

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Lenes Alves de Carvalho

APANHADORES DE SONHOS

UMA JORNADA INDEPENDENTE NA ARTE E NO DESIGN DE UM GAME

Rio de Janeiro

2023

Lenes Alves de Carvalho

APANHADORES DE SONHOS

UMA JORNADA INDEPENDENTE NA ARTE E NO DESIGN DE UM GAME

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientadora: Elizabeth Motta Jacob

Rio de Janeiro

2023


LENES ALVES DE CARVALHO

Apanhadores de Sonhos


Uma jornada independente na arte e no design de um game

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.


Aprovado em: 12/12/2023

Documento assinado digitalmente
 **ELIZABETH MOTTA JACOB**
Data: 26/02/2024 22:47:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Elizabeth Motta Jacob (orientador)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **RAQUEL FERREIRA DA PONTE**
Data: 05/02/2024 14:51:50-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Raquel Ferreira da Ponte
EBA/UFRJ

Documento assinado digitalmente
 **ARY PIMENTA DE MORAES FILHO**
Data: 07/02/2024 22:12:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Ary Pimenta de Moraes Filho
EBA/UFRJ

CIP - Catalogação na Publicação

A474a Alves de Carvalho, Lenés
 Apanhadores de Sonhos, Uma jornada independente
 na arte e no design de um game / Lenés Alves de
 Carvalho. -- Rio de Janeiro, 2023.
 106 f.

 Orientadora: Elizabeth Motta Jacob.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
 2023.

 1. Game. 2. Concept-art. 3. Design de
 personagens. 4. Game design. 5. Ilustração. I. Motta
 Jacob, Elizabeth, orient. II. Título.

Para Joselene Alves de Carvalho.

Obrigada por caminhar comigo e me apoiar.

Agradecimentos

Olá, meu nome é Lenes e eu estou prestes a me formar. WOW!

Nossa, tem muita história nessa história até aqui. E o interessante é ver como passou rápido, por vezes devagar e às vezes eu não vi passar, eu tropecei, ganhei, perdi, tive sucessos, erros, ... Foi uma caminhada extensa. Eu chorei, sorri, me transformei, foi uma jornada.

Essa não é minha primeira graduação, mas foi o período mais difícil e desafiador para mim. Então não haveria outro agradecimento possível que não o direcionado, em primeiro lugar, a minha mãe. Quem fortificou e pavimentou o meu caminho, quem foi e é meu impulso e minha fé, quem sempre será minha luz na escuridão. Então, Senhora Joselene, minha mãe e minha mão direita e esquerda, eu agradeço pela paciência, pelas noites não dormidas e toda generosidade e esforços para me incentivar, me ajudar a superar obstáculos e viabilizar este momento e os próximos que ainda vou construir. Muito, muito, muuuuuito obrigada.

Um agradecimento à Escola de Belas Artes e a UFRJ por todas as pessoas que conheci e com as quais pude conviver de forma mais próxima. Um especial agradecimento aos professores e as experiências que tive nas minhas duas graduações anteriores: Artes Cênicas habilitação em Cenografia e Indumentária, que foram de real importância para meu desenvolvimento profissional e acadêmico posterior.

Nenhuma graduação segue tranquila sem aqueles professores que se aventuram na jornada da coordenação, então eu agradeço a todos pelos quais passei, com especial ênfase as professoras Larissa Elias e Raquel Ponte, que sempre estavam lá em socorro dos alunos,

viabilizando nossa vida acadêmica e resolvendo alguns dos poucos, porém não menos “cabeludos”, problemas que já tive.

Nenhuma história se faz sozinha. Desejo agradecer, também, aqui, aos professores Marcelo Ribeiro e Marina Magano que, com suas aulas, instigaram um ponto de partida que se desenvolve e se expande neste projeto hoje. As ideias trocadas informalmente na exploração de suas propostas de projeto em aula, sem saberem, foram contribuições pontuais para a narrativa que fundamenta este projeto de graduação.

Quero agradecer aqui as contribuições da professora Raquel Ponte durante minha pré-banca para este projeto e do professor Ary Moraes com suas aulas e seu aceite como integrante da minha banca de graduação.

Um agradecimento de todo o coração, a minha orientadora, professora Elizabeth Motta Jacob, por acreditar no projeto e me orientar no caminho de transformá-lo em realidade. Em cada um de nossos encontros meu conteúdo sofreu transformações, acréscimo, perdendo excessos e ganhando em qualidade e fluidez. Agradeço também pelas ideias trocadas, bem como contribuições pontuais de dados e referências.

Por fim, estendo meus agradecimentos a todos os meus professores, experiências que a universidade me proporcionou, para a galera da “Caverna do Dragão” - laboratório de informática - no qual aprendi muito, aos meus chefes e colegas de trabalho da Diretoria Adjunta de Relações internacionais da Escola Politécnica (DARI), aos professores Carlos Terra e Madalena Grimaldi e a todos os colegas com os quais dei risadas ou trabalhei.

Muito obrigada!

"Segundo ela, apenas a luz del Sol puede
quebrar la maldición, o que creo que es una
exageración; pero quién sabe..."

- "Una de las luciérnagas", de Kenza Samir.

"O essencial é invisível aos olhos"

(SAINT-EXUPÉRY, 1943, p. XX).

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso deseja apresentar a narrativa e o desenvolvimento preliminar da arte design do projeto fictício *Apanhadores de Sonhos*. Motivado pelo movimento Indie, o projeto objetiva explorar o processo de elaboração de um game com ênfase na exploração e narrativa visual. Contextualizado em um universo imaginário e permeado por mitos e histórias provenientes dos povos originários. Constam na monografia: justificativa de projeto, a jornada do movimento Indie, mitos e lendas que fundamentam a narração, o desafio conceitual de cenários e personagens e as referências textuais e visuais.

PALAVRAS-CHAVE: concept art; design de personagens; design; ilustração; povos originários; mitologia; cultura; game

Sumário

1. Introdução
2. Indie game
 - 2.1. A jornada e a ascensão dos jogos Indie ao longo do tempo
 - 2.2. Fatores que impulsionaram o mercado Indie
 - 2.2.1. Jogos são arte?
 - 2.2.2. Alguns destaques dos sucessos de mercado
 - 2.3. “Indiepocalipse”, colapso dos games Indie
 - 2.4. Características dos jogos Indie e como se diferenciam dos jogos mainstream
 - 2.5. Tentativas de conceituar independência
 - 2.6. Concepção e design
 - 2.7. Panorama brasileiro
3. O projeto
 - 3.1. Inspirações
 - 3.1.1. Da narrativa
 - 3.1.2. Do universo
 - 3.1.3. Dos personagens
 - 3.2. Desenvolvimento
 - 3.2.1. Personagens
 - 3.2.1.1. Guaraná
 - 3.2.1.2. Canto
 - 3.2.1.3. Apanhadores de sonhos
 - 3.2.2. Criaturas
 - 3.2.3. Paisagem
 - 3.2.4. Arquitetura
 - 3.2.5. Sequência

Anexo I – A narrativa

Anexo II – Contos adaptados para nossa língua

Referências bibliográficas

Introdução

Hoje, a vida é marcada irreflexivamente por uma necessidade de velocidade. As pessoas correm de um lado para outro em múltiplas tarefas, as amizades se multiplicam exponencialmente em âmbito digital - ainda que a comunicação não tenha seguido em mesmo fluxo -, as relações interpessoais em meio físico se reduzem e todo este viés também se reflete nas práticas de lazer, como: filmes, vídeos, leitura ou jogos. Tudo é comparativo, competitivo, velocidade e tempo.

Pessoalmente, atividades com características de conflito e competição acirrada nunca foram potencialmente atrativas. É nessa perspectiva, que o projeto “Apanhadores de Sonhos”, que se desenvolve a seguir, nasce. Uma sucessiva necessidade de desacelerar e dar um tempo, durante o tempo de lazer.

Mas esse projeto poderia ser uma narrativa, uma animação, a ideia de um filme, um projeto gráfico, ... E é! Por isso a escolha dessa mídia de comunicação, o game. O interesse particular nessa mídia é a forma única como ela reúne diversas áreas em uma, em um contexto de exploração. O envolvimento, para Projeto de Conclusão de Curso, em um projeto de criação de game se inicia, numa primeira base, por três interesses principais: os processos de criação e *concept art* dos jogos, experiência de inserção do jogador na narrativa ou *game level* e o arco narrativo. Em segundo, devo pontuar, que por uma falta de opções de projetos que não transbordem para o meio virtual narrativo ou de entretenimento as mesmas características ou mecanismos de alerta ou alarme que caracterizam uma reação de estresse em uma “esfera real”. Em terceiro, o encontro com games, como: Flow, Journey, Flower e Sky, que foram uma orientação e a marcação de um estilo de experiência com os quais gostaria de seguir no processo de desenvolvimento, pesquisa e criação de projeto para este TCC.

O termo Indie não era uma expressão familiar e este, proposto no decorrer das primeiras sessões de orientação deste projeto, contribui de modo essencial para o amadurecimento das reflexões que aqui serão apresentadas. Cada uma das partes da pesquisa ou trilha desenhada desde o início do que se tem hoje como indústria de games, que este projeto tenta dar conta no breve estudo exploratório relatado nas próximas páginas, conduziu transformações de conteúdo, adição, subtração e ideias, assim como correção de erros e conceitos em todo recorte desse primeiro processo desenvolvido para este projeto.

A história, que ambienta a esfera narrativa, teve origem em uma aula de estamparia da professora Marina Magano, onde foi desenvolvido um projeto com “apanhadores de sonhos” (amuleto da cultura indígena Ojibwa) como tema. Posteriormente, em um projeto do professor Marcelo Ribeiro, já tendo produzido uma pequena narrativa sobre o objeto e considerando que a imagem visual neste projeto não se restringia apenas à reprodução da imagem de um apanhador de sonhos, o resgate e a ampliação dessa narrativa pensada para o projeto de estamparia eram intrínsecos. Ali a narrativa já era algo parecido com o que é trazido para este projeto de conclusão de curso.

A narrativa, texto, de cunho fictício, que é cerne neste projeto, tem nos apanhadores de sonhos (amuleto da cultura indígena Ojibwa) suas primeiras linhas de instrução ou orientação de padrão visual e leitura de propósito. Porém, o arco de desenvolvimento e fundamentação vai agregar, particularmente, a visão folclórica e mítica dos povos originários brasileiros, quanto ao surgimento do dia e da noite. Embora haja algumas diferenças narrativas entre as diferentes tribos que contam o surgimento do dia e da noite, todas seguem uma linha em comum: existia apenas o dia e isso prejudicava a vida e as colheitas, a noite se mantém oculta e fechada em um determinado local, um guerreiro vai ao encontro da noite e coragem e curiosidade a libertam sobre o dia, decorre um desequilíbrio, toda tribo se uni no

sentido de reorganizar às energias do dia e da noite recém arremessada à liberdade. E em cada uma das versões se destacam pontos singularmente interessantes que, na narrativa desenvolvida para este projeto, se agrupam na formação de um único conto acerca da linha comum. Mas de onde vem a motivação no sentido deste tema?

A pesquisa acerca de contos e mitos folclóricos é um traço pessoal, em principal, pelo interesse em leituras que agregam elementos do gênero (Harry Potter, A Hospedeira, Twilight, Percy Jackson, Jogos vorazes, Game of Thrones,...), mas também pelo potencial criativo que essas matrizes míticas e folclóricas promovem, particularmente no campo da escrita narrativa de fantasia. Diferentes culturas, no seu processo de desenvolvimento, exprimiram, na forma de contos e narrativas, eventos e episódios naturais e não naturais. Nasceram e morreram deuses e criaturas híbridas entre humanos e espécies animais, governo de forças, controle de capacidades e habilidades superiores, influências e atribuições de saber, no caminho de um processo de construção científica de conhecimento pela humanidade. Essas narrativas se tornaram parte de um imaginário patrimonial - com o decorrer da caminhada da humanidade sobre o conhecimento -, fundamentação na literatura de diversos autores de fantasia ao redor do mundo e estímulo para a proposta que você segue em leitura. Os apanhadores de sonhos, amuletos que configuram a primeira peça desse projeto, são objetos derivados de tradições, costumes e crenças circunscritos a determinados mitos ou narrativas folclóricas indígenas. Nesse âmbito o imaginário perspectivo dessa autora, aqui dedicada a esta ideia, é estimulado pelas seguintes questões: 1) E se apanhadores fossem agentes e não objetos? 2) A noite e o dia são sombra e luz, sempre sobrepostos com determinado grau de dominância. Mas como a alternância do dia e da noite era pensada pelas crenças folclóricas nas diferentes culturas e em principal pelos povos indígenas brasileiros? 3) Qual é a visão de sonho e pesadelo na premissa do amuleto? ... E mais ou menos entre a fundamentação textual mítica e folclórica e a

definição do game como mídia de desenvolvimento se insere um esforço por uma experiência narrativa exploratória, num contexto que agrega todas as referências pesquisadas e as redefinem em uma ideia narrativa particular e única para o *game*.

A escolha dos jogos independentes, ou “*Indie Games*”, como fundamentação teórica, se dá em grande parte pelas referências. Pessoalmente, na observação de games provenientes de grandes estúdios ou largos orçamentos, parece haver uma receita executada repetidas vezes, todos os jogos têm quase o mesmo fluxo de evolução e exploração e os contextos narrativos parecem meros pretextos ilustrativos. *Games Indie* não estão imunes às normas predominantes de mercado, também se moldam por tendências e práticas desse setor, porém compreendem e desenvolvem ideias que jogos do mainstream em suma não contemplariam, simplesmente por agregar risco. Um dos estúdios particularmente interessantes e referência no cerne deste trabalho foi o “*ThatGameCompany*”, que explora um visual ilustrativo e uma narrativa dinâmica com o fluxo de jogo, com uma espécie de senso de alma, de modo que desenha uma quebra de convenções.

Neste projeto, especificamente, para além da escolha direcional, a motivação é, sobretudo, desenhada por uma definição temática e narrativa. Criar um jogo *Indie*, com temas relacionados ou derivados dos mitos e histórias dos povos originários brasileiros, abraçando e descobrindo a riqueza da cultura de narrativa folclórica e a importância de preservar e compartilhar essas histórias. De maneira que é possível olhar para:

- a) **Cultura e diversidade:** os povos originários possuem uma rica história e cultura única, que podem ser lidas e apresentadas em títulos *Indie* como fundamento narrativo e concepção visual (personagens, criaturas, paisagem, arquitetura e sequência). Isso permite que os jogadores experimentem diferentes

perspectivas e ampliem seu olhar para com a cultura e história do Brasil.

- b) **Preservação da cultura:** criar um jogo Indie com temas relacionados aos mitos e histórias dos povos originários pode contribuir para a preservação e difusão da cultura e das histórias desses povos, pretendendo que suas tradições e narrativas sejam mantidas e compartilhadas com futuras gerações.
- c) **Condição de mercado:** o mercado de jogos Indie está crescendo e buscando histórias atraentes e originais, já que estes têm a oportunidade de explorar nichos de mercado específicos e criar experiências que se diferenciam dos games triplo A (AAA).
- d) **Desenvolvimento de comunidades:** criar um jogo Indie pode formar comunidades comprometidas com o projeto e isso pode gerar discussões, análises e críticas valiosas para o desenvolvimento e aprimoramento do jogo.
- e) **Inovação e criatividade:** o potencial de atração que um título derivado de mitos e histórias dos povos originários pode alcançar.

Como objetivo, este projeto tenciona apresentar e documentar as etapas de concepção e elaboração de um jogo tridimensional, ou seja, que permite aos jogadores se moverem em três planos dimensionais, combinando elementos de desenho e arte conceitual. Em termos de impacto, construindo uma abordagem artística que traduza sensação de beleza e serenidade. São diversas às etapas, que se envolvem desde a concepção da ideia até a implementação final, na criação de um game. Contudo, para este recorte, inscrito a este projeto, eu vou considerar o processo envolvido na concepção da narrativa e a concepção de design e concept art de personagens, criaturas, paisagem, arquitetura e sequência.

- a) **Conceito e roteiro:** a fase inicial envolvendo o apontamento referencial, os “apanhadores de sonhos”. A definição dos mitos e narrativas folclóricas indígenas brasileiras, acerca do surgimento da ideia do dia e da noite, como fundamentação cerne da narrativa que percorre a sequência de jogo. Estruturação e concepção autoral da narrativa. Adaptação do texto como mapa: discriminando cenários, personagens, elementos, efeitos, níveis, recompensas, artes gráficas e experiências de jogo.
- b) **Pré-produção ou planejamento:** nesta etapa, se efetua uma pré-visualização do jogo (rascunhos), estilo de arte, plano de produção e um sketch do level design. É um momento de entender um pouco a ideia através de rascunhos e esboços despreziosos, considerando elementos de interface, habilidade e itens dos personagens e o mundo geral do game.
- c) **Desenvolvimento da narrativa e visual:** esta é a etapa onde aspectos gráficos e visuais, decupados do texto, são visualizados como tela ou *art-game*.
- d) **Concept art e concept design:** etapa de exploração da narrativa e trabalho visual de personagens, criaturas, paisagem, arquitetura e sequência.
- e) **Finalização:** processo de conversão de todo trabalho visual e narrativo em um caderno de artes visuais e em documento de apresentação para comunicação de projeto.

Embora, nesta monografia, não esteja considerando o processo de criação de um *game* do ponto base à implementação, este recorte, no seu desenvolvimento teórico e prático, destaca uma breve exploração dos jogos independentes como movimento e transformação, como desenvolvimento e consumo e como influência na indústria em geral.

O tema, “Apanhadores de Sonhos, uma jornada independente na arte e no design de um game”, se dá como uma oportunidade de inovar e experimentar, permitindo a exploração do conceito de sonho,

imaginação e mistério. Inspirado pelas crenças descendentes das populações, ou povos, nativo americanos - no que atualmente é o sul do Canadá e o Norte do meio-oeste dos Estados Unidos-, mas que no decorrer da pesquisa foi observado também como parte da atual produção manual dos povos nativo brasileiros. O jogo, dentro dessa temática e imerso nessas narrativas, pode mergulhar os jogadores em um mundo onírico, repleto de simbolismos e elementos tradicionais, correlatos aos povos originários brasileiros. Envolvendo a exploração de diferentes cenários, os jogadores poderiam, ao interagir com os elementos dispostos na composição visual, resolver quebra-cabeças e desvendar enigmas para avançar na história.

O propósito de produzir um jogo contextualizado em elementos indígenas, com “apanhadores de Sonhos” figurando personagens dinâmicos e mitos e lendas como pano de fundo, é impulsionado pela riqueza cultural e espiritualidade presentes nas narrativas indígenas. Mitos e lendas derivadas dos povos originários oferecem uma fonte inesgotável de inspiração para a criação de narrativas de fantasia e o desenrolar de caminhos nos quais os jogadores interpretem personagens e decisões que perpassam diferentes esferas de mundo. Além disso, a representação dos “apanhadores de sonhos” como personagens principais pode proporcionar uma abordagem única e poética na exploração de campo e viés espiritual.

A incorporação de elementos de cultura indígena, pretende, para além da experiência de jogo, celebrar tradições, crenças, mitos e folclore. O jogo pode ser uma ferramenta na promoção de conscientização e respeito pela cultura dessas populações e, para além, essa espiritualidade, destacada na temática, é um dos pontos mediadores ao refletir potenciais interações místicas no jogo. Na ideia de participar de algo que gera uma emoção particular, um sentimento especial ao jogar, como em *Journey* ou *Sky*, produzidos pela *ThatGameCompany*, jogos que são parte do eixo de inspiração até aqui.

Figura 2- Journey

Fonte: Steam, 2023

Figura 1 – Sky: Children of the Light

Fonte: Steam, 2023

Na experiência visual o projeto, que segue descrito nesta monografia, se concentra na utilização de elementos visuais referenciados à arte indígena, como padrões, texturas e símbolos, para gerar valor à experiência do jogador e imersão mais profunda na narrativa de jogo. Com paleta de cores inspirada na natureza e na arte de populações originais, bem como o uso de texturas orgânicas e elementos gráficos estilizados, para reforçar a ambientação e a narrativa do jogo.

A técnica visual ideada pretende dar ênfase e destaque aos elementos importantes na composição, como os próprios apanhadores de sonhos, mitos, lendas e desafios enfrentados pelos personagens. No uso de contrastes, iluminação e enquadramentos, o projeto propõe um direcionamento do olhar do jogador e busca criar pontos de interesse visual que contribuam para a narrativa e a jogabilidade.

Como já mencionado, muito do objetivo perpassa pela valorização da riqueza cultural e tradicional dos povos originários, mas também pelo interesse em cuidar de um projeto, com um tema especial, particularmente cultivado e que funciona como uma exploração colaborativa. No início do projeto, nos primeiros encontros de orientação, o apontamento dos padrões da indústria geral e da tendência dos jogos AAA em expor os jogadores a narrativas violentas ou à uma jogabilidade de certa forma esvaziada de conteúdo, marcaram uma

diretiva inicial de pesquisa. Então, essa proposta objetiva uma ideia particular da possibilidade de moldar o barro, considerando aqui, nessa fala, uma referência a própria narrativa. No texto que fundamenta o universo de jogo existem dois pássaros moldados em barro pelo ancião mais antigo da terra e estes pássaros, carregando a força vital e a coragem dos antigos povos, alçam voo conduzindo o tempo da noite e do dia, mediando o ciclo entre ambos. Um recorte bastante importante dentro da narrativa principal que desenha a experiência de jogo, escrito a partir de uma variável dentre as diferentes versões narrativas que contam o surgimento do dia e da noite no imaginário indígena. Ou, por outro lado, a sentença “moldar o barro”, também fala sobre esse processo de criação independente descoberto ao longo da pesquisa. Ao estudar o processo de desenvolvimento da indústria, os estilos e visuais de projeto, os padrões que o tamanho da indústria por *default* desenvolve ao longo do tempo e os movimentos dissidentes que tendem ao passado do surgimento da indústria, onde a criação fazia parte de um processo moldado a mão e com traços particulares de progressão e crescimento, esse projeto se desenvolve e encorpa.

Para o desenvolvimento deste projeto, esta monografia desenvolve os seguintes tópicos:

A Jornada do movimento Indie

No qual o texto aborda a complexidade do movimento Indie Game, destacando a dificuldade em definir sua existência histórica e contextualizando sua trajetória até o momento. Também menciona a busca por textos que abordem o conteúdo histórico e a referência a autores fundamentais para orientação do discurso. Além disso, explora a evolução do conceito de desenvolvimento de jogos independentes e sua relação com a indústria de jogos *mainstream*. Destacando pontos que impulsionaram o movimento no cenário mundial.

Neste tópico temos um recorte que abrange conceitos e valores que desenharam contribuições distintas para este projeto, como: estilos

e linguagens - antes determinados por uma questão de desenvolvimento tecnológico - que marcaram dado momento histórico da indústria de games e são resgatados pelo movimento Indie, o que funciona e o que não funciona, artistas, games e motivações.

Jogos são arte?

A pergunta surge a partir de uma publicação polêmica do crítico de cinema Roger Elbert, e uma discussão inflamada segue entre os anos de 2005 e 2010.

Essa é uma discussão muito interessante que surge ao longo da pesquisa e apesar desta monografia trazer apenas um pequeno recorte deste debate, este viés foi importante em uma perspectiva “motivacional”. No sentido de que um game independente, principalmente, se constrói muito pela paixão empregada a ele. Tem muito detalhe e polimento quando você tem um grupo pequeno trabalhando em um universo de demandas extremamente exaustivas como as de um processo de criação de game. Porém, essa participação em cada uma das partes é o empolgante, interessante e é algo pelo qual você se dedica a defender.

A explanação e análise continua pelos conceitos de independência, relações de design e arte e como o movimento se destaca também aqui no Brasil. Finalizando com toda parte teórica e prática empregada ao projeto do jogo. Reconhecendo as contribuições fundamentais da ascensão dos jogos independentes e oferecendo uma experiência visual de jogo.

1. Indie Games

1.1. A jornada e a ascensão dos jogos *Indie* ao longo do tempo

Ao suscitar um debate sobre o tema *Indie* as discussões são uma constante inerente, seja no campo histórico ou semântico. E considerando o mundo complexo em que vivemos - no contexto histórico, político, econômico e social - ignorar as indefinições no conjunto histórico e conceitual serve apenas a um domínio artificial, que busca resolver os diversos sistemas interligados numa relação complicada de transformação, concepção e subtração contínuas, sem que se saiba onde surge ou termina. Eu não vou, então, prometer aqui uma explanação de uma existência histórica definida, no entanto não dá para escapar do compromisso de contextualizar um pouco o percurso ou a trajetória do movimento *Indie Game* até aqui - o “precário equilíbrio”¹ do ano 2023 - ou de que forma ele persevera em primeiro lugar, mesmo consciente de que os inputs agrupados neste texto ainda possam carecer de detalhes.

Quando se fala de história do conceito *Indie*, como começou ou as datas pontuais que constituem a linha de tempo do movimento, ninguém, e todos ao mesmo tempo, chegam a um consenso. Desse modo, a busca por textos diretamente debruçados sobre o conteúdo histórico é um processo bem mais trabalhoso. Então, para que nós não nos percamos aqui, neste capítulo eu vou ter dois autores fundamentais para orientação direta do discurso: Jesper Juul, com o livro “*Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*” publicado pelo MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), e Felan

¹ O cenário que integra e destaca o movimento *Indie*, por volta dos anos 2000, como potencial concorrência diante da grande indústria de jogos é a pretensa democratização de distribuição e consumo viabilizada pela rápida evolução da tecnologia informática e da internet.

Parker, com o artigo “*Indie Game Studies Year Eleven*”, em companhia de alguns vários outros textos e artigos que estarão adequadamente listados ao final desta monografia.

Devido à extensão do que o termo *Indie Game* compreende e ainda deixa escapar pelas frestas, é difícil localizar um começo ou princípio datável para o desenvolvimento de jogos *Indie*, e a expressão, até o início dos anos 2000, não era nem mesmo efetivamente utilizada. Antes dos anos 2000, você vai encontrar, como referência a esses desenvolvedores periféricos ao que se tinha da indústria AAA na época, palavras como: amador, entusiasta, *hobbyist*, fã, *shareware*, *demoware*, *freeware* e assim por diante. Atualmente, termos como amador e *hobbyist* não refletem mais a “galera da garagem”, se remetem a desenvolvedores que criam *mods*² para jogos já publicados ou trabalham com tecnologias nichadas a áreas mais específicas ou peças de jogos, ao contrário de operar o desenvolvimento de jogos completos. Esses “amadores” usualmente geram produtos não comerciais e podem variar de novatos a veteranos da indústria de games.

A expressão “*Indie Game*”, que com certeza se apresentará incansavelmente ao longo deste trabalho, vai se comparar facilmente aos movimentos independentes do cinema e da música - com um parêntese de muita licença poética aqui, como o próprio Jesper Juul vai apontar em seu texto -, considerando, por exemplo, a noção de independência normalmente associada à autonomia da grande e pesada indústria, mas também se diferencia em muitos pontos fundamentais se observado, sobretudo, o caráter essencialmente digital desse tipo de mídia e o contexto de efetivamente se introduzir como “mercado” no início dos anos 2000. Dessa forma não há uma definição amplamente

² Alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original.

aceita do que constitui um "jogo independente", para além de não se ajustar dentro das balizas dos grandes estúdios da indústria 'AAA'.

A noção ou ideia de desenvolvimento de jogos eletrônicos surge na esteira da evolução e amadurecimento da indústria de criação e construção de computadores, fundamentalmente como projetos de prova desses *hardwares* recém produzidos e pela avidez dos desenvolvedores da época. Os primeiros jogos dos anos de 1960 são feitos em computadores universitários ou de grandes instituições, nos computadores *mainframe*³, que não pretendiam, naquele cenário, considerando o fato de que nem mesmo existia uma indústria na época, ser comerciais.

O *SpaceWar!* de 1962⁴, é um *videogame* de batalha espacial concebido por Steve Russell, em cooperação com Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner e outros, elaborado para o recém-instalado minicomputador DEC PDP-1 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts - MIT. O jogo foi criado por um grupo de estudantes e pesquisadores da universidade que estavam estudando ideias para programas que apresentassem os recursos do novo computador de maneira convincente. O conceito básico do jogo foi desenvolvido por Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wiitanen. No *SpaceWar!* os jogadores guiam uma das duas naves espaciais, a Needle e a Wedge, que se atacam enquanto orbitam o Sol. O jogo foi ampliado ainda mais por outros alunos e professores da universidade, incluindo Dan Edwards e

³ Um computador mainframe, informalmente chamado de mainframe ou big iron, é um computador de alto desempenho usado para fins e tarefas de computação intensiva em larga escala que exigem maior disponibilidade e segurança do que máquinas de menor escala. Os mainframes são projetados para lidar com grande volume de processamento de dados, enfatizando a computação de *throughput* (taxa de transferência). Os mainframes apareceram pela primeira vez no início dos anos 1940 e foram popularizados pela IBM, Hitachi e Amdahl. Embora os mainframes não sejam tão onipresentes hoje quanto no passado, eles ainda desempenham um papel significativo em vários setores.

⁴ *SpaceWar!* começa a ser desenvolvido em 1961, mas é apresentado como projeto de amostragem em 1962.

Peter Samson. *SpaceWar!*⁵ é considerado um dos primeiros videogames e é famoso por ser o primeiro jogo a ser jogado em um minicomputador, o PDP-1⁶.

*Figura 5- SpaceWar!
operando no DEC PDP-1*



*Figura 5- SpaceWar!
operando no DEC PDP-1*



*Figura 5 - SpaceWar!
operando no DEC PDP-1*



Fonte: Instituto de Tecnologia de Massachusetts - MIT

Jogos como *SpaceWar!* de 1962 eram financiados não comercialmente e executados por pequenas equipes, porém, na época, não existia uma indústria comercial ou um conjunto forte de desenvolvedores ou editores que ditasse um caminho a ser percorrido, nesse sentido não há uma categorização de independência. Todos são o "*mainstream*", guardada aqui uma licença poética para o uso da palavra no recorte temporal. É na década de 1970 que começam a se formar centros mais ou menos bem definidos de desenvolvedores e editores financeiramente fortes e uma periferia de desenvolvedores “amadores” ou menores, com orçamentos inferiores, trabalhando em diferentes times e que podem ou não distribuir seus jogos para um público maior.

⁵ Um simulador do jogo *SpaceWar!* original pode ser encontrado no site do Museu de História do Computador, disponível em: <<https://www.computerhistory.org/pdp-1/>>.

⁶ O PDP-1 (*Programmed Data Processor-1*) é o primeiro computador da série PDP da *Digital Equipment Corporation* e foi produzido pela primeira vez em 1959. Foi o primeiro computador comercial focado na interação com o usuário. É famoso por ser o computador mais importante na criação da cultura *hacker* no Instituto de tecnologia de Massachusetts, BBN e em outros lugares. O PDP-1 é o hardware original para jogar o primeiro jogo da história em um minicomputador, o *SpaceWar!* de Steve Russell.

Aqui é quando o Arcade e o conceito de consoles domésticos se dilata e começa a se “popularizar”, quando a tecnologia começa a permitir o desenvolvimento de jogos digitais para além dos projetos de teste inscritos às universidades e grandes instituições. E algumas das primeiras empresas de jogos eletrônicos vão ser: Atari (1972), Sega (1972), Coleco (abreviação de Connecticut Leather Company -1978), Magnavox (1917), Nintendo (1977), entre outras.

Nos anos de 1980 e 1990, acompanhando o desenvolvimento dos computadores de gênero doméstico, o desenvolvimento de jogos, com algumas semelhanças próximas do que conhecemos hoje, estabelece um tipo de padrão de *videogame*, com convenções sobre como os *videogames* deveriam ser desenvolvidos e projetados, como deveriam ser promovidos e distribuídos e com expectativas de como os jogos deveriam ser consumidos e por quem.

O período de 1980 a 2005 aproximadamente, dentro de algumas aspas, é um território mais descomplicado de explorar, já que se “sabia” o que era o videogame. É nas décadas de 1990 e 2000, quando o *hype* dos fliperamas (arcades) se “convertem” em jogos domésticos e a produção de jogos independentes começa a atrair atenção, no curso de um significativo fortalecimento econômico da indústria de jogos *mainstream* e um crescimento da distribuição digital, que o termo *Indie* seria exibido na prateleira de uma necessidade de localização dessa galera que tenta reivindicar, explícita ou implicitamente, se desvencilhar da “gaiola de ferro” (Juul apud* Weber) imposta pela indústria *mainstream*.

Em 1976, Joyce Weisbecker, filha do engenheiro Joseph Weisbecker da RCA, pode ser considerada um dos primeiros modelos de atuação “independente” no então incipiente cenário de desenvolvimento comercial de jogos. Ela nasceu em Nova Jersey em 1958 e aprendeu a programar com os protótipos de seu pai, um entusiasta que produzia computadores em seu tempo livre. Ela acabou sendo a primeira

desenvolvedora conhecida que escreveu videogames - por interesse natural e incentivo de seu pai -, e foi paga por isso, sem nunca nem mesmo ter feito parte da equipe da RCA eletrônicos. Recém-formada no ensino médio, nas férias antes do seu primeiro semestre na *River University*, uma oportunidade de programar videogames para a RCA surgiu por intermédio de seu pai. Então Joyce iria receber seu primeiro contracheque por um programa escrito para o novo console de jogos doméstico Studio II e posteriormente como desenvolvedora de teste para o Studio II. Ela permaneceu como desenvolvedora contratada da RCA por mais alguns projetos e mais tarde decidiu se dedicar a sua carreira acadêmica.

Figura 7- Cartuchos de videogame para console Studio II



Fonte: Game On, Girl

Figura 7- RCA Studio II



Fonte: Coleção de Games

Quando os primeiros computadores pessoais foram lançados em 1977, eles integravam uma opção pré-instalada de uma linguagem básica de programação, juntamente com exemplos de programas, incluindo jogos, como os desenvolvidos por Joyce Weisbecker, durante seu contrato com a RCA, para mostrar o que os usuários poderiam fazer com esses sistemas. Embora os fabricantes também tenham lançado

jogos comerciais que podiam ser adquiridos para computadores, a disponibilidade de uma documentação de dados incluída levou as pessoas a experimentarem fazer seus próprios programas. Esse suplemento básico inspirou uma série de pessoas a começar a escrever seus próprios jogos. O ZX Spectrum era popular entre a maioria dos programadores amadores e ajudou a iniciar a indústria de videogames no Reino Unido na década de 1980.

Figura 8 – ZX Spectrum



Fonte: Aberto até de madrugada

Figura 9 - ZX Spectrum



Fonte: Museu Capixaba do computador

Enquanto o ramo comercial da indústria de videogames estava focado no crescente mercado de consoles de videogames domésticos no final dos anos 1970 e início dos anos 1980, um número de jogos para computadores pessoais foi lançado por equipes de um ou dois homens, auto distribuídos em lojas ou vendidos por correspondência. Isso era particularmente verdade no Reino Unido, onde os consoles de videogame não haviam ganhado tanto espaço como nos Estados Unidos. Em 1984, a indústria de jogos do Reino Unido havia se tornado superlotada, com muitas equipes de desenvolvimento profissional fazendo jogos em movimento acelerado. Diversos jogos de

desenvolvedores do Reino Unido, como Manic Miner (1983), introduziram o que se pode categorizar por “singular humor britânico” e fizeram jogos extremamente experimentais. Outros jogos, como Alien Garden (1982), apresentaram larga exploração de jogabilidade, das mecânicas de interação e de *hardware*.

A empresa Infocom, na década de 1980, anunciou seus jogos de ficção interativos baseados em texto. Com anúncios que ressaltavam seus jogos como uma opção para aqueles mais inteligentes e sensatos que pretendiam explorar caminhos além dos jogos focados em ação, a Infocom se desviava da falta de gráficos e provocava a imaginação dos jogadores, em uma época em que jogos de ação com gráficos pesados eram comuns.

Por volta da década de 1990, a constatação do computador doméstico e console doméstico - que tinham (particularmente os de gênero arcade/ação) os fliperamas como uma referência clara -, como uma opção viável para jogos e os avanços na tecnologia, que levaram aos jogos 3D, criaram muitas oportunidades comerciais para o cenário de desenvolvimento de videogames. No decorrer da década de 1990 a visibilidade de jogos desses estúdios independentes diminuiu, já que uma pequena equipe não poderia competir em custos, velocidade e distribuição como uma organização comercial mais forte em controle de mercado. A indústria começou a se agrupar ao redor de editores que poderiam pagar desenvolvedores maiores para fazer jogos e lidar com todos os custos de marketing e publicação, bem como oportunidades para séries de jogos de franquia. Os editores eram avessos ao risco devido aos custos elevados de produção e rejeitavam conceitos muito pequenos e inovadores de pequenos desenvolvedores de jogos. O mercado também se tornou fragmentado devido à predominância de consoles de jogo, que exigiam kits de desenvolvimento de jogos caros ou difíceis de adquirir, normalmente reservados para maiores desenvolvedores e editores.

Durante um período, ainda havia um desenvolvimento significativo em times menores, dispostos a fazer os jogos independentes funcionarem. Os jogos *shareware* tornaram-se um meio popular para distribuir demos ou jogos parcialmente completos nas décadas de 1980 e 1990, onde os jogadores podiam comprar o jogo completo do fornecedor depois de experimentar a dinâmica do game em seu formato *shareware*⁷. Como tais demos eram geralmente livres para distribuição, compilações de demonstração de *shareware* frequentemente eram incluídas em revistas de jogos naquela época, fornecendo um meio fácil para desenvolvedores amadores e pequenos serem reconhecidos. A habilidade para produzir inúmeras cópias de jogos, mesmo que apenas em versões *shareware*/demo a um baixo custo, ajudou a impulsionar a ideia do PC como uma plataforma de jogos. Na época, o *shareware* era geralmente associado a programadores amadores, mas com os lançamentos de *Wolfenstein 3D* em 1992 e *Doom* em 1993, mostraram que a rota do *shareware* era viável para títulos de desenvolvedores convencionais.

Figura 10- Wolfenstein 3D (1992)



Fonte: Steam

⁷ Shareware é um software comercial distribuído gratuitamente aos usuários, seja em formato limitado ou como uma avaliação, que expira após um determinado número de dias.

Figura 11- DOOM 1993



Fonte: Steam

O início dos anos 2000 se evidencia pela eclosão de fenômenos tecnológicos e econômicos que, interligados, vão constituir um “*level up*” nas esferas de desenvolvimento, distribuição e consumo. As tecnologias de software usadas para impulsionar o crescimento da *World Wide Web*, como o *Adobe Flash*, estavam disponíveis a baixo custo para desenvolvedores e ofereciam outro meio para que os jogos independentes crescessem. O novo interesse em jogos independentes levou a *middleware* e a desenvolvedores de motores de jogos, que ofereciam seus produtos a baixo ou nenhum custo para desenvolvimento independente, além de bibliotecas e motores de código aberto. Softwares dedicados, como *Game Maker Studio* e ferramentas para motores de jogos unificados, como *Unity* e *Unreal Engine*, removeram muitas das barreiras de programação necessárias para um possível desenvolvedor independente criar esses jogos. As possibilidades comerciais de jogos *Indie* a partir desse ponto ajudaram a distinguir esses jogos de qualquer jogo amador anterior.

Muitos dos jogos *Indie* desse período eram considerados a antítese de jogos populares e destacavam a independência de como esses jogos eram feitos em comparação com o coletivo de títulos convencionais. Vários deles adotaram uma abordagem de estilo retrô para seu design, arte ou outros fatores de desenvolvimento, como *Cave Story* em 2004, que provou ser popular entre os jogadores.

Figura 13- *Cave Story* 2004



Fonte: Steam

Figura 12- *Cave Story* 2004



Fonte: Steam

1.2. Fatores que impulsionaram o mercado *Indie*

Condições comerciais, sociais e políticas aceleraram o adensamento de produção e fatores de distribuição, consumo e validação construídos no caminho do aprofundamento do espaço e da ideia de independência, atuaram como condutores do surgimento dos jogos independentes nos anos 2000. Essas mudanças sociais e políticas também levaram ao uso de jogos *Indie* não apenas para fins de entretenimento, mas também para transmitir uma mensagem relacionada a esses fatores, algo que não poderia ser feito nos títulos *mainstream*.

O afloramento de jogos independentes de distribuição digital ocorre entre 2000 e 2005, impulsionado por diversos fatores. Porém, a chave fundamental foi a disponibilidade de vitrines de distribuição online, permitindo que os desenvolvedores de jogos vendessem diretamente aos jogadores e ignorassem as limitações de distribuição de

varejo e a necessidade de uma editora. Trata-se de uma transformação que vai permitir a oferta de jogos *Indie* “ao lado” de títulos AAA tradicionais. A exatos 20 anos, mais precisamente no dia 12 de setembro de 2003, quando é lançada a primeira versão da *Steam* - plataforma que mudaria particularmente a trajetória de oferta e entrega de jogos eletrônicos -, e interfaces digitais especializadas para jogos independentes se assomaram posteriormente, a forma de distribuição digital de games se transforma, gerando um grande impacto na relação de competitividade e visibilidade entre os jogos *Indie* e *mainstream*.

Embora a distribuição direta on-line tenha ajudado os jogos independentes a chegar aos jogadores, o surgimento dessas plataformas permitiu que desenvolvedores publicassem, atualizassem e anunciassem seus jogos diretamente, e que jogadores baixassem os jogos de qualquer lugar; manuseando os fatores de distribuição e vendas a partir de uma infraestrutura digital. A *Steam*, em si, inicialmente começou como uma curadoria, que permitia a publicação independente ocasionalmente. O início de um caminho real de ampliação da oferta de jogos independentes acontece com o desenvolvimento da *Steam* como plataforma de serviço e com a implementação de janelas como o *Steam Light* e *Programas Steam Direct*.

1.2.1. Jogos são arte?

Outro fator que impulsionou o desenvolvimento de jogos independentes foi a discussão sobre se os videogames efetivamente poderiam ou não configurar uma forma de arte. Entre os anos de 2005 e 2006 o crítico de cinema Roger Ebert vai levantar essa “questão” como um fator de debate, afirmando que os videogames não integram a categoria de arte. O crítico escreveu, em sua coluna no *Chicago Sun-Times*, que os videogames eram inerentemente inferiores ao cinema e à literatura. Quando questionado a respeito de sua posição por um de seus leitores, ele respondeu:

Que eu saiba, ninguém dentro ou fora da área jamais foi capaz de citar um jogo digno de comparação com os grandes dramaturgos, poetas, cineastas, romancistas e compositores. Que um jogo pode aspirar à importância artística como experiência visual, eu aceito. Mas para a maioria dos jogadores, os videogames representam uma perda daquelas preciosas horas que temos disponíveis para nos tornarmos mais cultos, civilizados e empáticos.

(STUART apud EBERT, 2005, p.81)

A pergunta é: quais fundamentos se assomam no sentido de argumentar em favor ou contra a ideia de conceituar os videogames como uma forma de arte? Pode ser uma questão difícil de abordar, se considerado o fato de que até mesmo muitos teóricos da área se isentam de se posicionar efetivamente sobre a polêmica. Insistamos, no entanto, em avançar nessa discussão, já que esse debate aponta muito sobre os pensamentos coloquiais que formam ou integram aspectos da arte e estética, e carrega um longo e prolixo discurso sobre os jogos. A argumentação, emoldurada pelo antagonismo de Ebert, não é em absoluto algo novo. O questionamento já havia sido levantado anteriormente por outros teóricos e acadêmicos, porém aqui talvez se revele aquela máxima de “hora errada, lugar errado, pessoa errada”. O tópico é escorregadio em muitos idiomas e se estabelece em um momento no qual a comunidade de jogos busca por uma validação e por reconhecimento também fora do seu grupo sociocultural e no qual as proporções do mercado estão se alargando e se ressignificando. Nesse contexto social e histórico, Ebert - crítico de cinema muito reconhecido e com uma base de leitores bastante extensa -, decide desenhar seu antagonismo no mundo dos jogos ao “examinar” a legitimidade do universo gamer como não arte.

Aqui entre nós, uma boa estrutura analítica para essa dimensão discursiva levantada por Ebert poderia ser desenhada entre duas cenas distintas do filme *A Knight's Tale* de 2001. Por uma fala repedita em ambas as cenas, mais especificamente. A fala é um momento memorável do filme, enfatizando o tema de superação de obstáculos e o desafio às

expectativas. Falada pelo personagem Conde Adhemar, interpretado pelo ator Rufus Sewell, ao protagonista William Thatcher, interpretado por Heath Ledger e posteriormente, ao inverso, falada por William e seus companheiros ao personagem do Conde Adhemar: "Você foi pesado, medido e considerado insuficiente" (HELGELAND, 2001. min 01:49:51 - 01:50:35 / 02:05:25 - 02:05:44).

É possível que os conceitos, como visão, entrem em conflito a certo grau de proeminência social e econômica ao longo do tempo, porém, de que maneira é possível olhar para um objeto de análise e afirmar que ele é adequado ou inadequado? Isso não seria uma posição que depende, indispensavelmente, de um trabalho com ou sobre o objeto de estudo em diversas situações ao longo do tempo? No entanto, Ebert encarnou um certo grau de preconceito contra os jogos digitais como arte, que balizou suas publicações e respostas por um longo período, além de muitas das discussões acerca do tema até os períodos atuais. Respondendo a cartas de alguns de seus leitores ele vai dizer que: "Enquanto houver um grande filme não visto ou um grande livro não lido, eu continuarei a ser incapaz de encontrar tempo para jogar videogame." (PARKER, apud EBERT, 2005, p.81)

As afirmações do crítico foram corroboradas por alguns e refutadas por muitos, sob o argumento de que Ebert prevalecia em uma ideia, inteiramente desprovida de fundamentos e ornada de preconceitos que refletiam uma retórica da velha mídia. Para os desenvolvedores ligados ao universo de jogos e, particularmente, ao movimento *Indie*, suas afirmações foram um estopim que desencadeou discussões significativas sobre o status artístico dos videogames, levando desenvolvedores a criar jogos indie especificamente para desafiar essa noção. E de modo bastante diverso, podemos dizer que a discussão foi conveniente e fértil no sentido de impulsionar o desenvolvimento de jogos independentes e na perspectiva de uma ampliação teórica que continua se expandindo em torno do mundo dos games.

Os argumentos contra os jogos como arte tendem a destacar quatro supostas limitações da forma de mídia: o fato de que a maioria dos jogos digitais são cultura comercial de massa, a futilidade percebida do prazer e entretenimento derivados dos jogos, a associação de jogos com crianças e o pânico moral associado sobre os efeitos da mídia, e sua interatividade e não linearidade como obras (PARKER, 2018).

Felan Parker, de outro modo, vai defender os jogos como arte, no artigo “*Roger Ebert and the Games-as-Art Debate*”, ao analisar as atribuições de valor e as experiências a favor dos jogos como forma de expressão artística. Ele destaca as similaridades entre os jogos e obras artísticas mais tradicionais, incluindo sua capacidade de despertar emoções ou apresentar uma narrativa, descritas por muitos dos defensores da ideia do jogo como arte. Além disso, ele aponta que nem toda arte utiliza narrativas ou exclui o público do processo criativo, sugerindo que os jogos podem ser considerados uma forma de arte ao se enquadrarem em tradições artísticas como performance improvisada, contação de histórias oral ou arquitetura. Esses argumentos buscam demonstrar que os jogos possuem características e qualidades que podem ser equiparadas a outras formas de arte, defendendo assim a ideia de que os jogos podem ser considerados uma forma de expressão artística.

A prova dos nove, no entanto, se processa por volta de 2010. Quando vários dos leitores de Ebert lhe enviaram uma palestra TED da desenvolvedora independente Kellee Santiago, intitulada “*Are Video Games Art?*”. Desta vez, inspirado pela palestra de Kellee, Ebert publica a mais extensa de suas declarações, não menos provocativa, sob o título “*Videogames Nunca Podem Ser Arte*”. No texto ele reconhece a paixão que corrobora a fala e os aspectos defendidos pela desenvolvedora, mas se mantém firme ao escrever: “Continuo convencido de que, em princípio, os videogames não podem ser arte. Nenhum jogador de vídeo game vivo sobreviverá tempo suficiente para

experimental o meio como uma forma de arte.” (PARKER, apud EBERT, 2010, p.83).

Alguns meses depois o crítico publica uma nova declaração onde ele admite sua precipitação e falta de conhecimento em relação ao tema: “Eu nunca expressaria uma opinião sobre um filme que não tivesse visto. Mesmo assim, declarei como um axioma que os videogames nunca podem ser arte. Ainda acredito nisso, mas nunca deveria ter dito isso. É melhor guardar algumas opiniões para você.” (PARKER, apud EBERT, 2010, p.84). Bastante ambíguo? Não sei, mas a maioria dos comentários tecia ênfase na ideia de que Elbert fez uma forma alternativa de admissão de erro. Portanto, a declaração - que ainda seguiu mais adiante em comentários, réplicas e tréplicas - foi considerada como uma vitória aos defensores do game como produção ou expressão artística.

Como reflexão eu acredito que essa explosão aprofunda a leitura, afinal só se obtém um produto a partir do trabalho sobre o material. Isso é muito significativo, uma vez que move a discussão dos jogos (produto) para as pessoas. Na palestra TED da Kellee Santiago ela coloca o universo dos jogos como uma estrutura conceitual em processo de travessia de uma fronteira artística, pela qual muitos outros já passaram. Vamos também pontuar que “(...) nem todos os esforços de legitimação envolvem alinhamento com formas e convenções estabelecidas (...)” (PARKER, 2018, p.93). A não ser que se tivesse uma definição muito precisa daquilo que se entende como arte, uma declaração como “Videogames Nunca Podem Ser Arte” não quer dizer nada. Estamos falando, em termos gerais, da arte como uma forma de comunicar ideias de forma envolvente e que se movimenta na direção de invocar sentidos e emoções, como diversos outros canais já estabelecidos como arte. Braid, por exemplo, um jogo independente produzido por Jonathan Blow, recupera o modo de ver de outra época e promove uma reflexão socioeconômica.

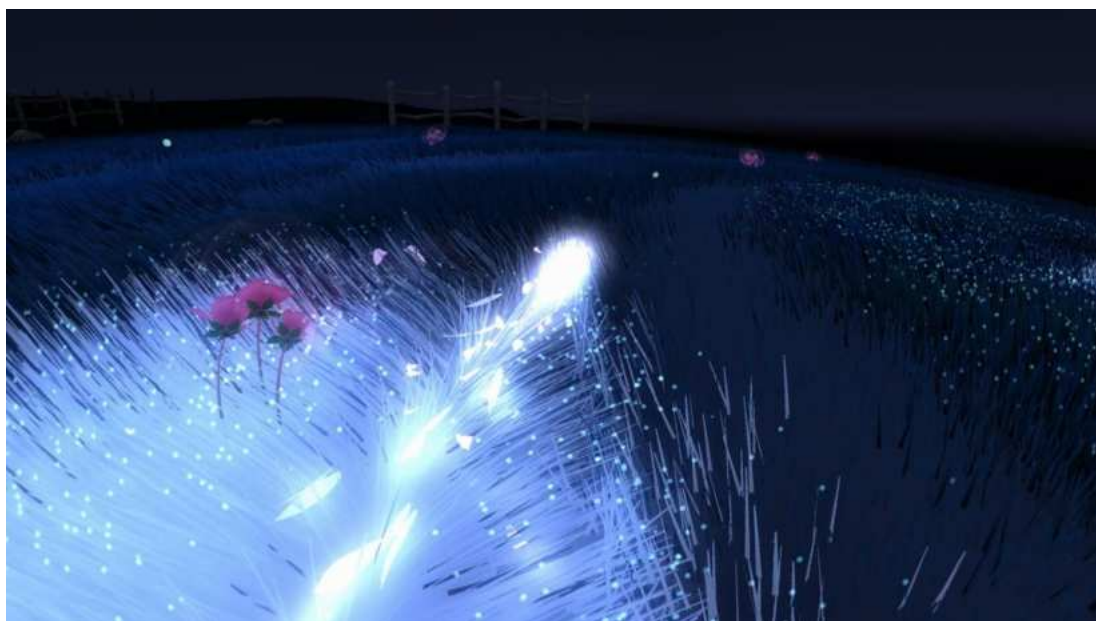
Figura 15- Braid, produzido por Jonathan Blow



Fonte: Steam

Em *Flower*, game desenvolvido pela *ThatGameCompany* - empresa independente gerida pela desenvolvedora Kellee Santiago -, o olhar é sujeito a transformações pela estética visualmente deslumbrante, de paisagens exuberantes e coloridas, que transmitem uma sensação de serenidade e tranquilidade.

Figura 14 - Flower



Fonte: Steam

A representação das flores no jogo pode ser associada a diversos significados socioculturais, tais como a natureza, a beleza, a fragilidade, a renovação e até mesmo a espiritualidade, dependendo do contexto cultural e das experiências individuais. A estética das flores também pode ser interpretada como uma metáfora para a vida, o crescimento e a conexão com a natureza.

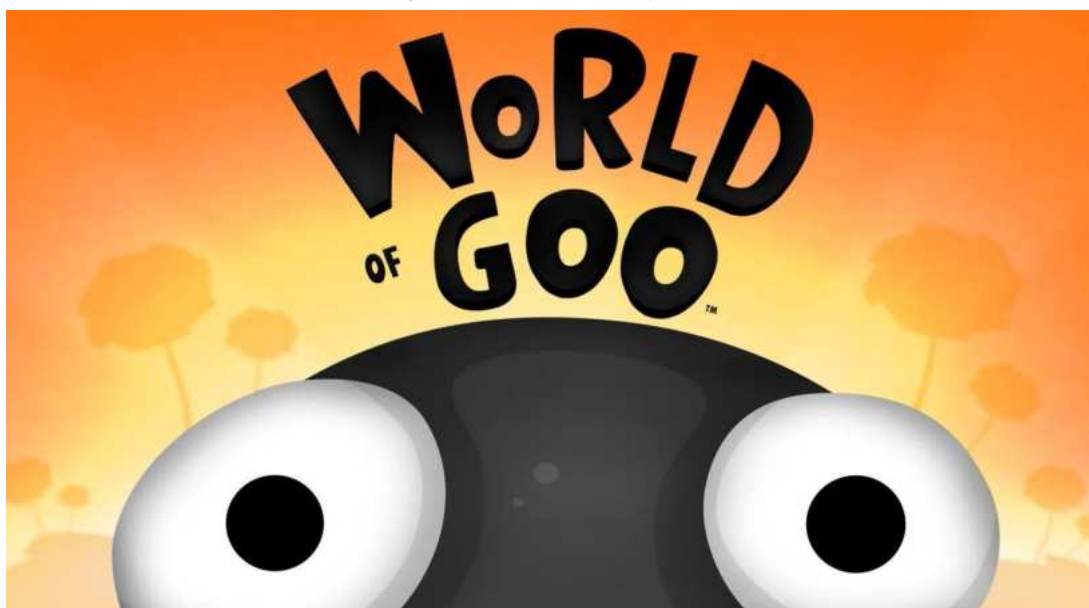
Façamos o exercício de imaginar! A presença de flores na estética do jogo pode desdobrar dimensões mais amplas sobre a apreciação estética da natureza e a importância da preservação ambiental. Na verdade, por meio da representação visual, o jogo pode atuar no papel de promover reflexões sobre a relação entre o ser humano e o meio ambiente. Formulando uma conclusão para esse tópico, sim, jogos como *Braid* ou *Flower* oferecem uma fonte favorável de análise e interpretação, que pode ser explorada sob diferentes perspectivas, incluindo a arte.

Outro impulso, cuja abrangência crescente no mundo virtual, vai redefinir os parâmetros do desenvolvimento de games independentes é o uso de *crowdfunding* como meio de arrecadação de fundos para produzir jogos e para determinar o desejo por um jogo. Embora videogames tenham usado financiamento coletivo antes de 2012, vários projetos de grandes jogos *Indie* criaram, com sucesso, milhões de dólares através do *Kickstarter*⁸ e, desde então, várias outras opções de *crowdfunding* semelhantes, para desenvolvedores de jogos, se tornaram disponíveis. O financiamento colaborativo eliminou alguns dos custos e riscos associados ao desenvolvimento de jogos independentes e criou mais oportunidades para desenvolvedores independentes arriscarem em novos títulos. Com mais títulos independentes emergindo durante esse período, editores maiores e a indústria como um todo começaram a

⁸ O *Kickstarter* é uma corporação de benefício público americana sediada no Brooklyn, Nova York, que mantém uma plataforma global de *crowdfunding* focada na criatividade. Fundada em 2009, a missão declarada da empresa é “ajudar a dar vida a projetos criativos”.

debruçar sua atenção sobre os jogos independentes como um movimento significativo dentro do campo. Um dos primeiros exemplos disso foi *World of Goo* (2008), o jogo foi um marco para a empresa 2D Boy⁹, uma vez que seus desenvolvedores, Kyle Gabler e Ron Carmel, haviam testado o game, mas fracassado em ganhar qualquer suporte de editor antes da estreia do game. No lançamento, o game independente “*World Of Goo*” foi reconhecido em vários eventos de premiação, incluindo o Festival de Jogos Independentes, levando a 2D Boy a ser reconhecida como uma talentosa desenvolvedora no cenário de jogos eletrônicos. Posteriormente, editores que anteriormente haviam rejeitado a 2D Boy removeram suas negativas à empresa e se ofereceram no sentido de desenhar acordos de publicação do game.

Figura 16 - World Of Goo



Fonte: Steam

Figura 17- World Of Goo Figura 18- World Of Goo Figura 19- World Of Goo



Fonte: Steam



Fonte: Steam



Fonte: Steam

⁹ A 2D Boy é uma desenvolvedora independente de jogos eletrônicos fundada por Kyle Gabler e Ron Carmel, ex-funcionários da Electronic Arts.

Os fabricantes de consoles também contribuíram para o reconhecimento dos jogos *Indie* neste período. Com a sétima geração de consoles em 2005¹⁰, cada plataforma disponibilizou uma interface e um serviço dedicado - com catálogos ou bibliotecas online para seus jogadores -, como o Xbox Live, o PlayStation Network e o Nintendo Wi-Fi Connection, que incluíam a distribuição digital de jogos.

O reconhecimento dos jogos independentes, impulsionados pela sua “recente” e crescente visibilidade, levou os serviços de distribuição digital a publicarem jogos independentes em seus catálogos juntamente com ofertas comerciais, para expandir suas bibliotecas. Com o lançamento do Xbox 360 em 2005, foi introduzido o Xbox Live Arcade (XBLA), que inicialmente incluía alguns jogos independentes, mas sem grande atenção de público nos primeiros anos. Em 2008, a Microsoft realizou a promoção "XBLA Summer of Arcade", que apresentou os lançamentos dos jogos *Indie* Braid, Castle Crashers e Geometry Wars: Retro Evolved 2, ao lado de dois jogos AAA. Embora os três jogos indie tenham tido um alto número de downloads, Braid se destacou por ser um jogo desenvolvido por apenas duas pessoas, atraindo reconhecimento da crítica e da mídia convencional. A Microsoft continuou a promover jogos *Indie* nos anos seguintes, trazendo mais títulos para o XBLA: Super Meat Boy, Limbo e Fez. A Sony e a Nintendo seguiram o exemplo, também buscando desenvolvedores independentes para suas plataformas. Até 2013, os três fabricantes de console estabeleceram programas que permitiam que desenvolvedores independentes se candidatassem a ferramentas de baixo custo e licenças para publicar diretamente em suas respectivas vitrines, seguindo processos de aprovação. Nesse período, várias editoras de jogos independentes foram fundadas para apoiar o financiamento, o suporte técnico e a publicação de jogos *Indie* em várias plataformas digitais e

¹⁰ Lançamento do Xbox 360 pela Microsoft, seguido pelo lançamento do PlayStation 3 um ano depois.

de varejo. O documentário de 2012 "*Indie Game: The Movie*" abordou vários jogos que se destacaram nesse período.

1.2.2. Alguns destaques dos sucessos de mercado

O jogo "Journey", de 2012, desenvolvido pela *ThatGameCompany*, para PlayStation, foi muito bem recebido pelos críticos e pelos jogadores. No total, o jogo recebeu seis prêmios, incluindo *Game of the Year* (Jogo do ano) e o *Game Developers Choice Award* (Prêmio dos desenvolvedores de jogos). Para além, "Journey" foi premiado com o *Favorite Game of the Year* (Jogo do ano) no *National Academy of Video Game Trade Reviewers (NAVGTR) Awards*.

Figura 20 - Journey



Fonte: Steam

Minecraft, um jogo que se tornou um fenômeno cultural e um marco na indústria de jogos eletrônicos, foi um dos mais vendidos de todos os tempos. Lançado originalmente em 2011 como um jogo independente, Minecraft foi adquirido pela Microsoft em 2014 e continua a ser um dos jogos financeiramente mais rentáveis de todos os

tempos, com mais de 300 milhões de cópias vendidas em todo o mundo. O jogo é conhecido por sua jogabilidade única, que permite aos jogadores construir e explorar mundos tridimensionais feitos de blocos pixelados. Além disso, Minecraft está disponível em várias plataformas, incluindo computadores, consoles PlayStation, Xbox e Nintendo, o que contribui para sua popularidade e sucesso comercial. Minecraft também tem um braço educacional, com conteúdo baseado no documentário da BBC - Planet Earth II.

Figura 21 - Minecraft



Fonte: Steam

Outros jogos independentes de sucesso, durante esse período, incluem Terraria e Cavaleiro da Pá. Jogos para celular também se tornaram populares entre os desenvolvedores independentes, com ferramentas de desenvolvimento baratas e vitrines de baixa barreira como a App Store e o Google Play, que foram inauguradas no final dos anos 2000.

1.3. “Indiepocalipse”, colapso dos games *Indie*

A preocupação com a saturação e descoberta de jogos indie surgiram em 2015 e persiste até o presente. O aumento no número de jogos publicados anualmente na plataforma Steam levantou temores de um excesso de oferta, o que foi apelidado de "indiepocalipse". No entanto, essa percepção não é unânime, e alguns argumentam que qualquer crise era apenas parte do ciclo de negócios padrão. O tamanho do mercado de jogos indie foi estimado em pelo menos US\$ 1 bilhão por ano, apenas para aqueles jogos oferecidos através do Steam. Os cofundadores da editora independente *Devolver Digital* afirmaram que o mercado de jogos indie é mais competitivo do que nunca e continua a parecer saudável sem sinais de vacilar. No entanto, por volta do final de 2016, houve sinais de que o crescimento do mercado havia significativamente desacelerado e que havia entrado em uma fase "pós-indiepocalypse", enquanto modelos de negócios relacionados a jogos *Indie* se ajustavam às novas condições de mercado. A saturação do mercado, a capacidade de descoberta e a sustentabilidade financeira são obstáculos significativos para os desenvolvedores *Indie*.

Embora não tenha havido um colapso no mercado de jogos *Indie*, desde 2015 há preocupações de que o mercado seja grande demais para muitos desenvolvedores serem notados. Poucos títulos independentes recebem ampla cobertura na mídia e são normalmente referidos como "queridinhos *Indie*". Em alguns casos, os queridinhos *Indie* são identificados por meio de reações positivas dos consumidores que elogiam o jogo, levando a uma maior cobertura. Exemplos de tais jogos incluem *Celeste* e *Untitled Goose Game*. No entanto, também há momentos em que a mídia de videogame pode ver um futuro título como um sucesso e posicioná-lo como um queridinho *Indie* antes de seu lançamento, apenas para que o jogo falhe em fazer uma forte impressão nos jogadores, como no caso de *No Man's Sky* e *Where the Water Tastes Like Wine*. A descoberta tornou-se um problema para desenvolvedores independentes também. Com o serviço de distribuição da Steam

permitindo que qualquer desenvolvedor ofereça seu jogo com um custo mínimo, existem milhares de jogos sendo adicionados a cada ano, e os desenvolvedores dependem pesadamente das ferramentas de descoberta da Steam - métodos para personalizar as páginas do catálogo para clientes com base em compras anteriores - para ajudar a vender seus títulos. As lojas de aplicativos móveis têm tido problemas semelhantes com grandes volumes de ofertas, mas com poucos meios para descoberta por consumidores no final da década de 2010. Vários desenvolvedores independentes acham crítico ter que desenvolver campanhas públicas pelas redes sociais e interação com a imprensa para garantir que um jogo seja percebido em seu ciclo de desenvolvimento, atraia interesse e se mantenha até o lançamento, o que acrescenta aos custos de trabalho. Além de títulos como Celeste e Untitled Goose Game, outros jogos independentes de sucesso lançados durante esse período incluem Undertale, Stardew Valley e Cuphead.

1.4. Características dos jogos *Indie* e como se diferenciam dos jogos *mainstream*

Existem muitas definições que circunscrevem o termo Indie Game, mas nenhum consenso de identidade ou significação que permeie todo o “mercado” ou estabeleça um acordo entre todos os membros pertencentes ou relacionados a este grupo. Parece, que assim como na arte, este é um tema complexo para o qual ninguém consegue “bater o martelo”, a controversa ‘definição’. E não é que o termo seja esvaziado de conteúdo. Assim como se observa na arte, o *Indie Game* não se restringe a um espaço, grupo, estilo, gênero ou tempo isolados. O termo caminha no tempo e vive as mudanças sociais, políticas, econômicas, tecnológicas e culturais da sociedade, combina perspectivas, se mistura, faz parte no espaço e na expressão. Eu, particularmente, diria que ele se acomoda em uma lacuna que o desenvolvimento convencional (AAA) vai abrindo ao longo de seu amadurecimento e fortalecimento. Lacuna

nutrida pela rebeldia e por um fluxo de contra-cultura que procura se esquivar das práticas tayloristas-fordistas da indústria, como apontam Browne e Schram em seu artigo ‘*Intermediating the Everyday: Indie Game Development and the Labour of Co-Working Spaces*’, citando Crowley. Uma brecha acentuada pela acessibilidade (ainda que desigual) que um crescente conjunto de plataformas de stream, venda, divulgação,... vai “cavar” ainda mais.

Nadav Lipkin, em seu artigo “*Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation*”, vai fazer a seguinte citação:

(...) John Dewey afirma em *How We Think* (1910): “A anexação de uma palavra de alguma forma (exatamente como, é quase impossível dizer) coloca limites em torno do significado, extrai-a do vazio, faz com que se destaque como uma entidade por conta própria” (p. 173)

Esse movimento que de certa forma se desvia do caminho ou da receita padrão entregue pelos games ‘AAA’, quando circunscrito - no início dos anos 2000 por um grupo de desenvolvedores independentes - ao termo Indie Game, forma um marcador de estilo e/ou gênero. O termo delimita um componente de sentido e/ou significação, uma semântica, para esse fluxo de “contra-cultura”. A significação intrínseca ao movimento se transfere para o termo e o termo passa a ministrar a natureza e os traços de efeito, atuação, comportamento e resultados. Mas aí a gente precisa entender o que é Indie Game, certo? Sim e não. Na minha opinião a expressão Indie Game está na mesma situação do termo arte. Um “sistema linguístico” com atributos e aspectos distintivos específicos e reconhecíveis, mas que sofre deformação. Isto é, mudança de conformação que leva a variações representativas por aplicação de ações externas, como: política, economia, tecnologia, tempo, grupo social, ...

Desse modo, assim como na arte, a expressão *Indie Game* vai atravessar o tempo como uma definição mais ou menos generalista que vai agregar e desagregar conceitos dependendo das relações sociais, dinâmicas ou fluxos coletivos.

No entanto, de forma simples o *Indie Game* vai se caracterizar por uma mídia independente na contra direção do chamado *mainstream*. O movimento vai se destacar sob a aba do termo *Indie Game* no início dos anos 2000, quando gráficos 3D eram a nova tendência e grandes equipes e investimentos milionários estavam solidificando as grandes indústrias de jogos, os chamados games ‘AAA’ (*mainstream*). E os games independentes, como mídias independentes, naturalmente introduzem um status de relevância e se caracterizam como um protesto aos jogos *mainstream* pensados, em geral, para uma mesma comunidade ou “retrato” de pessoas. Uma vez que os games digitais ‘AAA’ não buscam adotar uma concepção que se beneficie do potencial mais expressivo que os jogos digitais podem apresentar, e acabam por perfazer projetos que seguem o mesmo raciocínio narrativo e mecânico. Os games *Indie* são uma porta alternativa para um público cansado ou desalinhado desse modo de desenvolvimento "industrial"¹¹ pontuado à uma esfera regida pela big data e por uma persistente ideia de inovação tecnológica¹², que eventualmente permanecem numa mesma lógica de reprodução.

Ainda que o termo não seja passível de uma definição exata, a ideia *Indie* pode ser descrita ou caracterizada por pequenas equipes (equipes de 1 ou 2 pessoas), mecânicas experimentais, originalidade,

¹¹ Desenhando uma analogia com o sistema fabril. Sistema de produção em massa que surgiu durante a Revolução Industrial e se caracteriza pela divisão do trabalho em tarefas delimitadas e repetitivas, realizadas por trabalhadores especializados. Permitindo uma produção em larga escala.

¹² Na grande indústria de games, os chamados ‘AAA’, parece haver uma ânsia por sempre absorver o mais recente instrumento da nova mídia, em função de se obter um máximo nível de “qualidade”, em detrimento de um processo de criação, significação ou filosofia.

liberdade criativa, temas polêmicos ou intimistas, nostalgia e a concepção ou desenvolvimento de “garagem”¹³.

Os autores Prieto, Teixeira; Nesteriuk, Sérgio; Steagall, Marcos Mortensen, no artigo “Desenvolvimento Independente de Games: breves apontamentos da prática no contexto pós-digital” trazem uma reflexão de Cramer, um dos pesquisadores participantes do evento *Transmediale* - Berlin de 2014, ilustrada pelo seguinte caso:

(...) um escritor levou uma máquina de escrever a um parque público, onde senta-se para escrever histórias inéditas e customizadas aos transeuntes interessados. Para o autor, o uso de uma máquina de escrever mecânica pode ser entendido como uma renúncia deliberada à tecnologia eletrônica. O escritor do parque foi muito criticado na internet, sendo taxado de “hipster” e tornando-se um “meme”. A imagem divulgada omitia o fato dele ser um escritor profissional que estava vendendo suas histórias como forma de sustento. (...)

(PRIETO et all,2020, p. 5)

Aqui, neste caso, colocado por Cramer, o escritor não elege uma máquina de escrever mecânica simplesmente no objetivo de chamar atenção, mas também por ser conveniente. Uma máquina de escrever não depende de uma fonte elétrica, a impressão é simultânea à escrita, sem obviamente exigir uma impressora ou reposição frequente de tinta, e se resume a um único instrumento de fácil deslocamento no ‘lugar’ que ele estava realizando seu projeto. Mas do que a simples ação, ao comentar o caso é preciso recuperar o propósito implícito aqui. Não há nada de errado em adaptar, melhor dizendo, escolher o instrumento e/ou meio, de certa forma mais pertinente ao propósito.

¹³ Muitas ou a maioria das equipes de desenvolvimento independente produzem no computador de casa, no quarto ao fundo de casa ou ‘no armário sob a escada’.

A rigor, o exemplo vai desenhar a ideia de que a tecnologia concede ou materializa forma ao projeto, ao contrário de o projeto conceder forma a tecnologia. vistos lado a lado, jogos digitais ‘AAA’ e independentes se diferenciam ou se desassociam desde o primeiro passo de produção até o último, onde talvez, se reduzidos a uma finalidade simples, ambos os modos têm por fim um resultado: o jogo. Este pequeno exemplo, mesmo que simples, “carrega” questões relevantes. Considerando que os jogos eletrônicos por muito tempo, talvez por ser um tipo de mídia relativamente jovem, de forma geral, foram ignorados como expressão de cultura e considerados por algumas vezes reflexivas da área como banal e insignificante.

De Paula e Hildebrand (2016) trazem a reflexão de Newman sobre os jogos digitais, destacando que muitas vezes são percebidos como formas de entretenimento e meros passatempos, sendo, assim, incapazes de carregar significados mais profundos e despertar experiências estéticas.

Os jogos independentes, no entanto, emergem na contra direção, de certa forma conceituados como um braço de rebeldia no caminho da indústria. Priorizando a arte e a criatividade, optando por tecnologias que atendam as necessidades de input de projeto e buscando “(...) modificar as fronteiras entre o entretenimento e a diversão através de criatividade, inovação e novas formas de experimentações. (...)” (Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey, p.99)

Em franco contraste com o processo convencional, o movimento *Indie* se posiciona na vanguarda da inovação de mercado ao subverter os modelos tradicionais e hierárquicos de organização do local de trabalho. Este, livre de hierarquias rígidas, papéis de nicho ou localização geográfica. Indie Game: The Movie, vai falar sobre a tendência dos jogos comerciais nas últimas décadas, traçando um paralelo entre os jogos independentes e os games ‘AAA’. Como a

indústria convencional foi se tornando cada vez maior, mais realista, mais imersiva, com intrincados e largos objetivos e uma base simultânea de jogadores na casa dos milhões. E em linha contrária, quando relacionado ao Indie, Gus Mastrapa e Chris Dahlen, diretores do documentário "Indie Game: The Movie" (2012), destacam a importância de se ter um jogo que trate "daquela coisa especial" e que seja feito por "uma pequena equipe, trabalhando dentro da sua própria visão, com algo que deseja fazer, programando e finalizando". (Mastrapa; Dahlen, 2012, 04:46-05:03).

O princípio ou identidade independente percorre uma sucessão diversificada de funções e responsabilidades e esse é um ponto frequentemente encontrado nos documentários e textos referidos neste projeto. Quando você trabalha no desenvolvimento independente precisa encontrar soluções para diferentes questões o tempo todo, porque nada vem pronto para sua mesa. Você precisa ousar e cometer erros, faz parte do processo. Na indústria 'AAA' o erro não é uma variável bem-vista e talvez por isso seja muito comum reconhecer repetidas e incansáveis vezes as mesmas lógicas e os mesmos visuais.

1.5. Tentativas de conceituar independência

Os jogos independentes, também conhecidos como jogos *Indie*, têm ganhado cada vez mais espaço na indústria dos videogames. Esses jogos são desenvolvidos por estúdios independentes, muitas vezes com recursos limitados e sem o apoio de grandes editoras. A independência nesse contexto pode ser entendida como a liberdade criativa e a capacidade de os desenvolvedores seguirem suas visões artísticas sem restrições externas. No entanto, a definição exata de independência no cenário dos jogos indie ainda é objeto de debate e varia de acordo com diferentes perspectivas e contextos.

A literatura apresenta uma variedade de definições e conceitos divergentes sobre jogos independentes, o que torna a conceituação uma

tarefa complexa. No livro "*Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*" de Jesper Juul, são exploradas as tentativas de conceituar a independência no cenário dos jogos *Indie*. O autor aborda relatos teóricos sobre *Indie* games e as tentativas de definir o que significa ser independente nesse contexto. Essas tentativas de conceituação envolvem a análise de práticas de desenvolvimento e publicação dos jogos indie, buscando compreender os diferentes modelos adotados por esses desenvolvedores.

Os desenvolvedores de jogos independentes valorizam a independência como uma oportunidade de criar jogos que reflitam suas visões artísticas sem restrições externas. Eles podem criar jogos que abordam temas e mecânicas que não seriam aprovados pelas grandes editoras, permitindo que explorem novas ideias e conceitos. Além disso, a independência permite que os desenvolvedores mantenham o controle sobre seus projetos, desde o design até a distribuição, sem a interferência de terceiros. A independência também é vista como uma forma de se destacar em um mercado dominado por grandes produtoras, permitindo que os desenvolvedores criem jogos que se diferenciam dos títulos *mainstream*.

No entanto, a independência no desenvolvimento de jogos *Indie* também apresenta contratempos. Os desenvolvedores muitas vezes trabalham em estúdios menores e com recursos limitados, o que pode dificultar a produção de jogos de alta qualidade. Além disso, a distribuição de jogos *Indie* pode ser um obstáculo, já que esses jogos não contam com o apoio de grandes editoras e precisam encontrar formas alternativas de chegar aos jogadores. A ascensão das compras online e das plataformas digitais têm permitido que os jogos *Indie* sejam distribuídos de forma mais ampla e acessível, porém a desigualdade de distribuição entre ambos os “lados” da indústria ainda é uma condição inerente a área de game.

Os jogos independentes representam uma forma de criação que valoriza a liberdade criativa e a autenticidade. A independência no desenvolvimento permite que os criadores manifestem suas visões artísticas sem restrições externas, mas também apresenta desafios em termos de recursos e distribuição. A conceituação da independência nesse cenário é um tema complexo e em constante evolução, refletindo a diversidade e a natureza em constante mudança da indústria *Indie*.

1.6. Concepção e Design

O processo de concepção visual de um jogo independente é uma jornada criativa e interativa que requer um equilíbrio entre visão artística e habilidade técnica. Os insights de teóricos dedicados aos estudos do movimento *Indie*, como Felan Parker e Juan Gril, oferecem insights valiosos sobre os aspectos criativos, técnicos e de negócios do desenvolvimento de jogos *Indie*. Compreender o processo de concepção visual é um exercício que deve buscar, os desenvolvedores podem criar experiências visualmente impressionantes e envolventes que se destacam no cenário competitivo dos jogos.

Pré-produção

Na fase de pré-produção, o conceito do jogo é estabelecido e os requisitos de desenvolvimento e design são delineados. Esta é também a fase em que o estilo visual e a direção de arte são determinados, muitas vezes através de arte conceitual e storyboard.. Por exemplo, os desenvolvedores da Thatgamecompany, conhecidos por seus títulos visualmente impressionantes como “Flower”, “The Path” e “Journey”, enfatizaram a importância de um conceito visual forte para diferenciar seus jogos dos outros..

Durante esta fase, os artistas criam arte conceitual, storyboards e protótipos para comunicar a aparência pretendida do jogo.. Esses visuais iniciais ajudam a formar a linguagem do jogo, dando a todos que trabalham no projeto um guia visual para a aparência geral. Como

Felan Parker aponta em seu livro "The Indie Game Film", é essencial ter um plano sólido antes de investir no desenvolvimento de jogos indie, pois os potenciais investidores vão querer ver um documento de design de jogo (GDD) bem pensado para justificar o investimento.

Produção

A fase de produção é a etapa mais longa e importante do desenvolvimento do jogo, onde o jogo realmente começa a ganhar vida. É aqui que os desenvolvedores e designers criam o mundo do jogo, criam e codificam ambientes dinâmicos, projetam e animam personagens e gravam diálogos.. Por exemplo, os desenvolvedores da Superbrothers, conhecidos por seus jogos visualmente únicos como "Sword & Sworcery" e "The Birdcage", enfatizaram a importância da inovação e da experimentação no processo de produção..

Nessa etapa são criados os elementos visuais do jogo, como animação 3D, arte impressa e trailers.. O processo de produção envolve refinamento iterativo, com feedback dos testadores e outras partes interessadas sendo aplicado para melhorar o visual do jogo. Como Juan Gril aponta em seu artigo "The State of Indie Gaming", o processo de produção de jogos indie geralmente envolve longas horas e recursos limitados, tornando crucial que os desenvolvedores encontrem maneiras de esticar seu orçamento e recursos, mantendo um alto nível de produtividade. qualidade.

Pós-produção

A fase de pós-produção envolve o refinamento do visual do jogo com base no feedback, a criação de materiais de marketing e a preparação para o lançamento.. Esta etapa é crucial para garantir que o visual do jogo seja polido e refinado, à medida que quaisquer bugs ou problemas remanescentes sejam resolvidos.. Por exemplo, os desenvolvedores da Polyknight Games, conhecidos por seus jogos visualmente envolventes como "Tower of the Tiled", enfatizaram a

importância da colaboração e do aprendizado contínuo no processo de pós-produção.

1.7. Panorama brasileiro

O mercado de jogos independentes, ou Indie Games, tem crescido significativamente no Brasil nos últimos anos. Embora a indústria de jogos no país ainda seja dominada por grandes empresas, os jogos independentes têm ganhado espaço e reconhecimento. A produção de jogos independentes no Brasil começou a ganhar destaque no início dos anos 90, com o surgimento dos jogos para PC, que eram mais acessíveis aos desenvolvedores. Desde então, muitos jogos independentes brasileiros têm sido lançados, com destaque para Dandara, Banzo – Marcas da Escravidão e Árida.

Figura 22 - Dandara



Fonte: Steam

Dandara, lançado em 2018 pelo estúdio *Long Hat House*, é um jogo de plataforma 2D que se passa em um mundo fictício inspirado na cultura brasileira. O jogo é uma mistura de elementos de jogos de plataforma clássicos com mecânicas de combate modernas e uma

história envolvente. Dandara foi muito bem recebido pela crítica e pelo público, e é considerado um dos melhores jogos independentes brasileiros já lançados.

Banzo – Marcas da Escravidão, lançado em 2018 pela Uruca Game Studio, é um jogo de RPG que aborda a história da escravidão no Brasil. O jogo é uma tentativa de reescrever a história do Brasil a partir de uma perspectiva decolonial, e tem como objetivo conscientizar as pessoas sobre a história do país. Banzo – Marcas da Escravidão foi muito bem recebido pela crítica e pelo público, e é considerado um dos jogos independentes mais importantes já lançados no Brasil.

Figura 23 - Banzo – Marcas da Escravidão



Fonte: Steam

Árida, lançado em 2019 pelo Aoca Game Lab, é um jogo de aventura e sobrevivência que se passa em um mundo pós-apocalíptico inspirado no sertão brasileiro. O jogo é uma mistura de elementos de jogos de aventura e sobrevivência com uma história envolvente e uma atmosfera única. Árida foi muito bem recebido pela crítica e pelo público, e é considerado um dos jogos independentes mais inovadores já lançados no Brasil.

Figura 24- Árida

Fonte: Steam

Apesar do sucesso dos jogos independentes no Brasil, ainda há muitos obstáculos a serem superados. Um dos principais desafios enfrentados pelos desenvolvedores de jogos independentes é a falta de recursos financeiros e de apoio governamental. Além disso, a concorrência com grandes empresas internacionais e as massivas campanhas de marketing podem dificultar a visibilidade dos jogos independentes. No entanto, iniciativas como a Terça Indie têm ajudado a fortalecer os estúdios brasileiros e a permitir que mais jogos sejam feitos e cheguem a mais pessoas.

O futuro dos jogos independentes no Brasil é promissor, e é provável que vejamos cada vez mais jogos inovadores e criativos sendo lançados no país.

2. O Projeto

Este projeto de conclusão de curso (TCC) tem como objetivo criar um jogo que explore uma jornada, o conflito entre o dia - representado pelo elemento e personagem de luz - e a noite - representada pelo elemento e personagem de sombras -, inspirado fundamentalmente em histórias e mitos indígenas sobre a criação do dia e da noite. Como criadora do jogo fictício *Apanhadores de Sonhos*, busco trazer para este projeto a mesma liberdade criativa e inovação que o movimento *Indie game* imprimi.

Além disso, busco inspiração em obras de arte, literatura, cinema, e outros jogos que exploram universos fantásticos e surreais, buscando referências visuais e conceituais para enriquecer o universo de jogo, como: *A Bailarina Carajá* de Portinari, jogos como *Sky* ou *Journey* da *ThatGameCompany*, *O Apanhador de Sonhos* de Troon Harrison, *Sandman* (Série, filme e animação, por *A Origem dos Guardiões*). A narrativa do jogo, baseada em mitos e lendas dos povos originários, percorre crenças, tradições e lendas para criar uma narrativa autêntica e significativa. O universo, em simetria com a narrativa, existirá como um conceito mágico e misterioso, repleto de personagens e criaturas fantásticas, paisagens surpreendentes (Bom, este é o objetivo idealizado, pelo menos!) e arquiteturas ancestrais combinadas com o que a gente conhece como real e presente. Os personagens inspirados nos mesmos fundamentos, representando valores, crenças e forças e energias da natureza.

O processo de desdobramento e elaboração do jogo inclui uma pesquisa aprofundada sobre como se deu e se desenvolveu o movimento *Indie game* até os dias de hoje e continua por meio de consulta e exploração de histórias, contos, mitos, personagens e símbolos do imaginário indígena brasileiro fundamentalmente; criação de *moodboards*; *sketches* e *concept arts* para visualizar e explorar as

ideias; e a elaboração de briefings e documentações para guiar o desenvolvimento do jogo.

O projeto ‘**Apanhadores de Sonhos, uma jornada independente na arte e no design de um game**’, busca, já em seu título, vínculo e conexão entre todo processo de imersão e pesquisa do universo *Indie* e a proposta do jogo. Observando a sentença, ‘**Apanhadores de Sonhos**’, como título do jogo e designação de cada jogador ao entrar em campo e receber um personagem, mas também como uma “narrativa” dirigida por aqueles desenvolvedores *Indie*, encerrados no “armário sob a escada”, trabalhando em seus projetos, naquela coisa especial que idealizaram.

2.1. Inspirações

Como desenvolvedora do jogo, busco inspiração no movimento *Indie game* e nos mitos e lendas dos povos originários brasileiros fundamentalmente. O movimento *Indie game* me inspirando pela liberdade criativa e pela capacidade de inovação que ele proporciona. Já os mitos e lendas dos povos originários me inspirando pela riqueza de suas narrativas e pela conexão com a natureza e espiritualidade. Ao me aproximar dessas temáticas desejava trazer esses elementos para a minha narrativa, criando um universo rico e envolvente.

2.1.1. Da Narrativa

Minha inspiração para a narrativa do jogo, já como projeto de pesquisa, chega da busca por uma história original e envolvente. Objetivando criar uma narrativa, que em campo de jogo, explorasse uma experiência tranquila e meditativa, como uma jornada. Além disso, buscando em histórias e lendas indígenas diálogos que interpretassem e emprestassem significação à atmosfera do jogo.

Meu relacionamento com a narrativa deste projeto não é recente e ela se mostra germinando na minha mente ao longo do meu caminho de graduação, entre livros, filmes e projetos de curso da faculdade. A

primeira ideia começa com uma aula da professora Marina Magano, de estamparia. Onde a proposta de aula solicitava uma composição visual narrativa para um projeto, e na data eu estava acompanhando uma série na qual muito da decoração cenográfica de um dos personagens continha apanhadores de sonhos como elemento de cena. Capturei a ideia como material visual e desdobrei como narrativa visual.

Figura 25 – Pela autora / Apanhador de Sonhos



Fonte: Arquivo pessoal

“Um apanhador de sonhos sendo engolido por um pesadelo”.

Na cena eu trabalhei os tentáculos como representação da ideia de pesadelo, por ser uma imagem recorrente no imaginário associado a temor ou medo. Monstros que habitavam o mar no início do desenvolvimento das grandes navegações ou o Kraken - uma espécie de lula, que ameaçava os navios na mitologia nórdica -, que aparece em referências da cultura popular, como: Piratas do Caribe: Baú da Morte, Fúria de Titãs, One Piece, Harry Potter e vários outros. Então os tentáculos seriam uma espécie de interpretação visual do pesadelo, significando a ideia de pesadelo como um “mar” desconhecido. As penas (elementos condutores de energia, na mitologia indígena), que se destacam do apanhador enquanto ele é engolido, se transfiguram em pássaros alçando voo.

Posteriormente, em um projeto do professor Marcelo Ribeiro, eu resgato a narrativa visual e a desdubro em narrativa de conteúdo criativo, já me aproximando da estrutura atual. Uma vez que, para o projeto solicitado, o apanhador de sonhos deixa de ser um elemento e se converte em personagem, e eu começo a trabalhar a dualidade de luz e sombra. Esboço um ensaio da ideia de Vigília - local fictício que compõe a narrativa - e tenho a introdução de uma árvore com propriedades singulares a cena do conto. E engavetei o projeto!

Mais tarde, a necessidade de encontrar um tema de projeto me conduziu novamente ao texto Apanhadores de Sonhos, que havia esboçado anteriormente. Em primeiro nível eu começo algumas pesquisas não específicas e a rabiscar pontos que poderiam se tornar interessantes e, com os quais, trançar os nós da história. Em segundo, eu volto ou reexamino minha curiosidade com relação a uma cena do primeiro filme da série ‘*The Mummy*’ (1999), onde a personagem Evelyn Carnahan, interpretada pela atriz Rachel Weisz, enquanto lê o livro dos mortos, recita que um trecho do livro fala sobre a criação do dia e da noite. Dessa cena em diante fiz muitas pesquisas, apenas por curiosidade, em torno dessa temática, mas para a ideia de projeto me

direcionei no sentido de pesquisar as referências mitológicas dessa temática (criação do dia e da noite) em âmbito nacional, o Brasil.

A navegação por esse tema, criação do dia e da noite, em âmbito nacional, produziu um amplo volume de conteúdo: histórias, lendas, mitos, criaturas, contos; fundamentalmente relacionados ou derivados dos povos originários brasileiros (Anexo 2). Daí, a metáfora da navegação desenhada ao pano de fundo do projeto de estamperia volta ao mapa se encontrando com as pesquisas de cunho mitológico, e levando a um desdobramento narrativo direcional. Ao mesmo tempo, é importante salientar que espaço, personagens, paisagem, esfera narrativa, não reproduzem as histórias indígenas ou fazem referência direta às grandes navegações como contexto narrativo, toda história se inspira no viés histórico, lendas e contos.

Rumo àquilo que não se enxerga, como uma navegante tento me equilibrar entre a água e a atmosfera, retendo o olhar por sobre as janelas penetráveis, em minha busca imaginária por sinais ou princípios essenciais para navegar pelo mar (Autora, 2023).

Nenhuma das conexões, que inspiraram essa narrativa, são visíveis. São fatores da minha curiosidade, pelos quais naveguei. Minha base de leitura literária desliza por livros que exploram uma atmosfera fantástica, como: *Harry Potter* (série de livros), *Percy Jackson* (série de livros), *Twilight* (série de livros), *As Crônicas de Nárnia*, *A Guerra dos Tronos* (série de livros), *A Hospedeira*, *A mediadora* (Meg Cobat, série de livros), ... E minha mente é muito visual. Nesse contexto, os marcadores visuais e os pontos de referência se uniram compondo a narrativa neste trabalho.

2.1.2. Do Universo

Para as inspirações do universo do jogo no sentido visual, busco referências em ambientes naturais e sobrenaturais presentes nos mitos e lendas indígenas. Pretendendo criar um universo mágico e misterioso,

repleto de criaturas fantásticas, paisagens vivas e arquiteturas ancestrais. Além disso, busco inspiração em obras de arte, literatura e cinema que exploram universos fantásticos e surreais, buscando referências visuais e conceituais para enriquecer o meu universo.

A paisagem visual, se move em torno da narrativa, em simetria. Na narrativa, o universo, caracterizado por elementos derivados da cultura indígena se divide em dois mundos, fundamentalmente. O nosso mundo “real”, ou o que conhecemos como real, que se funde com determinados elementos fantásticos a determinado nível do jogo e o mundo de vigília - lugar, que nasce na história, como complemento ou conexão com os apanhadores de sonhos, se referindo, a despeito do carácter imaginativo, a um estágio de sono onde não estamos dormindo completamente e nem acordados -, onde estão encerradas as energias que extrapolavam o equilíbrio, quando alcançada a estabilidade entre a convivência do dia e da noite.

As inspirações visuais que reivindicam o imaginário de construção do mundo “real”, perpassam por essa quebra de linearidade.

Figura 27- David Ambarzumjan



Fonte: david-ambarzumjan.com

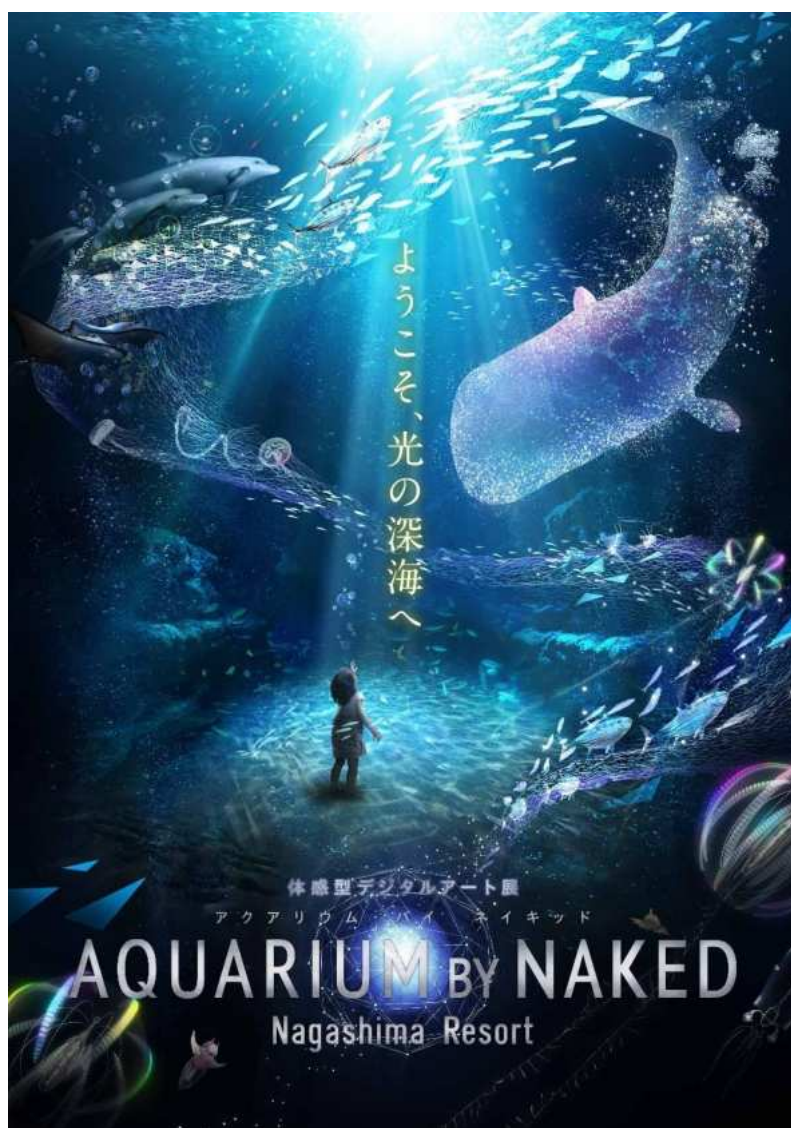
Figura 26 - David Ambarzumjan



Fonte: david-ambarzumjan.com

Em um tempo diferente ou em uma versão surreal do mesmo cenário, que não está exatamente em um passado ou em um futuro, mas talvez em uma dimensão paralela. Neste projeto, o trabalho do artista alemão David Ambarzumjan, comunica uma boa parte desse ideal conceitual.

Figura 28 - "AQUARIUM BY NAKED", apresentado pelo Tianchen Times e criado em conjunto com o artista japonês Ryotaro Muramatsu e sua equipe de arte criativa NAKED Inc., 2018.



Fonte: Artron Art Index

Já esse trabalho, do artista Ryotaro Muramatsu, reflete uma ideia do que eu quero projetar como cenário, não só no “mundo real”, como

também em vigília. Mas vigília, de outra forma, é um espaço marcado principalmente pelas raízes flutuantes. Raízes que se inscrevem a esfera visual cenográfica no sentido de essência primordial das criaturas de sonhos, sua ligação com a terra e com o passado de separação entre o dia e a noite. As raízes incorporam a capacidade de nutrir e sustentar o crescimento espiritual das criaturas arraigadas em vigília.

2.1.3. Dos Personagens

Minha inspiração para os personagens do jogo vem da busca por criar personagens complexos, cativantes e autênticos. Explorando arquétipos presentes nos mitos e lendas dos povos originários e procurando criar personagens que representassem valores, crenças e respondessem a uma conexão emocional.

Esta história explica o motivo do desaparecimento da conexão de uma civilização com a terra. Neste local havia apenas o dia, a terra banhada permanentemente por luz. Os seres desta terra possuíam capacidades incompreensíveis a razão da vida como a conhecemos hoje. Mas a noite existia, pulsando sob seus pés, misturada e arraigada a terra, verossímil apenas pela linha de sombra traçada ao horizonte. A caverna de onde a noite poderia ser liberta era uma lenda sustentada pelos ancestrais da terra. Mas um dos guerreiros, curioso com a ideia da noite, se aventura no sentido de libertá-la, mas no caminho ele liberta muito mais do que a noite. Agora, banhados pela noite, e enfrentando fenômenos e transformações na natureza, os Anciões da Terra invocam dois pássaros concebidos da junção do barro com um fio de cabelo de duas linhagens diferentes entre os ancestrais.

Esses pássaros vão reger o nascimento do dia e da noite e criar um equilíbrio para a natureza. Mas dia e noite eram, na verdade, polos opostos que trabalhavam como fronteiras entre o que habitava a noite e o que habitava o dia. Se a civilização do dia cobiçava a noite, a

civilização da noite cobiçava o dia com uma sanha ainda maior. Quando a fronteira se desmancha as civilizações da noite, principalmente, se espalham ocupando terras antes apenas banhadas pelo dia. Elas carregam existências desconhecidas e deslocam as forças e potências da natureza. As duas linhagens ancestrais separam o mundo mítico (de magia) do mundo “real” e fazem da civilização existente uma chave de contenção entre os dois mundos. Mas há uma falha, já que a demanda de energia, cria a necessidade do ciclo de sono e este se torna um canal ou porta para as criaturas da noite.

Os Apanhadores de Sonhos, são o povo descendente dos Anciões da Terra, responsáveis por capturar essas energias errantes e transformá-las em luz. E cada jogador pode entrar em campo como um Apanhador de Sonho, no controle de um personagem específico, ou como um Ancião da Terra, um conselheiro. Os Folhas Secas são personagens não jogáveis que representam os seres que migraram dos polos da noite.

No desenvolvimento de cada um dos personagens jogáveis, entram as referências não só das histórias, mas também de sinais e signos indígenas. Referenciando roupas, elementos, ornamentos, pinturas e relações com a natureza, fauna e flora, com uma vertente urbana. Aqui eu não almejo, uma transcrição tradicional de uma vestimenta indígena. Minha ideia é capturar os elementos e significações que conduzem ou conferem características específicas no seu uso.

2.2. Desenvolvimento

O processo de desenvolvimento dos personagens, criaturas, paisagens, arquiteturas e sequência do jogo envolve uma pesquisa aprofundada sobre os temas abordados, a criação de moodboards, sketches e concept arts para visualizar e explorar as ideias, e a elaboração de briefings e documentações para guiar o desenvolvimento. Para os personagens, busco desenvolver suas histórias, personalidades, motivações e relações por meio de fichas de personagem, storyboards e

diálogos. Para as criaturas, busco explorar suas características físicas, comportamentais e mitológicas, no objetivo de criar designs originais e impactantes. Para as paisagens e arquiteturas, busco criar ambientes e cenários que transmitam a atmosfera e a ambientação desejadas, explorando elementos naturais e sobrenaturais, referências culturais e estilos arquitetônicos. E para a sequência do jogo, busco criar uma narrativa interativa e envolvente, explorando mecânicas de jogo, level design e storytelling para guiar o jogador pela jornada exploratória, apresentando desafios, reviravoltas e momentos de reflexão.

Vistos estes lados, uma fase importante é a ideia de Colorimetria das cenas, já que esta, desempenha um papel fundamental na evocação de emoções e complementa a experiência do jogador. A ideia é trabalhar uma paleta dinâmica, que reflita o ambiente e o tom da história, indo de tons quentes e vibrantes no dia a tons frios e suaves para a noite.

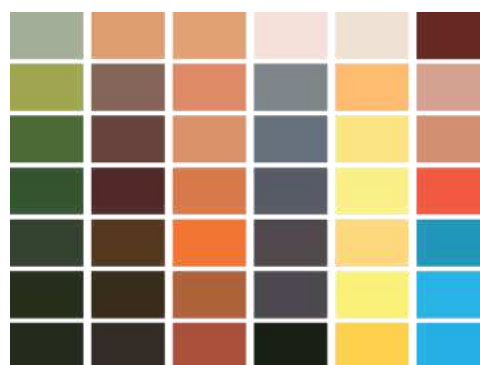
Para a paleta eu selecionei uma imagem cuja passagem do horizonte pode ser interpretada tanto como entardecer, quanto como amanhecer. A beleza da natureza esculpida, a beleza das cores.

Figura 29- Paisagem referência para a paleta principal do jogo



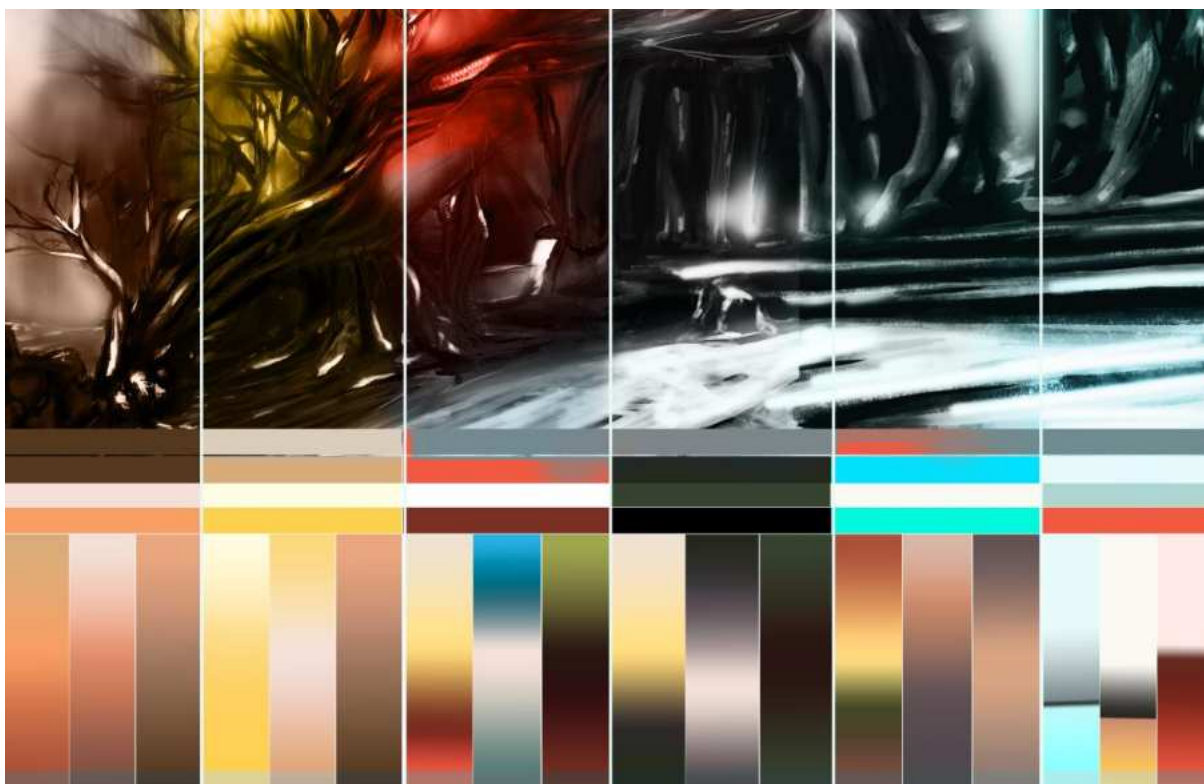
Fonte: Pinterest

Figura 30 - Paleta de tons.



Fonte: Pelo autor

Figura 31- Estudo de paleta tonal, saturação e luz



Fonte: Pela autora

2.2.1. Personagens

Como desenvolvedora do jogo, o meu processo de desenvolvimento dos personagens envolve diversas etapas e ferramentas para garantir a criação de personagens autênticos e cativantes. Abaixo, apresento um resumo do meu processo:

- **Inspiração e pesquisa:** Começo nossa pesquisa de inspiração, buscando histórias, mitos e lendas indígenas, além de referências em arte, literatura e cinema. Isso me ajuda a construir a base narrativa e a identidade dos personagens.
- **Definição da história e motivações:** A partir da pesquisa, defino a história e as motivações de cada personagem, garantindo que sejam interessantes e envolventes.

- Criação de esboços e storyboards: Para cada personagem, crio esboços e storyboards que ilustram as principais etapas de sua jornada e interações com outros personagens e o ambiente.
- Desenvolvimento da personalidade e características: A partir dos esboços e storyboards, desenvolvo a personalidade e as características de cada personagem, como habilidades, fracassos e relacionamentos.
- Sketches e desenhos: Para dar vida aos personagens, trabalho as artes visuais que reflitam a identidade e as características dos personagens.

Isso me permite criar personagens complexos e envolventes que se integram perfeitamente no contexto do jogo e enriquecem a experiência do jogador.

2.2.1.1. **Guaraná**

Personagem de apoio. Funcionando dentro do mapa como ajuda ou como apelo emocional, auxiliando o jogador a interagir com o ambiente e a resolver quebra-cabeças. Personagens mágicos que podem ser encontrados e cuidados pelo jogador, proporcionando habilidades mágicas e poderes ao jogador

Desenvolvimento e referência: O personagem Guaraná surge da associação visual da semente da planta de Guaraná com a perspectiva imagética de um olho

Figura 32- Semente de Guaraná



Fonte: Valor econômico

Figura 33- Planta do Guaraná



Fonte: Infoescola

Sempre que eu olho para uma imagem de Guaraná imagino ela me devolvendo o olhar. Parecem galhos de olhos e um deles, se não fosse uma foto, poderia estar piscando para mim a qualquer momento. Essa pareidolia facial me fez imaginar como seria se a planta pudesse aparecer, no jogo, como uma espécie de “pet” de personagem.

Progresso do personagem:

a) Primeiros esboços do tipo de estrutura;

Figura 34- Primeiros esboços



Fonte: Pela autora

b) Estudo de colorimetria e ideação de características de apego;

Figura 35- Primeira ideação do personagem Guaraná



Fonte: Pela Autora

c) No decorrer do projeto, a base da primeira ideação parecia criar um paralelo muito próximo com personagens de outras criações. Então, aqui, estava buscando experimentar outras definições para o personagem;

Figura 36- Segunda ideação do personagem guaraná



Fonte: Pela autora

No entanto, ele acabou, de certa forma, tomando a personificação de um adolescente triste.

Figura 37- Segunda ideiação do personagem guaraná



Fonte: Pela autora

d) Retornando à primeira ideiação - a ideia do Guaraná como um bebê -, mesclei ambas as fases do personagem;

Figura 38- Terceira ideiação do personagem Guaraná



Fonte: Pela autora

e) E ao final, decidi voltar ao primeiro esboço do Guaraná.

Figura 39 - Arte final do personagem Guaraná



Fonte: Pela autora

E por hora, essa é a última edição do Guaraná.

2.2.1.2. **Canto**

O Canto da noite e o Canto do dia, são pássaros. Quando a curiosidade de um dos jovens ancestrais da terra liberta a noite, a noite se sobrepõe ao dia e permanece como um contínuo cobertor cobertor de sombras sobre a luz. Então os mais velhos invocam dois pássaros do barro, com os fios de cabelo de membros de duas linhas da grande terra. Esses pássaros se tornam responsáveis pelo equilíbrio entre o dia e a noite. Não é mais possível separar ou isolar dia ou noite, então os ancestrais alternam o tempo de ambos. Um puxando os fios da noite e o outro puxando os fios do dia.

Desenvolvimento e referência: para estes personagens eu não tenho um pássaro específico como gabarito de referência. Eu colhi

características e cores de vários pássaros da região amazônica e criei minha versão destes dois pássaros míticos.

Figura 40- Imagem referencial para desenvolvimento visual dos pássaros do dia e da noite



Fonte: wwf.org.br

Progresso do personagem:

a) Esboço geral;

Figura 41- Esboço geral do pássaro do dia e da noite



Fonte: Pela autora

b) Definição de silhueta;

Figura 42 - Pássaros do dia e da noite



Fonte: Pela autora

c) Definição de volumes;

Figura 43 - definição de volumes



Fonte: Pela autora

d) O Nascimento dos pássaros do dia e da noite / Colorização e caracterização individual.

Figura 44 - Pássaros do dia e da noite / Fundo escuro



Fonte: Pela autora

Figura 45 - Pássaros do dia e da noite / Fundo claro



Fonte: Pela autora

O pássaro do dia se caracteriza por um personagem em ouro com detalhes em cobre. Ele divide, carrega e desintegra a noite. Durante a noite ele permanece invisível, porém pode ser encontrado pelo som de suas asas e pelo deslocamento de vento que a presença dele exerce. Encontrar o pássaro do dia durante a noite pode valer *up grade* de nível, pontuação ou acesso a determinadas áreas do mapa.

O pássaro da noite é o inverso, feito de cobre, com detalhes em ouro, ele atravessa o dia abrindo espaço para a noite. Como o dia ele é invisível durante o dia.

2.2.1.3. Apanhadores de Sonhos

Designação recebida por cada jogador ao entrar em campo de jogo e receber um avatar ou personagem. Os Apanhadores de Sonhos são atores cuja responsabilidade é explorar o campo de jogo e fazer alianças colaborativas no sentido de se desenvolver como personagem, encontrar seu espírito xamânico e escolher ou construir sua ferramenta, os apanhadores de sonhos. Os apanhadores são elementos dotados de magia que podem ser utilizados quando um jogador atingir um ponto de escape de pesadelos no mapa. A dissolução de uma carga de sombra em carga de luz abre passes para o jogador atingir a linha do dia sempre presente no horizonte de campo do jogo.

Na narrativa os Apanhadores são os Antigos da Terra, descendentes das duas linhagens de anciões que mantêm os pássaros do dia e da noite. Conscientes e dobradores de energias da natureza, eles caminham por diferentes mundos que não necessariamente compartilham mesmo espaço ou tempo.

Referências gerais de visual e narrativa:

Figura 46- Referências para caracterização dos Apanhadores



Fonte: Compilação do autor¹⁴

¹⁴ Montagens a partir de imagens coletadas no site Google Arts e Culture.

Figura 48- Referência / personagens femininos



Fonte: Pinterest

Figura 49- Referência / personagens femininos



Fonte: National Geographic

Figura 47- Referência conceitual



Fonte: Pinterest

a) **Sonus**

É um personagem feminino que se transfigura em uma personagem xamânica cuja aparência se assemelha a uma coruja. Este é um dos avatares mais difíceis de desenvolver dentro do jogo, porque ele tem uma simbologia associada a sabedoria e a clarividência. Ou seja, é capaz de visualizar o campo de formas que outros jogadores não conseguem, mas isso é vantagem e desvantagem, já que esse personagem consome muita energia e tem baixo controle sobre as sombras. Suas habilidades estão na visão e exploração de campo, leitura noturna mais apurada e acesso às áreas de breu.

Referências:

Figura 50- Referência de visual para a versão xamânica da personagem



Fonte: Compilação do autor¹⁵

a) Processo de desenvolvimento;

Sonus passou por algumas fases de elaboração, principalmente no sentido de entender que tipo de visão o jogador teria dela. Eu iniciei o desenho a partir de formas bem simples, utilizando como “gabarito” a estrutura de círculos e elipses que compõem a simplificação da própria coruja. Mas a utilização fundamental de círculos e elipses criou um desenho com características muito fofas. As evoluções xamânicas, já são, por si, uma singularidade muito específica e geralmente ligadas ao

¹⁵ Montagens a partir de imagens coletadas no site ebird.org.

enfrentamento da dualidade de luz e sombras. Precisava, então, evoluir para um aspecto de sabedoria ativa, porém não mal-humorado ou sisudo. E esse foi o resultado.

Figura 51- Sonus / Forma de coruja



Fonte: Pela autora

Figura 52 - Sketches da personagem coruja



Fonte: Pela autora

b) Colorização;

Figura 53- Colorização / personagem coruja

Fonte: Pela autora

c) Posições e destaques de personagem;

Figura 54 - Destaque e refinamento de forma

Fonte: Pela autora

Forma humana da coruja:

d) Desenvolvimento – figura humana;

Figura 55- Forma humana / Ancestral da Terra



Fonte: Pela autora

e) Colorização figura humana e metamorfose.

*Figura 566-
colorização*



Fonte: Pela autora

Figura 57- colorização



Fonte: Pela autora

Figura 57- Colorização e luminosidade



Fonte: Pela autora

Neste sketch eu busco fazer um teste de composição e luminosidade para a ideia de transformação entre os dois personagens.

b) Avatares e personagens base

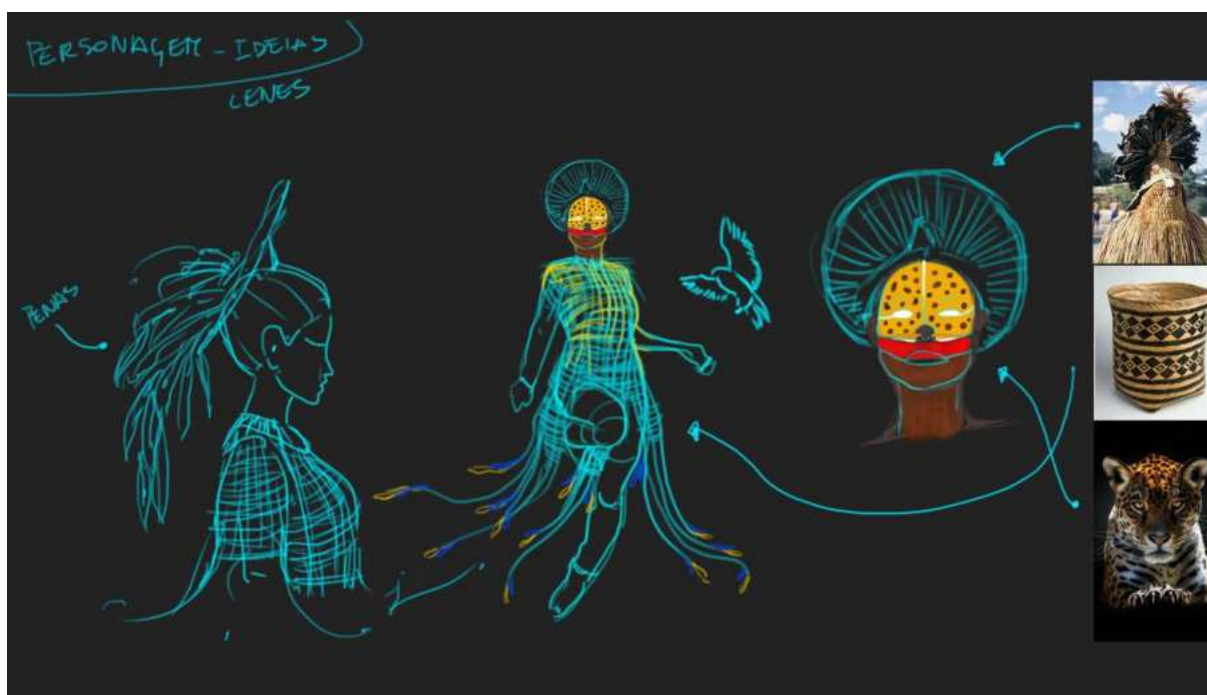
Os personagens base são avatares que de alguma forma possuem um hibridismo animal. Cada jogador vai conseguir escolher seu personagem a partir de uma força animal preferencial ou vegetal, como híbridos com flores ou plantas. Com uma base vestimentar em cestaria, fazendo referência ao artesanato indígena.

A composição em fitas e as propriedades animais ou vegetais objetivam o desenvolvimento de personagens dinâmicos e dotados da

sensação de movimento. A ideia é que eles pareçam um elemento que se move com o vento, leve.

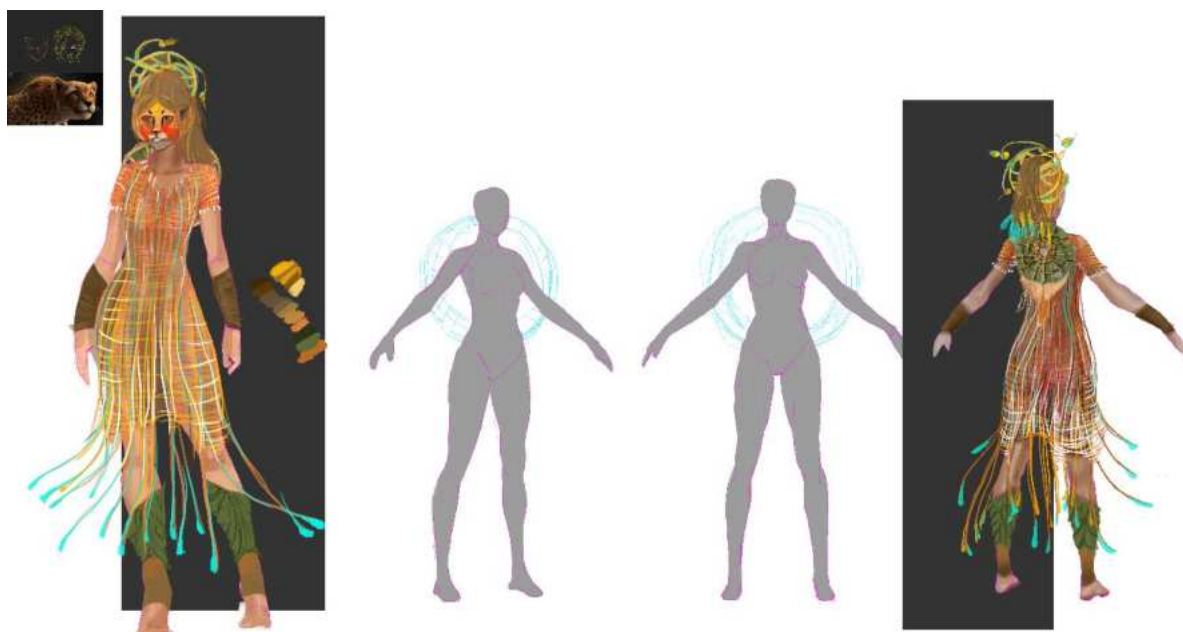
a) Primeiros esboços de base;

Figura 58- Esboço de um avatar base com características de onça e vestimenta em cestaria.



Fonte: Pela autora

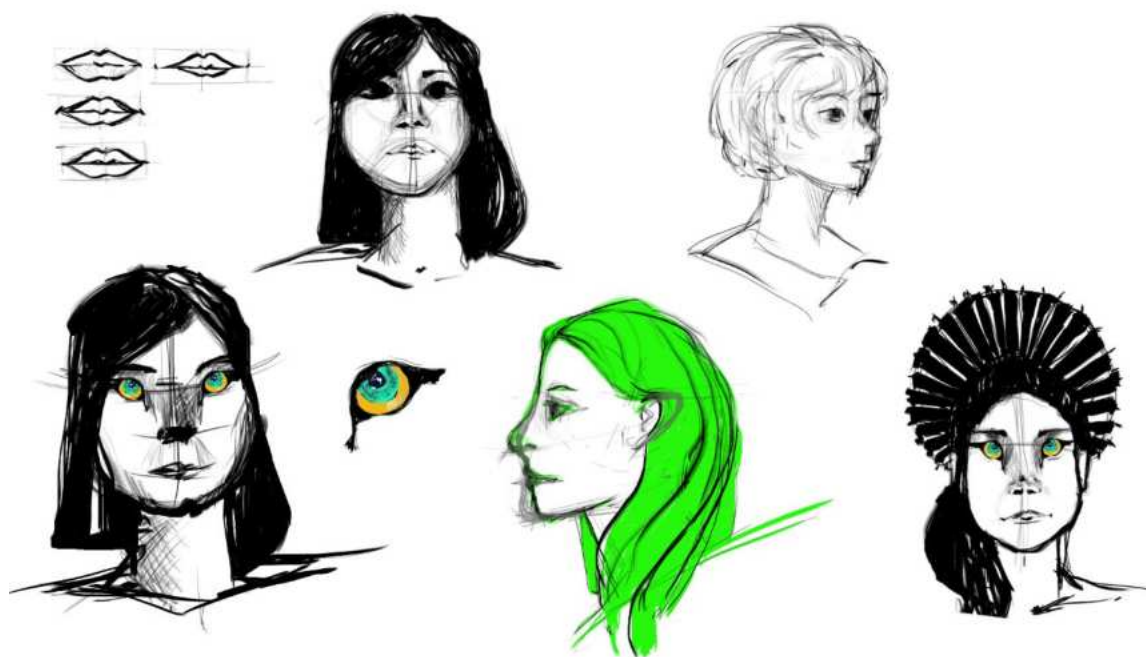
Figura 59- Desenvolvimento de personagem



Fonte: Pela autora

A finalização dos personagens ou avatares ‘Apanhadores de Sonhos’ terá uma imagem visual caracterizada por elementos da indumentária indígena, as penas em cada uma das vestes como elementos condutores de magia e relacionados aos seus apanhadores (ferramenta de jogo). As vestes de avatares femininos e masculinos em cestaria e padrões de pintura, cada um apresentando um hibridismo animal e uma ilustração gráfica de poder, como no desenho: um cocar espectral ou mágico, no topo do cabelo de penas da personagem.

Figura 60- Rascunhos de tipos e traços de rosto



Fonte: Pela autora

b) Line-Up (provisório):*Figura 61- Line-Up provisório*

Fonte: Pela autora

Relação de tamanho dos personagens já desenvolvidos, mas ainda será atualizado com os personagens em desenvolvimento.

2.2.2. Criaturas:

O processo de criação das criaturas para o meu jogo foi uma jornada repleta de desafios, aprendizados, erros e acertos. Inicialmente, busquei inspiração em mitos e lendas indígenas, explorando a riqueza das narrativas para conceber criaturas que fossem autênticas e significativas dentro do contexto do jogo. A pesquisa e imersão nesse

universo mitológico foram fundamentais para a construção do conceito de cada criatura, suas características físicas, comportamentais e seu papel na narrativa.

Durante o processo de desenho, cometi erros que me ensinaram lições valiosas. Por exemplo, em alguns casos, a falta de clareza no conceito inicial das criaturas resultou em designs pouco coesos e pouco impactantes. Aprendi que a definição clara do papel de cada criatura na história e no gameplay é essencial para orientar o processo de design.

Figura 62- Rascunhos de criaturas e personagens / teste de ideias



Fonte: Pela autora

Por outro lado, os acertos foram fruto de um trabalho colaborativo e iterativo, no qual a troca de ideias, durante o processo de orientação, e a experimentação constante foram fundamentais. A criação de moodboards, sketches e concept arts permitiu visualizar e explorar diferentes ideias, garantindo que os designs finais refletissem a essência e a identidade das criaturas. Além disso, a integração entre os designs das criaturas, a narrativa e um pré-visualização do fluxo de

jogo foi um ponto forte do processo, garantindo que as criaturas não apenas sejam visualmente impactantes, mas também desempenhem um papel significativo na experiência do jogador.

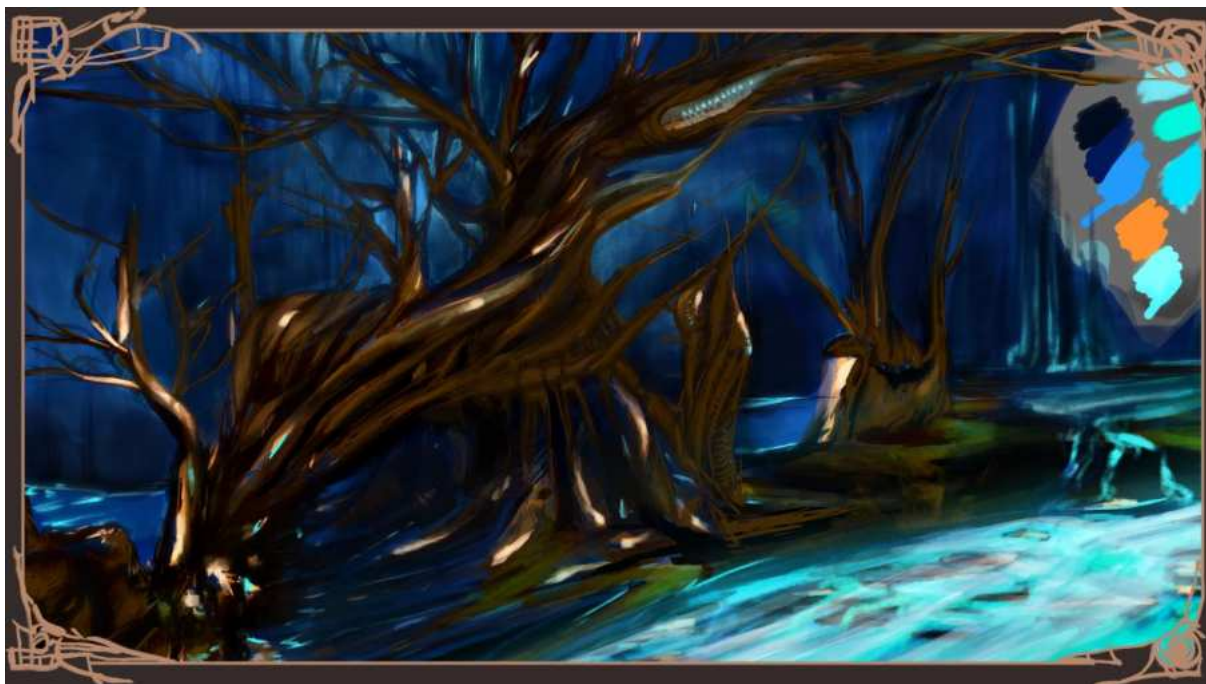
Em resumo, o processo de criação das criaturas para o meu jogo foi uma jornada desafiadora e enriquecedora, que me permitiu explorar a riqueza dos mitos e lendas indígenas e aprimorar minhas habilidades de design e narrativa. Os erros cometidos foram oportunidades de aprendizado, e os acertos foram fruto de um trabalho colaborativo, iterativo e alinhado com a visão e propósito do jogo.

2.2.3. Paisagem

A paisagem é um elemento fundamental no desenvolvimento do meu jogo, pois ela é responsável por criar a atmosfera e o ambiente que o jogador irá explorar. Para criar uma paisagem autêntica e significativa, busquei consumir, em principal, referências visuais que ambientam as histórias e mitos nos quais estou me fundamentando, explorando a riqueza das narrativas para conceber um universo mágico e misterioso. A paisagem do jogo será composta por elementos naturais e culturais, que se integram para criar um ambiente único e atraente.

O processo de criação da paisagem envolveu diversas etapas, desde a pesquisa e imersão no universo mitológico até a criação de mood boards, sketches e concept arts para visualizar e explorar as ideias. A integração entre a paisagem, a narrativa e a jogabilidade foi um ponto forte do processo, garantindo que a paisagem não apenas seja visualmente impactante, mas também desempenhe um papel significativo na experiência do jogador.

Figura 63- Sketche de Vigília



Fonte: Pela autora

Durante o processo de desenvolvimento da paisagem, trabalhei em principal a paleta de cores e os dois ambientes fundamentais da narrativa: o “presente” e vigília.

2.2.4. Arquitetura

O processo de criação da arquitetura, pesquisa e imersão, nesse universo da arquitetura de jogos foram fundamentais para a concepção de ambientes que fossem visualmente impactantes e funcionais dentro do contexto do jogo.

Buscando analisar estruturas da arquitetura urbana e tradicional indígena.

2.2.5. Sequência

O fluxo do jogo refere-se à progressão e à experiência geral do jogador ao longo do jogo. Ele engloba a sequência de eventos, desafios, níveis e ações que o jogador realiza, bem como a forma como o jogo responde a essas ações. Um bom controle de fluxo é essencial para manter o jogador engajado e proporcionar uma experiência envolvente. Isso inclui o ritmo e a sensação de progressão que o jogador experimenta, a introdução de novos elementos e desafios, a variação de dificuldade e a revelação de reviravoltas na história. O fluxo do jogo é planejado e projetado pelos desenvolvedores de jogos para garantir um fluxo coeso e atraente, mantendo o jogador imerso na experiência de jogo.

A sequência, aqui, trabalhada no recorte de levels por storyboard.

2.3. Artes

Algumas das artes esboçadas como estilo, caracterização e concepção na construção da narrativa.

Figura 64- Apresentação de estilo e criação de lettering



Fonte: Pela autora

2.3.1. *Lettering*

Este projeto, reivindicava um padrão específico de fonte de apresentação, com traços que remetesse às características indígenas. Porém, todos os processos associados demandavam uma grande quantidade de tempo aplicado. Como o desenvolvimento de uma fonte leva um certo tempo de prova, para este recorte, foquei no uso de uma fonte base alterada com recortes e padrões de pinturas corporais.

Figura 65- Criação de Lettering



Fonte: Pela autora

2.3.2. *Esboços de apresentação*

Figura 66- Apanhador de sonho / elemento mágico de jogo



Fonte: Pela autora

Figura 67- arte conceito dos personagens canto



Fonte: Pela autora

Figura 68- Teste de ambiente/Canto



Fonte: Pela autora

Figura 69 - Apanhadores/Avatar base



Fonte: Pela autora

Figura 71- Personagem xamânico/Sonus



Fonte: Pela autora

Figura 70- Avatar humano de Sonus



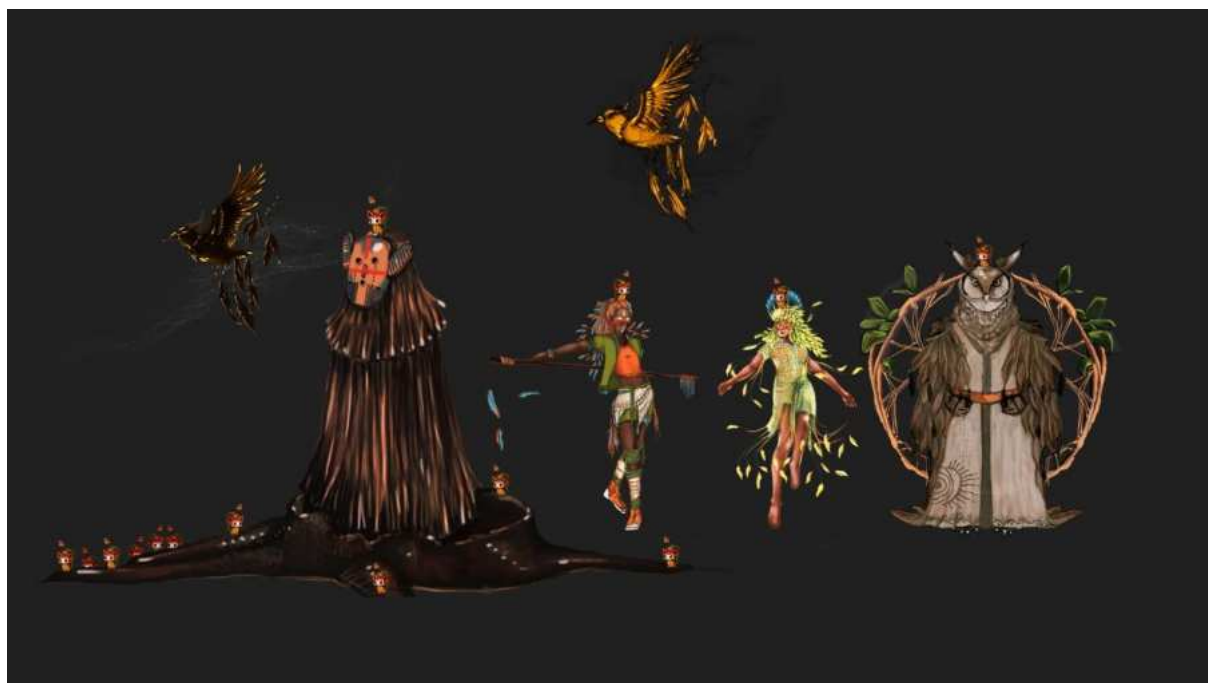
Fonte: Pela autora

Figura 72- Totem guardião de Vigília



Fonte: Pela autora

Figura 73- Line Up dos personagens concluídos



Fonte: Pela autora

Conclusão

O movimento Indie resgata uma vivência que os jogos do início da indústria proporcionavam aos jogadores. Ele destaca experiências paralelas e representa um retorno estilizado ao passado, como o jogo *Fez*, que resgata a pixel art. Em um trabalho anterior com uma empresa de divulgação de jogos da categoria AAA, pude perceber o tipo de jogo pelo qual não estava interessada. Todos tinham o mesmo tipo de configuração, corredores ou campos com um mapa padrão, e geralmente com o objetivo, individual ou coletivo, de matar o oponente. Parece que a maioria dos jogos da indústria, sob diferentes configurações estéticas, subvertem determinadas matrizes éticas e humanas sob o pretexto da ideia de que o jogo configura apenas uma experiência digital. Apesar de admitir que muitos desses jogos têm uma arte visual incrível, não me interessa pelo objetivo fundamental ou estilo de jogabilidade.

Ao iniciar a escolha por este projeto tinha pouco de pesquisa sobre o assunto, jogo. Até então com apenas uma referência do que eu queria fazer. No decorrer do processo de trabalho, o tipo de jogo produzido pela maioria dos desenvolvedores independentes se materializou como orientação com a qual eu gostaria de trabalhar. Interessada, principalmente, pela paixão que o Studio *ThatGameCompany* coloca no fazer algo especial e colaborativo.

Enquanto a Kelle Santiago (fundadora da *ThatGameCompany*) discursava em uma palestra TED ela fala que o jogo é uma comunicação com o outro e de como uma narrativa pode ser imersiva e gerar infinitas interpretações. Eu me apaixonei por essa coisa de deixar que o público explore as três dimensões de uma história, como se pudéssemos contornar a senhora do quadro 'A Alma da Rosa' (1908), de William Waterhouse, e ver sobre o muro ou nos virar no sentido da paisagem por detrás do pintor.

Também parei de criar alguns estereótipos sobre os jogos. Todos os jogos que eu curto nasceram (tendo sido comprado pelo *mainstream* posteriormente) ou são do *Indie Game*, e alguns AAA que nasceram de megaproduções de filmes que eu curto. Mas eu não gosto muito do fluxo de jogabilidade dos games mainstream, da competitividade exagerada, mega uso de efeitos, e a agressividade que a maioria desses jogos despende. No entanto, a indústria se desenvolveu neste caminho e faz parte. O cinema, o teatro e toda forma de comunicação de grande escala, tende, a adotar receitas que vendem massivamente, quando o erro passa a não ser uma variável admissível. Porém, este tipo de percurso sempre vai abrir movimentos opostos.

Mas é importante dizer que este projeto precisou de muitos cortes e eu precisei aprender a cortar, ceder e entender o tempo de execução de um projeto como esse. Eu aprendi desenhando, pensando os fluxos, são muitas variáveis a considerar em um projeto de jogo. Então aqui eu estou terminando com um projeto de pré-produção: estou visualizando os fluxos, entendendo a narrativa e trabalhando no visual do game.

Como apresentação eu termino nesta parte, mas tenho três caminhos a percorrer após esta fase: quero finalizar toda história como um livro ilustrado, já que eu tenho os arcos narrativos desenhados; quero terminar o projeto desse jogo que, pelo tamanho, é muito trabalhoso; e quero desenvolver neste meio um projeto apenas com o Guaraná. Ele é um personagem bastante fora da curva na minha narrativa e como ele acabou tomando uma dimensão ilustrativa maior do que a planejada, eu quero desenvolver um game plataforma focado no Guaraná como temática, e poderia ser na categoria puzzle, com uma dinâmica análoga ao game Fez. Então, por agora é isso!

Anexo I - Apanhadores de Sonhos, a primeira jornada

Caçadores de sonhos

Os anciões da terra são os primeiros povos e guardiões da sabedoria ancestral. Eles viram as mudanças e evoluções do mundo. Eles dominam as antigas histórias e testemunharam um mundo antes do que conhecemos hoje como sociedade, quando a magia era tão real quanto o ar que respiramos e a consciência da natureza mantinha sua jornada. Quando a noite substituiu o dia e quando ambos passaram a dividir as horas do dia, quando cada indivíduo compartilhava da força e da intensidade da energia da natureza.

Dizem, os antigos anfitriões da terra, que antes, quando eram jovens, o dia e a noite compartilhavam das mesmas horas do dia. O dia era a luz que iluminava o céu e a noite eram as sombras que se assentavam sobre a terra nos pontos cegos da luz. As sombras eram uma força intensa retida por raízes profundas que aninhava criaturas desconhecidas. Ocupando sobretudo os hiatos no interior da terra, intrincadas às raízes de salgueiro e outras árvores (força da natureza normalmente responsável por amarrar os pontos cegos da luz). O breu vazava no interior de densas florestas, cavernas a margem da luz, acompanhava o caminho de corpos densos e preenchia frestas estreitas entre quaisquer corpos sólidos. Mas as raízes das árvores sempre foram uma contenção, as costurando na terra como linha. Sombra e luz sempre foram um equilíbrio, as sombras sorvendo o desequilíbrio e a luz norteando o caminho.

A natureza era forte, mantendo a luz mesmo no movimento do Sol.

No entanto, os anfitriões da terra não constituíam a única pata da terra. As folhas secas (?), seres que não compartilhavam do poder da natureza, se desenvolveram rapidamente em nações. Os novos povos

despertaram criaturas e quebraram a luz de outras. Criaturas da natureza se tornaram ruínas ao ver a vida natural ser destruída e roubada. Quando as árvores começaram a cair as raízes se tornaram mais fracas e a noite foi liberada sobre o dia. Dias de caos se seguiram, pois os indivíduos dessas novas nações eram povos ponte para o bem e o mal. No caos os povos anfitriões da terra precisaram conter e equilibrar a desordem que se instaurou e para isso separaram o dia e a noite com a graça de dois pássaros, um para guiar o caos da noite e outro para guiar a luz do dia. E vigília, nome que chamava a antiga terra, foi escondida dos olhos das novas nações, ainda que permanecesse ali entre as mudanças aplicadas pelos novos povos. Muitos anfitriões morreram nesse processo e na necessidade de conter o caos os novos indivíduos foram tomados como portais.

Já havia sido gasta muita energia na criação do dia e da noite, mas os espíritos e criaturas que tomaram conta da terra eram um poder ancestral. Então os pés da usaram os povos como portais de contenção dessas criaturas e assim deveria permanecer geração após geração. Contudo, ao dormir eles abrem uma brecha na porta para essas criaturas e quanto maior medo durante o sono, mais essa porta se abre. Os chamados pesadelos são essa brecha influenciada por essas criaturas. E umas pessoas são mais suscetíveis do que outras.

Os descendentes se mantêm no mundo vivendo os dois mundos ao mesmo tempo ou partes. Eles buscam essas aberturas para manter a balança.

No passado, naqueles dias, perambulavam pela terra muitas coisas que hoje raramente vemos. Havia todo tipo de entidades seres, aparições e criaturas, de ambas as direções: amigas ou inimigas, banhadas de luz ou engolidas pelas trevas profundas.

Em um mundo onde sonhos e realidade estão interligados, existe um grupo de pessoas conhecido como Caçadores de sonhos. Eles são responsáveis por manter o equilíbrio entre a luz e a escuridão no mundo

dos sonhos, garantindo que os pesadelos não transbordem para o mundo dos nomeados despertos. Os Caçadores de Sonhos são um povo secreto, e sua existência é conhecida apenas por alguns, os poucos despertos conscientes de sua existência, os anciãos da terra e aqueles que apenas podem senti-los. Uma jovem chamada Lily descobre que tem a habilidade de entrar no mundo dos sonhos. Ela conhece um caçador de sonhos chamado Kael, que a coloca sob sua proteção e a ensina sobre os caminhos calcados pelos Apanhadores de Sonhos. Juntos, eles embarcam em uma jornada para impedir que um poderoso pesadelo domine o mundo dos sonhos e mergulhe o mundo acordado na escuridão eterna. À medida que se aprofundam no mundo dos sonhos, eles encontram todos os tipos de criaturas estranhas e maravilhosas. Eles encontram uma tribo de Goburins amigáveis que os ajudam em sua busca e um grupo de fadas travessas que tentam impedi-los. Ao longo do caminho, Lily descobre que tem uma conexão especial com o mundo dos sonhos e que seus poderes podem ser a chave para parar o pesadelo. No final, Lily e Kael são capazes de derrotar o pesadelo e restaurar o equilíbrio do mundo dos sonhos. Lily retorna ao mundo desperto, mas sabe que sempre terá uma conexão especial com os Apanhadores e o mundo dos sonhos. Ela jura usar seus poderes para proteger os dois mundos e garantir que o equilíbrio entre luz e escuridão nunca seja perturbado novamente.

Criaturas e alegorias: (ideias)

- Anhangaira: um espírito metamorfo que protege os animais e a natureza, assim como pode ser capaz de controlá-la. Ele é capaz de se transfigurar em qualquer animal da natureza de acordo com a exigência do contexto.

- Florinã: O espírito das flores, com poder sobre as plantas, é capaz de assumir a forma de uma raposa espectral, cuja sabedoria,

poder e idade pode ser observado nos tipos de pétalas que fluem no espectro que constrói sua forma. Função: guia

- Ignis: um espírito de fogo com o poder de criar e controlar chamas e conjurar lobos de fogo para ajudá-lo. Ele usa seus poderes para lutar contra a escuridão e trazer luz ao mundo.

- Umbro: espírito sombrio com a habilidade de se tornar invisível, criar ilusões e gerar confusão entre os humanos.

- Vento: espírito descendente do vento, com poder de sobre o vento e se transformar em um dragão poderoso.

- Canto: espírito pássaro com uma voz mágica capaz de conceder desejos e materializar sonhos.

- Aruã: espírito da água com poder de controlar a água e invocar criaturas semelhantes a gatos do mato que possuem habilidades de fogo.

- Silvo: espírito da floresta com poderes sobre a natureza que pode assumir ou reunir diferentes habilidades animais.

- Muruá: espírito que comanda as chuvas e um guia de almas perdidas.

- Muto: espírito metamorfo com a habilidade de se transformar em diferentes animais e manipular a natureza, incluindo se transformar em um dragão intocado.

- Mare: Um espírito do mar com o poder de controlar as marés e criar redemoinhos, acompanhado por um coelho lunar que traz boa sorte.

- Larunã: espírito da natureza com o poder de controlar os elementos.

- Lumen: espírito de luz que manipula a luz e a escuridão.
Função: Guia

- Sonus: espírito do som. Cria e controla o som e se comunica com os animais. Função: orientação

Habilidades:

- Aurora: banir a escuridão e criar luz.
- Crono: manipulação do tempo. (raro)
- Harmonia: equilíbrio pelo som de pássaros.

(cont.)

Anexo II – Contos adaptados para nossa língua

2. Como surgiu a noite

Num tempo já esquecido, o dia não tinha fim. O Sol ficava o tempo todo iluminando a floresta. Os índios eram obrigados a dormir no claro. Estavam cansados disso e desejavam um pouco de escuridão para conseguirem dormir melhor, mas o Sol não deixava de iluminar o eterno dia.

Foi quando um velho, que veio de muito longe, contou que tinha visto um monstro que guardava dois grandes potes. Os potes eram pretos e estavam cheios de escuridão. Os índios imaginaram que a noite tão desejada poderia estar trancada nesses potes. E resolveram ir pegar a noite.

No dia seguinte, um grupo saiu para ir ao local indicado pelo velho. Andaram bastante até que viram o monstro dormindo ao lado dos potes. Quando se aproximaram, escutaram o barulho que vinha de dentro daquelas vasilhas: o som das corujas, dos macacos noturnos, dos grilos, das rãs e dos sapos do brejo e de todos os seres que vivem na noite. O grupo de índios, usando arco e flechas, conseguiram quebrar o pote menor. De dentro daquela vasilha, saiu a noite com todos os seus bichos.

Os índios saíram correndo. Chegaram nas ocas e aproveitaram a escuridão para dormir um pouco. Mas a noite que saiu do pote pequeno não durou muito. Era curta. Não dava para descansar quase nada. Os índios resolveram voltar e quebrar o pote maior. Dois índios foram incumbidos de realizar a tarefa, pois eram grandes arqueiros. Os dois jovens convidaram o Urutau para acompanhá-los. Mas aconselharam ao pássaro que corresse bem depressa porque essa noite era maior e podia pegá-los de jeito. Os três chegaram ao local onde o monstro ainda dormia e com a habilidade dos arcos quebraram o pote maior. Saiu de lá

uma noite que não tinha mais fim. Os três fugiram em disparada. Mas Urutau tropeçou num cipó e caiu. Foi logo alcançado pela imensa escuridão. Por isso, até hoje, o Urutau é uma ave noturna.

E foi assim que surgiu a noite.

- **Cultura Popular Tradicional - Ilustrando a Mitologia Indígena - Parte 2 - São Bernardo.** Sp.gov.br. Disponível em:
<<https://www.saobernardo.sp.gov.br/web/cultura/ilustrando-a-mitologia-indigena1>>.
Acesso em: 25 maio 2023.

3. Uma lenda indígena Nheengatu, da Amazônia, assim conta a origem do mundo:

No princípio, contam, havia só água, céu.

Tudo era vazio, tudo noite grande.

Um dia, contam, Tupana desceu de cima no meio de vento grande, quando já queria encostar na água saiu do fundo uma terra pequena, pisou nela.

Nesse momento Sol apareceu no tronco do céu, Tupana olhou para ele. Quando Sol chegou no meio do céu seu calor rachou a pele de Tupana, a pele de Tupana começou logo a escorregar pelas pernas dele abaixo. Quando Sol ia desaparecer para o outro lado do céu a pele de Tupana caiu do corpo dele, estendeu-se por cima da água para já ficar terra grande.

No outro Sol [no dia seguinte] já havia terra, ainda não havia gente. Quando Sol chegou no meio do céu Tupana pegou em uma mão cheia de terra, amassou-a bem, depois fez uma figura de gente, soprou-lhe no nariz, deixou no chão. Essa figura de gente começou a engatinhar, não comia, não chorava, rolava à toa pelo chão. Ela foi crescendo, ficou grande como Tupana, ainda não sabia falar.

Tupana, ao vê-lo já grande, soprou fumaça dentro da boca dele, então começou já querendo falar. No outro dia Tupana soprou também na boca dele, então, contam, ele falou. Ele falou assim:

- Como tudo é bonito para mim ! Aqui está água com que hei de esfriar minha sede. Ali está fogo do céu com que hei de aquecer meu corpo quando ele estiver frio. Eu hei de brincar com água, hei de correr por cima da terra; como o fogo do céu está no alto, hei de falar com ele aqui de baixo.

Tupana, contam, estava junto dele, ele não viu Tupana.

- **O Universo - Roberto de Andrade Martins.** Ghtc.usp.br. Disponível em: <<https://www.ghc.usp.br/Universo/cap01.html>>. Acesso em: 25 maio 2023.

4. A lenda do dia e da noite

Algumas tribos amazônicas creem que no começo dos tempos só havia dia. Era sol de manhã, sol de tarde e sol de noite, e só quando as nuvens apareciam é que se tinha um descanso para tanta luz e calor.

Mas mesmo sem sol, continuava sempre dia. É que a noite, diziam eles, estava adormecida no fundo do rio Amazonas, e até ali ninguém se animara a despertá-la.

Naqueles dias, a Cobra-Grande, um dos personagens mais importantes do folclore amazônico, não só vivia à solta por aí como também tinha uma linda filha.

O esposo dessa jovem andava muito chateado, pois ela não queria dormir com ele de jeito nenhum. A desculpa da esposa era sempre a mesma:

– Deitar por que, se ainda não é noite?

O pobre tentava argumentar, dizendo que não seria nunca noite, mas não tinha jeito.

– Só deito quando anoitecer – teimava ela.

– Mas e quem vai despertar a noite do fundo das águas?

– Minha mãe sabe o segredo. Mande alguém até lá buscar um coco de tucumã.

No mesmo instante, o marido mandou três serviçais até lá.

Apesar de mortos de medo – pois não há índio que não se arrepie ao escutar o nome dessa entidade –, os serviçais foram até a Cobra-Grande e relataram-lhe o pedido da filha.

– Não o abram em circunstância alguma! – sibilou a serpente, entregando o coco aos três.

O coco fora selado com uma cobertura de breu, a fim de evitar a tentação da curiosidade.

Os emissários retornaram pelo rio na mesma canoa em que haviam partido. Durante o trajeto, o coco começou a vibrar, e um som baixinho, ao mesmo tempo rouco e fininho, escapou da sua casca lacrada.

– O que será isto? – disse um dos três índios, colando a orelha ao coco.

– O que não é para ser visto! – disse o timoneiro, arrancando o coco do curioso.

Mas o terceiro também estava curioso e, tomando o coco, colocou nele a orelha.

– Tem um monte de coisas aqui dentro! – disse ele.

– Talvez sejam joias! – disse o primeiro.

Ao escutar essas palavras, o timoneiro também acabou por render-se à curiosidade.

– Está bem, vamos parar a canoa e ver o que há aqui dentro!

A canoa parou bem no meio do rio, e eles acenderam uma fogueirinha para enxergar melhor. Como sempre acontece, o que mais discursara contra a desobediência revelava-se agora o mais impaciente por praticá-la.

– Vamos, quebre de uma vez essa porcaria! – disse o timoneiro, de olhos arregalados.

– Não!... Vamos retirar apenas o breu! – disse outro, mais cauteloso. Com uma mecha do fogo eles derreteram, então, a cobertura e finalmente abriram o coco.

De repente, uma nuvem negra escapou de dentro e envolveu a canoa e o rio e o mundo todo enquanto os índios cobriam as cabeças, abaixados. Ao mesmo tempo, milhares de sapos e grilos pularam para fora do coco e se espalharam mundo afora, dando à noite a sua inconfundível trilha sonora.

A noite se espalhou por tudo, indo alcançar a casa onde morava a filha da Cobra-Grande e seu esposo.

– Veja, meu marido! – disse ela. – Algo aconteceu!

Mas ele não podia ver nada, sequer a sua amada esposa.

– Se não posso vê-la durante a noite, então jamais teremos a noite! – disse ele, enfurecido.

Então, ele fez menção de agarrá-la, mesmo sem vê-la.

– Não, espere! – gritou ela. – Agora teremos de esperar o dia! O marido caiu da rede, de desgosto.

– E haverá dia, outra vez? – disse ele, desolado.

– Sim, ele não tardará – afirmou a jovem, confiante.

E assim foi. Logo, uma luzinha despontou na escuridão dos céus.

– Veja, a estrela d'alva! – disse ela, apontando a estrela que anuncia o dia. – Agora vou separar a noite do dia, de tal sorte que teremos as duas coisas, alternadamente.

Com o surgimento da noite, havia ocorrido uma série de metamorfoses na natureza. Bichos e aves de toda espécie haviam surgido, e quando ela olhou para o marido viu que também ele havia sofrido uma mudança.

– Meu adorado! – gritou ela, radiante. – Que cujubi lindo você está!

O pobre marido havia se transformado numa galinha preta de penas esverdeadas.

– Que besteira é esta? – disse ele ao acordar, agitando as asas e falando já pelo bico.

– Oh, que maravilha! – disse ela. – A partir de agora, sempre que o dia nascer, você cantará para mim e me despertará de uma noite deliciosa de sono!

A jovem parecia mesmo feliz. Pena que o marido não parecesse tão animado com a mudança.

– Quer dizer que vou ser esta ave horrorosa o resto da vida?

– Horrorosa?! – exclamou a jovem, ofendida. – Oh, Mãe-d’Água! Sempre reclamando!

Neste momento, os três emissários desastrados reapareceram. Imediatamente, o marido pulou na direção deles. Mas parou ao ver que os três emissários também estavam com os corpos cobertos de pelos negros.

A jovem começou a rir desbragadamente assim que a luz da aurora lhe permitiu ver melhor no que os três imprudentes haviam sido convertidos: três macacos de dentes arreganhados.

– Muito bem, toleirões, aí está o prêmio da sua imprudência! – disse o marido, sentindo-se muito bem vingado. – Doravante irão pular de galho em galho, de dia e de noite!

Os três macacos deram de ombros, arreganharam os dentes outra vez e saíram pulando para dentro da selva. Suas bocas estavam pretas e tinham marcas amarelas nos braços, um resquício do breu ardente que espirrara sobre eles quando arrombaram o coco no meio do rio.

Referências bibliográficas

Livros:

JUUL, Jesper. **Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity**. The MIT Press, 2019.

Teses e dissertações | Artigos:

LIPKIN, Nadav. **Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation**. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, v. 7, n. 11, p. 8-24, [data de publicação não fornecida]. Disponível em: <<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122/149>>. Acesso em: 18 maio 2023.

PRIETO, D. T.; NESTERIUK, S. **Indie GamesBR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil**. In: SBC – Proceedings of SBGames 2021. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/21510/21334>. Acesso em: 25 maio 2023.

PRIETO, D. T.; NESTERIUK, S.; STEAGALL, M. M. **Desenvolvimento Independente de Games: breves apontamentos da prática no contexto pós-digital**. *DATJournal*, v.7, n.2, 2022, Design, arte e tecnologia. Disponível em: <<https://openrepository.aut.ac.nz/server/api/core/bitstreams/b5ce5e4e-3377-420d-b537-fe09c66682a1/content>>. Acesso em: 25 maio 2023.

DE PAULA, Bruno Henrique; HILDEBRAND, Hermes Renato. **"Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey"**. In: Anais do 14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, São Paulo, p. 293-309, 2016. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-22092016-141634/publico/DanielPeixotoFerreira.pdf>. Acesso em: 27 maio 2023.

BROWNE, P.; SCHRAM, B. **Intermediating the Everyday: Indie Game Development and the Labour of Co-Working Spaces**. 2021. Publicação: Amsterdam University Press. Livro ‘Game Production Studies’. Disponível em: <<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9789048551736-006/html>>. Acesso em: 7 jun. 2023.

PARKER, Felan. **Indie Game Studies Year Eleven**. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/indie-game-studies-year-eleven/>>. Acesso em: 10 jun. 2023.

COMPANY, Fast. **Rediscovering History's Lost First Female Video Game Designer**. Medium. Disponível em: <<https://medium.com/fast-company/rediscovering-historys-lost-first-female-video-game-designer-4d161d1>>. Acesso em: 10 jun. 2023.

PARKER, Laura. **The Rise of the Indie Developer**, GameSpot. disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/the-rise-of-the-indie-developer/1100-6298425/>>. acesso em: 10 jun. 2023.

PEARCE, Dan. **Opinion: "Indie" Has Lost Its Meaning - IGN**. IGN. disponível em: <<https://www.ign.com/articles/opinion-indie-has-lost-all-meaning>>. acesso em: 10 jun. 2023.

GRIL, Juan. **The State of Indie Gaming**. Game Developer. disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/business/the-state-of-indie-gaming>>. acesso em: 10 jun. 2023.

JUUL, Jesper. **The indie explosion that's been going on for 30 years (give or take)**. Polygon. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/11/15/20962788/indie-development-history-handmade-pixels>>. Acesso em: 10 jun. 2023.

STUART, Keith. **Roger Ebert re-enters the "games as art" debate**. the Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/apr/20/roger-ebert-games-as-art>>. Acesso em: 10 jun. 2023.

PARKER, Felan. **Roger Ebert and the Games-as-Art Debate**. Project MUSE - Cinema Journal, v. 57, n. 3, p. 77–100, 2018. Disponível em: <<https://se4n.org/papers/parker.pdf>>.

Documentários / Filme (vídeo):

INDIE GAME: THE MOVIE. Direção de Lisanne Pajot e James Swirsky. Produção de Lisanne Pajot e James Swirsky. Distribuição de BlinkWorks Media, 2012. 1 DVD (103 min). Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/>. Acesso em: 18 maio 2023. (Documentário)

AQUELE DOC SOBRE JOGOS. Direção de Rafael Vital. Produção de Rafael Vital e Wilson dos Anjos. Distribuição: Crua produções, 2017.

Mídia: YouTube (64 min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=d3Yg9eRmX7w&ab_channel=CruaProdu%C3%A7%C3%B5es>. Acesso em: 18 maio 2023. (Documentário)

GAMESTAR ARTS. Surviving Indie. Written, Edited, and Directed by Richard James Cook. Produced by Richard James Cook. 20 de março de 2020. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z7CWZhhBMSo&ab_channel=GamestarArts>.

Acesso em: 25 maio 2023 (Documentário)

INSIDE GAMING. Demoscene: The Strangest (and Coolest) Computer Subculture - Inside Gaming Explains. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=VENFVhQqGls&ab_channel=InsideGaming>. Acesso em: 9 jun. 2023. (Documentário)

GUY, L33T. Documentary on the 80s and 90s Demoscene: The Art Of The Algorithms [FULL]. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=5MexnBunH_g&ab_channel=L33TGUY>. Acesso em: 9 jun. 2023. (Documentário)

DEMOSCENEDOC. Demoscene Documentary series: 1) Early 1990 - moving from cracking to demos, 2) Future Crew, 3) Complex, parallax and virtual dreams: developing 3D styles, 4) Orange & CNC D - style and innovation, 5) 2000 - no more limits, 6) The music. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=JCVw8qQryiw&list=PLB80155C0CA46465B&index=2&ab_channel=demoscenedoc>. Acesso em: 9 jun. 2023.

STEVENS, USC. Kellee Santiago: Are Video Games Art? Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=6GjKCnPQlSw&ab_channel=USCStevensCenterforInnovation>. Acesso em: 1 dez. 2023.

A KNIGHT'S TALE. Direção: Brian Helgeland. Produção: Tim Van Rellim e Todd Black. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2001. 1 DVD.

Referência de imagem:

SpaceWar! operando no DEC PDP-1 do Instituto de Tecnologia de Massachusetts - MIT. Disponível em:

<<https://www.computerhistory.org/pdp-1/>>