

UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas - Instituto de Artes

Comunicação Social - Habilitação em Midialogia

CS106 - Métodos e Técnicas de Pesquisa e de

Desenvolvimento em Produtos de Midialogia

Alexandre L. de O. P. Parma - RA: 163392

Docente: José Armando Valente

PROPOSTA DE PROJETO: THE CURSE OF THE SAD MUMMY

INTRODUÇÃO

O e-sport, interpretado como o esporte virtual, vem representando uma potência cada vez mais relevante no cenário do campo de jogos eletrônicos. Principalmente nos países mais desenvolvidos, os jogos têm um alcance extraordinário, movimentando grandes quantidades de capital, atraindo um público exorbitante (HAAS, 2015).

Um dos jogos mais renomados nesse cenário é conhecido pelo nome “League of Legends”, da produtora Riot Games. Hoje em dia, é o jogo com maior quantidade de jogadores online no planeta. Consiste em um MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), o que genericamente significa que uma quantidade determinada de jogadores vão competir em uma partida para conquistar objetivos e derrotar a equipe inimiga.

Conquistando um significativo público, a produtora Riot Games vem investindo em publicidade e criando diversos materiais que visam entreter os jogadores e amantes, além de uma mera partida.

Desse modo, foi produzida uma música chamada “The Curse of the Sad Mummy”, divulgada em um clipe musical por meio do YouTube e lançado um álbum de coletânea de algumas das músicas do jogo, contendo a música em questão. Conta a história de um personagem do jogo, desenvolvendo uma atmosfera simbólica complexa e sentimental para o personagem, intensificando a relação do personagem com o jogador e, mais indiretamente, deste último com o jogo como um todo.

Considero-me um desses jogadores que ficou intensamente apaixonado por esse produto da Riot Games. Com interesse de ganhar voz na comunidade do jogo, proponho o desenvolvimento de uma adaptação da música “The Curse of the Sad Mummy”, trocando os instrumentos originais para que torne-se acessível a realização do produto.

OBJETIVOS

- **Geral**

Adaptar a música “The curse of the Sad Mummy” para violão, baixo e flauta doce, buscando manter a melodia da música, reproduzindo a base e os temas, divulgando a adaptação por meio do site SoundCloud. Para maior facilidade de acesso, o produto final possuirá um link, o qual será disponibilizado no Teleduc.

- **Específicos**

- **Pré-produção**

1. Obter a cifra da base da música para violão;
2. Obter a partitura do solo para baixo;
3. Definir o método de gravação do áudio;
4. Reservar estúdio para gravação do áudio;
5. Contatar ajudante necessário;

- **Produção**

1. Transportar os equipamentos necessários para o estúdio;
2. Gravar o baixo;
3. Gravar o violão;
4. Editar os sons conjuntamente;
5. Publicar o produto no SoundCloud;
6. Disponibilizar o endereço do áudio no Teleduc;

- **Pós-produção**

1. Elaborar um relatório sobre o desenvolvimento do produto;
2. Apresentar o resultado final em sala;

METODOLOGIA

- Local: Estúdio de áudio do Instituto de Artes da UNICAMP, a fim de obter a maior qualidade de som possível ao mesmo tempo que acessível quanto ao prazo e deslocamento.
- Pessoas envolvidas: O autor, como diretor geral da produção, e meu irmão, Eduardo Parma, que tocará o baixo elétrico.

Pré-produção

1. Obter a cifra da base da música para violão;

Será ouvida a música original, ao mesmo tempo que acompanhada com o violão, a fim de descobrir as notas tocadas como base da música, sendo essas escritas em uma cifra para que seja facilitada a execução da música posteriormente. *Tempo estimado: 3 horas.*

2. Obter a partitura do solo para baixo;

Será ouvida a música original, ficando no solo, e analisadas diferentes partituras de teclado dessa para que seja possível a execução da mesma melodia no baixo. Quando descobertas as notas tocadas nessa fase, serão transcritas em uma partitura para que seja facilitada a execução da música posteriormente. *Tempo estimado: 3 horas.*

3. Definir o método de gravação do áudio;

Essa etapa prevê a melhor técnica de captação de áudio, visto que serão instrumentos de gêneros distintos, analisando as necessidades de cada um desses para que o som final seja o mais limpo possível, compreensível e harmônico. *Tempo estimado: 2,5 horas.*

4. Reservar estúdio para gravação do áudio;

Será procurado o funcionário responsável pelo estúdio de gravação para que possa ser reservado durante um final de semana para a execução do projeto. *Tempo estimado: 2 horas.*

5. Contatar ajudantes necessários;

Será apresentado o projeto ao ajudante, no caso meu irmão, que executará o baixo, ao passo que ele tem mais intimidade com o instrumento, aumentando a perspectiva de sucesso no quesito qualidade de performance do instrumentista. *Tempo estimado: 1 horas.*

Produção

1. Transportar os equipamentos necessários para o estúdio;

Serão inicialmente separados os equipamentos necessários anteriormente, para assim poderem ser transportados os equipamentos de captação de áudio, eletrônicos úteis e instrumentos para o estúdio, para dar processo à execução do projeto. *Tempo estimado: 3 horas.*

2. Gravar o baixo;

Conforme estipulado pela determinação do melhor meio de gravação dos instrumentos, será gravado o baixo, em uma camada de áudio separada, para facilitar a edição do som. *Tempo estimado: 2 horas.*

3. Gravar o violão;

Conforme estipulado pela determinação do melhor meio de gravação dos instrumentos, será gravado o violão, em uma camada de áudio separada, para facilitar a edição do som. *Tempo estimado: 2 horas.*

4. Editar os sons conjuntamente;

Serão editadas as camadas de som separadamente, por meio do programa chamado ProTools, eliminando ruídos indesejáveis, ajustando frequências audíveis, de modo que cada camada diferente dialogue harmonicamente com as outras, determinando o produto final. *Tempo estimado: 9 horas.*

5. Publicar o produto no SoundCloud;

O produto final será disponibilizado em uma conta pessoal do site SoundCloud, visto que essa rede tem ampla consagração no campo musical e é acessível à qualquer indivíduo que possuir o endereço. *Tempo estimado: 2 horas.*

6. Disponibilizar o endereço do áudio no Teleduc;

Para maior comodidade no ambiente do curso, o endereço do produto final será disponibilizado no Teleduc, recurso usado por docentes e discentes, sendo mais facilmente encontrado por esses, agilizando o processo de avaliação e contato com o produto desenvolvido. *Tempo estimado: 1/2 hora.*

Pós-produção

1. Elaborar um relatório sobre o desenvolvimento do produto;

Com a conclusão das etapas anteriores, desenvolverei um relatório descrevendo como foi feito o produto midiático, citando as dificuldades e obstáculos que tive ao longo do caminho e descrever também os resultados obtidos. *Tempo estimado: 5 horas.*

2. Apresentar o resultado final em sala;

Com o produto finalizado em mãos, farei uma breve apresentação para o professor José A. Valente e colegas de classe sobre o mesmo, além de mostrá-lo em si, na aula do dia 15 de junho de 2015. *Tempo estimado: 1/6 horas.*

CRONOGRAMA

• Pré-produção

	20/5	21/5	22/5	23/5	24/5	25/5
Obter a cifra da base da música para violão;	3 horas					
Obter a partitura do solo para baixo;		3 horas				

Definir o método de gravação do áudio;				2,5 horas		
Reservar estúdio para gravação do áudio;					2 horas	
Contatar ajudante necessário;						1 hora

Tempo parcial estimado: 11 + ½ horas.

• Produção

	29/5	30/5	31/5	01/6	02/6	03/6
Transportar os equipamentos necessários para o estúdio;	1 hora	2 horas				
Gravar o baixo;		2 horas				
Gravar o violão;		2 horas				
Editar os sons conjuntamente;			3 horas	3 horas	3 horas	
Publicar o produto no SoundCloud;					2 horas	
Disponibilizar o endereço do áudio no Teleduc;						½ hora

Tempo parcial estimado: 18 + ½ horas.

• Pós-produção

	05/06	15/6
Elaborar um relatório sobre o desenvolvimento do produto;	5 horas	
Apresentar o resultado final em sala;		½ de hora

Tempo parcial estimado: 5 + ½ de hora

Tempo total estimado: 35 + 1/6 de hora.

REFERÊNCIAS

HAAS, Pete. *League of Legends: 5 Million Current Players*. Disponível em: <<http://www.cinemablend.com/games/League-Legends-5-Million-Concurrent-Players-53717.html>>. Acesso em: 23 de Maio, 2015.