

UM BREVE PANORAMA SOBRE OS ATORES RESPONSÁVEIS PELA PRODUÇÃO DE ARTE DE JOGOS DIGITAIS

Eduardo Fernando Müller *

Resumo

Este artigo aborda um breve estudo sobre os atores responsáveis pela produção de arte dos jogos digitais, envolvendo um histórico da produção dos artistas 2D e 3D e a consequente influência dos profissionais de cinema nos videogames.

Palavras-chave

Arte Digital; Comunicação Digital; Video-Games.

O estudo dos *games* tem se mostrado bastante expressivo na última década, principalmente onde autores demonstram apontamentos dos jogos digitais como um produto de arte e comunicação. Isto porque, cada vez mais, não apenas os conteúdos destes produtos estejam alinhados com as mídias tradicionais, mas as categorias e o número de profissionais empregados nas produções também estejam relacionados. Profissionais como roteiristas, ilustradores, artistas de *storyboard*, músicos e artistas 3D hoje transitam livremente entre as mídias ditas tradicionais e o *videogame*, adaptando-se quando necessário, mas sem perder a essência de seu trabalho. Fato é que hoje os *games* podem ser considerados como uma das mídias mais pós-modernas que existem, levando-se em consideração o tamanho da capacidade de *mimese* de outras mídias já estabelecidas.

Inicialmente, uma pergunta que poderia surgir neste campo de estudo é: “quantos atores são necessários para a produção de um jogo digital?” A resposta seria a seguinte: não há um número exato de pessoas que precisam estar envolvidas no processo de produção. Hoje, com um simples computador pessoal, qualquer pessoa com uma experiência básica de programação e uma simples noção de estética visual já consegue

Abstract

This paper focus on a brief study about the actors responsible for the art production on videogames, tracing a history of the production of the 2D and 3D artists and the consequent influence of the movie professionals in videogames.

Keywords

Digital Art; Digital Communication; Video Games.

criar um *game* simples.

Tendo esta informação em mente, voltaremos no tempo, a fim de nos remeter à época do programador como a figura central da produção de um *game*, fazendo um apanhado histórico de jogos que foram destaque, e a consequente introdução de novos atores em cada geração de novos jogos.

OS PRIMEIROS GRÁFICOS E O ARTISTA 2D

Quando os *games* surgiram, nos anos 60, cremos que a intencionalidade desta nova mídia ser elevada a um status de produto artístico não era algo a ser almejado naquele momento. Talvez até mesmo o status de mídia não fosse ambicionado. Mas todos os responsáveis pela pesquisa e produção destes primeiros aparelhos sabiam que uma revolução estava surgindo, onde o espectador passaria a uma nova categoria, a de *interator* (Branco e Pinheiro, 2008), ou seja, pela primeira vez as pessoas poderiam ter o controle sobre elementos visuais presentes na tela de sua TV.

Nestes primeiros *games* que surgiram, destacamos *Pong* (1972). *Pong* nada mais é do que um simples simulador do jogo de pingue-pongue, mas foi o *game* responsável em atrair os olhos do público para esta nova tecnologia. Criado por Nolan Bushnell e Ted Dabney ao fundarem a *Atari* em 1972,

Pong firmou os padrões de produção do games da época, onde temos o papel do programador como figura responsável por toda a produção, inclusive a de arte.

“Pong allowed modern kids to do something their parents never fathomed: they could control and manipulate what they saw on television. This was the most revolutionary media event since the invention of television itself. And what remains profoundly striking is how that sentiment was simultaneously so obvious and so overlooked by just about everyone.” (Gibson, 2006, p. 8)

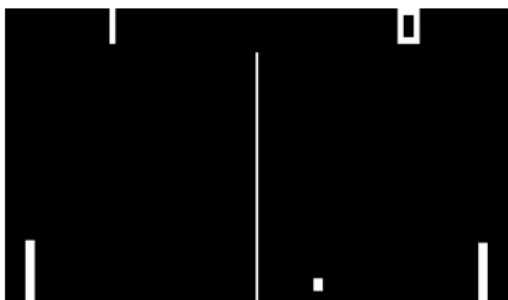


Fig 1: Imagem do game Pong¹

Todas as figuras e elementos gráficos presentes nestes primeiros games tratavam de uma abordagem relativa a um reducionismo gráfico, ou seja, a composição dos elementos gráficos através de uma forma geométrica simples, o quadrado, levando-se em consideração a capacidade de resolução e processamento da tecnologia que estava disponível naquele momento. Este reducionismo gráfico presente nestes primeiros *games* possui uma visível influência dos gráficos *Isotype* (pictogramas), criados por Otto Neurath em 1935, que tinham uma função inicial de servir como uma forma de comunicação não-verbal ou escrita, mas que através de imagens simples, planas, sem adição de perspectiva ou texturas, o leitor pudesse entender o texto presente na imagem através do raciocínio lógico. Tal propósito visava uma “educação visual”, que hoje é utilizada principalmente como meio de sinalização em ambientes públicos. Exatamente por

apresentar uma proposta de gráficos simples, tais representações foram escolhidas pelos programadores da época como a alternativa de referência artística mais apropriada. A imagem *pixelada* passa então a tomar conta do imaginário dos jogadores.



Fig 2: Amostra de gráficos Isotype²



Fig. 3: Imagem do game River Raid (1982), demonstrando a influência dos gráficos Isotype na construção dos elementos gráficos.³

“The pixelated screen imagery endemic to video games like Pong, Donkey Kong, and Mario Bros. was born of necessity – it was the best that technology could offer at the time. It didn’t take long to progress, and a few years later the gaming field technologically evolved into using high-resolution, beautifully (if not virtually photographic) rendered images as the industry standard.” (Heller, 2008, p. 172)

O programador inaugura assim a função de Artista 2D, ou seja, dadas as capacidades gráficas disponíveis para a época, o programador era o responsável pela criação dos gráficos em duas dimensões, levando em consideração a forma simples dos objetos e a composição/contraste das cores. A introdução dos animadores 2D, já tradicionais do cinema, se dá com a chegada aos *fliperamas de Dragon’s Lair* (1983),

um game que nada mais é do que um filme interativo, em desenho animado, onde o jogador deve assistir uma cena animada, e, no momento em que ele ouvir um determinado efeito sonoro, deve escolher um lado para qual o personagem deve seguir. O jogador em nenhum momento controla o personagem, apenas desencadeia uma sequência de animações ao apertar o botão no momento certo. Em sua época de lançamento, *Dragon's Lair* foi considerado revolucionário, e suas resenhas ditavam que ele seria referência para os games no futuro. Em pouco tempo, os jogadores perderam o interesse no produto, já que as possibilidades de interatividade eram extremamente restritas e o *game* perdia a graça logo depois de se atingir o seu final. Mas, de certa maneira, tais previsões estavam certas, as aproximações entre a narrativa do cinema e os *games* seriam cada vez mais comuns a partir daquele ponto, atraindo a atenção principalmente de criativos da área audiovisual. Mas, há de se considerar que, apesar da figura do animador estivesse presente neste produto final, sua participação neste exemplo não configurava um papel efetivo de participação no mercado de games, visto que os animadores que trabalharam em *Dragon's Lair* não tiveram nenhuma dificuldade em adaptar-se à nova mídia. Na verdade, o trabalho desenvolvido por eles era como o de qualquer trabalho de cinema de animação, onde eles não tiveram que enfrentar as limitações dos consoles tradicionais, visto que *Dragon's Lair* era executado a partir da leitura de um CD, sendo o primeiro game a ser armazenado e executado em uma mídia digital.

Com o passar do tempo, graças à evolução tecnológica, os videogames passaram a possuir melhor capacidade gráfica, resultando numa maior resolução e quantidade de cores disponíveis. Perto do final dos anos 80, a geração de consoles 8-bit surgiu e, com uma paleta de 256 cores e uma resolução média de 256x240 pixels



Fig 4: Imagem do game *Dragon's Lair* ⁴ (padrão do *Nintendo Entertainment System*), a presença do ilustrador, animador e artista gráfico incorporou-se a esta figura do artista 2D, que se separou do programador e passou a ter maior importância no desenvolvimento dos games, levando em consideração que a melhoria da parte gráfica passou a assumir um importante papel no marketing destes produtos.

Assim, o artista 2D passou a ser a figura central no desenvolvimento artístico visual dos games, período que durou aproximadamente até a metade dos anos 90, quando as imagens 3D passam a assumir maior relevância. As principais funções de um artista 2D são:

Concept Art: Desenvolvimento de imagens de pré-visualização do projeto. Aqui, o artista trabalha diretamente com o *Game Designer*, que é o responsável pela criação do jogo, envolvendo seu conceito, regras, roteiro, personagens, etc. A *Concept Art* envolve a produção de imagens de cenários, personagens, ilustrações conceituais e qualquer elemento gráfico que possa ter alguma relevância para o entendimento do conceito do projeto.

Interface gráfica: Embora o conceito de interface seja bem amplo, o artista 2D é responsável neste caso pela elaboração de *menus*, *HUD* (*Heads Up Display*) e elementos que transmitam ao jogador um melhor entendimento do que acontece dentro do game.

Sprites: Aqui o artista 2D foca o trabalho na produção de animações, seja de personagens ou de qualquer elemento interativo. Cada *sprite* consiste num conjunto

de *frames* de animação.

Cenários: Produção de arte para cenários em 2D, divididos em camadas a fim de passar uma sensação de profundidade.

Hoje, outras funções do artista 2D remetem a produção de recursos destinados a *games* orientados à arte 3D, como as texturas que “vestem” modelos, objetos e cenários em 3D.

A GERAÇÃO 3D

A geração 3D passou a assumir o imaginário dos jogadores com a introdução do game *Wolfenstein 3D*, em 1992, pela *Id Software*. O jogo trata-se de um *game* de tiro em primeira pessoa, em que um prisioneiro planeja escapar de uma masmorra repleta de nazistas durante a segunda guerra mundial. O curioso fato é que, embora o nome mencione que o *game* seja em 3D, ele de fato não o é. Todos os gráficos do game foram produzidos em 2D, que eram submetidos a uma *engine* que redimensionava as imagens e as compunha de forma que parecia que foram criadas em 3D. Mesmo assim, este *game* serviu como referência para todos os *games* de tiros em primeira pessoa que vieram depois, tendo destaque o *game Quake* (1993), também da mesma produtora, que inaugurou a produção em massa de gráficos em 3D em todas as etapas artísticas de um *game*.

Hoje, a orientação das grandes produtoras do mercado de *games* é voltada à produção em massa de jogos em 3D, considerando-se a preferência do público *hard user* de *games*, que sempre estão em busca das novidades tecnológicas. O 3D até hoje se reinventa, busca novas possibilidades gráficas, embora que os *games* 2D não tenham desaparecido, mas se adaptaram aos gráficos em alta resolução das novas TVs e buscam conceitos diferenciados dos padrões do mercado para se destacar. Funções básicas do artista 3D:

Modelagem: O artista 3D é responsável pela modelagem de personagens, objetos e cenários, com base

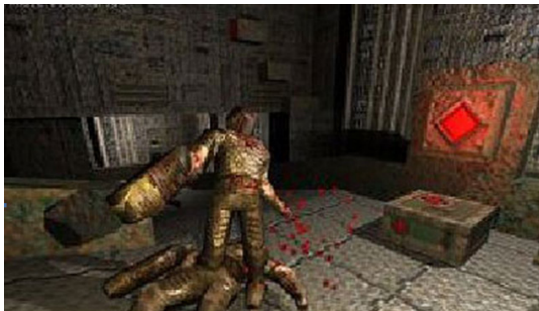


Fig 5: Imagem do game Quake⁵

em referências fotográficas ou nas referências criadas pelo artista 2D.

Animação: Diferente das *sprites* produzidas pelo artista 2D, aqui o animador 3D produz animações com programas que permitem a manipulação dos personagens e objetos. Engloba também a inserção de ângulos e movimentação de câmeras, utilizadas na concepção de *cutsenes*, e de *animatics*.

Com o passar dos anos e a introdução de novas tecnologias como o *motion capture* (que permite a captura real dos movimentos de um ator, por exemplo), a importância dos gráficos 3D não só assumem um papel de maior relevância nos *games*, mas também no cinema.

A ENTRADA DOS DIRETORES DE CINEMA

Impressionado com as possibilidades de pós-produção em cinema que foram surgindo ainda no início dos anos 1980, atreladas às inovações da computação gráfica, George Lucas verificou que os *games* poderiam ser uma nova aposta de mídia criativa, onde os *game designers* da época estavam recebendo grande reconhecimento pelo seu trabalho. Com isso, a *LucasFilm Games* formou-se em 1982, com uma pequena seleção de artistas e programadores.

Até o ano de 1987, a *LucasFilm Games* tinha uma participação no mercado modesta, contribuindo com o desenvolvimento de franquias não pertencentes ao estúdio. O considerado “ponto de virada” ocorreu com o lançamento do *adventure game Maniac Mansion*, primeiro jogo da *LucasFilm Games* na categoria de

produtora e distribuidora. (Smith, 2008)

O que torna *Maniac Mansion* como um elemento importante na história da produção dos games é o fato de que ele introduz a participação de roteiristas tradicionais do cinema no escopo de produção de games, e apresenta pela primeira vez o conceito de *cutscene*, que nada mais é do que a inserção de animações não-interativas durante o decorrer do *game*, tornando o jogador não mais um *interator*, como mencionado anteriormente, mas um mero espectador. Assim, a possibilidade da narrativa ser avançada, bem como outras virtudes da linguagem narrativa do cinema, como a quebra da linearidade, foram introduzidas nos *games*.

Maniac Mansion é um *adventure game* cujo enredo trata de uma história de leve humor negro, satirizando os chamados filmes B de horror e de ficção científica, através de diversos clichês. A sinopse do *game* é a de que Dave Miller, o herói, descobre que sua namorada, Sandy Pantz, foi raptada pelo Dr. Fred Edison, e parte para salva-la, junto de dois amigos. Com isso, o herói e seus amigos invadem a mansão do excêntrico doutor, desvendando os seus segredos, como um laboratório secreto, e estranhas criaturas desenvolvidas em cativeiro.

Com a entrada ao grande público da geração de videogames armazenados em CDs, a aproximação entre os *games* e o cinema tornou-se mais do que evidente, graças à capacidade de armazenamento e qualidade digital das imagens que este novo suporte possibilitava. Logo, recursos de captação de imagens oriundos do cinema tornaram-se praxe, e, conseqüentemente, o principal mote de vendas ao público. O problema é que os primeiros games desta geração seguiram a tendência de *Dragon's Lair*: nada mais eram do que meros filmes interativos, com destaque para *Night Trap*, de 1992, onde o fator da experiência e da interatividade únicas dos *games* é deixado de lado, sendo que a aposta do mercado

nesta época era impressionar o público apenas com a qualidade gráfica e a narrativa. Outro jogo de destaque da época, *Sewer Shark*, conta como o primeiro game a utilizar o filme em *full-motion*, dirigido pelo *Hollywoodiano* John Dykstra, premiado anteriormente pelo Oscar de efeitos visuais. Conseqüentemente, esta primeira geração em CD causou um impacto momentâneo, mas não perdurou, sem deixar hoje nenhuma saudade aos jogadores contemporâneos.

Em 2005, George Lucas anuncia a união física da *LucasArts* e da *Industrial Light and Magic*, inaugurando o *Letterman Digital Arts Center*, com custo de 350 milhões de dólares, com o objetivo de aproximar artistas, programadores de games e idealizadores de filmes na produção de franquias, onde todo o material artístico produzido tenha como fim tanto o cinema quanto os *games*, com produção simultânea. (Smith, 2008).

O game *Enter the Matrix* (2003) foi o primeiro jogo a trabalhar com uma tendência atual na indústria do entretenimento: ao mesmo tempo em que os dois últimos filmes da série *The Matrix* eram filmados, o *game* era produzido, com conteúdo narrativo que complementa a história presente nos filmes, assim como o conteúdo visual não tinha mais produção exclusiva: todo este material era utilizado para ambos os fins, os filmes e o *game*. O filme de animação *Avatar*, lançado em 2009, teve processo de produção semelhante, onde todo o material produzido em 3D foi distribuído entre o *game* e o filme simultaneamente. Eleva-se assim, a importância da figura do diretor de cinema na concepção de produtos para estas duas mídias que já não são mais distintas.

Os motivos que unem estas duas mídias recaem sobre a questão de ambas realizarem produtos para o mercado de entretenimento, fazendo com que os *games*, uma mídia relativamente nova, realize uma mimese das características do cinema, para ter maior aceitação de público. Muito do vocabulário, estilo e repertório presente nos



Figura 6 – Imagem do game Enter the Matrix ⁶

games contemporâneos advém do cinema, sem falar que ambas as mídias apostam em avanços tecnológicos para atrair multidões.

Da mesma maneira, o número de profissionais envolvidos na produção dos *games* e suas habilidades específicas também se assemelham cada vez mais com a indústria do cinema: Desenhistas, profissionais de *storyboard*, artistas 3d, roteiristas, atores, e etc. As funções dentro de cada mercado se confundem, e porque não dizer, se complementam, onde as experiências e soluções desenvolvidas para um meio acaba por migrar para outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indústria do entretenimento hoje convive com a situação de que a interatividade é o que mais tem atraído a atenção do público, levando em consideração o fato de que os *games* hoje lucram mais do que a indústria do cinema e a fonográfica juntas. Com isso, a tendência da criação de produtos, com produção simultânea para diversas mídias, nos parece que vai continuar sendo tendência, assim como a convergência dos atores de produção. Deixamos em aberto aqui novos estudos sobre esta questão, bem como outros enfoques sobre a discussão da narrativa nos *games*.

NOTAS

* Mestrando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS. E-mail: intron@terra.com.br

¹ <http://www.sirgalahad.org/paul/sw/winlock/img/pong.png>

² <http://gisci.files.wordpress.com/2009/02/isotype.png>

³ <http://med78.files.wordpress.com/2010/03/atari-game-river-raid.png>

⁴ http://regmedia.co.uk/2007/03/26/dragons_lair_hd_2.jpg

⁵ http://www.symbian-freak.com/downloads/freeware/cat_s60_3rd/images/games/quake.jpg

⁶ http://www.megagames.com/news/images/thematrixgame_1.jpg

REFERÊNCIAS

ATKINS, Barry. **More than a game: the computer game as a fictional form.** Reino Unido: Manchester University Press, 2003.

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max. Um mapa dos Jogos Digitais. **XXXI Intercom**, Natal: 2008

BROWN, Harry J. **Videogames and education.** Reino Unido: M.E. Sharpe, 2008.

CLARKE, Andy. MITCHELL, Grethe. **Videogames and art.** Reino Unido: Intellect Books, 2007.

DEMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L. High Score: **The Illustrated History of Electronic Games.** 2ª Edição. Estados Unidos: McGraw-Hill/Osborne, 2004.

GIBSON, Jon M. **I am 8-bit: Art Inspired by the classic videogames of the 80's.** Estados Unidos: Chronicle Books, 2006.

HELLER, Steven. **Illustration: a visual history.** Estados Unidos: Abrams, 2008.

HERZ, J.C. **Joystick Nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds.** Estados Unidos: Little Brown, 1997.

KELMAN, Nic. **Video Game Art.** Estados Unidos: Assouline, 2006.

SMITH, Rob. **Rogue Leaders: The story of Lucasarts.** Estados Unidos: Chronicle Books, 2008.