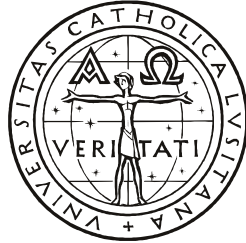


**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Licenciatura em Som e Imagem**



Projecto “Zamurai”: Relatório

**Relatório do Projecto Final
Arte e Comunicação Digital 4º Ano**

Telmo Rocha da Silva

Professor Orientador: Professor Luís Ferreira Sarmiento

Janeiro de 2007

Dedicatória

Gostaria de dedicar este trabalho aos Red Water em geral, aos meus amigos Nuno Sarmiento e Eva Pereira, e aos meus pais que me dao a possibilidade de estar aqui, mesmo tendo sido o mais chatos possivel durante toda a realização do projecto. Obrigada.

Agradecimentos

Agradeço à ajuda, tempo, e esforço do professor Luís Ferreira Sarmiento, professor da disciplina de Arte e comunicação digital.

Gostaria também de agradecer ao meu amigo Nuno Sarmiento por toda a ajuda com a sua experiência em Vídeo Jogos, conhecimento das Comunidades Anime e Gamer, e sabedoria sobre programação.

Um agradecimento especial para a minha amiga Eva Pereira, pela sua ajuda com experiência da Comunidade Anime e conhecimentos das obras da mesma, e pela enorme força que ela me deu durante a realização do projecto.

Também acho por bem agradecer aos meus pais, pelas oportunidades e dificuldades que eles me têm criado. Ambos só fazem de mim uma pessoa maior.

Por fim agradeço à comunidade *#butanpressfight*, e a comunidade *SelectButon*. É graças a eles que aprendi muitos dos meus conhecimentos práticos sobre vídeo jogos.

Resumo

Uma Pagina? Um jogo? Uma intervenção na Internet, ou sobre comunidades de Internet?

ZAMURAI é um samurai, que cai num mundo de fantasia. Este é o local onde todas as personagens da criação dos *media* nipónicos vão parar. Há porém uma guerra a decorrer à bastante tempo entre personagens que se dizem, criadas para agradar, e personagens que dizem ter sido criadas para exprimir. Este pobre samurai apenas quer voltar a sua vida normal, mas vê-se envolvido nesta batalha. Será ele o elemento que faltava na equação, para haver uma resolução no conflito? E quem ira ele apoiar? Saberá *ZAMURAI* escolher correctamente o seu campo de batalha, e ter força para viver segundo ele? Jogue, e viva a vida de *ZAMURAI*.

Com este pequeno argumento, construí uma história que pretende abordar temas como o consumismo, criação artística, e originalidade. Virando criações de consumo contra os seus próprios consumidores, de uma forma bastante literal. Também faço uma declaração pessoal da minha opinião quanto as tecnologias, ao desenvolvimento destas, e ao trabalho dos artistas nestas. Acho por fim que como o próprio jogo mostra, uma obra deste género pode abranger varias temáticas, porque são precisas varias pessoas, com aprendizagens diferentes, para concluir um trabalho destes correctamente. Todas essas experiências, opiniões, e questões abordadas, podem provir de pessoas diferentes, e criar uma única obra. Uma única experiência. Arte em grupo.

Índice de Conteúdos

1	Introdução ao Projecto	1
1.1	Apresentação da Proposta de Trabalho.....	1
1.2	Estudo e Desenvolvimento do Projecto Final.....	1
1.3	Organização e Temas Abordados no Presente Relatório	2
2	Descrição do Projecto	3
3	Estudo prévio dos temas apresentados na cadeira.....	6
3.1	Casos de estudo de Obras e Tecnologias de Internet	6
3.2	Exemplos úteis para o desenvolvimento do projecto.	7
4	Descrição do Desenvolvimento do Projecto	9
4.1	Teorização	9
4.2	Desenvolvimento.....	10
4.2.1	Pesquisa e Ambientação	10
4.2.2	Personagem	11
4.2.3	Inimigos	13
4.2.4	Figurantes.....	17
4.2.5	Colisões de Ataques.....	20
4.3	Realização	21
4.3.1	Gráficos	21
4.3.2	Game Design.....	24
4.3.3	Cinematics.....	25
4.3.4	Programação Adicional.....	26
4.4	Conclusão	27
5	Pensamentos finais e Perspectivas Futuras	29
ANEXO A:	Teorização Inicial do Projecto	32
ANEXO B:	Referencias.....	46

1 Introdução ao Projecto

1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho

A minha proposta de trabalho para a disciplina de Artes e Comunicação Digital é o desenvolvimento de um pequeno jogo de plataformas n o programa *Flash 8*. Será um vídeo jogo que o utilizador jogará directamente no browser usado pelo mesmo. Proponho-me neste trabalho desenvolver este jogo de forma básica, com um ambiente similar ao dos vídeo jogos compatíveis com as antigas e desactualizadas placas gráficas CGA. Será um “pagina” leve, fácil de fazer o *download* a qualquer velocidade, mas que o resultado choque o jogador, e o agrida de uma forma que ele próprio não esta habituado, devido as consequentes tentativas de o agradar, pelos meios que utilizo.

1.2 Estudo e Desenvolvimento do Projecto Final

Para o trabalho final da disciplina de Arte e Comunicação Digital, decidi abordar as possibilidades de relacionar a *Net Art* com os vídeo jogos. O objectivo que marquei primariamente para este projecto seria o de uma *Web Page*, em que a sua navegação seria feita da mesma forma que um jogo. A consequência óbvia deste projecto seria que a informação estaria disponível como uma narrativa de um jogo, e a sua acessibilidade seria dificultada pelos desafios “naturais” num ambiente de vídeo jogo. Com este projecto tentei igualmente conciliar um objectivo pessoal, exterior ao âmbito da cadeira. Propósito esse que era o de conseguir ver de perspectiva mais interior, o ambiente de desenvolvimento de um vídeo jogo. E isto concluiria com os objectivos práticos deste projecto.

Porém não é apenas de conteúdos práticos que um projecto desta envergadura é produzido. Da experiência de vídeo jogos que tenho, principalmente *Role Playing Games*¹ de origem nipónica, o conteúdo conceptual de uma obra é principalmente exprimido pela sua narrativa. A sua mensagem é dada de uma forma muito metafórica, através da “história” que essa obra pretende contar. Um bom exemplo disto seria o jogo *Final Fantasy VII*², no qual a sua mensagem ecológica é inegável. Porém toda esta se desenrola de uma forma muito subtil, e apenas sub entendida numa extensa narrativa sobre aventuras e batalhas. Mas que historia pretendo eu contar? Na continuação da “tradição” de vídeo jogos japoneses, o que eu me proponho a contar neste projecto é relacionado com os próprios meios, que usam a mesma formas de expressão do meu projecto. Isto é, o meu projecto, mesmo sendo um exibido directamente na *Web*, continua a ter uma forte componente de vídeo jogo. Por outro lado eu próprio utilizo estereotipou e objectos de culto, das criações nipónicas a que refiro. Na minha opinião, o tipo de mensagens incutidas em obras que falei previamente, eram geralmente carregava duma certa carga moral, ou ideológica, que se encontram cada vez mais fracas e inexistentes. As razões e porquês desta minha conclusão apresento-as no anexo A, com uma teorização das problemáticas que tento questionar com a narrativa deste trabalho. Também apresento ai de uma forma mais esclarecida (menos confusa e dispersa como é normal nos vídeo jogos) toda a mensagem que pretendo passar.

Por fim, há uma outra questão neste trabalho que pretendo abordar. É da minha opinião, consequente da minha experiência nesta universidade. Que o tecnológico tem-se sobreposto ao técnico. Não vou aqui começar uma discussão sobre a obrigação técnica do artista, pois

essa ainda hoje é discutida nos próprios corredores da instituição onde estudo, e muito passível de subjectividade. Porém, e tenho aqui que afirmar que isto é uma opinião pessoal e um caminho que desejo de momento seguir, um artista deve ser alguém que trabalha a ferramenta que é a tecnologia. Será esse o conceito de técnico? Não será o conceito de técnico um conceito muito aproximado ao de artesão? Não foi a diferença entre o conceito de artesão e de artista já discutido várias vezes ao longo da nossa história ocidental? Haverá assim tanta diferença entre essas possíveis discussões de antes, e o que questiono aqui e agora? Afirmo que um artista, se é alguém que vai para além do artesão, então antes terá de ser um bom artesão. E porque é que sinto que o artista anda a perseguir a vanguarda tecnológica como um cão de caça a traz de uma lebre? Um artista não tem como obrigação ponderar sobre o meio técnico que lhe é apresentado a frente, a vida que o envolve, e o trabalho que produz a partir disso? São mais questões do que respostas, são mais crenças do que factos. Porém é com isto que me apresento, é com isto que produzi o meu “projecto”.

Não me sinto na obrigação de utilizar a ultima novidade de computação gráfica, e os últimos algoritmos *Free Source* que estão dispostos na Internet. Não me sinto na necessidade de ter que provar algo através das últimas formas de interactividade com um meio digital. Este é um jogo, desenvolvido com a linguagem básica de *Action Script* do *Flash 8*. Um simples jogo de plataformas, com reminiscências aos seus antecessores compatíveis com as placas gráficas CGA, e no qual pergunto ao espectador: É um jogo ou uma página de Web? Tem ou não mensagem por de trás desta obra? É ou não preciso as últimas tecnologias para conseguirem interagir com um ambiente virtual, para imergir no ambiente virtual, para enviar uma mensagem? As respostas dependem de quem joga.

1.3 Organização e Temas Abordados no Presente Relatório

Os temas abordados no relatório, abordam o desenvolvimento tecnológico e teórico do projecto. Em primeiro lugar faço uma exposição das problemáticas que me levaram a construir um trabalho com esta temática. Foi feita uma teorização, previa a este relatório, que esta agora exposta e corrigida no anexo A. Posteriormente dou uma explicação de como decorreu o processo de aprendizagem de um vídeo jogo na plataforma de *Flash*. De seguida descrevo como o trabalho foi realizado, nos seus diferentes aspectos, até a conclusão da obra final. Acabo o relatório com a conclusão final do trabalho propriamente dito, e com a apresentação das dificuldades na sua realização, e perspectivas de trabalho futuras.

2 Descrição do Projecto

Enquadrar este projecto com um princípio, meio, e fim, não é simples. Se decidisse ser preciso ao extremo, teria de referenciar todos os elementos que tenho de pano de fundo, que me trouxeram até aqui e hoje. Incluindo pormenores da minha vida pessoal, que começam desde a minha infância. Porém, vou tentar resumir, e ser o máximo objectivo. Este projecto pode-se dizer que é apenas mais um passo num percurso de vida que tenho levado. Sou uma pessoa que desde que me lembro teve uma enorme afinidade com o mundo da animação nipónica, e consequentemente com os vídeo jogos da mesma origem.

Hoje em dia sei que há muitos como eu, e que quase se podem considerar um verdadeiro movimento de massas. Porém é para esse “mundo” de onde provenho, que me pretendo virar e confrontar. Por isso agrido esse meu mundo com questões sobre exactamente o que forma estes grupos, une estas pessoas, e a mim com elas. As produções dos media de origem nipónica. Pergunto-me se o que eles consomem é aquilo que eles querem. Se o que eles querem é o que eles pedem, ou se é algo que eles próprios não sabem? Pergunto se vale a pena dentro deste mundo que está criado, começar a criar divergências e separações entre uns e outros? Não será isso apenas a falta de uma direcção e objectivo, a um aglomerado que se formou? Eu porem como indivíduo criador desta comunidade, decidi já à algum tempo, que a minha vida seria dedicada ao *media* dos vídeo jogos.

Tendo então em conta estes factores, e outros mais pessoais, que neste relatório não desejo revelar, encontro-me no início deste semestre, decidido a relacionar o meu trabalho de que forma for, com este mundo a que pertença. Foi então que começou especificamente esta disciplina, e se começou a abordar as questões da arte na *Web. Net Art* e *Art.net*, foram questões para as quais a disciplina tentou pender mais. Porém o que não conseguia parar de pensar era de facto a relação intrínseca que eu, e o “mundo” a que pertença, temos com a *World Wide Web*. Como apresento na teorização do anexo A, estas comunidades são especialmente formadas na *Internet*. Como também esta na teorização dado a entender, isto pode ser considerado de facto um movimento social com base na *Internet*. Diria mesmo, além do que a *Web 2.0* está a formar, porque este já cá esta, e não foi tido em atenção. A partir dessas introspecções, foi fácil criar uma relação que me levasse, com as minhas questões prévias e toda a abrangência que isso implica, decidir a marcar uma posição sobre esse tema, directamente relacionado com a “vida social na *Internet*”. Era também obvio utilizar o jogo como forma de expressão, tendo em conta as relações que estes têm com o *Fandom*. A teorização que apresento posteriormente, foi o culminar da minha investigação sobre este assunto. Foi nesta pesquisa com que me deparei com o filósofo Žižek³, e com o que este pensava sobre os produtos de consumo, e as suas consequências a nível pessoal. Uma relação com o *Fandom* (que esta relatada na própria teorização), foi facilmente encontrada, porque o que o filósofo fala, é exactamente o que esta a acontecer, já numa forma avançada.

Deixando agora um pouco este tipo de referências de lado (mas não totalmente), era-me impossível criar relações apenas com um mundo que existe, apenas sobre a forma de virtual. A relação directa, podendo mesmo ser considerada reaccionária, com a matéria que tenho vindo a estudar no decorrer deste ano lectivo, foi apenas uma consequência natural. Visto que a minha especialização neste curso é de Artes Digitais, o desenvolvimento do trabalho das disciplinas que me estão a ser leccionadas esta muito direccionado para o desenvolvimento tecnológico. Não, eu digo. Como já disse anteriormente, quer-me parecer que o tecnológico se

tem sobreposto ao técnico. Decidi neste percurso marcar uma posição, que não vou deixar que sejam as ultima tecnologias que definam o resultado que as minhas obras vão ter. Não da forma como julgo ver, em que o tema, é sempre essa própria tecnologia. Não me quero sentir forçado a ter que utilizar algo que tenha sido desenvolvido recentemente, nem tão pouco a desenvolver algo que nunca tinha sido feito antes. Pelo contrário, acho que esse é o trabalho de engenheiros, com os quais os artistas devem trabalhar cada vez mais, e não tentar fazer também o trabalho deles. É da minha vontade utilizar seja que tecnologia for, desactualizada ou não, para conseguir transmitir uma mensagem. O tecnológico é apenas uma ferramenta. Não quero ser chamado de um criador de ferramentas, muito menos que as ferramentas que desenvolver no decorrer dos meus projectos, sejam as únicas conclusões que possam ser retiradas do meu trabalho. Numa conversa com um amigo que me ajudou com este projecto, disse-lhe “parece que se anda a tentar meter o tecnológico na arte, em vez de repararem para o que flúi de artístico, dentro do tecnológico”. A sua reacção pareceu-me de concordância. Por isso mesmo apresento o meu *Low-Tech*. Não quero interagir com o meu jogo através de sensores ou pistolas que detectem para onde aponto. Um teclado já é demasia com todos os seus *inputs* e possibilidades de combinações possíveis. Apresento uma imagem do que sou, uma imagem *Low-Tech* e desactualizada. “Apresentar-vos-ei uma Imagem com a possibilidade de 5 paletes de 4 cores possíveis cada, o CGA”, disse-o para mim mesmo.

A relação deste tipo de imagem com o *Low-Tech* provem dos jogos que jogava quando mais novo. Jogos básicos mas que eram suficientes para me agarrar a eles durante horas seguidas em computadores lentos, toscos, e já na altura velhos. Não consigo ter hoje em dia uma imagem mais *Low-Tech* do que esta. É a minha reacção ao tecnológico. Foi então feita investigação em como essas antigas placas gráficas funcionavam. O resultado de uma simples pesquisa na *Wikipedia* foi o suficiente para saber até que ponto tinham sido desenvolvidas estas placas gráficas. Devo aqui defender a *Wikipedia* como fonte de informação e referencia para este género de informação. Geralmente, as pessoas que mais usam a *Wikipedia* como fonte de informação, são as pessoas que mais investigações fazem neste sentido. Os mesmos que pertencem aos Fandom, e que possuem uma vida social na Internet. Os mesmos que dizem “*Google It*”. Também obtive ajuda do meu amigo Nuno Sarmento, que me conseguiu esclarecer mais algumas informações a respeito deste assunto, quanto ao funcionamento das placas gráficas e em que situações se poderiam aplicar as cores que me foram apresentadas na pesquisa. Foi porém com o decorrer do projecto que decidi “brincar” com as diferentes paletes possíveis desta placa, misturando-as a fim de obter as composições gráficas que pretendia.

Com estes factores apresentados, voltemos um pouco atrás para conseguir olhar para tudo em perspectiva. Tenho por um lado o *Fandom*, e todas as suas implicações sociais, assim como a minha afirmação como um deles que os questiona. Por outro lado tenho o meu mundo exterior, como aluno da Universidade Católica, no curso de Som e Imagem, com o qual eu me afirmo como um suposto artista que quer trabalhar a sua técnica, até esta conseguir dizer a mensagem que pretendo transmitir, renegando-me contra ter que dizer o que a tecnologia dita. Pelo meio tenho uma das minhas mais recentes referencias, fóruns de discussão sobre vídeo jogos, nos quais os jogos mais antigos são lembrados com uma grande nostalgia. Onde estava eu no meio de tudo isto? Decidi não mais pensar sobre quem era e onde estava, e decidi começar a trabalhar no projecto e deixar que o meu trabalho me definisse.

Mais um pequeno, porém importante factor condicionador deste trabalho, foi a utilização de gráficos de outros jogos profissionais editados, para construir as minhas composições visuais. Isto deveu-se a um conjunto de factores, como por exemplo o livre transito de cultura virtual,

mas que não me constitui um problema. A posição que mantenho quando ao meu trabalho gráfico, é que pode ser usado por quem o quiser, desde que eu tenha tido em conta como o criador desses. Numa expressão desta minha posição, e por uma questão de necessidade (que refiro posteriormente), fiz um trabalho de edição e colagem. O desenvolvimento deste foi ainda mais interessante que o resultado. Não só foi-me permitido aprender muito com os gráficos que usei, como creio que algo do género, uma conversão de “grafismos”, nunca tenha sido tentado anteriormente. Foi uma surpresa para mim ver o desenvolvimento deste tipo e trabalho, assim como as reacções de outras pessoas perante ele, e óbvio, eu próprio ver o resultado. Recebi inclusive reacções de comunidades como *Insert Credit*⁴, e *TIGSource*⁵, as quais apesar de criticarem a jogabilidade e diálogos do projecto, congratulam o aspecto gráfico como sendo inquietantemente interessante.

3 Estudo prévio dos temas apresentados na cadeira

3.1 Casos de estudo de Obras e Tecnologias de Internet

[Caso de estudo 001]

:: *They Rule* ::.

:: <http://www.theyrule.net> ::.

Este *link* foi-me dado a conhecer ainda antes de ser apresentado no blog da disciplina, igualmente pela Joana. Este site chamou-me logo a atenção devido a sua temática, uma espécie de “Teoria da Conspiração”, em que revela uma grande verdade sobre estarmos todos debaixo do controlo de um poder maior, contra o qual tomaremos a decisão de lutar. Porém, como já quase com todas as teorias do género de hoje em dia, não é levado a sério, mas mais como uma brincadeira, uma fábula que nos é contada.

Porém é exactamente esse o facto pelo qual gostaria de pegar esta peça em específico, o de ser (talvez?) uma fábula. Se formos a ver, não é fábula nenhuma. É na verdade um conjunto de vários elementos, que posteriormente são expostos e interligados pelo utilizador, e aí sim, o utilizador forma uma fábula. Mais correctamente, o utilizador está a construir a sua própria teoria da conspiração. Se formos a ver isto de um posto de vista mais distante, o facto interessante é que este site fornece aos utilizadores, elementos para construir uma história, história essa que vai ser construída pelo utilizador de uma forma rápida e eficaz.

Este pequeno factor acho-o de uma extrema importância, porque ao contrário de por exemplo, a obra *SWAP*, é a interacção que vai criar a narrativa da história. Os elementos já foram pré construídos, porém a narrativa é a que se modifica com a interacção. Porém é uma narrativa visual. Não quero aqui denegrir a obra, longe de mim, estou apenas a usar como exemplo, de que são duas formas distintas de abordar a questão da “narrativa interactiva”. Uma forma visual, outra de forma “escrita”. O que no “*They Rule*” se apresenta, é de facto uma narrativa literária, apresentada por meios visuais, e não uma simples narrativa visual. Nesse aspecto é que, numa especulação rebuscada, acho o site mais próximo de vídeo jogos. É quase como um jogo, em que o objectivo é criar uma narrativa com princípio, meio e fim.

Tenho apenas a acrescentar, que acho mesmo muito interessante o facto de, esta obra, usar bases de dados e dados expostos publicamente na Internet, e relaciona-los. Ou melhor, o utilizador relaciona-os.

[Caso de estudo 003]

:: *Sketcher* ::

:: <http://www.atmosferas.net/sketcher/> ::

Esta obra é um software, e por sua vez um de extrema utilidade. Mas só com o facto de ser um software, já diz algo sobre a obra, a possibilidade de esta ser ou não uma obra de arte. Factos reais é que esta aplicação permite o utilizador fazer anotações no seu Internet Browser, de uma forma instintiva até, e criar *hyper-ligações* dessas anotações, assim como organiza-las ao seu gosto.

Esta aplicação surge com perguntas sobre a direcção das *hyper-ligações*, quem as faz, e como interagem. É o programador que cria a ligação, ou é a mente do utilizador? Nesta obra o utilizador cria ligação entre paginas que previamente não tinham nenhuma, apenas com actos quase instintivos de anotação. Outro factor que acho de importância, e uma mais valia neste trabalho, é este ser usado um browser que pelo qual não se paga, assim como o próprio *Sketcher*.

Claro que não escapa à atenção este ser um software português, o que é nacional, ainda é bom.

3.2 Exemplos úteis para o desenvolvimento do projecto.

[Caso de estudo 004]

:: PIXELGALA.ORG ::

:: <http://www.pixelgala.org/> ::

Este é um projecto que está ainda em desenvolvimento, e o qual tenho vindo a acompanhar já a algum tempo. É um trabalho que me interessa a um nível muito pessoal, visto ser extremamente visual, e incidir exclusivamente sobre *PixelArt*.

O objectivo deste projecto é construir uma “*Time Line*” desde 1954 (ano da criação do pixel), até aos dias de hoje. Este projecto conta com sete participantes, que não só são produtores de *PixelArt* para o projecto, como são os “juizes” das obras com que outros artistas contribuem. Este é um projecto em comunidade, e conta com a ajuda de qualquer pessoa que quiser fazer uma obra dos temas propostos. O que acho interessante neste projecto, é este ser feito em comunidade, abrindo as portas para quem quiser participar e “ajudar”, não sendo a sua obra, a obra, mas o site e o conjunto das obras.

Sem conseguir deixar de puxar a brasa para a minha sardinha, tenho de concluir que a própria existência e persistência da *PixelArt*, assim como outras formas de arte visual digital, que se

julgam erradamente mortas como a ASCII, levantam questões muito serias sobre se a PixelArt pode ser comparável com pintura, ou mesmo animação, e se a sua continua criação não passa de simples revivalismo nostálgicos, ou de expressões visuais artísticas no seu mais puro sentido, quase em comparação com os ismos do princípio do século passado.

[Caso de estudo 002]

:: ASCII ROCK ::

:: http://projects.c505.com/projects/ascii_rock/index.html ::

Esta pagina apresenta o trabalho que o artista Yoshi Sodeoka desenvolveu, convertendo videoclips em animações ASCII, com musica MIDI a acompanhar. O que aqui vemos, são formas bastante difíceis de distinguir, porém, não deixam de ser alusivas as obras originais. Muito pelo contrário, relacionam uma directa ligação visual com elas, sendo as formas originais reconhecíveis, porém é-lhes “aplicado” um filtro *ASCII*. Não consigo parar de comprar tais imagens com um certo sentido de “mar de informação”. Claro, especulando que a informação visual foi convertida em palavra, porém, não em palavras mas nos elementos simbólicos da linguagem, os caracteres.

Claro que também me chama em especial atenção a aproximação, que estas obras têm, com a *ASCII Art* e *ANSI Art* dos anos 90. Ambas tiveram um grande revivalismo nos anos 90, devido a Microsoft ter declarado que esta forma de codificação visual estava morta, em consequência da tecnologia de gráficos *Raster* do Windows. Porém, no trabalho deste artista de renome, que para além de artista, designer e musico, também foi fundador da *e-zine World.com*, notando a sua notável preocupação com o digital no campo da arte.

Tenho a concluir que este trabalho vem, no entanto, na sequencia de outras animações de ASCII feitas por amadores, usando provavelmente os mesmos programas de conversão em ASCII que o artista usou, incluindo uma animação que era a versão completa do filme pornográfico *Deep Throat*, e uma outra animação que era a versão completa do filme *Matrix*.

4 Descrição do Desenvolvimento do Projecto

A execução deste trabalho foi efectuada por fases completamente separadas. Essas fases foram a Teorização, Desenvolvimento, Realização, e Conclusão. Cada uma destas foi posteriormente desenvolvida por partes, e consequentes pesquisas, as quais eram feitas conforme as necessidades exigidas. Porém como todas as fases estiveram separadas cronologicamente, o melhor seria descrever o projecto de uma forma quase cronológica, que dentro da sua formação aparente “caótica” (principalmente para os outros), acabou numa conclusão muito próxima dos meus objectivos iniciais.

4.1 Teorização

Como já foi dito, comecei com este ano convicto de que iria relacionar os meus trabalhos com o mundo e o desenvolvimento de vídeo jogos. No desenvolvimento da disciplina de Arte e comunicação digital, foi-me apresentado conceitos de *Net-Art*, *Art.net*, comunidades virtuais, *Web 2.0*, e outros conceitos que nos poderiam, ou não, servir de ponto de partida para a elaboração do projecto desta disciplina. Como já foi dito previamente, foi fácil para mim lembrar-me de alguma relação com os elementos das comunidades virtuais das quais provenho. Consequentemente foi-nos pedido para fazer uma pesquisa sobre um assunto que nos interessasse, e que pudesse ser relacionado com os temas apresentados previamente na disciplina. Foi por essa altura que conheci o filósofo Žižek. Slavoj Žižek é um filósofo, sociólogo, psicanalista, e pensador em geral, de origem Eslovena. Ele é assumidamente um pensador de esquerda, e serve-se do psicanalista francês Lacan⁶ para referenciar muito do seu trabalho. Porém, tive dificuldade em encontrar bom material de pesquisa sobre o trabalho dele, restringindo-me a textos que ele publicou na Internet, e ao seu documentário (referenciado no Anexo A) onde ele expressa algumas das suas teorias. Do que pude aprender com ele acerca do capitalismo tardio, e de como as massas consumistas de hoje em dia não são agredidas por novos conceitos de tal forma, que não conseguem imaginar algo que não seja diferente do que lhes é constantemente fornecido.

Mas para não me deixar levar demasiado pelo discurso forte do filósofo, decidi em primeiro lugar pesquisar sobre as comunidades de que provenho. Foi aí que conheci conceitos como *Fanservice*, *Fanboy*, e *Fandom*, que me intrigaram bastante. Porém a informação sobre estas comunidades é demasiado recente, e a maior parte das vezes construída pelos próprios. Um dos conceitos mais conhecidos deste “mundo”, é o *Otaku*. Foi no decorrer da minha pesquisa que reparei que dentro das comunidades, esse conceito não é o mesmo que para o público em geral. Enquanto o público geral confundem quase todos os fãs de cultura Pop Japonesa com *Otakus*, a verdade é que para eles, apenas os mais consumistas dos fãs é que podem ser considerados *Otakus*. Porém entre os Fãs havia um conceito que me interessou particularmente. O de *Fanservice*. Na minha pesquisa cheguei a conclusão que *Fanservice* é conteúdo, geralmente de leve conteúdo sexual, que é introduzido pelos criadores nas suas obras a fim de excitar as audiências. Essa excitação é supostamente provocada para aumentar as vendas, e prender o cliente ao produto (uma espécie de satisfação imediata pelo que consome).

Foi então que decidi começar a pesquisar mais aprofundadamente Žižek, a partir do material que tinha reunido, e o que este pensador diz. Consegui aí encontrar um ponto que parecia coincidir demasiado com o que *Fanservice* é. A teoria de que uma pessoa, nesta sociedade de consumismo tardio, quando compra algo para consumir, geralmente não está a consumir o que compra. Logo a insatisfação é imediata, e continuar a consumir é a opção maioritariamente tomada. Olhando a minha volta, e para a crescente comunidade consumista de animação e jogos japoneses, fez-me questionar se isso de que Žižek fala, não será exactamente o que é provocado pelo *Fanservice*? Não será isso exactamente o que é *Fanservice*? Sobre essas questões, dei as minhas respostas na conclusão da teorização. Tinha por fim um algo sobre o que queria falar.

4.2 Desenvolvimento

4.2.1 Pesquisa e Ambientação

Em primeiro lugar, tenho que avisar que todas as classes referidas neste relatório, estão disponíveis tanto na página do projecto, como no material fornecido.

Foi então entre a fase da teorização e a fase de desenvolvimento que comecei a pensar em que espécie de obra deveria fazer efectivamente. O que nos tinha sido pedido era que fosse uma obra apresentada na *Internet*. Foi então quando tomei a final decisão de que seria uma obra apresentada na *Internet*, que fosse o mais similar possível com um jogo. A opção por um jogo de plataformas foi devido ao curto espaço de tempo para a conclusão do trabalho, e pareceu-me que um jogo deste género seria relativamente mais fácil de fazer em relação a outros.

Após algumas aulas de *Action Scrip* que eram do âmbito da cadeira em questão, comecei a pesquisar exemplos de exercícios de jogos de plataformas, feitos em flash. A razão pela qual procurei por exercícios / tutoriais e não por exemplos de jogos, foi porque não queria que a minha visão de como o meu jogo deveria ser, não fosse desviada da visão que tinha dos jogos de plataformas em quais me inspirei, e os quais tentava reproduzir. Destes últimos, jamais conseguiria enunciar a sua totalidade, porque não é algo que pesquisei para me inspirar, mas um conhecimento adquirido durante anos de experiência de jogador. Porém, jogos como Duke Nukem⁷, Alley Cat⁸, ou até mesmo Sonic the Hedgehog⁹, Super Mario Bros.¹⁰, e Alex Kidd¹¹, são jogos que não só joguei, mas com os quais cresci.

Foi então que encontrei um exemplo que me satisfez no site Flash Kit¹², um tutorial de como fazer um jogo com plataformas móveis, do autor Stephen Harris. Comecei imediatamente a formular um protótipo, para estudar e construir os vários comportamentos e acções que seriam incluídas no jogo. As acções que planeei inicialmente foram:

Personagem – Andar esquerda e direita, saltar, atacar, ataque em salto.

Inimigos – Andar esquerda e direita, seguir personagem, delimitar área onde o inimigo anda, saltar, atacar, disparar, e pelo menos quatro tipos de disparos diferentes.

Figurantes – Andar, dialogo.

Sistema de Níveis – Gravidade, plataformas e plataformas moveis, zonas de colisão (horizontal e não vertical como as plataformas), colisões.

Uma vez estabelecidos os parâmetros do que se poderia entender como “motor de jogo”, comecei então a trabalhar no código propriamente dito. Após alguma dificuldade inicial em entender o código que proveio do tutorial, fiquei a perceber que um jogo de plataformas não passava de isso mesmo. Um jogo de plataformas. Ao analisar a classe *PlatformGame.as*, reparei que temos um objecto (ou mais) que é influenciado por um sistema de gravidade. Esse sistema faz simplesmente com que esses objectos influenciados pela gravidade estejam com a sua posição vertical constantemente a ser aumentada, até que este encontre uma plataforma. Quando a posição vertical do objecto e da plataforma são coincidentes (ou dentro de uma margem de erro pré estabelecida), a posição do objecto pára se ser alterada, e mantém-se constante à posição da plataforma. Se imaginar-mos que a plataforma trata-se do chão, então temos uma real simulação de como a gravidade funciona. Os saltos funcionam de forma similar a gravidade, porém no sentido contrário ao da gravidade. É dado um impulso inicial com um valor, contrario ao da gravidade, e a gravidade actua adicionando valores contrários ao do impulso. A cada *frame* (simulação da continuidade do real), é adicionado um, ao valor de menos oito do impulso. Com o impulso, no primeira *frame* a personagem move-se sete valores negativos (que neste caso são para cima), no segundo sobe seis, e assim continuamente até voltar a descer, e voltar a encontrar-se com a plataforma, e a sua velocidade vertical ficar finalmente estável. Um dos pormenores que reparei neste tutorial por mim encontrado, foi que o sistema de gravidade tinha uma falha crucial. Esse erro consistia em que se a distancia de onde um dos objectos influenciados pela gravidade saltasse, fosse consideravelmente alta, a velocidade da gravidade aumentaria tanto, que por vezes o numero de pixels de movimento entre *frames*, era maior que a área de margem de erro que fazia com que a personagem se fixasse na plataforma. Isso fazia com que o objecto ultrapassasse a plataforma. Por isso tive que aperfeiçoar o sistema de gravidade, e limitar a velocidade de “descida” até um certo valor, para que a partir de uma certa velocidade, essa fosse constante. Vim mais tarde a descobrir que na realidade, é isso que acontece. Visto que a “nossa” gravidade é constante, quando um objecto cai, cai a uma velocidade constante. Decidi então criar um protótipo do jogo que seria o grosso do desenvolvimento, e que conteria apenas algumas partes essenciais do jogo final, deixando os outros para a conclusão.

4.2.2 Personagem

Este código esta distribuído entre as classes *PlatformGame.as* e *Character.as*.

Uma vez entendido o código que tinha como base, comecei a manipula-lo. Em primeiro lugar criei alguns gráficos experimentais, que serviriam o protótipo da melhor forma possível. Um as plataformas e as primeiras imagens da personagem principal. Apontei imediatamente de seguida a construção da personagem. Quanto ao movimento da personagem, isso correu sem problema, principalmente porque já estava previamente implementado, com a única diferença que não havia animação quando andava, ou em qualquer outra acção. Isso foi facilmente resolvido, construindo uma personagem a partir de um *Movie Clip*, e colocaria animações dentro deste, para que com determinados *inputs*, o *frame* actual da personagem fosse o correspondente ao da acção. Porém para o ataque tive de aprender com o código existente, e fazer o meu próprio. Em primeiro lugar, como a detecção dos *inputs* é feita através uma operação de *IF*, que confirma se a tecla esta a ser pressionada a cada *frame*, o que acontecia era que enquanto o jogador mantivesse a tecla pressionada, a personagem não saia do *frame* de ataque, e consequentemente fazia um ataque continuo. Isso não servia de modo

algum, porque o usual nos vídeo jogos da minha experiência, é o jogador ter que pressionar a tecla de cada vez que quer que um ataque seja efectuado. Isso faz com que automaticamente, haja um intervalo de tempo enquanto o primeiro ataque acaba, e a tecla é pressionada para o segundo ataque, fazendo com que os ataques sejam intermitentes, e não contínuos. Isso foi resolvido de uma forma, ou processo, que viria a utilizar mais algumas vezes posteriormente, e que pelo que vim saber posteriormente em conversas com o Nuno que tem mais experiência em código, isso é perfeitamente normal porque um ataque trata-se de um processo temporal, e não uma simples execução. A utilização de contadores para cronometrar as acções de código, que vai delimitar as acções da personagem, é perfeitamente valido. Assim o fiz, e o resultado é que se o jogador ficar a pressionar a tecla de ataque, a personagem faz ataques intermitentes. Não conseguir porém implementar um método em que o pressionar da tecla efectuasse apenas um ataque. Talvez com a utilização de funções activadas pelas teclas, talvez conseguisse fazer com que tal acontecesse, mas o meu conhecimento assim não mo permitiu. Outro problema com o ataque que apareceu logo de seguida. Sempre que se efectuava os ataques, a personagem continuava a mover, se as teclas de movimento estivessem a ser pressionadas. Novamente não era este o meu desejo, queria que a personagem parasse para efectuar o ataque. Consegui isso fazendo uma segunda variável de ataque que iria parar barrar todo o *input* feito pelo jogador, durante o decorrer do ataque. Essa variável, como a variável primária de ataque que controlava a animação e acção da personagem, era igualmente activada com o *input*, e desactivada com o contador do ataque. Então em resumo, como se efectua o ataque da personagem? O *input* da tecla de ataque faz com que a variável primaria do ataque seja activada, para desenrolar a animação de ataque, o contador é metido a 0 e começa a contar os frames, que vai controlar o tempo do ataque, e controlar as duas variáveis do ataque que quando activadas, barram todos os *inputs* para as outras acções.

Passei de seguida para o ataque em salto. A fórmula foi muito similar à do ataque, a única diferença, era que se o no código fosse detectado que o jogador não estava no “solo” a animação seria diferente. Porém havia o problema de que a animação do ataque em salto não era activada devidamente porque havia duas animações a tentarem decorrer durante o ataque em salto. A animação de salto, e a animação de ataque em salto. Este problema foi resolvido fazendo com que a variável primária de ataque, barrasse a animação de salto. O mais problemático, nesta fase do trabalho foi o facto de ter que andar constantemente a saltar entre duas classes. A da personagem e da do “motor de jogo”.

O código inicial tinha duas classes, entre outras que não são necessárias referir de momento.. Uma classe que se chamava *PlatformGame.as* e outra que se chamava *Character.as*. A primeira fazia o reconhecimento dos *inputs*, e a detecção das plataformas. A segunda pouco mais fazia que simular a gravidade propriamente dita. Hoje sei que não distribuiria as acções desta forma. O jogo teria uma classe principal que actuaria como motor de refrescamento para todas as outras classes, que teria instanciado todas as classes dentro desta, e que efectuaría as acções que fossem comuns a todos os objectos do jogo. Essa classe seria o coração do motor do jogo, e seria essa que teria instanciado dentro dela todas as classes, e todos os objectos que valesse a pena mencionar. Seria nesta classe que por exemplo colocaria a gravidade para todos os objectos que fossem posteriormente influenciados por esta. Esses objectos estariam instanciados em *Arrays*, e a gravidade funcionaria com eles através de *loops* de *For*. Até mesmo poderiam todos os objectos estar numa única *Array* muito extremamente moldável, quem sabe até actualizada a todos os *frames*, e que a gravidade fosse apenas uma função que seria aplicada sobre ela. Seria nesta mesma classe principal que implantaria o código relativo as colisões com as plataformas. Visto que o jogo é de plataformas, e visto que são elas que

definem o ambiente do jogo, faz sentido que estas estejam igualmente inseridas apenas numa única *Array* dentro da classe principal. Algo do género já acontecia no código fornecido, porém, e talvez devido a minha falta de experiência, esse código revelou-se muito confuso. De seguida meteria todas as acções directamente relacionadas com a personagem dentro da classe da personagem. O controlo de *inputs*, posicionamento da personagem devido a estes, e circulação dos frames conforme a sua acção presente. Estas seriam as minhas soluções agora, com mais experiência, porém, na altura dei como finalizado o funcionamento da personagem, com todas as acções implementadas.

4.2.3 Inimigos

Em primeiro lugar devo dizer que a classe que descreverei de seguida, é a classe com o nome de ficheiro *Enemies.as*, e está atribuída aos inimigos. Estes funcionariam de forma idêntica à personagem. Influenciados por gravidade, e por colisões com as plataformas. Mas os inimigos não possuem *inputs*, mas sim ordens. E deveriam ter características de comportamento diferentes aos da personagem. Por exemplo mais ou menos velocidade ao andar. Mais ou menos impulso ao saltar. Estes possuíam também muitas mais acções que a personagem, e distintas por cada tipo de inimigo. Foram por estas razões que decidi fazer uma classe de inimigos única, que teria todos os comportamentos dos inimigos, e que estes comportamentos fossem “moldados” através de um conjunto de variáveis, que seriam declaradas no próprio *Movie Clip* do inimigo. Em principio o plano era fazer dois tipos de classe. Um para os comportamentos dos inimigos, que seria a classe inimigos principal. E um outro conjunto de outras classes que seriam as definições de cada “tipo” de inimigo. Porém, e da minha experiência adquirida, pelo trabalho feito em construtores de jogos como *Game Maker*¹³ e *RPG Maker*¹⁴, assim como a minha experiência adquirida ao longo do projecto, decidi que essas variáveis que definiriam o inimigo, seriam declaradas no próprio inimigo a quando colocado no “campo”, ou seja, no *Movie Clip* deste.

Mas pegando no facto de que a classe de inimigos teria comportamentos similares aos da personagem, decidi começar por implementar os mais básicos. Para meter o inimigo a andar, usei o mesmo esquema de simples deslocação no eixo horizontal, que acontecia com a personagem. A diferença era que, visto que o inimigo não continua *inputs* mas ordens, a deslocação era condicionada por uma variável de andar, que diria se o inimigo estava a deslocar-se para a direita, para a esquerda, ou parado. Conforme a situação da variável, o refrescamento da classe (que aqui já é feito pela classe principal), iria executar que direcção que movimento o inimigo teria. A variável ditava a direcção para onde o inimigo andaria. Este esquema permitia-me facilmente formular outros esquemas que modificariam facilmente a direcção da personagem. O mais usado ao longo do projecto é delimitar um espaço, onde o inimigo ira circular. Apenas definindo uma distância máxima a esquerda e a direita, fiz com que tal acontecesse mudando a variável para a direcção contrária, quando o inimigo atingisse um limite. Também consegui desenvolver uma forma de a classe de inimigos detectar a posição da personagem no eixo horizontal, fazendo o inimigo seguir essa posição, encurtando a distância entre os dois. Para dar mais naturalidade, diz uma zona de margem de erro, para que o inimigo não tentasse ficar com a mesma posição que a personagem, mas que rondasse a posição da personagem.

De seguida comecei por implementar a gravidade do inimigo. Aqui acho que poderia ter usado novamente a gravidade usada numa possível e melhorada classe principal, fazendo com

que a condição do inimigo ser ou não afectado pela gravidade, fosse apenas definido por uma variável, e a declaração da gravidade fosse feita pelo próprio inimigo. Essa variável existe igualmente, possibilitando criar um inimigo voador. Porém decidi implementar um sistema de gravidade equivalente ao já utilizado anteriormente pelas duas classes de motor de jogo, e personagem, mas este funcionaria exclusivamente dentro desta classe de inimigos, e actuando sobre cada um deles de forma singular. Para a implementação deste sistema de gravidade, foi-me exigido compreender o total funcionamento do sistema anterior, para que conseguisse codificar um sistema próprio, e independente. Depois dessa compreensão ter sido atingida, foi-me relativamente fácil fazer uma cópia personalizada. Porém com a gravidade, vinha naturalmente a implementação do salto nos inimigos. Aqui fui novamente criar um esquema idêntico ao já utilizado para a personagem, porém, com a mesma condicionante por variáveis, já anteriormente utilizada para o andar. O problema aqui era que na personagem, essa ordem era dada por um *input*, logo, um momento único. Não poderia no comportamento do inimigo simplesmente accionar a variável de salto. Depois esta ficaria sempre ligada o que originaria a que o inimigo ficasse sempre a saltar, ou mesmo, que lhe fosse possível saltar simplesmente uma vez. Foi então que encontrei uma solução que viria a usar repetidas vezes, dar ordens de acções aos inimigos. Criava uma função que fosse constantemente actualizada e que seria a reacção da personagem para uma determinada ordem. Essa ordem ou até mesmo acção, seria efectuada por uma segunda função, que seria chamada quando fosse necessário ou conveniente. Isto também me veio posteriormente a facilitar a construção dos *loops* de pseudo inteligência artificial, que foram criados posteriormente dentro dos inimigos. Estes seriam os comportamentos específicos de cada inimigo. Logo o resultado foi o de ter uma função que accionaria a variável de salto, e numa outra função constantemente actualizada, o salto seria efectuado e consequentemente a gravidade. Com isto dei por concluído a implementação da gravidade e salto nos inimigos.

De seguida comecei com o que foi provavelmente a implementação mais difícil dentro do jogo, os disparos. Estes teriam de ter a possibilidade de ser de vários tipos, e de serem vários dentro ecrã. Os vários tipos de tiros que planeei inicialmente foram, um tiro que seria disparado para a posição exacta da personagem. Um tiro que seguisse a personagem numa espécie de *Homming Device*. Um tiro que seria disparado na direcção da personagem mas que seguiria sempre uma rota horizontal fixa. E por fim um tiro que fosse sempre disparado na mesma direcção, independentemente da posição do jogador.

Como é característico em mim, decidi começar imediatamente pelo desafio que se apresentava ser mais difícil. Um disparo feito na direcção da posição do jogador. Antes de resolver arranjar forma de o conseguir, tinha obviamente que arranjar uma forma de conseguir fazer o inimigo disparar. A forma como o fiz foi fazendo novamente duas funções. Uma que efectuaria a acção, e outra que trabalhasse o resultado da acção. Na primeira teria de criar um *Movie Clip* de cada vez que fosse efectuado um disparo. Porém como contava ter vários disparos simultaneamente, e que estes fossem então controlados independentemente, decidi que cada um destes disparos ficaria instanciado numa *Array*. Porém vim mais tarde a reparar que as características de cada um dos tiros eram confundidas entre eles, porque todos eles tinham o mesmo nome. Foi nesta altura que decidi fazer com que cada um dos *Movie Clips* criados tivesse um nome diferente. Para conseguir isto utilizei novamente uma espécie de contador, em que adicionava ao nome dado ao tiro (posteriormente declarado no inimigo), um número que seria sempre diferente, porque iria sendo aumentado conforme os tiros eram disparados. Esta foi uma boa maneira de criar o tiro no cenário, porque me permitia depois, conseguir usar a mesma forma de criar o tiro, para os vários tipos de tiro diferente, trabalhando

apenas com a *Array* que era aumentada a cada tiro. De seguida teria de posicionar onde o tiro seria efectuado em relação ao inimigo, e a detecção da posição da personagem. Estes dois parâmetros eram importantes porque serviriam a todos os tipos de tiro, e ninguém gostaria de ver um disparo sair dos pés do inimigo, quando ele tem um par de pistolas na mão. Visto que esta era uma função que estava planeada ser chamada em momentos específicos no tempo, seria a melhor solução posicionar o tiro nesta função, logo que este fosse criado. Por isso o tiro é colocado numa posição relativa ao do inimigo, e com um pequeno deslocamento definido no inimigo (visto que cada um poderia ter tamanhos diferentes). Este posicionamento mudaria horizontalmente conforme a direcção para que o inimigo estivesse virado. Também neste momento é quando duas variáveis são declaradas com a posição exacta do tiro.

De seguida comecei a implementar o disparo direccionado propriamente dito. Se o que queria era que o disparo fosse feito numa direcção, então essa direcção seria forçosamente um ângulo. Teria de definir esse ângulo com uma equação básica de trigonometria. Definia em primeiro lugar a distancia entre os dois pontos iniciais, a posição de disparo e a posição da personagem com um teorema de Pitágoras. Essa distância é forçosamente uma recta com um ângulo, e esse ângulo seria a direcção do disparo propriamente dita. Esse ângulo era encontrado com essa recta da distância entre os dois pontos, e o eixo horizontal. Porém isto apresentava posteriormente um problema, porque as funções matemáticas do Flash, quanto aos ângulos, funcionam em radianos e não em ângulos. Pior ainda, o Flash não dava correctamente o ângulo pretendido, apenas uma abstracção deste, sempre dentro dos valores de Pi, que formam o meio circulo relativo ao quadrante superior em que o triangulo se efectuava. A forma que encontrei foi mudar o ângulo para um valor negativo, sempre que a personagem se encontrasse abaixo do inimigo, posteriormente ao ângulo ser encontrado. Agora sei a que se deveu este problema. Era devido ao facto de estar a usar o espaço absoluto do cenário, e não ter “criado” um espaço relativo apenas para esta função. Desta forma o zero de ambos os eixos, estava sempre no objecto que estivesse mais a baixo, e o *Flash* abstraía sempre um triangulo sempre com uma forma idêntica. A forma correcta de o fazer seria criar um espaço relativo quanto a posição do disparo, em que a coordenada zero desse espaço fosse o local de onde o disparo estava a ser efectuado, e a direcção da personagem seria dada pela relação entre a posição da personagem e a posição do disparo, no espaço absoluto do Flash. Dessa forma o triângulo teria sempre como fonte o local do disparo, a triangulação feita em relação a esse ponto, e não em relação ao ponto mais baixo. Porém, tendo agora o ângulo do disparo, que era definido na função de disparo, teria de o fazer avançar relativamente a essa direcção. A matemática era novamente a solução, efectuando apenas o seno e o co-seno do ângulo, com uma velocidade pretendida, e efectuar essa acção a cada frame, na função de manutenção dos tiros. É escusado dizer o quanto útil é ter que se definir a “velocidade” no seno e no co-seno, porque esta é uma variável que é definida posteriormente no inimigo, permitindo ter disparos de velocidades diferentes, para inimigos diferentes. Porém outro problema foi encontrado. Essa direcção previamente encontrada não podia ser uma variável, porque dessa forma todos os tiros efectuados dessa forma, e que estivessem presentes no cenário, teriam um ângulo novo sempre que um disparo era efectuado. Por isso o ângulo é introduzido numa *Array*, que posiciona os tiros independentemente com a direcção que lhe é atribuída independentemente pela *Array* das direcções. Assim concluído, tinha conseguido efectuar disparos na direcção da personagem de forma correcta.

Seguindo em frente, comecei a trabalhar numa forma de conseguir que o inimigo disparasse tiros que seguissem a personagem. Em primeiro lugar teria de tanto dentro da função de disparo, como dentro da função que faz a manutenção do disparo, arranjar uma forma de

indicar que tipo de disparo o inimigo deveria a efectuar. Com uma simples variável que seria declarada no inimigo, condicionaria que acções efectuar dentro de cada uma das funções. Por exemplo, quando essa variável fosse definida no inimigo, como sendo a relativa quanto ao tipo de disparo direccionado, dentro das funções efectuar as acções previamente descritas no parágrafo anterior. Porém se a variável fosse definida para outro tipo de disparo, efectuar outro tipo de acções. Tudo isto seria decidido pelo código com uma simples operação de IF, para verificar o estado da variável. Poderia até possivelmente, dentro das acções do inimigo, modificar o tipo de tiro que queria que ele efectuasse, se assim o quisesse. Por isso a forma como procedi foi deixar que o tiro fosse criado normalmente como já o era no tipo de tiro anterior, porém, desta vez não lhe é dado direcção nenhuma. Sendo agora o tipo de tiro que seguiria a personagem, na função de actualização é que era feito o mesmo procedimento que no tipo de tiro anterior, desde a comparação entre os dois pontos, até o cálculo do seno e do co-seno com uma determinada velocidade. Calculando todos os paços a cada frame, faz com que o tiro avance sempre na direcção da personagem. Mas ainda persistia um problema. Visto que o tiro seguia sempre a personagem, este iria sempre e inevitavelmente, encontrar-se com esta. Isto significava que a cada tiro efectuado, a personagem iria sempre ser atingida. Tal não seria justo para o jogador, pois não havia hipótese deste se defender. Para tal decidi que este tipo de tiro teria um tempo de vida, e que quando esse tempo acabasse, o tiro se extinguiria. Para isso fiz com que ao efectuar o tiro, uma variável que seria o tempo de vida do tiro, seria adicionado a uma *Array*. Na função de manutenção dos tiros, a cada um dos elementos dessa *Array* era retirado um valor por cada frame decorrido. Quando algum desses valores fosse igual a zero, o tiro correspondente seria eliminado. Foi também com este exercício que aprendi a retirar *Movie Clips* de uma forma correcta. E assim feito tinha o tiro que seguia a personagem estava concluído.

De seguida faltavam-me apenas dois tipos de tiro que se avizinhavam serem fáceis de construir. E assim o foi. Para o tiro que ao ser disparado, seguiria sempre uma rota horizontal, e que apenas mudasse de direcção conforme a posição da personagem relativamente ao inimigo (ao serem disparados obviamente), apenas tive que fazer uma simples operação de IF, para saber qual a posição da personagem, em relação ao inimigo. Conforme a posição da personagem, se à esquerda ou à direita, teria apenas de mudar a velocidade do tiro para o seu valor negativo ou positivo, isto claro, na função que efectua o disparo. Esse valor teria de ser inserido numa *Array*, porque o valor do tiro poderia mudar, se a personagem mudasse de posição, e queria-mos que apenas os tiros que fossem disparados depois disso fossem modificados. Metendo numa *Array*, cada tiro teria a sua direcção independente. Na função de manutenção do tiro, apenas tive que fazer uma simples formula de movimentar o *Movie Clip* no seu eixo horizontal, com a velocidade que lhe era atribuída. Por fim para o tipo de tiro mais básico de todos, não tive que fazer nada na função que efectuava o disparo, apenas tive que o fazer-se mover no eixo horizontal como fiz com o tipo de tiro anterior, novamente na função de manutenção do tiro. A direcção do tiro, se para a esquerda ou para a direita, era apenas uma questão de mudar o valor entre negativo ou positivo quando declarasse a variável da velocidade do tiro, dentro do *Movie Clip* do inimigo. E finalmente, com isto feito, estava finalizado a concepção dos tiros para os inimigos.

Passei então, por fim, para a que julgava ser a ultima acção dos inimigos, o ataque. Esta também foi relativamente fácil de fazer. Apenas copieei o mesmo tipo de esquema que tinha construído para a personagem, com a diferença que em vez de a ordem para efectuar o ataque vir de um *input*, vinha de uma função que efectuava o ataque e era chamada quando necessário. Tinha novamente outra função de manutenção, que é constantemente actualizada,

e essa é que efectua o ataque da mesma forma que na personagem, com um sistema de duas variáveis e um contador. Escusado será dizer que tive de meter a variável de ataque a condicionar os movimentos do inimigo. Quando esta estivesse activada, todos os movimentos seriam cessados, assim como o frame em que o inimigo se encontrava, podendo assim ser sobreposto. Desta forma fácil, graças a experiência adquirida, consegui construir o ataque dos inimigos.

Porém não foi o final da construção desta classe. Em testes posteriores, já fora do protótipo e dentro do ambiente real de jogo, vim a notar dois grandes erros. Quando um inimigo era atingido, todas as acções que eram efectuadas para revelar que ele fora atingido, não afectavam apenas o inimigo que era atingido, mas todos os inimigos no ecrã. Outro problema era que as Arrays de um inimigo, eram baralhadas de cada vez que o inimigo era descarregado do sistema, e posteriormente carregado novamente. Para resolver o primeiro problema, tive de fazer com que todas as acções que revelassem que o inimigo tinha sido atingido, fossem efectuadas na classe de inimigos. O meu plano inicial era fazê-las numa classe específica de colisões. Porém, isso criava exactamente o problema, porque ao ser um atingido, a classe efectuava as acções para todos. Estas acções eram efectuadas fora do sistema de colisão, sendo apenas resultado dele. O sistema de colisão funcionava bem para cada inimigo independentemente, mas o seu resultado era partilhado por todos. Por isso fiz com que no sistema de colisão, este accionasse as respectivas variáveis que estavam anteriormente na classe de colisões, mas dentro da classe de inimigos. Como esta classe era distribuída, e funcionava independente para cada inimigo, o implementar esta nova função que iria fazer a manutenção de quando o inimigo era atingido, faria com que a acção efectuada sobre aquele exacto inimigo, activasse as variáveis dentro desse inimigo singular. Agora sei que uma classe de colisões não foi um procedimento muito inteligente da minha parte. Na verdade deveria ter feito que cada um dos elementos, tanto a personagem como os inimigos, lidasse com as suas próprias colisões, recorrendo às suas próprias instâncias dentro de um motor de jogo central. Mas avançando, quando ao ultimo problema, tratava-se apenas de conflito de Arrays. Quando implementei os inimigos no ambiente de jogo, fiz com que cada um deles se instanciasse na Array de inimigos dentro do motor de jogo a quando o seu aparecimento, e que quando ele desaparecesse do ecrã, que se eliminasse nesse Array. Porém, ele continuava a manter as suas Arrays internas, por exemplo a de tiros, intactas. A solução que encontrei para este problema não é complicada. Apenas fiz com que o inimigo ao desaparecer do ecrã, não só se eliminaria na Array de inimigos do motor de jogo, mas que chamaria uma função de limpeza, que eu criei dentro da classe de inimigos. Essa função simplesmente elimina todos os elementos de todas as Arrays do inimigo, deixando-as limpas para da próxima vez que fosse chamado, não criando conflito nenhum com os valores previamente criados para esse inimigo. Esta foi então, a conclusão final da classe de inimigos, que foi a que apresentou maior desafio, e com a qual aprendi mais sobre a linguagem *Action Script*.

4.2.4 Figurantes

Primeiro e antes de tudo devo dizer que os figurantes, não têm uma classe designada, todo o código foi feito repetidamente em cada um dos sujeitos. Para construir um figurante tive de separar o seu comportamento de duas formas. As suas acções quando o jogador não esta a interagir com ele, e quando o jogador estivesse interagir. Como os figurantes não passam de *Movie Clips*, que supostamente dão a entender que são pessoas numa cidade, eu decidi

novamente vasculhar a minha experiência pessoal no campo dos vídeo jogos para encontrar uma boa forma de os construir. Nos jogos que contêm figurantes, por exemplo *Role Playing Games*, estes são apenas personagens, que andam ao acaso dentro do espaço de uma cidade, e de quem o jogador pode extrair informações. Aqui temos já definidas as duas formas de comportamento, que um figurante é suposto ter, andar, e falar.

Para a primeira acção foi extremamente fácil. Da mesma forma como tinha feito com os inimigos, fiz com os figurantes. Um simples esquema de IF que faria com que o figurante andasse dentro de um espaço pré determinado. Posteriormente, e para não criar demasiada monotonia, a personagem andava e parava, seguindo um *loop* que criei e que alterava a variável que condiciona o andar do figurante. Posteriormente teria de fazer com que os figurantes “falassem”. Antes de os fazer “falar” sequer, teria de primeiro arranjar maneira de fazer o jogador interagir com o figurante. Isso foi relativamente fácil, bastou criar dentro do *Movie Clip* de cada figurantes, um outro que delimitaria uma “área de evento”. Se a personagem entrasse em colisão com a área de evento, e pressionasse a tecla de acção (ctrl), então seria dado o diálogo. Porém para criar o diálogo, tive de planear uma nova classe para as caixas de texto.

Essas caixas de texto são inspiradas em caixas de texto usuais, novamente, em *Role Playing Games*, principalmente japoneses. Exemplos disso são imensos, pois o uso desta forma de apresentar texto é quase norma em vídeo jogos. Lembrando-me agora de alguns exemplos do universo da minha experiência, qualquer um dos jogos da saga de *Final Fantasy*¹⁵, *Terranigma*¹⁶, *Legend of Zelda*¹⁷, até em jogos de outro género como o ultimo título do *Sonic*¹⁸ para a *Xbox360*¹⁹. Por a caixa de texto ser algo que está quase “instituído” em vídeo jogos, saber exactamente o que queria fazer não era dificuldade nenhuma. Queria uma caixa com texto, que eu pudesse posiciona-la a minha vontade no ecrã, e que esta tivesse o tamanho que eu achasse necessário. Que fosse possível inserir facilmente texto dentro dela, e que tivesse a opção de dispor de escolhas.

Antes de tudo, e como eu dou muita importância à parte visual, criei um aspecto visual simples, porém que fosse eficaz, para a caixa de texto. Como já planeava que esta iria ter de se “esticar”, o meu plano para criar os gráficos dessa caixa foi, criar os quatro cantos desta que ficariam sempre iguais, e os quatro lados que eram diferentes uns dos outros porém, que todos teriam a propriedade de se esticarem. Era muito fácil criar um aspecto visual agradável, com duas simples riscas como contorno. O “truque” é criar imagens para os lados que pudessem ser esticadas sem que parecessem distorcidas. Como as linhas do contorno eram rectas, uma simples imagem com duas linhas de um pixel, paralelas, poderiam ser esticadas pelo próprio Flash, que continuariam a parecer iguais. Um fundo branco seria o ideal para acabar o efeito. Logo a seguir de ter feito os gráficos comecei a tratar do código. Teria de criar duas funções novamente, uma que criasse a caixa de texto, e outra que fosse a sua manutenção. A primeira função da criação teria de dar ao código as informações previamente mencionadas, texto, nome da personagem que esta a falar, tamanho e posição, quantas escolhas, e que escolhas. Também teria tempo limite para a caixa de texto, embora este não fosse necessário, é algo que já vi em vários jogos e decidi implementar. O que a primeira função de criação da caixa faz quando chamada, atribui a variáveis que vão posteriormente definir a posição e tamanho de cada um dos elementos da caixa, relativamente ao tamanho e posição da caixa que são inseridos quando chamada a função. Todo o texto, seja o diálogo propriamente dito, o nome da personagem, ou as escolhas, são todas atribuídas igualmente a variáveis de *String*. Claro, esta função cria o *Movie Clip* já existente na *Library*, dentro do

ambiente de jogo. *Movie Clip* esse que já tem todos os elementos necessários, posicionados e instanciados, de forma que a função de manutenção os possa controlar.

De seguida o que a função de manutenção faz, é reposicionar esses elementos do *Movie Clip*, segundo uma ordem temporal controlada por um contador. É isso que cria o efeito de que a caixa esta a crescer. Este efeito é usado em jogos como o *Final Fantasy 8*²⁰. Depois dos elementos estarem nas suas posições devidas, relativamente ao tamanho e posição inicialmente atribuídas, o texto é inserido nas caixas devidas. Existem ao todo 3 caixas de texto, uma para o nome, outra para o diálogo, e uma ultima para as escolhas. O nome da personagem é imediatamente inserido na sua caixa de texto previamente definida. Posteriormente o dialogo é inserido letra a letra, dando um efeito como se o texto estivesse realmente a ser dito. Este é mais um efeito que é visto nos exemplos de jogos referidos anteriormente. Se o texto tiver realmente escolhas, essas escolhas são inseridas na última caixa de texto. Porém há mais alguns efeitos que fiz na caixa de texto, para ela ficar mais reaccionária. Em primeiro lugar, se o diálogo não estiver já todo “escrito”, ao pressionar a tecla de acção, este é inserido na sua totalidade. Isto foi fácil de fazer, porque visto que o texto era inserido conforme um contador ia aumentando, bastava fazer com que ao pressionar da tecla de acção, o contador fosse do tamanho do texto. Porém, as escolhas revelaram ser mais difíceis de implementar. Como a forma de mostrar ao jogador, que escolha estava ele a seleccionar, por mim escolhida foi, colorir a escolha de uma cor diferente, tive de em primeiro lugar fazer com que o texto estivesse em formato HTML, para poder manipular a sua cor através de código. Posteriormente, teria de fazer com que em resposta ao pressionar da tecla cima ou baixo, essa escolha se modificasse. Tive de criar duas variáveis, uma que seria a escolha propriamente dita, e outra que seria um contador para a resposta do teclado. Como a resposta ao teclado teria de ser um *loop*, decidi que o contador de resposta ao teclado, seria calculado o modulo pelo numero de escolhas existentes, isso faria com que os valores criados pelo teclado fossem sempre dentro de um domínio de números do total de escolhas. Depois a cada um desses valores (que seriam sempre dois ou três), o texto reagisse mudando a variável da escolha correspondente para uma cor diferente da não escolhida. Se o jogador pressionasse na tecla de acção, era então essa variável de escolha tida como a escolha pretendida pelo jogador, e seria declarada para uma variável temporária que poderia posteriormente ser exportada da classe em segurança, para outro lado qualquer do código. Após a escolha ser feita, ou o diálogo totalmente escrito, e o jogador ter pressionado a tecla de acção, o contador da caixa de texto era posto no seu valor final. Isto inicia a redução da caixa de texto conforme o contador, e acaba por fim na eliminação da caixa. O resultado final desta classe de caixa de texto ficou exactamente como pretendia, com o único defeito de não ser tão reaccionária como seria desejado. Mas isso era já por mim tido em conta, porque o número de frames por segundo do jogo, é muito baixo, vinte frames por segundo. Desta forma, com os figurantes a andarem pela cidade, e que sempre que o jogador “reagisse” com eles, estes teriam um diálogo, dei por concluído os figurantes.

4.2.5 Colisões de Ataques

Para as colisões de ataque referente tanto ao jogador como aos inimigos, decidi criar uma classe apenas para esse efeito. Esta, com o nome de ficheiro *Collis.as*, classe foi maioritariamente desenvolvida na fase de conclusão da realização, porém, decidi descreve-la totalmente nesta secção de desenvolvimento.

Em primeiro tinha que definir tanto no jogador como no inimigo áreas de colisão. Fiz isto criando dois *Movie Clips* dentro de cada um deles. Cada uma desses *Movie Clips* poderiam posteriormente ser posicionados e redimensionados, da forma que mais me conviesse, respectivamente ao tamanho do inimigo e que frame este se encontrava. A única restrição é que teriam de estar devidamente instanciados com os nomes referentes à zona que atinge, e zona de ser atingido. Na classe propriamente dita, o que tenho é apenas uma função que é constantemente actualizada. Nessa função o que acontece é detectar com *IF*, se alguma das zonas de atingido, tanto do inimigo como do jogador, foi sobreposta pela zona de atingir do contrário. Num exemplo prático, se a zona de atingir do jogador se sobrepuser a zona de atingido do inimigo, este acciona um conjunto de variáveis, que vão criar a reacção de ser atingido. Ambos funcionam de forma muito idêntica, o que acontece imediatamente é retirar um ao valor de vida do adversário. Vamos entender adversário aqui como o oposto, se for o inimigo que o leitor imaginar, o jogador é o oposto, e vice-versa. Posteriormente activa duas variáveis que vão accionar um evento de atingido no adversário, e por fim inicia esse evento fazendo com que o adversário tenha um ressaltado na direcção contrária. A única diferença é se o inimigo for atingido por um ataque em salto do jogador. Aí é o jogador que é ressaltado, calculando o ângulo entre inimigo e jogador, e mandando o jogador na direcção contrária. O evento de ser atingido que posteriormente o adversário terá de passar, é accionado pelas variáveis anteriormente referidas, e faz com que um contador que vai marcar o tempo do evento vá a zero, e que o adversário vá para uma frame especifica durante um curto espaço de tempo, para dar o efeito de que foi atingido. A primeira das variáveis accionadas serve apenas para isso, e para durante esse curto espaço de tempo barrar todos os movimentos do adversário para que ele possa estar nessa frame de atingido. A outra variável acima referida vai apenas barrar as colisões anteriormente efectuadas, durante um limitado espaço de tempo. Durante esse tempo o adversário fica a “piscar” intermitentemente, como expressão de que ele está invencível, ou inatingível, durante esse curto espaço de tempo. Este evento é efectuado na própria classe de colisões no caso da personagem, porém, para o inimigo é efectuado dentro da classe do próprio, pelas razões já anteriormente mencionadas. O funcionamento das duas é idêntico, apenas com tempos diferentes. Por fim acabo a classe de colisões com as colisões das áreas que defini como sendo as que vão transitar de ecrã. Visto que a forma que encontrei para o jogo decorrer foi, que cada frame no ficheiro principal (ou *_root*), é um pequeno cenário do nível geral, a personagem terá de transitar entre os frames, para andar pelo jogo. Para isso fiz dois *Movie Clips*, um para transitar para o frame anterior, e outro para o posterior. Ao tocar neles o ficheiro principal, transitaria para o frame correspondente, e modificaria uma variável que, no frame de chegada seria verificada para saber em que posição colocar o jogador. Outro pormenor que vim a adicionar posteriormente, foi que ao tocar em qualquer uma das áreas de evento, todos os tiros dos inimigos seriam retirados do cenário. O que reparei que acontecia era que, os tiros permaneciam no cenário seguinte, quando isso não era desejado. Por isso fiz com que o transitar eliminasse os tiros. Com isto, dei por finalizada a classe de colisões, e o protótipo propriamente dito. Da mesma forma, tinha o

desenvolvimento concluído, e poderia passar a fase de realização, em que construiria o jogo propriamente dito, a partir das classes e exemplos previamente desenvolvidos.

4.3 Realização

A fim de descrever a fase de realização de uma forma mais simples, decidi separá-la por grupos. Esses grupos são constituídos por tipos de trabalho, e são Gráficos, Game Design, Cinematics, e Programação adicional. Este último porém, estará também um pouco disperso pelos três grupos precedentes, porém crio mesmo assim o seu grupo, onde possa descrever bocados de trabalho no código, que não consiga categorizar em nenhum dos grupos anteriores. Passarei então a descrever, e relatar o processo dentro de cada um dos grupos.

4.3.1 Gráficos

Como já mencionei previamente, os gráficos eram de extrema importância, não só pelas razões já acima mencionadas, que dão um significado a minha escolha por gráficos deste “gênero”, mas também porque são eles, obviamente que vão dar uma imagem à história que pretendo aqui exprimir. Antes de tudo decidi quanto ao número e ao tipo de níveis que deveria inserir. Desses e dos seus porquês, explicarei previamente na seção de game Design. Porém tive de escolher os gráficos que aplicaria, para dar ao jogador a sensação, de que a personagem estava num local que eu visualizava. Como já havia sido referido anteriormente, tinha decidido que os gráficos seriam de outros jogos profissionais, posteriormente editados. Na verdade esta edição tratava-se de uma espécie de conversão personalizada para gráficos CGA, de modo a que conseguisse criar as composições visuais por mim pretendidas. O processo era pegar numa imagem desejada, e decalcar as zonas pretendidas, com um preenchimento homogêneo, e tentar encontrar perto delas um contorno que me satisfizesse. Este era um processo bastante “artesanal”, mas sinto-me confortável a trabalhar em *Pixel Art*, e para mim foi a forma mais natural de o fazer, e foi o que fiz na maioria dos gráficos deste projecto.

Como a primeira parte do jogo que escolhi foi uma floresta, que iria dar a uma pequena cidade, teria de encontrar gráficos que correspondessem a essa descrição. Seriam precisas texturas que se assemelhassem a pedra, árvores, um fundo que desse a entender que a personagem encontrasse num vale, e obviamente nuvens para o céu não parecer “nu”. Comecei então a procurar por elementos nos outros jogos que satisfizessem a minha vontade. Para o elemento de textura de pedra, recorri ao jogo *Secret of Mana*²¹, num cenário com temática de montanha. De seguida procurei por um exemplo de árvores que me agradasse. Encontrei-a no jogo *Story of Thor*²² (Ilustração 1 a 6), e editei-a da forma que me agradasse, usando apenas metade de uma árvore, e fazendo uma cópia invertida da minha edição, para construir a árvore. Depois, para o fundo do cenário precisava de uma cordilheira. Para tal, lembrei-me imediatamente do primeiro nível de *Sonic the Hedgehog*²³. Retirei o fundo desse nível, e editei-o para construir o meu. Posteriormente desenhei as nuvens do cenário, sem qualquer imagem de apoio. Após a construção dos elementos separados tinha apenas que os agrupar em imagens com o tamanho do ecrã, e com a disposição pretendida para o jogo. Porém isso já faz parte do Game Design.

Para a segunda parte do jogo, a pequena cidade, recorri a um conjunto de jogos da *software-house Technos*²⁴. Esses jogos foram *Downtown - Nekketsu Koushin Kyoku - Soreyuke Daiundoukai*²⁵, *Downtown Special - Kunio-kun no Jidaigeki Dayo Zenin Shuugou!*²⁶, *Crash 'n the Boys - Street Challenge*²⁷. Porém para estes cenários, eu utilizei uma construção de processo diferente. Primeiro recolhia imagens dos jogos e elementos que pretendia, de seguida isolava-os, alterava-os e fazia a minha composição do cenário, para no final reduzir tudo apenas as 4 cores possíveis da paleta de cores CGA. Outra modificação nesta segunda parte do cenário foi ter modificado de paleta. Porém, apenas mudou nos elementos novos, deixando a personagem e os elementos directamente relacionados com ela, com a mesma paleta de cores. Não tenho razão específica para justificar porque o fiz, simplesmente apeteceu-me brincar com as paletes de cores. Porém gostei do resultado final, assim como outras pessoas que comentaram esse pormenor.

Por fim, para a última parte do jogo, o nível da montanha, utilizei novas fontes e uma nova forma de construção. A fonte que decidi utilizar desta vez foi do jogo *Faxanadu*²⁸, e retirei dos seus níveis de montanha, as *Tiles* que os formavam. A partir dessas imagens das *Tiles*, construí os meus próprios cenários, ou fundos neste caso. Para as texturas de pedra que formam o chão que a personagem pisa, reutilizei as mesmas texturas que na primeira parte do jogo, apenas lhes modificando a cor para a paleta pretendida. Para a vegetação presente igualmente no fundo dos cenários, utilizei gráficos dos jogos *Crusader of Centy*²⁹, *Gunstar Heroes*³⁰, *Pirates of Dark Water*³¹, e novamente do *Story of Thor*. Desta vez apenas isolei os elementos que me interessava e modifiquei-lhes as cores. As nuvens foram novamente criação minha, e no primeiro cenário do nível da montanha, o fundo foi retirado do jogo *Downtown Special - Kunio-kun no Jidaigeki Dayo Zenin Shuugou!*.

Outra parte dos gráficos são as personagens do jogo, figurantes, inimigos, e obviamente a personagem principal. A personagem principal foi toda ela construída e criada por mim. Decidi que o ZAMURAI seria um samurai, um estereótipo de uma personagem de vídeo jogos e de acção. A razão pela qual me decidi por um estereótipo, foi porque estes são utilizados em jogos, principalmente nipónicos, por invocarem a ideia de uma personagem, mais do que uma personagem em si. Por exemplo, no *Role Playing Game Phantasy Star IV*³², a personagem principal é um mercenário, para invocar a uma pessoa que é especialista em combate, mas que tem autoridade para escolher os seus próprios combates. Outra razão pela qual escolhi um samurai, foi pela frase que é escrita na introdução do jogo. Esta foi dita pelo meu amigo Nuno Sarmiento, e dentro daqueles estereótipos, o samurai é o que menos odiamos. Outra razão, e não menos importante, foi que já à algum tempo que eu e a minha amiga Eva Mónica Pereira andávamos a trabalhar, e ser bombardeados, por vários tipos de informação e obras a volta de samurais (vídeo jogos, animação, banda desenhada) como o exemplo máximo, *Samurai Champloo*³³. Por isso, e segundo a minha experiência em *Pixel Art*, fiz um estereotipo de corpo humano masculino para posteriormente construir a personagem ZAMURAI, com recurso a esse mesmo estereotipo. A razão pela qual faço estereótipos de corpos para personagens, é para que depois, conforme o género de personagem que tiver de realizar, apenas tenho que modificar a base, e metade do trabalho já fica feito. Obviamente que vim a utilizar esses estereótipos em todas as outras personagens.

Porém que outras personagens iria fazer? Visto que a historia se trata de um batalha entre personagens que supostamente são criadas por *Fanservice*, contra personagens que não o são, teria eu de reunir dois grupos de personagens criadas para outras obras. Um grupo das personagens *Fanservice*, e outro das personagens não *Fanservice*. Para a escolha de cada uma

das personagens em função de um dos grupos, usei um critério controvertido. Baseei-me na opinião de três pessoas, eu, a minha amiga Eva Pereira, e o meu amigo Nuno Sarmento. Para a lista de personagens de *Fanservice* os seleccionados foram:

*Sasuke Uchiha – Naruto*³⁴

*Aoshi Shinimori – Rurouni Kenshin*³⁵

*Edward Elric – Fullmetal Alchemist*³⁶

*Dante – Devil May Cry*³⁷

Sephiroth – Final Fantasy VII

*Nobue Itō, Chika Itō, Miu Matsuoka, Ana Coppola, Matsuri Sakuragi – Strawberry Marshmallow*³⁸

*Suiseiseki – Rozen Maiden*³⁹

*Felicia – Dark Stalkers*⁴⁰

E para as personagens não *Fanservice*, as escolhidas foram:

Kunio-Kun – Tecno's Games

*Shiro Amada - Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team*⁴¹

Ark – Terranigma

*James Sunderland – Silent Hill 2*⁴²

*Lavie – Last Exile*⁴³

*Raki – Haibane Renmei*⁴⁴

*Terra – Final Fantasy VI*⁴⁵

*Miyuki – Tokyo Godfathers*⁴⁶

Alys Brangwin – Phantasy Star IV

Logo após a escolha, comecei a fazer uma versão pessoal das personagens, com base nos meus estereótipos de corpo humano, que construí para este jogo. A única excepção foi o Kunio-Kun, que para esse decidi usar gráficos dos seus jogos, com uma adaptação nas cores. Decidi desta forma porque simplesmente não me apeteceu modificar aquela imagem de marca tão forte. Comecei pelas personagens não *Fanservice*. Não só eram as primeiras a aparecerem no jogo, como eram as que iriam ter as animações mais básicas, e as imagens mais simples. Depois tratei de criar as personagens de *Fanservice*, e essas foram mais complexas porque tive já que pensar que género de inimigo seria, já com base na classe de inimigos previamente criada. Criei o conceito de inimigo para cada uma das personagens, e as correspondentes imagens que iriam ser as suas animações de futuro. Tendo assim acabado a criação dos gráficos das personagens, dei por acabado o grande grosso da criação de gráficos.

Porém ainda não era o final, tive ainda de fazer o ecrã inicial, que é apenas uma simples imagem, com um desenho da personagem principal em *Pixel Art*. Também tive que fazer a barra de estado da personagem, que depois de desenhada, criei um *Movie Clip* com um código simples que recebia variáveis, e dispõem-nas nas respectivas caixas de texto. Os “corações de vida”, são apenas outro *Movie Clip*, dentro do *Movie Clip* da barra de estado, o qual o frame

em que se encontra é correspondente à vida da personagem. Por fim, as letras com efeitos quando começa a luta do inimigo final, e o ecrã de *Game Over*, são apenas imagens em que uso pequenas “brincadeiras” em de *Pixel Art* e animação, para conseguir uns efeitos interessantes. Com isto, dou por concluída a descrição do desenvolvimento da parte gráfica do projecto ZAMURAI.

4.3.2 Game Design

Game Design entende por ser a parte que constrói os níveis, o *Game Play*, e em suma, como o jogo será jogado. O jogo já estava definido desde quase o seu início, ser um jogo de plataformas. A base dos jogos de plataformas é criar desafios a partir de acções simples da personagem, como saltar, ou qualquer outro tipo de acções de destreza física (agarrar-se a postes suspensos por exemplo). Um bom exemplo de jogo de plataformas seria os vários títulos *Mário* da *Nintendo*. Os títulos de *Sonic* por um outro ponto de vista, mostram que os reflexos do jogador têm grande importância devido a sua velocidade. O jogo *Metroid*⁴⁷ e os seus sucessores, são também um óptimo exemplo disso, fazendo uma variação do género baseada em níveis labirínticos, em que o jogador tem que interagir com vários tipos de objectos de varias armaduras diferentes. Porém no meu projecto decidi, por razões de tempo disponível para a sua conclusão, que as acções da personagem seriam básicas, e os objectos com que esta iria interagir seriam os inimigos. Outros desafios que decidi apresentar seriam as próprias plataformas, principalmente as moveis, que estariam dispostas de forma a dificultar a vida ao jogador, e até as próprias conversas com os figurantes, nas quais o jogador teria de fazer escolhas que influenciariam o próprio jogo, e seriam traduzidas em pontos, positivos ou negativos.

Em primeiro lugar tenho que dizer que é a minha primeira experiência em *Game Design*, e que fiz tudo intuitivamente. Em primeiro lugar, a colocação das plataformas, foi feita na própria composição gráfica dos níveis. Enquanto dispunha os vários elementos gráficos nas imagens que viriam a ser os gráficos do jogo, já dispus as plataformas em forma, tamanho, e distância, de maneira que julgava que iria apresentar um desafio para o jogador. No Flash, já tinha criado uma série de plataformas verticais e horizontais, que podiam ser redimensionadas à minha vontade. Estas eram as que utilizavam o sistema de colisões, e limitavam os movimentos do jogador, foram então dispostas de forma a que a personagem andasse apenas por onde era devido, e é sobre elas que a personagem realmente anda. No final, as plataformas ficaram invisíveis, visualizando apenas os gráficos. Posteriormente, os inimigos foram imaginados e criados para que completassem certas partes dos próprios níveis. Também foram criados por uma escala de dificuldade, pensando já onde seriam inseridos no cenário. Por fim a sua disposição dentro dos níveis foi feita de forma a apresentar, não só desafios de perícia do jogador, como mentais. Porém devo admitir que depois de jogar algumas vezes, os desafios começam a apresentar-se mais de forma de destreza, do que mentais. Por fim o inimigo final foi construído para que apresentasse uma pseudo inteligência artificial, de forma a que esta desenrolasse uma série de eventos, que desafiassem o jogador. Nesta secção do relatório apenas digo que queria contar com ataques aéreos, ataques frontais, ataques de distância, e um contra-ataque por parte do último inimigo. Mais desenvolvimento de como isto foi feito, será descrito em secções posteriores. Porém, com a construção do inimigo final, dei por finalizado o Game Design do projecto.

4.3.3 Cinematics

Cinematics entende-se por cenas. São partes do jogo que em jogador não tem muito, ou a maior parte das vezes, nenhum controlo sobre o que vê. Estas cenas podem ser consideradas uma espécie de teatro dentro do jogo, em que as personagens actuam para o jogador, para dar algum entendimento ou revelar algo que faça parte da história do mesmo. Ao programar estes eventos, quase que se faz uma espécie de trabalho de encenador, pois as personagens, eventos, e animações, têm que ser colocadas nos seus lugares devidos, entrar nos momentos correctos, e dizer os diálogos certos. Estas cenas foram relativamente difíceis de “planear”, pois não fazia ideia de como as fazer, onde, e onde implantar o código. Dentro deste único projecto fi-lo de quatro maneiras diferentes. Porém agora, penso que poderia faze-lo numa nova classe. Essa classe teria funções que foram criadas nas cenas mais avançadas, e que facilitariam as acções das personagens. Andar, falar, ter uma determinada acção com um determinado frame da personagem em questão, eram as funções básicas para a construção destes eventos.

Porém começando a explicar como foram feitas estas cenas, começo imediatamente pela introdução do jogo. O fade in foi feito com ajuda do *twining* do Flash, e dentro da *timeline* principal. Isto foi um erro porque veio a ocupar demasiado espaço na *timeline* principal. Pior ainda, as sequências de eventos eram feitas nesta mesma *timeline*. Isso era muito mau, porque tínhamos uma cena enorme ao lado de níveis organizados por frames unicos, e revelou-se muito confuso. Mesmo assim, muitas das acções como por exemplo o texto, quando o *Dead Kight* e o ZAMURAI caiam do céu, eram coordenadas por um contador, assim como as transições de frames. O resultado foi uma grande confusão, que de uma forma caótica, acabou por resultar.

Na cena seguinte, quando o ZAMURAI entra pela primeira vez na cidade, este é confrontado com *Kunio-Kun*. Esta cena foi feita dentro de um *Movie Clip*, onde todos os elementos estão colocados, e deslocam-se para que fiquem como eu quero no ecrã. O *Movie Clip* esta carregado a partida, porém, se não se verificar (com uma variável na classe de *Path.as*), que é a primeira vez que ZAMURAI entra dentro da cidade, então esse *Movie Clip* é descarregado quando se entra no cenário onde este está. Meter a cena dentro de um *Movie Clip* foi uma decisão inteligente, porque se consegue sempre ter acesso fácil à *timeline* principal, e planeia-se toda a cena dentro de um ambiente isolado, e que não influencia nada para alem dele. Mas a programação do evento que fiz não foi a mais bem sucedida. Esta era uma cena muito mais simples. Porém continuei a utilizar a *timeline* para despertar os eventos da cena. Sendo o próprio *Movie Clip* do figurante *Kunio-Kun*, que tinha o código necessário para construir a cena.

Na cena seguinte da segunda conversa com *Kunio-Kun*, que era uma cena opcional, foi novamente feita no *Movie Clip* do figurante, e fiz a cena na *timeline* principal. Mas desta vez não usei várias frames. Como a cena era apenas um diálogo extenso, fiz com que cada vez que ele dissesse uma nova linha, uma variável avançava um número. Conforme o número presente nessa variável, ele diria uma linha de texto diferente, e desta forma consegui sequenciar o seu diálogo. As respostas à sua pergunta, que influenciam os diálogos de todos os outros figurantes, influenciava igualmente as suas falas posteriores, e que eram igualmente coordenadas pela variável falada anteriormente.

Porém para as ultimas três cenas, o ataque a cidade, a chegada ao cimo da montanha, e a cena com *Sephiroth* após *Dante* ser derrotado, foram todas feitas da mesma forma, a que se revelou ser mais eficaz. Novamente, as cenas voltaram a ser inseridas dentro de um *Movie Clip*, que

as isolava da *timeline* principal. Eram também activadas ou não por variáveis na classe *Path.as*. Mas as suas *timelines* são muito mais curtas. A fórmula que usei foi, inseria os elementos pretendidos para a cena, instanciava-os respectivamente, e tinha um *Movie Clip* que controlava toda a cena. Esse *Movie Clip* é uma imagem com as letras “CONTROL”, e era nele que estava implantado o código que controlava toda a cena. Havia um contador que sequenciava as cenas correctamente, e este só avançava na inexistência de caixas de texto. Também criei umas funções dentro desses *Movie Clips* para facilitar o controlo dos “actores”. Uma função para controlar o frame em que o actor se encontrava, outra para o fazer virar numa certa direcção sem o fazer andar, e por fim uma ultima para fazer o actor andar. Estas funções foram criadas para poupar código, mas também para me poupar a mim na escrita. Em vez de escrever uma quantidade enorme de código, conseguia evocar acções de uma forma muito rápida e simples.

Todas as cenas, como já tinha dito anteriormente, contribuem para o desenrolar da historia do jogo, que mesmo estando incompleta, consegui perfeitamente inculir no jogador a total sensação de perdido que o ZAMURAI é suposto estar a sentir. De facto essa foi a grande “queixa” quanto ao jogo, as pessoas não sabiam o que se estava a passar. Não interpreto isso como um lado negativo, mas sim como um sucesso. Dou assim por concluída a explicação sobre os *Cinematics*.

4.3.4 Programação Adicional

Nesta ultima secção da realização, falarei de toda a programação adicional que foi feita após o protótipo, e que tem valor significativo para o trabalho. Dividirei porém em três sub secções, classe *Path.as*, Classe *Dante.as*, e código disperso.

Começo em primeiro lugar por falar no código disperso. Um bom exemplo do que é o código disperso é o que fiz com o inimigo *Sasuke* (o pequeno *ninja* que lança *shurikens* gigantes). Todo aquele ataque elaborado que ele faz, é um esquema que esta no próprio *Movie Clip*, e que é constantemente actualizado, porém, condicionado por uma variável. Como é sabido, e num exemplo do código dos inimigos, pode-se ver que estes têm um *loop* que se pode considerar uma pseudo inteligência artificial. O que acontece com os inimigos normais é que nesse código, são apenas chamadas funções que estão dentro da classe de inimigos. Porém no caso do *Sasuke* é diferente. Quando ele é suposto efectuar um ataque, ele liga uma variável, esta para o contador, e é efectuado uma série de tarefas que são coordenadas por um segundo contador, criado apenas para executar essas tarefas. Quando estas acabam, desactiva a própria variável acabando assim com a acção, e continuando com os seus procedimentos normais do contador principal. Outro pedaço de código adicional foram as plataformas de movimento vertical. Estas foram muito simples de criar, apenas teria que copiar o mesmo procedimento encontrado já no código da classe *Platforms.as*, e modifica-lo para mover as plataformas na vertical, condicionadas por uma variável diferente. Porém havia o problema de ter que inserir essas plataformas em todos os frames do jogo, para estas não perderem a sua instancia na classe *PlatformGame.as*. Porém, isso não foi necessário porque decidi que cada plataforma seria responsável por se instanciar na dita classe, assim como eliminar-se quando esta já não fosse necessária. O último pedaço de código valioso é o *Checkpoint*. São aquelas pequenas placas que se encontram no cenário da montanha, que permitem o jogador voltar a elas quando morre. A forma como o fiz foi dentro da classe *Character.as*. Ai tenho uma variável que é modificada com o contacto directo dessas placas. Conforme a situação dessa variável, a

personagem ao reviver, vai para um frame e uma posição pré definida. É também aí que está tratado o *fade out* e o *fade in* da morte da personagem. Todo o procedimento é controlado por um contador. Porém já me foi dito pelo meu amigo Nuno, que poderia fazer com que os valores do reposicionamento da personagem fossem inseridos numa Array, pelo próprio *CheckPoint*. E que ao reviver, fosse feito sempre o mesmo procedimento, mas com as condições impostas por essa Array, e o estado em que esta está.

Falando agora da classe *Path.as*, é uma classe interessante porque as funções dentro dela são supostamente chamadas apenas uma única vez, e são sempre para mudar variáveis, e atribuir pontuações. Nesta pequena classe, o importante são mesmo as variáveis. Estas são muitas vezes verificadas por código exterior, pois estas é que definem em que estado esta o jogo. Por exemplo, para uma grande parte dos *Cinematics*, estes são despertados conforme a condição das variáveis aqui presentes. Os diálogos dos figurantes estão igualmente condicionados pelas variáveis desta classe. Em resumo, pouco mais faz do que manutenção e conservação de variáveis, que são fundamentais para o funcionamento do jogo.

Por ultimo, vou descrever a classe *Dante.as*. Esta classe foi criada para ser unicamente utilizada pelo inimigo final Dante. Como este é considerado nos jogos um *BOSS*, os seus ataques são mais complexos, e não são simples acções, mas procedimentos que invocam acções. Já tinha definido que para esta personagem queria quatro tipos de ataque, aéreo, frontal, de distância, e contra ataque. O que acontece nesta classe é que em vez de haver duas funções por acção, uma que é chamada e outra que faz a manutenção da acção, existem na verdade três funções. Uma serve para ser chamada pela inteligência artificial, outra para fazer correr um evento com contador, que é o chamado procedimento do seu ataque, e nesse procedimento são chamadas acções já existentes na classe de inimigos, de onde esta foi parcialmente copiada. Por isso para o ataque aéreo temos um procedimento que faz com que a personagem salte, fique estacionaria no ar, detecte a posição do inimigo, e avance com o angulo da sua direcção. Quando o ataque frontal é chamado, o inimigo pára, detecta a posição da personagem, e avança para essa posição até chegar perto dela e efectua um ataque. No contra ataque, o inimigo detecta se a personagem esta a fazer um ataque em salto na sua proximidade, e faz um ataque que provoca com que a personagem ressalte. Por fim o ataque a distancia é feito detectando a posição da personagem, e fazendo uma série de seis tiros cronometrados na sua direcção. Com isto acabo a explicação do funcionamento alternativo da classe Dante, assim como acabo a explicação do desenvolvimento do processo que levou a construção da peça principal, a Pagina de Web/Jogo/Afirmação Perante a Criação nos Media Actuais.

4.4 Conclusão

Para concluir o trabalho faltava-me apenas dispor a obra na Internet. Para isso tive novamente a ajuda do meu amigo Nuno Sarmiento, que me dispôs um pequeno espaço *online*, de um domínio que ele gere. Fiz então uma página em HTML, leve, que apresentasse devidamente o projecto, e metesse a disposição todo o material de trabalho. Assim partilho o meu trabalho com quem o quiser investigar. Após uma primeira exposição do trabalho, ainda sem página, recebi alguns comentários em fóruns, e críticas em páginas conhecidas por apresentar jogos independentes, como já havia referido anteriormente. Para dar um fim, fiz um pequeno filme documentário promocional. Nesse filme usei excertos do documentário “Žižek!”, vídeos das personagens usadas no jogo, que retirei da pagina <http://www.animemusicvideos.org/>, e

vídeos do jogo a decorrer. Queria mandar uma mensagem muito forte, de confrontação e choque com a situação que apresento neste trabalho, mas principalmente a confusão, e ambiente quase surreal que se vive no jogo. Acho que ainda agora, esse é o sentimento que mais sinto em relação a este assunto, de um mundo em que me quero integrar a nível criativo.

5 Pensamentos finais e Perspectivas Futuras

Antes de tudo devo dizer que este trabalho foi um incrível sucesso a vários níveis. Em primeiro lugar é o primeiro projecto de vídeo jogo que consigo concluir, dentro de uns limites satisfatórios. Segundo porque foi um enorme avanço para a minha experiência, na produção de vídeo jogos. E por ultimo, porque o resultado final da obra, ficou muito perto dos meus objectivos iniciais, e produziu os efeitos pretendidos nas pessoas.

É porém uma pena, mas este projecto não está “concluído”. O resultado foi apenas o possível dentro do âmbito da cadeira, porém o jogo seria mais extenso, e concluiria no jogador escolhendo uma solução para as problemáticas apresentadas na teorização. Isso seria feito com acto de “jogar o jogo”. A parte apresentada, é a parte inicial em que a personagem principal chega a este novo mundo, vindo de origem desconhecida. Esta seria a fase de confrontação com este mundo, e com o conflito, provocando uma reacção de “o que é que se está a passa aqui” no jogador. Os objectivos possíveis dentro da extensão da cadeira, foram todos preenchidos. Poderia de facto continuar o projecto, para que ficasse concluído. Porém, não só este projecto é extremamente experimental, como a sua realização foi muito caótica e confusa devido a falta de experiência. Pegar agora neste projecto parece-me não fazer sentido, porque a sua base não esta feita da melhor forma. Uma ótima experiência de aprendizagem, mas falando livremente, não quero voltar a ver isto a minha frente tão cedo.

Relatando as conclusões deste trabalho, capítulo a capítulo, a teorização permitiu-me chegar a algumas conclusões bastantes satisfatórias sobre o meu contexto sócio cultural. Visto que o contexto que analiso nessa teorização, e abordo na minha obra, é um dos quais eu provenho. Foram-me esclarecidas dúvidas sobre o que faço, e permitiu-me planear para onde vou e que vou fazer. Marcar uma forte posição pessoal, e unificar-me com outros de propósitos idênticos, e com objectivos iguais. Quase em forma de desabafo digo, que seria ideal um grupo de produção de jogos, em que o seu objectivo primário fosse sentir o jogo, exprimir pelo jogo, criar tomando o risco de expor o que se quer e que se pensa, o que se sente sobre o jogo, e não jogar pelo seguro. Apenas concluo dizendo que vejo pessoas assim, conheço pessoas assim hoje em dia, mas que como muitos talvez apenas não tenham forças para aguentarem com privações materiais.

Quanto ao desenvolvimento do projecto, esta foi a minha segunda experiência seria com programação. Na verdade já tenho planeado continuar com o meu desenvolvimento em programação com linguagens mais poderosas, e sempre com um intuito semi auto didacta. Esta foi uma experiência que me permitiu perceber, de um ponto de vista interno, como um vídeo jogo funciona. Esta experiência não só vai ser útil de futuro, para saber como construir futuros projectos de vídeo jogos, mas também me será útil para condicionar ou maximizar, outras vertentes do jogo (sem serem directamente relacionadas com a programação), porque agora sei até onde a base pode ir. Também quero acrescentar que me senti muito confortável com a programação direccionada a objectos. As dificuldades de se aprender uma linguagem deste género são óbvias, mas uma vez aprendidas, tudo funciona como uma rede de relações, podendo organizar os vários objectos da programação de forma simples, e faze-los relacionar de forma ordenada pratica. Devo apenas acrescentar no final que, a minha organização na programação desta obra poderia ter sido de longe melhor, mas seria melhor apenas com a experiência que tenho agora. A verdade é que toda a obra cresceu de uma forma tão

desorganizada, que já não quero voltar a pegar nele. Prefiro agora começar um projecto novo, e fazê-lo com a aprendizagem que tenho agora.

Passando agora a realização da obra, tenho a dizer que foi sem dúvida interessante criar um jogo de plataformas. São duas coisas completamente diferentes programar a base de um jogo, e construí-lo de forma a ser jogável. Na segunda o jogo reina. É também completamente diferente fazer um jogo, e jogá-lo. Todas as experiências contam na altura de construir um jogo. O meu amigo Nuno Sarmiento disse uma vez “O melhor curso que se pode tirar para aprender a jogar jogos, é jogá-los”. Concordo plenamente com isto. A verdade é que todo este relatório, toda a programação que disponho, e todos os ficheiros de trabalho que partilho, não vão ensinar nada, nem ninguém, a como fazer um vídeo jogo. Senti na pele que quando se faz uma obra deste género, toda a nossa experiência sobressai. Criamos pequenos objectivos do género “quero fazer isto” e “é possível para uma personagem fazer aquilo”. Serão essas experiências de como se jogou, e o que se jogou, que serão mais importantes do que qualquer investigação metódica e erudita. A realização deste jogo, em todos os seus aspectos, fez-me acreditar ainda mais que essa realização, é um trabalho de artesão. Talvez só falte elevar o artesão a artista, marcar um novo nível.

Tenho mais algumas coisas a dizer, principalmente sobre a obra em si. Em primeiro lugar sei que tratei toda esta obra, ao longo do relatório, como se de um jogo se tratasse, quando o que foi pedido para a cadeira foi uma peça de arte para a Internet. Pois afirmo-o mesmo, isto é um jogo. Poderia eventualmente argumentar que é um jogo exposto na Internet, porém acho que isso não basta. É um jogo que é exposto na Internet, que aborda questões levantadas na Internet, por comunidades que foram maioritariamente criadas, quase como nascidas a partir, da Internet, e que as confronta com o seu próprio produto de consumo, e sobre como o consomem. Sem contar que é utilizada uma tecnologia que foi primariamente criada para trabalhar na Internet. Estes são os meus argumentos para justificar esta obra, no âmbito desta cadeira, e na extensão do meu relatório acho que estes pontos estão esclarecidos.

Ainda sobre esta obra, gostava de falar da reacção das pessoas perante esta. Eu queria chocar as pessoas, agredi-las com os gráficos antiquados e fortes, ferir os seus objectos de adoração que são as personagens, e deixá-las no fim com uma sensação de confusão quanto a toda a obra e o assunto aqui abordado. As reacções que recebi foram exactamente essas. Nas discussões dos fóruns, algumas pessoas ficaram mesmo ofendidas pelas posições em que metia as personagens. Outras disseram mesmo que ficavam com dores de cabeça quando jogavam o jogo, mesmo apesar do facto o continuarem a jogar. E por fim, a sensação de confusão foi geral. Mesmo assim todas essas pessoas, e algumas mais acredito, jogaram o jogo na sua totalidade. Mesmo após terem, pelos seus próprios meios, se apercebido do que a obra se tratava, abordava, e as opiniões nelas expressas, a sensação de caos e confusão continuava presente. Por fim resta-me adicionar que para o público em geral, talvez seja difícil de perceber a obra. Explico na minha teorização como funciona o *Fanservice*, e para as pessoas fora da comunidade, apresento-vos *Fanservice*. Se quem lê este relatório não está em parte inserido nas comunidades aqui, e na teorização, referidas parcial ou totalmente, então não devem fazer ideia do que a obra se trata. A vossa sensação de desentendimento é apenas contrastada com o entendimento em demasia das pessoas mais inseridas nas comunidades.

Quanto ao projecto em si, tenho apenas a adicionar que é muito mau a quantidade de tempo que dão para uma disciplina destas. Uma disciplina desta importância, em que dá a possibilidade de um aluno se exprimir realmente, e tentar fazer algum resultado que se comece a assemelhar com arte, deveria ser uma cadeira anual. Só assim acho que o aluno teria

tempo, mesmo com todas as outras disciplinas a decorrer, de desenvolver um trabalho decente, e realmente com significado.

Quanto a perspectivas futuras, decido continuar a desenvolver obras o mais próximas de vídeo jogos possíveis. De facto, na conclusão deste trabalho tive a ideia de planear, desde já, o meu projecto final de curso. Se possível gostaria de criar um vídeo jogo, de género *Street Brawler*, com um aspecto de consola *Master System* da *Sega*. A escolha do estilo, foi obviamente porque quero experimentar, e porque é um género que me agrada. A escolha do “ambiente” foi para fins de dar continuidade a este meu projecto agora finalizado. Como se eu próprio estivesse a subir as escadas das plataformas de jogo, para eventualmente chegar ao ponto em que farei grande e complexas obras, com tecnologias actuais. Uma espécie de aprendizagem por passos. Também já me decidi que iria tentar fazer isto numa linguagem e nível mais alto, possivelmente a linguagem D. Isto iria permitir um maior controlo sobre o resultado final, e resultados melhores.

Para concluir, adiciono que este trabalho foi um prazer realizar, e que agradeço novamente a todas as pessoas que me ajudaram na sua conclusão. Foi uma espécie de realização de um sonho.

ANEXO A: Teorização Inicial do Projecto

[a] Disposição da Teorização

- [b] Conteúdo de Žižek
- [c] Descrição de *Fanservice*
 - [c1] A comunidade de onde nasceu
 - [c2] Conceitos usados nas comunidades
 - [c3] O que é *Fanservice*
- [d] Onde se encontra *Fanservice* e Žižek
- [e] Statement
- [f] Conclusão

[b] Conteúdo de Žižek

Slavoj Žižek é um filósofo, sociólogo, e crítico cultural esloveno, nascido em 1949. Num dos textos publicados pelo autor, ele afirma que estamos num hyper-realismo. À imagem do filme *The Truman Show*⁴⁸, toda a realidade a nossa volta parece um gigantesco mundo construído para nos satisfazer, para nos agradar. Ele continua afirmando que não são apenas os filmes e cenários de Hollywood que são desprovidos de peso e inércia de materialidade. No que ele chama de sociedade capitalista consumista tardia, a própria vida social real de um indivíduo, atinge estados em que em que as pessoas e ambiente a nossa volta, não parecem passar de figurantes e cenário no filme da sua vida. Como ele diz no documentário que lhe é dedicado de nome *Žižek!*⁴⁹, a grande verdade do universo utilitário espiritualizado capitalista, é a desmaterialização da própria vida.

Uma consequência directa deste estado social que Žižek proclama, em que as nossas vidas cada vez mais se parecem esvaziar de conteúdo e materialidade, é o que o autor disse numa conferência na Universidade de Buenos Aires⁵⁰ uma vez: "if God doesn't exist, everyting is prohibited. How?". Nesta afirmação chocante e aparentemente contraditória, o autor explica que nos é permitida, neste sonho capitalista em que vivemos, ter uma vida de total prazer e felicidade. Porém, para que este sonho resulte, não devemos consumir os excessos perigosos incutidos nesses prazeres. Cafeína, gordura, álcool, que hoje em dia são retirados dos seus produtos naturais, como o café, as natas, a cerveja, são exemplos que Žižek dá a mostrar, de como se procura um sonho em que, têm que ser retiradas as substancias nefastas do que queremos consumir, a fim de realmente apreciar esses produtos. Esta espécie de hedonismo dos dias de hoje traduz-se numa combinação de prazer com contenção, numa só embalagem. A velha noção de medida certa entre prazer e contenção, a fim de maximizar o prazer e diminuir a dor, morreu, dando fruto a uma nova forma de hedonismo muito mais paradoxal. Uma perigosa coincidência imediata (mediatização, uma exigência dos dias de hoje), de que o que consumimos já trás o seu contra agente. O que nos provoca dano, já nos é fornecido com a sua cura incluída. O lado negativo disto, é o facto de que não existe de facto contenção nenhuma, pelo contrario, parece existir uma conjuntura do excesso, em que a crença de que esses produtos podem ser consumidos sem efeitos secundários, se apresenta como um problema real. No meu parecer, este excesso é em certa medida a procura da consistência, da materialidade, do real nesses materiais, pois o que eles são suposto dar ao consumidor, foi-lhes desprovido, e quase que se apresenta como uma "agua que não mata a sede".

O filósofo, na mesma conferência em Buenos Aires referida anteriormente, falou sobre utopia. O que o autor falou na conferência, interessou-me particularmente porque se trata

exactamente do que se falou anteriormente neste trabalho, porém, noutra âmbito. Um mais social e político, e menos quotidianos e materialista. Ele começa constatando o facto de que à 20 anos atrás debatia-se como seria o futuro. Capitalismo ou Comunismo, qual das duas vertentes políticas e ideológicas sairia vencedora e lideraria o mundo. Porém, hoje em dia, todos aceitamos que o capitalismo global está aqui para ficar. Porquê pergunto eu? Será pela promessa do que virá a seguir, de que as novas tecnologias são exemplo, sempre tentando dar a entender que o próximo produto será melhor. Ou será a simples alienação que o hyper-realismo é reflexo, e que falamos anteriormente? Porém Žižek continua, afirmando nessa mesma conferência, que estamos obcecados pela destruição global. Um meteorito que vai atingir a terra e que destruirá toda a vida, um terrível vírus que varrerá a terra, à coincidência do que a peste negra fez com a Europa medieval. Eu próprio, numa conversa com um amigo, ouvi-o afirmar que o ano de 2012 é o ano sem retorno, que a partir desse ano não haverá possibilidade de resolução para a destruição da vida na terra, porém não percebi bem que destruição seria essa. Outro exemplo foi o drama do bug do ano 2000, que supostamente iria destruir a civilização como a conhecemos e nos levaria de volta para a idade da pedra. Porém, o que o autor afirma é que hoje em dia, como linha de pensamento generalizada, é mais fácil aceitar a completa destruição da vida na terra, do que uma real alternativa, uma modesta modificação, do sistema capitalista em que vivemos. Žižek continua afirmando que devemos reinventar a utopia. Como? Segundo ele há dois tipos falsos de utopia. Um, a edílica construção de uma sociedade perfeita que jamais será realizada. Dois, a utopia capitalista em que cada vez há mais e novos desejos pervertidos, que não só somos autorizados, como até incentivados a realizar, porque estes são fornecidos sem as suas consequências maléficas. Porém ele afirma que a verdadeira utopia, é aquela em que a situação é tão sem assunto, sem solução dentro da esfera do possível e do imaginário na nossa vontade, que somos forçados a criar uma utopia. Vindo das entranhas do nosso instinto de sobrevivência (evolutivo?), nós somos obrigados a criar, reinventar uma nova esfera de pensamento. Ele conclui que utopia não é uma simples questão de pura e livre imaginação, em que criamos em tempos de total harmonia. É sim uma necessidade quase básica de seguir em frente, somos literalmente forçados a imaginar uma saída, e é exactamente disso que precisamos hoje em dia. Do que desta análise ao autor retiro, é como hoje em dia pequenos vícios, pequenos prazeres, fazem com que as pessoas se agarrem a elas de uma forma quase desesperada, como que se à procura de essência, de materialidade, de real. Será porque as suas vidas estão desprovidas dessa materialidade? Ou será porque lhes dão dessa "água que não mata a sede", e estas continuam a acreditar que essa sede vai ser saciada?

[c] Descrição de *Fanservice*

[c1] A comunidade de onde nasceu

Antes de descrever o conceito de “*Fanservice*” e de articular as suas consequências e abrangências, desejo primeiro falar sobre de onde provem tal conceito. Como a própria expressão da a entender, *Fanservice* é algo que é direccionado aos fãs, porém, a origem do conceito nasceu dos próprios fãs. Um fã, é uma pessoa que tem um forte apoio, por vezes até fanatismo, perante um clube de futebol, pessoa, grupo de pessoas, obra de arte, ideia ou moda. A origem dessa palavra é muitas vezes discutida, porém é garantido que a sua origem não provem da palavra fanatic, mas sim da palavra fance (beeing fancy with). Um dos sinónimos mais correctos e precisos do que é um fã, seria um apoiante. Porém, até há bem pouco tempo atrás, estes fãs premaneciam isolados, muitas vezes sendo apenas o rapaz estranho lá da escola. Mas o desenvolvimento das novas tecnologias de informação, deu uma reviravolta nesta situação, tornando a comunicação entre os fãs muito mais fácil. Em consequência desta exposição, e reconhecimento mutuo, começou e dar existência a um numero de repercussões, que saíram do contexto puramente tecnológico (Internet). Levou à construção de comunidades, e a essas comunidades foi dado o nome de *Fandom*. Fan-dom nasce da junção das palavras *fan* e *kingdom*, já anteriormente feito com *dukedom*. O seu significado é bastante literal ao que está incutido na palavra, é o reino dos fãs. É uma sub cultura composta por fãs com o mesmo tipo de interesse, que foram levados e continua a levar, à criação de um sentimento de proximidade, relativa aos seus gostos. Ou melhor, relativa ao seu “objecto” de afinidade comum. A expressão *Fandom* é maioritariamente relacionada com comunidades ligadas a interesses novelísticos (séries, bandas desenhadas e etc.), porém a sua origem provem da ficção científica. Este não é obrigatoriamente um simples conjunto de indivíduos, podendo também estar relacionado com uma *network* social interligada, por exemplo, por meio de comunidades virtuais. Mas o contacto directo é muitas vezes procurado, e é maioritariamente atingido através de convenções de fãs e pequenos *meetings*.

Desse domínio do *Fandom*, há muitos conceitos e expressões que foram criados, umas vezes pelos próprios membros, outras vezes por pessoas exteriores ao "Dom". Para uma rápida listagem desses conceitos, que explicarei posteriormente o seu significado um a um, temos: *Fanboy*, *Otaku*, *Big Name Fan*, *Fanzine*, *Fanwank*, *Fan Fiction*, *Fanart*, *Cosplay*, e por fim *Fanservice*. A maioria destes conceitos são usados pela maior parte dos diferentes *Fandom*, mas neste trabalho, gostaria de focar atenção sobre os *Doms* que penso serem de maior relevância, devido aos seus exageros, e pelo aumento que têm sido sujeitos ultimamente. Estes são os *Fandom* de *Anime/Manga* (desenho animado / banda desenhada de origem Nipónica), e de *Vídeo Jogos* (focando em especial os de origem igualmente japonesa, deixando assim que os dois *Fandom* quase se confundam).

Para concluir e resumir com o que nos deparamos, são com comunidades sociais, a maioria das vezes com níveis de intimidade elevados, porém com uma proximidade espacial bastante dispersa. Essas comunidades são unidas pelo que parece ser uma necessidade de identificação entre os membros, através das suas afinidades com objectos de consumo, comunidades essas para as quais há um nome, e que são criadoras de novos conceitos para as suas relações com esses objectos. Devo avisar que, a listagem apresentada anteriormente, não é a totalidade dos conceitos criados pelos *Fandom Anime/Manga* e de *Vídeo Jogos*. A razão é que seria impossível faze-lo, porque estas são comunidades que se movem muito rápido, que estão todos os dias a criar novos espaços e realidades, que abranjam os seus objectos de culto, e a verdade é que não há uma entidade reguladora (aleluia), que vincule afirmativamente o que é o quê.

[c2] Conceitos usados nas comunidades

Dos conceitos *Fanboy*, *Otaku*, *Big Name Fan*, *Fanzine*, *Fanwank*, *Fan Fiction*, *Fanart*, e *Cosplay* previamente mencionados, podemos então dividir em 2 grupos bastante definidos. Os conceitos aplicados aos indivíduos: *Fanboy*, *Otaku*, *Big Name Fan*. E o grupo das actividades, *Fanzine*, *Fanwank*, *Fan Fiction*, *Fanart*, e *Cosplay*. Dentro do primeiro grupo temos passo então a descrever:

Fanboys, ou *Fangirls* (este supostamente é o feminino do termo, porém é discutível) – Este termo é geralmente usado para descrever um indivíduo que é devoto a um objecto, ou a um pormenor desse de um objecto, a um nível tal que pode ser considerado obsessão. Um bom exemplo seria as legiões de *Fanboys* do jogo *Final Fantasy VII*, ou do antagonista do jogo *Sephiroth*. Outro facto sobre *Fanboys* é que, eles mantêm-se leais ao à sua "obsessão", independentemente de qualquer factor que seja diferente do seu ponto de vista, e geralmente têm sentimentos de ódio por algum objecto, marca, criação artística, etc., que se oponha ao seu objecto de culto.

Otaku – Um individuo afirmativamente obcecado por *hobbies* como *Anime*, *Manga*, Vídeo Jogos, ou Musica (mais dentro do âmbito do grupos de *Rock/Pop* Japonês). O nome *Otaku* tem ultimamente abrangido novos horizontes, especificamente... todos. Há quem afirme⁵¹ que um se pode ser um *Otaku* de quase tudo, apenas tendo como requisito a obsessão pela acumulação de objectos relativos ao tema de obsessão. Não discordando completamente com esta definição, devo constatar que este conceito nasceu das comunidades *Anime/Manga* e de Computadores, sendo muitas vezes confundido internacionalmente com o termo *Geek*. Porém no Japão, *Otaku* tem uma conotação altamente negativa, sendo visto como um sujeito obcecado e doente. O mesmo propaga-se geralmente pelas comunidades internacionais, porém, o que também pode ser visto, é o conceito sendo usado quase como um estatuto social superior. Isto parece à partida um paradigma, porém, muitas vezes a adoração pelos objectos produzidos pelo Japão é tão grande, que ser um *Otaku* é quase como um passo mais próximo do seu culto. Como pode ser visto, este é um dos temas que mais tem levantado discussão, e tem levantado grande interesse na comunidade internacional (geral e não de fãs) levando até artistas como Takashi Murakami e Yoshitomo Nara, fazerem trabalho que levanta questões sobre o conceito de *Otaku*.

Big Name Fan – Um fã que pelos seus contributos em *Fanart*, *Fanfics*, ou artigos nas *Fandom*, atingiu a sua própria notoriedade, reunindo um certo numero de fãs por si só, que seguem os seus movimentos atentamente. Alguns comentadores de revistas semi-profissionais, ou mesmo colunistas de *Fanzines*, podem muitas vezes ser considerados *Big Name Fans*.

Pegando agora no segundo, e mais extenso grupo, descrevo:

Fanzine – São uma publicação não profissional, produzida por fãs de um determinado tema de interesse, e direccionado para o seu *Fandom* específico. Estas *Fanzines* não são subsidiadas, ou patrocinadas por entidades comerciais ou públicas, e os seus intervenientes não recebem qualquer remuneração financeira pelo seu trabalho. Uma boa parte destas *Fanzines* são de graça, mas a maior parte delas custam apenas o seu custo de publicação. Essa também é uma razão pela qual há cada vez mais *Fanzines* que estão disponíveis apenas *on-line*. É sabido que os membros intervenientes deste tipo de projectos, muitas vezes atingem um certo nível de notoriedade, muitas vezes sendo posteriormente contratados por revistas profissionais do tema em questão.

Fanwank – Tentativa de um fã por meios da escrita de uma ficção, de justificação para buracos nos argumentos ou erros de continuidade. O termo também pode ser aplicado para peças artísticas (séries, filmes, etc.) que contem um excessivo número de referências à história de *franchise*. Uma grande parte da *Fanwank* deriva de fãs mais obsessivos, que crêem que aqueles erros de argumento estão lá propositadamente, para fazer o leitor, jogador, espectador, pensar sobre a obra. Muitas vezes aproveitam essas falhas para criar histórias por si próprios, mas dentro do contexto dessas criações, muitas vezes chegando a obter peças de grande valor criativo. Porém os fãs mais moderados sabem que erros desses ocorrem, e são normais.

Fan Fiction – São obras de ficção criadas por fãs, dentro dos parâmetros de, ou sobre, as personagens e os ambientes de um outro criador com o qual, ele revela um afinidade especial. *Fan Fictions* são geralmente trabalhos não remunerados, e geralmente não são publicados profissionalmente. *Fan Fiction* aparece como expressão contrária a trabalhos de ficção originais, que se baseiam nos seus próprios universos de criação, contra esses trabalhos que têm por base os universos criativos (total, ou parcialmente) de outros autores. Uma definição interessante do termo, é a sua comparação com a cultura oral, do ponto de vista em que se conta um conto de fadas, e inevitavelmente o estamos a modificar a nossa maneira.

Fanart – Ou *Fan Art*, são trabalhos pictóricos baseados no universo criativo de outro autor, como por exemplo, personagens, roupas, itens, ou argumento. Este termo pode ser usado para arte com inspiração em qualquer tipo de criação dos diferentes media, porém, são muito mais vinculadas nas criações de personagens de bandas desenhadas ou desenhos animados. Em última análise, são trabalhos pictóricos feitos por artistas amadores, logo, não remunerados. Por essa definição o filme *The Lord of the Rings*⁵², ou uma possível banda desenhada profissional adaptada do mesmo livro⁵³, não são consideradas *Fanart*.

Cosplay – Nasce da contracção das palavras *costume* e *play*, e é originalmente uma sub cultura centrada em vestir como personagens de *Manga*, *Anime*, Vídeo Jogos, e mais cada vez mais frequentemente de séries televisivas, filmes de fantasia, ou ídolos de *Rock/Pop* japoneses. Porém cada vez mais, este conceito é tido como um simples acto de vestir um *costume*. Este acto já deu origens a concursos, incluído com prémios remunerados, e a campanhas publicitárias, onde as próprias companhias contratam modelos para fazerem *Cosplay* de personagens que fazem parte do seu reportório, em convenções de fãs. Porém, na sua base é apenas mais um acto dos fãs, os quais se ostentam com as suas criações.

Um pormenor para o qual gosto de chamar em especial atenção, é para como nos conceitos do segundo grupo, nenhum deles é remunerado (a excepção clara de concursos do género), e que em especial os quatro primeiros, violam quase todas as restrições de direitos de autor, porém, geralmente são incentivadas pelos próprios criadores, e é desaprovado pelos memos que os fãs beneficiem monetariamente deste tipo de actos.

[c3] *O que é Fanservice*

Chegamos assim, após uma longa jornada sobre o mundo dos fãs, em especial dos fãs de Vídeo Jogos, *Anime* e *Manga*, a definição de *Fanservice*. *Fanservice* é então por definição:

Um vago termo que define dentro de criações de mídia (em específico e especial *Anime*, *Manga*, e Vídeo Jogos), elementos no argumento que são completamente desnecessários para a história da obra, apenas feitos para entreter ou excitar as audiências. Tendo em conta que este é um termo usado de forma pejorativa, este sublinha o uso excessivo de modas visuais. Por vezes as histórias tem tamanha falta de conteúdo, que as única coisa de notável são essas modas, levando a pensar que toda uma obra não passa de um *Fanservice*. Porém, para uma pessoa fora dos *Fandom* específicos, estas formas de *Fanservice* passam muitas vezes despercebidas, atingindo assim o seu objectivo mais facilmente. Os fãs de videogames geralmente costumam a usar este termo, e praticamente com a mesma definição, apenas com a diferença que é para elementos incluídos no jogo, que para pouco ou nada contribuem para o mesmo, ou para a sua jogabilidade.

Dentro da definição de *Fanservice* há varias formas de o fazer, sendo a maior parte delas de conteúdo sexual (dedicarei um parágrafo posteriormente apenas a este exemplo, devido a sua extensão). Porém, o que é chamado de *Cameo Appearances* também podem ser vistas como *Fanservice*. As *Cameo* são quando personalidades são personalidades que aparecem numa obra (despropositadamente), ou quando o criador faz uma aparência dentro da sua obra. Um exemplo é os frequentes aparecimentos de *Stan Lee*, nos filmes baseados em bandas desenhadas da *Marvel*. Outro exemplo de fanservice são as *In-Jokes*, que são piadas feitas para "os que sabem" perceberem, que geralmente são fãs que recebem as *newsletters* do clube de fãs, ou então perseguidores de fóruns. *Technicalities* são outro exemplo, que consiste em o uso pesado de detalhe tecnológico, quando um autor começa a levar o detalhe das suas criações, a níveis que já ultrapassam o barroco. *Homage* é quando um autor faz uma espécie de homenagem, ou tributo, a uma outra obra artística da qual, ele tem conhecimento, que os fãs gostam particularmente. Exemplo disso é as inúmeras homenagens que são feitas em vários filmes, a trilogia do "*Matrix*".

Quanto ao conteúdo sexual, anteriormente falado, é um dos mais usados dentro do *Anime* e do *Manga*. Numa explicação simplista, é quando as personagens, despropositadamente, se metem em trajes menores. Hoje em dia, nas séries de *Anime* é quase obrigatório, episódios de férias em locais tropicais, onde as personagens femininas vão-se expor de "fatos de banho". Cenas na casa de banho são igualmente muito usadas, mas as mais comuns, e até alvo de múltiplas críticas criativas, são as *Panty Shots* (imagens de quequinhas por baixo de saias), e seios saltitantes. Um exemplo disso nos Vídeo Jogos seria a personagem *Mai Shiranui* de *The King of Fighters*⁵⁴, ou varias personagens de *Guilty Gear X*⁵⁵, que mostram compulsivamente a roupa interior. Porém dentro do que excita sexualmente a audiência, temos uma secção apenas de *Cosplay*, ou seja, de roupas, fantasias, costumes, que são muito usados por personagens de *Anime/Manga* e Videogames e que são entendidos como *Fanservice*, e que são parte do universo fetishista japonês. Claro que estamos a falar de roupas femininas, e estas são:

Catgirl – quando aparece uma rapariga vestida de gato, geralmente apenas com orelhas, mãos, pés, e cauda de gato. O resto da roupa é a descrição, porém, por tradição, costuma ser pouca.

Hadaka Apron – basicamente é uma personagem feminina vestida apenas com um avental.

Kimono – o típico kimono japonês, e todas as suas variantes. Por incrível que pareça esta roupa parece especialmente excitar os fãs masculinos devido a sua aparência "pura".

Uniformes:

Bunny Girl – ao bom e velho estilo das meninas da Playboy.

Maid – criadas domésticas, com uniforme como geralmente usam as das famílias mais abastadas.

Miko – uma roupa usada por membros femininos que assistem nos templos shintuistas, geralmente sendo filhas dos sacerdotes do templo em questão.

Nurse – Enfermeira... já viram “Kill Bill”?

Policewoman – personagem feminina com uniforme de policia.

Race Queen – termo japonês para modelo promocional em corridas motorizadas, geralmente usadas para promover a equipa em competição.

Waitress – personagem feminina vestida com roupa de rapariga que serve as mesas.

Uniformes escolares:

Bloomers – uniformes de desporto escolares, que consistem num par de calções minúsculos, e uma t-shirt branca metida por dentro dos calções.

Sailor fuku – típico uniforme de Highschool japonês, que tem as suas bases nos uniformes das escolas da marinha ocidentais.

Girls' official school swimsuit – um fato de banho de uma única peça, que é o fato e banho para as aulas em piscina das escolas japonesas.

[d] Onde se encontra *Fanservice* e Žižek

Já vimos no decorrer deste trabalho, vários exemplos de *Fanservice*, e já vimos que é de facto a inserção de um elemento completamente despropositado, para a continuidade da *storyline*, ou sem qualquer aparente utilidade para o desenvolvimento da obra de media em si. Mas aí revelá-ssenos outra pergunta, porque é feito? Essa é igualmente fácil de responder. É feito para vender o mais rápido possível, ao maior número de pessoas possível. Na verdade, pergunto directamente ao leitor, se não consegue uma ligeira impressão de que está a falar exactamente do mesmo, depois de ter lido a definição de *Fanservice*, ou quando fala de “música comercial”? Tenho uma forte crença que os conceitos na sua base são exactamente os mesmos, porém, o “comercial”, é um conceito para estilo. Dentro de música temos géneros de música, música electrónica, rock, pop, e dentro desses géneros de música temos o estilo comercial. O problema reside exactamente aí hoje em dia. O estilo não tem a consequência de ser um acto, mas exactamente um estilo, um estereótipo que pode ou não se catalogado em algo, e que a sua catalogação, ou não, é bastante passível de interpretação. *Fanservice*, pelo que parece, é um acto concreto, específico, e facilmente localizavel. É distintamente um acto do autor para o fã. Porém também não é a mesma coisa que um trabalho encomendado, de mim para ti, o acto do “Eu artista, vou fazer o que me foi encomendado, para ele”. Ou será?

Porém tenho a dizer que me parece que *Fanservice*, é notável diferente de por exemplo Fanart, ou Fanwank, pelo simples facto de que *Fanservice*, é direccionado do criador para o fã, e não do fã para o criador (ou obra mais especificamente). Mas aqui deparamo-nos com um problema. O fã não existe. Eu posso na verdade ser um fã, mas não sou “o fã”, e o *Fanservice* é feito para “o fã”. Esse é um conceito que já abrange um número de pessoas, geralmente um número já considerável. Como na definição de fã que escrevi anteriormente, o fã é um ficcionado. Mas não haveria nenhuma vantagem monetária em fazer isso para apenas um fã, e razão pela qual não seria possível definir a acção de um autor para um fã, ser considerada *Fanservice*, quanto mais seria uma simples homenagem. É o número que entrevem aqui, a massa, e é isso realmente que o fã é, uma massa. A obra é então criada, a pensar na massa de fãs que a espera, um estereotipo massificado e que unifica as pessoas,

porem elas continuam a serem extremamente individualistas, porque os produtos que consomem, consomem-nos por “vontade própria” Mas aqui embatemos definitivamente com uma diferença. Uma criação feita do autor para ele mesmo, e outra do autor para o Fandom. O que temos nós aqui então? Temos uma criação que é facilmente distinguida como sendo uma criação feita de um autor, para um grupo bem definido de indivíduos, que eles próprios se trataram de se agrupar (será?) no que chamamos (ou eles próprios definiram) de Fandom. Essas criações, por outro lado, estão cheias de pequenos elementos que, com uma maior ou menor extensão, os vão entreter, e/ou agradar o consumidor, de uma forma completamente descontextualizada do resto da obra. Esta questão da contextualização, vou aborda-la posteriormente. Porém, porque é que essas pessoas não se revoltam em massa? Porque razão é que foi tão facilmente assimilado? O que contêm estas obras, que agarra as pessoas às obras, e a estes elementos descontextualizados de uma forma tão firme? É aqui que entra Žižek, com o seu sentido de conjuntura da incontinência. Deste conceito de conjuntura da incontinência entendo, numa visão extremamente básica, que as pessoas recebem o que querem, sem que lhes seja dado aquilo que querem realmente. Um exemplo é então manteiga sem gordura, ou com 10% de gordura. Como pode a manteiga não ter gordura animal (leite), ou ter apenas 10% de gordura, se manteiga é, inequivocamente, gordura animal. E mesmo que não fosse, a gordura faz parte do que nos entendemos como manteiga. Desta forma é criada uma ideia de que se pode consumir esse produto, dez vezes mais que o original, que só assim faria o mesmo mal. Outro exemplo seria por exemplo as drogas de comportamento. Valiums e drogas do género, são feitas para fazer com que uma pessoa aja normalmente. Esse conceito de droga é completamente paradoxo ao original, como se o produto já fosse o seu próprio contra agente. Vamos novamente pegar no *Fanservice*, e nas suas expressões sexuais. Como foi visto, nos Anime, são frequentemente feitos episódios em que as personagens vão de férias, para um local paradisíaco, e onde as personagens femininas expõem os seus atributos físicos, em minúsculos bikinis, que nada mais escondem do que os seus mamilos e pelos púbicos. Ou então temos personagens que vestem roupas, que fazem parte das nossas fantasias fetichistas, ou então das que foram adquiridas pela exposição a às mesmas, a fim de excitar o público. Essa excitação provocatória, é mais facilmente definida por um conceito inglês, o *teasing*. Nesses exemplos sexuais do que é *Fanservice*, vemos *teasing*, e mais *teasing*, e *teasing* e *teasing*. Honestamente, e de um ponto de vista pessoal, até provoca saudades dos tempos em que duas personagens simplesmente tinham sexo porque o queriam, porém ai já estamos a falar de *Hentai* e não queremos entrar por aí, pois a questão aqui não é a discussão entre *Hentai* e *teasing*. A questão é, que todo esse *teasing*, depois, deixa-me com uma enorme sensação de falta de apogeu, e pelo que parece, não sou o único. São vazias do seu ser, porque não são feitas por razão nenhuma, para a historia de fantasia da rapariga que mata monstros com um bastão mágico, nem na sequência de que ela vai continuar a sua jornada para descobrir que há de facto um grande “Big Boss” por de traz de tudo, que quer dominar o mundo, e que ela vai ter que impedir. É-nos dado um algo, que está desprovido do seu porquê, e é bastante diferente dos buracos de argumento, que não passam de erros literários, porque são realmente conscientes, e consciente de que vai entreter, assediar, e alienar o espectador. Mas essa falta de porquê é como a falta de gordura na manteiga, uma criação sem porquê, uma criação sem criatividade. É aqui que é focada a questão de serem cenas completamente despropositadas, e descontextualizadas, em comparação com o exemplo da manteiga. Estas são algo que não são. Ao mesmo tempo é-nos dado o profano e o sagrado, porque estamos quase a ver algo proibido, mas estamos salvos porque não o vemos realmente. É a conjuntura de incontinência que Žižek fala, em que o objecto dos nossos desejos nos é

dado, o Anime, pois só ele nos vai satisfazer os prazeres que procuramos, e desta forma fica assegurado que nos vai satisfazer, e não é preciso qualquer tipo de restrição porque de facto, o conteúdo que uma cena explicitamente sexual teria impingida, não o tem. Pensando ainda mais longe, o objecto de consumo que nos é dado, já por si é o dito contra agente. Esta a segurado que vai ao mesmo tempo satisfazer-nos, e excitar-nos novamente. O mesmo se pode dizer de todos os outros exemplos de *Fanservice*, porque em todos eles, o porquê continua a ser o mesmo, aquele que o próprio fã (o Fandom, a massa) dá. E dessa forma entramos então no problema que Žižek fala, em que entramos num ciclo, numa conjuntura, da total falta de restrição, e neste caso a actual hegemonia não é “pormenores técnicos, sim, mas não demasiados para não confundir o leitor e não o distrair da obra literária”. Não, é na verdade a junção dos dois extremos, prazer e excitação, pormenores técnicos porque o fã o pede, é um alimentar de algo que é pedido, e não algo que é conseguido ou dado. O que previamente provocaria dano ao espectador normal, é justificado pelo Fandom, o que faz com que a obra já venha com o seu contra agente porque ela é direccionada para esses fãs, que apenas procuram esses pequenos prazeres, por um sentimento e comodidade, quase de pena por si mesmos por não estarem para pedir mais porque a vida deles já é difícil o suficiente, o que já todos vimos o que a comodidade provoca no ser humano. São retidos como crianças, num corpo de adulto, e para isto falo de experiências pessoais, mas os factos não devem ser poucos.

A questão mais importante aqui é mesmo saber quem pede o objecto de consumo, se é o fã individual porque é realmente isso que quer da sua própria consciência, ou então a grande massa do Fandom, que pede este género de material para ter algo com que se afirmar como comunidade e grupo. Algo que não seja tão subjectivo como “o que o autor quer criar”. O que vejo aqui é quase um “monstro” como no filme *Cube*⁵⁶, em que todos eles estão num espaço que, ninguém tem culpa de existir, mas que todos são culpados por o construir. Esse monstro pode ser facilmente entendido como a esfera de Hyper-Realidade de que Žižek fala. Dentro dessa esfera, as pessoas estão protegidas da realidade crua, em que um objecto é o que é, e passível de ser avaliado. Todo o mundo que é gerado dos Anime, Manga, e Vídeo Jogos que recorrem ao *Fanservice*, são totalmente desprovidos dos seus propósitos, e são apenas objectos que são feitos para nos entreter. Tal como o exemplo que Žižek fala, o filme *The Truman Show*, em que toda a realidade é feita a nossa volta, para nos agradar, e para que nós vivamos nela. Chega mesmo ao extremo, de que as obras nada mais tenham do que *Fanservice*, e que o seu único valor seja apenas esse. A surpresa e a agressão exterior, de uma outra pessoa é tão reduzida, devido a ser-nos dado o que pedimos e não o que outro quer dizer, que se perde totalmente o sentido da criação da obra. Há obras, como o exemplo de *Golden Boy*⁵⁷, em que o próprio *Fanservice* é levado a um extremo, que é criticado e ridicularizado, dando assim função ao de comédia ou sátira ao *Fanservice*. Porém, o mais visível hoje em dia, são obras em que o *Fanservice* está por toda a obra, e é de tal modo dissimulado, e de tal modo incutido na obra, que realmente a linha entre *Fanservice*, ou facto com propósito, é difícil de ver, ou sequer de perceber. Não podemos aqui, deixar de pensar no facto, de que isto já está dentro da esfera de que falei previamente, e que os próprios autores estão com estas noções quase incutidas neles, ofuscando o limite de que se o artista esta a fazer o que quer, ou o que o Fandom pede. Sem contar com o facto de que os vários esquemas já foram feitos, e é difícil para o criador pensar no que fazer de novo, principalmente quando há o problema de ter-mos uma multinacional a respirar sobre o nosso pescoço para continuarmos a produzir, porque o autor tem o renome, e porque o autor tem que dar continuidade e satisfazer os fãs. Por isso a opção é mesmo continuar a fornecer ao público, esquemas que já foram previamente provados funcionarem.

Novamente, entramos no conceito de *Fanservice*, essa sistemática reprodução do já foi visto resultar, essa constante fome, nessa Hyper-Realidade, é satisfeita com o que Walter Benjamin (não referencio estas palavras de Walter Benjamin porque este conhecimento foi-me fornecido pelos apontamentos da cadeira de seminário interdisciplinar), chama de Reprodutibilidade Técnica. Numa rápida descrição do que fala Walter Benjamin, no principio do século passado, o mundo foi confrontado com os novos media, e ao contrario do que antes acontecia que uma obra, era única e impossível de copiar, com os novos media, essas obras puderam começar a ser reproduzidas sistematicamente, desprovendo-as da sua aura, que era muitas vezes dada por elementos externos a obra, como por exemplo a restrição de visualização da mesma. Por exemplo, obras sacras que eram vistas apenas pelos mais altos patamares do clérigo. Ele previu porém, que essa reprodutibilidade técnica, poderia ser usada de varias formas, políticas, económicas e etc., mas todas elas são tratadas como uma espécie de “política da atenção”, em que o que importa agora é prender a atenção do público. Porém é da sua função económica que vemos neste caso, claro, mas hoje em dia esses são objectos de consumo, que são realmente feitos para serem reproduzidos, e distribuídos. Muito bem, não está ai a questão. Essa está especificamente das fórmulas que falei anteriormente. Exemplo: nas *Cameo Appearances*, alguém eventualmente constatou que isso funciona em termos de “prender o público”. A verdade é que independentemente do produto, há de facto uma fórmula que se pode aplicar quase como molde, que vai fazer com que esse produto seja consumido. Já não é o cinema, ou o desenho animado, ou a banda desenhada, nem sequer o vídeo jogo, que prende o público, mas sim essa fórmula. O que temos aqui é um aprofundamento da questão da atenção, que passou do media, para como funciona o media, ou melhor, o que o media provoca além do media, e que agrada o público, visto que o próprio media já não provoca o mesmo interesse que nos inícios do século passado. Por isso, esses esquemas, essas pequenas ideias, são reproduzidas tecnicamente, ao nível da lei da procura do mercado, que balanceia a procura e a oferta, e esses esquemas são mantidos porque, já foram estudados previamente, e estão assegurados que resultam, e os próprios são constantemente estudados para ver quais eliminar das obras, e quais se devem incutir na obra.

Para finalizar com estas observações, tenho apenas um pequeno factor a acrescentar, uma mera especulação. Como é que tudo isto foi possível tão fácil e rapidamente? O fenómeno em si de *Anime* e *Manga*, apenas tem pouco mais de cinquenta ou sessenta anos, pois as bandas desenhadas japonesas apenas existem a partir da segunda guerra mundial, assim como as conhecemos hoje em dia. Os vídeo jogos a ainda menos, o Pong foi criado numa experiência de cálculo computadorizado de trajectória de mísseis, na década de sessenta. Não podemos deixar de parte o facto de que sim, são medias, e como o professor Hélder Dias disse nas aulas de Seminário Interdisciplinar “os media de hoje em dia são criados à imagem dos que existiam anteriormente” (perdooo por não me lembrar das suas palavras exactas), mas mais importante para mim nesta problemática são as pessoas. Estamos aqui a falar de comunidades, de pessoas que geralmente eram vistas como estranhas a sociedade, e que apenas se moderiam virar para si próprios e os seus objectos. Pelos seus gostos, e com grande ajuda das tecnologias de informação, conseguiram unir-se, fazer passar entre eles os conhecimentos, e rapidamente saberem do que se passa e como. Mesmo que dispersos, a verdade é que os *massmedia* podem chegar a eles todos muito facilmente e, repito, são pessoas que eram vistas como estranhas a sociedade. De facto, os *Otaku*, como já foi visto, são pessoas que são vistas não com muito bons olhos no Japão, porém, são um grande aglomerado. São sociedades a parte, que têm as suas afinidades como referência, e é obvio que qualquer abalo na estrutura do que os une, é quase um questionar à sua própria existência. Um artista japonês, Takashi

Murakami, retrata e questiona o ser Otaku, e expõe a sua existência de como é ser um, principalmente com toda a sua obra artística. Porém, o próprio disse que os Otaku não gostam dele, porque ele continua a expô-los e a perturbar a sua pacata existência. Continua dizendo que eles querem manter-se à margem da sociedade, não podemos claro deixar de notar um medo de aceitação, que agora ganha a força do número. Não podemos negar que neste contexto, é muito fácil proliferar todo o consumismo, pois neste mundo, isso é visto como que dá estatuto, e o que os forma como grupo.

[e] Statement

Como já disse anteriormente, este trabalho é uma espécie de “ponto de situação”, de vários pontos que me tem vindo a perturbar, já à algum tempo. O conceito de *Fanservice*, é quase como que um de convergência dessas minhas questões, num único conceito.

Como é visto correntemente, e como foi tratado neste trabalho, o Anime, o Manga e os Vídeo Jogos são objectos de consumo. Isso não só é facto consumado, como completamente assumido. Porém, será que esses objectos não podem ser arte? Acho que sim, e vários autores que previram a cultura como sendo mercado, ou até a simples existência da Pop-Art americana, podem de facto apoiar esse meu ponto. Mas partindo do princípio que essas obras podem realmente ser obras de arte, que são eventualmente proliferadas pelo sistema capitalista, e que chega ao público, ou melhor, o espectador, o que é que as define como tal? Provavelmente o mesmo que define uma outra obra qualquer como arte, porém, Walter Benjamin fala da perda da aura nas obras, através da sua reprodutibilidade técnica da obra. Consigo imaginar o autor a visualizar as primeiras obras cinematográficas, que pouco não deveriam parecer mais, do que tentativas de fazer o mesmo que se fez noutras expressões artísticas fizeram, porém, nessa altura com os novos meios. Um exemplo disso, poderá ser as primeiras semelhanças, ou desentendimentos entre teatro e cinema. Porém essas foram eliminadas, e hoje em dia tratam-se de duas formas de expressão artística, completamente distintas. O cinema, e a fotografia, conseguiram de facto criar a sua própria expressão, e dentro dos seus parâmetros criar, ou não, o que é arte. O mesmo julgo ter acontecido, e ainda acontecer, com as obras de formato digital, em que a reprodução técnica é ainda mais fiel e mais precisa. Cópias e cópias da obra são feitas, que são virtualmente iguais (porém é obvio, o objectos que as suporta não é o mesmo). Acredito entretanto, que dessas novas expressões, provém uma nova aura, menos dependente de instituições místicas, mas mais dependente de outro género de instituições que se baseiam em opiniões, expectativas, e a óbvia questão da exposição, que remete de novo para o autor, porque seja pelo excesso de exposição, ou pela falta dela, a obra, na nossa sociedade de hoje, adquire uma aura própria. Porém acredito igualmente, que essa, ou um outro tipo de aura, provém realmente da obra em si, e não do que a rodeia. É a aquela sensação de que algo é perfeito ali acontece. O próprio Kant aborda na sua *Crítica do Julgamento*⁵⁸, que há de facto algo entre a razão pura e a razão pratica, um algo que não é de todo explicável. Essa é uma aura que obviamente depende muito do observador, ou será que depende?

Uma questão em Walter Benjamin, é de facto incontornável. A reprodutibilidade técnica da obra, que como foi visto igualmente, é um dos impulsionadores da esfera de Hiper-Realidade, porque é obvio que esta reprodutibilidade é o que possibilita o consumo. Mas neste trabalho, a forma como abordei a reprodutibilidade técnica de ideias, é o ponto mais acentuado da minha chamada de atenção. É um facto que hoje em dia estamos num estado da arte, em que esta se baseia no artista, ou mais precisamente, na ideia do artista. O que vemos no *Fanservice*, são exactamente ideias que são repetidas vezes e vezes sem conta, a fim de realmente prender as

audiências. Onde esta a originalidade? Acho que a questão da originalidade na obra de arte, tem sido deixada de lado porque na verdade, acentuo que ela nunca existiu. Se formos ao exemplo máximo, até as primeiras pinturas rupestres eram representações de algo que já existia. Posso mesmo afirmar que nada é original, nem que seja pelo facto de que somos animais sociais, e como tal, somos também um produto da nossa sociedade, das experiências que vivemos, e do nosso próprio código genético. Nesta questão, não podemos sequer pegar no elemento “cada um de nos é um ser único”, que metendo de parte todas as questões de o sermos ou não, esse único é construído pela convergência dos elementos exteriores, quebrando assim em parte a possibilidade de sermos algo realmente novo. Em adição, a atitude de “basta fazer algo original para se fazer uma obra de arte”, levanta-me sérias questões quanto a necessidade da originalidade para a obra ser arte. Porém acho que originalidade é um conceito diferente completamente diferente do “ser novo”, mas é na minha opinião o ponto que quebra o *Fanservice*, e em consequência, chama estas obras de *massmedia*, e de consumo, para mais perto da obra arte. Um conceito que é caracterizado por essa linha ténue e borratada que separa o *Fanservice* do não *Fanservice*.

Vamos pegar no *Fanservice* e na sua reprodutibilidade técnica das fórmulas, a fim de prender a audiência. É um facto de que elas são seguras, estatisticamente seguras que o publico vai gostar, e mesmo que não goste, que vai pelo menos ver e comprar para dizer que não gosta. Porém essa segurança é o real problema. O facto é que a obra deixou de nos agredir, para nos passar a agradar. Como nas palavras de Walter Benjamin, “A reprodutibilidade técnica da obra e arte altera a relação das massas com a arte. Reaccionárias, diante, por exemplo, de um Picasso, transformam-se nas mais progressistas frente a um Chaplin.” Porém hoje em dia, não basta o Chaplin, ou talvez sim. A ideia dele pelo menos, o sistema que fez rir as pessoas é que faz com que elas sejam progressistas hoje em dia. É exactamente isso que a obra de arte precisa, dessa agressão ao observador, que é exactamente o que o *Fanservice*, não é. Como nas palavras de Žižek, “O meu maior medo não é ser rejeitado pelas pessoas, mas sim ser aceite.”⁵⁹, exprime bastante o que quero dizer. Pode parecer apenas uma visão romântica do que o artista “é suposto” ser, mas nesta sociedade de consumo tardia, em que a própria questão de como pode o objecto de consumo ser arte pela Pop-Art foi abordada, como foi, essa visão precisa de ser revista, como num sentido de (eu próprio) encontrar um caminho.

Continuando com o *Fanservice*, gosto de fazer uma possível comparação entre *Kill Bill*⁶⁰, e um *Spider Man*⁶¹ ou um *Hulk*⁶². Obviamente que o que foi feito em *Spider Man*, ou outros filmes da *Marvel*, foi uma tentativa de mudança de media, de uma ideia que funcionava nas bandas desenhadas. Não funcionou da melhor maneira na minha opinião. Porém o que Quentin Tarantino, um assumidíssimo Fanboy, faz com o “Kill Bill”, é exactamente o que viemos a tratar até agora como *Fanservice*. Ele pegou em elementos de vários tipos de filmes, desde Westerns, até Honk Kong Movies, e fez uma narrativa própria com esses elementos. O mesmo acontece com os exemplos da *Marvel*, em que o realizador faz a sua narrativa com essa ideia. Porém enquanto numa temos aquela terrível sensação de que nos é feito para agradar, no outro simplesmente agrada-nos, ou não. Mais ainda, e voltando atrás, qualquer artista o que faz é realmente isso. Pega em vários elementos que foram vistos, e que resultavam, e o próprio recriou-os com a sua “narrativa”. Afunilando, e relacionando mais directamente o *Fanservice* novamente com o Anime, Manga, e Vídeo Jogos, pode-se reparar no que acontece com a Fanart, ou Fanfic, que são obras construídas a partir de universos criativos de outros artistas, e que a partir dos quais, criam uma obra de vinda de si. Se analisarmos a arte em geral, de uma forma assim abstracta, toda a criação é isso. Qual a diferença entre uma criação própria, e o *Fanservice*? O que vai desenhar o risco no chão, que

fará com que a minha obra, eu como um criador, seja de facto algo original, ou uma simples copia? O factor de risco.

Podemos de uma forma ou de outra reduzir tudo a risco ou não risco, ou mesmo que tipo de risco. Se formos a ver, no *Fanservice* em Anime, Manga, e Vídeo Jogos, o que geralmente é visto, são elementos que são seguros resultarem. Onde está o risco? Nesses casos específicos o risco é totalmente posto de parte, para dar lugar ao seguro, e ao comodismo. Se formos a ver nos filmes da Marvel, o risco está apenas no realizador, e que muitas vezes é criticado, porém, é a um nível de decisão acima do dele, que esta decisão de que aquilo vai ser feito, porque é seguro que pelo menos os milhares de fãs, o vão consumir seja para gostar ou não. Mas o que faz Tarantino? Talvez esteja a ser parcial, principalmente porque o próprio tem renome, porém, acredito que ele verdadeiramente arriscou algo com o *Kill Bill*, tal como ele sempre o fez com os seus outros filmes. A verdade é que até a mim, uma pessoa que gosta do trabalho de Tarantino, que gosta de dos esquemas que ele próprio reproduziu, senti desagradado por vê-los ali reproduzidos daquela forma, mas estava naquele limbo entre o “estou a ser agradado” e “estou a ser agredido com os meus próprios gostos”. Ele aborda todos esses esquemas de uma forma até mesmo ridícula, que como é sabido, isso também é um esquema que resulta. Mas onde está o risco? O risco está exactamente no facto de que ele inseriu esses elementos no filme, porque (supostamente, vamos lá saber) aquilo foram elementos que o influenciaram a ele, e que não passaram pela massificação, uma estatística, de que iriam agradar ao público. O próprio brinca com esse facto, como quem brinca com fogo, tendo consciência das legiões de fãs desses géneros de filmes, e que pela experiência própria e de conhecidos, faz nos sentir uma espécie de revolta nostálgica. Um misto entre desagradado e agrado por ver aquelas formulas que gostamos, aplicadas daquela forma. E é aí novamente que refiro o que esta acima. Benjamin falou que um Picasso agredia, Žižek prefere ser agredido do que aceite. Voltamos novamente a falar do autor, do indivíduo que produz, e que arrisca ou não, ser aceite. O próprio Andy Warhol, que usou todos os esquemas possíveis e imaginários de agrado, arriscou muito porque, a estranheza a que ele levou todo o seu trabalho, arriscou ser completamente rejeitado. É esta agressão que existe, é este dano que se procura, é esta gordura que faz viver o conteúdo, é este conteúdo que é a originalidade. Em ultima análise, é o risco de sofrer dano.

Este novo conceito de originalidade, não é algo que está incutido na obra, mas no artista, a sua atitude (quase me arriscando a parecer Marchel Duchamp) de risco, é que é, de facto, o conceito de originalidade. E essa está apenas no artista. Žižek, novamente, lembra-nos da utopia. A terceira utopia de que ele nos fala, vinda do próprio instinto de sobrevivência de dar o passo em frente, quando não resta alternativa. Um paço em frente que se dá quando o risco da estagnação para a sobrevivência, é maior que o risco de avançar para um algo desconhecido. Não passa isso do risco? Da originalidade? Não estará este na pessoa, e não nas suas acções? Movermo-nos de um estado de conforto que nos sufoca, para um estado de liberdade que nos deixa sem chão para pisar. O caminho novo a seguir que é totalmente desconhecido? O próprio professor Hélder Dias, me disse inúmeras vezes, que para ele considerar uma obra arte, essa teria que “lhe retirar por completo o chão”. Não será o gosto por sentir o risco, sentir o risco que o artista tomou, expresso na obra?

[f] Conclusão

Assim tão simples como correr riscos? Sim e não. Em última análise e teoricamente, sim. Porém na vida real, e falando de uma forma ligeira, quero ver quem é que consegue. Já para não contar com o facto de que a obra artística é de facto algo que liga directamente com o artista, que as críticas as suas obras afectam-no directamente, é preciso ter uma grande quantidade de coragem para o fazer. Essa monumental rejeição é por vezes, intimidadora. No caso monetário, mesmo inibidora. Outro pensamento que passou a minha mente foi, e que vamos nós arriscar? Será que crescendo numa sociedade que é feita para nos agradar e salvaguardar do risco, conseguiremos realmente distinguir o que é arriscado ou não?

Afunilando, e relacionando mais directamente o *Fanservice* novamente com o Anime, Manga, e Vídeo Jogos, pode-se reparar no que acontece com a Fanart, ou Fanfic, que são obras construídas a partir de universos criativos de outros artistas, e que nesse contexto, criam a sua própria obra. Isto é um limiar, um desafio á delimitação que criei de risco, e de Fanart que eu próprio defini. Ainda mais se tivermos em conta, que hoje em dia, muitos dessas pessoas que faziam Fanart, são hoje artistas profissionais, a trabalhar para as empresas que eles idolatravam. Mas parafraseando Chomsky “They say, quite correctly, "nobody ever tells me what to write. I write anything I like. All this business about pressures and constraints is nonsense because I'm never under any pressure." Which is completely true, but the point is that they wouldn't be there unless they had already demonstrated that nobody has to tell them what to write because they are going say the right thing.” Nós artistas, temos que ter consciência que para atingir essa originalidade, uma criação que realmente valha por si só, como referi anteriormente, não se vai simplesmente pelo facto de correr riscos. O processo criativo é de fulcral importância, porque ele é que vai definir o artista, e para atingir um nível de conhecimento técnico, cultural, de simples desenvolvimento artístico, treinar o próprio acto de arriscar, para conseguir realmente cometer aquele risco que vai marcar a originalidade, bem... quanto a isso não posso deixar de me lembrar dos vários mestres que foram vivendo ao longo dos tempos, sempre a exigir mais de nós. Só no decorrer do processo artístico é que é possível, com o conjunto do nosso trabalho e a aprendizagem de todas as habilidades necessárias, entre elas a habilidade de arriscar, só assim é possível atingir a originalidade, porque ela está no artista, e não na obra.

Cabe a nós, artistas, criadores, termos a responsabilidade por nós mesmo, deixarmo-nos de fazer de coitados, ou de meninos que preferem ser conduzidos pelos seus papás (superiores) para o resto da sua vida. Tomar as rédeas e ter consciência que esta atitude depende apenas de nós próprios. Não vamos estar para aqui a espera de que algo de bom nos aconteça. Mais uma vez, depois de tantas vezes ao longo da história da civilização, venho dizer para fazerem as coisas por vocês mesmos, não para conseguir algo, não para que algo aconteça, mas porque querem, porque vos motiva, porque vos eleva. É aí a diferença do *Fanservice*, “porque me inspirou” ou “porque gostei” ou “porque quis”, e não “porque acho que é melhor” ou porque “assim as pessoas gostarão mais” ou sequer porque alguém vos pediu. E se faz favor, **FAÇAM ALGO, EM VEZ DE SIMPLEMENTE TEREM IDEIAS E COM ELAS NÃO FAZEREM NADA.** Façam e falhem, falhem outra vez, e falhem melhor. Coragem, e em frente.

ANEXO B: Referencias

- ¹ Tipo de jogo em que o jogador encarna uma personagem ficcionaria, e joga o desenrolar de uma historia - http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game
- ² Square Co., Ltd. – “Final Fantasy VII”, Square Co., Ltd., 1997.
- ³ Slavoj Žižek - Um influente pensador dos dias de hoje, nascido na Eslovénia em 1949
<http://www.ff.uni-lj.si/oddelki/filo/english/staff/zizeka.htm>
- ⁴ Insert Credit - www.insertcredit.com, crítica ao ZAMURAI : <http://www.insertcredit.com/archives/001544.html>
- ⁵ TIGSource. - <http://www.tigsource.com>, critica ao ZAMURAI:
<http://www.tigsource.com/articles/2007/01/18/zamurai#comments>
- ⁶ Jacques-Marie-Émile Lacan – Influente pensador da psicanálise, durante o século XX,
<http://www.iep.utm.edu/l/lacweb.htm>
- ⁷ Apogee Software – “Duke Nukem”, Apogee Software, 1991.
- ⁸ SynSoft – “Alley Cat”, IBM / Synapse Software, 1984.
- ⁹ Sonic Team – “Sonic The Hedgehog”, Sega, 1991.
- ¹⁰ Nintendo – “Super Mario Bros.”, Nintendo, 1985.
- ¹¹ Sega – “Alex Kidd In Miracle World”, Sega, 1986.
- ¹² <http://www.flashkit.com/>
- ¹³ Mark Overmars – “Game Maker”, <http://www.gamemaker.nl/>, 1999
- ¹⁴ Enterbrain – “RPG Maker XP”, <http://www.enterbrain.com/>, 2005
- ¹⁵ Square Co., Ltd. – “Final Fantasy” SAGA, Square Co., Ltd.
- ¹⁶ Quintet – “Terranigma”, Enix / Nintendo, 1995.
- ¹⁷ Nintendo – “The Legend of Zelda: A Link to the Past”, Nintendo, 1991.
- ¹⁸ Sonic Team – “Sonic the Hedgehog”, Sega, 2006.
- ¹⁹ Microsoft – “Xbox”, Video Game Console, 2005.
- ²⁰ Square Co. – “Final Fantasy VIII”, Square Co., 1999.
- ²¹ Square Co., Ltd. – “Seiken Densetsu 3”, Square Co., Ltd., 1995.
- ²² Ancient / Sega – “The Story of Thor”, Sega, Mega Drive 1994.
- ²³ Sonic Team – “Sonic The Hedgehog”, Sega, 1991.
- ²⁴ Technos Japan Corporation – antiga Software House Japnesa, agora extinta
http://en.wikipedia.org/wiki/Technos_Japan_Corporation .
- ²⁵ Technos – “Downtown - Nekketsu Koushin Kyoku - Soreyuke Daiundoukai”, Technos, Nintendo Entertainment System 1990??.

-
- ²⁶ Technos – “Downtown Special - Kunio-kun no Jidaigeki Dayo Zenin Shuugou!”, Technos, Nintendo Entertainment System 1991.
- ²⁷ Technos – “Crash 'n the Boys - Street Challenge”, Technos, Nintendo Entertainment System 1992.
- ²⁸ Hudson Soft – “Faxanadu”, Hudson Soft, Nintendo Entertainment System 1987.
- ²⁹ Nextech – “Crusader of Centy”, Sega/Atlus, Mega Drive 1994.
- ³⁰ Treasure Co. Ltd – “Gunstar Heroes”, Sega, Mega Drive 1993.
- ³¹ Sunsoft – “Pirates of Dark Water”, Sunsoft, Mega Drive 1994.
- ³² Sega AM7 – “Phantasy Star IV: The End of the Millennium”, Sega, Mega Drive 1994.
- ³³ Shinichiro Watanabe – “Samurai Champloo”, manglobe INC., Fuji TV 2004.
- ³⁴ Masashi Kishimoto – “Naruto”, Jump Comics, 1999 – até aos dias de hoje.
- ³⁵ Nobuhiro Watsuki – “Rurouni Kenshin”, Shueisha, 1994 – 1999.
- ³⁶ Hiromu Arakawa – “Fullmetal Alchemist”, Gangan Comics, 2002 – até aos dias de hoje.
- ³⁷ Capcom Production Studio 4 – “Devil May Cry”, Capcom, Playstation 2001.
- ³⁸ Barasui – “Strawberry Marshmallow”, Media Works, 2002 – 2004.
- ³⁹ PEACH-PIT – “Rozen Maiden”, BIRZ Comics, 2002 – até aos dias de hoje.
- ⁴⁰ Capcom – “Dark Stalkers” SAGA, Capcom, Arcade, Dreamcast, Playstation, Playstation 2, Playstation Portable, Sega Saturn.
- ⁴¹ Takeyuki Kanda, Umanosuke Iida – “Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team”, Sunrise, 1996 – 1999.
- ⁴² KNET, Team Silent – “Silent Hill 2”, Konami, Playstation 2 2001, Xbox 2001, PC 2001.
- ⁴³ Koichi Chigira – “Last Exile”, GONZO, 2003
- ⁴⁴ Yoshitoshi ABe – “Haibane Renmei”, 2001 – 2003.
- ⁴⁵ Square Co., Ltd. – “Final Fantasy VI”, Square Co., Ltd., Super Nintendo Entertainment System 1994, Playstation 1999, Game Boy Advance 2006.
- ⁴⁶ Satoshi Kon – “Tokyo Godfathers”, Sony Pictures Entertainment, 2003
- ⁴⁷ Nintendo R&D1 – “Metroid”, Nintendo, Nintendo Entertainment System 1986.
- ⁴⁸ Peter Weir – “The Truman Show”, Paramount Pictures, 1998.
- ⁴⁹ Astra Taylor – “Žižek!”, Zeitgeist Films, 2005.
- ⁵⁰ Astra Taylor – “Žižek!”, Zeitgeist Films, 2005.
- ⁵¹ Volker Grassmuck – <http://www.mediamatic.net/article-11784-en.html> .
- ⁵² Peter Jackson – “The Lord of the Rings: The Motion Picture Trilogy”, New Line Cinema, 2001/2002/2003
- ⁵³ J. R. R. Tolkien – “The Lord of the Rings”, 3 vol., Allen & Unwin, 1954 e 1955.
- ⁵⁴ SNK – “The King of Fighters ‘94”, SNK, 1994 / SNK – “The King of Fighters ‘95”, SNK, 1995 / SNK – “The King of Fighters ‘96”, SNK, 1996 / SNK – “The King of Fighters ‘97”, SNK, 1997 / SNK – “The King of Fighters ‘98”, SNK, 1998 / SNK – “The King of Fighters ‘99”, SNK, 1999 / SNK – “The King of Fighters

2000”, SNK, 2000 / Eolith - “The King of Fighters 2001”, Eolith, 2001 / Eolith - “The King of Fighters 2002”, Eolith, 2002 / SNK Playmore - “The King of Fighters 2003”, SNK Playmore, 2003 / SNK Playmore - “The King of Fighters XI”, SNK Playmore / Sega, 2006/2005.

⁵⁵ Arc System Works – “Gulty Gear X”, Sammy, 2000.

⁵⁶ Vincenzo Natali – “Cube”, Cineplex-Odeon Films, 1997.

⁵⁷ Tatsuya Egawa – “Golden Boy”, Shueisha, 1992 a 1997.

⁵⁸ Immanuel Kant – “Crítica do Julgamento”, 1970.

⁵⁹ Astra Taylor – “Žižek!”, Zeitgeist Films, 2005.

⁶⁰ Quentin Tarantino – “Kill Bill”, Miramax Films, 2003.

⁶¹ Sam Raimi – “Spider Man”, Columbia Pictures, Sony Pictures Entertainment, 2002.

⁶² Ang Lee – “Hulk”, Universal Pictures, 2003.