

UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas - Instituto de Artes

Comunicação Social: Habilitação em Midialogia

CS106 - Métodos e Técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento de Produtos Midiáticos

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

Docente: José Armando Valente

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO: THE CURSE OF THE SAD MUMMY

INTRODUÇÃO

O esport, 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 tornese acessível a realização do produto.

RESULTADOS

Dividirei os resultados em préprodução, produção e pósprodução, já que tratam-se de diferentes etapas do processo, mostrando o que foi feito em cada uma.

1. Pré-Produção

O primeiro passo que era necessário ser dado era a tradução da melodia essencialmente composta por teclado e voz na música original. Tratou-se de um árduo trabalho, requerindo uma grande quantidade de dedicação, porém foi concluído no tempo esperado. Algumas simples adaptações foram realizadas para dar o destaque necessário ao baixo que seguiria a linha principal da voz.

Em seguida realizei a escolha sobre o melhor método de captação de áudio para o requerido produto. Definiu-se que a gravação do violão seria feito com um microfone condensador emprestado pelo Instituto de Artes e o baixo seria gravado diretamente em linha, sem microfones.

Para a execução da música, visto que não tenho experiência suficiente para tocar o baixo satisfatoriamente, contatei o meu irmão para realizar tal tarefa. Logo tentei reservar o estúdio do Instituto de Artes para realizar a gravação, o que não foi completado, já que não consegui as permissões que se apresentaram necessárias.

2. Produção

Nesse ponto da produção surgiram alguns imprevistos que dificultaram o processo da gravação. O mal planejamento sobre o tempo que tinha disponível se tornou um fator determinante para com a qualidade do produto final. Participei da realização de uma

simulação de organismos da ONU chamado SiCOM, realizado em Brasília, com a duração de 5 dias, quando não consegui promover nenhum avanço na realização do produto.

Dessa forma, com o tempo mais limitado, adaptei a gravação do baixo e do violão de forma com que fosse possível ser realizado em casa. Foi utilizado um microfone de aparelho celular Iphone 5S. A gravação foi realizada num cômodo silencioso de minha casa, onde outros ruídos não atrapalhariam a gravação.

Posteriormente, os áudios gravados foram transferidos para um computador onde seriam editados pelo programa de nome Audacity. Logo que terminado, foi criada uma conta no site chamado SoundCloud, onde foi disponibilizada a versão final da música adaptada. O endereço final do produto na internet foi anexado à uma postagem no Teleduc, para que os amigos de classe assim como os docentes pudessem ter acesso ao trabalho.

3. Pós-Produção

Com a finalização do produto, divulguei-o a colegas e familiares para que pudesse ter um retorno sobre a produção. Conseguindo uma quantidade satisfatória de respostas positivas, consegui todo o material suficiente para a elaboração deste relatório, analisando o processo de criação e desenvolvimento do meu produto.

Ainda não foi apresentado em sala de aula o produto, onde relatarei partes do processo que foi aqui descrito e o significado da produção para mim.

PONTOS NEGATIVOS

O principal ponto negativo que me deparei durante a produção da música foi o limite de tempo que foi estipulado para a realização desse. Perdi de certa forma o controle do tempo que teria, não prevendo certos compromissos que surgiram. Foi comprometido, assim, de forma geral o trabalho, uma vez que a técnica de captação teve de ser simplificada e a edição teve que ser ligeiramente acelerada.

PONTOS POSITIVOS

Um dos grandes pontos positivos da realização desse produto foi o aumento do conhecimento dentro do campo da música, na qual aprendi, assim como meu irmão, métodos mais eficazes de se aprender uma música, tirando-a de ouvido ou lendo uma partitura.

Seguinte, entrei em contato com o mundo da captação de áudio, o que me ensinou a trabalhar, ainda que superficialmente, em uma área do audiovisual de pouca cobiça. Associado ao meu gosto favorável à música e ao tema proposto, tornou-se um processo divertido, o que analiso como sendo um importantíssimo fator.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento do produto e do projeto que o precedeu foi muito útil ao meu aprendizado e desempenho acadêmico. A oportunidade que a matéria dispõe de dar aos discentes liberdade para criar um produto midiático de desejo próprio é de extremo valor, visto que o curso de Midialogia é, em geral, embasado em questões essencialmente teóricas, e este produto engloba bastante a parte prática.

A música apresentada como produto final cumpriu com as minhas expectativas, uma vez que foi realizada com uma qualidade aceitável e requereu um considerável desempenho de minha parte, se apresentando inicialmente como um desafio a ser superado. Com diversos incentivos de várias partes, me sinto apoiado para futuras produções, reconhecendo que existem diversos pontos onde posso melhorar.

Na perspectiva profissional, o produto me mostrou o campo do áudio, adquirindo conhecimentos essenciais para futuros trabalhos. Dessa forma, me sinto encorajado a realizar produções melhores e mais elaboradas futuramente.

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.