

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN**

FERNANDO RODRIGUES CORREIA VIEIRA DE CARVALHO

**SOMBRA COTIDIANA: O HORROR DO DIA A DIA EXPLORADO ATRAVÉS DA
GAME ART**

**RIO DE JANEIRO
2023**

FERNANDO RODRIGUES CORREIA VIEIRA DE CARVALHO

**SOMBRA COTIDIANA: O HORROR DO DIA A DIA EXPLORADO ATRAVÉS DA
GAME ART**

Monografia de final de curso, apresentada à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientação: Professor Dr. Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho.

**RIO DE JANEIRO
2023**

FERNANDO RODRIGUES CORREIA VIEIRA DE CARVALHO

**SOMBRA COTIDIANA: O HORROR DO DIA A DIA EXPLORADO ATRAVÉS DA
GAME ART**

Monografia de final de curso, apresentada à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientação: Professor Dr.º Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho.

Aprovado em: 11/12/2023.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 LEONARDO VENTAPANE PINTO DE CARVALHO
Data: 20/02/2024 13:11:59-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho (Orientador)
CVD/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 ELIZABETH MOTTA JACOB
Data: 10/02/2024 15:28:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Elizabeth Motta Jacob
CVD/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 LILIAN DE CARVALHO SOARES
Data: 31/01/2024 11:09:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Lilian de Carvalho Soares
CVD/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 EMMANOEL MARTINS FERREIRA
Data: 15/02/2024 12:29:11-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Emmanoel Martins Ferreira
PPGCOM/ Universidade Federal Fluminense

CIP - Catalogação na Publicação

C331s Carvalho, Fernando Rodrigues Correia Vieira de
Sombra Cotidiana: O horror do dia a dia
explorado através da game art / Fernando Rodrigues
Correia Vieira de Carvalho. -- Rio de Janeiro, 2023.
83 f.

Orientador: Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. terror. 2. inquietante. 3. cotidiano. 4. game
art. 5. walking simulators. I. Carvalho, Leonardo
Ventapane Pinto de, orient. II. Título.

À meu amado avô, Manuel Peixoto Correia, que, mesmo partindo sem entender o que estudo, sempre me incentivou a buscar o que eu realmente amo. Sei que o senhor está torcendo por mim onde quer que esteja. Te amo.

AGRADECIMENTOS

Expresso minha profunda gratidão aos meus pais, Sonia e Ivan, que me apoiaram em tudo, até mesmo na decisão de mudar o meu rumo profissional e cursar Comunicação Visual - Design. Também gostaria de agradecer principalmente minha avó Ana Maria, que aguentou meus devaneios e preocupações de perto durante todo o ano de 2023. Amo vocês mais que tudo.

Não poderia deixar de agradecer minha irmã Taissa, meu cunhado Bruno, meus primos; Pedro e Fernanda. Muito obrigado por todo o suporte e amor durante o desenvolvimento desse projeto. Sem vocês esse projeto não seria o que ele é hoje.

À minha namorada Rafaela, que simplesmente me apoiou, aconselhou e suportou me ouvir falar desse projeto vinte e quatro horas por dia. Obrigado por ser essa pessoa incrível e me acompanhar nessa e em muitas outras jornadas que estão por vir. Te amo.

Aos meus grandes amigos e irmãos: Caio, Caio Bonat, Gabriel, Guilherme, Lucas, Udson e Vitor. Vocês são a minha segunda família e não tenho palavras para descrever o quão fundamental é a presença de vocês na minha vida, amo vocês.

Aos amigos que me acompanharam nessa caminhada na UFRJ: Camila, Eduarda, Enzo, Julie, Marcus, Nicholas e, em especial, Stephanie e Nathan. Os dois, além de ótimos amigos, participaram ativamente do projeto.

À minha amiga Hanna, que foi responsável por grande parte da programação e foi de grande importância para o projeto, sem seus conhecimentos o jogo final não existiria.

Por fim, gostaria de agradecer meu orientador, professor Leonardo Ventapane, por ter topado orientar um projeto completamente fora da sua área e mesmo assim ter sido uma pessoa tão cuidadosa, interessada e prestativa ao longo do ano.

RESUMO

A pesquisa em questão aborda o terror como uma ferramenta que vai além do simples susto ou choque nas artes visuais, com um foco específico no desenvolvimento do video game autoral chamado "Sombra Cotidiana". O objetivo é explorar as possibilidades do tema do terror, recusando-se a aderir à estética convencional do gênero. Ao invés disso, a pesquisa propõe a aplicação do conceito do inquietante de Sigmund Freud (1919), buscando uma abordagem mais profunda e significativa. Destacando as limitações do uso imediato do terror na indústria do entretenimento, o estudo busca transcender as fórmulas desgastadas de produção de terror. Para isso, explora artistas como Francisco de Goya, Luc Tuymans e Ralph Eugene Meatyard, que oferecem ferramentas narrativas e visuais valiosas para compreender os mecanismos de ativação do terror de maneira mais sutil e complexa. A pesquisa também examina a interseção entre jogos e arte, com ênfase nos jogos independentes e na *game art*, especialmente nos *walking simulators*. Aprofundando-se na análise das características fundamentais desses jogos, como percepção sensorial, desenquadramento e emulação de atmosferas imersivas, o estudo destaca o processo criativo por trás de "Sombra Cotidiana". Esse processo envolve explorações do bairro do autor, documentando elementos únicos através de vídeos e fotos para criar uma experiência imersiva centrada na vivência do cotidiano de um trabalhador. A influência de outros jogos, como *Gone Home* (2013), *Iron Lung* (2022) e *Missing Children* (2020), e a integração de elementos reais, como vídeos e sons capturados no entorno do desenvolvedor, contribuem para a singularidade da atmosfera do jogo.

Palavras-chave: terror; inquietante; cotidiano; game art; walking simulators.

ABSTRACT

The research in question addresses terror as a tool that goes beyond mere fright or shock in visual arts, with a specific focus on the development of the original video game called "Sombra Cotidiana." The goal is to explore the possibilities of the terror theme, refusing to adhere to the conventional aesthetics of the genre. Instead, the research proposes the application of Sigmund Freud's concept of the uncanny (1919), seeking a deeper and more meaningful approach. Highlighting the limitations of the immediate use of terror in the entertainment industry, the study aims to transcend the worn-out formulas of terror production. To achieve this, it delves into the works of artists such as Francisco de Goya, Luc Tuymans, and Ralph Eugene Meatyard, who provide valuable narrative and visual tools to understand the mechanisms of activating terror in a more subtle and complex manner. The research also examines the intersection between games and art, with an emphasis on independent games and game art, especially in walking simulators. Deepening the analysis of the fundamental characteristics of these games, such as sensory perception, framing, and emulation of immersive atmospheres, the study highlights the creative process behind "Sombra Cotidiana". This process involves explorations of the author's neighborhood, documenting unique elements through videos and photos to create an immersive experience centered on the daily life of a worker. The influence of other games, such as *Gone Home* (2013), *Iron Lung* (2022), and *Missing Children* (2020), and the integration of real elements, such as videos and sounds captured in the developer's surroundings, contribute to the uniqueness of the game's atmosphere.

Keywords: horror; uncanny; everyday life; game art; walking simulators.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Qualidade das expressões em uma cena de <i>The Quarry</i>	15
Figura 2 - El 3 de mayo en Madrid o "Los fusilamientos".....	17
Figura 3 - Esquema da disposição das <i>Pinturas Negras</i> nas paredes da <i>Quinta del Sordo</i>	18
Figura 4 - Quadro <i>Muchacho espantado por un hombre</i>	20
Figura 5 - Quadro <i>Ceiling</i>	21
Figura 6 - Uma das fotos da série, <i>Lucybell Crater and her regular mother Lucybell Crater</i>	22
Figura 7 - Parte do filme <i>Parallel I</i> que compara como a água é reproduzida digitalmente em diferentes épocas.....	26
Figura 8 - Foto de uma partida de Pong.	26
Figura 9 - Cena do jogo <i>Journey</i>	30
Figura 10 - Captura de tela do jogo <i>Quake (1996)</i>	32
Figura 11 - Captura de tela do mod <i>Ctrl-Space</i> conforme vista no emulador....	32
Figura 12 - Captura de tela do mod <i>Dear Esther</i>	33
Figura 13 - Captura de tela de <i>Half Life 2</i>	34
Figura 14 - Captura de tela de <i>Dear Esther: Landmark Edition</i>	34
Figura 15 - Captura de tela de um dos cômodos de <i>Gone Home</i>	38
Figura 16 - Contraste entre os dois ambientes de <i>Iron Lung</i>	39
Figura 17- Captura de tela de <i>Missing Children</i>	39
Figura 18 - Cenário do jogo <i>Silent Hill (1999)</i>	40
Figura 19 - Mapa com os diversos caminhos que o jogador pode explorar.....	41
Figura 20 - Jogador interagindo com um item disposto no cenário de <i>Gone Home</i>	42
Figura 21 - Cena do jogo <i>Missing Children</i>	43
Figura 22 - Captura de tela feita pelo autor.....	47
Figura 23 - Cena de um dos vídeos gravados.	48
Figura 24 - Enquadramento do mesmo local da imagem anterior.	49
Figura 25 - Fotos tiradas pela minha casa.	50
Figura 26 - Câmera usada para os vídeos.....	51
Figura 27 - Rua Figueira de Melo.	51
Figura 28 - Protótipo da Figueira de Melo.....	53

Figura 29 - Protótipo da Figueira de Melo à noite.	53
Figura 30 - Mapeamento dos limites e do que seria mostrado.	54
Figura 31 - Mapeamento primário das interações.	54
Figura 32 - Algumas das texturas catalogadas.	55
Figura 33 - Alguns dos cartazes e características únicas da rua.	55
Figura 34 - Modelos 3D da rua sem textura.	56
Figura 35 - Comparação da textura.	57
Figura 36 - Normal Map da textura de ladrilho.	57
Figura 37 - Algumas das fotos capturadas no prédio.	58
Figura 38 - Fragmento de um dos vídeos gravados no prédio.	58
Figura 39 - Concept art do apartamento do personagem.	59
Figura 40 - Menu principal com logo provisória.	59
Figura 41 - Mapa de texturas da caixa de luz do viaduto que passaram por baking.	61
Figura 42 - Comparação de objetos renderizados com e sem a ferramenta.	62
Figura 43 - Comparação das retículas.	63
Figura 44 - Análise dos objetos.	64
Figura 45 - Fala do personagem ao integrar o cartaz.	64
Figura 46 - Paredes invisíveis sublinhadas em verde.	65
Figura 47 - Objetos típicos do bairro e do Rio.	66
Figura 48 - Cena do jogo na Figueira de Melo.	66
Figura 49 - Cena do jogo no prédio.	67
Figura 50 - Apartamento do personagem.	67
Figura 51 - Contraste entre as cenas de The Kid and the Camera.	68
Figura 52 - Cena real na televisão de Devotion.	69
Figura 53 - Cartaz decolonial do bairro de São Cristóvão.	70
Figura 54 - Cartaz romantizando o trabalho incansável.	70
Figura 55 - Experimentações de logo.	71
Figura 56 - Logo escolhida.	71

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FPS	First Person Shooter (Tiro em Primeira Pessoa)
RPG	Role-Playing Game (Jogo de interpretação de papéis)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. O TERROR NO AMBIENTE DAS MÍDIAS	12
1.1. O TERROR COMO ENTRETENIMENTO.....	12
1.2. O INQUIETANTE NA ARTE.....	16
2. OS JOGOS E SUAS FRONTEIRAS COM A ARTE	23
2.1. O JOGO E O ATO DE JOGAR.....	23
2.2. A INDÚSTRIA INDEPENDENTE.....	28
2.3. GAME ART.....	30
2.3.1. Walking simulators	34
2.4. PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS.....	36
2.4.1. Percepção sensorial	37
2.4.2. Desenquadramento	40
2.4.3. Atmosfera e imersão	44
3. SOMBRA COTIDIANA	46
3.1. DESCRIÇÃO.....	46
3.2. NARRATIVA.....	47
3.3. DESENVOLVIMENTO.....	50
3.3.1. Barreiras durante o processo	60
3.4. ESCOLHAS DE DESIGN.....	63
3.4.1. Gameplay	63
3.4.2. Visual	66
3.4.3. Som	72
CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS	75
APÊNDICE A - ROTEIRO	80
APÊNDICE B - ENTREVISTA	84

INTRODUÇÃO

Atualmente, a indústria dos videogames é uma das mídias de entretenimento que mais lucram no mundo todo. Mediante uma crescente saturação do mercado, as grandes corporações tendem a desenvolver e trabalhar fórmulas que já deram certo anteriormente, seja pela continuação de antigas franquias, como *Resident Evil* e *Silent Hill*, ou pela reformulação de games antigos através de uma tecnologia gráfica mais avançada, para, dessa forma, garantir o lucro sobre o produto final. Por essa razão, o cenário da indústria de games hoje se encontra saturado, com diversos lançamentos semelhantes, visando apenas ao retorno imediato e não a uma experiência nova e interessante para o jogador.

Um dos gêneros mais afetados por essa tendência é o terror. Nos dias de hoje, assim como ocorre no cinema, os jogos de terror são completamente dependentes de *jumpscares*, que são sustos acompanhados de algum elemento aparecendo na tela com sons extremamente altos. Esse padrão de desenvolvimento exclui completamente outros fatores que seriam importantes para compor a mídia, como narrativa, ambientação, atmosfera e visual, assim limitando a possível exploração dentro desse universo tão diverso.

Nesse sentido, os jogos *indie* ou independentes costumam se soltar das amarras da indústria *mainstream* para explorar as fronteiras entre artes, design e games. No caso de jogos de terror *indie*, ainda há vários deles que perpetuam alguns "vícios" da indústria, porém a maioria consegue obter resultados muito diversos, com visuais diferenciados, narrativas envolventes e atmosferas nas quais o jogador se sente imerso e vivo dentro daquela realidade alternativa.

Através das diversas possibilidades que esse gênero de jogos nos traz, é possível buscar referências de novas formas de se construir e modelar o horror. Os artistas Francisco de Goya, Luc Tuymans e o fotógrafo Ralph Eugene Meatyard são exemplos perfeitos que produzem obras inquietantes, nas quais, à primeira vista, não conseguimos entender por que aquilo nos causa tanta repulsa, desconforto e medo que desperta nosso subconsciente para outras sensibilidades além das impressões já desgastadas de nossas rotinas.

Além disso, no que tange ao horror, o rico imaginário da nossa cultura e vida cotidiana raramente é representado em jogos produzidos nacionalmente, seja por desenvolvedores independentes ou grandes empresas. Com frequência, utiliza-se de diversos elementos da cultura norte-americana para fomentar a narrativa. Tendo isso em mente, todo o processo de criação e experimentação para esta pesquisa foi feito com base nas minhas experiências e percepções do cenário e da vida ordinária que me cercam.

Por isso, é fundamental o desenvolvimento de narrativas de terror psicológico que impulsionem outras maneiras de se pensar o jogo hoje, explorando novos contextos e possibilidades de projetos que abarquem as sutilezas da psique humana e de nossas próprias vivências contemporâneas.

Nesse sentido, este projeto irá prezar pela imersão, caracterização, explorações artísticas e combinações gráficas para além do 3D, em uma tentativa de arejar a lógica criadora predominante no mercado de games.

1. O TERROR NO AMBIENTE DAS MÍDIAS

À primeira vista, são imprescindíveis o entendimento e a pesquisa sobre os alicerces dos conceitos que serão postos em prática no produto final desse trabalho. Afinal, para produzirmos algo de um determinado gênero, é preciso observar como ele trabalha e atua dentro das suas inúmeras possibilidades de representação.

Tendo isso em mente, ao evidenciarmos de que forma esse gênero é difundido em diversas esferas midiáticas e narrativas, poderemos observar que o terror pode estar presente até mesmo em situações ordinárias do cotidiano, não precisando ser caracterizado por uma figura monstruosa, por exemplo.

1.1 O Terror como entretenimento

É inegável que, nos dias de hoje, o terror é um dos principais gêneros artísticos difundido em diversos tipos de mídia. As formas de representação desse gênero vão desde as pinturas inquietantes de Goya a filmes e jogos eletrônicos. Essas representações, segundo Noel Carroll (2009), são intituladas como horror artístico, que é uma forma de ficção narrativa que serve como peça fundamental para que possamos confrontar nossos temores de forma segura e controlada. Além disso, o autor ainda diferencia o horror artístico do horror real, o qual envolve experiências reais e muitas vezes trágicas.

Nesse sentido, o terror artístico traz alguns questionamentos que nos interessam: como podemos ficar horrorizados com algo que sabemos que não existe ou mesmo se existe? De que forma o horror e a repulsa se manifestam em obras nas quais não há um inimigo à primeira vista, ou seja, não há uma figura que represente nosso medo?

Para Carroll (2009), as reações emocionais dos personagens fornecem instruções de como o público deve reagir aos monstros e horrores na tela, ou seja, sentimos empatia por aqueles personagens em perigo, pois nos colocamos no lugar deles. Isso ocorre através de gritos, sustos, respiração ofegante e até mesmo de suas expressões faciais diante do repugnante. Contudo, essas reações são mais imediatas e funcionais em

obras nas quais realmente há um perigo imediato, como monstros, *serial killers*¹ ou seres sobrenaturais.

Por isso, nos últimos anos, a indústria do entretenimento começou a apostar nessa fórmula, para, assim, produzir narrativas rasas, mas com sustos garantidos. A sede de lucro em cima do produto final é facilmente saciada, visto que grande parcela da população é condicionada pela rotina cansativa que lhe é imposta, a procurar o prazer imediato naquilo que consome.

Dessa forma, uma mídia que é composta somente por sustos, sons extremamente altos e criaturas repugnantes não passa nada para o público a não ser um ganho imediato de adrenalina, medo e certo prazer. Há diversas franquias de filmes como, por exemplo, *Jogos Mortais* (2023), que, mesmo possuindo dez filmes, ainda continua sendo sucesso de bilheteria. Porém, seu ponto central não é a construção de uma narrativa original e uma atmosfera envolvente, mas sim a emoção da perseguição, de estar em perigo, isto é, o prazer instantâneo de sair da rotina e sentir a agitação. Sobre isso, Adriana Sato (2009) evidencia essa procura nos jogos eletrônicos:

“Verificamos, assim, que o jogo, além de não possuir as mesmas finalidades da vida cotidiana, também se caracteriza como um ato espontâneo. Por sua vez, o ato de jogar está associado ao querer (desejo) do jogador, levando-o à sensação de prazer e diversão.” (SATO, 2009, p.38)

Corroborando a autora, assistir a um filme também é um ato espontâneo de sair da vida cotidiana e adentrar uma nova realidade. Então, nas duas mídias, há a busca pelo prazer, principalmente em conteúdo do gênero terror, pois nossa mente é tão complexa que, devido ao aumento de adrenalina em momentos de apreensão e pavor, conseguimos vincular o pavor a algo completamente oposto como o prazer (Bernik, 2013).

Concomitante a isso, o cenário de jogos perpetua o mesmo problema de repetição. A indústria aposta na sua tecnologia de ponta: em imagens de alta definição, realismo e animações com captura de movimento impecável, como vistos em *The Quarry* (2022) (Figura 1), por exemplo. Mesmo que jogos desse tipo deem lucro à empresa, em seu

¹ Do inglês: “Assassinos em série”.

núcleo, parece que não há individualidade ou identidade, por isso acabam se tornando jogos de terror genéricos.



Figura 1 - Qualidade das expressões em uma cena de *The Quarry*.

Fonte: Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1577120/The_Quarry/>. Acesso em 24/10/2023.

Nesteriuk (2009, p.25) ainda evidencia que a própria indiferença do mercado e dos jogadores em relação às potencialidades interdisciplinares dos videogames faz com que haja uma crença comercial de que tudo funciona bem independente dos questionamentos levantados: “os jogos são bastante vendidos e os jogadores estão felizes”.

Mediante a isso, esse padrão de produção vem inchando o cenário do entretenimento cada vez mais, já que obras que prezavam por um terror mais psicológico, abstrato e menos visual, não tinham tanto espaço quanto hoje.

Então, o terror psicológico surge como uma resposta a isso, estando presente, por exemplo, nos filmes *A Bruxa* (2016) de Robert Eggers e *Corra!* (2017) de Jordan Peele. Neles o foco é assustar através do desconforto mental, revelando os pedaços mais obscuros da psique humana, utilizando-se do mistério e de personagens abalados psicologicamente, para, assim, criar uma atmosfera desagradável de paranoia e inquietação. Nessas obras, os pilares do terror como a repulsa e a aflição ainda estão presentes, entretanto cedem o lugar de destaque para a construção de uma atmosfera que é familiar para nós, mas que é confrontada pelo aparecimento de

coisas estranhas e associações inconscientes que subvertem nosso entendimento do que é real.

Esse jeito de se fazer terror utiliza “o inquietante”, no original em alemão *Das Unheimlich* (1919), fenômeno pesquisado pelo psicanalista Sigmund Freud. Nele, Freud explica que o inquietante seria tudo o que deveria permanecer oculto, mas que, de alguma forma, reaparece, ou seja, algo familiar e agradável que foi reprimido ou distorcido. Esse conceito tem fortes ligações com acontecimentos da infância, como traumas, medos e crenças.

“[...] o inquietante das vivências produz-se quando complexos infantis reprimidos são novamente avivados, ou quando crenças primitivas superadas parecem novamente confirmadas. [...]. Quando refletimos que as convicções primitivas relacionam-se aos complexos infantis do modo mais íntimo, neles de fato se enraizando, não nos surpreendemos de que esses limites tendem a se apagar.” (FREUD, 2010, p.371)

A base para a produção dessa teoria foi o conto de E.T.A. Hoffman, *O homem de areia* (1816). Nesse conto, Nathanael, um jovem estudante, é atormentado desde a infância pelo medo do homem de areia, uma criatura maligna que rouba os olhos das crianças que não querem dormir. Quando Nathanael reencontra Coppelius, um homem que via sempre quando criança, ele acredita que essa pessoa é o homem de areia e o assassino de seu pai, assim seu medo se transforma em obsessão. Ao longo do conto, percebe-se como Hoffman usufrui de diversas características que seriam futuramente trabalhadas por Freud, como: o duplo (*doppelganger*), a incerteza, a angústia e a dúvida constante que paira sobre a mente do personagem.

Por isso, o inquietante é tão, ou mais, amplo e efetivo quanto o terror comum. Através do inquietante, pode-se utilizar uma grande variedade de temas e situações simples, como nossas próprias vivências, para, então, revelar medos e inquietações subjetivas, que estão escondidos no nosso subconsciente. Para entendermos e explorarmos melhor esse conceito, investigaremos como ele se dá em obras de arte, já que nelas há mais espaço.

1.2 O inquietante na arte

Em obras de arte, a ambiguidade e a subjetividade são elementos essenciais. Cada observador interage de maneira única com a obra, projetando suas próprias experiências, medos e traumas. O sentimento de inquietude na arte frequentemente é evocado pela insinuação e pela sugestão, permitindo que a mente do espectador complete as imagens e crie narrativas pessoais. Isso enfatiza a profundidade da experiência e a sensação de desconforto proporcionada.

Nessa perspectiva, os artistas escolhidos para essa pesquisa foram Francisco de Goya, Luc Tuymans e o fotógrafo Ralph Eugene Meatyard, pois é crucial analisar como cada artista canaliza a sensação de estranheza e desassossego em suas obras, muitas vezes utilizando situações do seu entorno e cenas simples.

Goya, por meio de suas pinturas, mergulha na natureza sombria da humanidade, representando cenas de violência, insanidade e horror. Sua obra *El 3 de mayo en Madrid o 'Los fusilamientos'* (1814) (Figura 2) é emblemática desse aspecto, retratando a brutalidade da guerra de maneira crua e real, provocando uma sensação de choque moral.



Figura 2 - *El 3 de mayo en Madrid o "Los fusilamientos"*.

Fonte: Museo del Prado, Madrid. Disponível em: <<http://bit.ly/3QwEx2m>>. Acesso em 25/10/2023.

Nessa obra, pode-se observar a paleta de cores escura e sombria e a forma com que o pintor representa as expressões do ser humano, exagerando-as, quase as transformando em uma caricatura. É o exagero e a distorção que passam tanta angústia e estranhamento em suas pinturas.

Por outro lado, a relação entre a simplicidade das cenas cotidianas retratadas por Goya, a complexidade de suas pinturas e o inquietante é notável. Goya frequentemente representava momentos do cotidiano da Espanha naquela época, como em suas *Pinturas Negras* (1819-1823), que abordam temas como a solidão, a insanidade e a mortalidade.

As *Pinturas Negras* são um conjunto de obras-primas criadas por Goya nas paredes da *Quinta del Sordo* (Figura 3), que ganham ainda mais profundidade quando se considera o contexto em que foram concebidas. A própria escolha do local para essas pinturas, a *Quinta del Sordo*, que já ostentava esse nome antes da chegada de Goya, revela uma camada adicional de significado.



Figura 3 - Esquema da disposição das *Pinturas Negras* nas paredes da *Quinta del Sordo*.
Fonte: Wikipedia. Disponível em: <<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Quintasordo.svg>>. Acesso em 02/11/2023.

Goya, já afligido por seus próprios demônios internos e problemas de saúde, incluindo sua crescente surdez, escolheu confinar-se nesse espaço, um verdadeiro labirinto de suas próprias reflexões perturbadoras. Enquanto, por volta dos anos de 1810, a Espanha enfrentava um período de convulsão política e mudanças radicais, Goya mergulhou nas profundezas de sua psique, usando as paredes de sua casa como um meio de expressar suas inquietações, medos e visões do mundo.

Essas obras sombrias e enigmáticas não apenas capturam a agonia de um artista confrontado com sua própria surdez e a turbulência da sociedade em que vivia, mas também apresentam um olhar penetrante sobre a natureza da condição humana, expondo as sombras escondidas na psique de todos nós. *A Quinta del Sordo* tornou-se o palco das reflexões profundas de Goya sobre a realidade, o pesadelo e o inquietante, resultando em um legado duradouro de arte. Esse processo de criação de Goya, no qual ele utiliza o seu cotidiano e o próprio espaço de sua casa para produzir suas obras, pode ser aproveitado em diversos projetos para fomentar algo original do recorte cultural de uma determinada pessoa.

Após esse período, o artista produziu um de seus quadros mais chocantes: *Muchacho espantado por un hombre* (1825). Nesse quadro (Figura 4), um garoto de cachos dourados, localizado no canto direito do quadro, se assusta com uma figura assustadora à esquerda. Observa-se como o título enfatiza que a figura fantasmagórica é um homem, porém, ao analisarmos, pode-se dizer que não temos certeza se é mesmo um homem ou outra coisa. Ao optar por não dar um nome sobrenatural ou fantástico à figura, Goya quis passar um significado através disso: a terrível realidade do mundo, uma pessoa tomada totalmente pela tristeza e desesperança, confrontando a nova geração que se assusta facilmente perante tal horror.

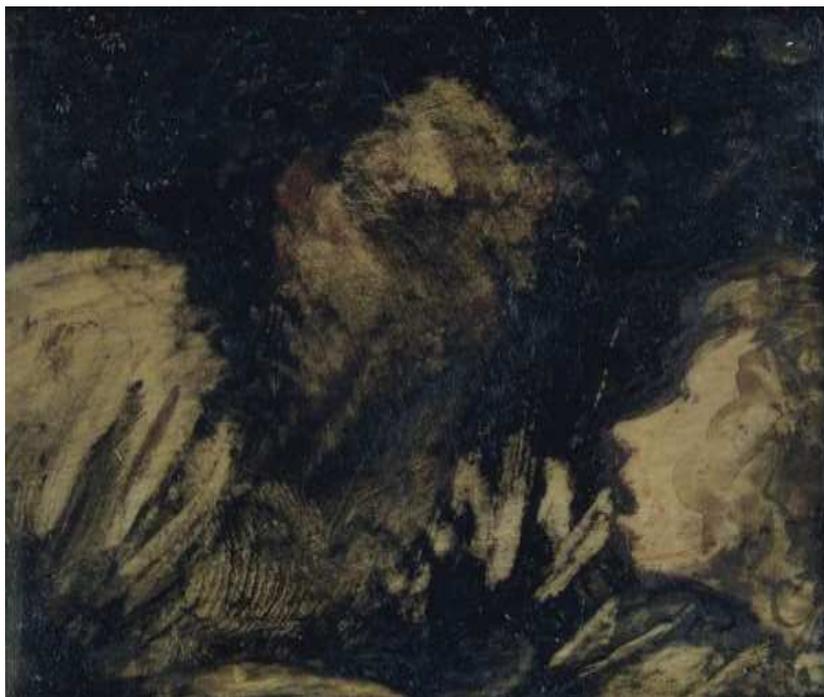


Figura 4 - Quadro *Muchacho espantado por un hombre*.

Fonte: Museum of Fine Arts of Boston. Disponível em: <<https://bit.ly/3QsPpy7>>. Acesso em 25/10/2023.

Dessa forma, o pintor construía essas cenas de maneira a provocar uma sensação de desarranjo por meio de composições perturbadoras, simbolismo sombrio e representação crua da condição humana. Goya cria uma atmosfera e uma ambientação própria para seus quadros, por meio da paleta de cores, traços e forma caricata, grotesca e expressiva que representa os personagens.

Luc Tuymans, por outro lado, adota uma abordagem mais sutil ao explorar o inquietante em suas obras. Segundo Lawrence Rinder (1997), "As melhores obras de Tuymans oscilam entre a inocência e o pânico, são tensas, mas nunca se desenrolam" (tradução nossa)². Nesse sentido, ele representa cenas que, muitas vezes, são aparentemente comuns, como em *Ceiling* (1993) (Figura 5), que retrata um teto vazio, com diversas vigas de madeira compondo um telhado. No entanto, a simplicidade da representação é construída para evocar inquietação por meio de uma atmosfera ambígua e tensa.

² Do original: "Tuymans' best works veer between innocence and panic, tightly coiled yet never sprung."



Figura 5 - Quadro *Ceiling*.

Fonte: Simon Lee Gallery. Disponível em: <<https://www.simonleegallery.com/artists/117-luc-tuymans/works/2151/>>. Acesso em 25/10/2023.

Na obra percebe-se uma luz forte vindo de baixo, deixando as sombras bem marcadas e evidentes. Será que há algo acontecendo ali dentro? A estrutura de um telhado compõe o cenário de uma casa, por isso, quando vemos o telhado, visualizamos mentalmente, através das "pistas" deixadas por Tuymans, todo o ambiente que há abaixo dele e o que poderia estar ocorrendo.

Tuymans usa a linguagem visual de forma minuciosa, adicionando detalhes sugestivos e cores que geram desconforto, convidando o observador a explorar o que está além da superfície aparentemente comum. Essa forma de explorar o que está além do quadro ou da tela será revisitada posteriormente nesta pesquisa, porém dentro do contexto dos jogos.

Ralph Eugene Meatyard também se concentra na simplicidade de cenas ordinárias, mas sua exploração do conceito de Freud é intrincada. Em sua série *The Family Album of Lucybelle Crater* (1970-72) (Figura 6), ele fotografa sua própria família em cenários aparentemente comuns, no entanto a presença de máscaras, manequins e locações estranhas transforma essas cenas em algo perturbador.



Figura 6 - Uma das fotos da série, *Lucybelle Crater and her regular mother Lucybelle Crater*.

Fonte: Simon Lee Gallery. Disponível em: <<https://fraenkelgallery.com/exhibitions/ralph-eugene-meatyard-the-family-album-of-lucybelle-crater>>. Acesso em 25/10/2023.

O título da obra acima logo nos mostra o que o fotógrafo está propondo. Em *Lucybelle Crater and her regular mother Lucybelle Crater*, Meatyard nomeia com o mesmo nome os dois personagens da foto. Mesmo tendo caracterizações diferentes, ao possuírem o mesmo nome e máscaras cobrindo suas verdadeiras identidades, a inquietude do duplo vem à tona. Essa estranheza se manifesta quando um indivíduo é reconhecido como outra pessoa, gerando dúvidas sobre sua própria identidade e levando-o a questionar se o eu familiar foi substituído por um estranho.

Além disso, a obra acima é coberta de confrontos e antíteses. A presença de máscaras que remetem a uma caricatura de uma pessoa mais velha, usadas por alguém mais jovem, contrastando com a pose simples, como se estivessem tirando uma foto de família, nos deixa inquietos, pois parece que há algo acontecendo a mais naquela cena, algo que não está certo. Um acontecimento aparentemente familiar é subvertido e virado de ponta cabeça, fazendo-nos questionar aquela realidade capturada por Meatyard.

A simplicidade das situações é desordenada para transmitir uma sensação de estranheza e desconforto. Meatyard questiona a natureza da realidade, o conceito de identidade e a linha entre o real e o sobrenatural, moldando seu próprio cotidiano e seu entorno para criar algo novo, com novos significados.

Portanto, a relação entre a simplicidade das cenas cotidianas retratadas por Goya, Tuymans e Meatyard e a capacidade de gerar inquietação reside na habilidade deles de desafiar as expectativas, convidar a participação ativa do espectador e explorar o desconhecido no familiar. Essa abordagem enriquece nossa compreensão do inquietante e demonstra como a arte pode transformar o ordinário em algo extraordinário, despertando reflexões sobre as complexidades da existência humana e da psique.

Com isso em mente, mesmo que filmes e jogos sejam capazes de criar narrativas envolventes e assustadoras, por serem mídias mais imersivas, geralmente seguem tramas mais definidas, com menos espaço para interpretação subjetiva.

Porém, há uma transformação em andamento no cenário de games que tem se desenvolvido nos últimos anos. Essa mudança abrange a subversão de paradigmas e valores que são considerados padrões do ato de jogar em si e do *game design*. Desse modo, tem-se criado espaço para que a arte consiga se comunicar cada vez mais por meio dos jogos e, assim como os artistas aqui evidenciados propõem, convidar e desafiar o espectador através de uma vivência, de um movimento ativo de nossas sensibilidades.

2. OS JOGOS E SUAS FRONTEIRAS COM A ARTE

Na Era Digital, o mundo dos jogos eletrônicos tem se destacado como uma plataforma dinâmica para a expressão artística, provocando um diálogo contínuo entre a arte visual e a interatividade. À medida que a indústria dos jogos evolui, as fronteiras entre jogos e arte se tornam cada vez mais porosas, desafiando definições tradicionais e expandindo o escopo da expressão criativa. Porém, ainda há diversas barreiras para jogos dessa categoria deixarem de ser um tipo de subcultura. Este tópico explora a convergência entre jogos e arte, examinando o ato de jogar, o papel da indústria independente e o emergente domínio da game art.

2.1 O jogo e o ato de jogar

Nos dias de hoje, os videogames são um enorme sucesso, podendo ser avaliados como um fenômeno cultural pela movimentação financeira de sua indústria, se tornando a mais lucrativa dentro do entretenimento, superando até mesmo o cinema (Coelho, 2022). Contudo, quando se fala em jogos, automaticamente pensamos em jogos eletrônicos, mas o ato de jogar e o jogo vão muito além do ambiente cibernético.

Segundo Johan Huizinga (2019), o pioneiro na base de um estudo acerca da interligação entre o jogo e a cultura, a natureza humana é essencialmente inclinada ao lúdico. Nessa perspectiva, ele indica que as atividades desse caráter permeiam a vida do indivíduo desde o seu nascimento. Esse elemento está principalmente associado à busca por diversão e prazer na ação de jogar ou brincar por parte do ser humano. Dessa forma, entendemos que tanto o jogo quanto a brincadeira são aspectos inerentes à sociedade, sendo práticas que naturalmente se manifestam nas ações e comportamentos.

Por conseguinte, o que torna o ato de jogar particularmente interessante é a sua capacidade de gerar significado e engajamento. Quando jogamos, entramos em uma nova realidade com regras próprias, em que nossa agência é reconhecida e nossas ações têm consequências. Isso nos permite criar histórias e significados pessoais, mesmo dentro de estruturas de jogo predefinidas. Como salientado por Upton (2015, p.11), a interatividade nos jogos é a chave para a experiência artística, pois permite

que os participantes construam narrativas e significados em colaboração com o criador do jogo, afinal isso dependerá do contexto cultural de cada um.

Em vista disso, os videogames seguem o mesmo raciocínio de seus semelhantes analógicos. O que os diferencia, além do suporte o qual necessita de um dispositivo de visualização como uma televisão, é a ação do *game designer*. Nesse caso, ele cria um mundo fictício inteiro, utilizando-se do imaginário coletivo de uma sociedade específica, gerando, então, uma cadeia de símbolos com elementos ficcionais. Conseqüentemente, o *game designer* se baseia no mundo real para definir as regras e objetivos do jogo. Essa junção de dois mundos busca o que toda mídia interativa deseja: a interatividade e a imersão do jogador.

Ao longo da história das artes visuais e das mídias, a transição da representação bidimensional para a tridimensional levanta uma questão crucial em relação à reprodução do real e da nossa realidade. Essa evolução tem suas raízes na pintura e na fotografia com a sua incansável busca de representar o real, até as tecnologias contemporâneas que buscam criar representações tridimensionais realistas e fidedignas em realidades virtuais. À medida que a tecnologia avança, nossa vida cotidiana é cada vez mais influenciada por essa transição de 2D para 3D. A integração crescente de tecnologias 3D e realidade aumentada altera a maneira como percebemos e interagimos com o ambiente ao nosso redor. Esse conflito entre as dimensões não é apenas uma questão artística, mas também uma exploração em constante evolução da experiência humana na realidade contemporânea.

Assim como é evidenciado por Harun Farocki (2012), no seu trabalho *Parallel I* (Figura 7), os primeiros jogos da década de 1980 eram compostos exclusivamente por linhas horizontais e verticais. Essa forma abstrata era considerada uma limitação, e atualmente as representações buscam predominantemente o fotorrealismo. Com isso em mente, veremos mais à frente que a imersão não depende necessariamente de visuais realistas.

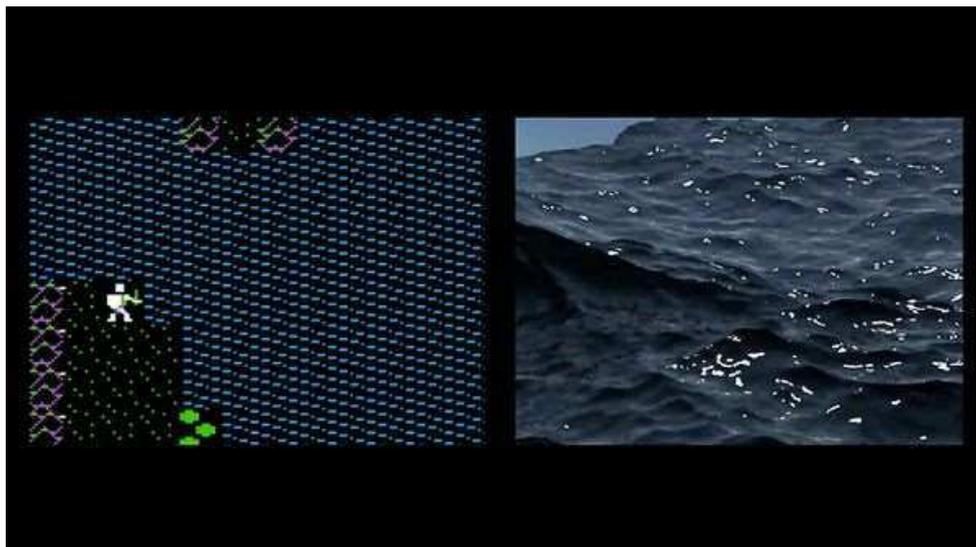


Figura 7 - Parte do filme *Parallel I* que compara como a água é reproduzida digitalmente em diferentes épocas.

Fonte: GameScenes. Disponível em: <<https://www.gamescenes.org/2014/03/event-harun-farockis-parallel-january-15-february-15-2014-thaddeus-ropac.html>>. Acesso em 14/11/2023.

A emergência dos jogos eletrônicos como uma forma de mídia interativa remonta à década de 1950, com os primeiros experimentos bidimensionais como *Spacewar!* e a posterior comercialização com o icônico *Pong* (Figura 8). A evolução tecnológica, nas décadas subsequentes, viu os jogos eletrônicos se transformarem de formas simples de entretenimento em narrativas em três dimensões, ricas e complexas.



Figura 8 - Foto de uma partida de Pong.

Fonte: Wikipédia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pong#/media/Ficheiro:Pong.png>>. Acesso em 02/11/2023.

Nesse contexto, é essencial entender o ato de jogar no ambiente virtual como uma participação ativa do jogador no processo narrativo, proporcionando um grau singular de envolvimento em comparação com mídias passivas, como filmes ou literatura. As decisões tomadas pelo jogador influenciam diretamente o desenrolar da trama e, conseqüentemente, a sua experiência.

“Podemos entender que a obra do videogame é o resultado do próprio jogo jogado e, assim sendo, é muito pouco provável achar dois jogadores diferentes com um mesmo jogo jogado; da mesma forma que um mesmo jogador dificilmente conseguirá, ainda que partindo das mesmas condições iniciais, repetir o jogo jogado em duas (ou mais) sessões diferentes.” (NESTERIUK, 2009, p.28)

Por isso, os videogames têm se firmado como uma forma proeminente de entretenimento, caracterizados por sua capacidade interativa e imersiva. A atuação do jogador como agente central na experiência do jogo fomenta uma conexão emocional e psicológica, intensificando sua imersão e vivacidade (Murray, 2003), principalmente se for em uma perspectiva em primeira pessoa.

Essa agência do *interator*³ explora e molda o ambiente virtual ao seu redor. Os acontecimentos e as interações, que irão construir a tensão necessária para atingir o clímax, dependerão da movimentação e da ação do jogador, afinal, sem ele, o jogo não progride. Porém, sobre isso, Sato (2009) ressalta:

“É preciso que as coisas que ocorrem no jogo façam sentido ao jogador e possam ser associadas a experiências anteriores, ou ao seu repertório, ou ao seu conhecimento formal e empírico. Este fato também está vinculado ao processo imersivo do jogo”. (SATO, 2009, p.44)

Assim sendo, é de suma importância o jogo possuir elementos identificáveis ao *interator*, que estejam ligados aos valores da sociedade na qual ele está inserido, sem os quais o game pode se tornar irrelevante. Contudo, estamos tão inseridos na cultura norte-americana que, mesmo que não nos identifiquemos com os símbolos, comportamentos e narrativas presentes em seus produtos, conseguimos adentrar essa realidade para ter uma nova experiência de diversão.

³A expressão foi introduzida por Janet H. Murray (2003) e refere-se ao jogador que, ao experimentar o jogo, tem a capacidade de interagir com a narrativa, influenciando seu curso por meio de decisões e interações no ambiente virtual.

Outrossim, ainda que possamos observar que a concepção do que é um jogo, na teoria, depende da participação do *interator* e das inúmeras possibilidades de experiências e interpretações dele, na prática isso é pouco explorado pelas empresas dominantes do mercado.

Por mais que cada jogador, com o mesmo produto, tenha uma experiência diferente dos demais, os jogos têm a tendência de terem temáticas e narrativas parecidas, explicando tudo para os espectadores, guiando-os cuidadosamente a fazer todos os passos. Desse jeito, cada game deixa de ter sua própria identidade, seja pelo seu processo criativo, temática ou estilo visual, se transformando em um produto genérico, sempre seguindo os padrões da indústria em prol do sucesso.

Todavia, devido aos avanços tecnológicos e à facilitação do acesso a diversos tipos de tutoriais e programas gratuitos, o número de desenvolvedores independentes que se utilizam dessas ferramentas para explorar as fronteiras dos jogos com a arte tem crescido. Neles, os produtores desse tipo de game conseguem expor a sua própria identidade e expressão artística, possibilitando, dessa maneira, perseguir novos parâmetros de produção e subverter o meio de se produzir games (Nesteriuk, 2009).

2.2 A indústria independente

Como mencionado anteriormente, a indústria independente nos jogos, frequentemente referida como *indie*, desempenha um papel fundamental na diversificação e no enriquecimento do cenário de games. É essencial entender o que distingue a produção *indie* da produção *mainstream*, e como essa diferença influencia o conteúdo e a experiência oferecida aos jogadores.

Nesse contexto, podemos entender melhor o fenômeno do cenário independente se tivermos como base a problemática sobre o mercado de entretenimento das grandes corporações discutida anteriormente.

Preliminarmente, é de suma importância a definição de alguns conceitos. O termo *mainstream*, que pode ser traduzido para o português como "corrente principal", está

ligado à cultura predominante e à produção em massa. Como dito antes, esse meio possui apelo comercial e projeta-se na intenção de atrair um público amplo, muitas vezes seguindo fórmulas estabelecidas para otimizar o retorno financeiro.

Em contraste, a noção de *indie* ou independência se assemelha às definições de termos como "alternativo" e "subcultura", os quais frequentemente se destacam por suas posições de rejeição e ruptura com o *status quo*. Em contrapartida à indústria soberana, observa-se que, produções independentes são criadas por indivíduos ou pequenas equipes, que ao operarem sem restrições contratuais, concebem conteúdos inovadores e experimentais. Esse ambiente de liberdade criativa permite o foco em conceitos, narrativas e abordagens que se afastam dos tropos e clichês típicos dos jogos *mainstream*.

Conseqüentemente, esse modo alternativo de produzir novos jogos está sempre renovando o cenário de games, pois oferece uma plataforma para a inovação e a expressão artística. Os temas abordados vão desde o inquietante, em acontecimentos banais do cotidiano, às abordagens folclóricas de uma determinada cultura e sociedade, dessa maneira fugindo não só das amarras do mercado, como também do domínio da representação da cultura norte-americana nessas mídias.

Os jogos independentes frequentemente se destacam por sua capacidade de explorar tópicos e perspectivas negligenciados pelas grandes corporações. Em sua busca por inovação e originalidade, desenvolvedores independentes como Jenova Chen, conhecido pelo jogo *Journey* (2012) (Figura 9), têm demonstrado a capacidade dos jogos *indie* de transcender as convenções e desafiar as expectativas do público ao produzir um game com aspectos visuais únicos e narrativas subjetivas assim como uma obra de arte.



Figura 9 - Cena do jogo Journey.

Fonte: Steam. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/638230/Journey/>>. Acesso em 02/11/2023.

Por fim, a indústria independente de jogos desempenha um papel crucial na diversificação e na expansão do seu cenário. Sua ênfase na criatividade, na originalidade e na liberdade artística permite que desenvolvedores independentes explorem novos horizontes e desafiem as normas estabelecidas. Ao se concentrar na expressão autêntica e na inovação, a indústria *indie* cria um terreno fértil para a *game art*, em que os jogos se tornam obras de arte interativas que exploram temas, narrativas e estilos visuais diferenciados.

2.3 Game art

Dentro da ampla paisagem da cultura digital, a *game art* emerge como um campo artístico singular, que explora mais a fundo a interseção entre jogos eletrônicos e expressão criativa. Ela se estabelece como uma forma de arte digital interativa que utiliza a tecnologia e as mecânicas de jogos como meio de comunicação, desafiando as fronteiras convencionais do *game design* e da narrativa. Assim, como as artes visuais, ela busca não apenas entreter, mas provocar reflexão, subverter regras, expressar emoções e transmitir mensagens profundas por meio de experimentação constante.

De antemão, é fundamental observar que *game art* possui dois significados distintos dentro do universo dos *games*. Atualmente, o significado mais difundido e conhecido está ligado ao conjunto de processos artísticos utilizados para a produção de um jogo, seja modelagem 3D, design de níveis ou *concept art*⁴. Concomitante a isso, o artista sênior de *games* Matheus Oliveira (2023) diz:

“Game art é o poder de construir uma sinergia entre todas as esferas que permeiam a criação de um jogo, de conseguir dar mais significado e profundidade para algo que poderia ser muito simples e imperceptível, mas que faz total diferença para tornar aquele universo mais crível e divertido.” (OLIVEIRA, 2023)

Contudo, a concepção que iremos utilizar neste projeto será com base no trabalho de Lucia Leão (2009), no qual faz uma aproximação dos jogos como obras de arte na visão das artes visuais.

O que distingue a *game art* é a capacidade de criar narrativas não lineares e experiências imersivas. Esse movimento surgiu como uma intervenção lúdica de *games* já existentes, assim como Marcel Duchamp (1913) fazia com seus *ready mades*⁵, os desenvolvedores se apropriaram de jogos famosos que foram comercializados e faziam *mods* ou modificações, transformando seus significados (Leão, 2009). Ao jogá-los, os jogadores tornam-se coautores da narrativa, uma dinâmica que se assemelha à abordagem participativa das obras de arte de Goya, Tuymans e Meatyard.

A partir do violento game *Quake* (1996) (Figura 10), a dupla JODI (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans) fez diversas modificações nas quais os defeitos e *bugs* do jogo transformaram a obra em uma arte abstrata e minimalista. O produto dessa intervenção resultou em *Untitled Game* (1996-2001) (Figura 11).

⁴ Do inglês: “Arte conceitual”. Concept arts são desenhos elaborados com o intuito de desenvolver o conceito de algum elemento que estará presente no jogo, animação, história em quadrinhos ou qualquer outro projeto.

⁵ **ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL**. Ready-mades. 21 de setembro de 2015. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5370/ready-made>>. Acesso em: 04/11/2023.



Figura 10 - Captura de tela do jogo *Quake* (1996).

Fonte: Old PC Gaming. Disponível em: <<https://oldpcgaming.net/quake-review/>>. Acesso em 02/11/2023.



Figura 11 - Captura de tela do mod *Ctrl-Space* conforme vista no emulador.

Fonte: Página do jogo. Disponível em: <<https://untitled-game.org/ug5.html>>. Acesso em 02/11/2023.

Os temas explorados na *game art* são diversos, abrangendo desde questões sociais e políticas até as sutilezas da experiência humana. É essa possibilidade de exploração das profundezas da psique e da existência que ecoa o conceito freudiano do inquietante, e a *game art* oferece um espaço interativo para que os jogadores confrontem suas próprias inquietações e incertezas.

Nesse sentido, também podemos relacionar com a *game art* o fenômeno do jogo *Dear Esther* (2012), que possui uma história profunda e triste, narrando a história de um homem que perde sua amada esposa. Assim como *Untitled Game*, *Dear Esther* era, originalmente, uma modificação feita em 2008 (Figura 12) para o jogo *Half Life 2* (2004) (Figura 13), um game FPS da *Valve Corporation*. Desse modo, a modificação utilizava a *source engine*⁶ presente na mídia para criar um nível completamente novo.



Figura 12 - Captura de tela do mod Dear Esther.

Fonte: Old PC Gaming. Disponível em: <<https://oldpcgaming.net/quake-review/>>. Acesso em 02/11/2023.

⁶ Source é o motor gráfico de jogo em 3D criado pela Valve em 2004 e é o sucessor do GoldSrc. Source. Tem sido usado pela Valve e por inúmeras modificações da comunidade criadas por pessoas ao redor do mundo.



Figura 13 - Captura de tela de Half Life 2.

Fonte: Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/>. Acesso em 02/11/2023.

Dan Pinchbeck, criador do jogo, subverteu as convenções lúdicas presentes em títulos de FPS, removendo mecânicas de tiro, pulo, escalar e correr, mas preservando a visão em primeira pessoa para a imersão e a exploração interativa no vazio dos seus cenários. Futuramente, o jogo foi reformulado completamente (Figura 14) na *Unity Engine*⁷ pela *The Chinese Room* e o criador do jogo.



Figura 14 - Captura de tela de Dear Esther: Landmark Edition

Fonte: Steam. Disponível em:
<https://store.steampowered.com/app/520720/Dear_Esther_Landmark_Edition/>. Acesso em 02/11/2023.

⁷ Unity é um motor gráfico gratuito de jogos 2D e 3D criado pela Unity Technologies.

Visto que a *game art* propõe diversidade de sentidos e subversão do cenário dos jogos, suas temáticas nos oferecem o questionamento, o não-sentido e o vazio (Leão, 2009). Isso nos leva à consideração dos *walking simulators*, um estilo de jogo que ficou popular após o lançamento de *Dear Esther* e que tem, assim como seu progenitor, raízes na *game art*. Dito isso, é importante pesquisarmos como esses jogos específicos se encaixam nesse contexto, criando narrativas imersivas e artísticas que desafiam as expectativas convencionais de jogabilidade.

2.3.1 *Walking Simulators*

Esse subgênero foi uma das grandes contribuições do cenário independente para a indústria de videogames. *Walking simulators*, traduzido para o português como "simuladores de caminhada", são geralmente jogos em primeira pessoa com mecânicas de jogo minimalista e um grande foco na narrativa, atmosfera e exploração do seu entorno. Esses tipos de jogos tendem a ser mais lentos, não havendo monstros ou personagens não jogáveis (*NPCs*) de qualquer tipo, com cenários vazios e pequenos. Eles desafiam as normas preestabelecidas do *game design*, abrindo caminho para novas formas de interação e experiência.

“Não existem inimigos para derrotar, nenhum território para conquistar, nenhum quebra-cabeça de física para resolver e nenhum ponto para marcar. Nem interface nem inventário são necessários, já que a principal tarefa do jogador consiste em exploração deliberada, observação e análise (narrativa) do ambiente do jogo.” (ALLER, 2022, p.184, tradução nossa)⁸

Ademais, esses tipos de games receberam essa alcunha pejorativa justamente por não terem, na visão do grande público, mecânicas e *gameplay*⁹ "interessantes", ou seja, não repetem e não se enquadram em padrões da indústria como visto em outros gêneros: *FPS*, *RPGs* ou *platformers*¹⁰. Por isso, já que eram difíceis de serem rotulados, foram categorizados dessa forma. O jornalista Henrique Sampaio complementa:

⁸ Do original: “There are no enemies to defeat, no territory to conquer, no physics puzzles to solve, and no points to score. Neither interface nor inventory are needed, as the player’s main task consists of deliberate exploration, observation, and (narrative) analysis of the in-game environment.”

⁹ Do inglês: Jogabilidade.

¹⁰ Jogo de plataforma é um subgênero de jogos eletrônicos que o objetivo principal é mover o personagem do jogador entre pontos e plataformas em um ambiente.

"E essa talvez seja uma das razões para que os walking simulators ainda causem tanta controvérsia: a reapropriação de um gênero conhecido pela velocidade, violência e intensidade subvertido por completo com poesia, contemplação, sutileza e humanidade." (SAMPAIO, 2016)

Por isso, é possível afirmar que, dada sua poética, os *walking simulators* estão muito mais próximos da *game art* do que de qualquer outro gênero do cenário hoje. Além disso, os games desse espectro possuem uma tendência a ter temas relacionados à exploração do oculto, estranho e misterioso. Eles geralmente se concentram em narrativas sub-representadas e utilizam temas e motivos relacionados à subjetividade das emoções. Somado a isso, protagonistas ordinários com histórias comuns facilitam a identificação do jogador, ou seja, é um estilo de game que está intimamente ligado às vivências e percepções de uma pessoa, explorando seu subconsciente e revelando o que estava oculto em sua vida.

Dessa forma, ficam nítidas as semelhanças desse estilo de jogo com o horror, o inquietante e os artistas discutidos anteriormente. A combinação desses fatores com os *walking simulators* transforma a seu favor jogos que não necessariamente se propõem a serem do gênero do terror, mas que, devido à criação bem produzida de imersão, atmosfera, percepção sensorial e elementos além da tela, passam uma mensagem e uma sensação que condizem com uma obra do gênero.

Adiante, iremos destrinchar cada uma dessas características por meio de três exemplos de títulos notáveis que exploram essa abordagem: *Gone Home* (2013) da Fullbright, *Missing Children* (2020) da Chilla's Art e *Iron Lung* (2022) de David Szymanski.

2.4 Principais características

Assim como foi dito anteriormente, no presente tópico, iremos pesquisar como cada característica é construída nos jogos citados para criar uma atmosfera de inquietação. Preliminarmente, farei um breve resumo da narrativa de cada um, com base na sinopse existente da principal plataforma de venda de jogos, a Steam. Após isso, entenderemos melhor o contexto no qual cada elemento irá se desenvolver.

Em *Gone Home*, a personagem principal volta para casa depois de algum tempo no exterior, mas, em vez de encontrar uma recepção calorosa, ela se depara com a casa vazia. No jogo, você deve explorar o local aparentemente vazio, para descobrir o que aconteceu e para onde foram todos.¹¹

Já em *Missing Children*, a narrativa é mais direta ao ponto. De acordo com a sua sinopse, é um jogo com temática de horror japonês sobre um detetive valentão em busca de crianças desaparecidas relatadas.¹²

Por fim, em *Iron Lung*, você deve navegar às cegas por um oceano de sangue para fotografar locais-chave e torcer para que o que quer que esteja abaixo não o encontre. Nele, a navegação é apenas com base em um mapa incompleto, sensores de proximidade, som e uma câmera externa primitiva.¹³

2.4.1 Percepção sensorial

Tendo isso em mente, como os jogos nesse sentido abandonam diversos aspectos dos jogos tradicionais, eles têm margem para focar na percepção sensorial. Desse jeito, frequentemente se concentram em estimular os sentidos do jogador de maneira sutil e impactante, afinal a percepção sensorial é o pilar para todas as outras se apoiarem, assim favorecendo a imersão.

Gone Home (Figura 15), por exemplo, faz uso habilidoso de efeitos sonoros e iluminação para criar momentos de tensão e revelação. À medida que o jogador explora a casa, cada barulho e sombra contribuem para a construção de um ambiente imersivo. Assim que começamos a explorar o local, somos tomados por luzes piscando, estalar do chão de madeira e sons de uma tempestade que ocorrem do lado de fora.

¹¹ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/. Acesso em 02/11/2023.

¹² Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1306620/Chillas_Art_Missing_Children/. Acesso em 02/11/2023.

¹³ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1846170/Iron_Lung/. Acesso em 02/11/2023.



Figura 15 - Captura de tela de um dos cômodos de Gone Home.

Fonte: Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/>. Acesso em 02/11/2023.

Alguns desses sons acontecem em lugares específicos que podem ou não serem vistos ou acessados pelo jogador. Sobre isso, Shum (2009) classifica esses tipos de som como *on-screen* e *off-screen*. Os sons *on-screen* advêm de fontes que podem ser vistas em tela, ou seja, de objetos ou pessoas, por exemplo. Além dos sons *off-screen* serem o oposto, existem os ativos e os passivos. Os ativos são os barulhos que não sabemos de onde vêm, ou seja, sons que são feitos para instigar e inquietar o jogador. Já os passivos funcionam como som ambiente, para criar a ambientação e a atmosfera para o *game*.

Nesse quesito, *Gone Home* é primordial, pois alterna entre o silêncio e os sons *off-screen* passivos de maneira excepcional. Justamente por ser um cenário vazio, sem outros personagens, a alternância desses momentos constrói todo um cenário de inquietação, no qual sempre nos perguntamos se realmente não há ninguém ali.

Por sua vez, *Iron Lung*, ao possuir uma *gameplay* limitada, foca completamente nos sons *off-screen* ativos, dando a impressão que há sempre algo passando em volta do submarino (Figura 16a). Além disso, a única maneira de conseguirmos ver se há mesmo alguma coisa lá fora é tirando uma foto, que também não nos dá muita informação (Figura 16b).



(a) Interior do submarino

(b) Fotografia do exterior

Figura 16 - Contraste entre os dois ambientes de Iron Lung.

Fonte: Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1846170/Iron_Lung/>. Acesso em 02/11/2023.

No aspecto visual, ou gráfico, *Iron Lung* e *Missing Children* se inspiram nas limitações técnicas de jogos de *Playstation 1*. Mesmo que *Missing Children* ainda possua gráficos melhores, sua inspiração é clara (Figura 17).



Figura 17- Captura de tela de Missing Children.

Fonte: Steam. Disponível em:
<https://store.steampowered.com/app/1306620/Chillas_Art_Missing_Children/>. Acesso em 02/11/2023.

Essa estética não utiliza de tantos detalhes nas imagens. Além dos modelos 3D possuírem poucos polígonos, o que já baixa a possibilidade de produzir detalhes, a resolução variava entre 240p e 480p com texturas de 256x256 no máximo. Portanto,

basear-se nessas limitações gera imagens com baixo nível de informação, para, então, nos fazer questionar duas vezes o que realmente estamos observando ao nosso redor (Figura 18).



Figura 18 - Cenário do jogo Silent Hill (1999).

Fonte: Página da Sight-in Games. Disponível em:

<<https://sightingames.wordpress.com/2021/01/07/silent-hill-review/>>. Acesso em 14/11/2023.

2.4.2 Desenquadramento

Uma característica distintiva dos jogos, que teve sua origem no cinema, é a utilização habilidosa do extracampo e do desenquadramento. Assim como os pintores muitas vezes usam técnicas de composição para guiar o olhar do espectador para fora da cena retratada, esses jogos utilizam a ausência de elementos diretos para estimular a imaginação do jogador.

No universo cinematográfico, o enquadramento é a composição feita a partir das intenções do diretor, sejam elas dramáticas, aterrorizantes etc. Ou seja, no filme somos condicionados a ver, em cada cena, o que a produção deseja. Porém, conforme explorado por Eichenberg (2009), o desenquadramento sugere uma quebra das fronteiras e limitações convencionais dessa representação. No contexto dos jogos, isso se traduz em uma abordagem não linear da narrativa e da jogabilidade.

" [...] o papel do desenquadramento na experiência do *interator*, para o qual jogar é, essencialmente, enquadrar e/ou desenquadrar a *gamescape* (a paisagem ou cenário mostrado no game) que ele tem à sua frente nos limites da tela do seu monitor ou aparelho de TV." (EICHEMBERG, 2009, p.85)

Iron Lung exemplifica essa ideia ao apresentar uma narrativa que não é contada de forma linear, permitindo que os jogadores explorem o ambiente (Figura 19). Já que eles não estão presos a um enquadramento fixo, eles podem buscar seus próprios enquadramentos com base na percepção de sons *off-screen* ativos e, assim, coletar fragmentos de informações para construir sua própria compreensão da história. Em outras palavras, o que está fora do quadro, da moldura, ou seja, desenquadrado visualmente e sonoramente, é o que se chama de extracampo no cinema, coisas que não vemos, mas que estão sempre atuantes.

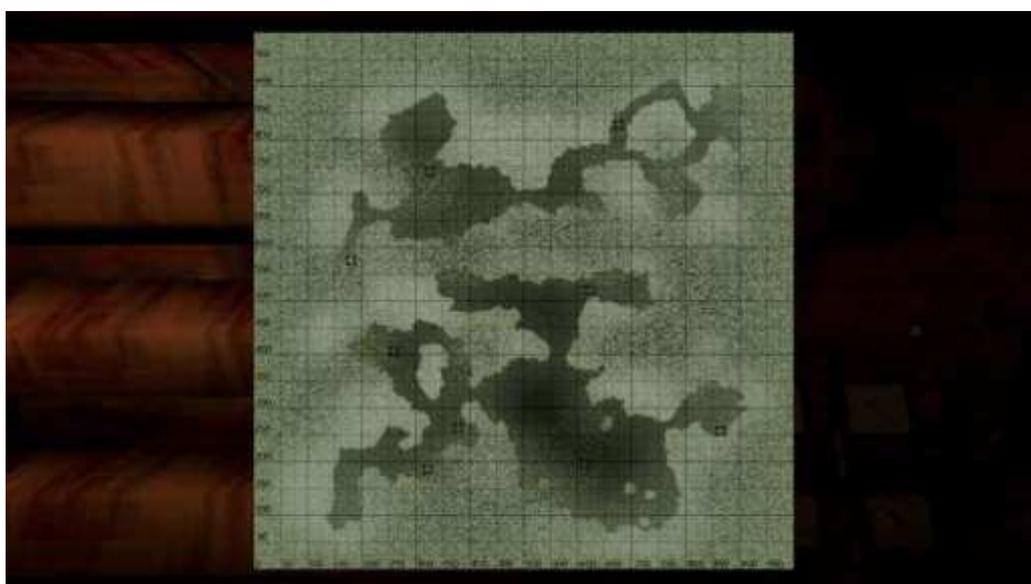


Figura 19 - Mapa com os diversos caminhos que o jogador pode explorar.

Fonte: Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1846170/Iron_Lung/>. Acesso em 14/11/2023.

Nesse sentido, a interatividade possui aqui um papel fundamental, pois será através dela que o *interator* terá a possibilidade de explorar determinados enquadramentos que não foram pré-estabelecidos pelos desenvolvedores, dado que, para o jogo prosseguir, o jogador deve acatar o que lhe é proposto. Todavia, para que isso aconteça, o jogador tem que estar atento aos detalhes daquilo que o cerca, isto é, é requerido um momento de contemplação. Entre um momento de "ordem" e outro, há períodos "mortos", vazios, mas é justamente neles que se pode revelar o que não está enquadrado no caminho original.

"Em alguns casos, o game requer do interator uma atenção voltada para os detalhes, bem como uma disponibilidade para a total exploração das potencialidades do desenquadramento, possibilitada pela movimentação em 360 graus dos games." (EICHEMBERG, 2009, p.89)

Em vista disso, para preencher e compor as *gamescapes*¹⁴ em momentos entre um acontecimento e outro, utilizam-se elementos presentes no cotidiano de uma determinada cultura para construir e fazer parte daquela realidade. Nele, elementos que passamos direto no nosso dia a dia, que muitas vezes achamos que são coisas ordinárias, podem ser de grande importância, não apenas para compor o cenário, mas podendo ser utilizados para fomentar a narrativa.

"A abordagem do cotidiano pode, então, ser transmutada conceitualmente às paisagens audiovisuais da mídia videogame através da exploração em *gamescapes* que transforma os pequenos detalhes, o rejeito orgânico das ambiências socioculturais, as informações visuais e sonoras consideradas ordinárias em importantes elementos reveladores dos movimentos representacionais dos games." (ABATH, 2011, p.10)

Missing Children e *Gone Home* adotam, através do *environmental storytelling*¹⁵, essa perspectiva ao representar experiências autênticas e temas do cotidiano. Assim sendo, esses jogos deixam notas e pistas ao redor do cenário (Figura 20), para contribuir para a exploração do mesmo em momentos de calma, dessa forma nos fazendo entender mais sobre o entorno daquela realidade do jogo.

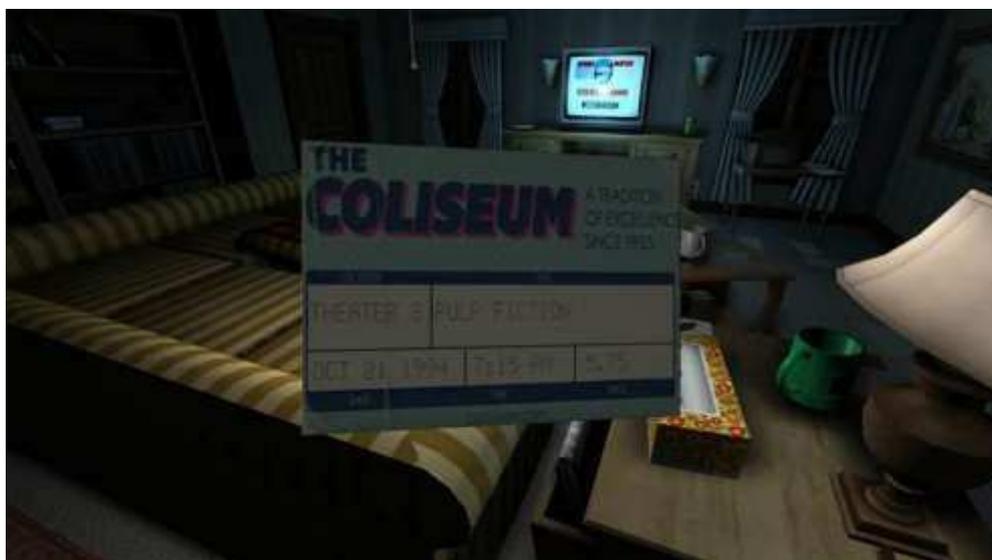


Figura 20 - Jogador interagindo com um item disposto no cenário de *Gone Home*.

Fonte: Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/>. Acesso em 14/11/2023.

¹⁴ Do inglês: "Paisagem do jogo".

¹⁵ Do inglês: "Narrativa pelo cenário". *Environmental storytelling* envolve a habilidade de dispor criteriosamente uma seleção de objetos disponíveis no mundo do jogo, sugerindo uma história ao jogador que os observa.

Missing Children, em especial, possui cenários e localidades únicas do cotidiano ordinário da sociedade japonesa (Figura 21). Ele foge de estereótipos e representa o dia a dia, suas ruas e vielas, como elas realmente são.



Figura 21 - Cena do jogo Missing Children.

Fonte: Steam. Disponível em:

<https://store.steampowered.com/app/1306620/Chillas_Art_Missing_Children/>. Acesso em 14/11/2023.

Os desenvolvedores podem achar esses aspectos comuns para eles, porém, para conseguir criar uma atmosfera e conseqüentemente uma boa imersão, essas características são importantíssimas para os jogadores externos ao seu contexto cultural.

Assim, a exploração do desenquadramento e do extracampo nos games oferece uma perspectiva fascinante sobre a interseção entre cinema e jogos, demonstrando como os jogos aproveitam a ausência de elementos diretos para estimular a imaginação e a exploração. A transição suave entre enquadramentos e momentos de contemplação ressoa nos jogos discutidos, que exploram a vida cotidiana, o inquietante e o horror de formas surpreendentes e, ao fazê-lo, estabelecem as bases para a análise da atmosfera nos jogos.

2.4.3 Atmosfera e imersão

A atmosfera desempenha um papel crucial na experiência do jogador nos jogos aqui estudados. Nos três jogos, a atmosfera é meticulosamente criada por meio de

elementos como trilhas sonoras cuidadosamente selecionadas, iluminação, design de som e narrativa. Desse modo, é a junção de todas essas características que possibilita e favorece a imersão do jogador. Esses elementos se combinam para evocar uma ampla gama de sentimentos, desde inquietude até uma conexão emocional profunda (King, 2015).

Böhme (2014) considera as atmosferas como algo objetivo ou, mais apropriadamente, intersubjetivo. Isso implica que as atmosferas podem ser geradas não só por diversos agentes ou fatores, como os ditos anteriormente, mas também pela geometria de um ambiente. Portanto, a atmosfera é conceituada como o meio pelo qual o jogo transmite os elementos narrativos, visuais e sonoros ao jogador, com o propósito de mergulhá-lo completamente na experiência.

De acordo com Murray (2003), o termo "imersão" é uma metáfora inspirada na sensação de estar submerso na água, em que a experiência nos envolve em uma realidade distinta, direcionando nossa atenção e moldando nossa percepção sensorial. Baseando-se nesse ponto de vista, a construção de uma realidade distinta interessante, depende do nível de reconhecimento que o jogador terá com o sistema de símbolos utilizado. Isso significa que, para que o *interator* participe e se integre completamente no mundo virtual do jogo, ele precisa associar os elementos apresentados na mídia ao seu imaginário.

Murray (2003) ainda associa a imersão à fuga da realidade que o *interator* procura. Simplesmente por apenas mudar de ambiente e adentrar um mundo fictício, o *interator* já fica mais atento por estar vivenciando algo diferente do seu cotidiano. Aqui é importante pontuar que, quanto mais semelhante ao seu cotidiano e sua realidade sociocultural o jogo for, mais o jogador se identifica e imerge cada vez mais naquele novo mundo. Por isso, para efeito disso, os jogos selecionados possuem protagonistas ordinários em situações do cotidiano ou buscando por algo, causando autorreflexão. Apesar de *Iron Lung* se passar em um ambiente fantástico, o protagonista é uma pessoa normal, um prisioneiro, que foi jogado naquele cenário sem saber de muita coisa, assim como nós ao assumirmos o controle dele.

Em *Gone Home*, a ambientação na casa desabitada e os segredos que o jogador desvenda criam uma sensação palpável de intriga e nostalgia. Os detalhes minuciosos da ambientação, desde os objetos deixados nas salas, as notas, os diários, até os sons ao redor do personagem, contribuem para uma atmosfera profundamente imersiva. Observa-se que, em *Missing Children*, a atmosfera é essencial para transmitir o mistério e a tensão em torno do desaparecimento das crianças. Os detalhes no ambiente, a escuridão e a trilha sonora contribuem para criar uma atmosfera sombria que envolve o jogador na investigação.

Já em *Iron Lung*, a atmosfera claustrofóbica dentro do submarino desempenha um papel vital na experiência do jogador. A falta de espaço e a constante sensação de estar submerso em um oceano de sangue geram uma atmosfera de horror que se intensifica à medida que o jogador avança. A combinação de iluminação limitada, sons perturbadores e narrativa que se desenrola contribui para uma imersão profunda nesse mundo aterrorizante.

A construção de atmosferas inquietantes e envolventes é uma característica comum nos três jogos. De acordo com Jamie K. King (2015), os jogos empregam técnicas específicas para criar atmosferas inquietantes que, por sua vez, nutrem a imersão. Nos três jogos, o uso sábio do silêncio e a ausência de inimigos diretos levam a uma tensão psicológica que mantém os jogadores profundamente envolvidos.

Em resumo, em *Missing Children*, *Iron Lung* e *Gone Home*, a atmosfera desempenha um papel central na criação de uma experiência de jogo envolvente e emocional. Os detalhes cuidadosamente elaborados e a atenção aos elementos de construção de mundo, juntamente com a ausência de elementos de jogo tradicionais, como combate, contribuem para a imersão profunda e única que esses jogos oferecem aos jogadores. Cada jogo convida os jogadores a explorar não apenas os ambientes virtuais, mas também suas próprias emoções e experiências em um nível emocional mais profundo.

3. SOMBRA COTIDIANA

Com base nas pesquisas que destacaram e analisaram os principais componentes envolvidos na criação de jogos de horror, bem como no levantamento realizado com base nos jogos selecionados, foi concebido um *walking simulator* de horror que incorpora uma grande parcela desses elementos. Nesse estágio, todos os questionamentos e investigações, incluindo referências a filmes, artistas e jogos mencionados anteriormente, foram levados em consideração.

3.1 Descrição

O jogo produzido como resultado dessa pesquisa foi intitulado *Sombra Cotidiana*. Ele consiste em vivenciar o dia a dia do personagem para, assim, assumir a sua perspectiva naquela realidade. O jogador irá, por meio de pistas e interações pelos cenários, tentar desvendar o que está acontecendo com a vida do personagem e sua realidade.

Para o *game*, foi construída uma modulação do terror, ou seja, foram escolhidos elementos-chave, como tudo aquilo que invoca o inquietante, por exemplo, para dar profundidade e um toque de horror à atmosfera. Assim como os jogos analisados, não há momentos construídos para causar sustos repentinos, apenas tensão constante, e, além disso, não há objetivos claros na tela e indicações para onde ir ou com o que podemos interagir naquele ambiente. Assim sendo, toda a interação e a progressão dependerão da percepção e calma do jogador.

Em alguns momentos, terão inserções de vídeo feitas por nós. Essas inserções, que a princípio seriam apenas parte do processo criativo, acabaram se tornando parte fundamental do jogo, criando um embate entre duas realidades: o mundo ordinário (real) e o mundo ficcional. A narrativa foi pensada para ter dois finais, de forma subjetiva e orgânica, assim objetivando que cada jogador tenha sua própria visão e interpretação do que realmente ocorreu, de acordo com a forma com que ele interagiu e observou o mundo no qual estava inserido.

Todo a sua elaboração prezou pelo uso de programas gratuitos e contou com a ajuda de diversos amigos do autor, se tornando um projeto colaborativo. Desde os testes ao produto final, o jogo foi desenvolvido utilizando a *Unity*. Diversos modelos tridimensionais foram baixados gratuitamente para auxiliar na produção, mas grande parte da modelagem 3D foi feita com o *Blender*. A edição de imagens e a pintura de texturas foram criadas a partir do *Adobe Photoshop*. Para a edição de sons e áudio, o *Audacity*. Por fim, para edição de vídeos, o *CapCut*.

3.2 Narrativa

A narrativa foi construída ao longo do processo criativo de desenvolvimento e exploração. Entretanto, para fins de facilitar o recorte, partimos do ponto comum de que o jogo iria se passar no bairro em que moro, São Cristóvão, no Rio de Janeiro, mais especificamente no encontro da Rua Figueira de Melo com a Avenida Pedro II (Figura 22).



Figura 22 - Captura de tela feita pelo autor.
Fonte: Google Maps.

Desse jeito, com base no que estava sendo pesquisado, foi decidido tratar o cotidiano e o dia a dia na sua forma mais ordinária: o caminho de um trabalhador para casa e como sua vida se resume a trabalhar e dormir. Para a narrativa, não foi necessária a criação de um *backstory* complexo para o personagem, afinal a falta de caracterização nos faz imaginar que ele é na verdade qualquer trabalhador, uma pessoa ordinária e comum, parte de uma massa. Contudo, o nome escolhido para ele foi Manuel.

Tendo isso em mente, foi feito um roteiro (Apêndice A) com narrativa dividida em três dias. Cada dia progride por três cenários diferentes: a rua, o prédio e o apartamento. A cada dia, há uma mudança no cenário e em seus objetos, despertando o medo e a inquietude de que algo pode estar acontecendo, mas o jogador não sabe o que. Com o intuito de evocar as emoções desejadas no jogador, o ritmo narrativo foi planejado para gradualmente crescer em intensidade, à medida que o jogador explora os três cenários de cada dia.

Ao longo do jogo, terão vídeos gravados por mim (Figura 23), isto é, o jogador me verá passando por locais quase idênticos aos do jogo. Esses vídeos irão despertar o medo e a tensão, afinal pode ser apenas um sonho do personagem, ou outra pessoa o seguindo até em casa.



Figura 23 - Cena de um dos vídeos gravados.

Fonte: O autor.

Outra observação é que, por ser um vídeo real, ele não condiz com a realidade gráfica do jogo (Figura 24), causando uma estranheza e uma inquietude ao jogador, já que aquele vídeo não faz parte daquele mundo.



Figura 24 - Enquadramento do mesmo local da imagem anterior.

Fonte: O autor.

Através do *environmental storytelling*, foram dispostos diversos objetos que podemos ou não interagir. Eles dizem mais sobre o personagem e aquele ambiente no qual ele sobrevive. Porém, essas interações são opcionais, quer dizer, o jogador tem a liberdade de passar direto por elas, seguindo para os objetivos principais que farão a narrativa progredir.

Dependendo da quantidade de objetos que o jogador tiver interagido, ele obterá um dos dois finais alternativos. Caso o jogador tenha interagido com alguns itens específicos dos diversos disponibilizados ao longo do jogo, ocorrerá o "final bom", no qual o jogador consegue libertar o personagem daquela realidade opressiva e maçante em que vivia. Se o jogador não obter a quantidade mínima de interações, obterá o "final ruim". Nele, o jogo simplesmente terminará, e o personagem terá que vivenciar aquele ciclo novamente, permanecendo na sua realidade.

Em suma, é importante destacar que, mesmo com a minha interpretação e rotulação dos finais, cada jogador terá a sua interpretação da história, podendo achar o final bom um final ruim e vice-versa, por exemplo. Além disso, a narrativa é aberta e subjetiva propositalmente, justamente para fomentar as múltiplas experiências e significados que cada jogador criará ao longo do jogo.

3.3 Desenvolvimento

O desenvolvimento teve como base o recorte de localidade e a definição de que seria um jogo de terror 3D em primeira pessoa, tanto por enriquecer a imersão como por desempenhar um papel fundamental na geração de tensão na experiência. Além disso, o projeto prezaria por poucas mecânicas e visual simples inspirados em jogos antigos. Diversos aspectos sobre como seria a narrativa, ou até mesmo o tipo de terror invocado pela mídia, foram definidos ao longo das diversas explorações e experimentações feitas durante o processo criativo.

Ademais, os sons, as texturas e tudo que compõe a realidade virtual do jogo foram tirados do meu próprio cotidiano e entorno. O processo de criação e desenvolvimento se assemelhou com o de Goya em suas *Pinturas Negras*, pois eu mesmo passei por um exercício de contemplação e percepção dos próprios lugares que me cercam e da minha realidade, para, assim, me atentar a elementos que passavam despercebidos por mim.

No início, para poder entender qual tipo de horror gostaria de representar, ou seja, como o desconhecido, a escuridão e as coisas horripilantes se comunicavam comigo, foram capturadas diversas fotos e gravações na minha casa e ao redor de onde moro (Figura 25).



Figura 25 - Fotos tiradas pela minha casa.

Fonte: O autor.

Para isso, foi utilizado um dispositivo de 2012 a fim de conseguir imagens com uma qualidade baixa, corroborando a qualidade gráfica desejada no projeto, a câmera Toshiba Camileo S40 (Figura 26).



Figura 26 - Câmera usada para os vídeos.

Fonte: O autor.

Desse jeito, foi possível representar a atmosfera e os sentimentos horripilantes que pairavam sobre a minha própria realidade e meu entorno. Com isso, poderíamos estudar, com mais afinco, como esse tipo de horror poderia ser despertado no projeto. Tendo em mente que esse local, no bairro de São Cristóvão, é majoritariamente formado por empresas, durante a noite, ele fica extremamente deserto (Figura 27).



Figura 27 - Rua Figueira de Melo.

Fonte: O autor.

Por esse motivo, podemos observar como, na verdade, o simples ato de caminhar por esse lugar à noite já é, por si só, algo aterrorizante.

Foram considerados, para fomentar a conceituação da obra, desde os sons mais ordinários até a presença opressiva da Linha Vermelha, na qual, no vídeo gravado¹⁶, por exemplo, podemos observar a diferença sonora ao chegar perto do viaduto. Porém, é perceptível que essas características não transmitem um terror instantâneo, como foi evidenciado na indústria do entretenimento anteriormente, e sim um sentimento de inquietude marcado pela tensão constante e angústia, algo mais próximo de um terror psicológico.

Diante disso, foi definido que não seria necessário criar uma personificação ou uma figura que represente essas inquietudes, visto que o meu próprio dia a dia e minhas vivências já seriam capazes de produzir uma experiência imersiva e singular, utilizando-se do conceito de Freud. Somando-se a isso, durante a pesquisa, observamos o fenômeno dos *walking simulators*, e como esse estilo de jogo conversa com a minha própria caminhada diária, já que, nesses jogos, no contexto de uma sociedade que necessita estar sempre entretida, o próprio ato lúdico de andar por ambientes sem ações, acontecimentos e muita interatividade é algo agonizante e aterrorizante por si próprio.

Após essas explorações, com a temática definida, foi produzido um protótipo na *Unity*, utilizando a ferramenta *ProBuilder*¹⁷. Nele, o cenário foi construído sem texturas e usando apenas formas básicas para noções de proporção e iluminação (Figura 28). No protótipo, com o intuito de não se tornar uma experiência maçante, foram feitos testes para verificar se a distância entre os pontos de início e fim do trajeto eram muito grande.

¹⁶ Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1G92YrUp4w7CApAPjdyhq0iLwHFP1_xP/view?usp=sharing

¹⁷ Probuilder é um conjunto de ferramentas de modelagem 3D e design de níveis, otimizado para a construção de geometria simples.

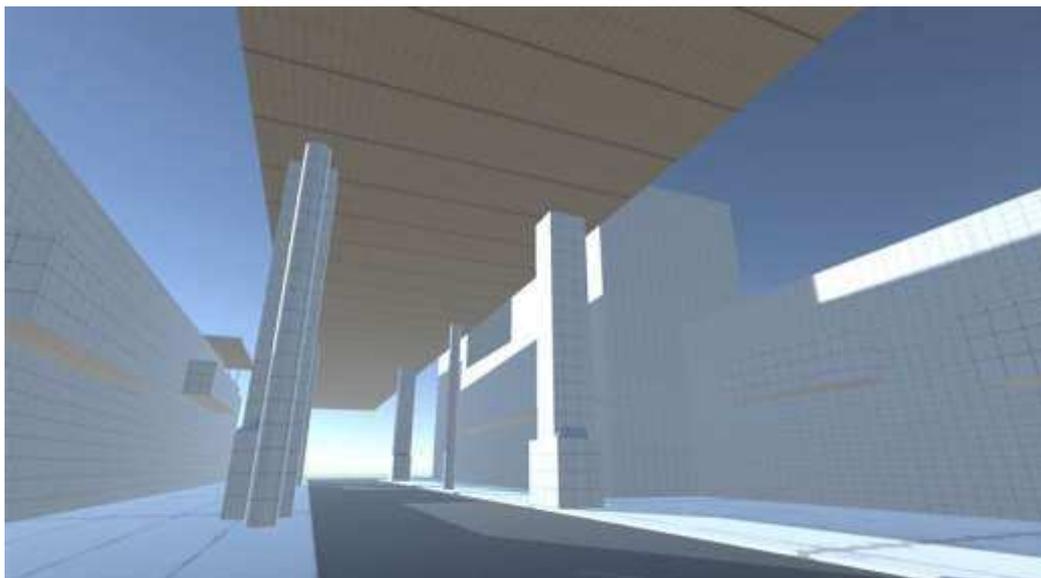


Figura 28 - Protótipo da Figueira de Melo.

Fonte: O autor.

Ao testar a iluminação em um cenário à noite (Figura 29), percebe-se a mudança clara de atmosfera, mesmo sem texturas e detalhes.



Figura 29 - Protótipo da Figueira de Melo à noite.

Fonte: O autor.

Em seguida, foi feito um mapeamento do trajeto da rua com base no mapa do *Google Maps*. Nele, além do caminho, foram mapeadas as interações, os pontos importantes, quais edifícios incluir e os "limites" daquele cenário (Figuras 30 e 31).



Figura 30 - Mapeamento dos limites e do que seria mostrado.

Fonte: O autor.

As retas vermelhas demarcam os “limites” daquele mapa. A linha verde representa uma parede invisível que limita o jogador e o impede de sair daquele quarteirão. A área hachurada em amarelo mostra os prédios que são apenas silhuetas, ou seja, prédios que não iriam ter nenhum tipo de detalhe, já que o jogador não poderá chegar até lá. Já em azul, é uma área extra para dar uma ilusão de profundidade nos limites.



Figura 31 - Mapeamento primário das interações.

Fonte: O autor.

Essa fase foi importante, pois, através dela, foi possível catalogar por meio de fotos algumas das características únicas das duas ruas, como texturas, cartazes, pichações, grafites, deformações e lojas (Figuras 32 e 33).



Figura 32 - Algumas das texturas catalogadas.

Fonte: O autor.



Figura 33 - Alguns dos cartazes e características únicas da rua.

Fonte: O autor.

Feito isso, o processo de modelagem 3D dos prédios e elementos dos cenários foi feito, aproveitando o protótipo produzido previamente. Para preservar os gráficos

simples e não deixar o arquivo tão pesado, grande parte dos elementos 3D são *low poly*¹⁸ (Figura 34), usufruindo de texturas de boa qualidade e, em objetos com menos importância, uma qualidade mais baixa.



Figura 34 - Modelos 3D da rua sem textura.

Fonte: O autor.

As texturas, originadas das fotos capturas e de bancos de imagens gratuitas, foram aplicadas como imagens chapadas, ou melhor, uma fotografia 2D contraposta em uma das faces de um objeto 3D (Figura 35a). Para criar uma ilusão de profundidade nessas fotos, foram aplicados *Normal Maps* (Figura 34b), que funcionam como um mapa de profundidade que simula os relevos e as ranhuras de uma textura tridimensional (Figura 36). Os edifícios e grande parte dos objetos foram modelados por mim, mas diversos pacotes gratuitos de objetos do *Elbolilloduro*¹⁹ foram usados para agilizar a composição dos cenários e auxiliar no *environmental storytelling*.

¹⁸ Do inglês: “Poucos polígonos”. *Lowpoly* refere-se a uma malha poligonal em gráficos computacionais 3D com uma quantidade relativamente reduzida de polígonos.

¹⁹ Disponível em: <https://elbolilloduro.itch.io>

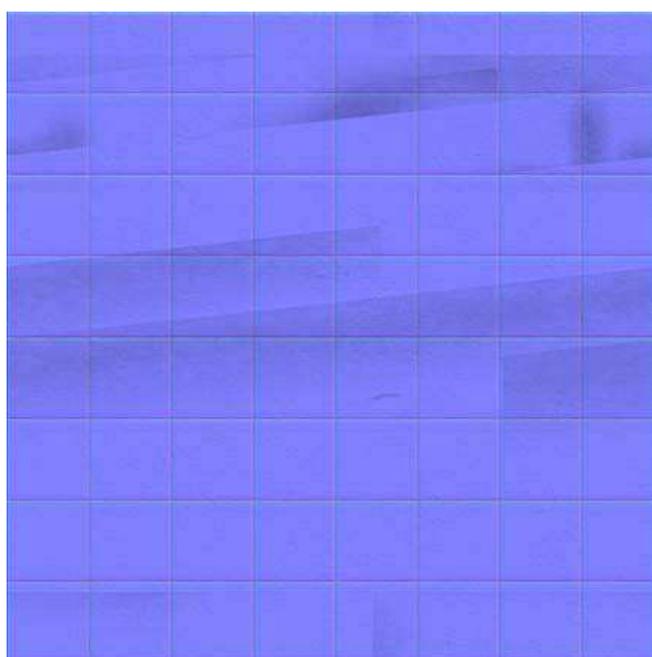


(a) Textura sem Normal Map

(b) Textura com Normal Map

Figura 35 - Comparação da textura.

Fonte: O autor.

**Figura 36 - Normal Map da textura de ladrilho.**

Fonte: O autor.

As texturas e a caracterização do prédio do personagem foram baseadas no edifício em que meus tios moram no bairro do Cachambi/RJ (Figura 37). Mesmo não sendo originalmente de São Cristóvão, ao transportar aquele lugar para o contexto do jogo, ressignificamos aquele espaço que também fez parte da minha história. Lá, também foram gravados alguns dos vídeos que foram inseridos em cada dia do jogo (Figura 38).



Figura 37 - Algumas das fotos capturadas no prédio.

Fonte: O autor.

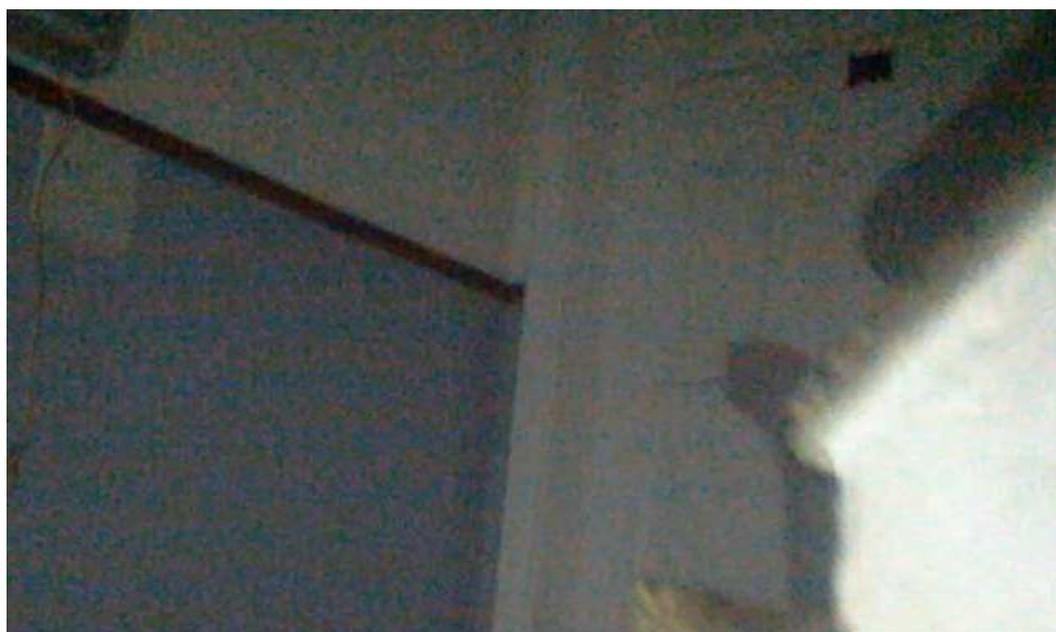


Figura 38 - Fragmento de um dos vídeos gravados no prédio.

Fonte: O autor.

O apartamento passou por um processo mais imaginativo do que os outros cenários, já que não foi baseado em uma localidade real. Esse ambiente foi criado para ser uma quitinete, na qual o personagem teria o básico para sobreviver no dia a dia de uma grande cidade. Assim, foi produzido um *concept art* do apartamento a fim de facilitar a visualização na etapa de modelagem.

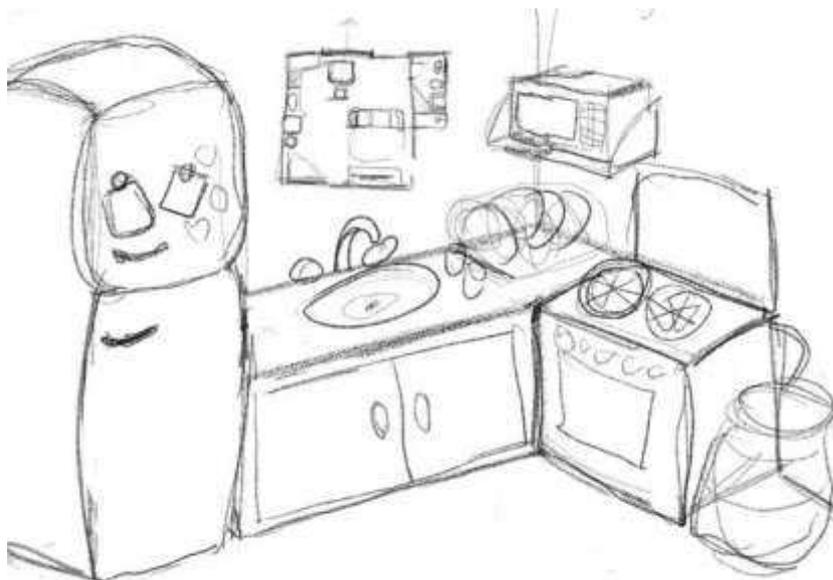


Figura 39 - *Concept art* do apartamento do personagem.

Fonte: O autor.



Figura 40 - Menu principal com logo provisória.

Fonte: O autor.

Depois dessa etapa mais bruta de construção e caracterização, foi iniciado o processo de programação da interatividade dos objetos, implementação dos dois finais possíveis, *triggers* para *cutscenes*²⁰ e continuidade dos níveis. Além disso, foi criada

²⁰ Do inglês: "sequência de corte" ou "cena de transição". Uma sequência de vídeo não interativa que se desenrola entre partes de um videogame, retratando elementos do cenário ou narrativa do jogo.

uma logo provisória e um menu principal foi personalizado com a câmera posicionada em uma parte do cenário da rua, criando, desse modo, um menu animado (Figura 40).

3.3.1 Barreiras durante o processo

O processo de desenvolvimento de um jogo, independentemente do seu escopo ou orçamento, é frequentemente permeado por uma série de desafios complexos que os desenvolvedores devem superar. Aqui, abordaremos os principais desafios que surgiram durante a criação do jogo proposto, explorando as dificuldades encontradas e as soluções buscadas.

Uma grande barreira, ao longo do projeto, foi a limitação técnica, já que não possuíamos grandes conhecimentos sobre *Blender* e *Unity*. Devido a isso, todo o projeto foi planejado considerando essas limitações; contudo, o roteiro foi repensado diversas vezes, não só por causa desses problemas, mas também para otimizar o tempo de produção. Mesmo assim, foi providencial o planejamento não ser tão assertivo desde o começo, pois isso cedeu espaço para que a produção ocorresse de forma mais orgânica, com diversas explorações e tentativas que infelizmente deram errado, mas que somaram no projeto como um todo.

Partindo do ponto anterior, a questão do desempenho do jogo é algo que deve ser priorizada desde o início. Se um bom desempenho em computadores mais fracos for um dos pilares do jogo, todo o processo de desenvolvimento deve ser planejado para ser feito em torno de ferramentas de otimização. Com isso definido, o processo criativo seguiu esses parâmetros, porém, pelo tamanho de detalhes do cenário da rua, esse ambiente se tornou um pouco mais pesado do que o previsto inicialmente. Para isso, os processos de *Baking*²¹ de texturas e a ferramenta de *Occlusion Culling*²² foram utilizados.

²¹ Do inglês: “Cozimento de textura”. O processo de *baking* é um procedimento que transfere dados de textura de um modelo 3D para outro. Em geral, isso é feito quando alguém está tentando converter um modelo de alta resolução para um modelo de baixa resolução.

²² Do inglês: “Seleção de oclusão”.

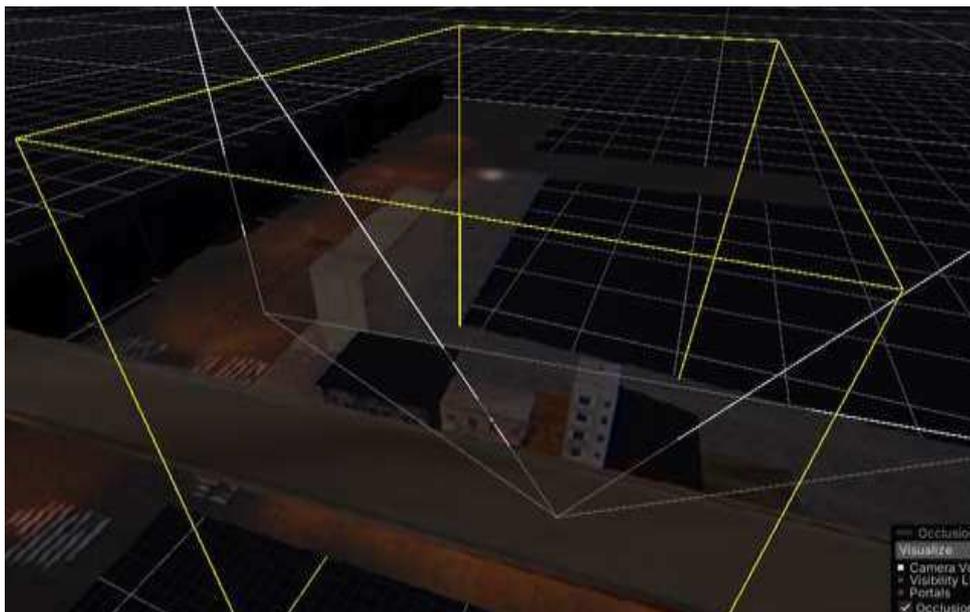
Nesse projeto, o processo de *baking* foi utilizado como uma mesclagem ou compactação de vários materiais presentes em um determinado objeto 3D, em um único arquivo de textura (Figura 41). Por exemplo, em um prédio do jogo, há sete materiais, que são diversos tipos de texturas de parede, janelas e portas. Tendo em mente que existem outros parecidos com ele, todos esses materiais em um objeto só pesam no jogo final. Normalmente, os desenvolvedores evitam usar uma quantidade alta de materiais diferentes, alternando e repetindo entre os que já estão sendo usados para uma boa otimização. Já que nosso objetivo era preservar a singularidade de cada prédio na rua, alguns deles passaram por esse processo.



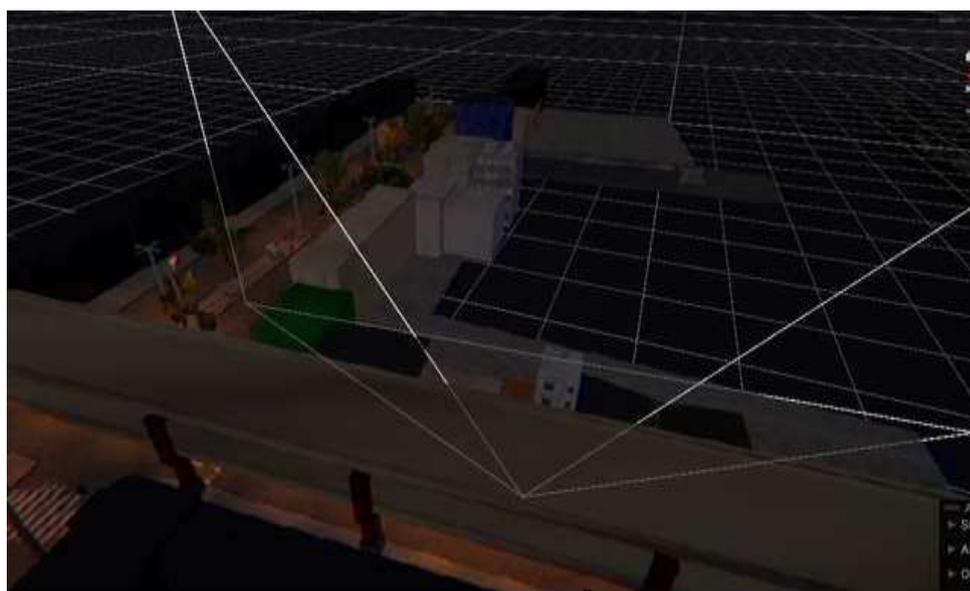
Figura 41 - Mapa de texturas da caixa de luz do viaduto que passaram por *baking*.

Fonte: O autor.

Nessa direção, o auxílio da ferramenta da Unity de *Occlusion Culling* foi providencial, pois ela remove objetos que não estão sendo vistos pelo campo de visão da câmera naquele momento. Isto é, esse processo entende quais objetos são estáticos em todo o cenário (Figura 42a) e, a partir disso, ele constrói uma hierarquia de itens que serão potencialmente vistos. Isso permite que o jogo não tenha que renderizar o cenário completo em todo momento, salvando memória de processamento (Figura 42b).



(a) Quantidade de objetos renderizados com a ferramenta.



(b) Quantidade de objetos renderizados com a ferramenta.

Figura 42 - Comparação de objetos renderizados com e sem a ferramenta.

Fonte: O autor.

3.4 Escolhas de design

Para além do processo criativo no desenvolvimento, é importante destacar algumas escolhas de design feitas. Nesta parte, exploraremos mais a fundo as decisões tomadas durante o processo criativo que moldaram a experiência do jogo proposto, concentrando-nos especificamente nos aspectos visuais, sonoros e de *gameplay*.

3.4.1 Gameplay

Como já destacado anteriormente, diante do número limitado de mecânicas presentes em jogos *walking simulator* e dos analisados nesse projeto, o jogo segue os mesmos moldes, fornecendo, assim, uma autonomia básica para que a experiência, a imersão e a interatividade sejam priorizadas.

Para auxiliar na produção, o pacote *Ultimate Horror FPS Kit*²³ para a *Unity* foi adquirido. Dele, foram aproveitados os modelos de interface do usuário (UI), movimentação básica (andar, correr, pular e agachar) e diversas outras mecânicas mais complexas como: interações com objetos, luzes, *cutscenes*, manipulação de níveis e mecânicas de visualização de fitas cassete. Além disso, a programadora Hanna que é amiga do autor, ajudou ativamente na programação do jogo.

No que tange à interação com objetos, pode-se distinguir, por meio da interface, quais são interativos. Para isso, a retícula localizada no centro da tela (Figura 43a) muda, e o nome do objeto, juntamente com a tecla designada para efetuar a ação, aparece na tela (Figura 43b). Ao se distanciar ou mirar para fora do objeto, esses elementos visuais somem.



(a) Retícula padrão.

(b) Retícula mirando para objeto interativo.

Figura 43 - Comparação das retículas.

Fonte: O autor.

²³ Disponível em: <https://assetstore.unity.com/packages/templates/systems/uhfps-ultimate-horror-fps-kit-254506>

Ademais, é possível interagir com alguns deles como se estivéssemos os analisando na vida real. A câmera foca no objeto, e conseguimos rotacionar e dar *zoom* para investigar com maior visualização (Figura 44).



Figura 44 - Análise dos objetos.

Fonte: O autor.

Também há uma forma mais simples de interação, a qual o personagem pode efetuar um comentário que aparece em forma de texto na tela ao interagir com o objeto.

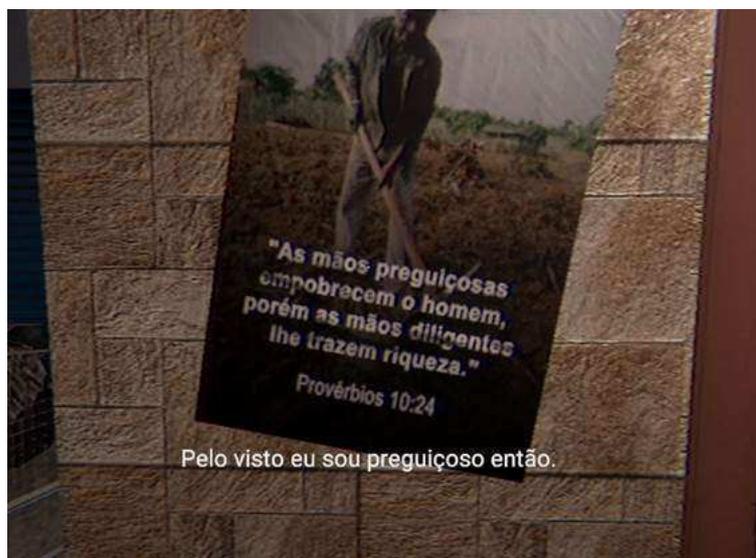


Figura 45 - Fala do personagem ao integrar o cartaz.

Fonte: O autor.

Por fim, nas fases em que andamos pela rua, é perceptível paredes invisíveis (Figura 46) nos limites da calçada. Essas barreiras têm o propósito de, além de limitar a exploração do jogador, lembrar que ele na verdade está dentro de um jogo.

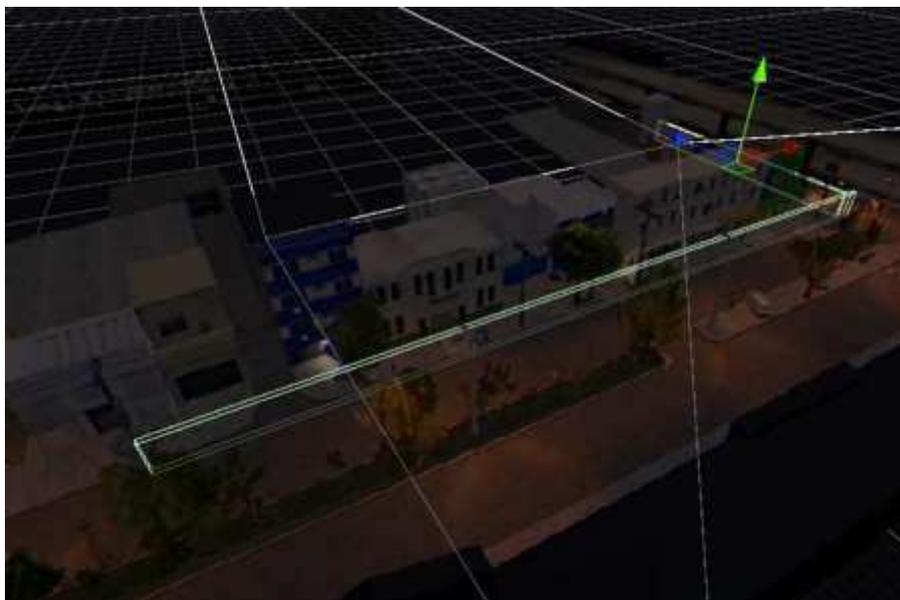


Figura 46 - Paredes invisíveis sublinhadas em verde.

Fonte: O autor.

Por mais que isso quebre a imersão, afinal ele não terá a completa liberdade de fazer o que quiser dentro daquele mundo, o conceito do personagem estar preso naquele trajeto de forma coercitiva corrobora a narrativa proposta. Contudo, o jogador encontra-se livre para explorar os limites da *gamescape* dentro do caminho definido por mim, assim encontrando os desenquadramentos possíveis.

3.4.2 Visual

No aspecto visual, o game proposto neste projeto se inspira nos jogos exemplificados anteriormente, mas com destaque para *Missing Children*. O estúdio de jogos japonês *Chilla's Art*, responsável pelo desenvolvimento desse e de vários outros títulos, representa a cultura japonesa de forma singular. Eles conseguem construir uma atmosfera de terror sem fazer uso de estereótipos através de elementos visuais do cotidiano deles. Por isso, foram usados diversos símbolos da cultura do Rio de Janeiro em *Sombra Cotidiana* (Figura 47).



Figura 47 - Objetos típicos do bairro e do Rio.

Fonte: O autor.

O estilo gráfico inspirado em jogos de *Playstation 1* e o uso de efeitos retrô, que remetem a televisões antigas e fitas VHS²⁴, fomentam uma obscuridade e o inquietante, já que os modelos tridimensionais possuem pouca clareza visual. Assim, provocando um constante estado de paranoia no jogador (Figuras 48, 49 e 50).



Figura 48 - Cena do jogo na Figueira de Melo.

Fonte: O autor.

²⁴ Disponível em: <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/fullscreen-camera-effects/retro-look-pro-133193>



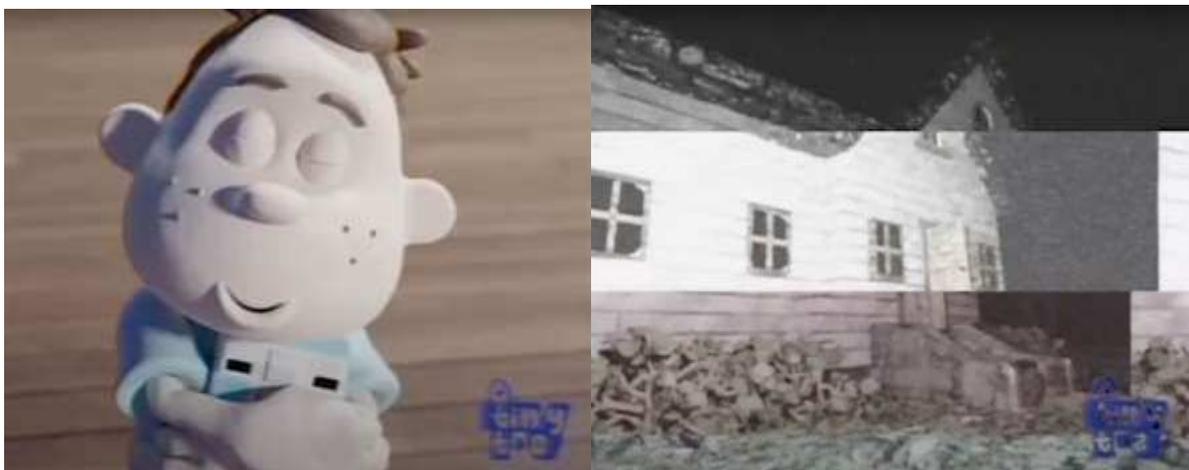
Figura 49 - Cena do jogo no prédio.
Fonte: O autor.



Figura 50 - Apartamento do personagem.
Fonte: O autor.

A inserção de vídeos e fotos reais surgiu organicamente durante o processo de pesquisa de referências. Dessa forma, o perturbador *The Kid and the Camera* (2023)

da *GrumbledEntertainment* foi umas das grandes inspirações para isso. O curta conta uma história infantil, de um garotinho que ganha uma câmera fotográfica de aniversário.



(a) Visual infantil da animação.

(b) Fotografias realistas.

Figura 51 - Contraste entre as cenas de *The Kid and the Camera*.

Fonte: GrumbledEntertainment. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/@GrumbledEntertainment>>. Acesso em 14/11/2023.

Toda a estética do filme remete a um desenho animado antigo (Figura 51a) feito em *stop motion*, mas as fotos tiradas pelo personagem principal são fotografias do mundo real (Figura 51b). Esse confronto entre duas realidades rompe nosso entendimento do que é real e nos faz questionar se isso é uma história real ou ficcional.

Outra mídia que também utiliza essa ferramenta é o jogo *Devotion* (2019) da *Red Candle Games*. O jogo conta a história de uma jovem, que participa de uma competição de canto em um programa televisivo em busca de fama. Em *Devotion*, mesmo possuindo gráficos realistas, conseguimos perceber que é um ambiente digitalmente construído. Todavia, a gravação do concurso de canto, que passa na televisão dentro do jogo, é real e com atores reais (Figura 52). Assim, é como se o jogo estivesse nos provocando a questionar aquela realidade (Geller, 2020).



Figura 52 - Cena real na televisão de *Devotion*.

Fonte: Red Candle Games. Disponível em: <<https://shop.redcandlegames.com/app/devotion>>. Acesso em 14/11/2023.

Diante disso, o emprego dessa técnica nos instiga a encarar a artificialidade da experiência de jogo. Torna-se evidente que a realidade do jogo está se fragmentando, e a diferença visual entre os gráficos digitais e os vídeos acentua esse conflito de maneira palpável. Particularmente em *Sombra Cotidiana*, além desse conflito, uma possível interpretação é o aparecimento do duplo. Assim sendo, há contraposição entre dois personagens que possuem o mesmo dia a dia e aparentemente moram no mesmo lugar, mas não sabemos se são a mesma pessoa ou não.

Outrossim, objetos como sacos de lixos e caixas foram posicionados de tal forma que passe a sensação de um lugar esquecido. Para mais, por ser uma cor quente, a cor alaranjada da iluminação resgata a sensação de tensão a qual essas luzes passavam, e além disso, fornece uma visibilidade muito menor em comparação com as lâmpadas de LED branca predominantes nas ruas nos dias de hoje.

Além disso, os objetos que contribuíram para o final bom foram feitos com o intuito de fazer o jogador questionar a sua condição naquela realidade. Alguns foram utilizados para fazer o jogador questionar a realidade do jogo em si, como os objetos que desaparecem e aparecem de repente, enquanto outros evidenciam temas relacionados ao ato de trabalhar, à sua vida e ao seu bairro (Figura 53 e 54).



Figura 53 - Cartaz decolonial do bairro de São Cristóvão.
Fonte: O autor.



Figura 54 - Cartaz romantizando o trabalho incansável.
Fonte: O autor.

Por fim, foi criada uma logo para o jogo com base nos conceitos de intersecção de realidades e em um cotidiano desgastado. Para tal fim, o processo de experimentação se iniciou com a ideia de utilizar um papel rasgado e amassado por mim com a palavra “cotidiana”, e a palavra “sombra” ser escrita de forma digital, obtendo o cruzamento entre mídia física e digital.



Figura 55 - Experimentações de logo.

Fonte: O autor.

A logo escolhida foi a primeira da imagem acima, porém com mais alguns ajustes na visibilidade da palavra sombra, para que ela realmente pareça com uma sombra de verdade.

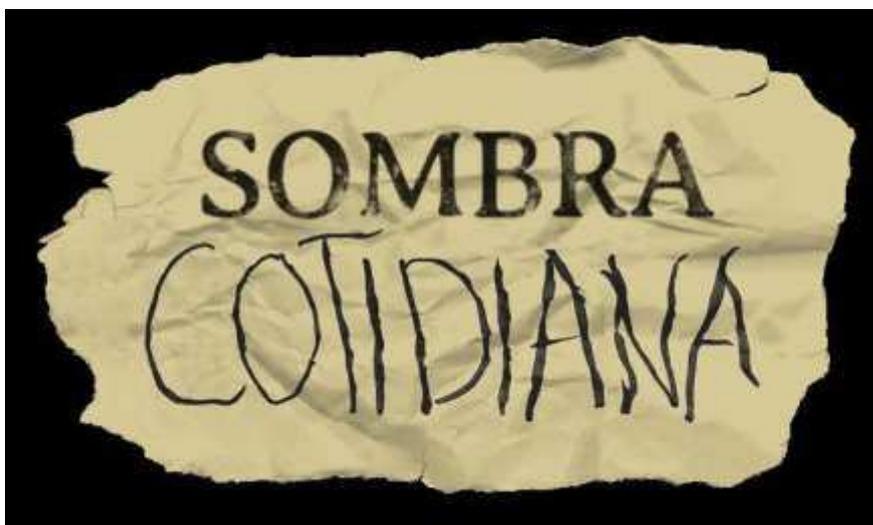


Figura 56 - Logo escolhida.

Fonte: O autor.

3.4.3 Som

Os elementos sonoros do jogo foram meticulosamente planejados de acordo com os sons que compõem o meu entorno, reconhecendo a importância crucial desse componente na criação da atmosfera de terror. Assim, foram adquiridos ou gravados, editados e incorporados ao jogo. Os sons dos carros do viaduto, dos aviões e alguns

dos cachorros latindo foram gravados por meio do celular Samsung Galaxy M21s. Para isso, apenas deixei o aparelho parado em lugares específicos do meu terraço em momentos-chave do dia.

Os sons presentes vão de acordo com o ambiente no qual o jogador está em cada dia, alternando entre sons *on-screen* e *off-screen*. Na rua, há sons *on-screen* de passos, de ar condicionado e de estática das lâmpadas. Os cachorros latindo, os trovões e os barulhos vindos da Linha Vermelha servem mais como sons *off-screen* passivos para criar a ambientação.

No prédio não há muitos sons além do eco dos passos do personagem. No entanto, no apartamento, pode-se ouvir sons *on-screen* da geladeira, da televisão, da porta e dos interruptores, como sons *off-screen* passivos temos os barulhos de avião e novamente os trovões. Também há, nesse cenário, sons *off-screen* ativos, que ocorrem desenquadrados da *gamescape* através de *cutscenes* nas quais ouvimos sons do personagem tomando banho, comendo e indo dormir, porém tudo ocorrendo com a tela preta, apenas imaginamos o que está acontecendo naquele momento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação do jogo proposto foi uma jornada multidisciplinar e colaborativa que abrangeu as fronteiras entre o terror, a arte e os jogos. Ao mergulhar nas complexidades do terror enquanto forma de entretenimento, exploramos como o inquietante na arte pode ser canalizado para criar experiências inovadoras e interativas.

A incursão no mundo dos jogos e sua interseção com a arte revelaram a riqueza presente na indústria independente e na *game art*. O estudo minucioso dos *walking simulators*, com seu foco na percepção sensorial, desenquadramento e construção de atmosfera e imersão, forneceu *insights* cruciais para a concepção de *Sombra Cotidiana*.

A narrativa do jogo, ancorada na rotina monótona de Manuel, busca transcender as fronteiras tradicionais do entretenimento, transformando o cotidiano em um cenário de terror psicológico. A abordagem do desenvolvedor em incorporar elementos reais, inspirados em sua própria vida, acrescenta uma camada autêntica à experiência, desafiando constantemente a percepção do jogador sobre o que é real e fictício.

As escolhas de design, tanto no aspecto do *gameplay* quanto no visual e sonoro, refletem a busca pela imersão e interatividade. O cuidado com o desempenho do jogo, evidenciado pela superação de barreiras técnicas e pelo planejamento adaptativo, destaca o comprometimento em proporcionar uma experiência fluida.

Ao enfrentar desafios durante o desenvolvimento, como as limitações técnicas, o processo de criação tornou-se uma jornada orgânica, incorporando experimentação e aprendizado contínuo. A utilização de estratégias de otimização, como o *Baking* e *Occlusion Culling*, demonstra a abordagem proativa para garantir um desempenho eficiente. Somando-se a isso, é de extrema importância exaltar os diversos programas e tutoriais gratuitos disponíveis na internet, que possibilitaram a superação dessas barreiras e podem auxiliar diversos outros desenvolvedores a produzirem o seu próprio jogo.

Futuramente, temos o plano de melhorar o desempenho do jogo e alguns aspectos visuais, para, então, inscrever o projeto em editais de festivais e congressos de jogos independentes, como o BIG Festival que ocorre todos os anos em São Paulo e o SBGames, o simpósio brasileiro de jogos e entretenimento digital. Ademais, a expansão da discussão aqui evidenciada em um possível projeto de pesquisa no mestrado é um dos objetivos.

Em suma, *Sombra Cotidiana* não é apenas um jogo; é uma expressão artística que transcende as fronteiras dos jogos de horror tradicionais. Ao unir elementos do terror, da arte e dos jogos, o projeto oferece aos jogadores uma experiência única, consolidando-se como um testemunho da criatividade e da inovação na interseção dessas formas de expressão. Assim, esse jogo nos faz questionar a realidade da nossa sociedade baseada na produção em massa e como nós, de alguma forma, sempre precisamos estar entretidos para esquecer ou maquiagem as mazelas que esse modo de produção aos quais estamos submetidos impõem às nossas vidas. *Sombra Cotidiana*, através de uma narrativa lúdica, traz justamente esses questionamentos em uma mídia que serviria para o indivíduo fugir do seu cotidiano, mas, ao jogar, percebe que, na verdade, está jogando o dia a dia de outra pessoa e talvez, dependendo de suas vivências, enfrentando os mesmos problemas que os seus.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABATH, Daniel. **O Desenquadramento Possível: Aspectos do Cotidiano em Gamescapes.** *In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Maceió – AL. Divisões Temáticas. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2011. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-0933-1.pdf>>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.*

ALLER, Katja. **I Don't Feel at Home in this Game Anymore: A Closer Look at Uncanny Atmospheres in Walking Simulators.** *Mental Health | Atmospheres | Video Games, New Directions in Game Research II, Alemanha, v.15, P.177-194*, Outubro, 2022. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/365920473_I_Don't_Feel_at_Home_in_this_Game_Anymore_A_Closer_Look_at_Uncanny_Atmospheres_in_Walking_Simulators>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

BERNIK, Márcio. **Entenda porque gostamos de sentir medo.** *In: LOIOLA, Rita (Org.). Revista Galileu. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI113919-17579,00-ENTENDA+POR+QUE+GOSTAMOS+DE+SENTIR+MEDO.html>>. Acesso em: 6 de maio de 2023.*

BÖHME, Gernot. **The Theory of Atmospheres and its Applications.** (traduzido por A.-Chr. Engels-Schwarzpaul), *In: Interstices: Journal of Architecture and Related Arts 15, 2014, P. 93-100.*

BOURKEY. **Low Poly Horror - Why were the aesthetics of the PS1 so unnerving?** **YouTube**, 9 de Fevereiro de 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uhTOThsYZtQ>>. Acesso em: 4 de Maio de 2023.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou Paradoxos do coração.** São Paulo: Papyrus, 1999.

COELHO, Daniel. **Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento.** *Gazeta do Povo. 19 de Agosto de 2022. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/>>. Acesso em: 15 de Agosto de 2023.*

CRESWELL, Jacob. **Do Jump Scares Belong in Horror Games?** *CBR. 15 de Outubro de 2021. Disponível em: <<https://www.cbr.com/jump-scares-horror-games/>>. Acesso em: 4 de Maio de 2023.*

CROSS, Katherine. **How 'walking simulators' allow us to touch other worlds.** *GameDeveloper. 14 de Agosto de 2015. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/how-walking-simulators-allow-us-to-touch-other-worlds>>. Acesso em: 8 de Junho de 2023.*

EICHEMBERG, Aleph. **O vaso está no desenquadramento**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games*. 1ªEd. São Paulo: Cengage Learning, 2009. P.85-94.

FAROCKI, Harun. **Parallel**. Harun Farocki. 2012. Disponível em: <<https://www.harunfarocki.de/installations/2010s/2012/parallel.html>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2023.

FREUD, Sigmund. **O inquietante (1919)**. In: FREUD, Sigmund. *Obras completas volume 14*. São Paulo: Companhia das letras, 2010.

GELLER, Jacob. **Full-motion video has found the perfect home: horror games**. Polygon. 16 de Janeiro de 2016. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2020/1/16/21065593/full-motion-video-horror>>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

GRIMSHAW, Mark. **The audio Uncanny Valley: Sound, fear and the horror game**. In: **AUDIO MOSTLY**, 2009, Glasgow, United Kingdom. P.21-26. Disponível em: <https://vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/61573698/audioUncannyValley_MG.pdf>. Acesso em: 18 de maio de 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KING, Jamie. **An Analysis of the Methods and Techniques Used to Create an Unsettling Atmosphere in Horror Games**.,Institute of Arts, Media and Computer Games, University of Abertay Dundee, Dundee, 2015. Disponível em:<<https://static1.squarespace.com/static/54340376e4b0935ee578d933/t/55abd6cfe4b0ba36033940db/1437325007514/JamieKingDissertationPrint.pdf>>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

KISSEL, Hunter. **Traces of the (un)familiar: family, identity, and return of the repressed in the photographs of Ralph Eugene Meatyard**. Dissertação de Mestrado. ThinkIR: The University of Louisville's Institutional Repository, University of Louisville, Agosto de 2017. Disponível em:<<https://ir.library.louisville.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3890&context=etd>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2023.

LEÃO, Lucia. **O jogo ideal de Alice: o videogame como arte**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games*. 1ªEd. São Paulo: Cengage Learning, 2009. P.113-122.

MAIA, A.; MEDEIROS, B.; SILVA, N. **Imersão nos games de horror, silêncio como mediador entre os espaços diegéticos e extradiegéticos**. Proceedings do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), P.1071-1078, Setembro, 2016. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157781.pdf>>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

MUIRHEAD, James. **Designing the Uncanny**. GameDeveloper. 19 de Julho de 2023. Disponível em: <<https://www.cbr.com/jump-scares-horror-games/>>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora UNESP/ITAÚ Cultural, 2003.

MUSCAT, A. *et al.* **First-Person Walkers: Understanding the Walker Experience through Four Design Themes**. DIGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG, RMIT University, n.1, v.13, Agosto, 2016. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_318.pdf>. Acesso em: 18 de maio de 2023.

NESTERIUK, Sérgio. **Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs .). *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games*. 1ªEd. São Paulo: Cengage Learning, 2009. P.23-36.

OLIVEIRA, Matheus. Entrevista concedida a Fernando Rodrigues Correia Vieira de Carvalho. Rio de Janeiro, 16 de novembro de 2023. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice "B" desta monografia]

PRESSANTO, Bruno. **Jogos independentes de terror: uma proposta para boas experiências com baixo custo de produção**. Trabalho de Conclusão de Curso, Tecnologias Digitais na Área do Conhecimento de Ciências Exatas e Engenharias, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/10698/>>. Acesso em: 10 de abril de 2023.

RINDER, Lawrance. **Tuymans' Terror**. In: MORLEY, Simon (Org .). *The Sublime*. 1ªEd. Massachusetts: MIT Press, 2010. P.182-187.

SAMPAIO, Henrique. **Seriam os walking simulators a contracultura dos videogames?** OVERLOADR. 26 de outubro de 2016. Disponível em: <<https://www.overloadr.com.br/especiais/2016/10/seriam-os-walking-simulators-a-contracultura-dos-videogames> >. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

SATO, Adriana. **Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs .). *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games*. 1ªEd. São Paulo: Cengage Learning, 2009. P.37-48.

SHUM, Lawrence. **Paisagens sonoras nos games**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs .). *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games*. 1ªEd. São Paulo: Cengage Learning, 2009. P.95-110.

SUPRANZETTI, Bernardo. **Quinta del Sordo: As pinturas negras de Goya**. Descontexto. 14 de Março de 2018. Disponível em: <<https://descontexto.com.br/quinta-del-sordo-goya/>>. Acesso em: 10 de Agosto de 2023.

SWANAENAE. **The Art of PS1-Styled Horror Games?** YouTube, 13 de Junho de 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1uuFfKnNwBg>>. Acesso em: 20 de Junho de 2023.

UPTON, Brian. **The Aesthetic of Play**. Massachusetts: MIT Press, 2015.

WIERZBICKI, Eva. **Virtually Horrified: A Comparison of the Effects of Horror in Games Versus Film**. GameDeveloper. 30 de Novembro de 2016. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/virtually-horrified-a-comparison-of-the-effects-of-horror-in-games-versus-film>>. Acesso em: 4 de Maio de 2023.

APÊNDICE A - ROTEIRO

Premissa: O personagem principal vive em uma rotina cansativa e depressiva, seu cotidiano é completamente maçante. Ele começa a se deparar com alguns acontecimentos que o fazem questionar a sua própria realidade, fazendo-o prestar mais atenção nas coisas em sua volta para entender o que está acontecendo.

“Objetivo”: O jogador deverá encontrar objetos e interagir com coisas específicas durante o jogo, para, então, escapar da sua realidade e pegar o final bom. Ao interagir com os itens certos. As interações com a cor vermelha, contarão para o final bom.

Dia 1

Já tarde, Manuel salta do ônibus voltando do seu trabalho [cutscene sem nada na tela, apenas o som do ônibus], em plena esquina com sua casa, embaixo da linha vermelha em São Cristóvão.

- Gatilho de interação ao começar o jogo: “Já são 21 horas?? Também, depois de todo aquele trânsito... só quero chegar logo em casa.”

A rua já estava completamente vazia, apenas se ouvia os barulhos dos carros em cima do viaduto, os cachorros latindo e o som de ar condicionado ligado. Lá já estava bem escuro devido à péssima iluminação.

- Interação → [Interações com cartazes, orelhão e morador de rua.]
 - [Cartaz lambe-lambe]: “Se pudesse bem que eu daria um chute desse no meu chefe.”
 - [Poster com mensagem religiosa]: “Pelo visto eu sou preguiçoso então.”
 - [Morador_Rua]: “Você de novo aqui?”
 - [Orelhão]: “Quando será que vão tirar essas coisas da rua? Aqui é um dos únicos lugares que ainda tem um.”
 - [Se aproximando da porta do seu prédio, assim que ela aparecer]: “Porra até que enfim.”
 - [Placa_de_Alugue-se]: “Esse apartamento já tá vago a um tempo pelo o que parece”

Sua rotina ao chegar em casa baseava-se em comer, tomar banho e dormir, afinal ele teria que ir ao trabalho cedo no dia seguinte. Seu apartamento é bagunçado, pequeno com diversas fotografias antigas.

- Gatilho de interação ao entrar → [“Finalmente em casa” - “Só preciso de um banho para comer e dormir”]

Ao finalizar suas “tarefas”, o personagem poderá enfim dormir. Ao dormir, um vídeo gravado por mim andando à noite pela Avenida Pedro II irá começar de repente.

- Gatilho de vídeo ao dormir → Vídeo começa. Após acabar, dará início ao novo dia.

Dia 2

→ Mudanças nos cenários: o viaduto está mais baixo, rua mais silenciosa, algumas coisas sem textura, sons de trovoadas, objetos faltando no apartamento.

Nesse dia, haverá algumas luzes a mais piscando e outras apagadas. No caminho, a banca de jornal que estava no vídeo irá aparecer de repente e o orelhão que não estava no vídeo irá desaparecer do jogo.

- Interação → [Interações com o jornaleiro e o lugar no qual ficava o orelhão.]
 - [Jornaleiro]: “De onde surgiu essa banca de jornal?”
 - [Orelhão]: “Será que eu to ficando maluco? O orelhão tava aqui ontem.”

Ao subir as escadas do prédio, o jogador poderá ver que há uma luz acesa no apartamento da frente (que aparentemente estava vazio) pela fresta debaixo da porta. Após um tempo essa luz irá apagar.

- Fala do personagem → [“Achei que esse apartamento estivesse vazio.”]

Ao entrar no apartamento, terão algumas coisas faltando, mas o personagem não reagirá a isso. Após comer, tomar banho e dormir, mais um vídeo irá começar. Nesse, a pessoa misteriosa agora está subindo as escadas do seu prédio.

- Gatilho de vídeo ao dormir → Vídeo começa. Após acabar, dará início ao terceiro e último dia.

Dia 3

→ Mudanças nos cenários: o viaduto está mais baixo ainda, forte chuva, sem luz mais coisas sem textura, sons de trovoadas.

No cenário voltando para casa, algumas edificações estarão sem textura ou com a textura piscando, objetos sumindo e aparecendo de novo. De repente, devido à chuva forte, a rua fica sem luz [gatilho para as luzes apagarem]. O personagem então usa seu isqueiro para iluminar o caminho.

Ao subir as escadas do seu prédio, percebe que sua porta está entreaberta. Entrando, vê que seu apartamento está completamente bagunçado, com o móvel da televisão e uma fita cassete no centro da sala. Na fita, há um vídeo que o sujeito das gravações sobe as escadas, deixa sua câmera no degrau e entra no apartamento da frente. Toda a cena ocorre desenquadrada da tela. Conseguimos ouvir apenas o barulho da porta se abrindo, fazendo aparecer uma luz muito forte e encerrando o vídeo.

Nesse momento o jogador deve ir até a porta do apartamento da frente e abri-la. O que acontecerá a partir daqui, dependerá das ações feitas pelo jogador ao longo do jogo. Com base nisso, podem acontecer dois finais: o “final ruim” ou o “final bom”.

FINAL BOM → Caso o jogador tenha obtido todas as interações necessárias, o jogo irá fazer aparecer o apartamento do final bom. Ou seja, um apartamento coberto por luz, que, assim que o jogador entrar, irá dar play em um vídeo gravado na mesma rua do jogo, porém dessa vez ela está ensolarada, e a pessoa do vídeo está fazendo o caminho contrário do trajeto prévio. Esse final liberta o personagem daquela realidade e ciclo.

FINAL RUIM → Caso o jogador não tenha interagido com as coisas, ao abrir a porta, verá que o apartamento estará vazio, será apenas um apartamento comum. Ao entrar,

o jogo reiniciará automaticamente, ou irá para o menu, tendo que começar tudo novamente.

APÊNDICE B – ENTREVISTA

A seguir, a transcrição do questionamento feito por mim para o artista Matheus Oliveira (<https://www.artstation.com/omatholiv>), sobre a sua interpretação e uso da palavra *game art*. Esse questionamento foi feito pelo *chat* do programa *Discord*:

[O autor]: Matheus, já que você é da área e trabalha como um sênior *game artist* na Rovio, poderia me dar a sua definição de *game art*?

[Matheus Oliveira]: *Game Art* é a ponte entre a mecânica e o público, entre o *GameDesign* e o Jogador. Todo o vislumbre, a construção da diversão que o game designer planejou com toda maestria é traduzida e materializada em uma linguagem onde o público se identifique e vivencie aquela experiência em sua totalidade.

Jogo é uma mídia onde a arte e a cultura estão presentes de forma muito vivida, é diferente de um filme ou uma música, onde também experienciamos muitas coisas, mas no jogo temos esse grau a mais de imersão, o poder da tomada de decisão, de se ver dentro daquele universo, vivenciado as mais diversas situações. Assim, nos colocando numa posição totalmente diferente e o *game art* tem essa responsabilidade e possibilidade de intensificar essas experiências a partir do visual.

Desde de a conceitualização, até os detalhes finos, entendendo e dobrando as limitações técnicas, encontramos espaços onde um signo visual, uma brincadeira com a UI torne tudo aquilo que tinha apenas a função de informação técnica para o jogador, algo mais diegético e parte daquele universo dando mais substância para aquele mundinho fantástico.

Game art é o poder de construir essa sinergia entre todas as esferas que permeiam a criação de um jogo, de conseguir dar mais significado e profundidade para algo que poderia ser muito simples e imperceptível, mas que faz total diferença para tornar aquele universo mais crível e divertido, muitas vezes sem usar uma palavra.