

A Importância da Pesquisa Semântica na Construção do Contexto Artístico do Jogo The Rotfather.

Mônica Stein*

Universidade Federal de Santa Catarina, Departamento de Expressão Gráfica, Brasil

RESUMO

Este artigo apresenta a importância da pesquisa semântica em games, utilizando o jogo mafioso The Rotfather como objeto de estudo. Demonstra a pesquisa realizada em relação ao contexto dos anos 30 e 40, a cidade de Nova York, onde o jogo se passa, além da indumentária da época e demais produtos. Ao final, apresenta os reflexos desta pesquisa na arte do game.

Palavras-chave: pesquisa semântica, direção de arte, games, Nova York.

1 INTRODUÇÃO

A busca por imersão no contexto proposto por um jogo, na tentativa de alcançar o Flow do psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi [1] pode usar várias estratégias, entre elas a construção coerente da ambientação audiovisual do game, através de suas músicas e efeitos sonoros, personagens, interface, cenários e assets, entre outros.

Independente da proposta acontecer em um contexto fantástico ou histórico, uma criação adequada deve se basear em pesquisas substanciais para viabilizar não apenas o entendimento do contexto escolhido, como oferecer possibilidades para a criatividade no mesmo [2][3].

As pesquisas com este objetivo tem o nome de semânticas, uma vez que baseiam-se em agrupamentos de informações por ligação de significação [4]. São ferramentas utilizadas em projetos de filmes, animações, e métodos de projetos do design, por exemplo [5][6].

No contexto da criação de games, podem gerar painéis semânticos que fiquem a disposição dos game designers, artistas, músicos, programadores, e demais envolvidos no projeto.

Logo, este artigo demonstra sua aplicabilidade no jogo The Rotfather, que ambienta sua narrativa mafiosa nos esgotos da cidade de Nova York nos anos 30 e 40.

2 A IMPORTÂNCIA DA PESQUISA SEMÂNTICA EM GAMES

Segundo Bernd Löbach [7], a estética é a ciência das aparências percebidas pelos sentidos. Neste campo de estudo, o semioticista Charles William Morris [8], estruturou uma relação de dimensões semiotóticas em que interligava as relações entre os objetos e os humanos a partir do ponto de vista sintático, onde haveria a constatação da(s) forma(s); o semântico, com o entendimento do significado da(s) mesma(s), e o pragmático, onde haveria a lógica da execução da ação a partir do entendimento da soma das duas dimensões anteriores, ou seja, o objeto, seu significado, e para que serviria - dimensões sintática, semântica, e pragmática.

Constata-se então que, enquanto a abordagem Sintática (Sintaxe) foca nos aspectos formais e denotativos dos objetos, a Semântica se atém as questões de significação dos mesmos [7][8].

Logo, a realização de uma pesquisa “Semântica” tem como propósito reunir em um mesmo local/suporte, como um painel (analogico ou digital), elementos, informações, objetos, etc, que interliguem significados similares dentro do mesmo escopo escolhido. Portanto, independente do tamanho de um jogo, ou da equipe envolvida na sua criação, manter-se dentro da proposta semântica pode assegurar a coerência entre os elementos inseridos no game, ou envolvidos com ele [8][2][3]. Isto implica em dizer que um game contextualizado em uma floresta pode deixar claro ser esta brasileira ou canadense, a partir de uma pesquisa com as árvores que são características de cada uma delas para inserção no jogo. Já para ambientes fantásticos, ou surreais, as pesquisas precisam ampliar-se nas direções estéticas escolhidas que permitam a coleta de elementos/informações que auxiliem a criação de uma realidade distante da real. No caso do game Bioshok (o primeiro da trilogia), apesar do jogo ocorrer nos anos 60, tem elementos de anos anteriores pois a cidade criada para o game foi feita previamente no fundo do mar nos anos 50, antes de cair em declínio. Mistura também alguns elementos fantásticos para criar o universo subaquático, com aspectos utópicos a partir da existência de poderes sobre-humanos, criaturas não-humanas, etc.



Figura 1: Contexto do Universo de Bioshok.

Mesmo os jogos sem narrativa podem ter pesquisas semânticas prévias que permitam ao(s) criador(s) assegurar-se de que sua proposta seja coerente esteticamente em cores, grafismos e objetos, por exemplo.



Figura 2: Exemplo de pesquisa semântica de espadas templárias, montada em um painel digital.

*e-mail: moni_stein@yahoo.com.br

Uma pesquisa semântica tem momentos distintos, e pode ser usada para os mais diversos fins em um projeto. Pode ser utilizada como ferramenta criativa para geração de ideias, ou registrar, por exemplo, em um mesmo painel, objetos que tenham significados semelhantes para permitir ao artista a criação de algo com as mesmas características.

As etapas costumam seguir a seguinte sequência:

1. Objetivo do uso do(s) painél(éis) a ser(em) criado(s);
O motivo pode tornar a coleta de dados diferenciada (pode servir para geração de ideias; para analisar concorrência; para verificar as cores de determinados produtos; para levantar um conjunto de dados sobre assuntos distintos a serem averiguados; etc).
2. Escolha do contexto a ser pesquisado;
É a definição certa do que se necessita. Permite uma melhor qualidade da coleta de dados e determinação da amplitude da pesquisa, evitando desgastes e ruído nas informações adquiridas.
3. Busca e escolha/triagem das informações;
Não precisam ser necessariamente digitais. Podem ser realizadas pesquisas de materiais físicos, por exemplo;
4. Montagem dos painéis (analogicamente ou digitalmente);
Os painéis podem ser organizados/sequencializados por tema, etapas, etc, dependendo do objetivo para o qual foram realizados.
5. Análise dos dados;
Esta última etapa se detém a análise do que foi coletado em função dos objetivos iniciais. Conforme os resultados encontrados, mais painéis podem ser solicitados, como derivações dos mesmos, ou pode-se constatar serem necessárias informações em temas paralelos, por exemplo.

3 O CONTEXTO DO JOGO THE ROTFATHER

O jogo 2D The Rotfather, uma trilogia, é baseado na narrativa da história do rato mafioso Al Kane, líder do tráfico de açúcar nos esgotos de Nova York na década de 40.

Sua história é contada em ações e cutscenes ao longo do jogo, onde em alguns momentos são evidenciados determinados acontecimentos do passado. Isso implica em dizer que os anos 30 também são considerados no game.

Os personagens foram colocados em um gameplay em plataforma, onde andam por cidades criadas dentro os esgotos, feitas pelos bichos que nelas habitam – aranhas, sapos, ratos, baratas, louva-deus, e besouros, entre outros.

Uma característica importante, e de certa forma de contexto fantástico, é de que estes animais prestam atenção na vida humana que ocorre acima dos esgotos, uma vez que interagem com coisas da cidade dos homens, como comida, por exemplo. E neste fato, acabam replicando determinados valores destes na sua sociedade animal, como o sistema mafioso vigente na época; o interesse por bebidas, luxúria e poder; adaptações de determinados produtos humanos para produtos viáveis ao micromundo dos bichos, como armas, carros, sistema de luzes/eletrecidade; e casas e edifícios. Neste sentido, os bueiros acabam se tornando grandes portas de entrada para os objetos humanos que são desmanchados e adaptados em centrais específicas para isso, como verdadeiras fábricas de criação de produtos.

A sociedade animal acaba, por este motivo, se focando menos na questão de gênero e raças, e baseando-se mais na sua estrutura de distinção entre pobres e ricos. Isto implica em dizer que são

viáveis relacionamentos amorosos entre animais diferentes, assim como todas as variações de gênero que existiam na época.

3.1 Pesquisa semântica – contexto histórico do jogo

Diante do contexto do jogo, e da sistemática para criação das pesquisas semânticas, a etapa 1 foi de determinação dos objetivos dos painéis. Deveriam estes ser criados para levantar aspectos importantes dos anos 30 e 40; aspectos da sociedade como roupas, produtos e indumentária; informações para o entendimento da máfia vigente na época; e aspectos da cidade de Nova York; com o intuito de oferecer base para os artistas criarem a cidade dos animais nos esgotos, produtos e personagens, entre outros.

Muitos painéis foram criados, e alguns deles se encontram abaixo apresentados:



Figura 3: Pesquisa semântica de Nova York nos anos 30/40, montada em um painel digital.

A moda durante os anos 30/40, que também abrangeu o período da Segunda Guerra Mundial, foi marcada pelo estilo “dia-a-dia”, isto é, com roupas mais confortáveis e mais leves, por causa da nova forma de vida das pessoas, principalmente das mulheres, que começaram a ter cada vez mais atuação no mercado de trabalho.



Figura 4: Pesquisa semântica da indumentária feminina dos anos 30/40, montada em um painel digital.

Abaixo segue uma imagem que apresenta um recorte de mais painéis realizados, como armas e produtos automobilísticos da época, com uma imagem da organização dos folders das demais pesquisas semânticas do projeto, demonstrando a sistemática dos temas.

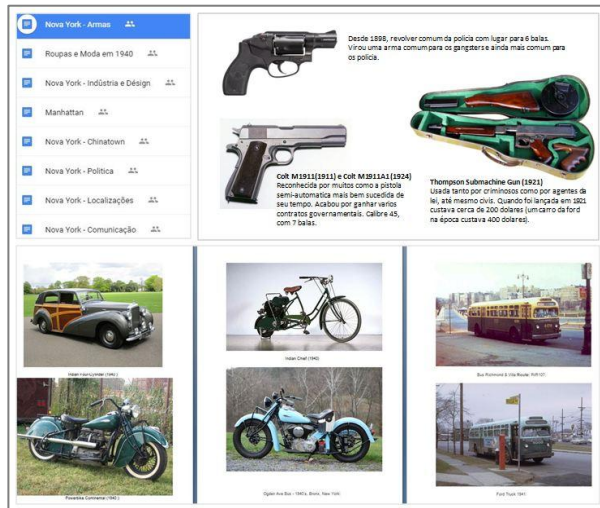


Figura 5: Recorte de alguns dos painéis semânticos digitais de armas e produtos automobilísticos realizados; e uma parte do drive/arquivos das pesquisas do projeto The Rottfather.

3.2 Criação dos concepts e arte a partir dos painéis semânticos do Jogo The Rottfather

Os vários painéis semânticos foram analisados e deixados no drive para acesso dos envolvidos no projeto, bem como colocados nas paredes do laboratório de criação. Com isso, concluiu-se a etapa de pesquisa semântica.

Na fase subsequente foram idealizados uma geração de primeiros concepts de estruturação da cidade, personagens, música, assets e cenários, baseados nas pesquisas, com o intuito de deixar a criatividade fluir.

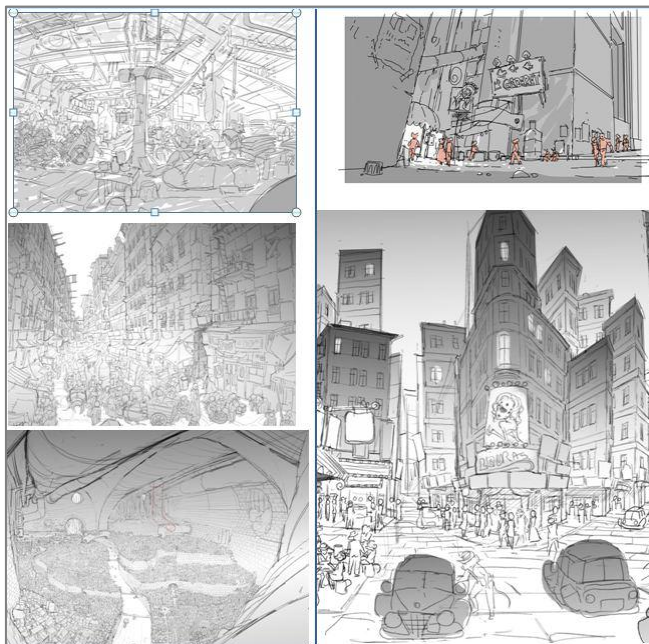


Figura 6: Alguns concepts iniciais do game The Rottfather – cidade e sistema de desmanche de produtos humanos.

Em um dos concepts realizados há uma sugestão do espaço da estrutura de desmanche criada pelos animais dentro dos esgotos,

onde alguns objetos estão sendo desfeitos, como os sapatos da época. Em outros é possível ver a sugestão de uma cidade que lembra a Nova York da década de 30/40, com seus altos edifícios, outdoors e letreiros luminosos, além de automóveis com formas da época. Em outro concept sugere-se um rio que divide a cidade dos animais em duas áreas interligadas por pontes, como na metrópole analisada - neste é possível perceber a relação de dimensão e escala dentro dos esgotos reais da cidade.

Nos concepts abaixo é possível identificar sugestões para auxílio do projeto de gameplay e mecânicas (que já vinham sendo pensadas pelos game designer em função da narrativa inicial).



Figura 7: Alguns concepts iniciais do game The Rottfather – personagens, indumentária e cidade/moradias.

Alguns apresentam estruturas de construção da época, como as de aço, em uma alusão a fotografia de 1932 da construção do Rockefeller Center [9], ou os cabos de luz da periferia. Há sugestões também da relação de escalas entre personagens, e dos mesmos com os objetos da cidade, como portas, postes, cartazes, etc.

A partir da análise dos vários concepts iniciais, foram determinadas direções mais concisas para a arte, partindo-se para a criação de concepts adicionais coloridos.



Figura 8: Alguns concepts coloridos (concepts-etapa 2) do game The Rottfather – área dos sapos, personagens, moradias.

Os mesmos sugeriram cores para a indumentária, regiões de moradia de animais, casas, etc. Nas imagens acima é possível ver as cores sóbrias da indumentária feminina e masculina da época, alisadas na pesquisa semântica, bem como uma sugestão de água esverdeada e suja para o acúmulo de terra na beira das paredes dos esgotos – área determinada para ser dos sapos.

A etapa seguinte, pós concepts coloridos, iniciou com os estudos e definição de direção de arte para o jogo, com seus sprites, assets, cenários e interface.

A partir de todas as especificações narrativas e contextuais do universo do game, e tendo sempre os painéis semânticos em mão para serem observados como um controle de qualidade, o jogo passou a ter suas artes desenvolvidas – e esta é a fase atual do projeto.

A intenção é de que sempre haja um ato de voltar a olhar as bases definidas pelos painéis semânticos, evitando todo e qualquer ruído que possa fugir dos dados que foram levantados.

Durante o processo de pesquisa semântica, também foram montados painéis trazendo aspectos de filmes feitos na época, ou que a retratavam. Foram utilizados documentários, músicas, quadrinhos, séries de TV e livros para análise de luzes, cores, atmosfera, ambiência, assim como a estrutura formada pela máfia e as histórias reais de mafiosos famosos. Isto permitiu que o levantamento das informações se tornasse mais amplo e metódico, principalmente enquanto imagem. Por este motivo, o ambiente mais sombrio de Nova York encontrado em muitas das retratações foi o escolhido para delimitar a direção de arte final que o jogo deveria/deverá buscar.

O levantamento semântico permitiu também a contrução de estudos musicais que vindo sendo desenvolvidos na direção de captar não apenas a atmosfera da época, mais o sentimento do personagem principal – Al Kane. A imagem que segue apresenta um dos painéis semânticos criados para captar a ambiência da época mafiosa em filmes, quadrinhos e séries de TV.



Figura 9: Ambiência mafiosa retratada em quadrinhos, séries de TV e filmes – luzes, contrastes e elementos adicionais.

Na sequência abaixo é possível ver as definições para a estética do game no que tange a direção de arte, observando o uso dos detalhes da pesquisa em ambiência anterior, assim como das demais realizadas.

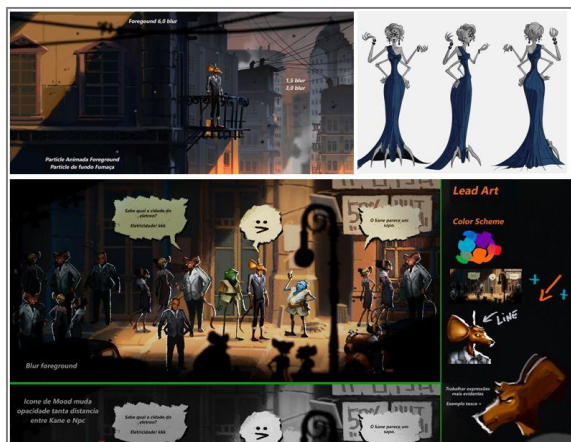


Figura 10: Especificações de direção de arte para o game The Rotfather.

O mercado contrate entre claros e escuros encontrado nas pesquisas tornou-se a base da direção de arte do game, através do uso de tons amarelados e azulados respectivamente, como se percebe nos filmes *Godfather*, *Scarface* e *Os Intocáveis*, ou na série de TV *Gotham*, ou mesmo nos tons de púrpura do filme

Uma Cilada para Roger Rabbit. O clima enovado e noturno destas referências também foi buscado, usando a técnica do uso da focagem seletiva apenas para a área de ação do personagem principal. Na imagem anterior também é possível ver a relação da composição de cores da indumentária da época nos personagens, com mais detalhes no model sheet de uma das vilãs do jogo. Nela está retratada a sensualidade dos vestidos de festa do final dos anos 30.

CONCLUSÃO

Os games tornaram-se áreas de trabalho e pesquisa em variadas direções. E no que tange a sua criação, algumas ferramentas de apoio ao desenvolvimento independem da simplicidade ou complexidade da proposta, se tem ou não narrativa, se é para um ou outro tipo de gênero. Esta reflexão serve para enquadrar as pesquisas semânticas neste grupo de ferramentas.

Há quem crie a partir de suas experiências próprias e conhecimento em determinados fatos, acreditando que o ato de realizar tais pesquisas possa tomar tempo demais, achando que o que conhece é suficiente para criar um game que represente adequadamente o contexto desejado. Porém, o fato é que este tipo de atitude é arriscado, podendo limitar a criação de um jogo, ou criar ruídos em sua expressividade estética.

Pesquisas semânticas servem como apoio a criação, registro de dados, e controle de qualidade. É difícil imaginar determinados jogos considerados de sucesso pela crítica sem que pesquisas semânticas tenham sido feitas previamente.

Há quem se refira as mesmas apenas como pesquisa ou levantamento de dados, mas ao dar nome ao que de fato ocorre, o que se tem é o entendimento do casamento entre teoria e prática.

O projeto *The Rofafther*, com o interesse de criar uma história mafiosa clássica, buscou inseri-la no contexto de uma cidade que de fato vivenciou a máfia com riqueza de detalhes – no caso Nova York. Isto permitiu, e ainda permite, uma pesquisa rica em fatos reais, e também fictícios, já trabalhados inúmeras vezes por diversas mídias sobre o tema, dando suporte a uma das bases da história do game em questão, quando define que os animais prestam a atenção nas atividades dos humanos e as replicam.

Neste sentido, foram realizados inúmeros painéis de apoio em diversos caminhos para subsidiar o projeto, que a cada dúvida recorre aos mesmos. E justamente por estarem estes sendo utilizados para controle de qualidade do jogo, muitos novos painéis ainda podem ser realizados caso os atuais não auxiliem nos questionamentos que venham a surgir.

REFERÊNCIAS

- [1] M. Csikszentmihalyi. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper Perennial Modern Classics Edition. New York, 2008.
- [2] J. Novak. Game Development Essentials: An Introduction. Delmar Cengage Learning, 3rd. Edition, Canada, 2012.
- [3] S. Rogers. Level Up!: The Guide to Great Video Game Design. Wiley, United Kingdom, 2010.
- [4] M. T. Espinal.; J. Macia; J. Mateu; e J. Quer. Semântica. Ediciones Akal S.A., Espanha, 2014.
- [5] M. Baxter. Projetos de Produtos. Guia Prático Para o Design de Novos Produtos. Edgard Blucher, São Paulo, 2011.
- [6] S. Camara. Desenho Animado. Parramond, Espanha, 2004.
- [7] B. Löbach. Design industrial - Bases para a configuração dos produtos industriais. Edgard Blucher, São Paulo, 2001
- [8] C. W. Morris. Signs, Language and Behavior. Reprinted in Charles Morris, Writings on the General Theory of Signs, pages 73–397. Mouton. Paris, 1971.
- [9] Corbis Agência de Imagen. Almoço no Topo de um arranha céu. <https://focusfoto.com.br/tag/agencia-de-imagens-corbis/>. Acessado em 08/05/2016.