

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

LEONARDO CARDOSO MAFRA

**ARCADE DA CASA LILÁS:
jogando com alteridade através do meio**

**Porto Alegre
2023**

LEONARDO CARDOSO MAFRA

**ARCADE DA CASA LILÁS:
jogando com alteridade através do meio**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Marina Bortoluz Polidoro

**PORTO ALEGRE
2023**

CIP - Catalogação na Publicação

Mafra, Leonardo
ARCADE DA CASA LILÁS: jogando com alteridade
através do meio / Leonardo Mafra. -- 2023.
94 f.
Orientadora: Marina Bortoluz Polidoro.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2023.

1. jogos digitais. 2. artemídia. 3. arte
interativa. 4. arte e tecnologia. 5. remediação. I.
Bortoluz Polidoro, Marina, orient. II. Título.

LEONARDO CARDOSO MAFRA

**ARCADE DA CASA LILÁS:
jogando com alteridade através do meio**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para
obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais,
pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 10 de abril de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Marina Bortoluz Polidoro
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Alessandra Lucia Bochio
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Flávio Roberto Gonçalves
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

“Science fiction properly conceived, like all serious fiction, however funny, is a way of trying to describe what is in fact going on, what people actually do and feel, how people relate to everything else in this vast sack, this belly of the universe, this womb of things to be and tomb of things that were, this unending story.”

Ursula K. Le Guin

AGRADECIMENTOS

À Sarita, editora, colega de conversas filosóficas e apoiadora condicional. Te amo, mãe.

Aos meus cachorros Paçoca e Peto que me inspiram e me confortam nos momentos difíceis, mesmo eles não sabendo do que se trata o trabalho.

Aos meus colegas artistas que mantenho contato em redes sociais e no Discord, especialmente os *Worldbuilders*, por serem minha inspiração, torcida e companheiros em aventuras criativas.

À todos os artistas e criadores de conteúdo que não me conhecem, mas mantenho uma relação parassocial insalubre.

À Isa, Marcela e Colossi por serem os melhores amigos e testadores durante tantos anos, sempre me divertindo e virando noites conversando, jogando e xingando tudo e todos.

Ao Pedro por estar do meu lado nos altos, baixos e, principalmente, nos médios.

À Marina, minha orientadora, professora e supervisora de estágio, sempre me guiando nos mais diferentes processos, me ensinando, pelo exemplo, a ser um estudante e profissional melhor.

À banca por sua contínua participação. Suas críticas e direcionamentos foram essenciais na construção deste projeto.

E finalmente à UFRGS, o Instituto de Artes e o Lit por me acolherem e darem tantas oportunidades durante essa graduação, me auxiliando a evoluir minha arte e repensar meu lugar no mundo ao longo deste extenso processo.

RESUMO

O presente texto é resultado da pesquisa em Artes na qual desenvolvi um jogo digital, combinando as minhas investigações em arte e tecnologia, referências práticas em arte interativa e estudos teóricos sobre mediação e normatividade. O objeto de estudo parte do meu jogo, seu material de pré-produção e referências práticas. O projeto explora as diferentes etapas da produção deste jogo, de seu planejamento, coleta de referências, escrita, pré-produção e aplicação, revisando as decisões tomadas e seus impactos na temática e visual do jogo. O conteúdo é discutido dentro da lente de arte-mídia e remediação, tendo como referência filmes e literatura de terror e fantasia e abordando temas sociais de alteridade, obsolescência, substituição, ponto de vista e preservações de história, analisando o papel da arte e tecnologia nestes contextos.

Palavras-chave: jogos digitais; artemídia; arte interativa; arte e tecnologia; remediação; design de jogos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Fluxograma da metodologia de pesquisa.....	12
Figura 2 -	Screenshot do jogo Palácio das Memórias de dezembro de 2020.....	15
Figura 3 -	Registro de fliperamas em Porto Alegre	17
Figura 4 -	Captura de tela do editor do projeto na <i>engine</i> Unity	18
Figura 5 -	Poster do Haunted Demo Disc 2022: Spectral Mall	21
Figura 6 -	Museu contendo jogos no Haunted Demo Disc 2021	22
Figura 7 -	Captura de tela de jogos da coleção Haunted Demo Disc 2020, 2021 e Spectral Mall.....	22
Figura 8 -	Captura de tela do jogo The Path.....	23
Figura 9 -	Captura de tela do jogo Unpacking.....	25
Figura 10 -	Referências em filmes de terror.....	27
Figura 11 -	Revista FRUiTS e moda de Harajuku.....	32
Figura 12 -	Várias edições da revista FRUiTS	33
Figura 13 -	<i>Concept arts</i> do personagem Jean K. Talyst	34
Figura 14 -	Ilustração do Olho Aberto e Olho Fechado	35
Figura 15 -	Explorações iniciais do personagem Wattson	36
Figura 16 -	Ilustração do personagem Wattson com retrato e sua Chave-de-rubi	37
Figura 17 -	<i>Concept art</i> da personagem Petal e estudo de sua versão transformada	38
Figura 18 -	Estudos visuais da personagem Star	39
Figura 19 -	Documento do jogo Revista Lilac, sua capa retrata entrevista com os Shockerz.....	40
Figura 20 -	Estudos do personagem Bivolt em sua forma suprimida e libertada.....	40
Figura 21 -	<i>Concept art</i> da personagem Moira.....	42
Figura 22 -	Ilustração da Interplanária.....	44
Figura 23 -	Pintura representando as camadas da realidade	45
Figura 24 -	<i>Concept arts</i> do experimento falho.....	46
Figura 25 -	<i>Concept arts</i> do quiosque central do Arcade.....	46
Figura 26 -	<i>Concept arts</i> da montanha-russa e túnel do Arcade.....	48
Figura 27 -	Estudo visual do teatro do sótão	49
Figura 28 -	Painel do Inferno do tríptico O Jardim das Delícias Terrenas	51
Figura 29 -	Foto da instalação Projected Desert with Beach House.....	53
Figura 30-	Foto de instalações da Convergence Station.....	53

Figura 31 -	Pintura retrofuturista do artista Syd Mead da série US Steel.....	54
Figura 32 -	Captura do sistema de diálogo do jogo	56
Figura 33 -	Foto de exemplares da coleção de livros E Agora Você Decide.....	58
Figura 34 -	Capturas de tela do jogo Disco Elysium.....	60
Figura 35 -	Capturas de tela do jogo Dificuldades Técnicas.....	62
Figura 36 -	Capturas de tela do jogo Sonho de Dalí.....	63
Figura 37 -	<i>Concept art</i> do Poltergeist.....	64
Figura 38 -	Jean localizando item utilizando sua percepção	65
Figura 39 -	Jean em frente a máquina de peixes.....	66
Figura 40 -	Moira em seu Museu subterrâneo alagado.....	67
Figura 41 -	Frame do curta-metragem Um Cão Andaluz	69
Figura 42 -	Captura de Tela dos jogos Shovel Knight, Cuphead, Return of the Obra Dinn e Immortality.....	70
Figura 43 -	Captura de Tela do jogo Jet Set Radio	71
Figura 44 -	Captura de tela do jogo Hylics 2	72
Figura 45 -	Página dupla do quadrinho Arzach	73
Figura 46 -	Ilustração A state of attentiveness. Presence over art pollution, do artista Rael Lyra.....	74
Figura 47 -	Exploração visual da narrativa do jogo	75
Figura 48 -	Planejamento do Arcade em 3D.....	75
Figura 49 -	Concept arts de exploração de objetos do cenário	76
Figura 50 -	Interpretação de Petal dançando para fora do Submundo por João Bragato.....	77
Figura 51 -	Pinturas de João Bragato do seu projeto Solitude	77
Figura 52 -	Capturas de tela de cenas jogo	78
Figura 53 -	Captura de tela da <i>UI</i>	79
Figura 54 -	Captura de tela do computador do jogo	80
Figura 55 -	Captura de tela dos retratos	81
Figura 56 -	Ícones de peixe do jogo.....	82
Figura 57 -	Mapa de distorção e imagem final do item “Botão de Estrela”	82
Figura 58 -	Ícone do “Ovo de Interplanária”	83
Figura 59 -	Captura de tela ao coletar itens do jogo	83
Figura 60 -	Captura de tela do inventário e leitura de documentos	84
Figura 61 -	Captura de tela da transcrição em bordado do diário de Petal	85
Figura 62 -	Imagens do manual do jogo	86

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	PROCESSOS DE CRIAÇÃO	15
3	O MEIO	19
4	A MENSAGEM	24
4.1	PERSONAGENS.....	30
4.2	LUGAR.....	44
5	JOGABILIDADE (GAMEPLAY)	56
5.1	SISTEMA DE DIÁLOGO.....	56
5.2	MINIJOGOS E POLTERGEISTS.....	61
5.3	MISTÉRIOS E INVESTIGAÇÃO.....	64
6	GRÁFICOS / VISUAIS	68
	CONCLUSÃO	88
	REFERÊNCIAS	90
	APÊNDICE A - Mapa mental de referenciais teóricos	94
	APÊNDICE B - Playlist com gravação completa do jogo e demonstrações	94
	APÊNDICE C - Manual do jogo	94
	APÊNDICE D - Download da <i>build</i> atual do jogo	94
	REFERÊNCIAS	94

1 INTRODUÇÃO

O presente texto é resultado da pesquisa em Artes na qual desenvolvi um jogo digital, combinando as minhas investigações em arte e tecnologia, referências práticas em arte interativa e estudos teóricos sobre mediação e normatividade. Como objeto de estudo discorrerei sobre meu jogo, seu material de pré-produção e referências práticas.

Na atual era de ubiquidade tecnológica e imediatismo, a ilusão de transparência midiática e negação do papel linguístico do meio perpetua uma hierarquia financeira e social na representação. Isso permite que mídias produzidas dentro de uma lógica patriarcal cis-hetero dominem e ditem as regras do jogo narrativo, apropriando-se de ideais de progresso e limitando-os a um suposto estado natural, caracterizado pela ausência de diversidade e experimentação. Neste cenário, utilizando da perspectiva das Artes Visuais, elaborei este projeto pessoal inspirado em experimentações recentes em arte interativa e tecnologia, resultantes da popularização e democratização do meio, possibilitada por novas ferramentas digitais. Busco com este processo testar e expandir meu conhecimento nas diferentes áreas de design de jogos digitais como uma culminação da trajetória artística no curso e fora dele, e como um encaminhamento para continuação de pesquisas na área.

O projeto explora as diferentes etapas da produção deste jogo, de seu planejamento, coleta de referências, escrita, pré-produção e aplicação, revisando as decisões tomadas e seus impactos na temática e visual do jogo. A experiência será articulada à teoria estudada, delineando o potencial criativo de conscientização da relação com a arte e mídia criada e consumida como ferramenta na composição de narrativas subversivas. Investigo a importância da diversificação de pontos de vista; a maneira como as escolhas em criação e adaptação de narrativas fazem uso da negociação entre as forças e limitações do meio; nossa relação com tecnologia e sua capacidade de produzir e comunicar narrativas subversivas, utilizando a potência dos mitos em nosso contexto social e histórico.

O trabalho surge da provocação sobre a caracterização errônea do não-normativo como estrangeiro, alienando-os de nossa realidade, e como seu resgate pode ser o combustível artístico e estético necessário para transgressão dos tabus representativos. Dentro desta perspectiva busco também explorar a conscientização sobre o papel da linguagem e do meio, pela admissão dos vieses da imagem como veículo comunicativo. Representações preocupadas com o hiper-realismo na linguagem e a repetição de estruturas narrativas padronizadas a fim de gerar um produto mais universal e de fácil consumo, sacrificam experimentalismo e subjetividade para obter esse processado estilo, favorecendo narrativas de

manutenção do status quo favoráveis ao capital financeiro. Essa busca por despolitização estética da arte gera exclusão, uma vez que mais recursos são necessários para desenvolvimento de mega produções com discursos familiares em formatos polidos dentro de padrões visuais contemporâneos.

Neste cenário o rápido avanço tecnológico é ambíguo em seu potencial de ser uma contribuinte na democratização e distribuição de arte e mídia e ao mesmo tempo ferramenta na monopolização por grandes empresas que destinam seu avanço como substituição de força criativa e higienização estética da arte. Dentro da remediação¹ esse conflito pode ser parcialmente explorado através da lente de complementaridade entre hipermediação e transparência amidiática (BOLTER, GRUSSIN; 1999), e sua relação ontológica. Da mesma forma que a metalinguagem e as características de cada meio podem ser exploradas e exacerbadas a seu favor na articulação entre meio e mídia, também a ilusão de transparência reforçada pela tecnologia, com a suposição de objetividade da visão mecânica fotorrealista e da perspectiva linear, servem de justificativa para perpetuação de olhares normativos.

O título do trabalho traz um trocadilho com o enredo do protagonista adentrando além da superfície do mundo sensível, atravessando a barreira metafísica. Como ele, busco o rompimento dos padrões representativos nos jogos, com o estudo da superfície da obra, no contexto de remediação, a desconstrução das referências midiáticas na mistura de linguagens e na admissão da superfície artística e tecnológica da mídia como ferramenta de interesse visual e temático significativo.

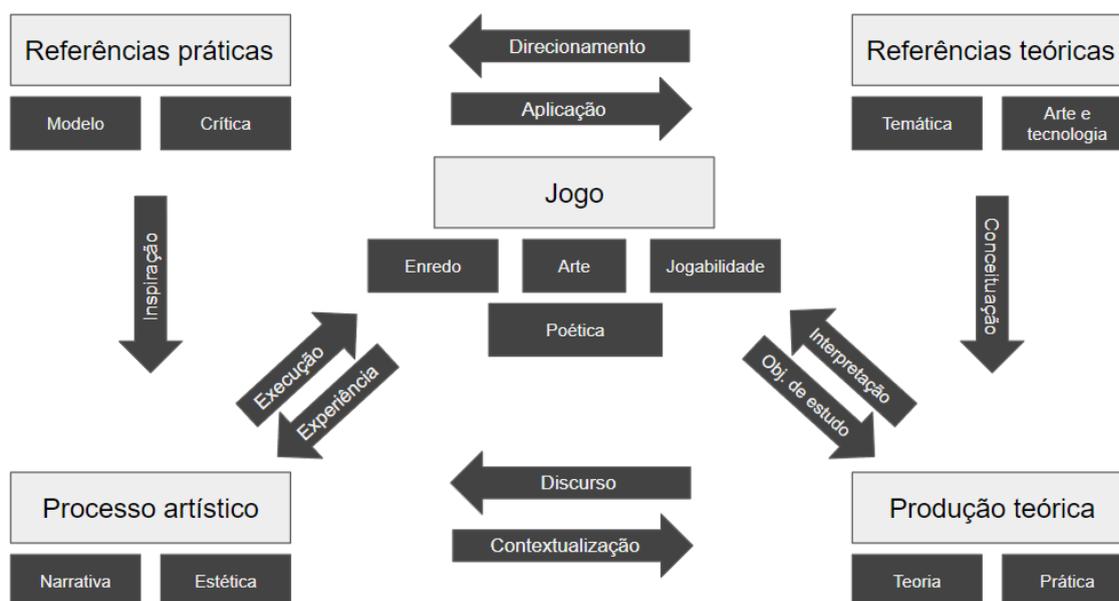
O enredo que conduz o jogo é uma história fantástica contemporânea, com elementos de terror e ficção científica. A narrativa interativa inspirada por romances de formação², explorando autodescobrimento, identidade e hierarquias sociais. Busquei unir um tom surrealista ao familiar, ao explorar como o inconsciente, o social e o intimismo do personagem impactavam sua interação e a construção do mundo paralelo fictício.

O trabalho advém de um processo retroalimentado entre a pesquisa bibliográfica, abordando paralelamente a temática e o meio, o estudo das referências e o processo criativo e teórico.

¹ BOLTER, Jay David; GRUSSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Revised ed. Cambridge Massachusetts: Mit Press, 2000.

² *Bildungsroman*, *novels of development* ou romances de formação, são romances literários que abordam a evolução psicológica, social e moral de um personagem, transicionando da infância para maturidade. (JACK, 1999)

Figura 1 - Fluxograma da metodologia de pesquisa



Fonte: Elaboração própria.

A investigação prática e teórica: a seleção de referências e como elas modificam o trabalho e o processo, tanto na inspiração prática e temática, como na conceitualização teórica em campos da Arte, tecnologia, ciências sociais e suas intersecções. Ocorre a documentação do processo de produção que, em paralelo com a produção escrita, contextualiza a pesquisa e é influenciada por ela, definindo a estética e a narrativa que direcionam o trabalho. O jogo, como objeto de estudo, tem como propósito uma curta demonstração ao final do projeto, que conta com enredo, arte e jogabilidade fruto desse processo. Portanto, influenciado pelas pesquisas bibliográficas, por outras obras que serviram de guia ou contraste, pela minha prática artística, por sua vez interpretada através da lente discursiva do trabalho, busco desenvolver um trabalho resultante do estudo e pesquisas desenvolvidos ao longo do curso.

Em minha trajetória artística me interessou a arte-mídia³ e a busca por autoria e intenção artística nas diferentes partes do consumo de mídia. Também sempre tive apreço pelo fantástico e pelo surreal. Cresci jogando *videogames* com meus irmãos, e gostava de me fantasiar e usar meus brinquedos como personagens de elaboradas histórias. Enquanto via amigos e parentes dificilmente subvertendo sua descrença para aceitar as lógicas desses mundos fictícios, eu me permitia ser transportado para estes lugares e reconhecia para além de seus visuais sonhados, a profunda familiaridade com a nossa realidade.

³ MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2007

Quando exposto ao mundo da arte, considerando sua parte técnica, autoria e referências históricas, revisitei criticamente as produções e gêneros de ficção objetos de meu fascínio. Encontrei, ao mesmo tempo, contradições e clichês espalhados pelas mídias consideradas “low art”, e também diversas produções menos conhecidas que julgo ricas em experimentalismo e discussões profundas e inovadoras. Estão entre elas filmes de terror de baixo orçamento, animações internacionais, jogos de fantasia e ficção científica e ficção de gênero *pulp* como os *penny dreadfuls* góticos, as surrealistas novelas de ficção científica dos anos 60 aos 80, livros “escolha a sua aventura”, ou revistas de mistério. Na pluralidade de produções, mesmo obras com propostas inovadoras, porém de menor sucesso em suas ambições, percebi que continham um ponto de vista cuja linguagem singular de expressão atestava seu valor subjetivo criativo. A sensação é a de encontrar diamantes no carvão, a da busca por obras com características únicas e distintas em meio a grande produção.

Creio que ao adotar um olhar crítico, torna-se possível diferenciar produções autorais que, ao mesmo tempo que se adequam aos formatos da indústria, se elevam por suas perspectivas únicas e excentricidades. Discutindo remediação, e mais especificamente o seu caráter de superação e adaptação, acredito que o resgate e evolução de meios com identidades características, porém potencial pouco explorado, oferecem terreno mais fértil e produtivo que a adesão às mesmas conversas já estabelecidas e legitimadas.

Por mais severa que possa ser a nossa crítica à indústria do entretenimento de massa, não se pode esquecer que essa indústria não é um monolito. Por ser complexa, ela está repleta de contradições internas, e é nessas suas brechas que o artista pode penetrar para propor alternativas de qualidade. Assim, não há nenhuma razão por que, no interior da indústria do entretenimento, não possam despontar produtos - como programas de televisão, videoclipes, música pop etc. - que, em termos de qualidade, originalidade e densidade significativa, rivalizem com a melhor arte "séria" de nosso tempo. Não há também nenhuma razão para esses produtos qualitativos da comunicação de massa não serem considerados verdadeiras obras criativas do nosso tempo, sejam elas vistas como arte ou não. (MACHADO, 2007, p.25)

No próximo capítulo detalho uma retrospectiva geral da ideação do trabalho e início da pesquisa. No terceiro capítulo discorrerei sobre minha escolha do formato jogo e sua relação com remediação e arte-mídia. No quarto capítulo esmiuçarei a história, personagens e referências literárias importantes para o texto e temas do trabalho. No quinto capítulo falarei

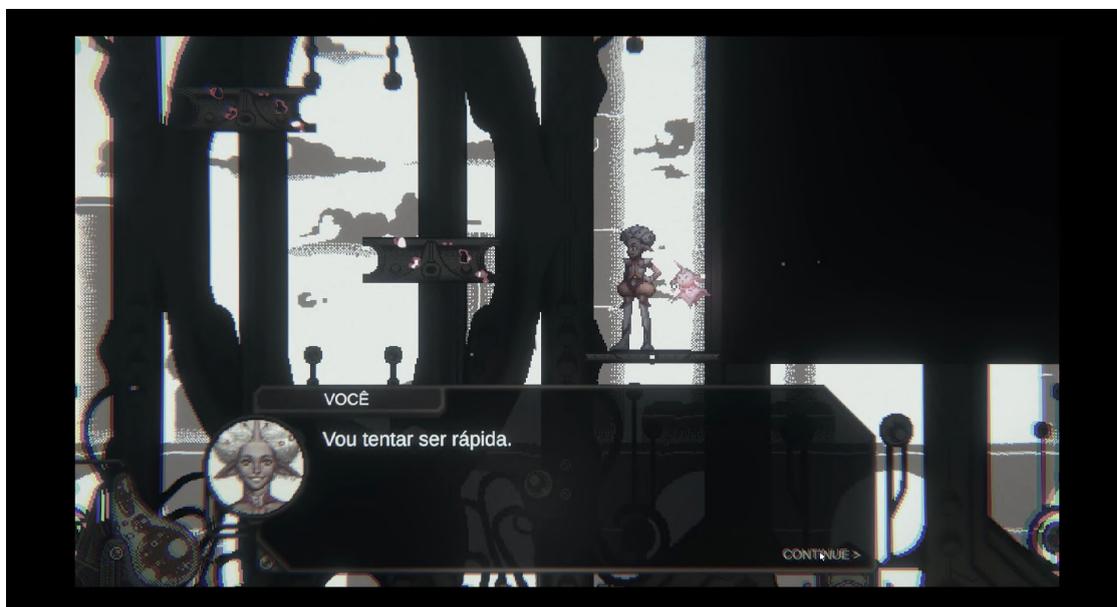
sobre a jogabilidade em si, os sistemas postos que permitem o jogo funcionar e a lógica por trás de suas escolhas. Finalmente, no sexto capítulo discorrerei sobre a pesquisa visual do jogo, sobre a escolha nos gráficos computadorizados, dos menus, da arte de conceito e referências das artes visuais, assim como sua relação com arte e tecnologia, antes de apresentar minhas considerações finais.

2 PROCESSOS DE CRIAÇÃO

Uma parte importante de meu processo artístico é a recordação das ideias que tenho em diferentes documentos e listas, que são atualizadas, expandidas e relacionadas ao longo do tempo. O jogo faz parte deste processo, maturando temas e visuais impactantes que, combinados com outras ideias, permite gerar projetos concretos, quiméricos em natureza, porém mais ricos em simbologia e camadas de compreensão, distanciados de simples adesão aos arquétipos.

Mantenho, além disso, um diário de sonhos, que inspiram escolhas narrativas não-convencionais. Os sonhos que tenho geralmente manifestam símbolos de mídias visuais como filmes, jogos e desenhos alterados pelo subconsciente para novos formatos, que em mais de uma ocasião foram gatilho criativo para imagens fantasiosas e guturais. Esse recurso foi muito importante não só para este jogo mas para outro trabalho desenvolvido ao longo do curso, Palácio das Memórias, no qual a exploração e documentação do inconsciente e seus símbolos foi, além do pontapé inicial, também o tema central do trabalho.

Figura 2 - Screenshot do jogo Palácio das Memórias de dezembro de 2020



Fonte: De autoria própria

Uma inspiração importante para a caracterização fantástica da exploração do inconsciente através de visuais contraditórios e fantasiosos vem do surrealismo. O termo, inicialmente cunhado por Apollinaire, foi adotado para descrever o movimento cultural moderno europeu que buscou a exploração artística do inconsciente. Em seu manifesto de

1924, André Breton argumenta contra atitudes materialistas e lógicas, acreditando que o aprofundamento nos sonhos e não-conformidade são importantes não só para arte, mas para a vida.⁴ Ele descreve o surrealismo como:

SURREALISMO, s.m. Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral. (BRETON, 1924)

Além dos textos e ideias dos Surrealistas europeus, incluindo artistas como Max Ernst, Dorothea Tanning, Man Ray e Remedios Varo, me inspirei nos pensamentos que eles evidenciaram e popularizaram, e os diversos artistas que influenciados por eles, diretamente ou não, criaram obras similarmente provocadoras e fantásticas.

Quando decidi que faria um jogo consultei essa reserva de ideias e sonhos, e selecionei a que senti que melhor dialogava com as questões atuais da minha pesquisa e com potencial para desenvolvimento no TCC, adaptando seu escopo para o novo cenário de desenvolvimento. Entre essas ideias encontravam-se a exploração do lugar como identidade, surrealismo, terror, teoria queer, retrofuturismo⁵ e transhumanismo.

Na busca de expandir meus referenciais, comecei a pesquisar e me aprofundar na cena artística de jogos como meio artístico, experimentais e independentes, especificamente produzidos por apenas um indivíduo (*solodev*) ou por equipes pequenas. Perguntando em fóruns e pesquisando em plataformas, encontrei jogos que dialogavam esteticamente, tematicamente e mecanicamente com meu projeto. Fui observando e anotando padrões de como essas experiências incorporaram aspectos de narrativa, *gameplay* e gráficos, e como essas interações dialogavam com meus interesses e poderiam ser aplicadas no jogo.

A partir destes registros, desenvolvi protótipos testando visualmente como interpretar essas ideias, solidificando a premissa do jogo, seu cenário e personagens. Desenvolvi e expandi uma biblioteca visual, catalogando referências artísticas com o objetivo de solidificar a realidade do jogo, embasando-as histórica e culturalmente. Algumas das referências históricas importantes foi a estética “y2k”⁶ que aborda o maximalismo da virada do século, com visuais psicodélicos tecnológicos e referências orientais.

Para mais referências, visitei fliperamas de Porto Alegre onde registrei sua arquitetura, jogos, atmosfera e visuais. (Fig. 3)

⁴ BRETON, André. **First Manifesto of Surrealism in Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas**. Charles Harrison & Paul Wood, eds. Oxford: Blackwell Publishers, 1992, pp. 87-88.

⁵ O retrofuturismo, carregando paradoxos em sua etimologia, descreve análise ou recriação das interpretações de futuro de gerações passadas.

⁶ Abreviação de “Years 2000” ou “anos 2000” em português, se refere às tendências de moda e cultura pop características do início do século XX.

Figura 3 - Registro de fliperamas em Porto Alegre - Documentos de trabalho

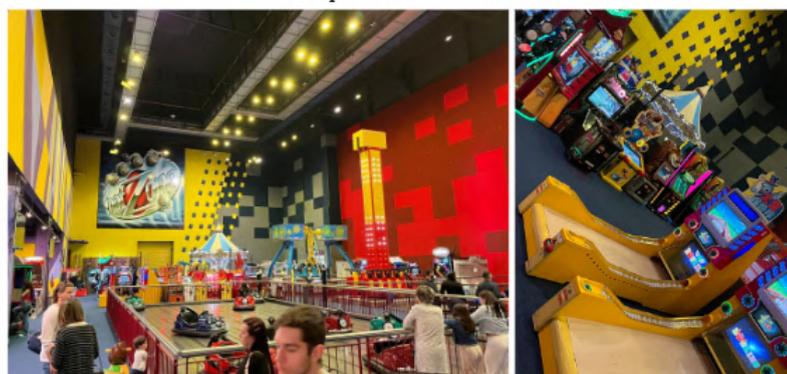
Fliperama AZE Games



Fliperama Winner Games



Fliperama Hot Zone



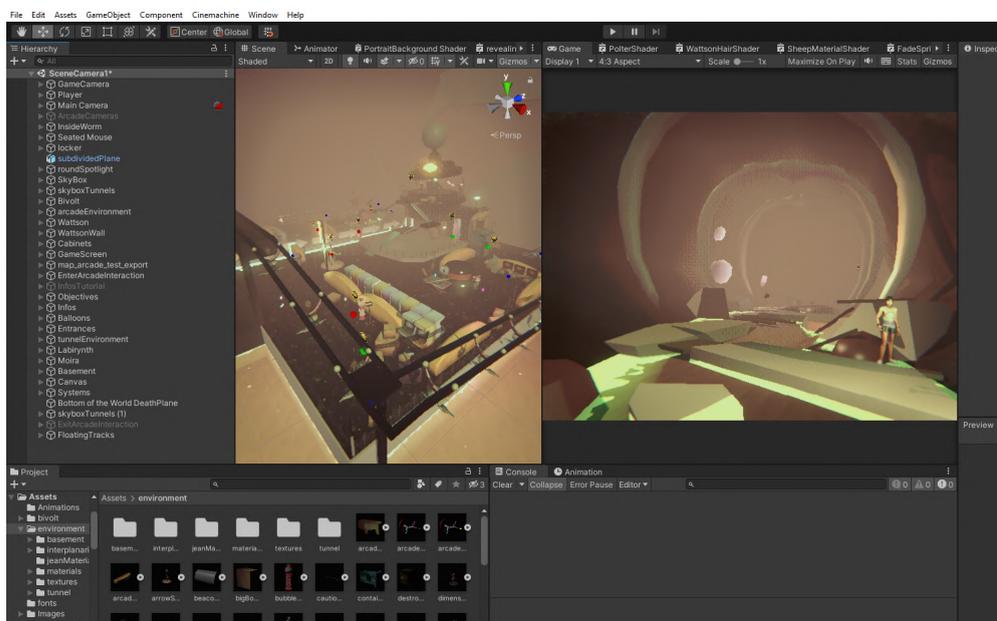
Fonte: De autoria própria

Neste momento percebi que antes das pesquisas visuais, precisava progredir e solidificar tematicamente a história. Então dediquei-me a finalizar as referências bibliográficas e escrever as relações entre personagens e contexto em uma enciclopédia particular que permitia ampliação e referenciação. Assim, sempre que surgia alguma decisão sobre caracterização ou representação estética, pude me debruçar em minhas referências e na produção e pesquisa prévias.

Com arcabouço teórico e narrativas mais determinadas, pude desenvolver a *gameplay*⁷ e estética com maior direcionamento. Comecei a realizar testes visuais mais específicos de *concept art*⁸ de lugares e personagens. Nestes, meu objetivo era de, por meio da pesquisa, iteração e adaptação de designs, criação de dimensionalidade visual para os sujeitos do jogo – unindo sua história, sua aparência e referências do mundo da moda – e assim gerar designs finais que poderiam ser usados para representá-los em ilustrações e no 3D.

O jogo está sendo criado com a *engine* Unity. Essa *engine* usa a linguagem de programação C# e apresenta bibliotecas e área de trabalho produzidas para universalizar a produção de jogos. Por ela estar num nível intermediário entre domínio técnico e recursos que facilitam a criação, mas ainda exigindo programação e permitindo uma personalização em baixo nível, é uma ferramenta especialmente útil para desenvolvimento independente em equipes pequenas, tendo entre seus destaques jogos *indie* premiados como Hollow Knight, Cuphead e Outer Wilds. Utilizando esta *engine*, uni experiências prévias e ideias de jogabilidade para criar um ambiente digital controlado por mais de 60 códigos, determinado as possibilidades de interação do jogador com o mundo fictício, como diálogo, missões, minijogos, movimentação e visuais.

Figura 4 - Captura de tela do editor da Unity



Fonte: De autoria própria.

⁷ Se refere à jogabilidade, os aspectos táticos de um jogo, como seu enredo e como deve ser jogado.

⁸ *Concept art* é uma forma de artes visuais que envolve a pesquisa na representação de conceitos na fase de pré-produção de um projeto, através da iteração e exploração de ideias, com o objetivo de criar personagens, cenários e objetos para o trabalho final.

3 O MEIO

O formato escolhido para o trabalho foi jogo digital. Inicialmente cogitei fazer o trabalho na configuração de livro, filme ou ilustrações. Jogos digitais, no entanto, se destacaram pela sua capacidade de interação mais direta. Sua natureza multimídia permite unir formatos como animação, desenho, escultura, literatura e fotografia, criando experiências multifacetadas com rica possibilidade de diálogos entre símbolos e significantes visuais.

O livro *Homo Ludens* de Johan Huizinga⁹ destaca a importância dos jogos, sua presença inerente à condição humana e sua autonomia categórica:

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos "jogo" e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo. (HUIZINGA, 1938, pág. 6)

Huizinga também destaca a capacidade do jogo de nos transportar para novos planos de existência, fora das organizações sociais estabelecidas:

No que diz respeito às características formais do jogo, todos os observadores dão grande ênfase ao fato de ser ele desinteressado. Visto que não pertence à vida "comum", ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, ele se nos apresenta: como um intervalo em nossa vida cotidiana. (HUIZINGA, 1938, pág. 9)

Cinema, assim como jogos, também são capazes de criar intervalos na vida cotidiana, transportando o jogador com suas imagens e narrativa. Historicamente cinema e jogos digitais também carregam diversas similaridades, são linguagens recentes, de projetos majoritariamente coletivos, produção diretamente impactada por avanços tecnológicos, e ricos em gêneros e possibilidades experimentais de remediação, avançando, adaptando e unindo outros meios.

Os filmes sofreram uma transição na sua forma de fruição, de ambientes específicos de consumo para dentro da casa. Os anos 70 viram o desenvolvimento de tecnologias de VHS e Betamax e a popularização do *home video*, facilitando a gravação e distribuição de filmes,

⁹ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Ranchos de Taos, NM: Angelico Press, 2016.

que, junto a popularização dos aparelhos de televisão no ambiente doméstico, tornaram filmes de baixo orçamento mais acessíveis, com a explosão comercial das locadoras.¹⁰ Os jogos, similarmente, em um processo iniciado com a transição do ambiente de jogo dos fliperamas para os consoles caseiros e *personal computers*, somado à recente expansão na acessibilidade de ferramentas digitais e comunidades virtuais de jogos, que puderam cada vez mais facilmente serem desenvolvidos, compartilhados e modificados.

A mídia digital também apresentou um novo potencial intermediário, descrito por Higgins como a capacidade da arte contemporânea de unir e explorar junções com outras formas consagradas de arte, a partir de sua combinação, de forma a acarretar a transformação dos meios. Alessandra Bochio, discorre sobre a complexidade do conceito de intermedialidade, concluindo seu papel cada vez mais presente na produção artística atual, sua ligação intrínseca com o desenvolvimento tecnológico e seu potencial em alargar as possibilidades de exploração artística.¹¹

Dado esse potencial esse terreno fértil para exploração, apesar de suas comunidades inicialmente insulares, os jogos sofreram e sofrem uma similar expansão de jogadores e criadores, juntamente com a diversidade de novas experiências e pontos de vista.¹²

Um exemplo dessas comunidades é a iniciativa Haunted Demo Disc. Realizada pela comunidade Haunted PS1, de criadores e entusiastas de jogos *low-rez* (baixa resolução/retrô), são coletâneas de jogos independentes inspirados pela quinta geração de consoles de *videogames*, criando e disponibilizando como iniciativa para divulgar demonstrações e experimentações de jogos da comunidade com o tema do terror.¹³ Tanto em sua divulgação gratuita, como em sua escolha estética, eles remontam à era do compartilhamento de mídias físicas e jogos *sharewares*.¹⁴

¹⁰ VENI, Vidi; WASSER, Frederick. **Video: The Hollywood Empire and the VCR**. Estados Unidos: University of Texas Press, 2001. p. 28

¹¹ BOCHIO, Alessandra Lucia. Entre meios: convergência audiovisual. 2015. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - **Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo**, São Paulo, 2015. doi:10.11606/T.27.2015.tde-26052015-110221. Acesso em: 2023-03-16.

¹² ANTHROPY, Anna. **Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back sn Art Form**. Ed. Ilustrada. Nova Iorque: Seven Stories Press, 2012.

¹³ Comunidade Haunted PS1. **HPS1 (Haunted PS1) Demo Disc: Spectral Mall Presskit**. ago. de 2022. Disponível em: <https://hauntedps1.itch.io/demo-disc-spectral-mall>

¹⁴ Jogos shareware são versões limitadas de jogos distribuídas gratuitamente, buscando dar uma demonstração do software, criando uma audiência e incentivando sua compra. Eles eram populares nos anos 1990 sendo distribuídos em disquetes e CDs.

Figura 5 - Poster do Haunted Demo Disc 2022: Spectral Mall



Fonte: Haunted PS1 <<https://hauntedps1.itch.io/demo-disc-spectral-mall>>

Na sua segunda edição, lançada em 2021, os desenvolvedores criaram um *hub* central conectando os jogos como exposições de museus, com *tableaux vivants* que podiam ser interagidos para iniciá-los (Fig. 6). Na nova versão de 2022 esse espaço que conecta os jogos é um shopping center, no qual os jogos são acessados por meio das vitrines de lojas.

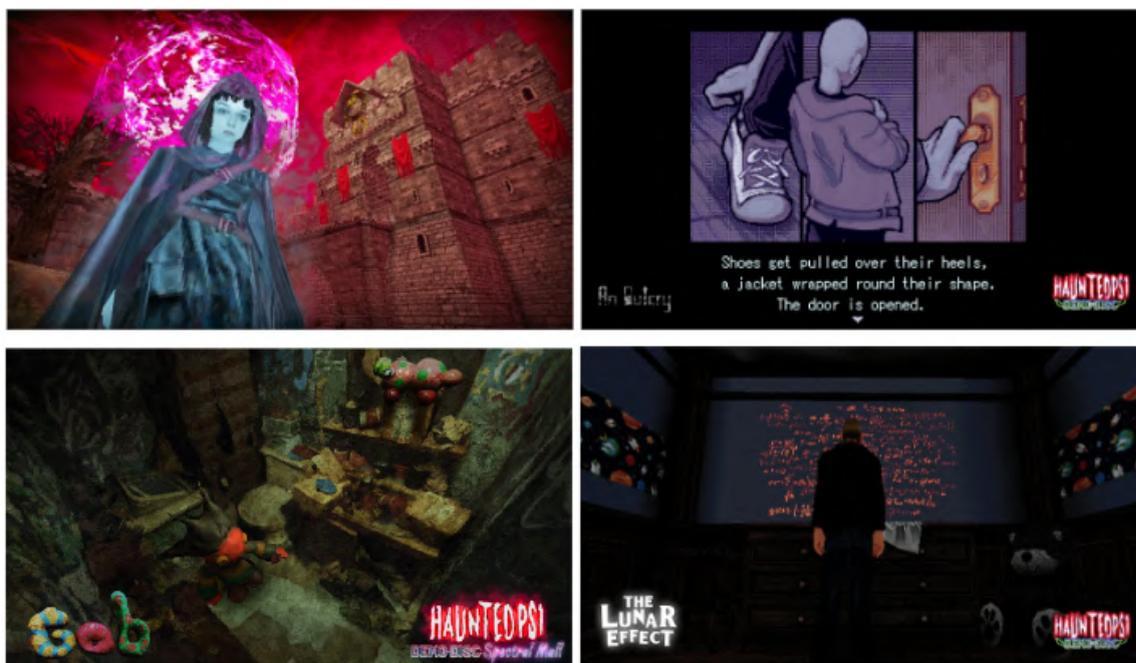
Essa série inspirou no meu trabalho o uso de “espaços hipermediados” (BOLTER, GRUSSIN; 1999) como centros de interação de jogos, a escolha intencional pelo resgate de designs retrô, o tema de terror e a variedade de curtas experiências disponibilizadas, todas independentes e gratuitas, inseridas em uma comunidade que compartilha interesses criativos.

Figura 6 - Museu contendo jogos no Haunted Demo Disc 2021



Fonte: Captura de tela do jogo Haunted Demo Disc 2021 realizada pelo autor

Figura 7 - Captura de tela de jogos da coleção Haunted Demo Disc 2020, 2021 e Spectral Mall



Fonte: Twitter do Haunted PS1 <<https://twitter.com/HauntedPs1?>>

Capturas dos jogos Dread Delusion por Lovely Hellplace, An Outcry por Quinn K., Gob by gamma girl labs e The Lunar Effect por Negative Entities.

Assim como o Haunted Demo Disc, em plataformas como Itch.io é possível encontrar diversos criadores e iniciativas que buscam criar experiências interativas curtas e impactantes, disponibilizadas gratuitamente, com a possibilidade de doações financeiras ao criador ou aquisição por preço reduzido. Esses projetos de paixão são normalmente excêntricos, fantasiosos e estilizados, priorizando um forte ponto de vista e reverberação com o público. Muitos deles lidam com traumas e crises existenciais, abordando as dificuldades da vida contemporânea e sua relação com a internet e jogos.

O jogo *The Path* é criação do casal de artistas Auriea Harvey e Michaël Samyn, que no final dos anos 1990 criaram sites e *net art*. Unidos fundaram a Entropy8Zuper! onde experimentavam a intersecção de narrativas, *net art* e intermídia.¹⁵ Um de seus jogos – *The Path* – reconta a história da *Chapéuzinho Vermelho* de diversos pontos de vista com seis diferentes irmãs, cada uma representando um estágio da vida de uma garota, de 9 a 19 anos, em uma prática interativa de terror psicológico. Os “lobos” de cada personagem são representações simbólicas de traumas e a progressão no jogo envolve perder-se na floresta, desviando do caminho para casa de sua avó, confrontando seu predador e caminhando em meio a chuva para seus quartos na labiríntica casa. O jogo foi anunciado em 2006 e lançado em 2009, tendo seu prólogo distribuído como uma demo em fóruns e blogs. Para divulgação do jogo os criadores também construíram fóruns para cada uma das personagens, como diários através do qual elas podiam interagir entre si e expandir o universo do jogo, explorando o potencial intertextual do projeto.¹⁶

Figura 8 - Captura de tela do jogo *The Path*



Fonte: Captura realizada pelo autor

Os jogos citados foram inspiração para o trabalho em sua busca por testar diferentes direções estilística, narrativa e textualmente, permitindo tecer comentários sociais e experimentar dentro de uma perspectiva tecnológica multimídia.

¹⁵ HARVEY, Auriea; SAMYN, Michael. Entropy8Zuper!, 2023. Disponível em: <<http://entropy8zuper.org/>>

¹⁶ TALE OF TALES, 2009. *The Path* homepage. Disponível em: <<https://tale-of-tales.com/ThePath/>>

4 A MENSAGEM

O personagem central do meu projeto, Jean K. Talyst, é um jovem que se sente deslocado da realidade, desejando se aventurar pelos meandros entre o tangível e o fictício. Até que uma noite, em estado de sonambulismo, caminha até uma casa abandonada na antiga área industrial além dos subúrbios. Ao atravessar a porta é engolido por uma enorme criatura e transportado para um arcade¹⁷ entre o Plano Material e o Submundo, frequentado por monstros, criaturas fantásticas e espíritos.

O lugar fabuloso, no entanto, se revela cada vez mais real, uma vez que, conversando com os estranhos moradores do local, Jean revela uma trágica história de um berço de cultura e diversidade, destruído por trauma, dividido pelo medo e expulso para o estado de semi-realidade e esquecimento.

Jean deve agora encontrar uma saída, ajudando os habitantes desse estranho fliperama a restaurarem suas memórias e laços fraternais, apesar dos crescentes conflitos de identidade e ressentimento que os corrompem, caso contrário a história desse lugar pode se perder para sempre, levando Jean junto com ele.

No processo de estruturação do enredo e na escolha de sua organização e formatação, alguns modelos narrativos têm maior destaque. Entre esses formatos estão a Jornada do Herói de Joseph Campbell, descrita em *O Herói de Mil Faces* que descreve o suposto monomito, a narrativa universal humana em torno de um herói, que se transforma e transforma o mundo à sua volta. O herói, nas palavras de Joseph Campbell, busca "geralmente válidas, formas normalmente humanas" em detrimento de "suas limitações pessoais, históricas e locais", tornando-se assim um "homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal."¹⁸ Esses livros têm recebido cada vez mais notoriedade e destaque na produção de mídia, referidos como fórmulas de narrativas de sucesso. Essas receitas textuais, apesar de serem vendidas por seu criador como um "monomito", vendem vieses militaristas eurocêntricos como universais, apagando a influência da cultura, tempo e a eterna exploração formal subjetiva para além de moldes estruturais, que caracterizam a experiência humana de propagação de histórias. Tatiana Dornellas aponta as contradições internas da tese de Campbell, descrevendo sua obra como representativa do racismo, misoginia, individualismo e colonialismo modernistas, tanto

¹⁷ Arcade é um termo guarda-chuva que configura *arcade games* ou *coin-op games* (jogos operados por moeda), popularmente chamados de máquinas de fliperama, jogos mecânicos ou eletrônicos normalmente pagos com fichas, misturando elementos de habilidade e sorte, e os estabelecimentos que os contêm, *amusement arcades* ou *video arcades*, tradicionalmente conhecidos como fliperamas. O termo atualmente também se refere popularmente a gêneros de jogos similares ou inspirados por estas experiências.

¹⁸ CAMPBELL, Joseph. **The Hero of a Thousand Faces**. Princeton University Press, 1949, p 19-20

em sua tentativa de capturar um herói universal, como na representação do herói como conquistador.¹⁹

Em contrapartida, Ursula K. Le Guin em seu ensaio *Bolsa de Ficção*, citando Virginia Woolf, descreve o herói como uma garrafa, um receptáculo.²⁰ Ela argumenta pelo fim de histórias de assassinos e de heróis, em favor de histórias de seres humanos; histórias que, como uma bolsa, guardam coisas, palavras, símbolos e mensagens, que dialogam entre si, com nós e nosso cotidiano. A autora argumenta em favor do romance como o meio mais similar a um saco e portanto encapsuladora de sua teoria.

Muitos jogos, especialmente digitais, são histórias de heróis e assassinos, mas eles não precisam ser. Um exemplo recente da exploração de narrativas não convencionais é o jogo *Unpacking*, no qual o jogador deve organizar a casa de uma personagem em diferentes estágios de sua vida, abrindo caixas e dispoñdo-as em suas novas moradias. Assim, explorando o receptáculo, objetos e o ato de guardá-los como história. Ao vermos que as posses carregadas pela personagem estão ausentes em etapas da sua vida, observamos o que vai deixando para trás, o que perde espaço, e o que toma seu lugar.

Figura 9 - Captura de tela do jogo *Unpacking*



Fonte: Página da Steam do jogo *Unpacking*. Disponível em:
<https://store.steampowered.com/app/1135690/Unpacking/>

¹⁹ DORNELLAS, Tatiana Castelo Branco. **Herói e ciência moderna : mitos que constituem a hegemonia política e epistemológica colonial**, 2017.

²⁰ LE GUIN, Ursula. K. **The Carrier Bag Theory of Fiction**. Londres: Ignota Books, 2019.

Ao criar o jogo, não busquei um herói, mas um catalisador, um veículo para ideias e ações, para experienciar mudanças em progresso. Dentro de uma simbólica casa de bonecas, o personagem principal e o jogador que o controla, não mais que organizam os itens já contidos, testando combinações e reações, e experienciando como elas podem recompor o que já estava ali presente, assimilando a cultura e história daqueles que habitavam o lugar muito antes da sua chegada.

Tendo isto em mente, situei a obra no futuro após a queda do arcade. Os personagens tentam reestruturar a narrativa, cada um dos habitantes carrega fragmentos da história, e, como o lugar, incorporam cicatrizes de seu passado. O jogador nunca experiencia um ponto de vista objetivo ou é por si só agente de transformação, mas apenas um catalisador e recordador dos fragmentos de narrativa que passam por seu caminho.

Do medo, do enfrentamento e aceitação da morte e da condição de identificação com o não-humano vem a influência do terror na narrativa. Além de seu interesse narrativo e visual, os filmes de terror desempenham um importante papel social subversivo. Jon Towlson, caracteriza o terror subversivo como sendo: anti-autoridade, simpatizante com párias, relutante em reafirmar valores normativos e determinado a chocar a audiência para um estado mais elevado de consciência política pelo ataque gráfico aos valores tradicionais e quebra de tabus.²¹ Dentre as características do gênero que influenciaram o jogo, estão seus visuais impactantes, a exploração do corpo como mutável, evoluído e o não pertencimento, esmiuçando a intersecção do body-horror com o fenomenologia, e como objeto de estudo em alteridade.

Adam Lowenstein, analisa a capacidade do terror em lidar com o sujeito do “outro”. O autor argumenta sobre como o gênero de ficção apresenta a percepção do “normal” não como fixa, mas como um contínuo, revelando a metamorfose entre a normalidade e o “outro monstruoso”, caracterizando um “outro transformativo” e confrontando o espectador com a vulnerabilidade da fluidez de sua categorização neste espectro.²² Já Alisson Gillmor caracteriza terror para além de sua possibilidade transgressora, mas como uma “necessidade feminista”, explorando identidade, vulnerabilidade e poder, criando um espaço seguro para o

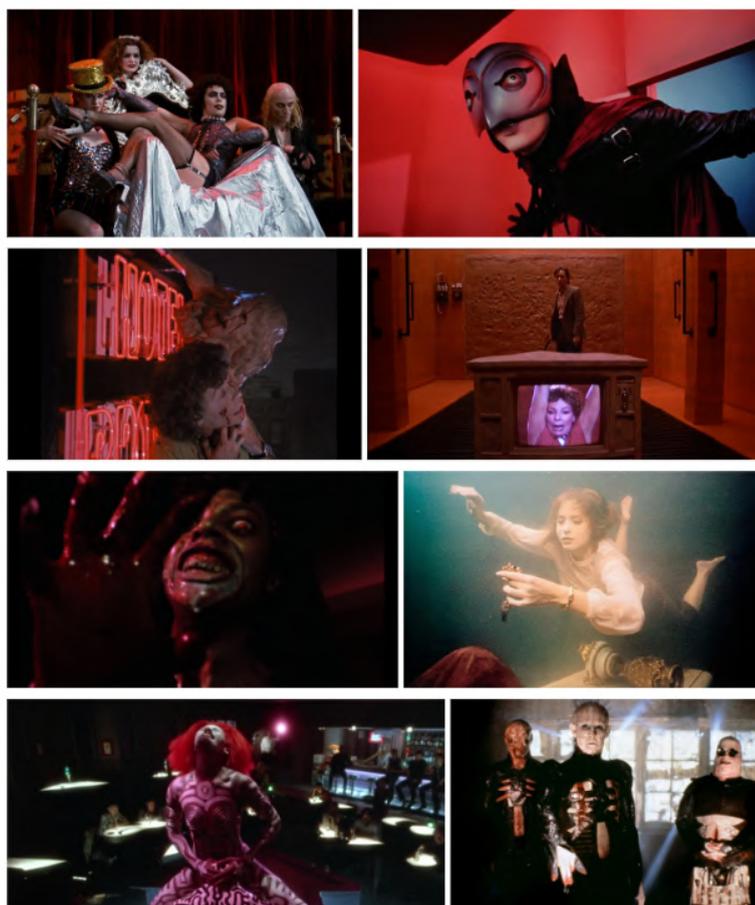
²¹ TOWLSON, Jon. **Subversive Horror Cinema: Countercultural Messages of Films from Frankenstein to the Present**. Ed. Ilustrada. North Carolina: McFarland, 2014.

²² LOWENSTEIN, Adam. **Horror Film and Otherness**. 1a edição. Nova Iorque: Columbia University Press, 2022.

enfrentamento de medos e traumas, advindo da validação do confronto com a mortalidade, opressão e com o desconhecido.²³

Benshoff aponta as múltiplas ligações entre monstrosidade e homoerotividade, delineando ostensivamente os subtextos *queer* nessas obras e em suas ramificações culturais.²⁴ Esta bagagem cultural, apropriada por teóricos *queer*,²⁵ pode ser utilizada para destacar o potencial desconstrutivo destes códigos. Um famoso exemplo é o escritor Clive Barker, autor da série de filmes *Hellraiser*, que em seus livros e roteiros explora a relação entre o sexual e o sobrenatural, utilizando o terror como poderosa metáfora para o *queer*.

Figura 10 - Referências em filmes de terror



Fonte: Capturas de tela, feitas pelo autor, dos filmes *Rocky Horror Picture Show* (1975), *Phantom of the Paradise* (1974), *Basket Case* (1982), *Videodrome* (1983), *Demons* (1985), *Inferno* (1980), *Vamp* (1986) e *Hellraiser* (1988).

²³ GILLMOR, Alison. **Feminist horror: plotting against patriarchy**. Herizons Women's News and Feminist Views, 2015. Disponível em:

<<https://www.thefreelibrary.com/Feminist+horror%3A+plotting+against+patriarchy-a0427758278>>

²⁴ BENSHOFF, Harry M. **Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horror Film**. Ed. Ilustrada. Nova Iorque: Manchester University Press, 1997. p. 132

²⁵ Do inglês “queer theory” a teoria *queer* é um campo da teoria crítica, que corresponde à teorização do gênero, orientação sexual e identidade, buscando questionar a cis heteronormatividade, criticar o essencialismo sexual e de gênero e analisar como ele se demonstra socialmente por instituições e seus discursos.

Em um nível individual, atualmente estamos conectados com nossos aparelhos eletrônicos, assim como nossos avatares digitais. As lentes através das quais nós compreendemos o mundo e a nós mesmos também são moldadas pela mídia que consumimos e, conseqüentemente, pela tecnologia utilizada para criá-la e distribuí-la. Através da janela de Alberti o espectador pode adotar o olhar distante de desprendimento. A tecnologia, apontam Bolter e Grussin, tem a possibilidade de modificar esse olhar, seja englobando-nos no ambiente observado, atravessando a janela, ou transportando-nos para outros pontos de vista.

Donna Haraway, em seu Manifesto Ciborgue, vê na tecnologia a possibilidade de transformação da condição humana histórica, na capacidade de subverter a lógica do olhar único, com a multiplicidade de pontos de vista, permitindo habitar mais de um corpo ou local, subvertendo o indivíduo em busca de coletividade e conexão, permitindo transacionar entre diferentes estados, e assim remediando o ser.²⁶

No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica. (HARAWAY, 2009, pág. 37)

Essa ideia é explorada no jogo através das “pérolas”, que caracterizam a transformação corporal dos personagens decorrentes da dimensão e sua capacidade de evidenciar ideias materialmente. Moira, apesar de sua resistência aos avanços tecnológicos do Arcade, contraditoriamente, abre mão de sua humanidade em favor da tecnologia, tornando-se uma máquina de costura, literalmente abdicando de sua mobilidade em favor de ampliar sua pérola, favorecendo sua função como ferramenta em detrimento de sua humanidade. Seu corpo é uma extensão da teia de informações que constrói, atrelando-se permanentemente, assim, ao espaço que habita.

Os Poltergeists também evidenciam a relação corporal com a tecnologia. Sendo um conjunto de almas habitando um único corpo moldado, no formato do veículo midiático, eles incorporam a relação entre mídia e *Zeitgeist* e sua interpretação através do veículo visual. Eles também abordam a busca por representação visual do inconsciente e abstrato, uma vez que

²⁶ HARAWAY, D.J. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do séc XX** in: TADEU, T (org) Antropologia ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2009

suas emoções são retratadas graficamente após cada pergunta. Em seu diálogo, Poltergeist confrontam a interpretação cartesiana do corpo e ideias. Evidenciam, assim, a necessidade corpórea e material para o ponto-de-vista, e portanto a inerente subjetividade da imagem e sua função na significação humana.

Assim os habitantes do arcade brigam pelo domínio da informação, da mídia através da qual seu discurso será transmitido. Wattson opta pelo uso da tecnologia de seus jogos, e apela para o potencial da tecnologia não apenas de criação, mas de revisionismo e controle. Ao tentar explorar o porão, o jogador é alertado por Moira a não percorrer os corredores, pois Wattson construiu um minotauro que bloqueia o acesso às camadas interiores do espaço. Igualmente ao entrar no Arcade pela primeira vez, o jogador precisa comprar acesso aos jogos, que se encontram bloqueados com correntes etéreas. O gerente do Arcade vê na capacidade de censura tecnológica mais uma forma de lucro e uma moeda de negociação, evidenciando como uma informação, ao ser protegida, pode se tornar mais valiosa que pelo consumo de seu conteúdo.

O interesse em apagamento e o uso de tecnologia como ferramenta de monitoramento estão presentes na história sócio-política brasileira. Na publicação da revista *Travessias* os autores discorrem sobre o apagamento da história de grupos sociais marginalizados brasileiros, que, segregados para ambientes e veículos excluídos, têm seu vocabulário e presença censurados, subjugados, por instituições de controle e poder, ao silêncio.²⁷

A autora negra e lésbica Audre Lorde fala sobre a importância de quebrar o silêncio em face da mortalidade, de como ela teme a morte por ser o silêncio final e o do arrependimento daquilo que não foi dito a tempo “Meus silêncios não me protegeram. Seu silêncio não vai proteger você.”²⁸

No porão o jogador também encontra a árvore genealógica da Casa, que deve completar inserindo os botões dentro de jóias decorativas. Minha ideia para essa composição foi de que esse conhecimento, obtido ao conversar com Moira e ler seus documentos são como as “jóias da família”, algo precioso passado de geração em geração. Essa família, entretanto, transgride a relação puramente biológica. Sol adotou seus três filhos já crescidos; Patrício cuidou de Wattson como um gesto de afeto ao seu amigo, pai da criança, assim como pela preocupação por dar-lhe um ambiente seguro e de aprendizado; Star recebe Petal como

²⁷ CASSANA, M. F.; ROSA, B. R. da; BOLSAN, G. J. F. Homossexualidades em discurso: o silêncio como causa do apagamento de grupos sociais. *Travessias*, Cascavel, v. 12, n. 4, p. 105–118, 2018. Disponível em: <<https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/20929>>

²⁸ LORDE, Audre. *Irmã Outsider*. tradução Stephanie Borges. -- 1. ed. -- Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2019.

sua pupila, a descendente na continuidade de sua paixão e empreendimento artístico. Assim reforço o conceito de família fora dos moldes convencionais impostos pela heteronormatividade, mas como o vínculo de pessoas unidas por suas paixões e pelas adversidades, buscando apoio e conforto uns nos outros, diante de um lugar hostil à sua existência.

Assim a inevitabilidade demonstra a sua importância na história, assim como a resiliência da continuidade de resistência diante dessa sensação. O arcade já está afundado, e está caminhando para sua inevitável destruição. Igualmente seus habitantes estão em conflito entre si, tensões antigas cujo clímax se torna palpável apesar de ainda distante, surgidas de ataques externos que buscam romper com a união que sustentou a Casa em vida. Esse tipo de narrativa sinto que é muito mais significativa de nossa época, uma vez que, apesar das rápidas transformações e a adoração de figuras, somos colocados em uma posição de espectador das narrativas de heroísmo, *outsiders*. Como os penitentes no inferno de Dante, lutamos por notícias do mundo exterior, e para que, eternizados na escrita e memória de outros, possamos resgatar um pouco do espaço no tecido histórico.

4.1 PERSONAGENS

Os habitantes do arcade são os antigos frequentadores do lugar que estavam presentes durante a “Queda”, momento em que o local foi transportado para o plano atual. Esses habitantes suprimiram parte de suas memórias e formaram novas hierarquias baseadas em sua relação com o ambiente e com suas pérolas.

Por estarem em um estado entre o Mundo Material e o Submundo, os habitantes do Mar Sub-Material existem como "coloides", mistura imperfeita de seu corpo e seu estado mental, manifestando fisicamente suas emoções e personalidades. Por isso seus corpos apresentam diferentes graus de mutação, chamadas pérolas. As pérolas têm uma conotação espiritual no arcade, sendo consideradas simultaneamente maldições e dons. Elas são únicas de cada indivíduo, são mutáveis e podem ser suprimidas ou acentuadas.

Uma parte importante da criação dos personagens é sua vestimenta. A moda não é simplesmente uma escolha estética, mas uma representação artística e pessoal sobre nossa relação com o corpo e cultura, como argumenta Michaela Malíčková, um intertexto, apresentando níveis de intencionalidade, conceitualidade, complexidade e valor semântico.²⁹

²⁹ MALÍČKOVÁ, Michaela. Fashion as a Cultural intertext. *Everydayness. Contemporary Aesthetic Approaches*, Roma, p.121-133, nov. 2021.

Certas aparências, corpos, e roupas são designados como naturais, essas escolhas são arbitrárias e representam interesses e jogos de poder, variando geograficamente e por época. Quaisquer roupas e corpos que fujam destes padrões, chamando a atenção para a mediação envolvida nos papéis de gênero e *status*, podem estar sujeitas a taxaço nos campos de imoralidade, ou são inevitavelmente cooptadas pela grande mídia, não após o apagamento de sua origem e fatores subversivos. Essa forma de expressão foi adotada por movimentos alternativos como os punks, *harajuku*, *clubber kids* e *drag queens*, que buscavam incorporar os elementos midiáticos do consumo de cultura e posição social em uma lógica identitária visual. Tendo como referência *drag queen* e *clubber kids*, quis incorporar o aspecto *camp* da cultura *queer*.³⁰ As caracterizações dos personagens são andróginas, sensuais e exageradas, vendo no estranhamento e excesso vantagens na ambição por atenção e impacto. Os espaços que habitam, assim como suas vestes, são decorados e coloridos, inspirados pelo excesso estético da Arte Nouveau e parques de diversão.

Harajuku é um distrito de Shibuya em Tokyo no Japão, conhecido internacionalmente como um centro da cultura e moda jovem japonesa.³¹ A sua cultura local é creditada pelo surgimento e produção de uma gama de estilos e comunidades, especialmente entre os anos 1980 até os anos 2000, que influenciaram grandes estilistas e marcas ocidentais. Seu estilo e subculturas são comumente interpretados como rebeldia aos padrões estritos da sociedade nipônica, assim como uma forma de auto expressão pela moda, contendo uma riqueza de silhuetas, cores, texturas e marcas de roupas, agressivamente estilizadas e acessorizadas. Revistas como FRUiTS buscavam capturar e documentar os estilos das ruas, assim como divulgar seus artistas e inspirações. Apesar da extinção da revista em 2017 a documentação desses estilos ainda ocorre nas redes sociais, com diversas páginas dedicadas ao registro dessas tribos.

³⁰ SONTAG, Susan. **Notes on “Camp”**. Londres: Penguin Books, 2018.

³¹ GODOY, Tiffany. **Style Deficit Disorder: Harajuku Street Fashion**. São Francisco: Chronicle Books, 2007

Figura 11 - Revista FRUiTS e moda de Harajuku



Fonte: FRUiTS, revista de moda de rua fundada pelo fotógrafo Shoichi Aoki em 1997

Logo, para o jogo, os personagens que, dentro da lógica da narrativa, também se encontram em um estado aumentado de expressão interna, a promoção de uma consciência de identidade só pode partir pelo caminho da hipermediação. Assim suas roupas, exageradas, coloridas, ornamentais e apêndices corporais, realçam o papel anatômico da moda, sua função como veículo social e pessoal e seu reflexo estético da posição social, identitária e geracional. A referência retrofuturista na moda, que advém de uma compreensão da mudança em estruturas sociais e identitárias, engloba nossa relação com tecnologia, em ideias como a conquista do espaço, a assimilação do digital em nossa biologia humana, e os ideais tecnológicos de perigo, velocidade, e energia.³²

³² BARRANCO, Núñez; A. N.; RIO, Domenech del; A. J.; Yoo, Y. S. A study on the aesthetics characteristics of Retro-Futuristic fashion. *International Journal of Costume and Fashion*, 22(1), p. 13-24.2022

Figura 12 - Várias edições da revista FRUiTS



Fonte: <<http://journal.slowandsteadywinstherace.com/tag/fruits/>>

Figura 13 - *Concept arts* do personagem Jean K. Talyst



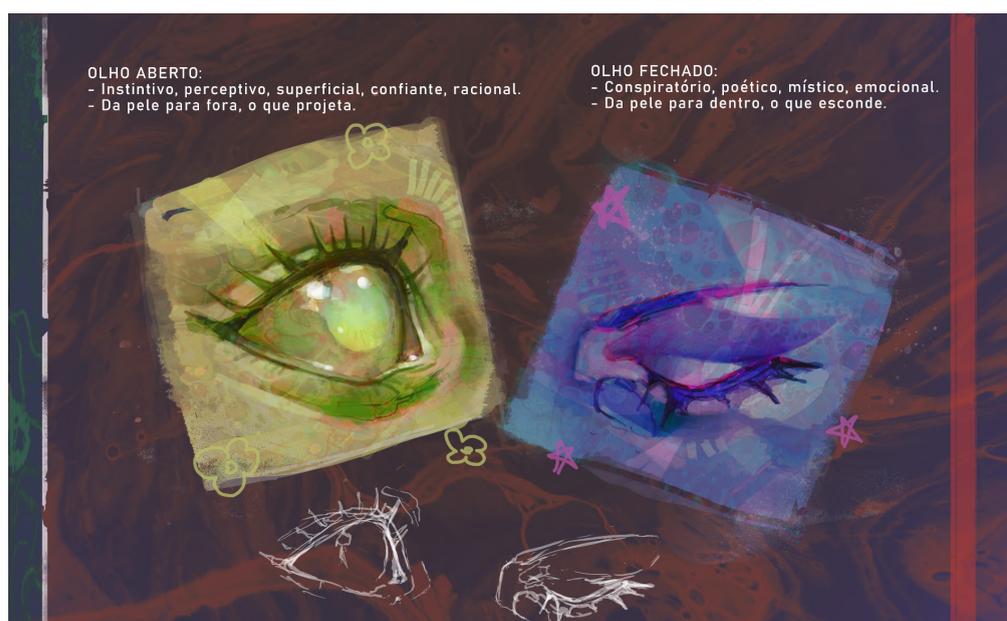
Fonte: De autoria própria

Jean é o personagem principal do jogo e quem o jogador controla em sua aventura. Ele apresenta duas roupas no jogo: sua roupa casual inicial, mais relaxada e discreta, e sua roupa no Arcade, resultado de uma união com seu antigo bicho de pelúcia, uma representação visual da obtenção de sua pérola ao cruzar para o plano inferior. Essa roupa, que o personagem utiliza pelo resto do jogo, contém elementos ligados ao descanso, sonhos, e

imaginação infantil, como seu capuz que lembra orelhas de coelho, suas pantufas como grandes patas peludas, sua saia, acolchoada como um cobertor. Seu design e personalidade refletem seu local na história, sua busca de conhecimento, seu não-pertencimento, o adentrar da vida adulta como uma etapa transicional e confusa, e a busca por respostas na sua imaginação.

Os personagens **Olho Aberto** e **Olho Fechado** são materializações da psique do protagonista, representando a percepção sensorial e sua conexão com o inconsciente. Eles representam as forças polares do arcade, auxiliando na navegação de ambas as facetas do mundo limiar. O Olho Aberto é pragmático e imediato, ele captura a percepção do protagonista, traduzindo verbalmente sensações de seus arredores. Já o Olho Fechado é mais exotérico e poético, ele abstrai os sentimentos, intuição, empatia e misticismo do protagonista, guiando-o em sua travessia emocional e sobrenatural. (Fig. 14)

Figura 14 - Ilustração do Olho Aberto e Olho Fechado



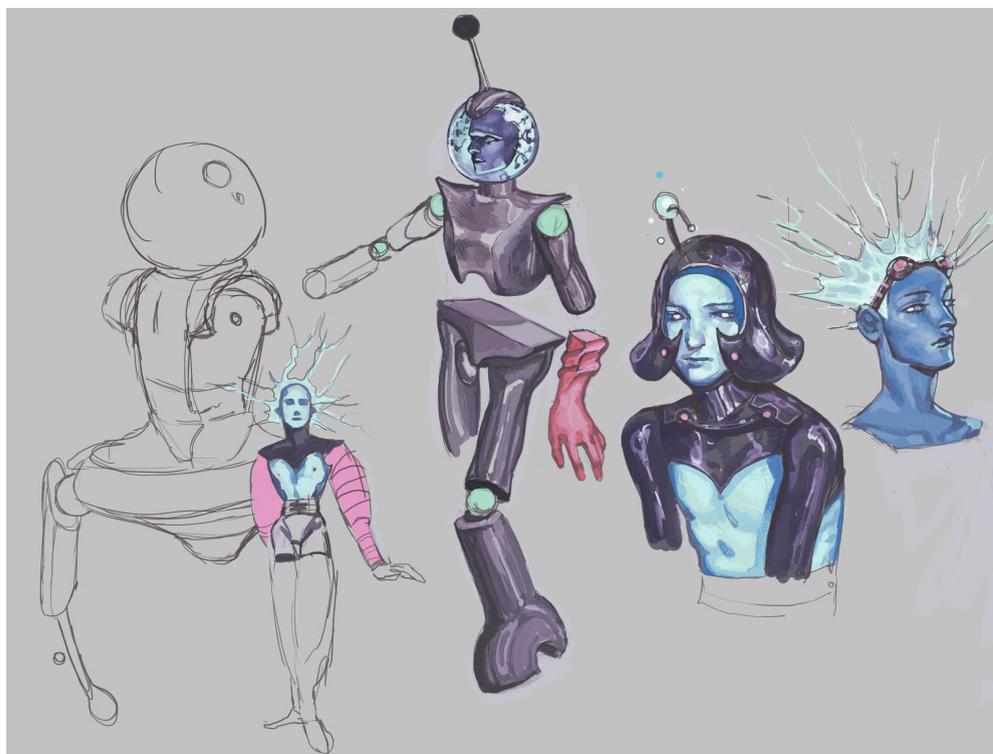
Fonte: De autoria própria

Wattson é o gerente do Arcade, e o primeiro habitante que o jogador encontra. Ele é afilhado do criador do fliperama, **Patrício**. Tendo um ambiente doméstico perturbado, o jovem buscou refúgio na presença de seu padrinho dentro do Arcade. Ele tem uma conexão espiritual profunda com o espaço, e tem como objetivo a sua manutenção e atualização a qualquer custo, principalmente por ter assumido a posição de gerente muito jovem, após a trágica e prematura morte de Patrício.

Ao mesmo tempo que ajuda o jogador, com seus itens que são úteis para avançar no Arcade, além de ser com quem o jogador deve se comunicar para libertar os jogos, sua ajuda sempre vem com um custo, nunca perdendo uma oportunidade de lucro. Sua dedicação aos negócios, entretanto, pode aliená-lo da história e dos habitantes do lugar. A natureza do espaço entra em jogo quando boatos de uma invenção capaz de retornar o fliperama para o Plano Material surgem entre seus moradores, e Wattson se encontra no centro dessa trama.

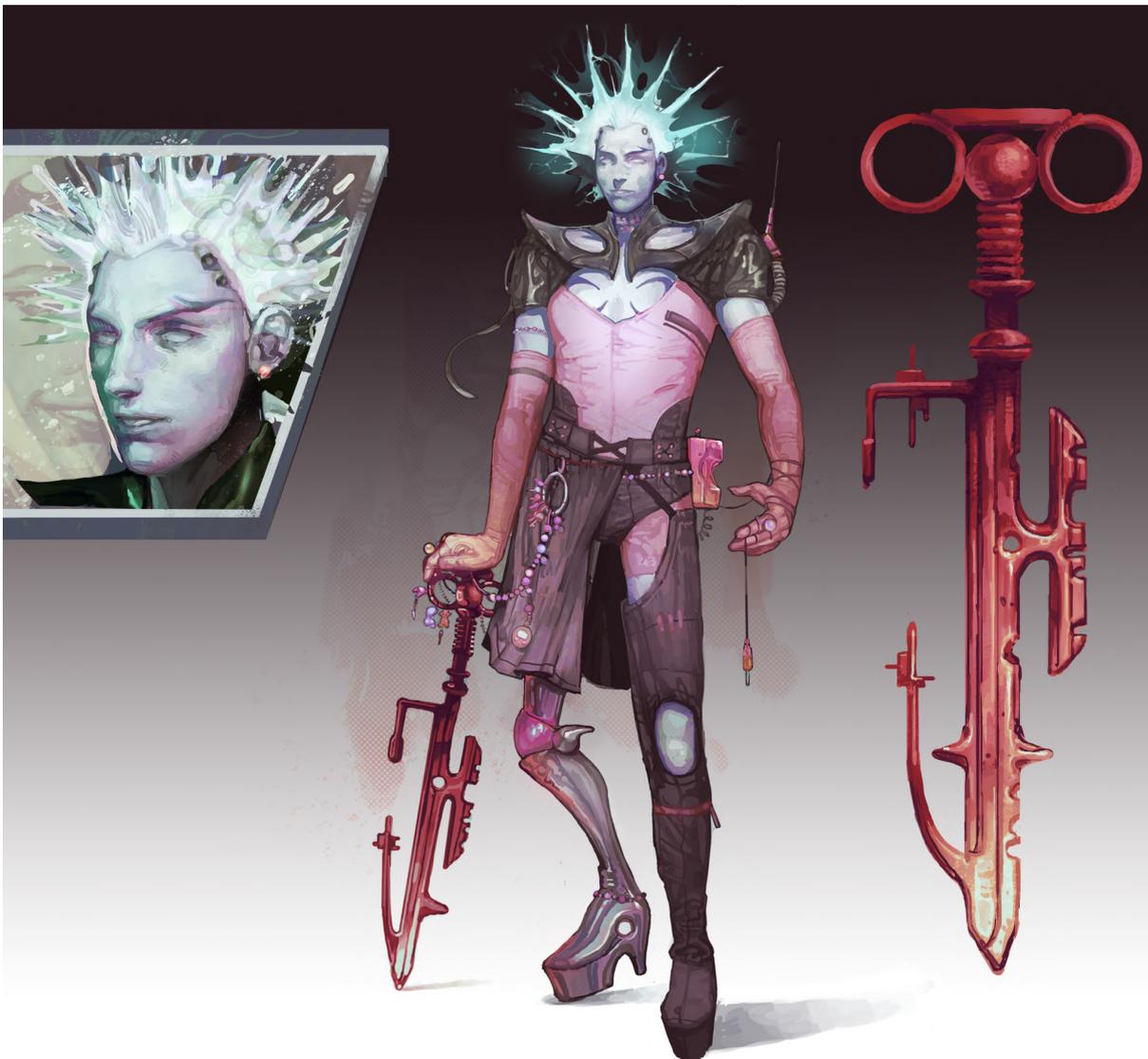
Wattson é um dos personagens que melhor incorpora o transhumanismo tecnológico: sua conexão com o Arcade o tornou uma espécie de ciborgue, sendo literalmente composto de energia elétrica, em uma busca por se melhorar, apagando sua humanidade na tentativa obter a força necessária para se tornar um arquétipo herói, salvando o lugar. Essa determinação se estende para o espaço, que também busca evoluir para um plano superior, especialmente após sua destruição. No entanto, seus esforços transformaram o arcade em um Frankenstein de sua antiga versão, com partes quebradas, inacabadas, corrompidas e bloqueadas, contrastando com as novas tecnologias e experimentos de Wattson, cuja principal função é auxiliá-lo em seu projeto. (Fig. 16)

Figura 15 - Explorações iniciais do personagem Wattson



Fonte: De autoria própria

Figura 16 - Ilustração do personagem Wattson com retrato e sua Chave-de-rubi



Fonte: De autoria própria

Petal é a líder do clã e culto Máscaras-de-cristal. O objetivo final da demo é acessar o teatro do sótão, seu domínio, em busca de respostas. A personagem não aparece, mas é citada em diálogo e através de seus itens. Como uma ex-membro das Glass Angels ela tem talento em performances e um apreço por beleza e estética. Pelo rancor que tem de sua mentora após ela ter abandonado o teatro em um conflito entre as duas, Petal se tornou fechada, perfeccionista e moralista. Sua pérola é a da supressão, por sua capacidade de conter a manifestação física de seu mundo interno e o dos outros. Entretanto, quando dentro da bolha de espelhos no centro do palco de seu teatro e fora da visão dos outros, ela retorna a sua forma “imperfeita” que mantém em segredo. (Fig. 17)

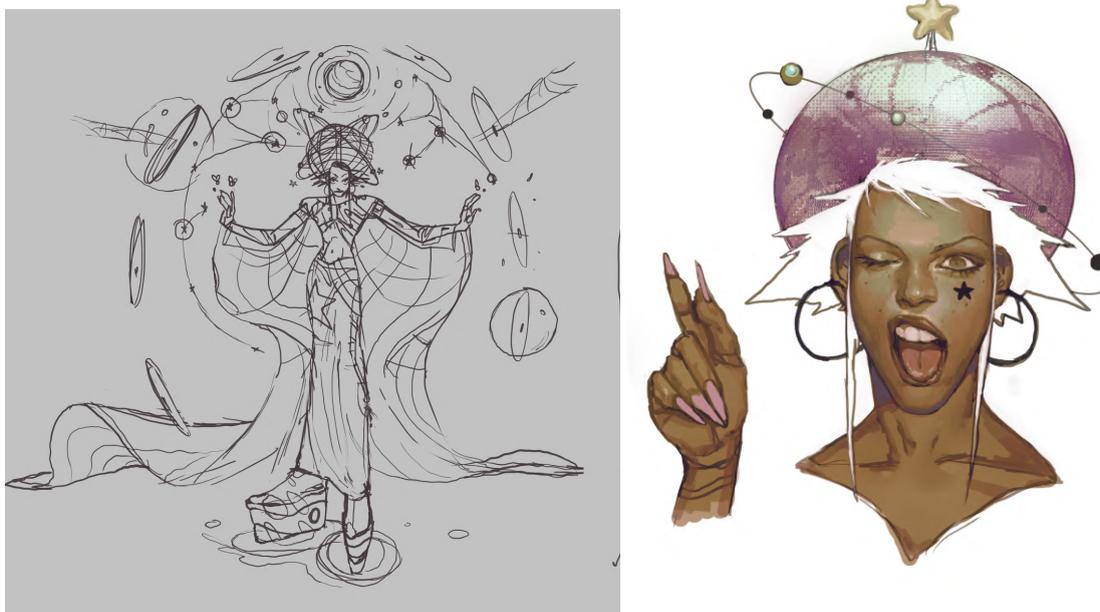
Figura 17 - *Concept art* da personagem Petal e estudo de sua versão transformada



Fonte: De autoria própria

Sua mentora, **Star**, fundadora das Glass Angels, é uma figura secundária importante, envolvida na história do espaço e responsável pela cadeia de eventos que levou a sua transformação. Memórias de sua presença ainda estão presentes em diálogos, documentos e cartazes de suas apresentações. (Fig. 18)

Figura 18 - Estudos visuais da personagem Star



Fonte: De autoria própria

Bivolt era parte de uma dupla lendária de *hackers* da história recente do Arcade, os Shockerz. Ele e **Curto-Circuito** modificavam os jogos, alteravam as máquinas adicionando surpresas, descobriam formas de explorá-las para obter mais tickets e realizavam eventos com sua comunidade no espaço. (Fig. 19) Quando seu parceiro de crime recebeu uma proposta de estágio em outra cidade, Bivolt, se sentindo traído, desapareceu da cena, abandonando sua persona e deixando a história dos dois inacabada. Para suprimir suas memórias, Bivolt visitou o arcade pela última vez em despedida durante a Queda, deixando-o preso no lugar, assim como os outros visitantes. Seu arrependimento por fugir acabou manifestando uma versão covarde de si, sem identidade ou direção. O jogador, completando sua missão, pode auxiliá-lo a relembrar de sua história, fazendo-o confrontar seus últimos momentos com Curto-Circuito e seus verdadeiros sentimentos em relação ao amigo, o preço do silêncio jamais quebrado. (Fig. 20)

Para o personagem seu momento de autotranscendência epifânica advém não do conforto ou supressão de sentimentos, mas do amargo abraço de aceitação de sua condição inacabada. O conhecimento liberta-o, mesmo como fardo, e a busca por suprimi-lo em sua ignorância o aliena de seu destino, prendendo o personagem em sua condição transicional.

Figura 19 - Documento do jogo Revista Lilac, sua capa retrata entrevista com os Shockerz



Fonte: De autoria própria

Figura 20 - Estudos do personagem Bivolt em sua forma suprimida e libertada

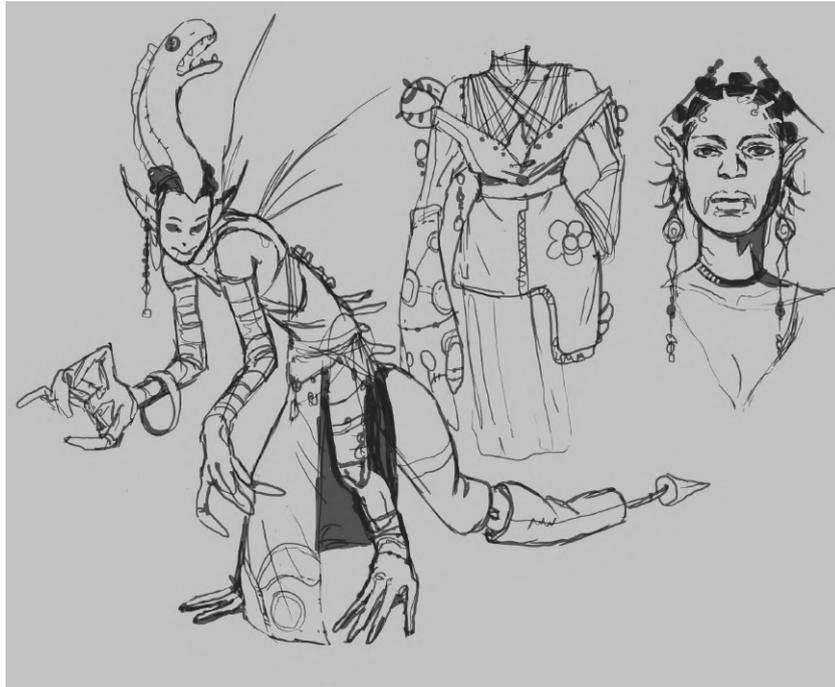


Fonte: De autoria própria

Sol é a fundadora da Casa Lilás e mãe adotiva de Star, Moira e Patrício. Vítima de um casamento arranjado em busca de terras, ela herda o controle da rede de confecções e malharias de seu marido, um ganancioso industrial, após a misteriosa morte dele. Ela então concedeu controle da indústria aos operários, transformando sua mansão em um centro cultural para a juventude local, futuramente conhecida como a Casa Lilás. O local organizava aulas de ensino técnico, cursos de costura e apresentações de teatro. Após sua morte, Patrício expandiu o andar térreo para o Arcade, Star tomou o controle do sótão, que funcionava como palco para as apresentações de seu grupo, e o porão, para onde foram movidos os pertences de Sol, se tornou o atelier de Moira. Sua presença, apesar de apagada nos andares superiores, é colocada como central na exploração dos pisos inferiores da casa. Através da coleta de fragmentos de documentos espalhados pelo arcade o jogador pode obter relances de sua narrativa em vida e obra.

Moira quando criança vivia no escritório de sua mãe adotiva lendo seus livros e documentos. Cresceu vendo sua comunidade prosperar e cair em ruína por sistemas exploratórios, o que fez Moira se desiludir dos ideais românticos que aprendeu com Sol, trancar-se nos corredores do porão e iniciar seu longo projeto de recordar toda a história da casa em tecido, e assim construir um museu das contribuições de Sol. Ela se fechou para as tecnologias e o resto do mundo exterior em favor da dedicação à sua arte. Como estava presente durante a Queda, e agora está ainda mais distante do resto do mundo, ela escolhe finalizar seu projeto inacabado em seu novo corpo transformado, tricotando com seus longos cabelos de lã e suas compridas unhas de agulhas, presa no centro de sua teia de histórias. Ela é a maior fonte de informações históricas sobre o lugar e é capaz de decifrar e reorganizar fragmentos de documentos. (Fig. 21)

Figura 21 - *Concept art* da personagem Moira





Fonte: De autoria própria

Jean é transportado para o Arcade dentro da barriga de uma interplanária. Interplanárias são colossais vermes voadores que viajam entre o Plano Material e o Mar Sub-Material. Pouco se sabe sobre elas, mas alguns acreditam que, pelo seu comportamento, essas misteriosas criaturas possam conter uma estranha conexão com o Submundo, poderes antigravitacionais, e o segredo para deslocamento interplanar e rompimento da Barreira Metafísica. (Fig. 22)

Figura 22 - Ilustração da Interplanária



Fonte: De autoria própria

4.2 LUGAR

O jogo se passa no início dos anos 2000. O fliperama figura como uma relíquia de seu tempo, misturando a estética da virada do milênio com as das décadas entre 1970 e 1990, representando a evolução do espaço em constante atualização, suas camadas históricas e conflitos geracionais.

Considere importante situar o espaço como centro narrativo, e o transporte do personagem e, por conexão, o jogador, através da janela digital, para dentro desta esfera, como a união do físico ao psicológico.

O arcade flutua no oceano contido entre o Plano Material — domínio do palpável e concreto, dependente das leis de Lavoisier, onde as ideias são subjugadas aos pensamentos, e o fantástico só pode habitar o inconsciente — e o Submundo — domínio dos mortos, do fictício e do esquecimento. Esse oceano é chamado de Mar Sub-Material, e ele compartilha características com seus dois planos vizinhos, concedendo, assim, aos habitantes do Submundo corpos físicos e sensações, e pode ser acessado por habitantes do plano físico pela inconsciência. (Fig. 23)

Figura 23 - Pintura representando as camadas da realidade



Fonte: De autoria própria

O local caracteriza-se como um espaço entre nossos conceitos de vida e morte, carregando características de ambos sem ser nenhum. Julio Plaza, ao discutir a “abertura de primeiro grau” na arte caracteriza o intervalo e seu aspecto de alteridade:³³

Nas artes visuais se faz referência ao conceito de “intervalo”, que também não é o vazio ocidental, mas o espaço. Trata-se do “espaço-entre” (“Ma” para a estética japonesa, “Rarus” em latim - espaçado, poroso, esparso, intervalo) como no Volpi das bandeiras, em Escher, Morandi e Mondrian. É Gestalt. Na arte figurativa o intervalo se semantiza e torna ambíguo. Braque: o que interessa é o espaço entre objetos e não os objetos. Dadá, Cubismo, arte e poesia concreta. É o intervalo que possibilita a leitura do heterogêneo (do outro) e não do homogêneo (o mesmo). (PLAZA, 2009, pág. 13)

Portanto a ideia de intervalo, transitividade e fluidez, foram importantes em caracterizar a incerteza e ambiguidade do lugar. Agindo como conflito central em sua identidade e caracterização.

No andar inicial está o Fliperama, gerenciado por Wattson. O lugar, que já foi destaque por seu avanço tecnológico, se encontra presentemente em má-condições. Seu primeiro andar está alagado, necessitando de duas bombas hidráulicas para se manter flutuando. Parte do

³³ PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS*, São Paulo, 1(2),p. 09-29, 2003.

Arcade está sem energia, resultado dos experimentos do Wattson, tentativas de utilizar energias sobrenaturais como combustível. O resultado desta experiência é uma aberração flutuante, distorce seus arredores e exala uma forte potência energética, entretanto sua natureza instável exige cuidado ao tentar manuseá-la.

Figura 24 - *Concept art* do experimento falho

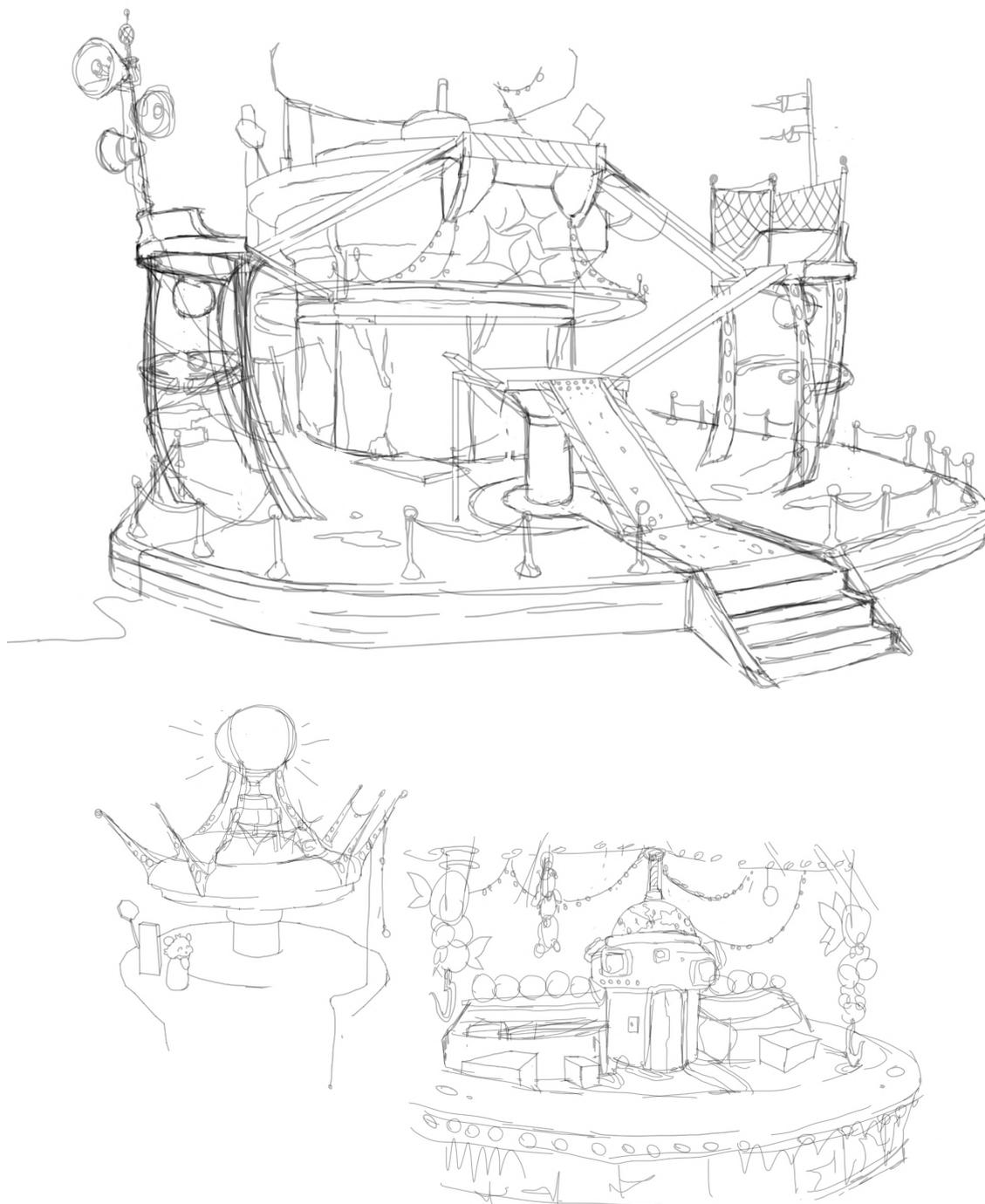


Fonte: De autoria própria

O arcade é cercado por uma montanha russa, que conecta o antigo primeiro andar, e o Teatro do Sótão. O lugar tem uma estrutura linear ascendente, com o quiosque do Arcade, que serve como loja de prêmios e centro de informações, elevado ao norte do lugar, em um jogo de escadas acima do túnel que serve de atração.

Figura 25 - *Concept arts* do quiosque central do Arcade





Fonte: De autoria própria

Esse túnel, contém uma montanha-russa temática com os mascotes do lugar, Mirtilo e Pistache.(Fig.26) Diante do alagamento do primeiro andar, ele é o único ponto de acesso para o porão, através de um labirinto por dentro da fundação do Casa.

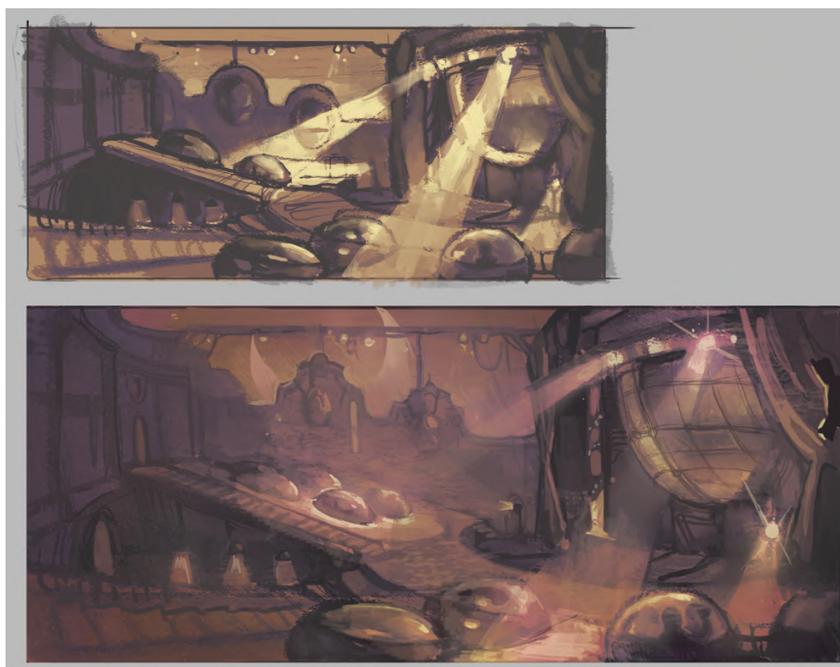
Figura 26 - *Concept arts* da montanha-russa e túnel do Arcade

Fonte: De autoria própria

No piso de baixo há o porão semi-imerso, onde todas as memórias do local escorrem pelas frestas e se acumulam em pilhas de bugigangas e memorabilia. Uma das principais figuras do local é Moira, única herdeira restante presente na Casa Lilás. Em homenagem à sua mãe adotiva ela construiu uma exposição, remontando a casa de sua infância, e criando murais de tecido onde transcreve documentos importantes de sua história.

O antigo Teatro do Sótão está no andar superior, podendo ser acessado através da montanha-russa. O lugar, que precede o Arcade em sua criação, já foi palco de apresentações e parte de uma antiga discoteca comandada por Star, que se apresentava no lugar com seu grupo de teatro, as Glass Angels. Após uma discussão Star abandonou o teatro e Petal, sua pupila, foi escolhida como sua sucessora mais promissora para assumir o lugar. Sob a direção de Petal, abalada pelo conflito com sua mentora, o lugar foi remodelado radicalmente. Essas mudanças foram ainda mais exacerbadas após a “Queda”, com Petal transformando o Teatro em uma igreja para seu culto. O nome dos integrantes de seu clã são Máscaras-de-Cristal, referenciando sua qualidade teatral e ilusória e tem como objetivo a supressão das pérolas. O palco foi revestido com um domo reflexivo e os holofotes foram virados para a plateia, que senta dentro de bolhas de vidro, em uma arquitetura similar a um panóptico.(Fig. 27) Este local, previamente de apreciação de arte, se tornou um instrumento de autovigilância, a lógica visual invertida, a plateia sendo observada pela figura central.

Figura 27 - Estudo visual do teatro do sótão



Fonte: De autoria própria

Uma referência para a construção da sobrevida fictícia foi a Divina Comédia de Dante Alighieri.³⁴ Na Comédia de Dante, horrores cósmicos e espirituais afligem os destinados ao inferno e purgatório. Uma das distinções entre esses espaços, é o inferno ser destino dos pecadores cujos pecados em vida são imperdoáveis, e portanto são sujeitos a punições cármicas eternas, ranqueadas em sua profundidade nas camadas do inferno. Essas punições são relativas ao impacto negativo de seu pecado para si e outros, as almas ali contidas sem chance de redenção. Já no purgatório, os pecadores escalam o Monte Purgatório, libertando-se ao atravessar os andares do relevo, em cenários que desafiam suas culpas terrenas, cujo perdão pode durar milhares de anos, até alcançarem o céu.

Entre as similaridades inspiradas pela obra estão a noção visual de terror cósmico e *body horror* que advém das punições, que distorcem irreconhecivelmente aqueles afligidos. Outra característica em comum é o caráter cármico relacionado com tais transformações, conectando os defeitos às aflições dos personagens. Entretanto existem grandes distinções entre o caráter moral das pérolas em relação às punições do Inferno. A primeira está em sua natureza ambígua, elas não são necessariamente negativas, sendo frequentemente uma expansão da personalidade dos moradores, em seus aspectos maléficos e benéficos. A principal distinção, entretanto, é o caráter interno das pérolas, que são autoinfligidas, e portanto personalizadas, únicas e mutáveis.

³⁴ ALIGHIERI, Dante. **A divina comédia**. São Paulo: Landmark, 2005.

Outro paralelo visual entre a obra e a mitologia são corpos de água como espaço de transição entre planos. Sua cor avermelhada destaca seu caráter sombrio, carnal e mortífero. Essa imagética também está presente no Inferno de Dante no Quinto Círculo, no Rio Estige, um rio de sangue borbulhante, e na mitologia com o vermelho rio Flegonte de Hades. Em ambos os casos a figura de Caronte é responsável pelo transporte entre planos, aqui ela é substituída pela interplanária, um verme hermafrodita, simbólico da transição, cósmico em função e proporção. A interplanária concede um caráter de ecossistema à abóbada celeste subterrânea, distintamente natural ao invés de divina.

O Inferno de Dante, além da referência de cunho religioso, é também um importante comentário sobre o panorama político italiano à sua época. Personagens conversam com Dante sobre outras regiões da Itália, descrevem como alcançaram seus destinos e Dante comenta sobre episódios políticos importantes a eles ligados. A história também destaca a importância de escritores, como mantenedores das memórias e eternizadores da vida. Essa oscilação entre debate político e metáfora mitológica, também presente nas obras de Le Guin, foram guias na minha construção narrativa, uma vez que desejava o questionamento frequentemente do leitor não só das lógicas dentro de seu contexto no universo jogável, mas de como elas podem ser transportadas para sua posição ética e sociopolítica.

Outra inspiração visual importante para o trabalho foi o pintor Hieronymus Bosch. O artista dos Países Baixos do final da Idade Média criava belas e macabras pinturas de temática religiosa. Suas obras capturavam o espírito de sua época para além da representação literal de seu tempo, pois também a cultura, crenças, pesadelos, moralidade, angústias e folclore,³⁵ em enigmáticas composições densas e abrangentes, como enormes quebra-cabeças semióticos. Bosch assim não apresentava esses símbolos culturais apenas em seu contexto específico, mas materializava-os distorcendo a forma humana, em populados contextos sociais, interagindo entre si em vívidos panoramas mitológicos.

³⁵ BOSING, Walter. **Bosch: C. 1450-1516: Between Heaven and Hell**. Alemanha: Taschen, 2015

Figura 28 - Pannel do Inferno do tríptico O Jardim das Delícias Terrenas



Hieronymus Bosch, Jardim das Delícias Terrenas (1503–1515), pintura à óleo sobre carvalho, 2.2 m x 3.89 m,
Museo Nacional del Prado

Na construção do espaço deste jogo elaborei um processo similar, no qual essas tendências pudessem se manifestar visualmente em símbolos macabros e surrealistas. O jogo se passa em um arcade, tradicionalmente um não-lugar antropológico mediado, no transporte de seus visitantes a lógicas temáticas,³⁶ operando dentro da lógica dos espaços hipermídia, no qual o espaço remidiado configura a experiência.

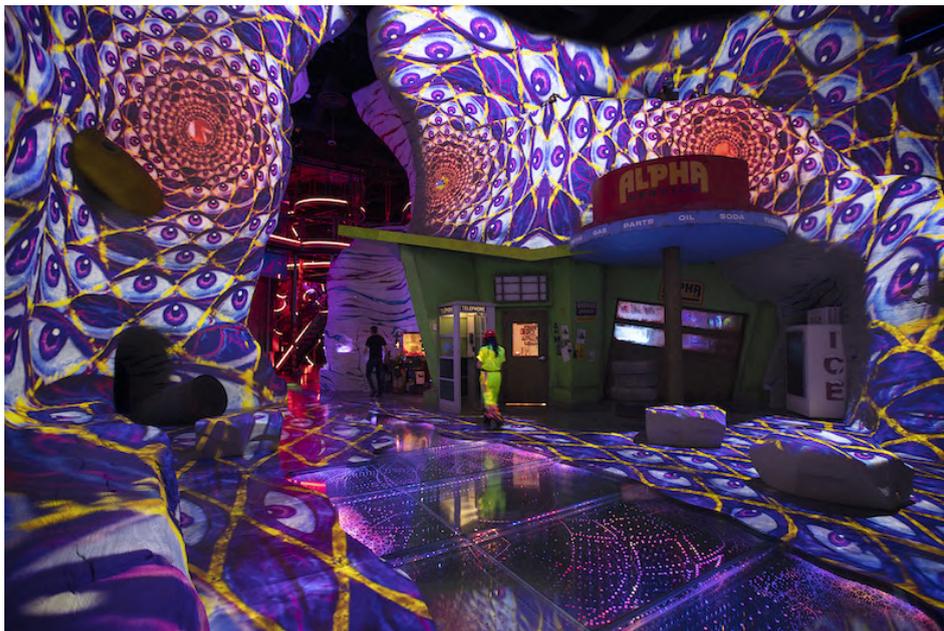
Alienada ao funcionamento normal da sociedade, esses “lugares narrativos” pedem aos seus visitantes que permitam ser transportados para uma nova atmosfera, estrangeira e cativante. Esses espaços exercem sua função da interação com indivíduos, da manutenção da esfera fantástica de funcionamento que lhes garante significado.

Uma das referências que me provocou a explorar o contexto de lugares mediados foram as instalações da Meow Wolf. Elas levam seus visitantes a universos fantásticos, convidando-os à interação com as obras e atores. Começando em 2008 como um coletivo artístico informal que buscava dar visibilidade para artistas que tinham interesse em explorar o bizarro e experimental, a companhia artística cria caóticos ambientes imersivos maximalistas com instalações fruto da parceria entre diversos artistas locais, técnicos e colaboradores.³⁷ As suas atuais instalações são Convergence Station no Colorado, uma estação interdimensional na qual memórias são a moeda; Omega Mart em Las Vegas, um bizarro supermercado surrealista; e House of Eternal Return uma experiência de arte exploratória em um labiríntico ambiente doméstico com mais de 70 salas de instalações.

³⁶ AUGÉ, Marc. **Non-places: introduction to an anthropology of supermodernity**. 2a ed. Londres: Verso, 2009.

³⁷ MEOW WOLF. **Meow Wolf**, 2022. Disponível em: <https://meowwolf.com/about>

Figura 29 - Foto da instalação Projected Desert with Beach House



Fonte: Foto por Kate Russell. Disponível em: <<https://meowwolf.com/articles/sounds-of-omega-mart-las-vegas>>

Figura 30 - Foto de instalações da Convergence Station



Fotos pela Meow Wolf. Diponíveis em: <<https://tickets.meowwolf.com/denver/>>

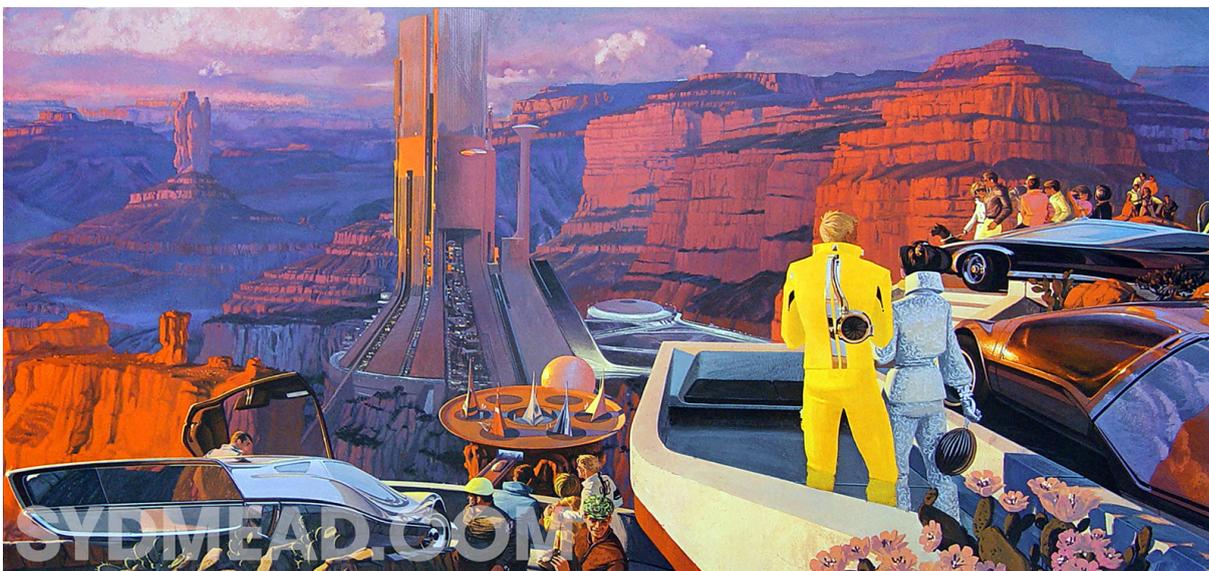
O Arcade opera na intersecção desses três conceitos, sendo um lugar habitado e histórico, transformado em um espaço mediado, e, por fim, abandonado. A tecnologia é essencial nesse processo, ao mesmo tempo que é a causa da ascensão e manutenção do lugar após a morte de sua fundadora, com a criação do Arcade, também é a força que o condenou, através da facilitação da gentrificação e segregação por monopólios.

Esse processo de transformação está diretamente conectado com a tecnologia e seus efeitos transformadores em nossas operações cotidianas. A relação da história do Arcade e

seus avanços tecnológicos é paradoxal, uma vez que eles são ferramentas de substituição e de preservação ao mesmo tempo. Deste fenômeno advém minha escolha temática e estética pelo retrofuturismo.

O retrofuturismo como um gênero de ficção científica exalta a relação entre humanidade e tecnologia. Na sua relação com o passado, o retrofuturismo confronta nossas visões de um futuro e seus vieses, as relações entre estética, tecnologia e obsolescência.

Figura 31 - Pintura retrofuturista do artista Syd Mead da série US Steel



Fonte: Site oficial do artista. Disponível em: <<https://sydmead.com/syd-mead-steel-series/>>

Os personagens que melhor englobam essa relação são Wattson e Moira. Wattson busca preservar a memória de seu padrinho e manter o Arcade funcionando a qualquer custo. Ele enxerga no avanço tecnológico a promessa de preservação do espaço; no entanto seus esforços, ao mesmo tempo que evitam a destruição do espaço, descaracterizam sua história. Moira, ao contrário, vê como preservação a memória do espaço mais que o local em si; ela recorda em tecidos, como uma teia, tatuando nas paredes do espaço suas memórias, vendo-o não mais do que um veículo através do qual ela pode preservar a memória de sua fundadora. A personagem, entretanto, é cega para os avanços em sua história, ignorando o impacto e comunidade que surgiram fora de sua fundação e o avanço natural tecnológico do espaço, fechando-se física e culturalmente do resto do lugar.

Petal, que é apenas referenciada na demo é a mais jovem e mais radical dos três e acredita que a essência do lugar está em seus valores, que sua história já se encontra infectada com os vícios que levaram a destruição do lugar. Ao mesmo tempo que reconhece a

importância do passado e suas causas sistêmicas na queda do espaço, vê como única solução o seu completo apagamento e reconstrução, a limpeza dos males de sua história.

Essas conexões permitem ao lugar ser mais que cenário do jogo, mas contexto e personagem, parte do discurso narrativo e teórico. Espero que essa preocupação leve o jogador a repensar os lugares que ocupa e evita ocupar, quem os habita, sua história, sua manutenção e sua transformação em função da mediação tecnológica.

5 JOGABILIDADE (GAMEPLAY)

5.1 SISTEMA DE DIÁLOGO

O principal sistema de ação no jogo ocorre através de diálogos, escolhas e missões. O jogador deve interagir com os personagens e máquinas do Arcade, coletando recompensas e completando tarefas. Assim, em um pseudo quebra-cabeça, novas partes do Arcade e seus personagens aparecem, expandindo o campo de visão do jogador, que com seus documentos e memorabilia precisa decidir como avançar e desdobrar novos capítulos do mistério que paira sobre o lugar.

A escolha de falas se encontra ligada à categorias de perguntas fundamentais: “O quê?”, “Quem?”, “Onde?” e “Por quê?”. Essas perguntas, formatadas em cartas, servem como um menu, que direciona a interação com os personagens.

Completar uma missão, entregar um item, ou receber exposição: essas diferentes informações podem ser acessadas diretamente no diálogo. Isso centraliza a relação do jogador com o mundo através da comunicação com os personagens.

Figura 32 - Captura do sistema de diálogo do jogo



Fonte: De autoria própria. Vídeo com demonstração disponível em:

<https://youtu.be/akFqpcWloLE>

A escolha das cartas e seus títulos também conversam com o caráter metafísico e simbólico da história. As perguntas, essenciais na construção de narrativas, situam o lugar e o momento, e organizam as possíveis opções de diálogo dentro dessa mesma lógica. As escolhas de cartas, remediando jogos de sorte e estratégia, reorganizam as informações dentro da sua limitação. Cartas são físicas e finitas, diferente de palavras e ideias, que são fluidas e recombináveis. Assim as perguntas ocorrem dentro de uma seleção, que apesar de limitante, é

mais manejável, e é a partir da qual o diálogo, então mais fluído e próximo de outras mídias, uma vez acionado pela ação do jogador, transforma a ação de conversar em um jogo: cada ação gera uma reação, e as informações obtidas formam novas peças no tabuleiro.

RPGs³⁸ e Livros-Jogos são formas de arte interativa que utilizam o enfoque narrativo e árvores de escolhas para tecer cenários que moldam a experiência do jogador. O leitor é elevado de uma posição passiva para ativa em seu consumo, sendo cúmplice diretamente relacionado com as consequências da narrativa. Essas aventuras por terem como foco um público infanto-juvenil ou jovem-adulto tem como principal sujeito fantasia e ficção científica, explorando o fantástico e escapismo. Utilizando interatividade essas mídias são capazes de promover influência aos seus jogadores e leitores, concedendo-os agência em suas escolhas, sensação de liberdade e controle de suas histórias. Essas narrativas podem ser consideradas precursoras para outros gêneros de videogames de ficção semi-interativa digitais como Visual-Novels e ficção de hipertexto.³⁹

Assim, o jogo se estabelece como um veículo narrativo entre o espectador, a mensagem e suas experiências exploratórias dentro do universo criado, em uma “autonomia intermediária”, assegurando na interatividade uma abertura de terceiro nível à obra.⁴⁰ Ao ser transportado para esse universo e garantida a possibilidade de movimentação, o jogador pode interagir com uma pluralidade de textos e imagens, experienciando a hipermídia ao construir sua rede de associações, rompendo com a linearidade na leitura da obra.⁴¹

Uma de minhas inspirações para o trabalho foi minha coleção completa com dezoito livros da série E Agora Você Decide, originalmente Twist-a-plot, publicados no Brasil entre 1985 e 1987 pela editora Ediouro, em seu selo Enrola e Desenrola.(Fig. 33) Com chamativas capas ilustradas, e a diversidade de histórias e narrativas geradas, estes livros promovem a sensação de controle da história, misturada com a surpresa de presenciar a repercussão em tempo real de suas escolhas. Em seu formato peculiar incentivavam a curiosidade, resiliência e até mesmo a quebrar algumas regras, encorajando o leitor a procurar todos os possíveis

³⁸ RPG é uma sigla em inglês referente à “Role-Playing Games” ou “Jogos de interpretação de papéis” (tradução livre). Similares a teatros de improviso, este gênero de narrativa interativa consiste de um “mestre” ou “narrador” que constrói a história, e um ou mais jogadores que interpretam e conduzem a narrativa. Eles podem ser em formato de livro, de tabuleiro e papel (RPGs de mesa) ou digitais.

³⁹ TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. North Carolina: McFarland & Company, p.100, 2010.

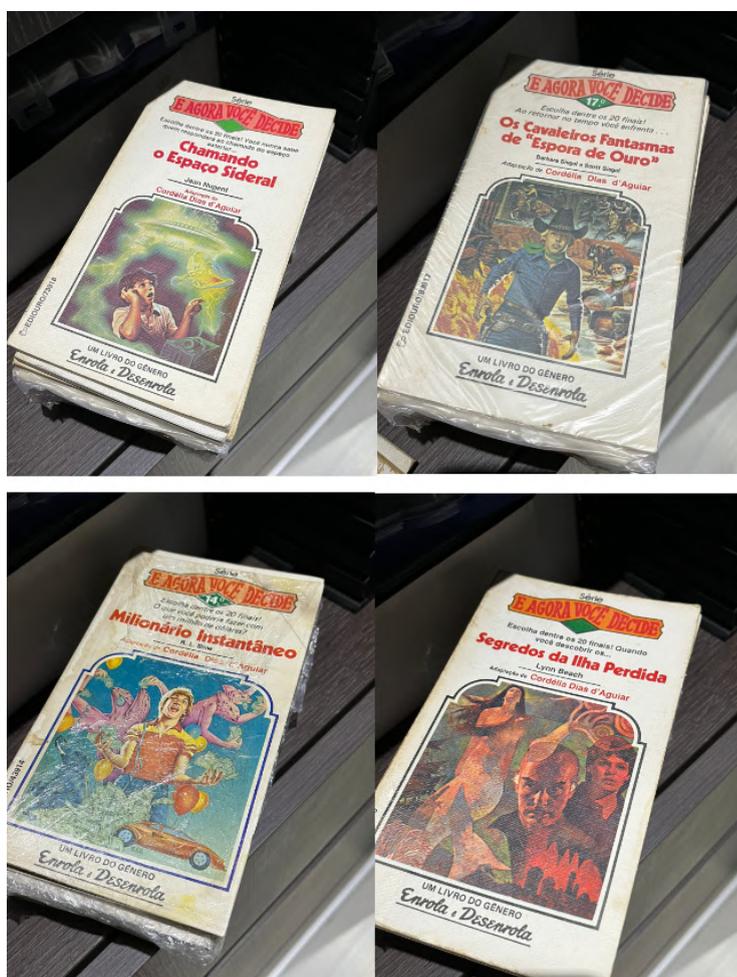
⁴⁰ PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**, São Paulo, 1(2),p. 09-29, 2003.

⁴¹ LAUFER, R. e SCAVETTA, Domenico. **Texto, hipertexto, hipermídia**. Porto, Rés Editora, 1992.

caminhos,⁴² constantemente reconsiderando suas escolhas e perspectivas, e a maneira como eles podem alterar seu local no mundo e seu papel nas narrativas nele presentes.

As contribuições poéticas e mecânicas dessas mídias repercutem no trabalho, tanto em um núcleo narrativo escapista, como em variáveis que guardam as escolhas dos jogadores, direcionando a história para o interesse, revelando ou omitindo detalhes com base nos caminhos tomados, e até criando diferentes conclusões para história moldada pelas escolhas do jogador.

Figura 33 - Foto de exemplares da coleção de livros E Agora Você Decide



Fonte: Fotos tiradas pelo autor

As artes de capa são de, respectivamente, Kirk Reinert, Bart Jerner, Charles Moll, Glenn Harington.

⁴² HENDRIX, Grady. **Choose Your Own Adventure: How The Cave of Time taught us to love interactive entertainment.** Slate, Estados Unidos, 17 fev. 2011. Culturebox. Disponível em: <https://slate.com/culture/2011/02/choose-your-own-adventure-books-how-the-cave-of-time-taught-us-to-love-in-teractive-entertainment.html#pagebreak_anchor_2>

Outra inspiração importante para a jogabilidade foi o videogame RPG estoniano lançado pelo estúdio e associação cultural ZA/UM em Outubro de 2019. “Intimide, use sua lábia, recorra à violência, escreva poesia, cante no karaokê, dance como uma fera ou encontre o sentido da vida.”, lê-se na sua página na plataforma Steam.⁴³ O jogo foi escrito pelo romancista estoniano Robert Kurvitz e conta com arte de Aleksander Rostov e Anton Vill, e música da banda Sea Power. O jogo é um RPG, inspirado por RPGs digitais e de mesa dos anos 90, com enredo de investigação policial. Disco Elysium se passa em um mundo fantástico-realista com mais de seis mil anos de história, que pode ser explorada em diálogos e documentos. O núcleo interativo do jogo vem da personalização do psicológico do protagonista, relação de personagens e a tomada de decisões em questões políticas advindas destes cenários.⁴⁴

Em entrevistas, Kurvitz discute suas dificuldades na tradução das expansivas ideias do coletivo artístico dentro do limitado e multidisciplinar escopo de um jogo, e a importância dessa tradução na re-caracterização da experiência do jogador e no gerenciamento do âmbito criativo, inclusive adotando as linguagens tecnológicas das redes sociais na naturalização das interações com os textos e interfaces,⁴⁵ questões importantes que também tive de confrontar em minha pesquisa e produção.

O jogo inspirou o trabalho em sua capacidade de criar uma narrativa com *gravitas*, consequências e personagens tridimensionais, ao mesmo tempo que inclui fantasia, humor e arte tanto em seus visuais como em sua prosa e construção de mundo. O jogo é carregado majoritariamente por textos, que servem como construção do cenário social do lugar, assim como forma de leitura do estado mental do protagonista. Esse enfoque textual cria um núcleo literário, no qual o jogador é convidado a digerir todas as informações entregues com cuidado, permitindo construir debates políticos ao mesmo tempo que aponta o jogador para a relatividade das palavras e de subtexto, sendo então recompensado com relances de um mundo muito maior do que é percebido inicialmente.

⁴³ <https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium_The_Final_Cut/>

⁴⁴ ADÁM, Felkai. **Szórakoztató bukás és játékforradalom: No Truce With The Furies** – Fejlesztői interjú. Geekz, 30 de março de 2017. VIDEOJÁTÉK. Disponível em: <<https://geekz.444.hu/2017/03/30/szorakoztato-bukas-es-jatekforradalom-no-truce-with-the-furies-fejlesztoi-inte-riju/>>

⁴⁵ WILTSHIRE, Alex. **The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade**. GamesRadar, 9 de janeiro de 2020. RolePlaying. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/>>

No jogo de que trata o presente trabalho, os personagens Olho Aberto e Olho Fechado, além de uma forma de incorporar exposição de informações dentro do formato de diálogo, servem como remediação de ferramentas literárias como o narrador e o monólogo interno. Essa tradução é ainda necessária em vista das limitações representativas do jogo, pois introduzem novos níveis de abstração, assim como a abertura subjetiva das palavras, convidando o jogador a preencher imaginativamente as lacunas semânticas, e questionar o que reside além da percepção e intuição humana.

Assim, explorando recursos em hipertexto e intermídia, busquei estruturar um formato de experiência textual que subverte a interação apenas material, mas centraliza a troca de conhecimento no diálogo e pesquisa, o conhecimento sobre o espaço servindo de ferramenta de avanço, incorporando o conhecimento do mundo e sua condição existencial o centro da jogabilidade.

5.2 MINIJOGOS E POLTERGEISTS

Além dos diálogos, o núcleo da jogabilidade vem do acesso às máquinas do arcade. Ao longo do arcade estão espalhados gabinetes contendo diversos jogos, itens e fichas. Eles são majoritariamente jogos curtos, misturando elementos de sorte e técnica. Os *tickets* resultantes de certas máquinas podem ser usados no quiosque no centro do arcade para comprar itens importantes.

Para esses jogos curtos estabeleci limitações em sua criação para que melhor dialoguem com a narrativa central. Eles precisavam ser similares a outros jogos de fliperama e simples em execução e regras, visualmente interessantes e retrô, e tematicamente relacionados ao Arcade e sua história. A demo conta com dois jogos principais: Dificuldades Técnicas e Sonhos de Dalí.

No jogo Dificuldades Técnicas o jogador é desafiado para uma partida contra o computador em uma recriação do jogo Pong, um dos primeiros jogos digitais. Os mascotes do Arcade, Pistache e Mirtilo, fazem sua disputa dentro das engrenagens da máquina, controlando ímãs para conduzir parafusos, que usam como traves para defender seu gol de uma peça solta, que ameaça danificá-las. Para essa narrativa interna me inspirei na mitologia em torno de *bugs* e *gremlins*, que como folclores contemporâneos eram criaturas fantasiosas responsáveis por problemas técnicos na operação de máquinas. Os visuais do jogo simulam 3D, constituídos de sprites bidimensionais, animados e compostos em uma colagem *stop*

motion.(Fig. 35) Essa escolha remonta aos antigos jogos, que, devido às limitações de processamento, utilizavam fotos de pessoas e massinhas de modelar para animar seus personagens, que eram traduzidos bidimensionalmente, as imagens comprimidas para poucos pixels e animados para criar a ilusão de tridimensionalidade.

Figura 35 - Capturas de tela do jogo Dificuldades Técnicas



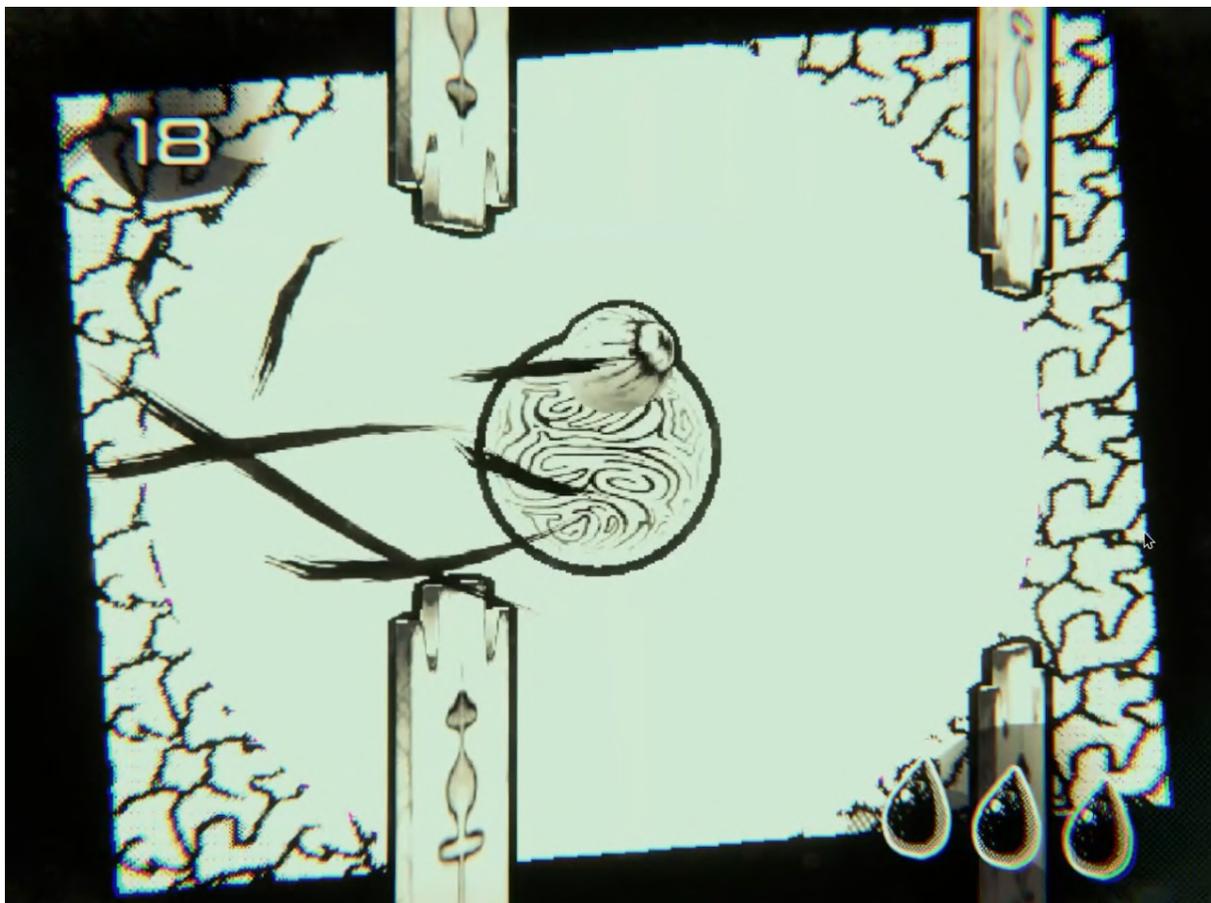
Fonte: Capturas realizadas pelo autor. Vídeo com demonstração disponível em:

<https://youtu.be/G9QOIVPP9gM>

No jogo *Sonhos de Dalí* fiz o contrário, criando a aparência de bidimensionalidade com objetos 3D. Para isso utilizei o contorno preto, texturas pintadas à mão e o contraste entre preto e branco. O olho, ao desviar das afiadas armadilhas do campo, extravasa lágrimas de tinta, que giram em seu contorno como asas negras. Essas lágrimas mancham o papel no fundo, criando um rio de tinta em movimento, que vertem em direção ao centro da tela. Ao atingir uma das lâminas esse olho se rompe em uma explosão de tinta. Esse visual, como um pesadelo surrealista, retoma os temas de inevitabilidade e limbo. Diante de uma armadilha

eterna inescapável o jogador deve continuar sua fuga sempre atento, e o seu único conforto é a composição que cria em seu trajeto, marcas de seu sofrimento. (Fig. 36)

Figura 36 - Capturas de tela do jogo Sonho de Dalí



Fonte: Capturas realizadas pelo autor. Vídeo com demonstração disponível em:

<https://youtu.be/pt3pQPODbAQ>

Inicialmente o jogador não tem acesso a nenhum dos jogos do Arcade, selados espiritualmente em seu funcionamento por Wattson, que busca protegê-los das almas vagantes que escapam do Submundo. O jogador pode libertar esses jogos através da loja em troca de Últimos Suspiros, fonte de energia obtida ajudando almas perdidas no Poltergeist.

Poltergeists são manifestações do Submundo no fliperama, quando um ou mais espíritos com algum desejo ou angústia levantam de seu descanso. Precisando de um corpo para interação com seus arredores, eles possuem as máquinas do Arcade. Esse minijogo é apresentado por um cabrito holográfico, que como uma esfinge guarda a fonte das almas perdidas, surgindo de uma poça de interferência.(Fig. 37) Ele exige que, ao montá-lo, o jogador entreviste uma alma escolhendo uma sequência de três dentre quatro perguntas.

Baseado nas respostas dos espíritos, representadas nas telas como estáticos abstratos, o jogador deve conceder uma de suas memórias gravadas em discos. Essas memórias podem ser: Nostalgia, uma faixa antiga e prazerosa; Perdão, Uma sintonia de desprendimento; ou Éter, uma canção de ninar para o Submundo. A memória concedida garante diferentes níveis de desfecho ao espírito, cuja saciedade é representada pelo volume de último suspiro concedido. O jogador é incentivado a refletir sobre as perguntas feitas e as imagens recebidas, identificando os diferentes tipos de espíritos e quais CDs que mais os ajudam.

Essa interação permite que, através do jogo como diálogo, e do reconhecimento de imagens e símbolos como tradutores de emoções e significado, o jogador estabeleça uma conexão maior e mais aprofundada com o seu correspondente, encontrando nesse diálogo simbólico a possibilidade de ajudar o outro.

Figura 37 - *Concept art* do Poltergeist



Fonte: De autoria própria. Vídeo com demonstração disponível em:

<<https://youtu.be/ljzxkYw9ab8>>

5.3 MISTÉRIOS E INVESTIGAÇÃO

A cola que une os diferentes momentos e progressão do jogo advém da interação do jogador com os mistérios do local. O jogador explorando o Arcade pode usar sua percepção, representada pelo ícone do Olho Aberto, ou sua intuição, representada pelo ícone do Olho

Fechado, para encontrar itens do arcade. Esses itens somados aos que obteve comprando ou conversando com outros personagens leva o jogador a interagir com diferentes partes do fliperama e libertar novos caminhos e assim avançar a história. Essa sensação de progressão foi importante em transmitir a narrativa e exploração em pequenos fragmentos para o jogador, e para garantir a sensação que pode haver um mistério ou uma nova descoberta ao redor da esquina. (Fig. 38)

Figura 38 - Jean localizando item utilizando sua percepção

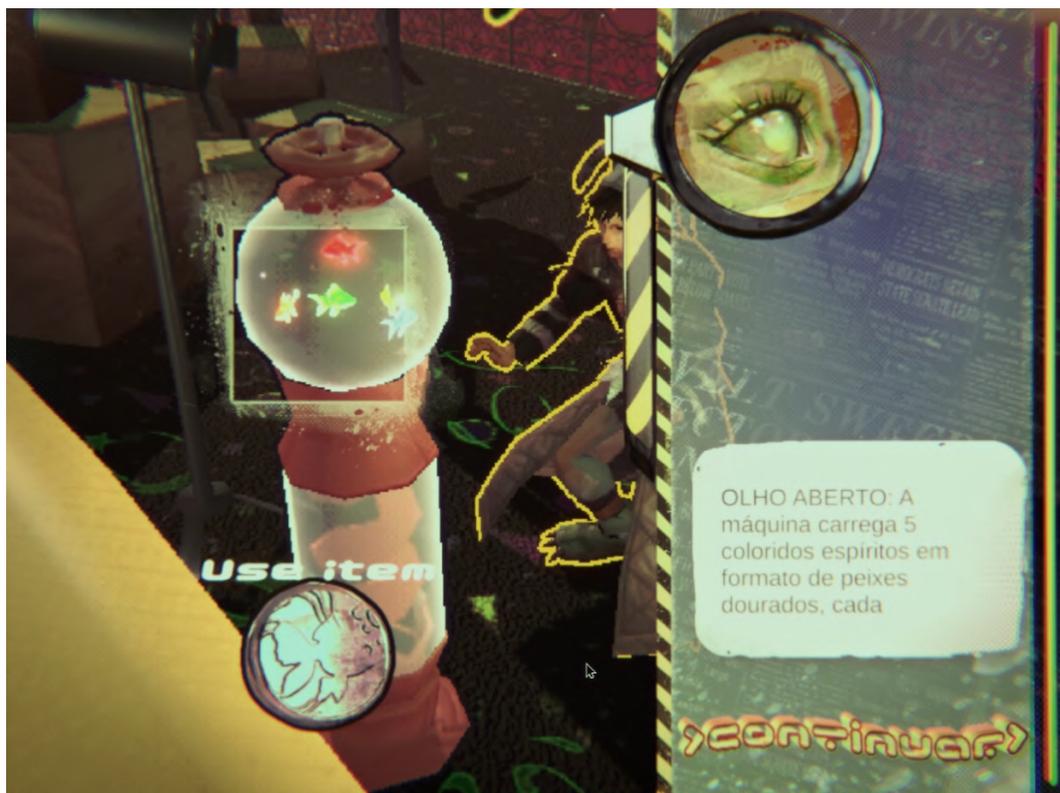


Fonte: De autoria própria. Vídeo com demonstração disponível em:

<<https://youtu.be/gTUsTd6wbLc>>

Outra interação essencial pequena porém essencial para o avanço do jogo foi a libertação dos peixes presos na máquina de chiclete. Esses espíritos coloridos encontram-se presos dentro do aparelho mecânico, e resta ao jogador libertá-los, com moedas que recebe de recompensa ao explorar o local.(Fig. 39) A ação, aparentemente inconsequente, se revela impactante uma vez que cada animal revela ter personalidade e aparência próprias. Ao final do jogo o jogador esvazia sua máquina e tem uma despedida das almas, que nadam para oceano infinito, após agradecerem o jogador por sua ajuda.

Figura 39 - Jean em frente a máquina de peixes



Fonte: De autoria própria. Vídeo com demonstração disponível em:

<https://youtu.be/wniQvEp1xfY>

O avanço no jogo não é mecânico. Com exceção de alguns objetos que bloqueiam o progresso, a conclusão da demonstração se dá quando o jogador consegue decifrar a senha do computador e acionar a montanha-russa, que dá acesso ao teatro do sótão, domínio de Petal. No entanto, nada impede que, em uma nova jogatina, o sótão seja acessado assim que o computador estiver disponível. Até mesmo obstáculos mecânicos (como a lanterna necessária para entrar no labirinto) estão colocadas com a função de transmitir a sabedoria sobre a história do lugar (como a presença de Bivolt no arcade) e a relação intergeracional do lugar, que contextualizam o conhecimento de Moira, as atitudes de Wattson e preparam o jogador para seu embate filosófico.

Moira pode receber fragmentos de documentos encontrados pelo Arcade, que transcreve em textos que expõe em sua galeria. (Fig.40) Estes textos, assim como os outros documentos coletados, contam a história do passado do Arcade de diferentes pontos de vista e formatos textuais, como cartas, poesias e entradas de diários pessoais. Estes textos, ao invés avançarem o jogo diretamente, expandem a história do local e permitem o jogador estabelecer

conexões entre seus habitantes, as transformações do local e a linha do tempo de sua iminente destruição.

Figura 40 - Moira em seu Museu subterrâneo alagado



Fonte: De autoria própria. Vídeo com demonstração disponível em:
<<https://youtu.be/VIZDmPK7yko>>

Portanto, no jogo a maior moeda é o conhecimento do espaço em seu mosaico social, de seu funcionamento e a história e do lugar e de seus moradores.

6 GRÁFICOS / VISUAIS

Kathy Pane e Paul Knox (2010) discorrem sobre como o domínio de mega empresas e corporações sobre o mercado arquitetônico moldou o panorama de cidades, homogeneizando visuais em favor de uma lente de “contemporaneidade”.⁴⁶ Suas asserções podem ser igualmente utilizadas para representar o estado das recentes produções de mídias de massa, com jogos e filmes de grande orçamento, cujo alcance e recursos desempenhados é tão grande que se tornam automaticamente norma de referência para todas as outras produções do meio.⁴⁷

A lente, entretanto, é menos objetiva do que se faz acreditar. Busco neste trabalho explorar as múltiplas possibilidades de escolhas visuais para além da objetividade fotorrealista e da perspectiva linear, cuja noção de transparência também é um resultado de um processo cultural, por isso utilizei as diversas câmeras no espaço e a mistura de elementos bidimensionais na escolha criativa, assumindo a superfície da lente. Evito o uso de um único ponto de vista, que pretende apagar as peculiaridades do olhar e assumir uma posição de neutralidade, uma vez que a combinação do corpo que observa e o sujeito observado carregam carga semiótica, que ressignifica sua composição.

Mas em sua busca por imediação, o sujeito no espaço virtual não está satisfeito com apenas um ponto de vista; em vez disso, ela procura a posição de outros participantes e objetos no espaço. Ela entende a si mesma como a potencial rápida sucessão de pontos de vista, como uma série de imediatas experiências, derivadas desses pontos de vista. (BOLTER, GRUSIN; 1999, pág. 235-236, tradução própria)

Tecnoentusiastas especulam pela transparência absoluta um futuro sem restrições computacionais, onde inteligências artificiais, algoritmos e realidades virtuais tomam o lugar de artistas. Entretanto, ignoram que o cerne motivacional tecnológico, responsável pelo avanço no meio e sua garantia de significado, advém da potência da conexão interpessoal e artística, a força da intencionalidade humana e a solução criativa de problemas advinda da capacidade de observar a realidade por diversas perspectivas na tentativa de subverter nossa condição limitada, apontada por Haraway, e a remediação de meios anteriores, apontada por Bolter e Grusin.

⁴⁶ KNOX, P. L.; PAIN, K. Globalization, neoliberalism and international homogeneity in architecture and urban development. **Informationen zur Raumentwicklung**, p. 417-428, 5/6 2010.

⁴⁷ OLSON, Dan. **On Context**. Youtube, 30 de ago. de 2016. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=669MV-4DU2A&ab_channel=FoldingIdeas>

Essa preocupação nas artes tem se mostrado desde o questionamento do olhar mecânico da perspectiva linear até a exploração formal modernista. A influência do movimento surrealista expande no jogo tanto como enredo, como visuais, como temática na exploração das fantasias do inconsciente e sonhos e através da inspiração de artistas e obras do movimento. Essa manifestação inconsciente é um aspecto essencial do jogo, uma vez que todos os visuais, seja a aparência do arcade, seus jogos, seus habitantes e até mesmo a jogabilidade, restam neste conflito entre o imaginário e o real, o inconsciente e o material, e sua possibilidade de interpretação visual e estética. Um exemplo é o jogo *Sonho de Dalí*, uma das atividades do fliperama que referencia o curta dirigido por Luis Bunuel, *Um Cão Andaluz*.

Figura 41 - Frame do curta-metragem *Um Cão Andaluz*



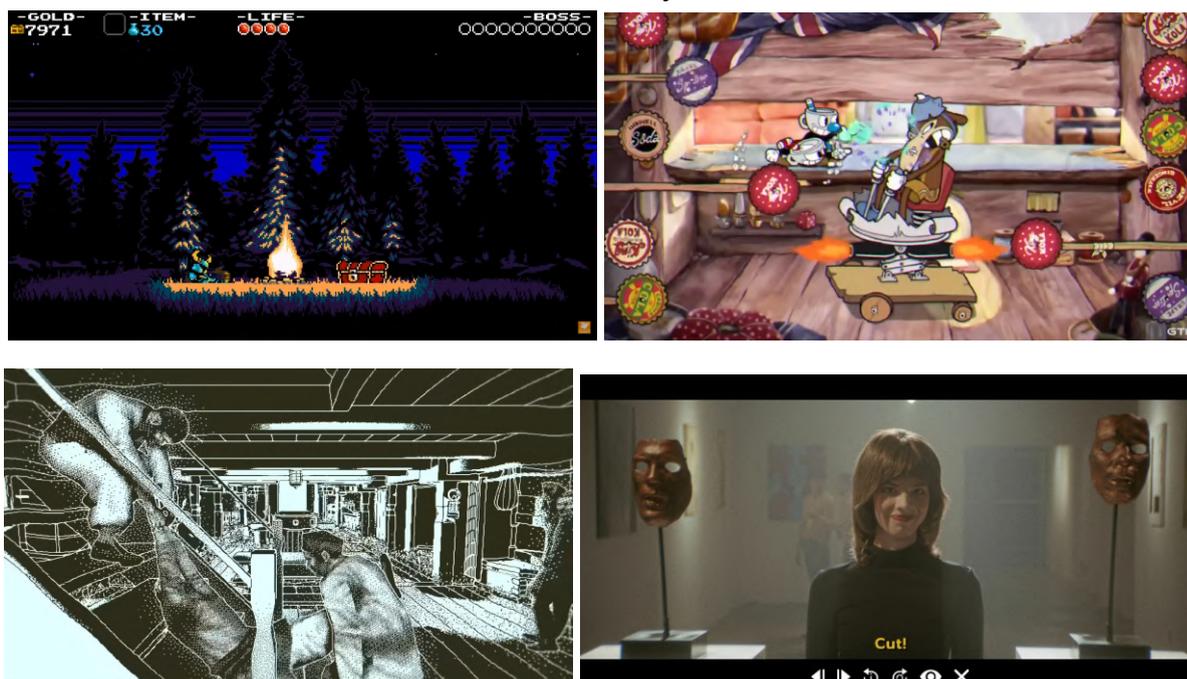
Fonte: Captura de tela realizada pelo autor

Artistas independentes inovam visualmente e conquistam jogadores, com gráficos que não apenas subvertem essa lógica com iconicidade e estilo, mas caminham ativamente contra tais noções de “progresso”. Comunidades virtuais começaram a revisitar clássicos jogos de consoles anteriores, e desenterraram gemas que, apesar de limitadas mecanicamente, brilhavam com experimentalismo e surrealismo na imagem.

Para a criação do meu projeto busquei referências dentro e fora do mundo dos jogos, antigas e recentes. Em jogos como *Shovel Knight* e *The Messenger*, os criadores auto impõem limitações gráficas de outras épocas, como número de sprites processados e paletas de cores, acreditando que essas limitações, mais que um problema a ser superado tecnologicamente, eram parte da força criativa dos jogos da época, uma barreira que empurrou desenvolvedor a

criar jogos artísticos para além de respostas óbvias concedidas pelo fotorrealismo e poder computacional. Já em jogos como *Obra Dinn*, o desenvolvedor optou por gráficos de 1-bit, criando imagens apenas com pixels pretos e brancos. Apesar de extremamente computadorizado, essa aparência aplicada a um cenário 3D cria a impressão de uma memória distante ou de adentrar documentos antigos, a limitação fabricando uma densa atmosfera gráfica. O jogo *Cuphead*, referenciando as animações dos anos 30, apresenta fluidas animações feitas a mão e simulando a textura do papel, que somado à trilha sonora e design de personagens, transporta o jogador para os primeiros experimentos em filmes de animação. Já o jogo em *FMV*⁴⁸ *Immortality* conta com um conjunto de dúzias de cenas em *live-action* em vídeo, que o jogador deve explorar montando a história e desvendando mistérios através da interpretação das cenas assistidas.

Figura 42 - Captura de Tela dos jogos Shovel Knight, Cuphead, Return of the Obra Dinn e Immortality



Fonte: Captura realizada pelo autor dos trailer dos jogos disponíveis no Youtube

Jet Set Radio, desenvolvido por Smilebit e publicado pela Sega em 2000. O jogo de Dreamcast transporta o jogador para Tokyo-to, uma versão elevada de Tóquio, enquanto picha paredes e foge da polícia, que passa a ter um controle mais pesado da cidade em seu novo “projeto século XXI”. As diferentes gangues carregam diferentes estilos e gostos musicais,

⁴⁸ *Full-motion video* é uma técnica de narração de jogos digitais que utiliza vídeos e arquivos pré-gravados para mostrar ações em jogo.

representando as diferentes tribos urbanas que compõem o rico ecossistema social. O jogo referencia a cultura hip-hop e urbana, tanto em tema, trilha sonora e aparência, representando o mundo dentro de uma lente cultural e temporal, que é transmitido em todos os aspectos visuais do jogo.

Figura 43 - Captura de Tela do jogo Jet Set Radio



Fonte: <https://blogs-images.forbes.com/olliebarder/files/2017/10/okami_hd_new.jpg>

Hylics e Hylics 2 são uma duologia de jogos surrealistas do artista Mason Lindroth, lançados em 2017 e 2020 respectivamente.⁴⁹ ⁵⁰ O primeiro jogo foi criado utilizando a ferramenta de criação de jogos RPG Maker. Lindroth usa o formato dos *JRPGs* (RPGs digitais japoneses) e ferramentas que auxiliam na criação deste formato, mas, com criatividade e talento, insere mitologia, discussões filosóficas, visuais psicodélicos e humor absurdistas, criando um produto artístico que é altamente conceitual, absurdo e capaz de inspirar o espectador.⁵¹

⁴⁹ <<https://store.steampowered.com/app/397740/Hylics/>>

⁵⁰ <https://store.steampowered.com/app/1286710/Hylics_2/>

⁵¹ PRIESTMAN, Chris. **THE MATERIAL WORLD OF MASON LINDROTH**. Kill Screen, 27 de julho de 2022. Disponível em:

<<https://killscreen.com/previously/articles/material-world-mason-lindroth/>>

Figura 44 - Captura de tela do jogo Hylics 2



Fonte: Trailer do jogo Hylics 2 no canal do artista Mason Lidroth. Disponível em:

<https://youtu.be/-vo8I1-kZ6U>

O artista tem como enfoque na sua pesquisa a criação de animações em *stop-motion* com filtros computadorizados. Esse contraste entre os artefatos digitais e a condição matéria foram de grande inspiração para meu trabalho. Ao mesmo tempo que eles referenciam e remidiam práticas artísticas tradicionais, eles traduzem-na sobre uma lente contemporânea.

Em minha criação busquei unir essas referências e explorações em diversos aspectos do visual. Os personagens têm designs e roupas que unem retrofuturismo, moda e contracultura. Misturando estéticas retrô, como modelagem tridimensional *lowpoly*,⁵² texturas pintadas e câmeras fixas.

Tanto na criação do design dos personagens como na modelagem digital, foi importante atentar para as silhuetas e sua leitura, uma vez que os personagens no contexto do jogo, devido as limitações gráficas, precisaram ser impressionantes e identificáveis mesmo distantes ou com a ausência de detalhes, além de distintos entre si. Sua adição para o jogo pressupõe uma fase de conceitualização, em que cada personagem, combinando sua história, pérola e posição no arcade, foram construídos interpretando visualmente essas camadas significativas.

Assim uma referência em arte e mídia são os *concept artists* e ilustradores que conseguem carregar seus referentes culturais ao mesmo tempo que mantém a sua assinatura estilística ao construir universos fictícios. O versátil artista e cartunista francês, Jean Giraud (1938-2012), conhecido também pelo pseudônimo Mœbius, tem uma expansiva e influente

⁵² *lowpoly* são malhas poligonais que, por escolha estética ou técnica, contêm uma quantidade relativamente pequena de polígonos. Essa técnica que permite maior velocidade de processamento e geometrismo contrasta com as malhas comumente utilizadas em filmes e efeitos especiais, que utilizam multitudes de polígonos para obter suavidade e realismo.

produção. Ele é conhecido pelos seus quadrinhos que vão desde faroeste até ficção-científica com seus designs únicos retrofuturistas, suas contribuições para a revista francesa *Métal Hurlant*, *concept art* para o filme *Alien* de Ridley Scott, *Tron* de Steven Lisberger, e para a adaptação nunca filmada do livro *Dune* conceitualizada por Jodorowsky, além de por ser ilustrador de livros e jogos. O artista tem um característico traço orgânico, cria estilosas roupas e arquiteturas, é inventivo uso de cores, e atento na construção minuciosa de suas composições. Uma referência em arte digital foi o quadrinista e ilustrador brasileiro e nordestino Rael Lyra. O artista em entrevistas discute sua preocupação não só pela busca pelo domínio técnico do desenho, mas por significado, brasilidade e autoria.⁵³ Seja em sua produção para jogos e quadrinhos ou em seus projetos pessoais, o artista sempre demonstra atenção para os detalhes na sua busca em encontrar o fantástico na transformação do cotidiano.

Figura 45 - Página dupla do quadrinho Arzach



Fonte: Jean Giraud, publicado em *Métal Hurlant* em 1975

⁵³ Rael Lyra, Ilustrador e Concept Artist – ICONICast 32. Disponível em: <<https://youtu.be/0qHuu2DnXK8>>

Figura 46 - Ilustração A state of attentiveness. Presence over art pollution, do artista Rael Lyra

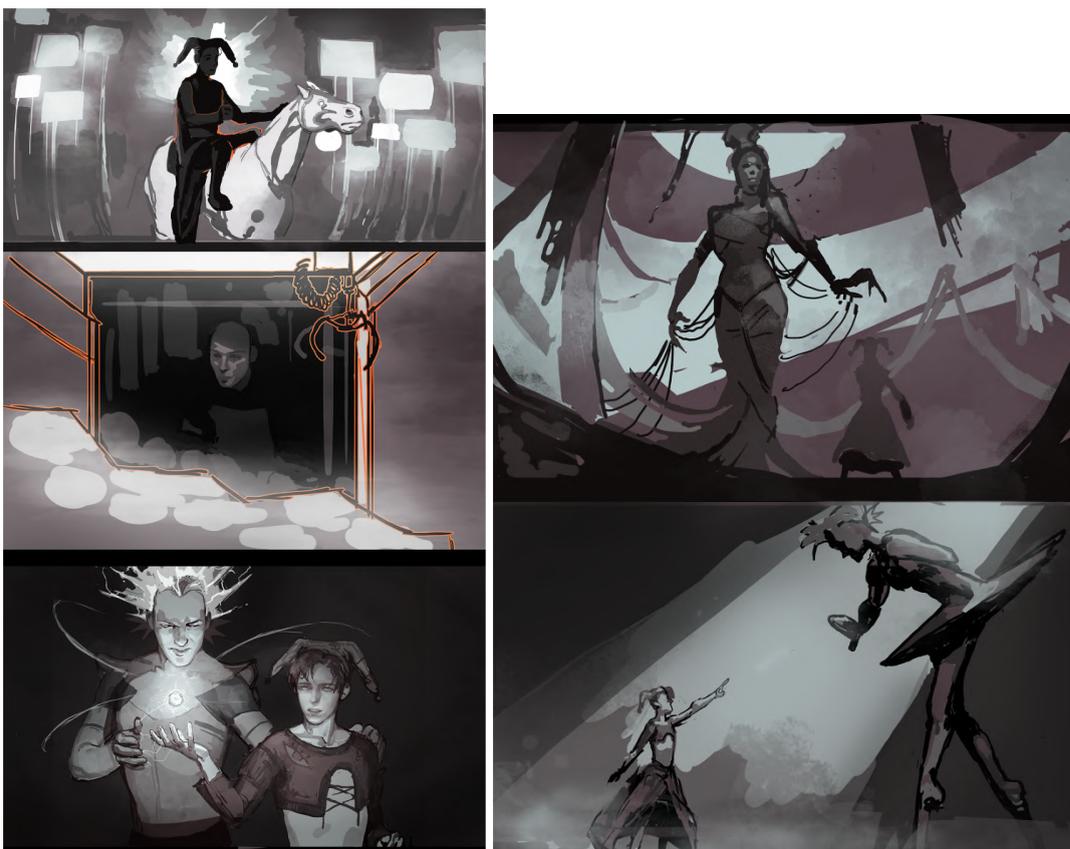


Fonte: Tumblr do artista. Disponível em:

<https://raelyra.tumblr.com/>

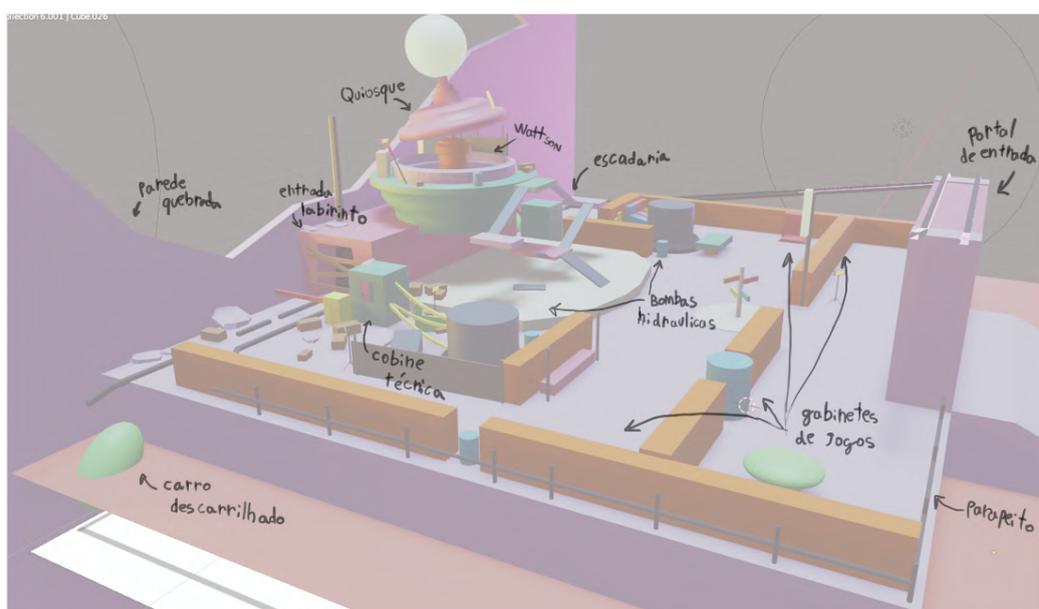
Assim, os gráficos vieram de um extenso processo de conceituação prévio. No qual decidi os estilos e referências, símbolos e metáforas visuais, concretizados bidimensionalmente e idealizados, para então serem implementados no trabalho final. Essa conceituação, entretanto, não é divorciada do resultado ou sua mídia de destino, mas guiada por eles. Sua precedência é necessária para o planejamento e manutenção do estilo escolhido. As imagens criadas também direcionaram as cenas produzidas, valorizando o impacto visual na construção emocional das narrativas.

Figura 47 - Exploração visual da narrativa do jogo



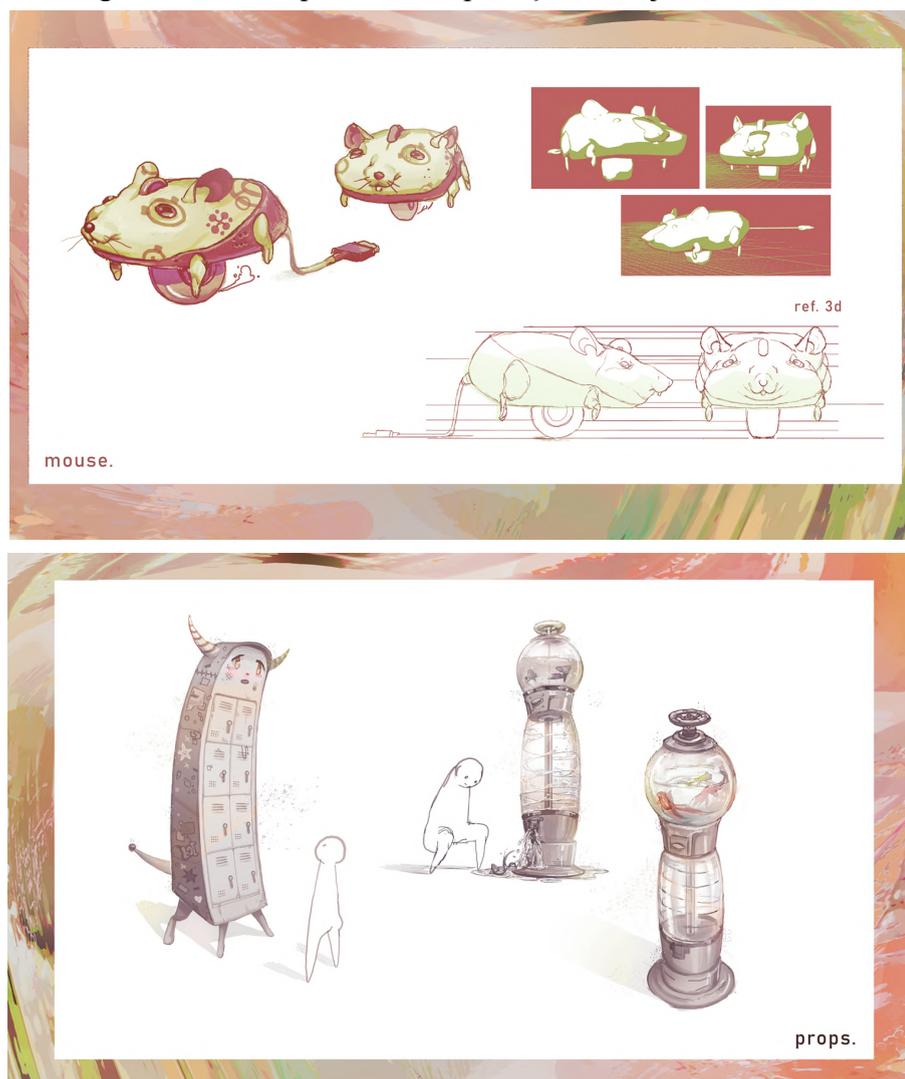
Fonte: De autoria própria

Figura 48 - Planejamento do Arcade em 3D



Fonte: De autoria própria

Figura 49 - *Concept arts* de exploração de objetos do cenário



Fonte: De autoria própria

Esses estudos também permitiram delimitar uma identidade ao espaço criado, criando um dicionário de símbolos, cores e padrões englobadores de sua individualidade. Para essa fase da conceituação contei com a ajuda dos ilustradores João Bragato e Matheus Schwartz. Bragato providenciou mentoria no direcionamento visual assim como seu conhecimento na construção de mundos autorais, demonstrados em seu trabalho de *concept art* para jogos e o desenvolvimento de seu projeto pessoal: Solitude. Neste projeto o artista desenvolve seu mundo fantástico, com uma mitologia própria e personagens que exploram sua psique, materializada visual e narrativamente em pinturas, designs e textos. Em chamada os artistas direcionaram não só auxiliou na produção de pinturas e designs, mas com reflexões sobre seus processos criativos e os padrões e expectativas da indústria.

Figura 50 - Interpretação de Petal dançando para fora do Submundo por João Bragato



Fonte: Pintura realizada por João Bragato em chamada de vídeo durante mentoria em 2022

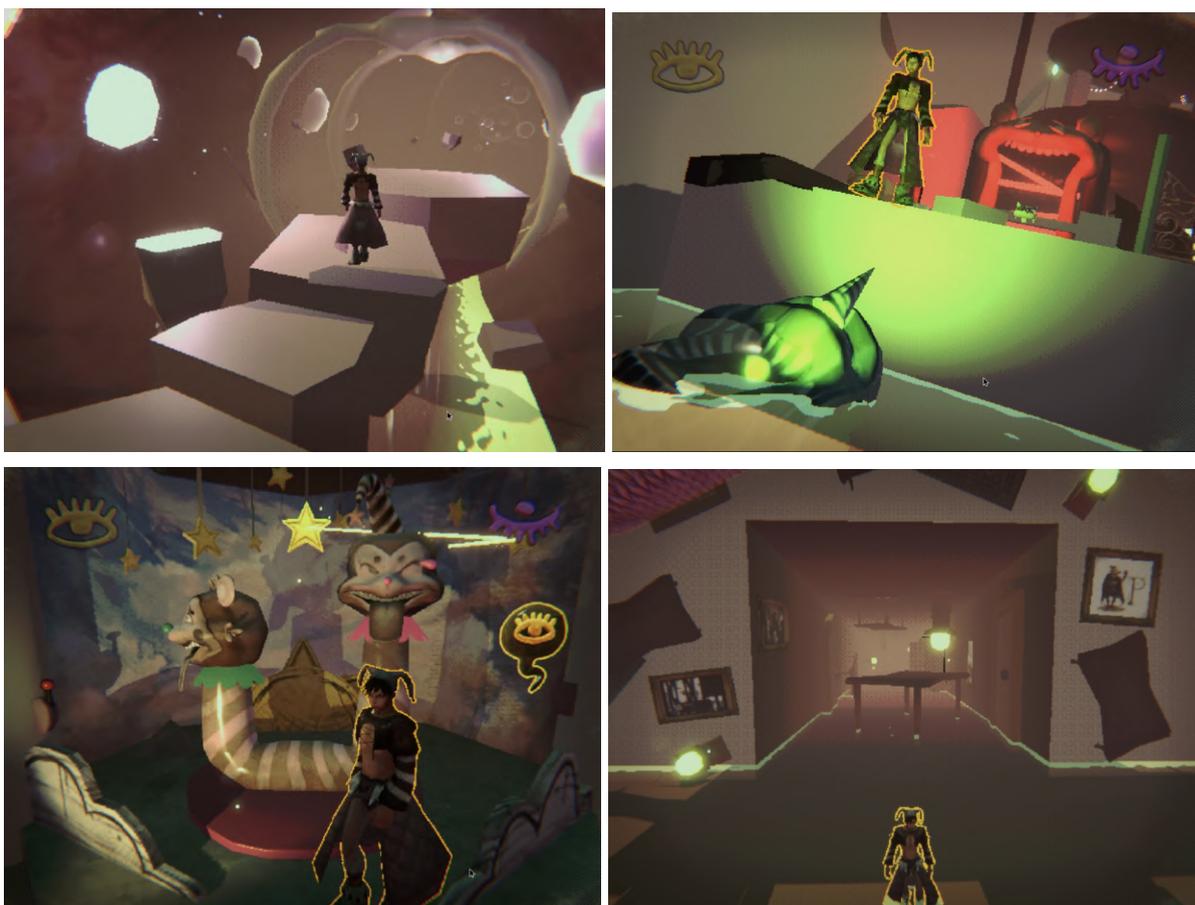
Figura 51 - Pinturas do projeto Solitude de João Bragato



Fonte: Instagram do artista João Bragato
Disponível em: <<https://www.instagram.com/bragatoart/>>

Priorizando a importância do ponto de vista, o jogo utiliza um sistema de câmeras fixas. A técnica inspirada pelo cinema e adotada por jogos antigos de terror busca, utilizando composições estáticas, obter mais controle nos ângulos e lentes, reforçando a importância da observação do espaço como veículo narrativo. O foco na ambientação acontece por meio de espaços escurecidos com contrastes em cores neon, como observado nos fliperamas durante minha pesquisa e inspirado pelos filmes italianos do diretor Dario Argento, que criava *mise-en-scène* teatrais e banhava a cena com luzes coloridas para obter visuais icônicos.

Figura 52 - Capturas de tela de cenas do jogo



Fonte: De autoria própria

O jogo também apresenta contornos coloridos ao redor dos objetos tridimensionais importantes, como o jogador e personagens e objetos com os quais pode interagir. Esse contorno, além de auxiliar na navegação e interação com o espaço, contribui para seu aspecto gráfico, especialmente em combinação com as texturas pintadas a mão, a fim de criar a ilusão de uma ilustração em movimento.

Para se guiar entre as atrações do Arcade é possível observar os marcos geográficos centrais, que, como em um parque temático, rompem verticalmente o ambiente para guiar as multidões. A estrutura de câmera também exige que cada um dos enquadramentos seja distinto em seu objetivo, guiando o jogador ou destacando os objetos com os quais ele pode interagir.

Essa disposição dos espaços, fator retirado das escolhas feitas na criação e planejamento de ambientes mediados, pode ser descrita como “Environmental Storytelling”, a capacidade de um espaço de contar histórias através de sua montagem. Esse efeito é criado na combinação de transmissão de conhecimento do personagem sobre o espaço e a criação de redes de interações de causa e efeito, através das quais até uma cena estática, como um carro

afundado, ou um gerador exalando uma fumaça escura, podem levar o jogador a compreender novas informações narrativas e assim situar o mundo temporalmente, como um lugar vivo e em transformação, especialmente se essas cenas se modificarem ao longo da experiência.⁵⁴

A *user interface*⁵⁵ tem um aspecto ao mesmo tempo digital e analógico, com texturas reminiscentes de pintura tradicional contrastada com cores neon, reticulados, pingos de tinta e irregularidades na superfície sobrepostas com as imagens computadorizadas generativas e aberração cromática. (fig. 53)

Figura 53 - Captura de tela da UI



Fonte: De autoria própria.

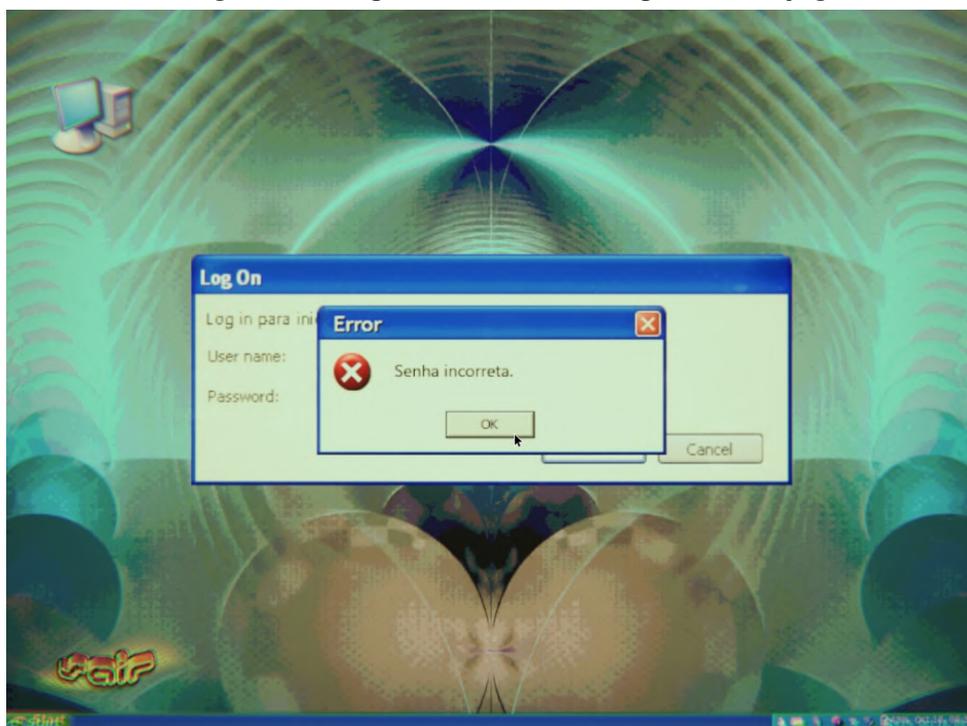
Nela eu me preocupei em representar as características matéricas, inspirado por composições editoriais, e adotando técnicas como a simulação digital de massinhas de modelar para a diversificação de texturas e materiais. Os menus vão além de interfaces

⁵⁴ CARSON, Dan. **Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry**, 2000. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>>

⁵⁵ User interface (UI) é o espaço no qual ocorre a interação entre o humano, usuário da aplicação, e a máquina. O objetivo da UI é manter um diálogo compreensivo, transmitindo informações para o usuário e ao mesmo tempo capturando seu input. Em jogos eles podem abranger mais especificamente estatísticas, textos, menus e tutoriais.

meramente transicionais entre estados do jogo, pois criam parte de sua construção visual. Inspirado pelo y2k, uni essas composições maximalistas sem perder suas características digitais, incluindo artefatos pixelados como *dithering*.⁵⁶

Figura 54 - Captura de tela do Computador do jogo

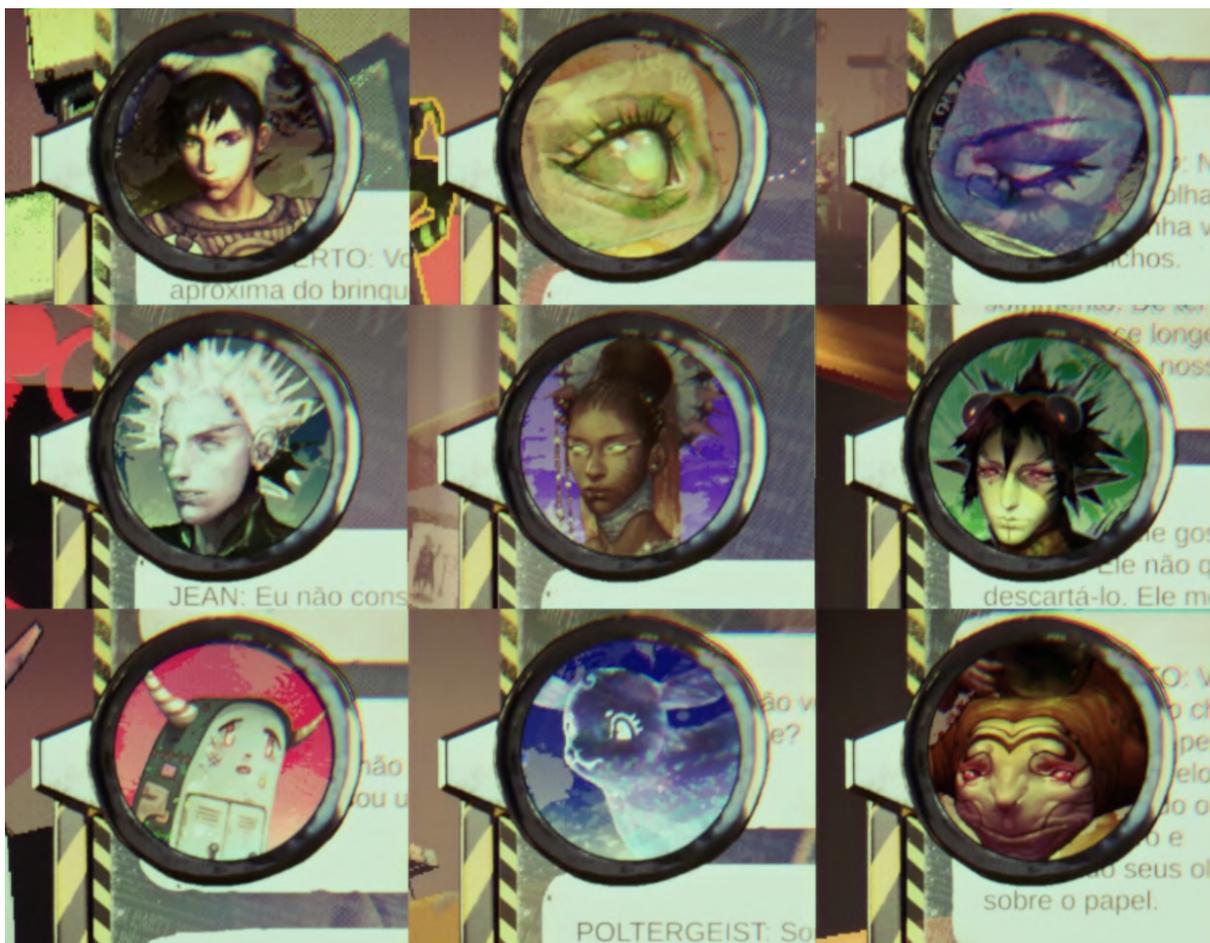


Fonte: De autoria própria.

Os diálogos são apresentados como um *feed* de *chat* ou fórum, surgindo na tela em ordem cronológica e permitem ser navegados em uma linha do tempo. Essa escolha de representação facilita a interação com o jogador e garante acessibilidade, ele pode retornar aos detalhes da conversa ou reler em seu tempo, se necessário. A ubiquidade de salas de chats em plataformas de redes sociais torna essa medida de fácil identificação para o usuário, ainda que não ocorra a narração, tornando a leitura uma das principais formas de interação textual da atualidade. Nessas conversas a imagem do personagem falante é representada através de um retrato ilustrado, dentro de um visor tridimensional, com um fundo móvel de arte generativa, que simula tinta escorrendo. (fig. 55)

⁵⁶ *Dithering* é uma pequena quantidade de ruído, intencionalmente sobreposta à mídia digital para aleatorizar a quantidade de erro, ajudar a manter sua legibilidade ao reduzir informações e evitar padrões de grande escala, como bandas de cor. Ele é utilizado em áudio e vídeo. Em imagens ele se manifesta com um efeito de pontilhado em áreas de transição de luz e cor.

Figura 55 - Captura de tela dos retratos



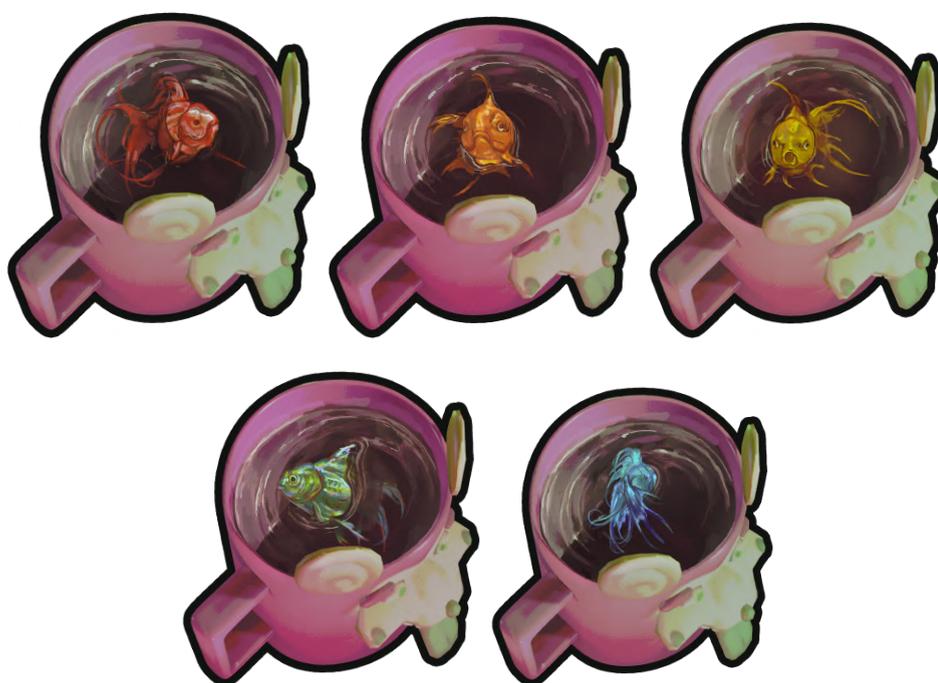
Fonte: De autoria própria. Vídeo disponível em:

<<https://youtu.be/OhZFPwTi2IY>>

O jogo contém 54 itens que podem ser coletados e usados. Na criação destes ícones utilizei uma mistura de colagem, pintura digital e modelagem 3D. Itens como a “Revista LILAC” e o “Mapa do Arcade” contam com uma pintura digital, somado ao design gráfico de uma falsa capa de revista, modificada com texturas para conceder o aspecto de gasto e então utilizadas para texturizar um modelo 3D, capturado e reeditado em um ícone do objeto. Os peixes foram criados similarmente, com a modelagem digital de uma caneca, com sua textura pintada a mão, capturei sua imagem em um ângulo superior e então pinte os peixes e a água da caneca digitalmente.(Fig. 56) Os CDs utilizados na interação com os Poltergeist tiveram suas capas criadas com arte generativa utilizando o software jwildfire, confecção de um mockup da capa plastificada do CD que utilizei para texturizar um modelo 3D, com conseguinte captura e reedição para criar o ícone. Os botões da árvore genealógica do arcade e as moedas do peixe foram criados de maneira similar, a partir de um desenho do ícone em preto e branco, que utilizei como um mapa para deslocar os polígonos do modelo 3D, criando

o alto relevo, mapeado baseado nos valores da textura (fig. 57). Além disso, todos os itens têm uma borda escura que os destaca do ambiente e auxilia na construção do visual gráfico dos menus do jogo. O ovo de interplanária apresenta uma aura violeta fora de sua borda escura, sua imagem uma mistura da sobreposição da foto de um ovo de sapo, imagens de satélite de Júpiter, além dos respingos de tinta e reticulados presentes em outras texturas, também contou com um processo de ida e volta do tridimensional, brincando com luzes e textura para alcançar o efeito digital-etéreo. (fig. 58)

Figura 56 - Ícones de peixe do jogo



Fonte: De autoria própria

Figura 57 - Mapa de distorção e imagem final do item “Botão de Estrela”



Fonte: De autoria própria

Figura 58 - Ícone do “Ovo de Interplanária”



Fonte: De autoria própria

Quando estes itens são obtidos, através da percepção ou ao completar missões, um filtro é colocado sobre o resto do universo do jogo, focando o objeto coletado e destacando sua forma de obtenção baseado nos esquemas de cores do filtro. (Fig. 59) A mesma técnica é utilizada ao abrir o inventário e ao explorar o labirinto, contribuindo para a atmosfera do local para além da iluminação.

Figura 59 - Captura de tela ao coletar itens do jogo



Fonte: De autoria própria

Certos itens como documentos, bilhetes e revistas podem ser lidos diretamente do inventário, através de um botão que surge em suas informações.(Fig. 60) Essas imagens foram criadas similarmente aos ícones em uma combinação de colagem, design, ilustração e modelagem 3D. O aspecto material desses itens é importante: A carta de Curto-Circuito para Bivolt é um bilhete escrito à mão escaneado, traduzindo a personalidade da informação,

intrusividade em sua leitura e a humanidade representada pelo texto na página, o Manual do Curto-Circuito apresenta seus coloridos desenhos desbotados e seus cantos danificados demonstrando a idade e desgaste do Arcade.

Figura 60 - Captura de tela do inventário e leitura de documentos

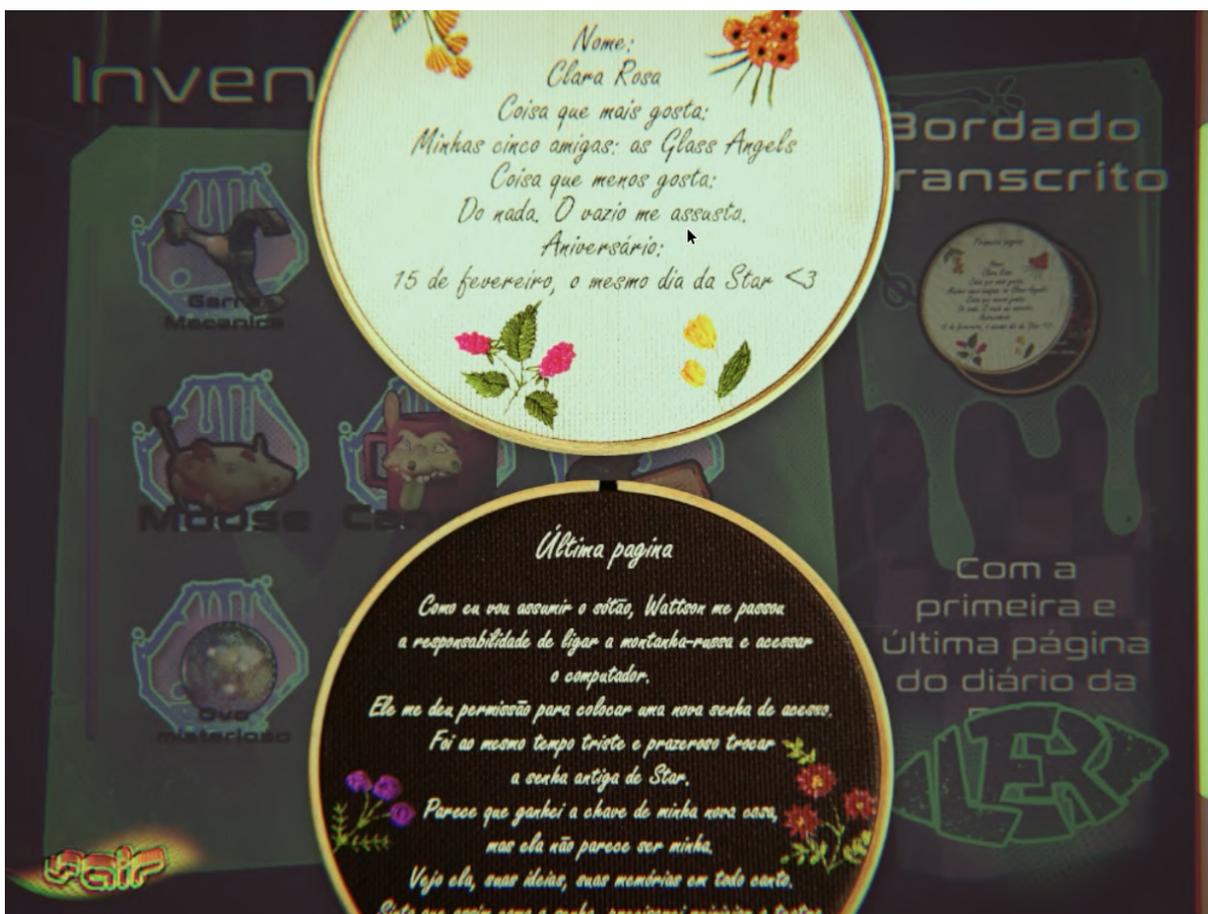


Fonte: De autoria própria. Vídeo com demonstração disponível em:

<<https://youtu.be/n8gqLo0AqVw>>

Quando Moira transcreve a primeira e última página do diário de Petal ela o faz em bordado, demonstrando seu ofício, sua escolha de cores de linha e tecido e flores representam a progressão sentimental de Petal, a primeira entrada em seu diário clara e positiva, e a última obscura e solene.(Fig. 61) A escolha de Moira representar os diários reflete seu profissionalismo e dedicação ao seu ofício, adicionando cuidado até onde não há necessidade; mas há também seu distanciamento emocional, olhando friamente para o relato como referência, intervindo onde acredita e escrevendo em sua fonte, decorativa e uniforme, apagando a escrita original em favor de sua visão estética.

Figura 61 - Captura de tela da transcrição em bordado do diário de Petal



Fonte: De autoria própria

Os jogos antigos frequentemente carregavam manuais dentro de suas capas. Esses manuais, em uma era em que o acesso a internet e informações sobre jogos ainda era limitada, concedia aos jogadores dicas e informações extra sobre os jogos, detalhes de sua produção, artes exclusivas dos personagens e cenários, expandiam sua história e revelavam segredos. Esses manuais permitiam uma experiência multimídia que aproximava o jogador da experiência e incentivava o envolvimento físico com o material para além da janela escapista dos monitores. Em combinação com o jogo foi desenvolvi um manual, carregando artes, informações e dicas sobre o jogo.(Fig.62) Para sua produção utilizei como inspiração o recurso distribuído através do archive.org⁵⁷ contendo um conjunto de manuais de Playstation 2, console mais próximo da estética do meu jogo. Esse recurso auxiliará na construção da ilusão do jogo, permitindo o envolvimento e aproximando o jogador do personagem principal

⁵⁷ INTERNET ARCHIVE, 2023. Sony Playstation 2 Manuals. Disponível em: <https://archive.org/download/SonyPlaystation2Manuals_201812>

na coleta e pesquisa de documentos como recurso para obtenção de conhecimento e revelação de mistérios.

Figura 62 - Imagens do manual do jogo



poltergeist



Poltergeists são manifestações do Submundo no fliperama, quando um ou mais espíritos com algum desejo ou angústia levantam de seu descanso. Precisando de um corpo para interação com seus arredores, eles possuem as máquinas do arcade.

Escolha suas perguntas com cuidado, cada uma revela um aspecto da alma entrevistada.

Nostalgia: Uma faixa antiga e prazerosa

Perdão: Uma sintonia de desprendimento

Éter: Uma canção de flinar para o submundo




Nostalgia: Uma faixa antiga e prazerosa

21

28

locker



Após anos guardado pertences e engolindo segredos, sua conexão emocional com o lugar exposta em seu interior e marcas em sua pele concederam ciência para o armário em seu novo plano. Cada uma de suas portas cadeadas contém um mistério e cabe a Jean libertar o móvel do peso das memórias que carrega.

mouse



Ratos ergonomicamente desenhados para encaixar na palma de sua mão, seu novo design tornou suas pernas obsoletas em frente a sua nova roda central que o permite atingir altas velocidades enquanto surfa pela web.

Sua comida favorita é o lixo tecnológico do arcade: pilhas, engrenagens e fios. Há boatos que, se domesticados, podem ser usados para acessar arquivos em eletrônicos.



21

22

CONCLUSÃO

No presente trabalho explorei arte interativa digital, inspirado estilisticamente por ficção de gênero terror e fantasia, e sua relação com arte-mídia e remediação, assim como as conexões sociais entre memória, identidade e tecnologia. Ao longo deste processo criei personagens que representavam diferentes facetas de minhas vivências e conflitos sociais que me circundam. Para esses personagens, que tive o prazer de tornar tridimensionais, visual e textualmente, diverti-me testando várias ferramentas de produção, como ilustração, modelagem, moda, colagem e escrita criativa. A jogabilidade desenvolvida permite o jogador dialogar, conhecer e ajudar, a fim de estabelecer a conexão com outras pessoas, com o espaço e suas histórias como uma ferramenta de transformação. Descobri novas possibilidades para meu processo criativo, o que redirecionou minha produção, dando finalidade às minhas pesquisas visuais estéticas dentro de uma experiência fruto da interação com comunidades de artistas com filosofias similares em sua paixão pela produção artística.

Na continuação do projeto pretendo finalizar o jogo delimitando um primeiro capítulo que se estende da chegada ao arcade até o acesso ao sótão e um enfrentamento final dos pontos de vista filosóficos do lugar, concluindo o primeiro ato da narrativa. Mais jogos serão adicionados e correções visuais e de bugs serão estendidas para a versão completa. O jogo e seu material extra, com manual, arte e textos, será divulgado e distribuído em plataformas digitais. Darei segmento na produção enviando-o para eventos e divulgando nas redes sociais a fim de promover o diálogo sobre os temas centrais do trabalho e sobre jogos independentes. Pretendo continuar explorando a criação de mundos fictícios e arte interativa digital, assim como o consumo e divulgação de narrativas subversivas.

Este projeto, apesar de limitado pelas restrições materiais e de tempo, foi uma experiência produtiva na exploração e direção de minha pesquisa. Na finalização precisei lidar com dificuldades para me adaptar aos temas, precisei me aprofundar na teoria e expandir minha perspectiva na área de arte e tecnologia e criação de jogos. As descobertas que fiz sobre mim e minha área de estudo foram essenciais na busca por novas produções visuais, referências e autores que me inspiraram profundamente.

Esse projeto permitiu-me observar a fluidez dos limites intermídia, cujo atrito e cooperação de suas características geraram diálogos importantes e novas oportunidades visuais e temáticas, imaginando espaços entre e além das realidades que permeiam nossos cotidianos. Através do retrofuturismo, nostalgia e exploração dos contrastes tecnológicos, encontrei beleza nas limitações e pude enxergar a trajetória remidiática, para além de uma

lente substitutiva tecnológica de apagamento, mas vendo o digital como memória e criação. Que diante das diversas contradições internas nos espaços que percorremos, em nossas histórias, identidades e símbolos pretendo continuar buscando combustível criativo para desafiar padrões representativos.

REFERÊNCIAS

ÁDÁM, Felkai. **Szórakoztató bukás és játékforradalom: No Truce With The Furies – Fejlesztői interjú.** Geekz, 30 de março de 2017. VIDEOJÁTÉK. Disponível em: <<https://geekz.444.hu/2017/03/30/szorakoztato-bukas-es-jatekforradalom-no-truce-with-the-furies-fejleszttoi-interju>>

ALIGHIERI, Dante. **A divina comédia.** São Paulo: Landmark, 2005.

ANTHROPY, Anna. **Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back sn Art Form.** Ed. Ilustrada. Nova Iorque: Seven Stories Press, 2012.

AUGÉ, Marc. **Non-places: introduction to an anthropology of supermodernity.** 2a ed. Londres: Verso, 2009.

BARRANCO, Núñez; A. N.; RIO, Domenech del; A. J.; Yoo, Y. S. A study on the aesthetics characteristics of Retro-Futuristic fashion. **International Journal of Costume and Fashion**, 22(1), p. 13-24.2022

BARTHES, Roland. **Mitologias.** 7ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002

BENJAMIN, Walter. **The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.** Traduzido por J. A. Underwood. Inglaterra: Penguin Books, 2008.

BENSHOFF, Harry M. **Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horror Film.** Ed. Ilustrada. Nova Iorque: Manchester University Press, 1997.

BOLTER, Jay David; GRUSSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media.** Revised ed. Cambridge Massachusetts: Mit Press, 2000.

BOSING, Walter. **Bosch: C. 1450-1516: Between Heaven and Hell.** Alemanha: Taschen, 2015.

BRODY, Richard. **The Video Store as Film School.** The New Yorker, Nova Iorque, 2 out. 2015. Cultural Comment. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/the-video-store-as-film-school>>

CARSON, Dan. **Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry,** 2000. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>>

CAMPBELL, Joseph. **The Hero of a Thousand Faces.** Princeton University Press, 1949, p 19-20

CASSANA, M. F.; ROSA, B. R. da; BOLSAN, G. J. F. Homossexualidades em discurso: o silêncio como causa do apagamento de grupos sociais. **Travessias**, Cascavel, v. 12, n. 4, p.

105–118, 2018. Disponível em:

<<https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/20929>>

DORNELLAS, Tatiana Castelo Branco. **Herói e ciência moderna : mitos que constituem a hegemonia política e epistemológica colonial**, 2017.

GILLMOR, Alison. **Feminist horror: plotting against patriarchy**. Herizons Women's News and Feminist Views, 2015. Disponível em:

<<https://www.thefreelibrary.com/Feminist+horror%3A+plotting+against+patriarchy-a0427758278>>

GODOY, Tiffany. **Style Deficit Disorder: Harajuku Street Fashion**. São Francisco: Chronicle Books, 2007.

GRANT, Barry Keith. **The Dread of Difference**. 2a edição. Texas: University of Texas Press, 2015.

HARAWAY, D.J. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do séc XX** in: TADEU, T (org) Antropologia ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2009

HARVEY, Auriea; SAMYN, Michael. Entropy8Zuper!, 2023. Disponível em:

<<http://entropy8zuper.org/>>

HAUNTED PS1. **HPS1 (Haunted PS1) Demo Disc: Spectral Mall Presskit**. ago. de 2022. Disponível em:

<<https://hauntedps1.itch.io/demo-disc-spectral-mall>>

HENDRIX, Grady. **Choose Your Own Adventure: How The Cave of Time taught us to love interactive entertainment**. Slate, Estados Unidos, 17 fev. 2011. Culturebox.

Disponível em:

<https://slate.com/culture/2011/02/choose-your-own-adventure-books-how-the-cave-of-time-taught-us-to-love-interactive-entertainment.html#pagebreak_anchor_2>

HUZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 6ª edição. Porto Alegre: Perspectiva, 2010

INTERNET ARCHIVE, 2023. Sony Playstation 2 Manuals. Disponível em:

<https://archive.org/download/SonyPlaystation2Manuals_201812>

ITCH.IO. **Demo Disc Spectral Mall**, 2022. Disponível em:

<<https://hauntedps1.itch.io/demo-disc-spectral-mall>>

KNOX, P. L.; PAIN, K. Globalization, neoliberalism and international homogeneity in architecture and urban development. **Informationen zur Raumentwicklung**, p. 417-428, 5/6 2010.

KRAUSS, Rosalind E. Reinventing the Medium. **Critical Inquiry**. 25 (2), p. 289-305, 1999.

LAUFER, R. e SCAVETTA, Domenico. Texto, hipertexto, hipermídia. Porto, Rés Editora, 1992.

LE GUIN, Ursula. K. **The Carrier Bag Theory of Fiction**. Londres: Ignota Books, 2019.

LORDE, Audre. **Irmã Outsider**. tradução Stephanie Borges. -- 1. ed. -- Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2019.

LOWENSTEIN, Adam. **Horror Film and Otherness**. 1ª edição. Nova Iorque: Columbia University Press, 2022.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2007

MALÍČKOVÁ, Michaela. Fashion as a Cultural intertext. **Everydayness. Contemporary Aesthetic Approaches**, Roma, p.121-133, nov. 2021.

MAST, Gerald (ed.). **The Movies in our Midst: Documents in the Cultural History of Film in America**. Chicago: The University of Chicago Press, 1982. p.213-214.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The Extensions of Man**. Cambridge: Mit Press, 1994.

MEOW WOLF. **Meow Wolf**, 2022. Disponível em:

<<https://meowwolf.com/about>>

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. **Screen**, volume 16, n. 3, p. 6–18, out. 1975.

NORIEGA, Chon. “**Something’s Missing Here!**”: **Homosexuality and Film Reviews during the Production Code Era, 1934–1962**. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, vol. 58, 2018, p. 20-41. Project MUSE. Disponível em:

<<https://muse.jhu.edu/article/707328>>

OLSON, Dan. On Context. Youtube, 30 de ago. de 2016. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=669MV-4DU2A&ab_channel=FoldingIdeas>

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**, São Paulo, 1(2),p. 09-29, 2003.

PRIESTMAN, Chris. **THE MATERIAL WORLD OF MASON LINDROTH**. Kill Screen, 27 de julho de 2022. Disponível em:

<<https://killscreen.com/previously/articles/material-world-mason-lindroth/>>

SONTAG, Susan. **Notes on “Camp”**. Londres: Penguin Books, 2018.

TALE OF TALES, 2009. The Path, homepage. Disponível em:

<<https://tale-of-tales.com/ThePath/>>

TOWLSON, Jon. **Subversive Horror Cinema: Countercultural Messages of Films from Frankenstein to the Present**. Ed. Ilustrada. North Carolina: McFarland, 2014.

TOY GALAXY. **The Rise & Fall & Rise of Choose Your Own Adventure Books**. Youtube, 14 de out. de 2021.

Disponível em:

<<https://youtu.be/B-f5YelgmMs>>

TRESCA, Michael J. **The Evolution of Fantasy Role-Playing Games**. North Carolina: McFarland & Company, 2010.

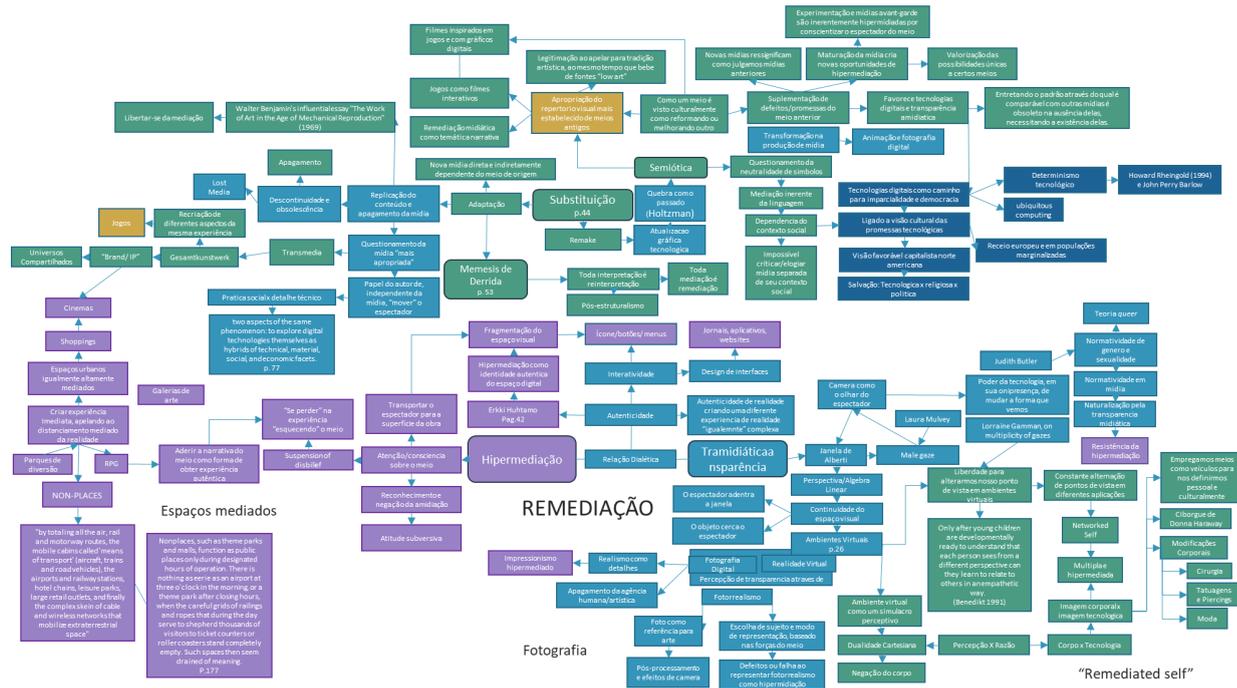
VENI, Vidi; WASSER, Frederick. **Video: The Hollywood Empire and the VCR**. Estados Unidos: University of Texas Press, 2001.

WILTSHIRE, Alex. **The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade**. GamesRadar, 9 de janeiro de 2020. RolePlaying. Disponível em:

<<https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/>>

WOOD, Robin. **Robin Wood on the Horror Film: Collected Essays and Reviews**. Ed. Ilustrada. Reino Unido: Wayne State University Press, 2018.

APÊNDICE A - Mapa mental de referenciais teóricos



Fonte: Elaboração própria. Clique para ver em melhor qualidade.

APÊNDICE B - Playlist com gravação completa do jogo e demonstrações

Disponível em:

<https://youtube.com/playlist?list=PLAxq73893YstMdzA4oXsjPVSSStdY0T8W>

Inclui gravação completa do jogo, trailer com música e vídeos linkados no texto.

APÊNDICE C - Manual do jogo

Disponível em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1YwKlIPxSSK6KJx0NZTfB2ndNEV4tr46?usp=sharing>

Pasta com imagens do manual do jogo inspirado por manuais de jogos de Playstation 2.

APÊNDICE D - Download da build atual do jogo.

Disponível em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1WQFXOavUxgfe4iFvKx2UTAybkU07pZzi?usp=sharing>

Build para Windows 64 bits. Para executar, descomprima a pasta e execute o arquivo nomeado "LilacArcade.exe".