

Projeto Jagen – O Processo de Adaptação de uma Pintura para o Formato de Jogo

B. Berchieri G. Campos G. Giacomini L. Couto L. Lucats P. Espíndola

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, Brasil



Resumo

Por meio da adaptação da obra flamenga "Paisagem de Inverno com Armadilha para Pássaros" do pintor Pieter Brueghel desenvolvemos um projeto de jogo digital fortemente baseado em narrativa e ambientação, buscando foco nos elementos de exploração e investigação de um cenário tridimensional onde o horror acompanha sempre o jogador cujo maior objetivo é manter-se vivo.

Contato com os autores:

brunoberchieri@gmail.com;
gabmonteiro9389@hotmail.com;
razorhax0r@gmail.com;
lrccouto@yahoo.com.br;
edulucats@hotmail.com;
ph_espindola@hotmail.com

Palavras chaves: Pieter Brueghel, horror survivor, projeto de jogo

1. Introdução

Jagen foi fruto de um projeto interdisciplinar, envolvendo a adaptação da obra "Paisagem de Inverno com Armadilha para Pássaros" do artista flamengo dos séculos XV e XVI, Pieter Brueghel, para um jogo em 3D, com foco especial na narrativa. Este documento relata o processo utilizado para adaptar a obra de Brueghel à criação e produção do jogo.

2. A Pesquisa

Sendo este o elemento principal do qual seria derivado o conceito de todo o projeto, decidimos estudar com

profundidade a obra de Brueghel. Foi trabalhada especialmente a parte teórica e conceitual da obra, buscando entender quais as motivações existentes por trás dessa pintura; analisando detalhadamente cada elemento individual como sendo único e, ao mesmo tempo, parte de um todo. Por meio da análise, descobrimos a existência de significados ocultos na obra, fortemente ligados ao momento histórico de produção da mesma.

Levantando a hipótese da possível localização geográfica do que seria o vilarejo pintado no quadro (uma pequena vila localizada nos Países Baixos) focamos em investigar os aspectos religiosos, sociais e geográficos da região na época em questão. Também, observamos a época em que a obra foi pintada, coincidente com o que se conhece como a Idade Média tardia.

A Idade Média tardia caracterizou-se como um período de crise. Catástrofes climáticas, problemas agrícolas, fome coletiva, doenças e pestes, tensões políticas e sociais bem como inúmeras outras dificuldades matizaram um quadro europeu sombrio que destacava a presença impetuosa da morte. [RODRIGUES, p.2]

Durante a época de produção da obra, toda Europa estava consumida pelo fanatismo religioso, o que tornava pequenos conflitos entre novas religiões ascendentes e religiões tradicionais constantes estopins para conflitos em larga escala, cruzadas contra o paganismo e até mesmo guerras entre nações.

Toda essa instabilidade religiosa gerava uma crescente xenofobia, especialmente nas vilas menores e mais conservadoras, além de problemas de distribuição de alimentos e produtos secundários, sendo que mercadores eram mal-vistos como quaisquer estranhos que adentrassem um novo povoado.

O próprio clima, na época, acompanhava o caos que reinava no leste europeu. Os efeitos do inverno se apresentavam de forma completamente irregular, sendo tão devastadores a ponto dos estudiosos nomearem esse período como "Pequena Era Glacial", o que define muito bem o que ele foi: um período de temperaturas baixíssimas, além do comum, em que nevascas chegaram a afetar regiões em que, anteriormente, nunca sequer tinha-se visto neve, contribuindo ainda mais para a escassez de alimentos.

O período mais frio da Pequena Era Glacial, entre 1645 e 1715, está conectado a uma profunda queda nas tempestades solares conhecida como "Mínimo de Maunder". Durante aquele período, o acesso à Groenlândia esteve em larga medida bloqueado pelo gelo, e os canais holandeses costumavam congelar-se completamente [NATIONAL GEOGRAPHIC].

Este fenômeno, aliado a extrema instabilidade religiosa da época, acabou gerando uma vasta sensação de desespero e penitência por toda a Europa, alimentando ainda mais os conflitos religiosos e a desconfiança da população, informações estas imprescindíveis para analisarmos coerentemente o quadro pelo ponto de vista do artista. A obra nos revela paralelos entre situações nela retratadas e a realidade do leste europeu da época. Mas somente quando nos aprofundamos na análise do sentimento religioso deste cenário, nos deparamos com as chocantes afirmações ocultadas por Brueghel na obra. Estas, de forma subjetiva, representam um dos maiores problemas da população da época: a falta de prudência.

Embora, à primeira vista, o quadro pareça apresentar uma paisagem bucólica e pacífica, ao observarmos detalhadamente a paisagem e as personagens nela contidas, podemos revelar diversos elementos que demonstram a intenção do artista ao retratá-los assim. As rachaduras na superfície do rio congelado; as crianças que sobre ela brincam despreocupadas; os pássaros próximos a uma arapuca armada (cena esta que dá nome à pintura).

Brueghel nos passa uma mensagem atemporal por meio desta obra. Pela retratação do inverno anormal e incessante pareado ao povo despreocupado e ignorante do vilarejo, subjetivamente ele define o fato de que a humanidade é desatenta, inconseqüente, agindo sempre de forma descuidada em frente aos perigos que a cercam, sem ao menos se dar ao trabalho de percebê-los. A prudência, por conseqüência, passa a tornar-se o foco central da obra, representando uma humanidade que da cada vez menos atenção aos valores morais, alienando-se entre os valores religiosos vigentes. Podemos verificar isso nas afirmações de Ferreira:

Brueghel criticava não a verdade dos provérbios (da palavra) mas a surdez (ou cegueira) dos homens que não a escutavam (ou não a percebiam). Por isso, o que hoje é compreendido como uma moldura de exclusões, delimitando o campo de uma construção ideológica, surgiu, de fato, como uma necessidade de transmissão de

um saber prático que os jovens poderiam receber com proveito e cuja validade poderia ser confirmada na experiência em comunidade. [FERREIRA]

A riqueza do cenário que já nos fora apresentado pela própria história solicitava uma narrativa envolvente, cinematográfica, o que nos deu base para utilizarmos a parte mais prática da pesquisa, que foi redigida paralelamente à pesquisa histórica e que envolvia o estudo de mídias diferentes, especialmente o cinema. Essa atmosfera sombria era demasiadamente atraente em termos de elaboração de um roteiro, e decidimos desenvolver uma narrativa que mesclasse suspense e horror, tendo como base absoluta a obra e nossa interpretação. A maioria dos elementos do quadro foi adaptada por decisão unânime para o projeto, que se tornaria um jogo de focalização interna centrado em exploração e investigação.

3. A Narrativa

O resultado final foi um jogo que conta a história de um mercador viajante que, por conta dos rigores do inverno, se perde em uma floresta e acaba parando em um pequeno vilarejo à beira de um rio. No decorrer da narrativa, esta personagem descobre que o aparentemente pacífico vilarejo esconde terríveis segredos, e terá de ser prudente e sagaz se quiser escapar de lá com vida. A primeira decisão que deveria ser tomada seria em relação ao cenário. Para ser uma adaptação fiel, o jogo deveria conter a mesma mensagem central da pintura em que seria baseado, ou seja, deveria trabalhar as questões da prudência e do perigo iminente. A partir deste conceito, a equipe decidiu ambientar o jogo na Idade Média Tardia (Fig.1), aproveitando as referências históricas coletadas na pesquisa. Considerando também os conflitos religiosos e sociais, as condições climáticas adversas e a dificuldade de sobrevivência naquela época, a equipe optou por fazer do jogo um *survival horror*. Este gênero coloca o jogador em um ambiente hostil, controlando uma personagem com recursos e ações limitadas. Como em um filme de terror, os jogos de *survival horror* são projetados para causar medo no jogador. É um tipo de jogo que cria uma sensação de perigo iminente e insegurança, recompensando o jogador por agir com cautela.



Fig. 1. Modelo para a igreja da idade média tardia

Uma característica importante do gênero de terror é a especial relevância da construção da narrativa. Uma história de terror tem de fazer o ouvinte se sentir na pele das personagens. Para que isto aconteça é preciso que a narrativa seja sólida, com personagens e situações verossímeis. Tendo isso em mente, dedicamos à construção da narrativa boa parte do tempo disponível para a conceituação do projeto.



Fig. 2. *Concept*: cenário hostil no inverno e personagem

A construção da narrativa começou com a criação do local onde esta se passaria: um vilarejo perdido em meio a uma floresta glacial (fig. 2). Depois, foram desenvolvidos esboços das principais personagens da história, suas personalidades, desejos e objetivos, sempre com cuidado para que não destoassem do cenário medieval. Tanto no caso do ambiente quanto das personagens, a verossimilhança foi a preocupação maior no momento da criação.

O segundo passo foi o desenvolvimento de uma linha do tempo para a história. Decidiu-se que o jogo se desenvolveria em um período de sete dias, tempo em que a personagem controlada pelo jogador passaria no vilarejo. Foram definidos então os eventos que ocorreriam em cada um destes dias, tendo já em mente o *gameplay* envolvido. Esta foi, sem dúvida, a parte mais trabalhosa do processo, pois foi preciso ter certeza de que o roteiro não possuía contradições ou inconsistências, ao mesmo tempo em que deveria contar uma história que prendesse a atenção do jogador e que passasse a mensagem da “Paisagem de Inverno”. Esta fase do projeto envolveu a equipe inteira, em diversas reuniões e *brainstormings*.

Finalmente, com a linha do tempo completa e os eventos que ocorreriam no jogo definitivamente criados, a equipe passou a focar na criação do jogo em si. Esta linha do tempo deu origem a dois outros materiais: uma versão em forma de conto da narrativa, onde seriam definidos todos os diálogos presentes no jogo, assim como descrições de objetos e outros detalhes similares. E um *walkthrough* do jogo, relacionando cada um dos eventos da linha do tempo com uma tarefa que o jogador deve realizar, como investigações ou lutas. Também foram definidas neste

documento quantas e quais seriam as *cutscenes* presentes no jogo.

4. O Jogo

O jogo foi idealizado buscando aumentar a imersão do jogador no ambiente de suspense e terror no qual ele se passa. Por causa disso, pensamos que seria melhor que ele tivesse uma focalização interna com grande presença de investigação do cenário e interação com seus elementos, buscando aumentar a tensão no jogador. Além disso, a presença de cenas cinematográficas mostraria muito bem o desespero e horror (fig. 3) pelo qual o personagem principal está passando, sendo estas com focalização externa e visando atribuir personalidade ao personagem principal.



Fig. 3. Cenário do jogo: o vilarejo guarda segredos obscuros

O jogador tem como objetivos sobreviver às armadilhas criadas para ele pelos outros personagens e ser prudente com as suas atitudes para tentar descobrir os segredos obscuros da vila e encobrir assassinatos inevitáveis.

Para atingir seus objetivos, o jogador deve explorar bem os cenários (fig. 4), interagir com *NPC's* (*Non-Player Character*) e passar por algumas provas constituídas de *minigames* de ação para se livrar de seus inimigos e armadilhas construídas por eles. Nestes *minigames* o jogador deve ser intuitivo e rápido. Para cada *minigame*, a forma de se livrar do inimigo ou de simplesmente escapar muda. Por causa disso, o jogador deve rapidamente vasculhar o cenário enquanto tenta sobreviver aos ataques contra ele. Quando descobrir algo que puder ser usado para atacar ou para se defender, pode utilizar este objeto por meio de um comando simples. Porém, para que algumas cenas de luta se tornassem mais interessantes, foram definidos momentos de *Reaction Command*. Estes ocorrem no meio de uma animação interativa na qual o jogador deve pressionar o comando correto para obter sucesso. Caso falhe, ele poderá tomar algum dano ou até mesmo perder o jogo, fazendo com que tenha que iniciar a último conflito novamente.

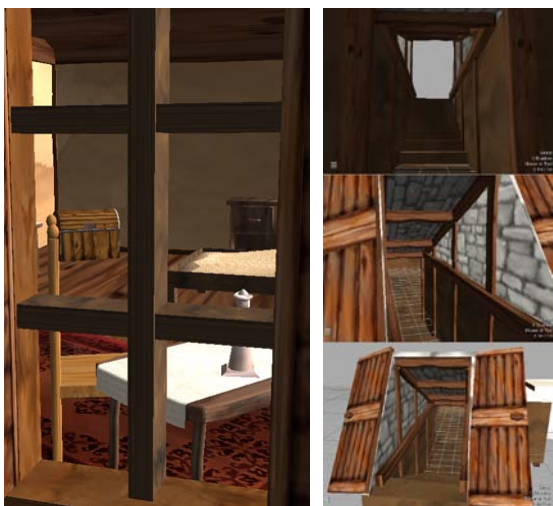


Fig. 4. Cenários a serem explorados pelo jogador

Os comandos necessários para jogar são simples e facilmente adaptáveis para qualquer tipo de plataforma, visto que os movimentos devem ser intuitivos nas horas mais críticas do jogo. O jogador pode realizar as seguintes ações:

- Movimentar;
- Interagir com objetos e *NPC*'s;
- Pular;
- Abrir o menu;
- Controlar a câmera;
- Ativar a função do objeto que ele está segurando;
- Realizar movimentos específicos de *Reaction Command*

O jogo possui um sistema de progressão bem simples. À medida que o jogador avança na narrativa, ele vai descobrindo cada vez mais sobre a vila. O jogo é dividido em oito fases, sendo cada uma delas um dia. Ao término dos acontecimentos de cada dia, o personagem principal irá dormir e se recuperar de qualquer ferimento que tenha sofrido. Depois disso, ele passará para o dia seguinte, ou seja, para próxima fase.

5. Produção

Optamos pela *engine* Torque, que possibilita a criação de jogos em um ambiente tridimensional com utilização da técnica de modelagem por CSG (Construção por Sólidos Geométricos).

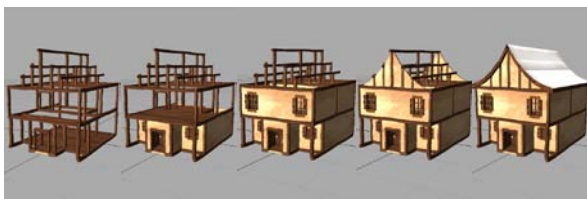


Fig. 5. Etapas de modelagem no Constructor.

Sua grande vantagem, no entanto, é seu modelador 3D próprio, chamado Constructor (fig. 5). Ele permite

a criação de edifícios através do uso de formas geométricas, formas estas que já calculam automaticamente colisão e projeção de sombras, processo que precisaria ser executado manualmente caso optássemos por técnicas de modelagem mais comuns, algo inviável de acordo com nosso cronograma.

6. Conclusão

O jogo é um formato extremamente adaptável. É possível extrair temáticas e elementos de outras mídias e transformá-los em jogo, adicionando o elemento da interatividade. Mais ainda, o jogo pode ser usado como uma poderosa ferramenta para se contar histórias, potencial que desde cedo foi visto nos jogos disponíveis no mercado, mas só na última década passou a ser explorado com mais cuidado.

Agradecimentos

Agradecemos aos professores Roberto Yokota, Odair Gaspar e Adriana Kei, por sua valiosa orientação durante o processo de desenvolvimento do projeto Jagen.

Referências

- BORGES, Rosa M. Andrade. *História dos Países Baixos*. São Paulo: Ministério dos Negócios Estrangeiros (1998);
- COSTA, Hermisten Maia Pereira. *Teoria da Teologia Reformada*. São Paulo: Mundo Cristão (2007);
- Encyclopaedia Britannica*. Londres: Sourcebooks (2005);
- MOTA, Myriam Becho. *Histórias: das Cavernas ao Terceiro Milênio - 2 Grau*. São Paulo: Moderna (2003);
- VENEZIA, Mike. *Pieter Brueghel*. São Paulo. Editora Globo (1997);
- RODRIGUES, Adriani Milli. *Fé x Razão: Em Busca De Fundamentos Para Re-significação Religiosa*. Disponível em: <http://enaic.unasp-ec.edu.br/pdf/artigoadriani.pdf> [acessado em: 16 setembro 2009];
- SOHO/National Geographic/Terra
- FERREIRA, Ermelinda. *Que Procuram No Céu Todos Esses Cegos?* Disponível em: http://www.plataforma.paraapoesia.nom.br/ermelinda_ensaio_s4.htm [acessado em: 16 setembro 2009].