

Re-design de Animação de Abertura de Jogo Educacional

Redesign of Educational Game Introductory Animation

André Luiz Battaiola¹ Antonio Vargas² Luciana Rocha Mariz Clua³
 Ana Beatriz Bahia⁴ Arlete dos Santos Petry⁵ Luís Carlos Petry⁶

¹Universidade Federal do Paraná, Dept. de Design, Brasil

²Universidade do Estado de Santa Catarina, Dept. De Artes, Brasil

³Faculdade CCAA; Brasil/LIDE-PUC-Rio, Brasil ⁴Casthalia Digital Art Studio, Brasil

⁵Universidade de São Paulo, ECA/ FAPESP, Brasil

⁶PUC-SP, PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital (M/D), Brasil

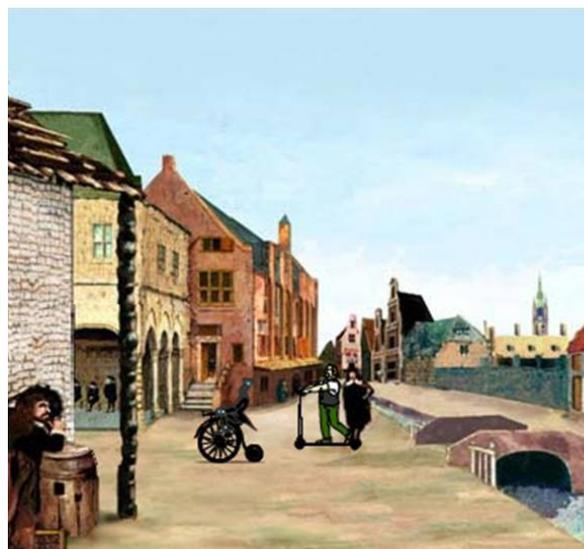


Figura 1: Tomadas da animação de abertura do jogo educacional “A mansão de Quelicera”

Resumo

O projeto “Diálogos entre Arte e Design” (UDESC/CNPq, 2012-2013), financiado pelo CNPq, objetiva analisar e realizar o re-design do jogo educacional, voltado para o ensino de artes, “A mansão de Quelicera”. Este artigo relata o processo de re-design da animação de abertura do jogo.

Palavras-Chaves: jogos, arte, educação.

Abstract

The CNPq financially supported project “Diálogos entre Arte e Design” (UDESC/CNPq, 2012-2013) aims to evaluate and re-design the educational game focused in Arts teaching “A Mansão de Quelicera”. This paper describes the re-design of the game opening animation.

Keywords: games, art, education.

Contatos dos Autores

ufpr.design.profe.albattaiola@gmail.com,
 acvargass@gmail.com,
 lurocha1@gmail.com,
 bahia@casthalia.com.br,
 arletepetry@gmail.com,
 petry@pucsp.br.

1. Introdução

Os games (jogos eletrônicos) são fenômeno marcante nos valores e hábitos da cultura atual, evidenciando a importância do jogo para a humanidade. Eles são objeto de fundamentação interdisciplinar, demandam diálogo entre profissionais de áreas diversas. Por isso o projeto “Diálogos entre

Arte e Design” (UDESC/CNPq, 2012-2013) foi proposto por seis pesquisadores de games educativos e/ou artísticos. O diálogo é norteador pelo game “A mansão de Quelícera” (Casthalia e UDESC, 2006), resultado e objeto de pesquisas acadêmicas nomeadas no projeto Cnpq e que tanto destacaram as qualidades do jogo quanto apontaram possíveis melhorias. O projeto tem por objetivo: a) aproximar conceitos e métodos usados no desenvolvimento e na avaliação de games educativos; b) produzir versão revisada de “A mansão de Quelícera”, a ser disponibilizada na web em 2013.

No contexto do processo de re-design, este artigo analisa a animação de abertura do jogo e propõe uma nova versão que elimine os problemas detectados na versão atual.

2. O jogo “A mansão de Quelícera”

Trata-se de um ambiente promotor da experiência artística, desenvolvido para o público infanto-juvenil. Nele o jogador vive a aventura de investigar a mansão da feiticeira Quelícera, tendo como missão desfazer a perversidade por ela cometida em um passado remoto. Isso exige do jogador observação atenta aos detalhes e a criação de relações entre as pistas visuais e textuais, promovendo a desaceleração do olhar e a prática da interpretação. Tal estratégia pedagógica adquire densidade graças à qualidade estética e poética do jogo, pois os cenários e os personagens foram construídos a partir de técnicas tradicionais das artes plásticas (desenho a lápis e aquarela) e citação de dezenas de obras da tradição de pintura de representação. As imagens apropriadas da História da Arte constituem tanto o plano visual quanto o semântico (trama narrativa) do jogo, motivando o aluno a querer saber mais sobre as obras para, assim, progredir no jogo.

A animação introdutória do jogo, [A MANSÃO 2012], apresenta quatro amigos encontrando um casarão misterioso no campo onde costumavam brincar. Um deles, Rafael, entra imediatamente. Os demais, Vivian, Raul e Joel, aguardam do lado de fora, sendo eles as três opções de avatar oferecidas ao jogador para entrar na Mansão. De modo similar ao que ocorre nos jogos de RPG (*Role Playing Game* ou jogo de representação), cada um dos personagens tem características próprias e, no jogo, realizam uma missão diferente a dos demais.

No geral, a missão de cada personagem envolve a conquista de dois objetos e a realização da ação final. “Quais são os objetos?”, “Como os conseguir?” e “O que fazer com eles?” são as perguntas que o jogador precisa responder explorando a Mansão, lendo páginas do diário do antigo capelão, dialogando com os habitantes monstruosos daquele lugar e vasculhando cerca de quarenta ambientes. Assim, o jogador enfrenta obstáculos que dificultam seu trânsito, mas também descobre passagens secretas que dinamizam seu deslocamento. Descobre objetos que podem ser arrastados, identifica pistas importantes para realizar

sua missão, mas também é ludibriado por pistas falsas. Depara-se com situações perigosas e, dependendo de onde entra e clica, pode ser arremessado para fora da Mansão, retornando ao início do jogo.

3. Avaliação do jogo

Clua [2011], durante pesquisa para a elaboração de dissertação de mestrado, realizou observações de campo na escola pública Escola Municipal Artur Ramos, com alunos do 5º Ano (antiga 4ª Série), na faixa etária dos 10 e 11 anos. O trabalho de campo foi realizado em duas fases distintas, sendo a primeira de pré-teste realizada com 26 alunos, envolvendo todas as turmas daquele ano, e a segunda de teste propriamente dito, com quatro alunos desta turma.

Durante o pré-teste, Clua [2011] aplicou questionários com os alunos para levantar o perfil dos jogadores e avaliar a experiência deles com jogos digitais. Uma das questões mapeava o universo dos jogos de computador que os alunos conheciam e jogavam. Determinou-se que a experiência deles era voltada aos jogos casuais, caracterizados pela narrativa simples e por dificilmente apresentar animação introdutória ao jogo. “A mansão de Quelícera” é um jogo tipo RPG.

O termo *Role-Play* significa “brincar com um tipo de papel”. A brincadeira propõe construir um agente virtual no qual “age em uma narrativa de espaço fingido, explorando vasta possibilidade de espaços de atitudes, emoções, ações, e relações sociais que a criança não poderia acessar de outra maneira”. O termo RPG, ou *Role-Playing Game*, criado em 1974 nos Estados Unidos, deriva desta brincadeira e indica um “jogo de interpretação de personagens ou papéis” (Järvinen, 2008 apud Baptistella, 2010).

“A mansão de Quelícera” apresenta uma mecânica diferenciada da dinâmica dos jogos casuais por ser um jogo de RPG investigativo. O jogador se depara com um universo muito mais complexo. Os sujeitos do pré-teste mantiveram-se atentos ao assistir a animação de abertura do jogo, manifestando compreensão de que aquele era um momento de observação e seu primeiro contato com a narrativa do jogo. O que viram na animação foi os quatro personagens surgindo, um a um, circulando pela vila em diferentes tipos de veículos, como bicicleta e patinete. O passeio termina quando eles encontram uma mansão que surge do nada, causando um clima de mistério entre a garotada. Por fim, o personagem Rafael entra na mansão com seu patinete, deixando seus três amigos do lado de fora da mansão. Na sequência da animação, os alunos do pré-teste foram orientados a escolher um personagem e a jogar livremente. Durante o jogo, quando um aluno cometia erro fatal (por exemplo, clicando no portal a representação do Juízo Final feita por Brueghel), seu personagem era catapultado para fora da Mansão e tinha que recomeçar o jogo, desde a tela posterior à animação (tela de escolha do personagem).

No segundo dia de observação do pré-teste, ao final da sessão de jogo, foi aplicado um segundo questionário com os jogadores, sendo que uma das perguntas foi: “O que você acha que é o mistério da mansão de Quelicera?”. As respostas foram as mais variadas, tais como: “Achar seu amigo; Uma pessoa que ficou presa na Mansão; Um homem; Vários monstros escondidos; Descobrir os mistérios; Uma bruxa; Descobrir um enigma e salvar uma pessoa; Uma maldição; Desvendar o mistério lendo pistas; A Mansão é amaldiçoada; O mistério é uma história; A Quelicera é feiticeira; Nome do artista da panela; Complicadíssimo; Não sei; Não tenho ideia;” entre outras.

Essa questão revela como é subjetiva e pouco clara a compreensão dos objetivos do jogo. As respostas dos alunos estão ligadas à animação de introdução, na qual o personagem Rafael entra na Mansão antes dos colegas. Muitas crianças acharam que tinham que resgatar o amigo e que este estava perdido na Mansão. Essa impressão equivocada foi constatada, com clareza, no segundo dia de observação do pré-teste, quando os jogadores foram indagados sobre a missão que tinham que realizar. A maioria dos jogadores falou que deveria encontrar o amigo que havia se perdido na mansão. Deste fato, surge o objetivo de se reformular a animação de abertura de forma a tornar mais fácil aos jogadores identificar o objetivo do jogo.

4. Avaliação da animação de abertura

Segundo Syd Field, no livro *Manual do Roteiro* [2001], uma narrativa roteirizada usualmente obedece a uma estrutura dramática composta de três atos: apresentação, desenvolvimento e conclusão, a conhecida estrutura já proposta por Aristóteles [2010].

O primeiro ato, a apresentação, deve delinear o enredo apresentando:

- A1) a premissa e situação dramática;
- A2) o conflito principal;
- A3) o tempo e a localização;
- A4) as personagens e a relação entre eles.

Analisando a animação de abertura de “A mansão de Quelicera”, apesar da riqueza estética, ela apresenta falhas em todos os itens citados acima, ou seja:

B1) não é possível determinar claramente a premissa e a situação dramática. Esse problema é central na animação, pois a correta determinação destes parâmetros permite a compreensão do contexto de jogo pelos jogadores, também serve de guia para os desenvolvedores da animação, possibilitando a produção de animação integrada ao contexto do jogo;

B2) o conflito central, aquele que se estabelece entre a entidade que domina a Mansão e os personagens, não se evidencia na animação de abertura porque esta aparece apenas nos instantes finais. Ainda, não fica

claro o que acontece com o personagem Rafael depois que ele entra na Mansão;

B3) local e tempo podem, em algumas circunstâncias, serem parcialmente indeterminados. Por exemplo, a história de Conan [HOWARD 2006] acontece em um passado remoto, em período próximo à época dos faraós do Egito, e considera um mapa global destas civilizações, sendo mistura de realidade e ficção. No entanto, é possível construir um conceito em torno do período e das cidades as quais Conan atravessa, tomando a narrativa verossímil. O mesmo pode ser feito na animação do jogo. Apesar de o tempo e o espaço da animação não estarem explicitados, remetem a um povoado ou pequena cidade, mediante a citação de obras da tradição de pintura de representação, especificamente, Pintura de Gênero dos séculos XVI e XVII. Com pequenos ajustes, é possível manter certa indeterminação em “A mansão de Quelicera” e tornar verossímil a narrativa, em termos destes parâmetros.

B4) não há uma identificação clara dos personagens, muito menos do porquê eles se unem e do problema que se propõem a resolver juntos.

5. Re-design da animação de abertura

O re-design da animação seguirá fundamentalmente o processo descrito na Figura 2, o qual objetiva subsidiar a produção de roteiro literário e técnico para animação a ser produzida [Battaiola 2012].

Ao planejar o re-design da animação de abertura, considera-se que dois parâmetros narrativos devem ser mantidos: premissa e situação dramática.

5.1 Premissa dramática

Syd Field [2001] explica que: “A premissa dramática é o assunto de que o filme trata; ela fornece o impulso dramático que move a história para a sua conclusão.” A premissa dramática é a ideia central que rege a narrativa.

No caso do jogo aqui abordado, a premissa escolhida foi: “A coisa mais bela que podemos experimentar é o mistério. Essa é a fonte de toda a verdadeira arte e ciência”. (Albert Einstein). A vontade de solucionar problemas e mistérios é um desafio que motiva os seres humanos a se aventurar em tarefas ou aventuras arriscadas e complexas.

5.2 Situação Dramática

Syd Field [2001] define a situação dramática como “circunstâncias que rodeiam a ação”. A situação dramática é a forma como se pode expor a premissa dramática. Por exemplo, se a premissa for “conseguir dinheiro para a troca de sexo de um dos parceiros de um casal homossexual”, a situação dramática pode ser “abrir um restaurante sofisticado”, ou então “assaltar um banco”. O último caso se refere ao filme “Um Dia de Cão”, produzido em 1976, com Al Pacino.

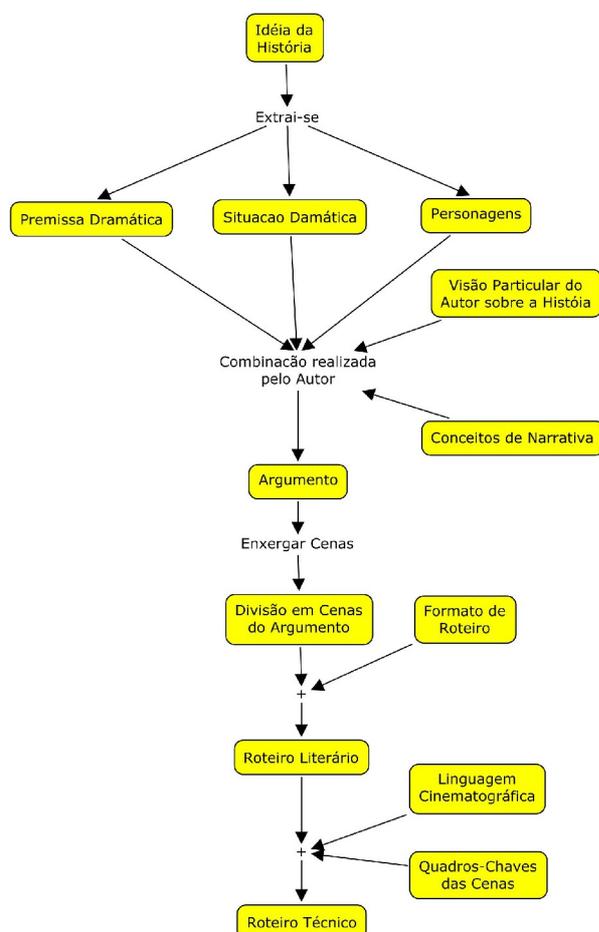


Figura 2: Esquema de produção do roteiro técnico.

No jogo em questão, a situação agora delineada é: um grupo de quatro jovens se propõe a resolver o mistério relacionado à maldição que assola uma mansão na vila onde vivem.

O jogo tem como eixo a solução do mistério da mansão de Quelicera. No entanto, como o personagem Rafael entra na Mansão no começo da história e não retorna, alguns jogadores entendem que resgatar esse personagem é um objetivo que se funde à missão principal. Rafael entra desacompanhado na Mansão por uma razão principal: verificar a segurança da casa para a entrada dos outros membros, pois ele é o personagem mais preparado para isso, uma espécie de líder do grupo. Como ele não volta, a responsabilidade de entrar na casa é transferida para os outros membros, os quais sabem que a missão recebida não será fácil de ser cumprida, pois não sabem o que aconteceu com seu líder. Este pode ter sido derrotado e aprisionado por algum tipo de entidade que domina a Mansão; ou, como ocorre de fato, ter descoberto os mistérios daquele lugar e estar espalhando pistas para que o jogador possa resolver as feitiçarias de Quelicera.

Nesta missão, o ideal seria que os três personagens que restaram entrassem juntos, cada qual controlado por um jogador diferente em uma versão multiusuário do jogo. No entanto, como se trata de um jogo para único jogador, o importante é destacar a capacidade

que cada um dos personagens tem de vencer a entidade que domina a Mansão.

Tendo por base o conjunto de fontes bibliográficas relacionadas à produção de argumentos para roteiros consultado [Field 2001; Martins et al. 2004], foram definidos parâmetros centrais (Tabela 1) para a elaboração do argumento da animação. Tais parâmetros estão descritos na forma de questões que devem ser respondidas.

5.3 Personagens

O grupo de jovens interessados em desvendar mistérios e a mansão misteriosa (edificação, enigmas e seres misteriosos).

5.4 Conflito

Ele se estabelece entre os diferentes perigos que cercam a mansão e, em especial, entre a entidade que assola aquele lugar e os jovens que ali entraram com o intuito de resolver o mistério.

5.5 Ação Dramática

Caracteriza-se pelo desejo que impulsiona a ação dos personagens, no caso, a vontade de resolver o mistério da mansão e encontrar o líder do grupo.

5.6 Estrutura Dramática

Conforme mencionado [Field 2001], a estrutura dramática divide-se em três atos da história. O primeiro ato corresponde à fase de apresentação e deve ser finalizado com um ponto-de-virada, um acontecimento que mude a direção da narrativa. No caso do jogo, o ponto-de-virada ocorre após a entrada de Rafael na Mansão: os amigos escutam o rugido de um monstro, seguido do grito de Rafael e do barulho de coisas caindo. Isso torna eminente a entrada dos demais.

Questão	Elemento Narrativo
Quem?	Personagem(ns)
O que?	Conflito
Qual? (desejo)	Ação Dramática
Como? (relatar)	Estrutura Dramática
Quanto? (tempo)	Tempo Dramático
Quando?	Temporalidade
Onde?	Localização

Tabela 1: Parâmetros narrativos

5.7 Tempo Dramático

O tempo real (tempo que Rafael despense para reunir o grupo e chegar na Mansão) pode ser mensurado em aproximadamente 1 hora. Já o tempo dramático (tempo de exposição dos fatos), na animação atual, é de 2 minutos. A intenção é produzir a abertura no formato de HQtrônica, de modo que o tempo de exposição seja controlado pelo usuário, como acontece com o leitor que controla seu tempo de leitura de uma HQ tradicional, sobre em papel.

5.8 Temporalidade

Apesar dos personagens andarem de triciclo antigo, do visual da mansão e da maior parte das casas por onde eles circulam remeter a diferentes contextos do passado histórico, a época atual pode ser facilmente associada ao jogo. Por um lado, muitas cidades da Europa ainda deixam transparecer que seus bairros floresceram em diferentes épocas. Por outro, porque a época do jogo, algo entre 1990 e 2012, será melhor identificável através do novo visual dos personagens.

5.9 Localização

Qualquer cidade europeia, Paris ou Amsterdam, por exemplo, onde se identifique casas do início da Idade Moderna, remetendo desta forma às obras ali citadas.

5.10 Argumento

Após a definição de todos estes parâmetros narrativos, foi elaborado o argumento abaixo:

Inspirado em um ditado de Albert Einstein, “A coisa mais bela que podemos experimentar é o mistério. Essa é a fonte de toda a verdadeira arte e ciência.”, um grupo de quatro jovens funda um clube destinado a pesquisar e resolver mistérios. Estes jovens vivem na mesma pequena cidade e ficam sabendo do enigma de uma mansão que, em determinadas épocas do ano, aparece. O grupo decide investigar esse mistério.

No dia em que a mansão costumava aparecer, Rafael, o líder do grupo, sai do clube e percorre partes da cidade, arrebanhando o restante da equipe. Juntos, vão até o local da aparição. Quando estão em frente à mansão, Rafael lembra que estão ali para resolver de vez o mistério que cerca aquela casa. Para não arriscar a vida de todos os membros do grupo, ele decide entrar primeiro para avaliar o perigo. Mas alerta os amigos que se eles perceberem algo estranho, algum deles deve entrar para ajudar.

Como bom líder, Rafael destaca as habilidades especiais que cada um deles tem: Vivian adora praticar esporte, por isso é ótima em situações que exigem agilidade e velocidade, também sabe quando ouvir sua intuição; Raul é boníssimo e corajoso, por vezes autoritário e irritadiço, não hesitando em usar seus músculos para resolver problemas; Joel é meio desengonçado, mas possui

sentidos aguçados e ideia brilhantes, seu raciocínio é tão ágil quanto as pernas de Vivian, e seus argumentos tão fortes quanto os braços de Raul. Assim, Rafael motiva seus amigos a usar seus talentos caso precisem entrar na mansão. É isso que ele próprio fará, pois Rafael é sedento estudioso de arte, mitologia e ciência ocultas.

Logo que Rafael entra, escuta-se o rugido de um monstro, seguido do grito de Rafael e do barulho de coisas caindo. Os três amigos entreolham-se para decidir quem entrará para ajudar Rafael e desvendar os mistérios daquele lugar. Não há tempo a perder. Eles sabem que, antes de despontar o sol do dia seguinte, a mansão desaparecerá.

6. Personagens

Para completar a descrição do argumento, cada um dos personagens foi redefinido e redesenhado. Para não haver uma modificação muito radical da aparência dos já utilizados no jogo. O intuito foi exacerbar as características primordiais de cada um deles.

A seguir, a descrição do Rafael é detalhada, respeitando um roteiro de definição de características [Diehl et al. 2011; Battaiola 2012].

6.1 Caracterização do personagem quanto ao papel desempenhado no enredo

Arquétipo (Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Pícaro, Anjo, Orelha): Herói.

Arquétipo de Herói (se o personagem descrito for herói) (Líder, Rebelde, Melhor Amigo, Encantador, Alma Perdida, Professor, Ousado, Guerreiro): Professor.

6.2 Caracterização da complexidade do personagem

Personagem plano (definido em torno de uma ideia ou qualidade, com baixa profundidade em termos de características psicológicas e praticamente sem alterações ao longo do curso da história. É definido por tipo e/ou caricatura).

Tipo (Jornalista, Sertanejo, Estudante, etc.).

Caricatura (Analista de Bagé, Zé Bonitinho, Mineirinho, etc.).

Personagem redondo (personagem com maior profundidade psicológica e que pode evoluir comportamentalmente ao longo da história). No caso, Rafael foi definido como personagem “redondo” e a definição de sua personalidade é destacada no item 6.3.

Personagens de Referência: (personagem de HQ, animação, filme, etc.): Mestre (*Doc*), um dos anões da animação Branca de Neves de Walt Disney; Cérebro (*Brain*), um dos personagens da animação inglesa *Thunderbirds*.

6.3 Identificação

Nome (nome completo ou apelido): Rafael.

Gênero (homem, mulher, gay, lésbica): Masculino.

Etnia (negra, branca, amarela): Branca.

Idade Absoluta ou Aparente (criança, adolescente, quarentão, etc.): 16 anos.

Época (Idade Média, Renascença, Guerra do Vietnã, etc.): Hoje.

Ano (1940, 2010, caso possibilidade de definição): Década de 1990.

Local de Nascimento (Grécia antiga, EUA, Interior da Amazônia, etc.): Pequena cidade europeia.

Local de Moradia (Palácio, Casebre em Favela, etc.): Interior de pequena cidade europeia.

Escolaridade (analfabeto, nível superior completo, mestre, doutor, etc.): Pré-universitário.

Características Especiais (assassino procurado, lutador de kung-fu, etc.): Conhecimentos históricos e científicos elevados.

6.4 Aparência

Porte (musculoso, franzino, gordo, magro, etc.): Alto e forte.

Estilo (executivo, jovial, punk, etc.): carpinteiro elegante.

Altura (~1,80m): 1,90 m.

Peso (~100 kg): 110 kg.

Cabelo (liso, longo e negro, ralo e branco, etc.): Ralo, liso e castanho

Vestimenta (descontraído (calça jeans e camiseta), elegante (terno, *blaiser*, etc.), etc.): Calça com suspensórios largo, estilo macacão, evidenciando estilo descontraído e particular.

Características Especiais (*piercing*, nariz grande, etc.): Cabelo dividido ao meio com menos volume sobre a testa.

6.5 Características Psicológicas e Morais

Caráter (bondoso, honesto, avarento, mentiroso, etc.): Bondoso e honesto.

Humor (bem humorado, sério, mal humorado): Sério.

Nível de Inteligência (alto, médio, baixo): Alto.

Paixões (dança, futebol, esposa, filhos, etc.): Desvendar mistérios.

Vícios (fumo, bebida, droga, jogos de azar, etc.): Nenhum.

Características Especiais (neurótico devido a trauma na infância, altista, se enfurece facilmente, etc.): espírito de liderança.

Nível Moral (baixo, como “sempre mente para obter vantagem”; médio, como “religioso certinho que usa a religião para aferir ganhos financeiros”; alto, como “professor honesto e bem intencionado que trabalha com alunos pobres”): Alto.

6.6 Características Culturais, Sociais e Religiosas

Nível Cultural (domina várias línguas, profundo conhecedor de música erudita, etc.): Elevado, em especial em Arte e ciências ocultas.

Nível Social (pobre, rico, classe média, etc.): Médio.

Opção Religiosa (ateu, católico, evangélico, kardecista, etc.): Não se aplica.

Com base nesta descrição, foi desenvolvido o *model sheet* da nova aparência do personagem Rafael (Figura 3). *Model sheet* é um estudo do personagem que ajuda a compreender e padronizar a aparência, poses e gestos de um personagem animado [Blair, 1994].



Figura 3: *Model sheet* do personagem Rafael.

7. Roteiro Literário, Decupagem e HQtrônica

Após a definição do argumento, foi elaborado o roteiro literário. Esse documento contém as informações referentes à dramaturgia, descreve o que será produzido (animação introdutória ao jogo), apesar de não explicar como produzir. Ou seja, ênfase maior reside em “o que será visto” e menos em “como será visto”. O roteiro descreve ações, diálogos, sentimentos, assemelhando-se a um romance. Quanto à possibilidade de manipulação da fantasia na narração, o roteiro não traz a história de forma narrativa, como acontece em um romance, mas mostra o

desenvolvimento das ações, por meio de descrições padronizadas, detalhando como se vê o assunto principal de cada cena, a situação emotiva do personagem, a ambientação visual e sonora, entre outros aspectos a serem incluídos na produção da animação [Martins et al 2004].

Para se criar um roteiro literário é necessário enxergar as cenas no argumento, visto que a unidade fundamental de um roteiro literário é a cena. A cena é a unidade dramática da narrativa que determina o contexto (como o propósito, o local e o tempo) da ação, bem como a parte do drama na qual a composição da personagem não se altera. Isto implica que em uma cena não há alterações no cenário em que atua, nem no comportamento da personagem, sequer em qualquer elemento que altere a estrutura da narrativa ou a ação em andamento [Martins et al. 2004]. Exemplo de cena, retirado do argumento antes mencionado (item 5.10), é o momento em que Rafael e os outros membros do grupo conversam em frente à Mansão. Nesse caso, é evidente que há constância de personagens, local e tempo.

Na sequência, após a elaboração do roteiro literário, é realizado o processo de decupagem, no qual as cenas são esboçadas através de imagens. Cada trecho de roteiro literário é “quebrado” em imagens utilizando *thumbnails* (esboços das imagens das cenas). O exemplo a seguir ilustra o processo [Battaiola 2012].

Trecho do Argumento “Perseguição Diabólica”

.... O homem da capa preta entra no corredor do hotel. Procura pelo apartamento 300. Ao encontrá-lo, diz para si mesmo: “É este!”. Em seguida, arrebenta a porta com um pontapé. Neste instante, na portaria do hotel, ...

O trecho em itálico caracteriza uma cena, pois há constância de personagem, local e tempo. Essa cena foi “quebrada” em partes e é representada em imagens, resultando no conjunto de esboços (*thumbnail*) exibidos na figura 4.

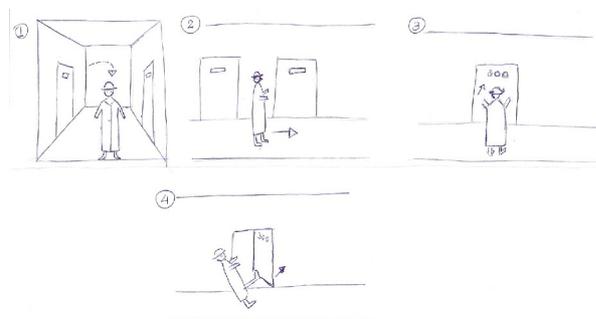


Figura 4: *Thumbnail* da cena “Perseguição Diabólica”.

Após a análise do conjunto completo de esboços, buscando ajustar possíveis incongruências entre as imagens, o roteiro técnico pode ser gerado. Há diferentes visões sobre o que define um roteiro técnico. Neste artigo, é adotada a definição derivada do conceito exposto por Martins et al. [2004], entendendo que roteiro técnico incorpora todas as informações da animação, desde a dramaturgia até a forma de produção, o que pode incluir tomadas de câmera, iluminação, efeitos visuais e sonoros.

Supondo-se que a cena acima represente a décima cena do argumento “Perseguição Diabólica”, o roteiro técnico poderia ser formatado da seguinte forma:

“PERSEGUIÇÃO DIABÓLICA”

[Autor]

...

Cena 10. INT. HOTEL RIVIERA - NOITE

O HOMEM DA CAPA PRETA entra no corredor do hotel. Procura, com andar apressado e feição raivosa, pelo apartamento 300.

HOMEM DA CAPA PRETA

(em pensamento ao encontrar a porta do apartamento)

É este!

Em seguida, arrebenta a porta com um pontapé.

Fundo de Entrada: Tela Escura

Entrada: Câmera mostra o homem da capa preta, em Plano Médio, em frente à porta. Após a fala do seu pensamento, ele chuta a porta.

Corte: Corte Seco

No caso do processo de re-design da animação de abertura para o game “A mansão de Quelicera”, as etapas de roteirização e decupagem estão em processo final de elaboração. Depois de terminadas, estando com o roteiro técnico em mão, será realizado o estudo das possibilidades de produção da nova abertura do jogo, a qual tanto pode tomar a forma de animação ou de HQtrônica.

Moraes et al. [2011] definem HQtrônica a partir da definição de quadrinho, apresentada por McCloud, da definição de animação dada por Webster e das considerações feitas por Charley Parker. Assim, uma HQtrônica define-se como “combinação de mídias apresentadas em meio digital, de forma justaposta e/ou sobreposta, organizada a fim de transmitir informações e/ou a gerar uma resposta do leitor”. Trata-se de uma estrutura narrativa que combina várias mídias. Portanto, um filme ou animação podem ser considerados uma HQtrônica, mas uma HQtrônica não pode ser considerado exclusivamente um filme ou animação..

No game “A mansão de Quelícera”, a estrutura de HQtrônica é especialmente importante, visto que a combinação de universos midiáticos diversos (do game à pintura de representação) já constitui o conceito desse jogo. Também é interessante por requerer menor esforço no processo de produção, se comparada a sequências de animação. A HQtrônica também tem a vantagem de possibilitar ao usuário controle sobre o tempo de acesso a cada pedaço (um quadro, por exemplo) de informação exibido. De qualquer modo, requer estudo sobre o processo interativo entre o sistema de exibição e o jogador.

Conclusão

A animação de abertura tem papel crucial na ambientação do jogador, sendo seu primeiro passo rumo à compreensão do universo do jogo. Para cumprir essa função, a animação precisa atender a parâmetros básicos, como os apresentados por Field. No game “A mansão de Quelícera”, a animação não é bom exemplo nesse sentido. Apesar da riqueza estética (visual, musical e de referências históricas), a observação de jogadores mostrou que a animação não contribui para a inserção do jogador naquele contexto narrativo e interativo. A animação introduz o jogador tão somente no universo da tradição de pintura de representação – fato igualmente importante, considerando o objetivo final do game.

O processo de re-design da animação de abertura do jogo “A mansão de Quelícera” aqui relatado, no contexto do projeto “Diálogos entre Arte e Design” (UDESC/CNPq, 2012-2013), tem por objetivo remediar tais falhas. Finalizado o roteiro técnico, será realizado um processo avaliativo, considerando fundamentalmente parâmetros narrativos e interacionais, que contemplará aspectos positivos e negativos de cada suporte mediático para a produção da nova abertura do jogo. Tal pesquisa será tema de um novo artigo.

Agradecimentos

Ao CNPq, pelo suporte financeiro ao projeto “Diálogos entre Arte e Design” (UDESC/CNPq, 2012-2013). À FAPESP por financiar a pesquisa de um de nós.

Referências Bibliográficas

- A MANSÃO DE QUELÍCERA (abertura), 2012. [Arquivo de Vídeo]. Disponível em http://youtu.be/Okd6_rbgHBM [acessado em 12 Julho 2012].
- A MANSÃO DE QUELÍCERA, 2006. [arquivo de game]. Disponível em <http://quelicera.casthalia.com.br> [acessado em 12 Julho 2012].
- ARISTÓTELES. 2010. *Poética de Aristóteles*. Edição Trilingue por Valentin Garcia Yebra. Madri: Gredos.
- BAPTISTELLA LUIZ, R. 2010. Adaptação do Jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th Edition para o Ensino de Segunda Língua: Inglês. Dissertação de mestrado defendida no Departamento de Design da UFPR.
- JÄRVINEN, AKI, 2008. Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. Tese de Doutorado defendida na Tampere University Press, Finlândia.
- MARTINS, E., BATTAIOLA, A., DUBIELA, P.. *Roteiros Participativos para Jogos de Computador*. Disponível em: <http://www.design.ufpr.br/lai/arquivos/RoteirosParticipativos.pdf>
- BATTAIOLA, A. 2012. *Notas de aula*. Disponível em <http://ufprdesignprofealbattaiola.blogspot.com.br> (Publicação PG Entretenimento Digital) [Consultado em 01/08/2012]
- BLAIR, P. 1994. *Cartoon Animation*. EUA: Walter Foster, 1994.
- CLUA, L. R., 2011. *A Mansão de Quelícera: Uma investigação sobre design de jogos com fins pedagógicos*. Dissertação de mestrado, Dep. de Artes e Design, PUC, Rio de Janeiro.
- DIEHL, D., MELCO, M., DUBIELA, R., 2011. *Modelo de criação de personagens para jogos digitais*. SBGames: Florianópolis.
- FIELD, S., 2001. *Manual do Roteiro*. 14 edição. Rio de Janeiro: Objetiva.
- HOWARD, R. E., 2006. Conan. vol. 1, São Paulo: Conrad.
- MORAES, R. P.; BATTAIOLA, A. L.; FADEL; L. M., 2011. *O Espaço Publicitários na Web e a atualização de HQtrônicas em banners*. XI Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Computadores.