

CODing theGAME: projeto de um videodocumentário sobre a cena de produção de jogos digitais em Portugal

Rogério Tavares

Arts Department

Universidade Federal do Rio Grande
do Norte – Universidade de Coimbra
rogertavares@gmail.com

Licínio Roque

Department of Informatics Engineering

University of Coimbra
3030-290 Coimbra, Portugal
lir@dei.uc.pt

RESUMO

Este trabalho é uma comunicação a fim de informar aos membros da academia sobre a produção de um vídeo documentário que está a ser realizado como parte de uma pesquisa de pós-doutoramento celebrada entre o

Departamento de Engenharia Informática da Universidade de Coimbra, Portugal, e o Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil. Tal comunicação apresenta a pesquisa de maneira geral e foca-se na produção do documentário, parte integrante das atividades a serem realizadas no período. Tal detalhamento apresenta e discute os conceitos gerais do produto apresentado, assim como sua proposta visual e métodos de produção. O objetivo é recolher um *feedback* inicial que possa aumentar a aceitação do produto final, desta maneira, o produto apresentado aqui encontra-se em evolução, e deve ser modificado durante o processo produtivo, a fim de ser apresentado no VideoJogos 2017 e demais eventos.

Palavras-chave

Documentário; Videojogos; Videogames; Projeto; Conceito

ACM Classification Keywords

Surveys and overviews, Design, Empirical studies, Biographies, General literature

INTRODUÇÃO

O documentário *CODing theGAME* faz parte do projeto de estágio de pós-doutoramento do pesquisador Prof. Dr. Rogério Tavares, do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, junto à Universidade de Coimbra, sob supervisão do Prof. Dr. Licínio Roque.

O projeto de pós-doutoramento trata da pesquisa sobre os processos criativos do artista de jogos portugueses. Investiga-se o percurso que as ideias criativas das artes visuais fazem durante o processo de produção de um jogo digital, e, futuramente, pode ser comparado com artistas de outras culturas. Desta maneira pode-se entender as semelhanças e

as diferenças estéticas entre os jogos criados no Brasil e em Portugal.

Por estética entendemos não apenas a visualidade, foco principal deste trabalho, mas também as questões de texto e mecânicas de jogo [6], utilizadas entre os desenvolvedores dos dois países.

A hipótese inicial do pós-doutorado, é de que, embora os jogos digitais sejam uma mídia com características universais, as produções locais mantêm características próprias de acordo com a sua cultura e seu modo de trabalho; e que mesmo países com línguas e costumes semelhantes possuem essas diferenças.

Ao entenderem-se os processos criativos, abrem-se portas para que metodologias e ferramentas sejam criadas de maneira mais apropriada às pessoas que fazem uso destas, entendendo-as individualmente, e como parte de uma comunidade de artistas que produzem artes visuais para jogos digitais.

Além dos produtos tradicionais com os resultados, como artigos e um livro, foram vislumbrados também uma exposição de arte, e publicações em meios não-científicos.

A ideia do documentário, que não integrava o projeto original, surgiu no início do trabalho, durante a abordagem de como seriam entrevistados os artistas que fariam parte da amostra. Em um breve resumo: para o plano original de trabalho são necessárias várias entrevistas com criadores de videojogos portugueses, acerca de seus processos criativos. Para isso são necessários deslocamentos, pré-entrevistas e filmagens, que não seriam divulgadas, apenas a parte transcrita de seu texto, necessária ao projeto original. Entretanto, com algumas alterações, mais algum tempo, e equipamentos e softwares melhores, esse material pode ser devidamente capturado, organizado e editado para a obtenção de um produto videográfico, alocando-se um novo prazo para a edição, e adicionando-se mais algumas entrevistas, com outros atores que compõe o ecossistema de produção de jogos digitais, além dos artistas. Desta maneira, o documentário aparece como um novo produto do projeto

original, um *spin off*, junto aos artigos, exposição, livro e divulgação, inicialmente previstos.

Entende-se que o videodocumentário e a pesquisa de pós-doutoramento são, dessa maneira, produtos diferentes, com necessidades particulares.

CODing theGAME visa cobrir exclusivamente o cenário de produção de jogos em Portugal. Brasil, e outros países de língua portuguesa, encontram-se em cenários diferentes de produção, e o documentário serve à pesquisa do pós-doutorado, ilustrando e ampliando o projeto original, que posteriormente pode ser comparado com o cenário brasileiro. Além do que, um produto semelhante em termos da extensão territorial brasileira, por si só inviabilizariam uma produção feita em um ano, por uma pessoa apenas. Acerca das fases de produção usamos os três estágios citados por Zagalo [4] em seu livro sobre a indústria de videogames em Portugal.

PRODUÇÃO

O levantamento dos possíveis entrevistados foi aproveitado do projeto de pós-doutoramento que originou este documentário. Inicialmente 37 empresas, que após dois meses em Portugal acresceram-se mais vinte à lista, através de entrevistas preliminares e pesquisas online [7, 8]. Tais fontes passam por um processo de organização e seleção centrado em sua produção criativa. Serão, entretanto, acrescentadas mais algumas entrevistas, como academia e publishers, por exemplo, de modo a vislumbrar melhor os diversos cenários da produção de jogos em Portugal. Nestas, além dos criadores previamente selecionados, incluiremos academia e indústria, como professores e coordenadores de cursos, investidores, empresários, e outras pessoas que tenham vivenciado o ecossistema em questão, ou parte dele.

As entrevistas serão gravadas nos próprios ambientes profissionais dos entrevistados, com o pesquisador deslocando-se para os devidos locais, após uma pré-entrevista realizada por e-mail ou telefone. Serão também, na oportunidade, registradas amostras de trabalhos, para serem usados como *inserts* no vídeo, ou como material para exposições, artigos, e demais produtos gerados.

Os custos de produção são arcados pelo próprio pesquisador, visto que, até o momento, não há bolsas de fomento para a produção. Busca de recursos através de sistemas de crowdfunding podem ser explorados, em se havendo tempo hábil para isso.

ROTEIRO

O gênero a ser adotado durante todo o filme é o documental, baseado em entrevistas com profissionais da área, especialmente desenvolvedores, mas com uma abertura para a história e o ensino.

O tempo de duração será curta metragem, devido ao grande número de eventos para divulgação. Sobre a duração denominada curta metragem, esta varia de acordo com as

normas de cada país. Embora no Brasil tal formato seja definido pela Medida Provisória 2.228-1 de 6 de Setembro de 2001, como “aquela cuja duração é igual ou inferior a quinze minutos” [1], a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos EUA, a situa em 40 minutos [2].

Como o objetivo do documentário é mapear a produção contemporânea de jogos em Portugal, o quesito histórico será baseado no livro *Videogames em Portugal: história, tecnologia e arte* [4] através de uma entrevista com o autor, ou na impossibilidade desta, com um resumo com locução em *off* sobre imagens dos jogos antigos.

Como serão apresentados alguns projetos desenvolvidos no ensino superior é importante apresentar entrevistas com professores ou coordenadores de cursos e disciplinas de jogos. Para estes o roteiro da entrevista é diferente de acordo com cada perfil, mas sempre com o objetivo de mapear a atual produção, e, no caso da academia, vislumbrar um futuro provável.

As entrevistas serão gravadas sempre que possível no local de trabalho do entrevistado, a não ser que se opte por outro mais representativo. Como o roteiro prevê locações em diversas cidades, serão criadas rápidas sequências de imagens, que visam contextualizar uma geografia humana da produção, assim como trazer um aspecto menos maquínico para o filme como um todo.

As respostas serão intercaladas de acordo com o tipo de pergunta, ou tópico que esteja sendo tratado. As perguntas e os tópicos podem ser vistos na seção *Questionários* a mais adiante.

A narrativa será realizada com locução em *off*, durante a maior parte do tempo, e, eventualmente pelos próprios entrevistados, em *inserts* de vídeo.

A trilha sonora será música de estoque, ou áudios dos jogos que aparecerem no documentário. Caso haja a possibilidade de investimento financeiro, músicos de games serão convidados para criar as músicas de abertura e encerramento para o filme. Existe a possibilidade da música ser criada “em casa” também, caso haja tempo viável, com instrumentos e bibliotecas *Native Instruments* e outras, mixados sobre áudio gravado, em softwares dedicados do tipo *DAW*. A introdução da sonoridade da guitarra portuguesa na trilha sonora, mesmo que misturada com sons eletrônicos, amplia o espaço humano do documentário, ao mesmo tempo que o individualiza em relação aos outros.

Embora a referência mais comum em documentários sobre produção de videogames seja o filme *Indie Game: The Movie* [5], *CODing theGAME* não terá o apelo emotivo de entrar na vida pessoal das personagens, tampouco mostrar pessoas bravas, desesperadas ou felizes, e sim mapear o país através da produção. Nesse sentido os elementos humanos serão a geografia, a música e a gastronomia, entre outras possibilidades. Pode-se dizer que as diversas culturas e turismos deixam a sua marca nesta produção.

METODOLOGIA

O workflow de produção acontecerá em 10 etapas:

1. Seleção de nomes a serem entrevistados
2. Pré-entrevista por e-mail ou telefone
3. Deslocamento do pesquisador à locação
4. Entrevista e captação de imagens
5. Pré-edição para ajustes básicos no áudio e no vídeo
6. Minutagem dos assuntos abordados
7. Publicação do material bruto
8. Armazenamento para futura edição do documentário final
9. Edição do documentário final após a finalização de todas as entrevistas
10. Pós-produção e divulgação

O cronograma foi aproveitado do projeto original, mas devido à nova série de atividades, em especial a edição, tratamento de cores, e renderização, este prazo deve ser acrescido em pelo menos 3 meses.

QUESTIONÁRIOS

Os questionários são guias para as entrevistas. De um lado eles normatizam as questões para todos, ou quase todos os entrevistados, mas devem também ser flexíveis de modo a permitir que novas questões surjam durante as entrevistas.

Pré-questionário

Existe um pré-questionário a ser respondido por e-mail ou telefone. Este tem a função de organizar e listar um número significativo de participantes. Todos os respondentes ao pré-questionário terão seus nomes listados no site ou nos créditos do filme final.

Pré-questionário

Nome, idade, natural de qual cidade e país.

Cidade na qual reside.

Em quantos jogos já participaste na produção (ensino, publicação, etc)? Considere todos os jogos.

Qual a tua função, ou funções, na produção desses jogos?

Quais desses jogos já foram publicados ou autopublicados? Em quais lojas e plataformas?

Teria interesse e disponibilidade para ceder uma entrevista a fim de participar de um documentário sobre a produção de jogos em Portugal?

Poderia me recomendar 3 pessoas que acreditas que não pudessem faltar nesse documentário?

Fim

Uma vez realizado este levantamento, segue-se para a organização das entrevistas. Estas devem ser otimizadas com base no deslocamento e datas de gravação, pois uma vez que o país inteiro será coberto, de norte a sul, a falta de uma organização dessas pode inviabilizar o prazo de produção, que é estimado de um ano a um ano e seis meses. Até o momento temos 16 cidades listadas.

Questionário

Por sua vez, o questionário completo será gravado prioritariamente no local aonde o entrevistado realiza o seu trabalho. Dessa maneira, as perguntas do pré-questionário são repetidas, com exceção da última, a fim de registrar as respostas em vídeo. É importante repetir essas perguntas em vídeo para que as respostas possam ser aproveitadas no filme, caso necessárias.

As questões são pré-estruturadas, oferecendo assim, possibilidades que sujam outras durante o decorrer da entrevista. divididas por categorias, tais quais:

Identificação:

Nesta categoria acontece uma identificação rápida do entrevistado. Alguns desses dados aparecerão apenas nos créditos e nas legendas.

Percepção:

Aqui procura-se identificar a relação do entrevistado com os jogos, assim como opções de motivação e percepção geral. Esta faz parte da pesquisa sobre processo de criação, e provavelmente não aparecerá na edição final, a não ser que constate-se algo muito relevante para o documentário como um todo.

Arte:

Nesta categoria procuramos identificar a relação do entrevistado com a arte. Como a anterior, está mais relacionada à pesquisa do que ao documentário como produto. Não será realizada para os entrevistados que não forem artistas, público-alvo da pesquisa.

Jogos Indies:

Esta categoria visa verificar se o entrevistado percebe as diferenças políticas e estéticas dos principais modos de produção atuais.

Fluxo de informação

Nesta categoria verifica-se o entendimento que o entrevistado tem do trabalho dele como indivíduo e como equipe, e se como as informações transitam e são negociadas. No quesito produtivo é importante entendermos como as equipes de trabalho funcionam internamente, e na questão estética como os conteúdos são modificados nesse processo.

Projeto

Nesta categoria busca-se entender as tomadas de decisão em relação ao projeto. Como os objetivos devem ser alcançados, como as mudanças são vistas, como a avaliação é feita, como as críticas são entendidas.

Criatividade

Aqui busca-se entender a criatividade sob os pontos de vista artístico e produtivo, e as abordagens inovadoras ou conservadoras.

Formação

Em sendo uma área relativamente nova, é comum a dificuldade em mão de obra. Uma vez que as escolas estão formando pessoas nessa área é importante saber se o mercado e a academia estão dialogando ou se enxergam as necessidades de uma maneira discordante.

Identidade

Nesta categoria buscamos entender o que é um jogo português, no que ele se diferencia dos outros e se os envolvidos tem esse tipo de preocupação ou acham mais importante manter-se em padrões pré-estabelecidos. Busca-se também averiguar se há um reconhecimento dentro da indústria por esse tipo de pensamento.

Políticas

Finalmente, procuramos sondar o nível de engajamento político dos profissionais envolvidos nesse ecossistema. O que eles consideram importante neste momento, e como eles conseguem enxergar essa indústria nos próximos anos.

Gravações

No total são 30 perguntas, e o tempo estimado da entrevista pode variar de uma a duas horas, dependendo do entrevistado. Algumas, baseadas no gosto pessoal ou na experiência são mais rápidas. Outras demandam algum pensamento. Por isso o questionário pode ser enviado antes da gravação, caso o entrevistado assim o prefira.

CONCEITO E VISUALIDADE

Buscamos representar o conceito do documentário em seu logotipo. Para tanto o logotipo apresenta duas tipografias distintas e um elemento pictórico.

O logotipo do documentário é apresentado em 4 variações, para uso com fundos claros e escuros, e para uso na



Figura 1: Logotipo em quatro aplicações, para fundo claro e escuro, com legenda ou sem.

horizontal e na vertical. As opções horizontais contém o subtítulo do filme.

As variações verticais são aplicação em materiais com espaço limitado, e junto a outros logotipos. As horizontais são para aplicações em documentos e materiais com mais espaço informativo.

O elemento pictórico baseia-se na estilização de uma peça de bacalhau como as que são encontradas à venda em mercados. O rabo foi ligeiramente ampliado para ser reconhecido como um peixe grande, visto que depois de seco o rabo perde um pouco de seu volume. O teste de visualização quando feito com 3 brasileiros, todos reconheceram um peixe grande sem cabeça, embora apenas um fizesse a conexão com um bacalhau. Quando feito com dois portugueses, por seus conteúdos culturais, reconheceram o bacalhau imediatamente.

O elemento textual é um jogo de linguagem com a palavra Cod, bacalhau em língua inglesa, e sua aparição na palavra Code, código na mesma língua. Nesse texto, o ato de codificar, Coding, internaliza o peixe, em referência a um dos pratos símbolos da cultura portuguesa, internacionalmente reconhecido. Ou seja: como entender o jogo, elemento universal, a partir de uma ótica local.

Simbolicamente, a pesca do bacalhau remonta ao Século XIII, quando os portugueses já dominavam a pesca desse alimento. Essa pesca era feita com vara, ou seja, um a um, e pescava-se em equipes, nunca sozinho, e as iscas preferidas eram as lulas. [3]

Desta maneira faz-se uma aproximação simbólica nas quais os jogos são produzidos um a um, por times. Embora também possam ser produzidos em série, ou individualmente, mas essas produções, de maneira geral, assemelham-se mais a pequenos aplicativos do que a jogos, que em geral são produzidos por equipes interdisciplinares. O investimento em uma isca cara, também é notável, desde que é necessária uma pesca anterior, a da lula, para em seguida alcançar-se um peixe maior. Isso demonstra projeto, empreendedorismo, e visão de futuro, características seculares, presentes até hoje. Do contrário, o povo português seria comedor de lulas, e não de bacalhaus.

A tipografia adotada constitui-se nas fontes Nonesuch, de Tyler Finch,¹ e Flawless Flygirl, de Phil Bracco.² Embora ambas sejam fontes proprietárias, são de baixo custo, e trazem o frescor de fundições independentes.

A fonte Nonesuch utilizada no logotipo, representa a institucionalização dos jogos enquanto produtos de grandes empresas, que se sustentam apenas com vendas muito representativas. Reconhece-se que não seja a fonte ideal,

1 <https://creativemarket.com/finck/609076-Nonesuch>

2 <https://creativemarket.com/PBroccoli/839384-Flawless-Flygirl>

devido a altura do pingo do “i”, que não proporciona a quebra esperada entre a palavra Cod e o gerúndio de codificar. As fontes gratuitas em sua maioria fracassaram no espaçamento entre as letras maiúsculas de COD, outras não apresentavam minúsculas ou caracteres acentuados, que podem ser necessários futuramente, e outras encontravam um custo muito alto para a fase inicial de produção, quando foi necessário o investimento em outros softwares e equipamentos. Pode acontecer durante o processo a substituição da fonte por outra mais apropriada como, a Kapra,³ que, embora bem mais cara, possui mais opções aumentando as possibilidades. Como este projeto está sendo realizado sem apoio financeiro, as economias, mesmo em poucos dólares, são necessárias.

A fonte Flawless Flygirl, utilizada na legenda “videogame makers in Portugal”, por sua vez representa o processo artesanal de se fazer um jogo. Por detrás dos milhares de cópias vendidas existe um processo inicial, bastante manual, que inicia-se com processos criativos que tomam forma em textos e desenhos, muitas vezes feitos pixel a pixel, centenas de testes de funcionamento e também de aceitação, e chega a utilizar-se inclusive de nomenclaturas como produção, testes e polimento, remetendo a ambientes como oficinas.

A utilização de ambas as fontes nos logotipos pode ser vista na Figura 1, enquanto que a fonte Flawless Girl, será usada também nas *video captions*, como no exemplo da Figura 2.

Esperamos que esta comunicação visual agrade e represente o espírito de um povo aventureiro, que possui uma população jovem a tentar se colocar no mundo como criadores de jogos relevantes, tal como seus antepassados lançavam-se ao mar.

PERSPECTIVAS FUTURAS

Como este é um projeto ainda em desenvolvimento, algumas das características apresentadas, em termos de produção, podem ser alteradas. Entretanto, o objetivo é sintético e perene: mapear a produção contemporânea de videogames em Portugal, durante os anos 2016-17, e divulgar esse cenário através de um curta metragem que possa ser exibido em festivais e disponibilizado na internet.

AGRADECIMENTOS

O pesquisador agradece ao supervisor Prof. Dr. Licínio Roque e seus pesquisadores por receberem-no em vossa instituição, e à Universidade Federal do Rio Grande do Norte pelo afastamento concedido a fim de realizar esta pesquisa, e os produtos resultantes dela, como o documentário acima descrito. Agradece-se também a todos



Figura 2: Aplicações das fontes como selo e como legenda (video caption).

os participantes envolvidos no processo até agora, entrevistados, professores, empresários, pareceristas e a todos que colaboraram com críticas e sugestões.

REFERENCES

1. Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, Medida Provisória N° 2.228-1, de 6 de Setembro de 2001. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm (Acessado em 04/08/2016)
2. http://www.oscars.org/sites/oscars/files/89aa_short_subject.pdf
3. Pesca do bacalhau: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pesca_do_bacalhau_pelos_p_ortugueses
4. ZAGALO, N. (2013) Videogames em Portugal: história, tecnologia e arte. FCA; Lisboa, Portugal.
5. Indie Game: the movie. (2013). Direção de Lisanne Pajot e James Swirsky; com entrevistas de Jonathan Blow, Phil Fish, Edmund McMillen. Documentário, colorido, 1h34min.
6. GALLOWAY, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. (S. Weber, M. Poster, & N. K. Hayles, Eds.) Choice Current Reviews for Academic Libraries (Vol. 18). University of Minnesota Press.
7. Game Dev Map <https://www.gamedevmap.com>
8. Portugal Game Studios Spotlight 2015. <http://bit.ly/2eG5luP>

³ <https://creativemarket.com/blezja/102239-Kapra-fonts-family>

