

GAME ENVIRONMENT

Um novo conceito em Design de Interiores



Fig. 1 - Jogo Resident Evil 4 (CAPCOM, 2005), versão GameCube (Nintendo)

Resumo

Este artigo descreve como os profissionais habilitados em design de interiores agregam um valor simbólico no desenvolvimento de um jogo eletrônico, tal como no processo de construção de um ambiente virtual, de conceitos e ferramentas até então somente empregados na projeção e organização de um ambiente real.

Palavras Chaves: design, design de interiores, ambientes virtuais, narrativas.

Contato:

janielversiane@yahoo.com.br
virgiliiodmaia@yahoo.com.br

1. Introdução

O design, enquanto área de conhecimento e de produção, destaca-se pela sua multiplicidade de manifestações, de tal modo que, em toda e qualquer forma de representação, pode-se ver design.

Assim, o design “é uma atividade criativa que consiste em determinar as múltiplas facetas dos produtos, processos, serviços. O design é um fator chave de humanização das tecnologias e troca econômico-cultural” [Mozota *apud* Silva, 2005]. Como se percebe, o design nasce de uma idéia, que discutida, planejada e orientada por um adequado processo de produção, possibilita o alcance do resultado final, que pode ser um produto, uma embalagem, uma peça gráfica e, porque não, todo um projeto de organização de um ambiente interno ou externo, como um escritório ou um jardim. O design é, portanto, versátil, apresentando-se plural e multidisciplinar.

Desse modo, entre as diferentes formas de manifestação do design, encontra-se o design de interiores. Este, posicionando-se entre a arquitetura e as artes plásticas, possibilita uma atuação profissional orientada para a necessidade de se projetar os espaços, interferindo positivamente no arranjo dos ambientes internos e externos. Nesse sentido, [Vinícius Alberto Moraes, 2007] afirma que “a importância da prática do design de interiores é causar efeito no ambiente construído e em seus usuários”. O designer de interiores é, pois, o profissional que, relacionando as características do ambiente com as necessidades do usuário, consegue organizar as formas dentro de um recinto, construindo, para cada cliente, uma concepção única e nova

de espaço. “O design em si é a chave para a elaboração do projeto. É ele que imprime estética e funcionalidade ao espaço. A partir das necessidades do ambiente construído, ele se apropria de valores intangíveis, determinantes para a captação dos desejos dos usuários” [Moraes, 2007]

Entretanto, em tempos de globalização, essa visão clássica do design de interiores parece dar lugar a uma nova perspectiva de atuação profissional, sincronizada com as demandas de um mercado em acelerada expansão: o mercado virtual. Assim, a imagem de um profissional exclusivamente dedicado ao desenvolvimento de identidade visual arquitetônica, de composição e decoração de ambientes reais, internos e externos (residências, escritórios e jardins), gradativamente, divide espaço com um novo tipo de profissional que, aplicando os conceitos e ferramentas do design de interiores, consegue criar, em um ambiente virtual, as feições e características de um ambiente real. Nesse sentido, como ocorre em outras profissões, o design de interiores se expande no ritmo acelerado das transformações da vida globalizada, em que novas idéias e novas tecnologias surgem, a cada instante, para atender as demandas crescentes do homem moderno. São por essas e outras circunstâncias que os profissionais formados em design de interiores desenvolvem projetos inovadores capazes de surpreender até mesmo os usuários de um ambiente virtual, com destaque aos usuários de jogos eletrônicos.

Nesse sentido, nota-se que, por detrás do desenvolvimento de um game, há sempre uma equipe criativa e inovadora, na qual o profissional em design de interiores, atuando em cada uma das etapas de desenvolvimento, faz a diferença, sobretudo no que se refere à construção dos *backgrounds* (cenários) dos respectivos ambientes delimitados no *Game Design Document (GDD)* – documento, no qual se encontra a idéia inicial do jogo, com a determinação da narrativa, características dos personagens e dos cenários, bem como informações relacionadas à interatividade com o jogador e limitações das plataformas em que o jogo será gerado [Clua, 2007]. Como se observa, estes, acrescidos de outras características, constituem os critérios que, no processo de construção de cenários de um game, especificam a atuação do designer de interiores.

Assim, se na projeção voltada para um espaço concreto, o designer de interiores deve-se ater às características do usuários, a fim de que melhor interajam com o espaço construído, igualmente, na projeção de um cenário virtual para games, deve o designer de interiores considerar o perfil de seus usuários, a fim de promover uma maior interação entre estes e a história narrada no game. Isso porque a forma

como os jogadores percebem o espaço virtualmente construído constitui fator determinante para a boa aceitação do jogo diante de seu público-alvo. “O designer utiliza as coisas e os objetos dentro do espaço como códigos e os usuários, com suas necessidades e sentidos, irão decodificar a mensagem contida no espaço” [Morais, 2007]. Esse raciocínio pode ser comprovado a partir de análise dos cenários do jogo *Resident Evil 4* (Fig. 1), os quais se agrupam em dois espaços diferentes: uma catedral e um castelo, ambientes de estilo marcadamente gótico. A escolha desse estilo pela equipe de desenvolvimento do jogo corresponde, como se pode ver a seguir, aos traços narrativos de *Resident Evil 4*.

2. Narrativas do jogo Resident Evil 4

A narrativa do jogo em estudo consiste no seguinte:

Em 1998, as atividades secretas da Umbrella Corporation dentro de Raccoon City chegaram ao fim. Após uma investigação, conduzida pelo governo dos Estados Unidos da América, vários diretores da Umbrella são indiciados e processados. O governo suspende indefinidamente os negócios da Umbrella, causando sua falência.

Passaram seis anos, após os acontecimentos em Raccoon City.

Leon Kennedy (agente exclusivo do governo dos USA) é mandado em uma missão para resgatar Ashley Graham, a filha do presidente, que foi seqüestrada por um culto misterioso, e descobrir o que aconteceu com o outro agente, enviado anteriormente para resgatá-la. Leon viaja a um pequeno vilarejo rural na Espanha, chamado Pueblo, onde ele encontra uma horda de aldeões hostis que dão suas vidas para Los Iluminados, o culto que seqüestrou Ashley.

Durante as buscas, Leon descobre que eles são responsáveis pela morte do agente que desapareceu. Todos são membros de uma seita de fanáticos religiosos, tendo como chefe da seita é Lord Sadler, que é também responsável pelo rapto de Ashley. O objetivo de Sadler era sequestrar a filha do presidente com a finalidade de obter um resgate, já que Ashley havia sido deliberadamente infectada com um ovo e, assim, uma vez de volta à sua casa, iria espalhar a infecção [Wikipedia, 2008].

3. Design de interiores e Games: Ambientes virtuais e narrativas

Como se pode observar, o estilo gótico aplicado nos cenários de *Resident Evil 4* corresponde as características da narrativa do jogo (Fig. 2), pois favorece a percepção de um espaço fúnebre, sombrio, cheio de armadilhas [Gympel, 2001], capaz de prender a atenção do jogador. A esse respeito, [Paulo Oliveira, 2007], discutindo a atuação dos designers de interiores na produção de um jogo eletrônico, faz a seguinte observação: “Pesquisas históricas para adequar os ambientes aos estilos da época em que o game se passa, mobiliários específicos, materiais utilizados na época, arte específica, iluminação condizente com a realidade ... Uau! E quando são games de guerra onde temos uma arquitetura, um urbanismo destruído pelas bombas e que faz-se necessário uma cenografia nessa linha ... outros já primam pela riqueza e luxo, um mundo perfeito onde não existem pobres ... quem sabe aqueles futuristas, visando a projeção dos sonhos humanos sobre a era espacial vindoura, a guerra dos mundos ... Talvez aqueles na linha Doom, de mocinho e bandido que sempre tem a a mesma cara, os mesmos galpões, as mesmas

fortalezas, as mesmos caixotes espalhados nos mesmos lugares ... E isto tudo adequado ao roteiro do game”.

Assim é, na relação entre o espaço, o designer de interiores e o jogador, que centra-se o estudo que se pretende realizar através deste projeto.

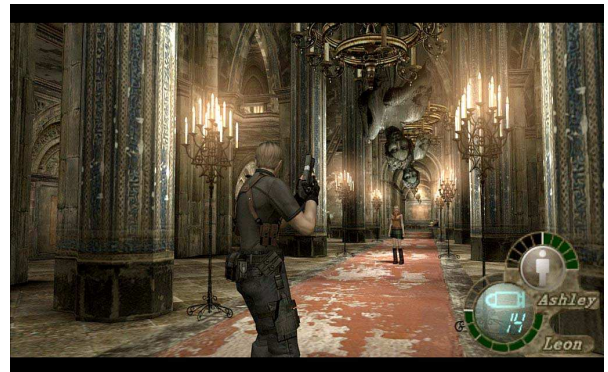


Fig. 2: Resident Evil 4 (Capcom, 2005)

4. Material e Métodos

Para o alcance do objetivo acima elencado será empregado, como método de abordagem, o dedutivo, pois, a partir do estudo dos conceitos e ferramentas aplicados pelo designer de interior na projeção de um ambiente real, será possível examinar a atuação desse profissional no processo de construção de cenários para jogos eletrônicos (ambiente virtual). Como técnica de pesquisa, será adotada a bibliográfica, através do estudo de livros, artigos, periódicos e material encontrado na internet.

5. Discussão

O design, por sua multiplicidade de manifestações, deve ser visto sob diferentes olhares, entre estes, destaca-se o que se refere à atuação do designer de interiores voltada para a projeção de ambientes virtuais que, no mundo globalizado, afirma-se como uma nova segmentação da linguagem projetal. Essa nova segmentação chama atenção quando aplicada no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico, no qual contribui o designer de interiores por meio da diferenciação do produto final. Tal diferenciação é alcançada a partir da aplicação, no processo de construção de um ambiente virtual, de conceitos e ferramentas até então somente empregados na projeção e organização de um ambiente real.

Dessa forma, é o designer de interiores o profissional habilitado, técnica, humanística e artisticamente, para agregar valor simbólico ao jogo produzido, favorecendo, em relação ao produto final, uma percepção positiva do usuário. Assim, o trabalho a ser desenvolvido justifica-se pela necessidade de se demonstrar uma nova possibilidade de atuação do designer de interiores, ampliando, com isso, os horizontes de uma profissão que por si mesma é rica de manifestações, múltipla e plural.

6. Resultados

Na busca de uma melhor interpretação sobre a participação desse profissional, observaremos em quais as áreas os

designers de interiores poderão ser de grande auxílio no desenvolvimento de um jogo eletrônico. Seja ela na equipe de game design, level design, arte/animação e programação.

Para o alcance desses resultados, analisaremos em detalhes todas as etapas de produção de um game, discriminando as principais características de cada área em estudo, dando ênfase ao designer de interiores, que por contribuição ajudará na criação dos ambientes virtuais dos jogos produzidos.

6.1 Game Design

Compreende a construção do projeto original do jogo, com suas respectivas diretrizes de execução, incluindo o perfil dos personagens, jogabilidade, narrativas, detalhes das missões e níveis e as condições dos cenários (cor, textura, sombra, luminosidade, profundidade, perspectiva, movimentação, interatividade); e durante esta fase, é elaborado o *Game Design Document* [Perucia et All, 2005], um documento que descreve as características citadas anteriormente em detalhes. O *Game Design Document* funciona como um roteiro de cinema. Com base nessas informações, os artistas irão criar o visual e os programadores desenvolverão a interatividade do produto.

6.2 Level Design

Nesta etapa, o processo de desenvolvimento é imprescindível em projetos de grandes complexidades, com muitas fases e missões. Nesse sentido, o *Level Design* é um mapa geral, com desafios e missões que o jogador deve cumprir para vencer cada fase [Perucia et All, 2005]. O seu principal objetivo é desafiar o raciocínio lógico do jogador, utilizando-se de métodos que permitem uma ligação direta entre o jogo e jogador. Após a finalização do level design, os artistas e programadores, poderão se dedicar à produção das fases.

6.3 Arte e Animação

Esta equipe é responsável pela parte visual do game, pelas interfaces gráficas e animação. Neste momento há dois profissionais envolvidos, os artistas de conceito e os animadores.

Os primeiros desenvolvem cenários, personagens e itens, através de desenhos (rascunhos), conforme uma análise minuciosa do roteiro elaborado pelo game designer. Após a realização deste trabalho, o resultado do mesmo será submetido aos animadores que digitalizarão essas imagens, sendo elas 2D ou 3D, ganhando movimentos segundo uma sequência de ações (frames).

6.4 Programação

Neste momento, a equipe de programação, será responsável pela execução do jogo, utilizando linguagem de programação e inteligência artificial. O seu trabalho é unificar o projeto num produto, colocando código com arte, código com música ou código com jogabilidade. Mas no final tudo é código [LDGAMES, 2006].

7. Conclusão

As considerações do presente trabalho demonstram que, ainda há uma série de estudos e análise a serem pesquisados,

que possibilitarão melhor entendimento com relação ao profissional de design de interiores no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico, sendo que, a sua importância é primordial para a construção dos ambientes virtuais dos games.

Referências

- CLUA, E. W. G. Desenvolvimento de jogos 3D. In: SILVA, E. M.; MOITA, F. M. S.; SOUSA, R. P. (Orgs.). **Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas**. Campina Grande: EDUEP, 2007.
- GYMPEL, J. **História da Architectura – da antiguidade aos nossos dias**. Colônia: Konemann, 2001.
- LDGAMES PRODUTORA DE SOFTWARES LTDA. **Metodologia de produção e desenvolvimento de um software de entretenimento. Caso: Oniria Entertainment**. Relatório de Pesquisa. Disponível em: <http://www.abragames.org/downloads.html>. Acessado em: dez. 2006.
- MORAIS, V. A. **A importância do ecodesign para o design de interiores**. Disponível em: www.anpedesign.org.br/.../pdf/A%20importancia%20do%20ecodesign%20para%20o%20design%20de%20interiores.pdf. Acessado em: jun. 2008.
- PERUCIA, A. S., BERTHÊM, A.C., BERTSCHINGER, G.L., MENEZES, R.R.C. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos – Teoria e Prática**. São Paulo: Novatec, 2005. p. 28.
- SILVA, Claudete Barbosa da. **Design e estratégias competitivas**. T&C Amazônia, Ano III, Número 17, 2005.
- WIKIPEDIA, 2008. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_4