

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

YASMINE MACHADO LIMA

PROJETO



UMA INVESTIGAÇÃO DE ARTE NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO  
DE UM JOGO ELETRÔNICO

BELÉM, PA  
2015





**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES**

**YASMINE VANESSA MACHADO LIMA**

**PROJETO “O CHALÉ”**

**Uma investigação de arte no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico**

**Belém - Pará  
2015**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES

**YASMINE VANESSA MACHADO LIMA**

**PROJETO “O CHALÉ”**

**Uma investigação de arte no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Artes.

Orientadora: Profa. Dra. Valzeli Figueira Sampaio

Linha de Pesquisa: Processos de criação e atuação em arte

Belém, Pará  
2015

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)  
Sistema de Bibliotecas da UFPA

---

Lima, Yasmine Vanessa Machado, 1988-  
Projeto "O Chalé": uma investigação de arte no  
processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico /  
Yasmine Vanessa Machado Lima. - 2015.

Orientadora: Valzeli Sampaio.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade  
Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte,  
Programa de Pós-Graduação em Artes, Belém, 2015.

1. Arte digital. 2. Multimídia (Arte). 3.  
Inovações tecnológicas. 4. Videogame. I. Título.  
CDD 23. ed. 700.105

---



**INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

**ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO PROGRAMA DE  
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ.**

Aos vinte e dois (22) dias do mês de Junho do ano de dois mil e quinze (2015), as dez (10) horas, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Curso de Mestrado em Artes da Universidade Federal do Pará, reuniu-se em Sessão Pública, no Programa de Pós-Graduação em Artes, sob a presidência da orientadora professora doutora Valzeli Figueira Sampaio ao disposto nos artigos 58 a 61 do Regimento Interno, Seção V "da Aprovação ou Reprovação da Dissertação", presenciar a defesa oral de Dissertação de **Yasmine Vanessa Machado Lima**, Intitulada: **Projeto O Chalé - Uma Investigação da Arte no Processo de Desenvolvimento de um Jogo Eletrônico**, perante a Banca Examinadora, constituída de acordo com o prescrito no parágrafo único do Artigo 59 do Regimento acima mencionado, pelos professores doutores Valzeli Figueira Sampaio, Orlando Franco Maneschy, via Skype, e André Luís Villa De Almeida da Universidade Federal do Pará. Dando início aos trabalhos, a professora doutora Valzeli Figueira Sampaio, passou à palavra a mestranda, que apresentou a Dissertação, com duração de vinte minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e as respectivas defesas pela mestranda, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em aprovação, com o conceito BOM, com exigência de ajustes pontuais. Esta aprovação do trabalho final pelos membros será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pela mestranda, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, a professora doutora Valzeli Figueira Sampaio, agradeceu aos presentes, dando por encerrada a sessão, a presente ata que foi lavrada, após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da Banca e pela mestranda.

Belém-Pa, 31 de Agosto de 2015.

Prof. Dra. Valzeli Figueira Sampaio

Profa. Dr. Orlando Franco Maneschy

Prof. Dr. André Luís Villa de Almeida

Yasmine Vanessa Machado Lima

## **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com a colaboração de muitas pessoas.

Agradeço o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e ao Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade Federal do Pará (UFPA).

À minha orientadora, professora Valzeli Sampaio, que acolheu com carinho e naturalidade os percursos deste projeto.

Aos professores Orlando Maneschy e Gilberto Prado, pela leitura atenciosa e sugestões dadas durante a qualificação, em janeiro de 2015.

Ao Hardy Miranda, companheiro presente em todos os momentos e parceiro de criação sem o qual esse trabalho seria impossível.

À equipe do PPGArtes e aos colegas de turma e professores que trocaram ideias e contribuíram com suas perspectivas sobre este trabalho.

À minha irmã, Izabelle Machado, pela infalível disposição sempre que precisei.

À minha mãe, Selma da Mata, por proporcionar o ambiente de liberdade e amor no qual a criatividade e a paixão pela arte puderam frutificar.

Ao meu pai, Ronaldo Garcia Lima, in memoriam, por manter o olhar sempre adiante e por ensinar que os sonhos só chegam até nós por meio do trabalho, sacrifício e dedicação.

Aos familiares, amigos, professores e pensadores que compartilharam comigo seus encantamentos, dores e reflexões diante do mundo.

*“O tempo é uma criança jogando dados. O reino pertence a uma criança.”*  
Heráclito

## RESUMO

LIMA, Yasmine. **Projeto “O Chalé”**: Uma investigação de arte no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico. 2015. 100 fls. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, UFPA, Belém.

Os jogos eletrônicos se configuram em uma experiência estética e cultural (ZIMMERMAN, 2004) profundamente relacionada à vida contemporânea. A Amazônia, em conexão com o pensamento global, a partir das culturas urbanas de suas metrópoles, participa desse universo muito mais como receptora do que como produtora de conhecimento científico e artístico. Em resposta a essa lacuna, esta dissertação parte da investigação do projeto em aberto do jogo “O Chalé”, observando-o como um objeto de arte de criação coletiva, concebido e desenvolvido de maneira independente, explorando seu percurso criativo e a expressão de suas ideias até o momento corrente de desenvolvimento. A partir dessa experiência, procura contextualizar o cenário atual dos videogames sob a ótica de seus entrecruzamentos com o universo artístico e traça aproximações entre game arte e game de mercado. Ao abordar o desenvolvimento intuitivo de um processo criativo de videogame a partir de uma perspectiva interna, esta dissertação abrange um objeto hipermidiático e intercultural (CANCLINI, 2009) cujo conteúdo conecta-se a uma série de atravessamentos que também são epistemologicamente pertinentes como a cultura amazônica em diálogo com a cultura global, seu imaginário e história, sem abandonar suas questões estéticas e representações visuais. O debruçamento investigativo de uma pesquisa de caráter artístico sobre um projeto com essas características é importante, não só como um estudo voltado para a mídia - visto que na região Norte existem poucas pesquisas acadêmicas na área, até mesmo pela escassez de produções -, mas também pela importância de compreender a gênese de um produto cultural que pode se tornar uma importante ferramenta de estímulo na relação do público com a valorização do patrimônio material e imaterial do estado do Pará.

**Palavras-chave:** Processo de criação. Arte e tecnologia. Jogos eletrônicos.



## ABSTRACT

LIMA, Yasmine. **Projeto “O Chalé”**: Uma investigação de arte no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico. 2015. 100 fls. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, UFPA, Belém.

The electronic games are configured in an aesthetic and cultural experience (Zimmerman, 2004) profoundly related to the contemporary life. The Amazon, in connection with the global thought, from the urban cultures of its metropolis, participates of this universe much more as a receptor than as a producer of scientific and artistic knowledge. As an answer to this gap, this dissertation starts from the investigation of the open project “O Chalé” (“The Cottage”) by observing it as an object of collective creation, conceived and developed in an independent way, exploring its creative path and the expression of its ideas until the moment of the evolution flowing. From this experience, this dissertation looks for contextualizing the current scenery of the videogames under the optics of its crossovers with the artistic universe; it also traces approximations between game art and market game. By approaching the intuitive development of a videogame creative process from an inside perspective, this dissertation covers a hypermediatic and intercultural object (Canclini, 2009) which content connects to series of crossings that are also epistemologically pertinent as part of the Amazon culture in dialogue with the global culture, its imaginary and history, without abandoning its aesthetics subjects and visual representations. The investigative dedication of an artistic character research over a project with these characteristics is important not just as a study facing media (since in the Region North there are just a few academic researches in the area and even due to the productions shortage), but also for the importance in comprehend the genesis of a cultural product. This can become a significant tool of stimulus in the relationship between the public and the appreciation of the material and immaterial patrimony of the State of Para.

**Keywords:** Creation Process, Art And Technology, Electronic Games.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Chamada de capa da matéria veiculada no Jornal O Liberal (1996).....	18
Figura 2 - Matéria veiculada no Jornal O Liberal (1996). .....	20
Figura 3 - Chalé Senador José Porfírio, em Icoaraci, em tempos áureos .....	23
Figura 4 - Chalé Sueco.....	24
Figura 5 - Chalé Tavares Cardoso em seus tempos áureos.....	25
Figura 6 - Direita: Eyusi kumã, apapaatai iyajo (rã-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 25 × 30cm. Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998). (BARCELOS, 2001, p 12) .....	32
Figura 7 - Mepelesi kumã, apapaatai iyajo (sanguessuga-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 30 × 50 cm. ....	32
Figura 8 - Superior Direito - Kākāya kumã, apapaatai iyajo (pássaro-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 25 × 30 cm. Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998). 33	
Figura 9 - O Cineorama na Exposição Mundial de Paris de 1900. Panorama cinematográfico, construtor: Raoul Grimoin-Sanson, Desenho a pena em: Le cinema, de G. A. Auriol et al. Reproduzida por gentileza de Georg Olms Verlag. ....	39
Figura 10 - Cena externa de Resident Evil 4 .....	47
Figura 11 - Montagens com cenas internas de Resident Evil 1 e seu remake respectivamente. ..	48
Figura 12 - Captura de tela do jogo Assassin's Creed II, tendo ao fundo a cúpula de Brunelleschi da Catedral Santa Maria Del Fiore, em Florença.....	49
Figura 13 - Imagem capturada do jogo .....	50
Figura 14 - Gráfico da linha do tempo do jogo.....	55
Figura 15 - Janela do slideshow descrevendo o personagem Otto Holm para concepção visual. 68	

Figura 16 - Conceito inicial do personagem Teodoro de Andrade desenvolvido por Charleson Carvalho.....	70
Figura 17 - Janela do slideshow descrevendo o personagem Tajá-curado para concepção visual.	71
Figura 18 - Desenvolvimento do conceito do personagem Tajá-Curado: estudo de proporção e escala.....	72
Figura 19 - Tajá-curado: estudo de proporção, escala e sensação de movimento. ....	73
Figura 20 - Tajá-curado: personagem em movimento no cenário. ....	74
Figura 21 - Estudo para desenvolvimento da personagem Iara: neste conceito a personagem apresenta olhos turquesa-esbranquiçados e pele com escamas cintilantes. ....	75
Figura 22 - Estudo da personagem Iara interagindo com o cenário.....	76
Figura 23 - estudo preliminar das cores da interface do jogo. ....	77
Figura 24 - Estudos visuais de clima e ambientação. ....	78
Figura 25 - Testes iniciais de ambientação .....	79
Figura 26 - Teste de cores e ambiente.....	79
Figura 27 - estudo do ponto de fuga .....	80
Figura 28 - Modularidade e texturização. ....	81
Figura 29 - Refinamento da modelagem(1) .....	82
Figura 30 - Refinamento da modelagem(2) .....	82
Figura 31 - Captura de tela do jogo Assassin's Creed 2. Na imagem a descrição das referências arquitetônicas da igreja Santa Maria Novella que compõe a ambientação do jogo em Florença, Itália. ....	84

Figura 32 - Captura de tela do jogo Assassin's Creed 2. Na imagem a descrição da personagem faz referência aos médicos com vestimenta especial para tratamento da peste negra no período da renascença em que o jogo se passa. ....	84
Figura 33 - teste inicial de layout de botões, barra de life, caixa de diálogo e menu principal. ...	88
Figura 34 - Logo do jogo "O Chalé".....	89
Figura 35 - Personagem Inês implementada no ambiente .....	91
Figura 36 - Esboço da planta do cenário.....	92
Figura 37 - Processo de implementação da planta no cenário do jogo .....	93
Figura 38 – Implementação do Menu de teste .....	95
Figura 39 - Iluminação e céu e interface ativa – ponto de vista do jogador .....	96
Figura 40 - Intervenção feita no dia 30 de maio de 2015 durante o I Arrastão Cultural GRITA Icoaraci.....	101

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1 - PROJETO “O CHALÉ” .....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 - APRESENTAÇÃO DO PROJETO E LOCALIZAÇÃO</b>	<b>14</b>
<b>1.2 - ELEMENTOS QUE SUPLEMENTAM A CRIAÇÃO DO UNIVERSO DO JOGO</b>	<b>20</b>
1.2.1 - CHALÉ	20
1.2.2 - O SENADOR	26
1.2.3 - O IMAGINÁRIO LOCAL	26
1.2.4 - O FERVOR DA PESQUISA CIENTÍFICA NA AMAZÔNIA	27
1.2.5 - ARTE E COSMOLOGIA DOS POVOS INDÍGENAS DO XINGU	30
<b>CAPÍTULO 2 - DESENVOLVIMENTO DO JOGO .....</b>	<b>34</b>
<b>2.1 - PERCURSOS CRIATIVOS</b>	<b>34</b>
2.1.1 - A BUSCA DA IMERSIVIDADE	35
2.1.2 - INITIAL GAME DESIGN - TRANSCREVENDO IDEIAS	41
2.1.3 - GAMES QUE INSPIRARAM A CONSTRUÇÃO DO JOGO	46
<b>2.2 - STORYTELLING</b>	<b>51</b>
2.2.1 - DISCUSSÕES INICIAIS DE NARRATIVA	53
2.2.2 - TEMPORALIDADE NO JOGO O CHALÉ	53
2.2.3 - REGRAS PRELIMINARES DO JOGO	56
2.2.4 - SINOPSE	56
2.2.5 - BELÉM NO PERÍODO DO JOGO	57
2.2.6 - NARRATIVA DA HISTÓRIA SECUNDÁRIA	57
2.2.7 - ROTEIRO DA HISTÓRIA PRINCIPAL	57
2.2.8 - PERSONAGENS	60
<b>2.3 - CONCEPÇÃO VISUAL</b>	<b>68</b>
2.3.1 - PERSONAGENS	68
2.3.2 - CORES, CLIMA E AMBIENTAÇÃO	76
2.3.3 - MODELAGEM DO CENÁRIO EM 3D	80
<b>2.4 - ADAPTAÇÃO AO AMBIENTE DE JOGO DIGITAL</b>	<b>83</b>
2.4.1 - ENGINE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	85
<b>2.5 - INTERFACE</b>	<b>87</b>
2.5.1 - LOGO	88
<b>CAPÍTULO 3 - PROTÓTIPO DEMONSTRATIVO (DEMO).....</b>	<b>90</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>97</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>102</b>

## Capítulo 1 - Projeto “O Chalé”

### 1.1 - Apresentação do projeto e localização

A troca imediata de informação entre homem e máquina mediada pela interatividade é bastante familiar hoje. O universo virtual e a tecnologia digital permitem um jogo de perguntas e respostas destes, que se conectam de maneira orgânica<sup>1</sup>, em uma troca frenética. Entretanto, antes mesmo da larga expansão das redes de internet, a popularização dos computadores pessoais no início da década de 1980 já previa essa aproximação. E antes deles, desde a sua criação, os jogos eletrônicos já apostavam nessa que é uma das mais marcantes características que determinam como nos relacionamos com a tecnologia digital hoje: a interatividade.

Os Jogos Eletrônicos, mais popularmente conhecidos por sua definição funcionalista como *videogames* (XAVIER, 2010), apresentam hoje um amadurecimento de suas características tanto culturais quanto tecnológicas. Grande parte dessa mudança de perspectiva sobre o assunto ocorreu devido às pesquisas e experiências de criação e desenvolvimento que possibilitaram a elucidação das relações de cunho sociológico, psicológico, artístico, tecnológico e filosófico que se vinculam ao seu conceito. Os estudos conceituais dos jogos eletrônicos iniciaram-se principalmente a partir do início deste século, mais de cinquenta anos depois do início da história do entretenimento digital.

Hoje, fazemos parte de uma sociedade profundamente tecnológica, na qual o universo digital permeia todas as esferas de relacionamento e talvez por isso tenha se tornado inevitável buscar compreender as dimensões pelas quais os videogames (jogos eletrônicos ou jogos computacionais) perpassam. Mesmo assim, a quantidade de pesquisas acadêmicas direcionadas para essa mídia ainda é pequena a nível local, principalmente se comparada à sua potencialidade e abrangência. O caráter mutável desse meio, totalmente engendrado às possibilidades tecnológicas disponíveis e que estão constantemente em renovação, torna ainda mais distante o horizonte que possa indicar um esgotamento desse tema.

A produção de jogos eletrônicos na Amazônia, sejam eles comerciais ou frutos de estudos acadêmicos, permanece obscura, seja pela falta de levantamento dessa produção ou mesmo pela escassez de produções nessa área. Independentemente disso, o consumo de videogames chegou às

---

<sup>1</sup> Gleick (2011), em seu livro *A Informação – Uma história, uma teoria, uma enxurrada*, reflete sobre a teoria da informação e o desenvolvimento das comunicações. Em dado momento de sua abordagem, metaforiza as redes elétricas e de telecomunicação, antes conectadas por fios, em uma rede neural para a Terra. Rede que posteriormente toma consciência a partir da expansão da informação para a rede (internet) e perpetua-se na interatividade do mundo digital.

regiões urbanas em proporções similares às do resto do globo. Da mesma maneira, houve aqui também o reflexo da crescente facilitação para o desenvolvimento de jogos a partir da simplificação e facilitação ao acesso das ferramentas necessárias, isso se reflete tanto no mercado quanto na produção acadêmica.

O projeto “O Chalé”, jogo eletrônico em processo de desenvolvimento, constituiu-se a partir da possibilidade de unir a potencialidade de imersão das mídias eletrônicas em colaboração com as artes gráficas e visuais à necessidade de estudos e estímulos no campo da criação de games na região Norte do país, que se encontra carente de um aprofundamento na pesquisa visual. Ao mesmo tempo, permite a interação com um roteiro ficcional profundamente inspirado em personagens e lendas da cultura paraense e indígena (mais especialmente do alto Xingu), fazendo alusão a aspectos históricos muito relevantes para a região. As características estéticas contam também com profunda inspiração nos contos locais, assim como na arquitetura da época da ambientação do game. Sem perder as características de mistério típicas dos *thrillers*, o jogo é uma experiência estética e cultural, visto que conta com uma série de informações sobre a origem dos elementos históricos, poesia local e cultura indígena que referenciaram a criação do roteiro ficcional.

O projeto “O Chalé” é fruto do entrecruzamento dos games de mercado e *Game Arte*, estando no nicho de produções independentes, em que o resultado é fruto das ideias de um pequeno grupo que trabalha coletivamente. As narrativas *gamers* possuem todos os aspectos de definição da arte, pois exprimem poeticamente e esteticamente sentimentos e formas de pensar e ver o mundo, além do caráter, como afirma Pareyson (1997), de ser um objeto que recorre à arte como contemplação, entendendo-a como visão da realidade: ou da realidade sensível na sua plena evidência, ou de uma realidade metafísica superior e mais verdadeira, ou de uma realidade espiritual mais íntima, profunda e emblemática. Dessa maneira, esta dissertação propõe-se a investigar e expor (tanto no processo de criação quanto no de desenvolvimento) como as expressões artísticas se estabelecem no contexto e denotando as outras formas de conhecimento que surgem nesse processo e que vêm contribuir para a construção do mesmo.

Apesar de conter todos os predicados de uma obra de arte, como os de outras obras de hipermídia, a exemplo do cinema e da *web art*, em território nacional o jogo eletrônico chegou a ser visto, de maneira generalizada, com caráter depreciativo. Opinião que, corroborada pelo absurdo Projeto de Lei 170/2006<sup>2</sup>, ganhou parecer favorável na Comissão de Constituição, Justiça e

---

<sup>2</sup> Propôs alterar a lei com a seguinte ementa: “Altera o art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, para incluir, entre os crimes nele previstos, o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de

Cidadania do Senado em 2011, suscitando uma série de críticas à tentativa de restringir o mercado de games, que já sofre com a alta taxaço de impostos no país. Muitas vezes, tentativas de distanciamento como essas, é fruto da desinformação de parte do público que não sabe lidar ou não teve contato mais aproximado com a mídia, desconhecendo toda uma cultura *gamer* que envolve pessoas que consomem e produzem jogos eletrônicos. Hoje, a massificação do acesso a aplicativos em mídias móveis, incluindo nesses os *videogames mobiles*, permitiu ainda mais a ampliação do universo dos videogames, diminuindo a amplitude da perspectiva relatada.

A relação entre a arte e jogos eletrônicos tem sido fundamental, desde o início, tanto para contribuir com a indústria dos videogames quanto para as reflexões e experimentações artísticas. Por exemplo, as aplicações de Realidade Aumentada e as técnicas de computação gráfica para reconhecimento de padrões gestuais, hoje largamente utilizados para ampliar a experiência sensorial do jogador, foram pioneiramente experimentados em obras que refletiam sobre a relação homem-máquina já nas décadas de 1970 e 1980.

Essas produções frutificam um crescente número de pesquisas e teorias que procuram compreender como os videogames relacionam-se com as artes e se conseguem abarcar o conceito de obra de arte. Alguns autores, como Clarke; Mitchell (2007), compreendem que os primeiros videogames são facilmente identificados como arte, visto que partiam, na maioria das vezes, de iniciativas pioneiras de apenas uma pessoa ou um pequeno grupo que desenvolviam processos bastante artesanais de programação e conceito visual, assemelhando-se, assim, ao que hoje compreendemos como Coletivo Artístico. Entretanto, naquela época, a linguagem de programação, hoje comum nas artes que se manifestam a partir das novas mídias, não era tradicionalmente reconhecida como uma tecnologia com a qual seria possível criar artisticamente.

---

videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos.” Disponível no site oficial do Senado. Disponível em: <http://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/77940>.

Em dezembro de 2009, a Comissão de Educação aprovou o referido projeto. Em seguida, a ABrGames divulgou uma carta de protesto contra o projeto e a Acigames organizou uma petição pública divulgada na mesma época (encontra-se ainda disponível em: <http://www.peticaopublica.com.br/pview.aspx?pi=P2010N4857>)

Em 15 de fevereiro de 2012, o projeto recebeu mais um voto a favor, desta vez do senador Vital do Rêgo (PMDB-PB). No dia 23 de fevereiro de 2012, o mesmo senador, remove seu voto favorável e diz ter analisado apenas "a constitucionalidade da matéria". Em 28 de fevereiro, o senador Valdir Raupp encaminha requerimento pedindo a retirada do projeto da pauta do Senado. Fonte: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/02/29/senador-desiste-de-projeto-de-lei-para-proibir-jogos-ofensivos.htm>.



Atualmente, algumas correntes de desenvolvedores ainda seguem um sistema de criação bastante próximo, são os jogos independentes ou *Indie Games*. Diferente dos grandes números de processos que hoje fazem parte da indústria dos videogames, sendo que essa escala industrial de produção sequer é a principal limitação que impediu a classificação dos jogos como arte, e sim a falta de inovação tanto nos gêneros e franquias quanto na experimentação de novas técnicas. Essa pouca variação era causada principalmente pela zona de conforto conseguida com os nichos mercadológicos e público consumidor definidos e assegurados. Entretanto, esses problemas não abrangem toda a produção, sendo notável que muitos games têm demonstrado uma série de preocupações de cunho artístico, que vão desde a qualidade da representação estética dos personagens e cenários, até questões envolvendo roteiros com preocupações aprofundadas, nas quais, como afirma Laurentis (2011), perceberemos experimentações poéticas mesmo em games comerciais de grandes empresas da indústria de entretenimento.

**Figura 1 - Chamada de capa da matéria veiculada no Jornal O Liberal (1996).**



**Fonte: O LIBERAL 1996.**

É justamente nesse contexto de integralização entre *game arte* e videogame de mercado que o projeto “O Chalé”, objeto de estudo em questão, valoriza-se enquanto uma possibilidade de investigação estética em sua busca por uma série de referências tanto para a criação de personagens quanto para o desenvolvimento da ambientação. Partindo da ideia de que os videogames são uma linguagem artística estabelecida, essa pesquisa investiga o seu processo de criação a partir de uma leitura interna que transversaliza seus contextos. Em seu desenvolvimento, o jogo faz referência a dois períodos históricos no Pará: a *belle époque* e a crise e decadência econômica enfrentada com o fim do Ciclo da Borracha.

Da mesma maneira, as medidas políticas de incentivo à pesquisa científica nessa época são amplamente abordadas no roteiro do game, que se passa no fictício Chalé Senador Policarpo, situado em uma vila inspirada em Icoaraci, um distrito industrial de Belém do Pará. O Chalé, por sua vez, foi construído visando uma nova leitura do Chalé Senador José Porfírio (Figura 1), situado na Rua Padre Júlio Maria, também em Icoaraci. A estética das personagens deve ter seu aspecto

ligado ao momento do jogo em que se encontram, adquirindo características do ambiente, do momento econômico e do próprio contexto social, mesmo todos fazendo parte do mesmo universo.

Partindo dessa inspiração e percebendo que muitos jogos trazem a narrativa como um fator secundário à interatividade, este projeto teve em sua concepção uma abordagem preocupada em utilizá-la, além da dinâmica inerente dessa mídia, para incorporar e viver uma estética ligada ao imaginário da cultura local. Sem dúvida, o seu roteiro, assim como os aspectos visuais, são elementos vitais para o norteamento da produção nesse sentido. Logo, o roteiro foi desenvolvido com o intuito de abarcar questões pertinentes à cultura local de forma instigante e que viesse atrair o olhar do público não só de maneira lúdica, mas também poética e reflexiva, procurando fugir do risco de cair na usualidade e na repetição das narrativas já existentes na cultura popular amazônica. Para Zimmerman (2012, p. 26) na perspectiva do design de jogos, a “cultura” é compreendida de um modo em que seja permitido referir-se ao que existe fora do contexto do círculo mágico<sup>3</sup> de um jogo, ao ambiente ou ao contexto no qual o jogo ocorre.

Os jogos eletrônicos, ao longo de sua história, incorporaram com sucesso, temáticas relacionadas à cultura popular, mitologias e até mesmo temáticas e personagens de relevância histórica. Segundo Loureiro (2000):

O imaginário nos garante as aventuras de sonhar. Sonhamos antes de conhecer. Imaginamos antes de constatar. Nosso devaneio é incansável, interfere na realidade, poetizando a relação pregnante com essa realidade, o que faz com que, tantas vezes, o imaginário seja mais real do que o real. O imaginário confere ao real sentido. Inclusive o do próprio real. Não há real não imaginado. (LOUREIRO, 2000, p.17).

Assim sendo, o contexto no qual “O Chalé” foi concebido, tornou-se naturalmente a principal fonte de inspiração para as escolhas criativas que viriam direcionar o desenvolvimento da história do jogo e, conseqüentemente, seu estilo, aparência, jogabilidade etc. Ao longo dessa construção, três esferas iniciais configuraram-se como principais propulsoras criativas: primeiramente, o próprio Chalé, que é o objeto imanente, e foi capaz de pontes que levaram à ideia de uma obra artística que viesse referir a si. Suas principais pontes criativas são o seu aspecto

---

<sup>3</sup> Mastrocola (2012) apresenta o conceito de “Círculo Mágico”, de Huizinga, de maneira bastante didática. Segundo ele, “[Huizinga] constata que quando se participa de algum tipo de atividade de entretenimento, entra-se nesse círculo deixando-se para trás os problemas, preocupações e aflições do cotidiano, mergulhando-se em um universo de diversão. ‘O caráter especial e excepcional de um jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. (...) Dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes’. (HUIZINGA, 2001, p. 15-16). Apesar de ser um espaço diferente do cotidiano, as experiências realizadas dentro do círculo mágico representam algo para aqueles que participaram delas – envolve experiências e significados que permanecem com o indivíduo, que por sua vez as carrega de volta para o cotidiano, que nada mais é do que um outro espaço da sua vida.”

visual, as histórias fantásticas sobre ele inventadas pela vizinhança e a sua possível real história. Essa última nos conecta à segunda esfera propulsora criativa, que é a época da construção da residência, durante o Ciclo da Borracha, cujo auge aconteceu na primeira década do século XX e movimentou a economia da cidade de Belém a ponto desta ser apelidada de “Paris Tropical”, visto que o luxo inspirado na *belle époque* francesa foi incorporado, não apenas nos palacetes, como nos costumes dos que aqui viviam.

Nesse período, o Museu Paraense era dirigido pelo naturalista suíço Emílio Goeldi, pesquisador que promoveu mudanças institucionais significativas a partir da publicação de trabalhos, da criação e catalogação de coleções científicas e da educação. Também foi responsável pela criação do Parque Zoobotânico, atraindo a população para conhecer a nova instituição. Essa popularização do conhecimento científico e antropológico da Amazônia acrescenta ao universo cultural do jogo a terceira esfera de propulsão criativa que são as culturas dos povos indígenas da região do alto Xingu, no estado do Pará. Para abarcar a tal complexidade apresentada, desenvolve-se uma investigação em paralelo à pesquisa acadêmica com o intuito de que suas fontes possam colaborar com o universo criativo do jogo eletrônico e, atualmente, já existem três fases desenvolvidas e dez personagens.

## **1.2 - Elementos que suplementam a criação do universo do jogo**

### **1.2.1 - Chalé**

Ser natural de Belém do Pará é nascer com a sensação de ter perdido muita coisa de sua história. Aqui, algumas feridas surgem e permanecem abertas. Com o tempo parecem se tornar menos doloridas para alguns, sendo incorporadas à paisagem comum e se perdendo nas atribuições diárias de uma grande metrópole.

Em Icoaraci<sup>4</sup>, distrito de Belém, repousam em sono profundo e angustiante paredes, pilares e floreios que carregam consigo a memória dos moradores mais antigos, histórias das vidas que

---

<sup>4</sup> “Icoaraci possui aproximadamente 320.000 habitantes” (<http://www.webartigos.com/artigos/desenvolvimento-local-com-valorizacao-da-identidade-cultural-o-caso-do-liceu-escola-na-comunidade-de-icoaraci/114408>): “Ao passarmos por Icoaraci descobrimos que, segundo alguns pesquisadores, Icoaraci significa ‘de frente para o sol’, ‘onde o sol repousa’. Entretanto, em pesquisas mais densas como a do historiador José Valente, na obra intitulada ‘Sinopse de Icoaraci’, essa palavra significa na língua Tupi-Guarani “Mãe de todas as águas” (Icoara= águas e ci= mãe). Afirma Valente que, em 1943, o interventor Magalhães Barata contratou o filólogo (estudioso em línguas) Jorge Urley para que escolhesse uma nova denominação para a então Vila de Pinheiro. Urley, em visita ‘in loco’, constatou os margeamentos da baía do Guajará, do furo do Maguari e a grande quantidade de igarapés e riachos cortando a Vila em todas as direções”. (Fonte: <http://defrenteparaosol-icoaraci.blogspot.com.br/p/home.html>).

passaram por ali e que hoje são desconhecidas pela maioria dos jovens, órfãos de sua própria identidade. A história da antiga vila de pescadores confunde-se com a da fundação da capital em 1616 onde, à procura de uma boa localização para um forte que viesse proteger os domínios portugueses, a expedição de Francisco Caldeira Castelo Branco, desembarcou numa ponta de terra entre os rios Guajará e Maguari e, na ocasião, a designaram de "Ponta do Mel", em razão da presença de inúmeros favos de mel no local.

Figura 2 - Matéria veiculada no Jornal O Liberal (1996).



Fonte: O LIBERAL 1996.

As construções abandonadas têm cerca de cem anos e apenas algumas gerações foram o suficiente para que o desarrimo se estabelecesse por completo: a casa do poeta icoaraciense Antônio Tavernad<sup>5</sup>, situa-se na Rua Siqueira Mendes, mais conhecida como Primeira Rua. Na Vila Sorriso,

<sup>5</sup>Antônio Nazaré Frazão Tavernard, poeta, contista, cronista e romancista paraense (Vila São João de Pinheiro, atual Icoaraci, 1908 – Belém, 1936) caracterizou sua obra pelo sofrimento que a doença causou em parte de sua vida. Tanto a morte quanto os sentimentos melancólicos refletiam radicalmente em seus versos. Sua notoriedade foi conquistada graças à publicação de seus trabalhos em jornais de seu tempo. A poesia de Tavernard passeia por vários movimentos literários – do Barroco ao Modernismo, passando pelo Romantismo e pelo Simbolismo. Enfim, um poeta diverso que fez da Amazônia o seu escritório particular. Certa vez, escreveu: “Amazônia proteiforme, medonha é um estúdio de assombro singular; nela sente-se, à noite, Deus a trabalhar”. Tavernard tem, ao todo, três livros, dois deles publicados após a sua morte. A narrativa de Antônio Tavernard foi comparada à do poeta, contista, romancista, dramaturgo e ensaísta fluminense Machado de Assis (Rio de Janeiro 1839 - Idem 1908), ao que respondeu com toda a sua modéstia:

o apelido carinhoso dado pelos moradores ao distrito em homenagem à tranquilidade e alegria de quem ali reside, essa antiga habitação encontra-se de frente para a baía do Guajará, que banha a orla de Icoaraci, importante ponto turístico de Belém.

Na mesma rua encontra-se também o Chalé Tavares Cardoso, do rico livreiro português que empresta seu nome ao prédio. Ambas são reflexos de um tempo áureo em que os enriquecidos e intelectuais de Belém desfrutavam do bucolismo do lugar, afastado do centro, como área de veraneio. Naquela época, Icoaraci ainda era chamada de Vila Pinheiro e possuía um ramal da linha férrea da Estrada de Ferro Belém-Bragança, compreendendo, então, áreas onde eram estabelecidas residências para descanso, assim como as ilhas de Mosqueiro e Outeiro. O auge da burguesia gomífera de Belém mudou, entre outras coisas, o jeito de viver da população que começou a incorporar características europeias à arquitetura, como afirma Soares (2008):

[...] a população já tinha o costume de construir casas suburbanas, como as rocinhas, com características mais rurais, distante do núcleo central de Belém. Mas, com o crescimento da cidade, essas casas rurais localizadas ao longo das principais vias de acesso à cidade, como a antiga Estrada de Nazaré, passaram a ser integradas à nova paisagem urbana de Belém. Com isso, essas casas acabaram sendo expulsas para áreas mais longínquas do centro, construídas em direção da Estrada de Ferro Belém-Bragança que, posteriormente, tornou-se a Avenida Tito Franco (atual Avenida Almirante Barroso). Para os padrões da época, era uma área bastante longe do centro, o que se tornou um local mais propício à construção dessas casas, em meio a uma vida mais tranquila e circundada por áreas verdes. (SOARES, 2008, p. 169).

Já era costume para a elite paraense, o descanso em recantos bucólicos, em chácaras e rocinhas, mas o enriquecimento e as intensas trocas comerciais com a Europa trouxeram algumas mudanças de comportamento e costumes que acabaram interferindo na arquitetura residencial suburbana da cidade, conforme observa Soares (2008, p. 169), optaram “[...] pela importação de um novo tipo de habitação alpina, o *chalet*, mas adequando-o ecleticamente ao clima tropical da região amazônica.”.

Essas mudanças também refletem nas construções históricas de Icoaraci, onde, entre essas novas adaptações do modo de viver, encontra-se o Chalé Senador José Porfírio, localizado na Rua Padre Júlio Maria, terceira rua do distrito. A história exata desse chalé é desconhecida, mas pode-se compreender o contexto no qual foi construído a partir de suas características aparentes, das informações dos moradores mais antigos e também a partir da figura histórica para o estado do Pará que dá nome ao mesmo.

---

“com uma diferença: menos talento e mais sofrimento”. Foi um dos redatores da revista “A Semana” que circulou em Belém na década de 1930. Faleceu vítima da hanseníase, doença incurável nos tempos do poeta. (Texto de Enzo Carlo Barrocco em <http://antoniotavernard.blogspot.com.br/>).

**Figura 3 - Chalé Senador José Porfírio, em Icoaraci, em tempos áureos**



Fonte: (<http://oturistorico.blogspot.com.br/>)

Nota-se que o chalé tem inspiração nas construções europeias, incorporando o estilo eclético e testemunhando o período do Ciclo da Borracha, compartilhando o momento histórico de outras importantes e documentadas construções da cidade. A escada frontal toda em ferro apresenta características do estilo *art-nouveau* trazido da França, país que era modelo para a modernização dos costumes ocidentais e fonte de inspiração para a elite paraense a tal ponto que Belém ficou conhecida como Paris Tropical.

O gradil que cerca o terreno, que se assenta na esquina com a Travessa Souza Franco, não aparece no único registro fotográfico (que mostra a casa em seu estado conservado) existente em todas as fontes pesquisadas, mostrando que a necessidade de cercamento alto pode ter surgido anos depois da construção inicial e não ter sido encomendado da Europa, como era de costume, junto com as escadas.

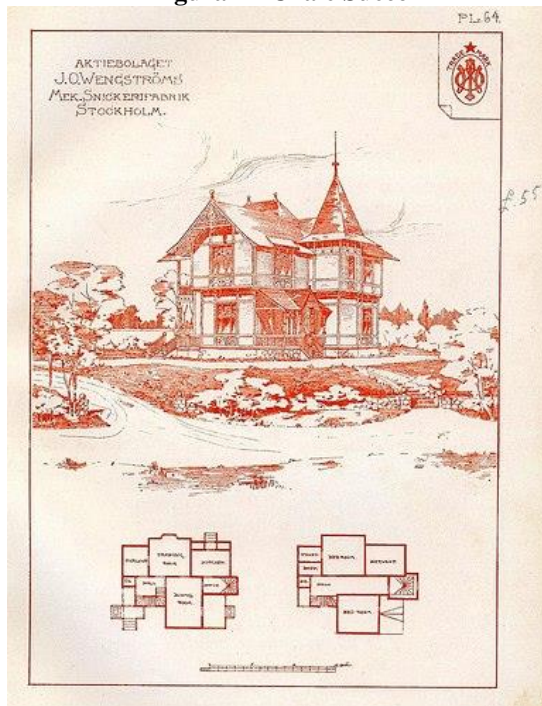
O blog Belém Antiga<sup>6</sup> especula a sua semelhança com a de chalés suecos feitos de madeira e encomendados para serem vendidos especialmente para a elite belenense em 1898. As imagens dos projetos têm o carimbo do “Escritório de Engenharia Olympio L. Chermont & Cia. ESCRITORIO Rua Conselheiro João Alfredo, 47-1º PARÁ-BRAZIL” e mostram diversos

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://belemantiga.blogspot.com.br/2014/11/antes-e-depois-o-chale-do-mais-rico.html>.

projetos desenvolvidos pela empresa sueca J. O. Wengströms de Estocolmo para construção no Brasil. Uma das doze figuras, logo abaixo, é comparada à do Chalé Senador Porfírio:

**Figura 4 - Chalé Sueco**



**Fonte:**

**<http://belemantiga.blogspot.com.br/2014/11/antes-e-depois-o-chale-do-mais-rico.html>**

Não se sabe exatamente se o proprietário inspirou-se ou encomendou um desses projetos para a construção do Chalé, mas a comparação acaba ressaltando a tentativa de adaptar o estilo europeu às necessidades climáticas tropicais, adaptando materiais como a madeira. Soares (2008) destaca alguns aspectos presentes nos chalés de Belém que também surgem no Chalé Senador Porfírio:

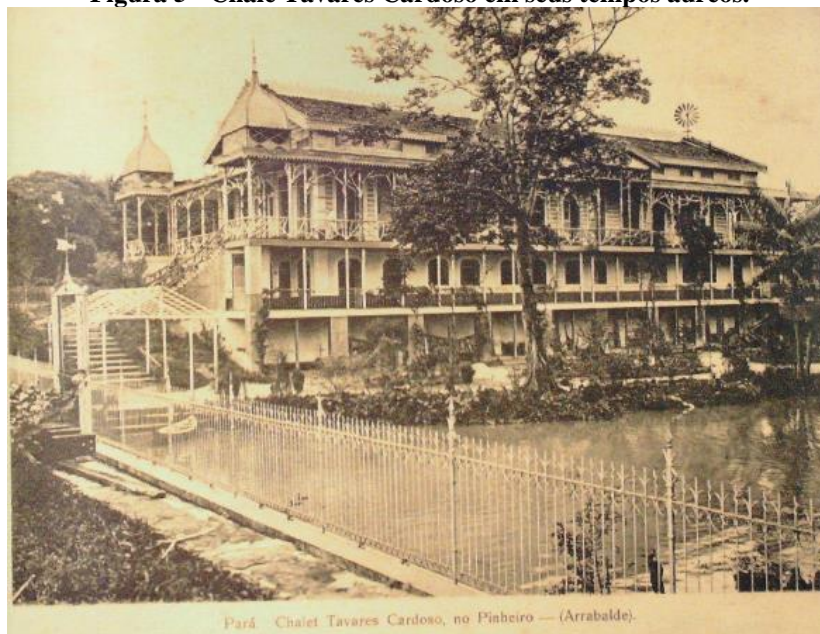
O projeto dos *chalets* encontrados em Belém será uma variação dos *chalets* alpinos. Segundo Derenji, apesar da inadequação a Belém dessas residências de características de clima frio e montanhoso, o projeto estava associado a uma ideia europeia dos modelos de casa de férias. Essas casas, na verdade, eram uma *europização* das rocinhas, ficavam distantes do centro, e que para uma melhor adaptação ao clima quente, foram dotadas de amplas varandas. Seguindo, é claro, arquitetura alpina europeia, algumas dessas residências tinham torres e novos caimentos dos telhados imitando a estrutura alpina, mais propícia à neve, sendo que em algumas dessas casas criava-se um falso enxaimel para destacar a arquitetura característica europeia. (SOARES, 2008, p. 178).

As varandas da construção circulam quase toda a casa e a torre com os telhados de caimento bastante inclinados são elementos marcantes na aparência dela. Essas modificações acabaram



criando particularidades arquitetônicas a essas construções. O Chalé Tavares Cardoso, por exemplo, possuía um sistema de comportas construídas ao lado da casa que permitia que as águas do Rio Pará (Rio Guamá) entrassem no terreno, formando um lago particular, garantindo passeios de barco nos finais de semana. O fechamento permanente das comportas acabou por ameaçar o velho casario que tem suas estruturas comprometidas.

**Figura 5 - Chalé Tavares Cardoso em seus tempos áureos.**



**Fonte: <http://belemantiga.blogspot.com.br/2014/10/patrimonio-o-triste-fim-de-um-simbolo.html>**

O Chalé Tavares Cardoso é tombado pela Prefeitura de Belém e há alguns anos abrigou a Biblioteca Municipal Avertano Rocha, mas hoje se encontra fechado e abandonado.

Já o Chalé Senador Antônio Porfírio é uma propriedade particular, mas também enfrenta a mesma dificuldade, sendo, por esse motivo, até mesmo mais difícil a aproximação para o levantamento do histórico do prédio e também a possível interferência do poder público.

Em 2011, o blog O Turistórico<sup>7</sup> procurou informações sobre a residência e encontrou novamente a caseira, que dessa vez se apresentou pelo nome de Dona Cristina. Entretanto, essa foi a única informação recolhida que se acrescenta as que também arrecadamos. Naquelas circunstâncias, entrevistou-se o representante do Departamento de Patrimônio Histórico (DEPH), da Fundação Cultural do Município de Belém, José Ribamar Monteiro Filho, que disse não ser “competência direta da Fumbel questionar o estado de conservação do edifício, já que a função do órgão é criar

<sup>7</sup> Disponível em: <http://oturistorico.blogspot.com.br/>.

projetos e acompanhar obras em prédios que sejam de interesse para sua conservação.” e, segundo ele, é de responsabilidade do proprietário qualquer obra ou serviço a ser executados, inclusive a liberação do bem para obras de restauração por programas de esfera pública.

### 1.2.2 - O Senador

Era comum, naquela época, que a residência ganhasse o nome da família proprietária ou de um de seus expoentes de importância pública. Por isso, acredita-se que José Porfirio de Miranda Jr. tenha sido quem ergueu o chalé.

Sobrinho do baiano Agrário Cavalcante, deu continuidade à tarefa do tio na abertura da estrada para Ambé, na região do Xingu, no centro-oeste do estado do Pará, concluindo-a definitivamente. Agrário Cavalcante já possuía uma grande propriedade que foi adquirida por José Porfírio, a qual deu prosperidade. Foi desbravador de quase todo o vale do rio Xingu, fundou estabelecimentos comerciais e feitorias até suas cabeceiras.

Já nos limites de Mato Grosso, fundou a vila de Vitória, à margem do rio. Desenvolveu ao máximo seus negócios na região, sendo o maior produtor de borracha e caucho no Pará, quando o estado era o maior produtor mundial dessas matérias-primas. Introduziu métodos dos mais modernos à época, para incremento de suas atividades.

Silva; Cunha (2011, p.3), por exemplo, o identificam como coronel, e “[...] os jornais paraenses, ao tratar de José Porfirio de Miranda Jr, intendente de Souzel, no Xingu, o descrevem como: ‘dominador e imperial senhor (...) feudatário da região’” (FOLHA DO NORTE, 16.04.1904, p.1) e documentos de registros de posse da época até mesmo referem-se a ele com este título.

As grandiosas dimensões do estado, onde cidades e povoados permaneciam isolados e por isso permitiam fácil controle sobre as trocas comerciais, favoreciam relações desse tipo, especialmente a partir da Proclamação da República, em que os municípios gozavam de maior autonomia.

Silva; Cunha (2011, p. 3) analisam a dominação de trabalho sob o povoado a partir de Max Weber, identificando que ocorria tanto legalmente, a partir da outorgação de poder por parte do Estado com mandatos exercidos; tanto quanto tradicionalmente, a partir de uma relação que se assemelha à patriarcal e também em uma relação carismática, estabelecida a partir da admiração pelo dominatário e, segundo os autores, os políticos da região: “[...] transitavam livremente por todas as formas de dominação traçadas por Weber, podendo ser chamados de ‘dominadores em seu

tipo mais puro', por conseguirem condensar em sua volta todas as formas de dominação" (WEBER, 1986, p.4).

É importante citar que são poucas as fontes que colaboram para a compreensão da personalidade dessa figura histórica, por isso, aparecem aqui de forma tão entrecortada. Este pequeno levantamento tem a intenção de amalgamar tais conteúdos que foram importantes para a perspectiva criadora dos autores do jogo. Ainda no artigo de Silva; Cunha (2011) vale ressaltar que José Porfírio era um homem de aparência elitizada, que apresentava luxos que não correspondiam à realidade local e de rumores de que não media esforços para ampliar o alcance de sua influência política:

Nessas épocas cada um desses rios, afluentes do Amazonas, tinha um dono. Era José Porfírio de Miranda, senhor do rio Xingu: um homem fino, bem vestido, e que trazia uma espécie de sapatos delgados nas pontas, bem polidos, impossível de se encontrar em homem do interior [...] (MEIRA, 1976, p. 23).

[...] José Porphirio de Miranda Junior, após ficar viúvo, casou pela segunda vez com Rosalina Lemos, sobrinha do senador Antônio Lemos, ao que parece, não mediu esforços para entrar na família; pois segundo rumores da região do Xingu, José Porphirio "fez matar sua primeira esposa para poder casar-se com Rosalina Lemos (WEINSTEIN, 1993, p. 347).

O político da República Velha foi homenageado em 1961 ao emprestar seu nome ao município anteriormente chamado Souzel do qual foi intendente a partir de 1874<sup>8</sup>. Durante sua administração, ele dotou o município de melhoramentos, tais como iluminação a gás, serviço de limpeza urbana, além de um majestoso edifício para sede da municipalidade e a Igreja Matriz, hoje em ruínas. Deixando a Intendência foi eleito senador estadual, sendo reeleito sucessivamente até 1930, quando foram extintos os Senados estaduais, por força da Revolução de outubro do mesmo ano.

### 1.2.3 - O Imaginário local

Icoaraci é um bairro que cresceu vertiginosamente nos últimos anos. As invasões populares em terrenos baldios aumentaram as áreas favelizadas e pouco urbanizadas aos arredores da região composta de quarteirões regulares, ruas e travessas largas repletas de mangueiras remanescentes da colonização portuguesa (DIAS; SILVA, s.d.). As gerações anteriores a esse *boom* demográfico compartilhavam outra experiência da Vila Sorriso, mais bucólica e marcada pela distância do centro da cidade.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.portalamazonia.com.br/secao/amazoniadeaz/interna.php?id=675>.

A pequena quantidade de pessoas fazia com que todos, eventualmente, conhecessem uns aos outros. Essas características proporcionavam um terreno fértil para o surgimento de mitos urbanos como a matintaperera, animagos e rasga-mortalha, sendo atribuídas até mesmo a populares tais qualidades sobrenaturais. Algumas histórias semelhantes a essas foram recolhidas pelo escritor Walcir Monteiro em outros bairros da capital e hoje aparecem registradas em seu livro *Visagens e Assombrações de Belém*.

Essa abundância criativa para a subversão imaginativa de elementos do cotidiano era da mesma maneira comum em outras vilas e povoados do interior amazônico. Tal capacidade é atribuída, entre outros fatores, pelo isolamento de comunidades ribeirinhas onde, segundo Loureiro (2000):

[...] no âmbito de uma cultura dissonante dos cânones urbanos, o homem amazônico, o caboclo, busca desvendar os segredos de seu modo, recorrendo predominantemente aos mitos e à estetização. Uma região que é a verdadeira planície de mitos, na expressão de Vianna Moog, onde o homem da terra viveu e ainda vive habitando isoladamente em algumas áreas, alimentando-se de pratos típicos, celebrando a vida nas festividades e danças originais, banhando-se prazerosamente nas águas do rio e da chuva [...] (LOUREIRO, 2000, p. 30).

Compreende-se, então, uma realidade urbanizada que, entretanto, compartilha de aspectos do imaginário popular caboclo. Segundo Loureiro (2000, p. 28), essa resistência se dá a partir dos “registros de determinadas matrizes do pensamento e de comportamentos que estão secularmente registrados na memória social dos grupos humanos e que gozam da condição de durabilidade e de persistência no tempo”.

A aparência abandonada imposta ao Chalé Senador Porfírio, nas últimas décadas, suscitou o surgimento de algumas histórias fantásticas: nada foi registrado, entretanto, é muito comum atribuírem a ela a condição de mal-assombrada, amaldiçoada, de que uma mulher de branco aparece nas janelas ou que uma bruxa vive no meio das ruínas. São contos sobrenaturais comuns em qualquer lugar do mundo que não constituem uma narrativa mais estruturada. Apesar disso, ela firma-se no terreno fértil do “[...] o imaginário poético-estetizante que preside o sistema cultural na Amazônia.” (LOUREIRO, 2000, p. 40) e tal fato atribui coerência a conexões com outros contos urbanos da localidade.

#### 1.2.4 - O fervor da Pesquisa Científica na Amazônia

No seu desenvolvimento, o jogo faz referência a dois períodos históricos no Pará: a *belle époque* e a crise e decadência econômica enfrentada com o fim do Ciclo da Borracha. De 1910 a

1912, a economia gomífera amazônica atingiu o apogeu com sua exploração concentrada principalmente no Pará, Amazonas e Acre, o que fez com que Belém do Pará assumisse o papel de principal porto de escoamento da produção do látex, além de se tornar a vanguarda cultural da região. Verifica-se, nesse momento, a construção de todo um processo modernizador na região Norte. A paisagem urbana sofreu profundas modificações com a construção de palacetes residenciais, praças, quiosques, cafés, bosques, boulevards e aberturas de avenidas. O período foi marcado por toda uma política de reordenamento urbano, saneamento e embelezamento da cidade, tendo à frente o intendente Antônio Lemos, que trouxe para Belém o modelo de urbanismo urbano vigente na Europa, em especial, na França. O enriquecimento também favoreceu medidas políticas de incentivo à pesquisa científica.

A Associação Philomática, núcleo do futuro Museu Goeldi, foi criada em 1866, sendo uma das instituições museológicas mais antigas do Brasil. Durante o século XIX, houve uma grande euforia mundial no campo das Ciências Naturais, o que motivou expedições e incursões de cientistas ingleses, alemães, franceses, italianos, americanos e russos. Na Amazônia, não poderia ser diferente e o estado do Pará acabou sendo uma porta de entrada para receber essa demanda, o que motivou a fundação da instituição de pesquisa.

As principais pretensões da unidade eram reunir e divulgar informações sobre espécimes de fauna e flora da região, assim como informações antropológicas sobre as populações indígenas que ali habitavam. Nos anos seguintes, ainda durante o governo imperial, a instituição enfrentou dificuldades, por razões políticas, para sua efetiva instalação e estruturação. Apenas em 1871 foi instalado, oficialmente, o Museu Paraense, sendo o naturalista Domingos Soares Ferreira Penna designado seu primeiro diretor.

O novo Museu enfrentou dificuldades por falta de apoio e, com a morte do naturalista, em 1889, sofreu riscos de fechamento, mas “Se durante o Império as dificuldades para a realização dos planos de Ferreira Penna pareciam intransponíveis, o cenário se inverteu após a Proclamação da República” (SANJAD, 2011, p. 29), pois nesse período houve um afinamento de interesses com as ideias positivistas que priorizavam investimentos nas ciências.

Em 1894, o Governador do Estado do Pará, Lauro Sodré (1858-1944), contratou o naturalista suíço Emílio Goeldi para promover uma reformulação no antigo Museu Paraense e é justamente inspirado nos acontecimentos dessa época que foram inspiradas as relações do “O Chalé” com as investigações científicas na Amazônia.

Foi durante esse período que Goeldi, favorecido pelo apoio político, pode contratar pessoal e formar equipes que, juntamente com ele, colaboraram para a realização de uma série de publicações importantíssimas que vieram dar notoriedade para a instituição ao serem internacionalmente reconhecidas. Tanto que, em congratulação pela importância de seus estudos para a instituição e ao importante papel diplomático que desempenhou durante o Contestado Franco-Brasileiro, foi homenageado pelo Governo do Estado, que por meio de um decreto no ano de 1900, alterou o nome do Museu Paraense para Museu Paraense Emílio Goeldi. Alguns personagens importantes do game foram inspirados em Goeldi, sua equipe e nas importantes incursões e levantamentos feitos naquela época.

### 1.2.5 - Arte e cosmologia dos povos indígenas do Xingu

Os domínios do Senador Porfírio na região do baixo Xingu, e as incursões científicas que pretendiam conhecer a Amazônia a partir da catalogação de parte de sua fauna e flora e também fazer levantamentos etnográficos, respaldaram a inclusão de uma pesquisa informal sobre a cultura dos povos indígenas da região.

Ao investigar as condições etnográficas ao longo do rio Xingu encontramos na reserva indígena localizada em sua região mais alta, próxima da nascente no estado do Mato Grosso, excelentes fontes de pesquisa sobre a estética e cosmologia dos povos indígenas da região.

O Parque Indígena do Xingu foi o primeiro parque indígena do Brasil, criado em 1961, durante o governo de Jânio Quadros. Na data em que foi criado era considerado o maior parque indígena do mundo. A região se tornou mais conhecida após a expedição dos lendários pesquisadores Irmãos Villas-Boas no começo dos anos 1940, durante o Estado Novo. Desde então, vem sendo fonte de pesquisas científicas em várias frentes, já agregando um largo material de grandiosíssima importância para a compreensão etnográfica dos povos que ali vivem. Segundo Mellati (2011):

O setor meridional [da região do rio Xingu] é aquele cujos habitantes indígenas estamos mais acostumados a reconhecer como alto-xinguanos, os quais, apesar de falarem línguas distintas, vivem segundo um mesmo padrão cultural, em suas casas oblongas dispostas em aldeias circulares, os mesmos adereços e pinturas corporais, o mesmo regime alimentar, os mesmos ritos, o mesmo ideal de comportamento. Três dos povos desse setor são falantes de línguas da família aruaque (uaurá, mehinaco e iaualapiti), três de línguas da família caribe (calapalo, cuicuro e matipu/nahuquá), dois de línguas do tronco tupi (camaiurá e aueti) e um de língua isolada (trumai). (MELLATI, 2011, p.1).

Dentre esses povos, o Waurá (ou Waujá) da etnia Aruaque, foi o que chamou mais atenção para a pesquisa para a criação do *game*, pois contribui particularmente com a compreensão de seu universo estético visual a partir de sua mitocologia relativa à modelagem e decoração gráfica das cerâmicas por ele produzidas. Como nos conta Barcellos (2005): “segundo a visão perspectivista/animista que os Waujá possuem da sua cultura material, as painéis ligam-se ontologicamente a seres não humanos (*apapaatai* e *yerupoho*)”.

A possibilidade de compreender esse universo e interpretá-lo, tendo como referência criadora para uma ficção que terá disponível uma tecnologia de computação gráfica nunca antes realizada nesse contexto, tornou a possibilidade dessa experiência bastante convidativa. Um dos mitos descritos pelo pesquisador, relatada a seguir, é um convite à concepção visual de um *game*:

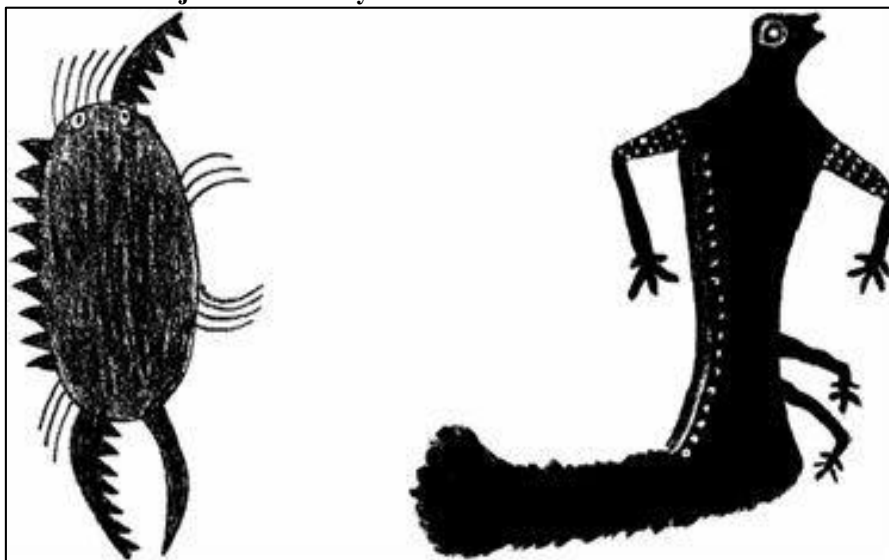
Conta esse povo de língua arawak que, há muito tempo, todos os tipos de artefatos cerâmicos chegaram navegando e cantando sobre o dorso de uma grande cobra-canoa chamada *Kamalu Hai*. Nessa ocasião, a cobra ofereceu-lhes a visão *primordial* desses artefatos, o que conseqüentemente lhes conferiu o conhecimento exclusivo sobre a arte oleira da cobra-canoa. Além disso, antes de ir embora para o oceano, *Kamalu Hai* defecou enormes depósitos de argila ao longo do médio e baixo rio Batovi, para que os Waujá pudessem fazer sua própria cerâmica. Os Waujá afirmam que a *Kamalu Hai* apareceu apenas para eles, por isso nenhum outro povo do Alto Xingu sabe fazer cerâmica. (BARCELOS, 2005, p. 358).

Da mesma maneira, o mito de Arakuni, que em algumas tribos do Xingu é reconhecido como o intermediador dos conhecimentos do grafismo para as tribos, vem contribuir com a compreensão a respeito das decorações gráficas nas pinturas corporais e na cerâmica. Relata sobre um jovem indígena que, após cometer incesto, sente vergonha e é abençoado pelos deuses *Apapatai* com os conhecimentos sobre os desenhos mágicos. Desenha em uma capa de palha todos eles, cobre-se e, após várias tentativas, afunda no rio para emergir Cobra-Grande. Os Waurá o representam como uma cobra com cocar e o couro recoberto dos desenhos indígenas.

Os *apapāiyeyi* [*apapaatai*, em wauja] podem aparecer sob forma amedrontadora e monstruosa, tal como a do *apapāiyeyi aintyá*, mas esta é uma aparência externa. Suas peles são revestimentos (*nāi*) que podem abrir, como explicou um informante « como mala provida de zíper ». Atrás das máscaras amedrontadoras e abaixo das horríveis vestimentas, estão os espíritos reais, de aparência muito semelhante aos Mehinako, mas sem idade e fisicamente perfeitos. Estes espíritos são, apesar disso, perigosos, pois eles podem « levar » (*etuka*) a alma de uma pessoa. (GREGOR, 1982, p.312 apud BARCELOS, 2001, p.13).

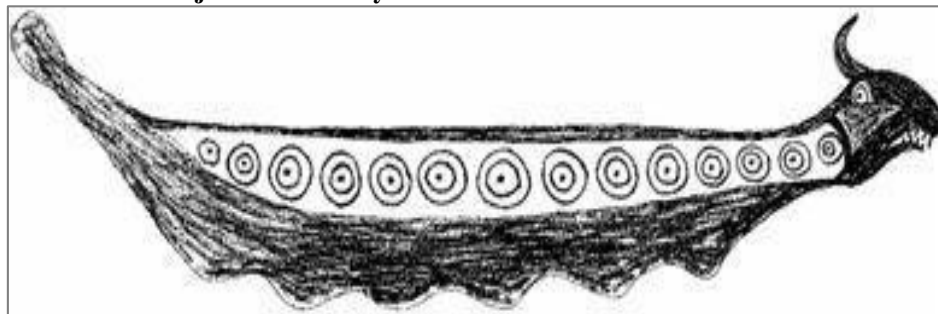
Abaixo algumas imagens correspondentes ao universo visual dos Waurá (ou Wauja):

**Figura 6 - Direita: *Eyusi kumã, apapaatai iyajo* (rã-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 25 × 30cm. Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998). (BARCELOS, 2001, p 12)**  
**Esquerda: *Meyejo kumã, apapaatai iyajo* (gambá-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 30 × 50 cm.**



Fonte: Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998). (BARCELOS, 2001, p 12)

**Figura 7 - *Meplesi kumã, apapaatai iyajo* (sanguessuga-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 30 × 50 cm.**



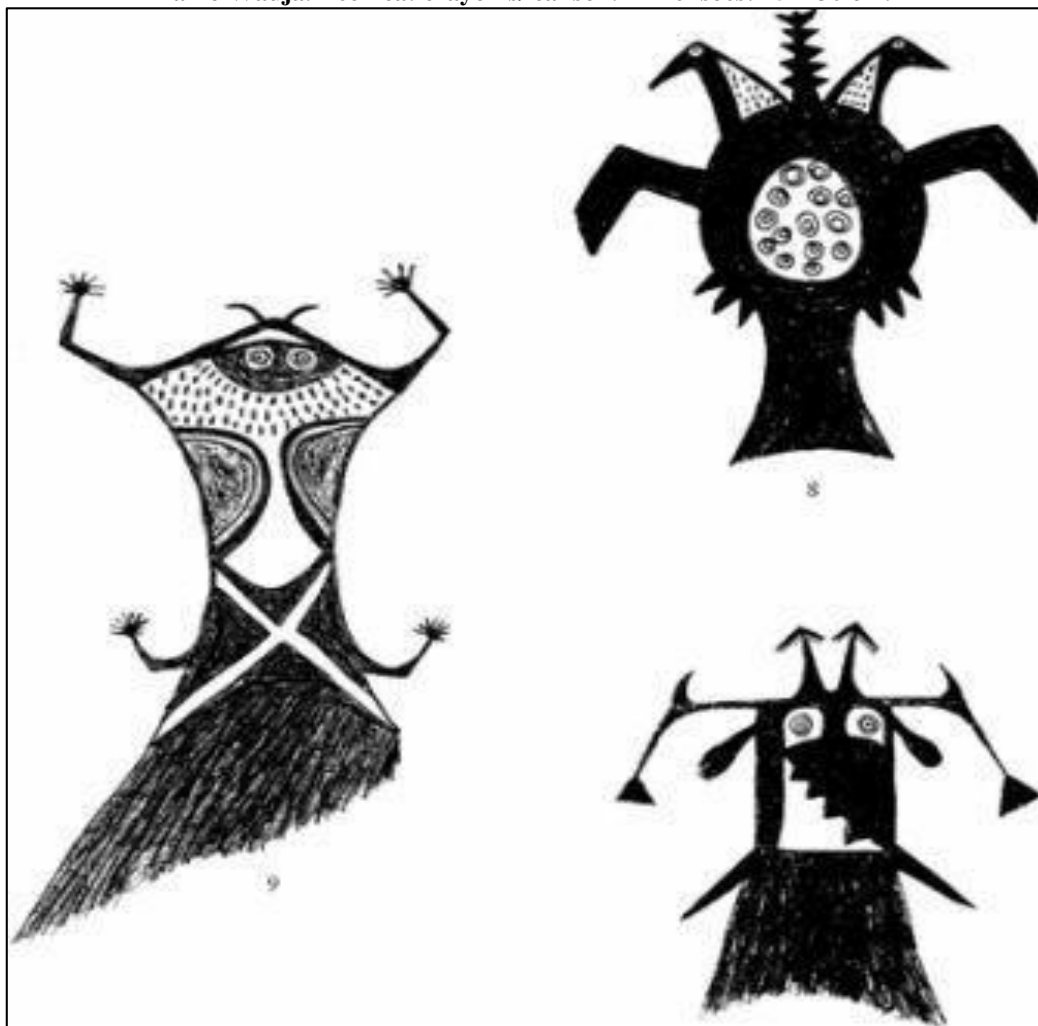
Fonte: Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998). (BARCELOS, 2001, p 12)



Figura 8 - Superior Direito - *Kākāya kumā, apapaatai iyajo* (pássaro-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 25 × 30 cm. Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998).

Esquerda – *Eyusi kumā, apapaatai onaĩ* (« roupa » rã-monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/canson. Dimensões: 30 × 50 cm. Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998).

Inferior Direito: *Talapi kumā, apapaatai onaĩ* (« roupa » peixe-clarinete monstro). Autor: Kamo Wauja. Técnica: crayon s/ canson. Dimensões: 25 × 30 cm.



Coleção Aristóteles Barcelos Neto (1998). (BARCELOS, 2001, p 13)

## Capítulo 2 - Desenvolvimento do jogo

### 2.1 - Percursos criativos

A condição do tentar é uma união de incerteza e orientação, em que a incerteza não está nunca tão abandonada que ignore outros recursos além do acaso e a orientação não é única tão precisa que garanta o êxito: trata-se de uma condição em que não há outro guia senão a expectativa da descoberta e a esperança do sucesso, mas esta expectativa e esta esperança conseguem ser um guia eficaz, porque a expectativa se faz operativa como adivinhação da descoberta, e o êxito, embora sendo apenas o objeto de uma esperança, exercita uma verdadeira e própria atração sobre as operações das quais será o resultado. (PAREYSON, 1997, p. 188).

Alguns lugares têm uma dimensão que vai além da física, do espaço material e essa abertura se dá a partir da relação que estabelecemos com eles: uma esquina onde crianças transitam entre as escolas e suas casas, no distrito de Icoaraci, marca seu universo sendo espaço de crescimento, aprendizagem e imaginação para gerações de pessoas. Um espaço de vida. Nesse lugar, onde muitos aprendem a perceber o mundo, há um elemento curioso que dentre os demais se destaca e, mesmo na rotina, chama a atenção do olhar dos que por ali passam.

O mais curioso sobre ele é que essa inquietação permanece, acompanhando contemplativa o amadurecimento e transformando-se ao longo dos anos. O Chalé Senador Porfírio, em Icoaraci, uma propriedade particular de arquitetura típica e localização privilegiada despedaça-se a olhos vistos. Na paisagem – que tem perto de si uma pequena praça, mas de grande circulação, e a atual delegacia do distrito – essa construção intriga pelo abandono e, sem maiores explicações para tal fato, propicia o desenvolvimento de pequenos contos presentes na narrativa da população que por ali transita.

Esse desconhecido espaço foi ganhando, à medida que suscitava indagações e esbanjava representatividade, uma poética imanente. Mesmo sendo uma construção de certa robustez, se comparada às residências atuais da Vila Sorriso, o palacete se torna pequeno frente ao abandono, à vegetação que o encobre e ao não reconhecimento do seu lugar frente à identidade local. Esse paradoxo acabou se tornando uma inquietação frutificante. Diante do desafio da construção de uma obra dentro desse contexto, a necessidade de interação com o espaço pareceu evidente. Também era claro que ela precisaria, sim, ter aspectos que remetesse à realidade, mesmo que esta já não mais existisse ou que nunca houvesse existido, pois a intenção era que a partir da triangulação *jogador-game-objeto inspirador* fossem criadas relações que poderiam suprimir parcialmente essa

necessidade de pertencimento, que sempre faltou aos habitantes de Icoaraci, em relação a esse espaço com o qual eles convivem.

Sendo assim, tornou-se bastante natural a ideia de criar uma mídia que, instalada na praça ao lado, viabilizasse tais relações. Seria, então, desenvolvida uma realidade alternativa que, aproveitando-se da virtualidade, permitiria o paralelismo de dois universos, em que a realidade e o sonho, transmutados em um ambiente virtual, pudessem viver simultaneamente na convergência de tempos e espaços.

### 2.1.1 - A busca da imersividade

A arte e a técnica sempre estiveram associadas. Desde a Antiguidade, quando prevaleceu o conceito correspondente ao grego *tékne* ou *ars*, em latim (NUNES, 2005, p.17), a “capacidade de realizar algo” com proeza técnica; até os dias de hoje ainda figura no senso comum que atribuí o sentido de arte a todo fato extraordinário realizado por um ser humano. O que nos leva a encontrar constantemente com expressões elogiosas exaltando a cozinha-arte, o futebol-arte etc. Entretanto, foi a partir do século XIX com o surgimento de algumas, e explosão do uso de outras, máquinas de produção de bens simbólicos que se iniciaram as reflexões acerca das relações entre arte, indústria e comunicação. A hibridização dos meios artísticos mais tradicionais (pintura, escultura, desenho) com os meios que, a princípio, pareciam se restringir à comunicação e registro (fotografia, vídeo) era inevitável, visto que as artes sempre se apropriaram das novas tecnologias a favor de suas reflexões e mais ainda a partir do surgimento do Modernismo, como o explica Santaella (2005):

Do impressionismo até o abstracionismo formal de Jackson Pollock, assistiu-se a uma gradativa e cada vez mais radical desconstrução dos sistemas de codificação visuais herdados do passado renascentista. A par dessa desconstrução, as artes foram crescentemente incorporando os dispositivos tecnológicos dos meios de comunicação como meios para sua própria produção. (SANTAELLA, 2005, p.12)

Questões como a autenticidade, a aura e o valor da obra de arte foram levantadas por Walter Benjamin (1892-1940) em seu clássico texto “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica” trazendo à tona a problemática do lugar e significação das artes dentro desse novo contexto. Independentemente dessas questões o paralelo entre as artes e a Cultura das Mídias (SANTAELLA, 2003) desenvolveu-se contribuindo profundamente para ambas as partes.

Ao fazerem uso das novas tecnologias midiáticas, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces com o desenho industrial, a publicidade, o cinema, a televisão, a moda, as

subculturas jovens, o vídeo, a computação gráfica etc. De outro lado, para a sua própria divulgação, a arte passou a necessitar de materiais publicitários, reproduções coloridas, catálogos, críticas jornalísticas, fotografias e filmes de artistas, entrevistas com ele (a)s, programas de rádio e TV sobre ele (a)s. (SANTAELLA, 2005, p.12)

Com o nascimento da era digital e a troca de informações em alta velocidade, essa simbiose entre as artes, a comunicação e a cultura das mídias foi incrementada ganhando espaço na Cibercultura firmemente estabelecida nos dias de hoje. Como Lévy (1999, p. 31) aborda: “[...] As tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento.[...]”.

O advento da internet favoreceu ainda mais essa troca de informações a favor da sociedade e das artes como um todo. Houve um grande investimento por parte das entidades culturais em ferramentas que promovam artistas, galerias, museus, materiais de apoio, guias e até souvenirs. No sistema das artes, grandes galerias e museus, projetos de arte, centros culturais, entre outros, passaram a divulgar e a se organizarem na rede. Cada vez mais artistas criam obras digitais que vão da ilustração digital à web-art, das performances com transmissão em tempo real à projeção holográfica.

Com a evolução das interfaces e da imagem digital, que já ultrapassa a capacidade de definição do olho humano, museus virtuais socializam em escala global, obras que antes ficavam enclausuradas, servindo apenas a quem podia deslocar-se para vê-las. Entretanto, a maneira como apreciamos as imagens digitais é muito diferente do que acontece com as imagens tradicionais. A experiência do contato com a obra de arte em sua natureza física, quando assim ela se constitui, não substitui o contato com as reproduções digitais que encontramos na rede. Ao contrário, no meio digital existem outras possibilidades de relacionamento com os conteúdos e com as obras, onde o apreciador pode deixar de ser apenas um espectador passivo e até mesmo interferir e modificar a imagem que está apreciando.

O advento da Internet facilitou enormemente a interação entre obras, autores e apreciadores, possibilitando o surgimento de uma forma de arte coletiva e interativa. Essas características multimídia, hipertextuais e interativas disponíveis no mundo digital não tem paralelo no mundo material. As imagens digitais hipertextuais só têm possibilidade de existência através do computador, e mesmo que impressas em papel ou tela, não poderiam ser apreciadas da mesma maneira, ganhando outro sentido. Em sua raiz, as imagens digitais são puramente virtuais, mas nem por isso a experiência de apreciá-las é menos real.

Acompanhando esse percurso, podemos imaginar que somente nas últimas décadas a relação entre as artes e a virtualidade afirmou sua aproximação; entretanto, refutando a ideia, difundida em muitos meios de que a virtualidade é um fenômeno totalmente novo, Grau (2003, p. 18), em seu livro *Arte Virtual da Ilusão à Imersão*, argumenta que “a realidade virtual faz parte do núcleo dos relacionamentos dos seres humanos com as imagens.”. O que, naturalmente, nos remete à ideia de que a virtualidade acompanha a humanidade desde muito antes da invenção do computador, já que, segundo Levy (1996, p. 15): “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, ou seja, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato.”.

Sendo assim, o virtual não se opõe ao conceito de realidade, mas ao de atualidade, visto que é uma possibilidade de existência que não se concretizou formalmente. Grau (2003), nesse sentido, compreende que as imagens virtuais são frutos dos espaços imagéticos de ilusão, que tendem a colocar o seu observador em uma situação imersiva. Para o autor, esse caráter imersivo da visualidade, “[...] Tem sua base nas tradições artísticas que, sofrendo rupturas e descontinuidades no curso da história, estiveram sujeitas ao meio específico de sua época e costumaram transportar conteúdo de natureza altamente disparatada.[...]” (GRAU, 2003, p. 18).

Essa abordagem caracteriza os videogames como um dos expoentes de uma extensa busca da humanidade por uma mídia de ilusão imersiva, que viria permitir ao homem existir em uma realidade paralela plena de sentidos, em que ele pudesse interagir com o espaço e também sofrer ações do mesmo.

Segundo Grau (2003), a ideia de realidade virtual remonta ao mundo clássico das sobreviventes paredes da sala do Grande Friso, na Vila dei Misteri, em Pompéia, Itália, onde se encontra um exemplo de afresco que, com o artifício de sugerir que a superfície da parede pintada se estenda para além de um plano único, dilui distinções entre o espaço real e o imagético na tentativa de imergir o observador nos rituais de iniciação ao culto ao deus Dionísio. Perpassa pela medieval sala *Chambre du Cerf*, no Palácio de Avignon em 1343, com afrescos atribuídos a Matteo Giavanneti, pintor protegido por Clemente VI; e também pela renascentista *Sala delle Prospettive*, com afrescos de Peruzzi, em 1516, onde, como o próprio nome afirma, encontramos pinturas que já se utilizam da ilusão de profundidade criada por uma perspectiva matemática. Atravessa, da mesma maneira, a criação do Panorama, em 1787, desenvolvido e patenteado por Robert Barker com o nome *La nature à coup d'oeil* (a natureza vista em um relance), em que, de uma tela circular, podíamos ter uma vista panorâmica, se representada na perspectiva correta.

Essa criação merece atenção particular pela aproximação com artes vanguardistas que viríamos experimentar nos séculos seguintes. O fenômeno da expansão do panorama para as massas na Europa e na América do Norte se deu no início do século XIX, impulsionado pelo crescimento da produção industrial. Eram comuns exposições itinerantes de grandes panoramas e que eram amplamente divulgadas por cartazes e pela imprensa, e exibidos em praças públicas. Estes traziam variados temas e alguns dos mais comuns eram as paisagens de lugares exóticos e distantes, reflexo da era do turismo que estava apenas começando.

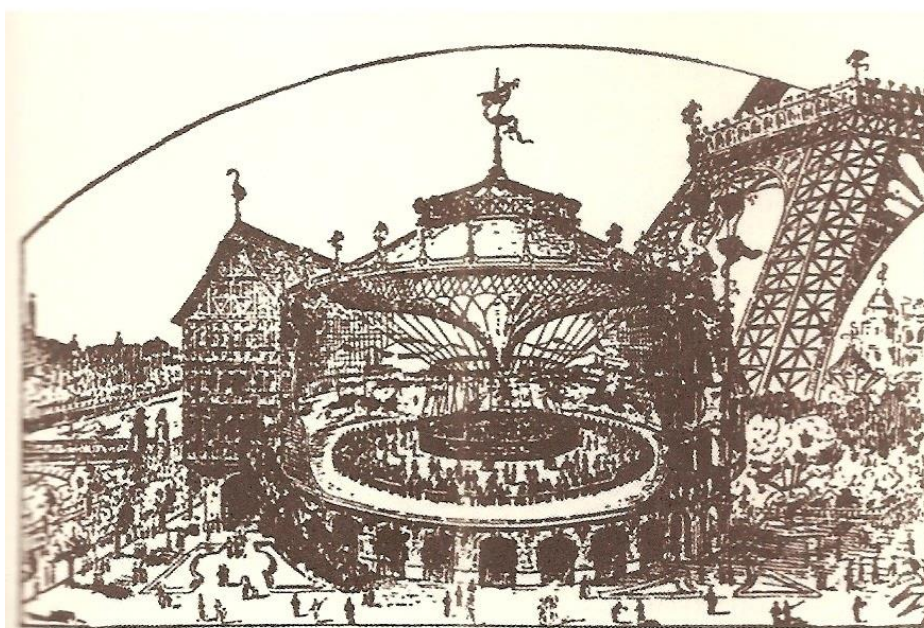
Ao longo dos anos, surgiram temas como viagens espaciais e pelo tempo, assim como inúmeras cenas de batalhas históricas, gênero que marcou o apogeu do panorama. Em contrapartida, o seu declínio se deu justamente por mudanças sociopolíticas que foram aos poucos o desacreditando. Era então um veículo largamente utilizado pela burguesia e pela política para propaganda sob o rótulo de “verdade histórica”.

O crescente interesse pelo meio cinematográfico também contribuiu para esse cenário. Este, por sua vez, intensificava o efeito transitório de ilusão atraindo mais audiência. Pode-se dizer, então, que a cultura de um entretenimento imersivo de caráter público e com gêneros determinados não se deu com o surgimento do cinema. Ao invés disso, já era comum devido à larga divulgação do panorama.

Outro exemplo levantado por Grau (2003), e impossível de não ser citado, pois também demonstra a busca do caráter imersivo na arte, é a pintura *Ninfeias*, de Claude Monet, que passou décadas tentando confundir o observador e a imagem. Essa obra, uma composição de oito imagens expostas em forma de panorama, foi exibida publicamente em 1927. Acabou provocando nos visitantes contemporâneos a sensação de estarem submersos em um lago. Entretanto, o pintor claramente pretendia valer-se da ilusão eficaz que o panorama podia proporcionar para colocar o observador dentro de uma cena aquática, flutuando sobre ela.

O cinema, por sua vez, surge com a potencial capacidade de captar grandes audiências urbanas, um ponto de limitação para seus precursores – o diorama, o panorama, o pleorama, o mareorama, entre outros – que já não atraíam mais tanta atenção e também não suportavam, pelo caráter físico, grandes lotações. Classificado como arte e interpretado como mídia livre para a criação artística, o filme acrescentou narrativa, e relacionou o tempo e o espaço. Assim como o panorama, o cinema estreou com a intenção de representar uma realidade que pudesse ser vivenciada.

**Figura 9 - O Cineorama na Exposição Mundial de Paris de 1900. Panorama cinematográfico, construtor: Raoul Grimoin-Sanson, Desenho a pena em: Le cinema, de G. A. Auriol et al. Reproduzida por gentileza de Georg Olms Verlag.**



**Fonte: GRAU, 2003, p. 175.**

A partir de então, o cinema foi explorado nos mais diversos formatos, como o de Cineorama e o Futurama que misturavam a estrutura física do panorama com a reprodução fílmica do cinema, fazendo até mesmo tentativas de exploração de outros sentidos do corpo. Assim como nos videogames e as imagens geradas por computador hoje em dia, o cinema foi considerado uma evolução decisiva na relação do homem com a imagem, inquietando os teóricos de sua época.

Enquanto o cinema revolucionava as relações entre as artes e a comunicação, os videogames surgiam em outro ponto, de maneira totalmente despreziosa, na sociedade industrializada e belicista da metade do século XX. Demoraria décadas para que as limitações técnicas dos primeiros videogames fossem superadas e que suas implicações filosóficas, artísticas e comunicacionais fossem vistas com devida seriedade.

A evolução das tecnologias gráficas e o atravessamento de influências, como a dos jogos de RPG enriqueceram as possibilidades narrativas e as relações com o vídeo. Os paralelos necessários para incorporar os jogos eletrônicos nessa corrente histórica em busca da imersão, por meio das imagens, acontecem a partir de dois aspectos que são potencialidades dos jogos eletrônicos e descendem evidentemente desse processo: a interatividade e a capacidade de imersão em outro universo. A interatividade, uma das principais características dos jogos eletrônicos, permite ao jogador demonstrar suas habilidades no modo como o jogo se desenvolve. Conecta jogador e jogo,

promovendo a intersubjetividade no encontro entre sujeito e objeto. A competência do jogo como sistemas sociais interativos são, para Lantz; Zimmerman (1999), de fundamental importância para determinar seu sucesso ou fracasso. É por meio da interatividade que o jogador situa-se nesse universo virtual, nele intervindo por meio de ações predeterminadas que constituem as regras do jogo. As regras, por sua vez, distinguem um universo próprio, segundo Huizinga (2000):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'".(HUIZINGA, 2000, p.24).

Assim, a arte virtual que acontece em paralelo à convergência das artes e comunicações tem nos videogames um expoente com grande potencial de aplicação e experimentação de novas possibilidades, pois eles compilam as potencialidades do cinema ao mesmo tempo em que adicionam a interação, onde o jogador se compromete com a conclusão dos objetivos a partir de suas ações.

Nesse sentido, o jogo “O Chalé” é uma arte virtual, mas é também representativo, visto que dialoga diretamente com a realidade no momento em que ancora em questões históricas e em indícios materiais. Ao criar um universo simbólico e virtual, ele embarca nessa tentativa humana de buscar um mundo imersivo. Não nos limitamos a uma reconstrução realística a partir de uma referência arquitetônica (onde uma maquete eletrônica em uma proposta de realidade aumentada já corresponderia, ao passo que afirmaria uma relativização crítica sobre a atual realidade do prédio), mas interferimos, no momento em que desenvolvemos conceitos de *storytelling* em diálogo com a cultura local.

A partir disso, o *concept* procura fazer um resgate das relações do público com seu patrimônio material e imaterial. Ao mesmo tempo em que se utiliza dessas fontes sem a preocupação de retratar a realidade de maneira fiel, apenas representá-la e acenar para preocupações importantes no momento em que procura criar vínculos de identidade de valorização histórica e cultural.



### 2.1.2 - Initial game design - Transcrevendo ideias

As discussões sobre a possibilidade de desenvolver uma obra que envolvesse de alguma maneira o Chalé Senador Porfírio permitiram que a barreira da criação individual fosse transposta, e logo este trabalho tornou-se coletivo ao incluir a participação de Hardy Miranda<sup>9</sup>, então estudante de Ciência da Computação no CESUPA e também icoaraciense, que prontamente envolveu-se na construção desse *Game Concept*<sup>10</sup>.

No primeiro momento de investigação (o que já podemos classificar como pesquisa informal, em meados de 2011), para a construção desta obra, fomos buscar contato com os atuais donos do Chalé, com a esperança de que seria possível um aprofundamento maior na história do edifício e também de conseguir autorização para uso e reprodução da imagem do mesmo. Nesse dia, realizamos alguns registros fotográficos necessários para a reconstrução digital em três dimensões. Como já era de se esperar, esse contato foi negado. Tivemos acesso apenas à idosa senhora que trabalhava como caseira do lugar e vivia no úmido e aberto porão. Ela lamentou bastante não ter autorização para nos mostrar a casa ou dar o telefone do dono; lamentou também as condições físicas da construção e informou que já houve outras frustradas tentativas de aproximação de estudantes da região, artistas e pesquisadores interessados.

O aparecimento dessa figura explicitou o espelhamento direto do espaço na vida, no corpo, no tempo do humano dele indivisível. Afinal, o que poderia representar mais a fragilidade da vida e o estado do lugar que uma velha senhora que vivia em condições precárias com sua neta pré-adolescente sob este enorme Chalé com risco de desmoronamento eminente? Ela disse não ter medo nenhum das histórias que contam. Das assombrações disse nem querer ouvir falar, que para ela não existem. Ela tem medo mesmo é dos sons das estruturas do prédio durante as tempestades, dos animais peçonhentos que habitam a floresta que hoje toma conta de toda a parte interna da casa. Essa figura tão poética, que ganha uma dimensão muito maior que as óbvias relações existentes na mentalidade popular envolvendo senhoras idosas e casarões abandonados, apavora-se mesmo é com a realidade.

Realidade que também atingiu nossos planos para a obra, tornando-se, a princípio, um empecilho para uma realização que estabelecesse uma relação direta entre os espaços virtual e real, colocando em xeque boa parte das reflexões anteriormente propostas.

---

<sup>9</sup> Hardy José Santos de Miranda, mestrando na Escola Politécnica, da Universidade de São Paulo. Por dois anos participou de projeto de iniciação científica no Museu Paraense Emílio Goeldi. Atualmente, faz parte do Laboratório de Tecnologias Interativas (Interlab).

<sup>10</sup> Concepção de jogo.

Esse momento foi crucial para o direcionamento que veio se tornar o projeto: refletindo sobre os processos de criação em *game arte*, seus interesses na ação do expectador que interfere na obra e na criação de espaços e universos que proporcionem experiências diferenciadas da realidade, a proposta avançou do campo da Realidade Aumentada para uma possível incorporação de narrativas ficcionais.

Naquele momento, havia uma lacuna de pesquisa acadêmica com aproximação aos jogos eletrônicos na área de artes à nível local que pudesse corroborar e acompanhar o processo de criação desta obra. Em contraponto, os jogos eletrônicos se mostraram profundamente promissores, prova disso é a intensa absorção de artistas das mais diversas áreas pelas grandes produtoras e a crescente popularização dessa mídia que a cada nova experimentação consegue ancorar outros valores ao aspecto lúdico abrangendo mais possibilidades de transmissão de conhecimentos e relacionando cultura a roteiros inovadores que extrapolam a condição congelada de outras mídias não interativas, permitindo-se moldar a partir das ações tomadas pelos jogadores.

Frente a essas novas perspectivas, mostrou-se muito válida a experimentação da construção de um game no qual o seu processo de criação pudesse transformar-se também em objeto de pesquisa. Para compreender “O Chalé” enquanto obra de arte embasamo-nos na teoria da formatividade de Pareyson (1997), visto que o interesse da pesquisa dá-se no objeto em construção. O autor compreende a existência da obra de arte mesmo antes de tomar forma física e existindo apenas enquanto vontade informe de criação. O processo interpretativo, que constrói o significado da obra, se dá por parte do artista, nesse caso, a equipe de criação e desenvolvimento do game.

Depois de compreender o que gostaríamos de propor, começamos a imaginar o produto final, sua mecânica e jogabilidade, o jogo passo a passo e como ele poderia corresponder a todas as expectativas que nele depositamos.

Entretanto, a ansiedade foi freada pela razão ao percebermos que a idealização final do processo não nos daria uma direção concreta de como executá-lo. Assim sendo, procuramos desenvolver uma história que pudesse evitar a dispersão e desconexão dos elementos que encarávamos ser de fundamental relevância.

Essa história que, escrita a partir de uma linha de tempo cronológica, nos possibilitaria uma posterior subversão na adaptação para um roteiro sendo capaz de gerar suspense, clímax, *twist* e outros elementos necessários para uma boa narrativa em games. Também seria possível compreender o clima, os movimentos, as ambientações, os níveis etc. No processo de desenvolvimento de um jogo, a ideia inicial e o planejamento de sua execução são os primeiros

passos a serem percorridos. Sem esse planejamento, a produção de qualquer jogo, mesmo que de baixa complexidade, torna-se praticamente impossível e costuma acontecer em uma série de reuniões criativas, nas quais se discute a ideia central.

Esses primeiros levantamentos se convertem no projeto original do jogo que costuma ser denominado *Game Design Document*. Com o intuito de analisar as principais características dos jogos para o público não especializado, Tavares (2009) transcreve o *workflow* (linha de produção) de uma empresa média de games, adaptada de Rolling; Morris (2004), pois o autor já compreende as dificuldades enfrentadas pelos profissionais brasileiros que acabam assumindo diversas funções nas produções de jogos e que dificilmente podem desfrutar de uma estrutura tão bem definida, assim a intenção de Tavares, a partir dessa adaptação, é analisar as principais características dos jogos eletrônicos.

Para nós, foi importante partir de uma visão idealizada de um sistema de produção, pois com isso pudemos encarar algumas necessidades fundamentais de qualquer produção, por mais diferenciada que fosse. Na tabela abaixo, a interdisciplinaridade é perceptível logo em uma breve leitura.

**Tabela 1 - Estrutura de um desenvolvimento baseado em projeto, modificada a partir de Rolling; Morris (2004, p.246)**

(A) GERENCIAMENTO E DESIGN
Game Designer Level Designer (Designer de níveis ou fases) Character Designer (Designer de Personagens) Gerente de Projeto Gerente de Software
(B) PROGRAMAÇÃO
Lead Programmer (Programador Chefe) Programadores
(C) ARTE VISUAL
Lead Artist (Artista Chefe) Artistas visuais (modeladores, ilustradores, etc)
(D) MÚSICA
Músico Efeitos sonoros e de diálogos Programador de áudio
(E) CONTROLE DE QUALIDADE
Quality Assurance Lead (Chefe de controle de qualidade)

Quality Assurance Technicians (Controladores de qualidade) Play testers (Jogadores avaliadores)
(F) OUTROS
Especialistas em outras áreas (educadores, consultores, etc.). Técnicos em áreas diretamente relacionadas (capturas de movimentos, roteiristas, etc.)

**Fonte: Autor, 2012**

A abrangência de linguagens incorporadas em uma produção de videogame sinaliza a importância de uma coordenação clara entre elas. Para isso, geralmente parte-se do *Game Design Document* que se aproxima de um projeto em que as informações que virão coordenar e organizar toda a equipe são compiladas e esquematizadas para que todos compreendam a linguagem e objetivo do produto final<sup>11</sup>.

Esse método de organização incorpora as ações a serem tomadas pelo jogador, o planejamento estético, história, sequência de eventos, quebra-cabeças, utilidade das interfaces etc. Ele ajuda a focar/concentrar na ideia inicial, evitando desfoques e desistências. Existem vários modelos de GDD, que podem ser flexibilizados para atender às necessidades de cada jogo eletrônico, inclusive a necessidade de documentação de cada um.

O modelo mais simples conhecido é o *Game Overview Document* (GOD), ou documento geral do jogo. Ele contém o essencial para a criação de um jogo, como informações básicas sobre história, público-alvo, interface e *gameplay*. Outro modelo bastante utilizado é o IDD ou *Initial Document Design*. É muito mais detalhado e se baseia em dois pontos: história e interface. Recomendado para jogos um pouco maiores, como RPGs simples ou *platformers* nos quais a história tem um pouco mais de influência. O mais completo é o *Game Bible*, a bíblia de um jogo. Esse modelo contém absolutamente tudo o que um jogo precisa. Ele se foca em dois pontos: Design e Técnico. Compreende dois documentos em um. Ele contém um *Game Design Document* similar ao IDD e ainda um documento para informações técnicas.

Devido ao caráter subjetivo dos jogos eletrônicos dificilmente segue-se parâmetros rígidos de produção, que geralmente se adequam às necessidades e contexto de cada projeto. As fases da produção geralmente não seguem uma ordem única e terminam por se entrecruzarem em todo o processo. Em função do ambiente dinâmico de desenvolvimento de jogos, é comum que o documento seja mudado com frequência, revisado e expandido de acordo como o progresso da

<sup>11</sup> “[...] Uma das mais importantes partes de administrar o processo é a comunicação da visão geral do jogo para cada membro da equipe. [...] a forma mais efetiva de assegurar a comunicação é a de escrever essa visão, bem como também um plano para sua execução.” (FULLERTON, 2009, p. 394).

execução vai ocorrendo e o escopo e direcionamento são explorados. O GDD é uma parte do trabalho que é constantemente melhorada em paralelo à implementação do projeto, por isso mesmo costuma ser chamado de *aliving document*, em português, “documento vivo”.

Em busca de uma documentação que viesse fixar e guiar o desenvolvimento artístico e interativo do projeto agindo como organizador no complexo processo de criação de um jogo e fazer um estudo aplicado no potencial artístico que “O Chalé” pode oferecer, casando-o com o estudo técnico de forma funcional, escolhemos o modelo de GDD chamado de *Initial Document Design*.

Posteriormente, pretendemos desenvolver um *Game Bible*, visto que a pesquisa técnica tem a mesma importância que a pesquisa artística para a equipe de desenvolvimento e pretende incorporar, mesmo que indiretamente, tanto artistas visuais, arquitetos, pesquisadores da área antropológica, quanto cientistas da computação.

Nas reuniões criativas, discutimos pontos relevantes e agrupamos ideias, textos, inspirações e riscos, levantamos questões dos diversos pontos de vista para serem respondidas pelo documento generalizado e simplificado, visto que neste ponto, a prioridade deveria ser a liberdade artística, pois a criação de um documento detalhado fugiria da proposta provendo limitação desde o primeiro momento.

O *Initial Document Design* faz o papel desse documento geral e fundamenta a comunicação entre os participantes do projeto, apenas a partir dele é possível moldar, por meio de incrementos, novos documentos e formatos adaptáveis aos vários processos de criação. Por outro lado, o *Game Bible* é um retrato final dos documentos de design e dos técnicos, por isso, para o projeto, ele é essencialmente resultado e descrição de processos. Ele pode ser criado na etapa inicial e direciona o desenvolvimento melhor que qualquer outro formato; no entanto, limita a flexibilidade artística e é dependente de modelos preexistentes.

Com isso em mente, planejamos uma documentação mais fluida que permitisse mudanças constantes sendo receptiva a novas ideias, para que então partíssemos à segmentação em módulos de cada processo. Iniciamos com pesquisas antropológicas sobre o imaginário urbano envolto no ambiente que inspira o projeto, além de associarmos à mitologia indígena para gerar um esboço da história. Com base em jogos comerciais consagrados, concluímos que, para o jogo possuir substância, é fundamental uma história complexa, com detalhes que introduzam profundidade. Portanto, a próxima etapa foi a de criar essa história. Logo, o roteiro preliminar foi criado com o intuito de guiar o processo de pesquisa visual e, por conseguinte, os conceitos visuais.

Para os conceitos de personagens e ambientes, dois artistas foram consultados para a elaboração de pontos e tempos distintos da narrativa, o primeiro com uma percepção mais sombria e realista, o segundo com uma abordagem limpa e estilizada.

Uma vez concluída toda a etapa de conceito visual para um segmento do jogo, iniciamos a modelagem em computação gráfica utilizando imagens do levantamento visual realizado *in loco* do Chalé e teste das modelagens no motor de jogos *Unreal 3*<sup>12</sup>.

### 2.1.3 - Games que inspiraram a construção do jogo

Apesar de hoje vermos com mais clareza as linhas temáticas que o jogo acabou concentrando, elas foram surgindo de maneira desorganizada durante a série de *brainstorms* que deu origem ao roteiro, ou seja, inicialmente as ideias fluíram livremente para que posteriormente fossem estabelecidas as limitações definidas a partir dos objetivos e especificidades técnicas e de produção, que ainda atingem de maneira determinante o que pode vir a ser o produto final. Em um processo criativo como esse, fica evidente no resultado, o acúmulo de conhecimentos e experiências adquiridos em todo percurso de vida dos criadores e que, posteriormente, podem vir a ser pinçados, analisados e melhor direcionados.

Já alicerçados os elementos que viriam compor o contexto do jogo, chegou o momento de trazer para a cena criativa jogos que, de alguma maneira, dialogassem com as expectativas e agregassem sempre o que cada jogo pôde proporcionar de mais interessante dentro dessa proposta. Alguns jogos contribuíram com acréscimos pontuais nesses quesitos. A série da Capcom, *Resident Evil*<sup>13</sup> com sua primeira edição lançada em 1996, foi responsável por popularizar os gêneros de *Survival Horror*<sup>14</sup> e ficção científica.

---

<sup>12</sup> Motor de jogo para criação multiplataforma desenvolvido pela Epic Games em 2012.

<sup>13</sup> *Resident Evil* ou *Biohazard*, no Japão, é uma série de jogos eletrônicos e franquias de mídia constituída por gibis, romances, filmes e uma variedade de coleções, incluindo figura de ação, guias de estratégias e publicações. A série foi criada por Shinji Mikami e desenvolvida pela Capcom e responsável por popularizar os gêneros de survival horror e ficção científica, alcançando enorme sucesso (40 milhões de cópias vendidas até maio de 2009). Fonte: [http://www.residentevil.com.br/artigos/alem\\_de\\_resident\\_evil.php](http://www.residentevil.com.br/artigos/alem_de_resident_evil.php).

<sup>14</sup> *Survival Horror* é um gênero de jogos de videogame na qual o tema é terror e sobrevivência, cujo o principal objetivo é sobreviver a fatos misteriosos e a princípios incompreendidos, mas que ao longo do jogo vão sendo desvendados e solucionados. Gênero iniciado no início da década de 1990 pela trilogia *Alone in the Dark*, da Infogrames, mas que só se popularizou com o sucesso das franquias *Resident Evil* e *Silent Hill*, produzidos, respectivamente, pela Capcom e Konami.

**Figura 10 - Cena externa de Resident Evil 4**



Fonte: <http://gameswalls.com/resident-evil-4/boat/1024x768>

Já nessa primeira edição existem características importantes que se assemelham com a proposta do jogo que estamos produzindo, como o cenário que se limita às áreas interna e externa de uma casa antiga. A série mantém o constante clima de suspense também pretendido no game ambientado no Chalé. A maneira como os mistérios são desvendados revelando a história aos poucos, por meio de pistas dos mais variados formatos – arquivos de áudio, cartas, fotografias, objetos aparentemente desconexos – também fazem parte do universo do game que estamos desenvolvendo. Esses pequenos “problemas” encontrados no decorrer do jogo, os chamados *puzzles*, pretendem ir aos poucos despertando o instinto investigativo do jogador. Alguns aspectos estéticos como iluminação, cores e cortes de câmera também foram analisados na busca de referências para a criação visual.

**Figura 11 - Montagens com cenas internas de Resident Evil 1 e seu remake respectivamente.**



Fonte: <http://extremegamesx.blogspot.com.br/2011/08/homenagem-resident-evil-1-ps1-2-parte.html>

A aclamada série *Assassin's Creed* é uma ficção histórica de ação/aventura e *stealth*<sup>15</sup> da Ubisoft. A maior parte do jogo passa-se em cenários históricos, levando o jogador inicialmente à Terceira Cruzada da Terra Santa, mais tarde se expandindo para a Renascença, Revolução Norte-Americana e, em uma das versões mais recentes, para a Revolução Francesa. Grande parte das personagens inspira-se em personalidades históricas e há uma grande preocupação com o figurino e a impecável ambientação com cenários deslumbrantes.

É notável também a preocupação da produtora com a pesquisa histórica e, o que é ainda mais importante, a preocupação em repassar esse conteúdo para o jogador. No decorrer da exploração dos cenários, o jogador conhece lugares históricos e pode escolher acessar a *database* (banco de dados) do jogo, que guarda informações sobre determinadas construções ou monumentos, sua importância histórica, entre outras coisas. Apesar de não abranger a história de maneira mais aprofundada dialoga com informações sobre arte, literatura, clãs e instituições, elementos sociais peculiares da época em que cada jogo da série ocorre, seus eventos e personalidades históricos.

Sem dúvida, as preocupações com a estética do jogo e a intenção de desenvolver um produto que seja também fonte de referência cultural estão presentes no decorrer do desenvolvimento do projeto “O Chalé”, pois em alguns momentos, ele reproduzirá um período histórico importante para

---

<sup>15</sup> Stealth – Gênero dos jogos eletrônicos onde o jogador deve evitar ser visto ou localizado tendo que ser furtivo, escondendo-se em locais apropriados.



a cidade de Belém, onde se desenvolveu e urbanizou-se como cidade moderna, apresentando características estéticas particulares que devem ser consideradas com a devida importância.

**Figura 12 - Captura de tela do jogo Assassin's Creed II, tendo ao fundo a cúpula de Brunelleschi da Catedral Santa Maria Del Fiore, em Florença.**



**Fonte: <http://alaskanlaszloffy.wordpress.com>**

O livro introdutório *Videogame Arte*, de Arthur Bobany (2007) menciona a polarização de dois estereótipos femininos: o da virgem inocente (Yuna em *Final Fantasy X*, Ling Xiaoyu em *Tekken* e acrescento a mais recente: Aurora, de *Child of Light*) e o da dominadora independente (Lara Croft, Bayonetta). Mesmo o fetichismo e a influência da estética dos quadrinhos, mangás e das *pin-ups* sendo um ponto de partida mais seguro para compreender a estética feminina nos games, é notório que esse assunto, na verdade, clama por outras abordagens. Refere-se, é claro, a questões sociais e culturais, mas também psicológicas, a partir das relações que podem ser estabelecidas entre os jogadores e seus avatares, onde os games podem ser um espaço de livre experimentação e exercício de características da sexualidade. Segundo Zimmerman (2004):

Quando um jogador disputa uma partida, ele não está meramente 'imerso' em uma representação; por meio do processo de metacomunicação, o jogador está consciente da natureza construída do personagem dentro do sistema maior do jogo. Um avatar do jogo é simultaneamente sujeito e objeto: por um lado uma máscara para ser usada e por outro, uma ferramenta para ver e manipular (ZIMMERMAN, 2004, p. 42).

Figura 13 - Imagem capturada do jogo



Fonte: <http://www.tombraider.com/>

A série de aventura e plataforma inspirada na série cinematográfica Indiana Jones, *Tomb Raider*, tem como personagem principal a arqueóloga Lara Croft e traça com bastante precisão as mudanças que ocorreram na representação da mulher nos videogames. Lara, antes descrita pelo próprio criador (Toby Gard) como prostituta inacessível e armada, surge originalmente como uma antiheroína milionária com o propósito de realizar aventuras por diversão, algo que nos jogos seguintes foi mudado devido à popularidade da personagem.

Recentemente, houve um reinício do cânone da heroína, em que a sua sexualização exagerada e personalidade forte foram deixadas de lado para dar espaço ao seu crescimento psicológico. *Tomb Raider*, de 2013, mostra uma Lara com anseios de aventura, no entanto, um acidente a força, juntamente com a equipe de pesquisa da qual faz parte, a ficarem presos em uma ilha perto do Japão da qual ninguém consegue sair desde antes da Segunda Guerra Mundial. No jogo, Lara precisa se reinventar a cada momento de reviravolta negativa, compreender a si mesma e usar seu conhecimento sobre as lendas e história da ilha para sua sobrevivência.

Essas mudanças acabaram afetando o desenvolvimento dos personagens do jogo, pois encorajaram a incorporação de mais personagens femininas sem necessariamente ter a pretensão de fazer uma abordagem mais aprofundada sobre o tema, a intenção é tornar cada vez mais natural a presença do gênero feminino na protagonização de personagens de games.

Essa experiência de criação de jogo eletrônico nunca pretendeu ser inovadora enquanto roteiro, pelo contrário, procurou justamente alguns clichês da indústria dos jogos eletrônicos como inspiração e com eles construiu um *mash up*. O grande diferencial é a adaptação dessas fórmulas aos conteúdos referentes à cultura paraense. A intenção é justamente procurar uma via de acesso direta e segura na linguagem dos videogames com as quais seja possível incorporar de maneira prática a cultura pop dos jogos eletrônicos no cenário amazônico. Ao mesmo tempo, possibilita o acesso ao riquíssimo imaginário poético paraense para desenvolver um diálogo entre esses universos.

## **2.2 - Storytelling**

O desenvolvimento da tecnologia empregada nos jogos eletrônicos provocou, ao longo de sua história, mudanças significativas na complexidade de elaboração dos roteiros. A capacidade de imersão, mecânica de jogo e a aproximação da realidade das questões ficcionais abordadas, como problemas sociais e ampla possibilidade de identificação do jogador, promoveram elaborações mais conscientes de roteiro. Há maior preocupação e despendimento de tempo com pesquisas que visam aprimorar narrativa, diálogos, possibilidades de interação, entre outros fatores.

A mecânica influencia no argumento e acompanha a elaboração do roteiro desde o início, mas isso não impede a existência da possibilidade de adaptar um roteiro elaborado para um formato de jogabilidade e experiência específica (jogos de plataforma, 3D, 2D) para outros além do previsto. Ao longo do processo de desenvolvimento, muitas mudanças podem ocorrer, inclusive depois de lançada uma *demo* ou versão *beta*, como afirma Dille; Platten (2007). Segundo eles, o roteiro para um jogo é algo fluido e interativo, se comparado com o roteiro tradicional para cinema, já que é necessário que exista antes do início do desenvolvimento. No entanto, seus detalhes podem ser revistos e alterados durante todos os processos de produção, até a elaboração de um beta, pois a mudança é uma parte do processo do roteiro. Ideias são compostas por outras ideias, comportamentos, visual, mecânica etc.

Por ser hipermediático, um jogo eletrônico, desde o roteiro, deve compreender e incorporar as múltiplas possibilidades de interpretação às quais suas linguagens comunicacionais podem ser submetidas. Principalmente porque o jogo eletrônico conta com a interferência do jogador para que haja prosseguimento no andamento da história. O acompanhamento de um fluxograma que incorpore as possibilidades de ação é um recurso que costuma ser incorporado ao roteiro do jogo

para satisfazer as perspectivas de ações que podem ser tomadas naquele determinado momento do jogo e suas possíveis consequências.

O videogame herda das narrativas literárias e cinematográficas o épico, gerando a motivação para o jogador; e o drama, propiciando uma idealização da realidade. O primeiro, no entanto constitui-se de conflitos como meios narrativos para histórias dramáticas, principalmente os *versus* (GOSCIOLA, 2010). Estes refletem o enfrentamento do homem à sua psique, ao tempo ou ao desconhecido, o que nos leva aos tipos de conflito *versus* endereçados ao personagem principal do projeto “O Chalé”: a si mesmo (medo ou psicológico), ao destino (desconhecido ou sorte), ao passado (amnésia ou mistério) ou ao sobrenatural (morte).

Para que a narrativa do jogo seja cativante, o roteirista precisa compreender a natureza hipermediática dos jogos, criando histórias não lineares e multitrajetoriais que permitam independência na sequência de experiências, ou que mesmo, se ignoradas completamente, influenciem na imersividade emocional (FREEMAN, 2003).

A narrativa nos jogos eletrônicos alcança comunicação em rede em escala global, e sofre interferências dos jogadores em proporções jamais vistas. A experiência com jogos como *World of Warcraft*,<sup>16</sup> entre outros de RPG<sup>17</sup>, contam com milhões de jogadores e avatares que se relacionam em um universo parametrizado a partir das regras e características estabelecidas em um roteiro inicial, mas com possibilidades ilimitadas de escolhas, jamais poderia ser registrada e adaptada para uma leitura textual de roteiro tradicional.

Essa característica da narrativa em games reclama outras compreensões de adaptação e temporalidade, pois a narrativa tradicional geralmente é caracterizada como uma história fechada e linear que direciona a imaginação. Nos jogos eletrônicos, a narrativa é um aspecto que sofre interferências que visam ampliar os aspectos ludológicos, deslinearizando-se para complementar o lúdico e assim compreender a amplitude das escolhas narrativas do jogador (MURRAY, 2003).

Incorporando as evoluções da narrativa de uma mídia para outra até o cinema, a ideia de narratologia e ludologia serem duas partes de uma mesma moeda nem sempre foi verdade, e observando outras mídias (até hípermidias) é possível perceber o motivo disso: a narrativa gera uma história complexa e a roteirização lineariza para adaptação e controle de experiência, no entanto ao

---

<sup>16</sup> Lançado pela produtora Blizzard, em 2004, é o jogo on-line (MMORPG) mais popular de todo o mundo há mais de dez anos, contando com mais de 10 milhões de jogadores ativos. O jogo se passa no mundo fantástico de Azeroth, introduzido no primeiro jogo da série, *Warcraft: Orcs & Humans* em 1994.

<sup>17</sup> Em jogos digitais, o RPG é o termo utilizado como uma tipologia de gênero, para referenciar videogames que se assemelham aos *role-playing* games de papel e lápis.

estender para os games a narrativa precisa sintonizar-se com o lúdico, pois um direciona o outro de forma colaborativa e fluida (GOSCIOLA, 2010).

A narratologia vem para estudar os jogos pelo ponto de sua narrativa. Ela é gerada a partir da construção de contexto entre personagem, ambiente e ação (direta e indireta). Por outro lado, a ludologia, supostamente concorrente à narrativa, aborda a chamada teoria da diversão incorporando a ideia de jogo pelo jogo, e mantém contato direto com a narrativa para aumentar a apelação intelectual ao jogador, assim, complementando-a, como constata Gasi (2011):

[...] e tanto a parcela narrativa do jogo digital quanto a parcela ludológica devem interagir com aquele que joga, e também devem interagir entre si – ou seja, ludologia e narrativa devem criar uma semiose. Pensar em termos de interação, nos leva a concluir que a máquina não cria o jogo, somente fornece as condições para que ele aconteça. Assim como uma narrativa fora desse aparato único terá outras características – pode ser um livro, ou um filme –, mas uma narrativa só se torna ludológica quando atende as regras específicas do aparato que a suporta. (GASI, 2011, p. 39)

A narrativa vem, através do “O Chalé”, entrelaçar a experiência do jogador com a estória fictícia que incorpora características do sincretismo mitológico em games (GASI, 2011), partindo da mitologia amazônica. Essa experiência integra os conflitos *versus* previamente estabelecidos, a motivação e as ramificações da trama em um objeto multifacetado e multidimensional. É descentralizada e permite a escolha de caminhos em tempo e espaços diferentes, isso foi possível aliando a narrativa ao lúdico e a posterior geração de dois roteiros complementares entre si como parâmetros iniciais do desenvolvimento, um para a narrativa e outro para a jogabilidade.

### 2.2.1 - Discussões iniciais de narrativa

A geração do roteiro foi uma das primeiras etapas no processo de concepção do jogo. Na época, não possuíamos referências mais aprofundadas que viessem a orientar seu desenvolvimento. Sendo assim, seguimos escrevendo intuitivamente a história. Sem dúvida, a pergunta inicial que proporcionou o surgimento de todo o universo do jogo foi “que tipos de mistérios poderiam estar escondidos nesse Chalé?”.

O diálogo com a sua aparência e contexto histórico riquíssimo, nos levou imediatamente a refletir sobre os seus mistérios e idealizá-los. Nesse devaneio, imaginamos que esses mistérios deveriam ter uma relação direta com o seu período de prosperidade e que posteriormente foram sepultados pelo abandono e descaso.

Coube então a criação de um pano de fundo, uma história que viesse antes do momento do jogo, que justificasse toda a aventura a se desenrolar. Posteriormente, a denominamos de História Secundária.

Por meio do personagem principal é realizado o elo entre esses dois momentos. Este (até então um homem), a princípio, iniciaria o jogo em estado de amnésia andando pelas ruas da vila. Era interessante para nós que essa amnésia refletisse metaforicamente o estado da população diante de suas referências históricas, graças à ineficiência na preservação e socialização do patrimônio por parte do poder público. Esse personagem foi sofrendo modificações e ainda hoje permanece com questões em aberto, mas sua biografia geral já se apresenta montada. A amnésia foi trocado pelo desconhecimento de um passado omitido.

Escolhemos os contos populares, que ainda hoje povoam a imaginação da população belenense, como elementos de conexão entre o jogador e o cenário. Por geralmente se relacionarem bastante com a natureza, que se apropria da estrutura da casa de maneira tão dominante, personagens, como a Iara, o Curupira e a Matintaperera foram incorporados ao roteiro como mediadores misteriosos.

É comum, no universo dos videogames, encontrarmos referências à mitologia pós-apocalíptica que promovem ambientes hostis à sobrevivência. Geralmente, são mundos afetados por algum cataclismo que pode decorrer de diversos motivos, como guerra biológica, nuclear, ataques zumbis etc. Infelizmente, nosso paralelo de ambiente hostil foi desenvolvido a partir da associação estética com muitos patrimônios abandonados de Belém que demonstram a perpetuação de um descaso que dura gerações.

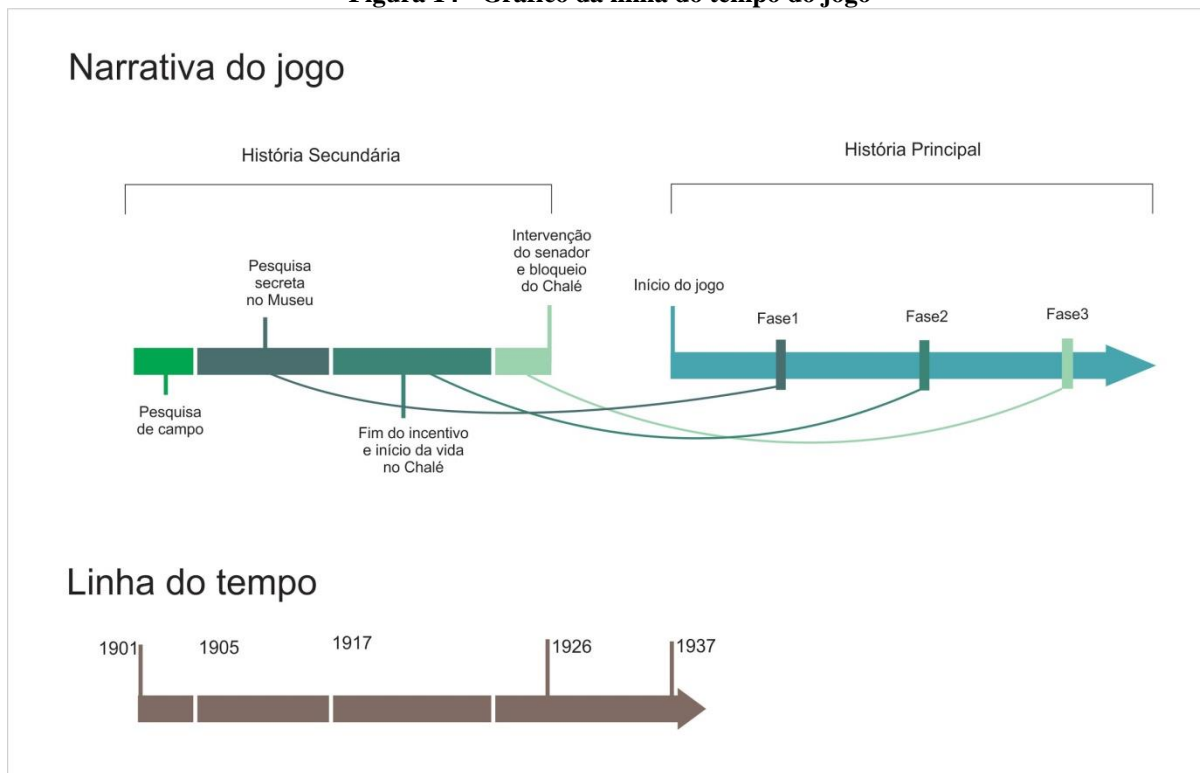
### **2.2.2 - Temporalidade no jogo O Chalé**

A narrativa do jogo compreende dois momentos principais: o tempo da história principal, onde o jogador atua, e o tempo da história secundária, que é o pano de fundo que aos poucos vai se revelando para o jogador. O acesso ao passado dessa linha do tempo se dará à medida que o personagem vai vencendo os desafios propostos pelos NPCs das criaturas sobrenaturais que protegem o chalé, o que caracterizará o fim de cada fase do jogo.

As narrativas dos jogos eletrônicos dependem, em grande parte, da interferência do jogador. Mesmo sendo constituída pelos autores, que procuram elaborar situações interessantes a serem

escolhidas, será o jogador, com suas habilidades e interesses, que desempenhará, por meio de suas estratégias, o diálogo necessário para o prosseguimento da história.

Figura 14 - Gráfico da linha do tempo do jogo



No gráfico acima, vemos como a progressão do jogo pretende transcorrer à medida que as fases vão sendo ultrapassadas. A linha do tempo da narrativa do jogo transcorre em paralelo à linha do tempo real, segundo as referências do contexto histórico no qual está inserida. Por esse motivo, algumas datas são pontuadas, mostrando as intercessões possíveis que visem ampliar a compreensão do universo do jogo à medida que relacionadas com a cena histórica da época.

A História Secundária corresponde à memória que, sendo desconhecida pelo jogador, impulsiona o desenvolvimento da História Principal. Na linha do tempo da narrativa, este período se encontra segmentado em quatro partes, englobando os acontecidos na Pesquisa de Campo, na tribo do Xingu; a pesquisa secreta no Museu; o fim do incentivo à pesquisa e o início da vida no Chalé; e a Intervenção do Senador e bloqueio mágico do Chalé. Perdura de 1901 a 1926 e perpassa por momentos históricos importantes em Belém, como o auge e queda indústria gomífera na região e a *belle époque*.

Sendo o tempo estabelecido de tal maneira, tornou-se apropriado que a história fosse desenvolvida por partes, mesmo que em compreensão com o todo. A História Secundária foi a primeira a ser desenvolvida para que fosse sistematicamente dividida e encaixada no roteiro da História Principal, onde há descrições mais detalhadas de como o jogador poderá interferir para o desenrolar dos fatos durante o andamento do jogo.

### 2.2.3 - Regras preliminares do jogo

A personagem principal tem várias habilidades possíveis durante o jogo, ela pode colecionar objetos, saltar, correr, nadar e usa tintas.

#### **Itens**

Erva-mate – Erva revigorante: durante o jogo, a vida é booleana<sup>18</sup>, e depende diretamente da estabilidade física e emocional do personagem, caso contrário o mesmo pode se perder mentalmente por completo e passar a fazer parte da assombração. O stress e a tensão aumentam, reduzindo a capacidade do jogador em continuar e somente são aliviados usando a erva-mate.

Tinta (Urucum): recupera a “energia” mágica para uso de habilidades.

Lágrimas de Potira<sup>19</sup> – Diamantes: encontradas no fundo do igarapé, são coletadas com a finalidade de entregar para a Iara e aproveitando de sua vaidade, trocar por informações e segredos.

### 2.2.4 - Sinopse

Em ruínas, um chalé em uma vila nas proximidades do centro da cidade de Belém do Pará, intriga a população, que mesmo marcada pela derrocada econômica sofrida após o fim do Ciclo da Borracha, estranha a rapidez com que o abandono toma a casa e imprime um ar misterioso, que logo afasta possíveis aproximações com o lugar. Mas, para Inês, enfrentar e decifrar os mistérios da mansão abandonada é a única e remota chance de ajudar o povoado onde nasceu a se livrar dos

---

<sup>18</sup> No ambiente de jogo, a vida é abstraída do mundo real e passa a ser um elemento com uma conotação própria, nele se trata da possibilidade de sucesso ou falha, ela pode ser booleana (ou binária) como em jogos onde apenas uma reação negativa termina a chance atual do jogador, pode ser mais maleável também como em jogos de luta e suas barras que reduzem a cada golpe e determina o perdedor pela sua ausência, ela pode até mesmo fugir do literal e passar a ser outros elementos, como stress, fadiga, desistência.

<sup>19</sup> Referência à lenda de Potira, índia que, na beira de um rio, esperou por muitos anos, sem derramar uma lágrima sequer, que seu amado Itagibá retornasse da guerra. Até que a araponga anunciou que o rapaz havia morrido. Potira, enfim, chorou e quando suas lágrimas entraram em contato com o ar, Tupã as transformou nas pedras de diamantes que repousam no leito dos rios.



invasores que ameaçam eliminar suas vidas e, em consequência, suas culturas tradicionais. Em um papel que nunca pensou executar, saiu em busca de respostas para lacunas do seu passado.

#### 2.2.5 - Belém no Período do Jogo

No seu desenvolvimento, o jogo faz referência a dois períodos históricos no Pará: a *belle époque* e o pós-Golpe Militar de 1930. De 1890 a 1920, a economia gomífera amazônica atingiu o apogeu com sua exploração concentrada principalmente no Pará, Amazonas e Acre, o que fez com que Belém do Pará assumisse o papel de principal porto de escoamento da produção do látex, além de se tornar na vanguarda cultural da região, verifica-se, neste momento, a construção de todo um processo modernizador na região Norte.

A paisagem urbana sofreu profundas modificações com a construção de palacetes residenciais, praças, quiosques, cafés, bosques, boulevards e aberturas de avenidas. O período foi marcado por toda uma política de reordenamento urbano, saneamento e embelezamento da cidade, tendo à frente o intendente Antônio Lemos que trouxe para Belém o modelo de urbanismo urbano vigente na Europa, em especial, na França.

Era o brilho da *belle époque* que pretendia transformar Belém em uma pequena reprodução da cidade europeia, o enriquecimento também favoreceu medidas políticas de incentivo à pesquisa científica. Esse período não será retratado diretamente no jogo. Haverá objetos de cena (livros, jornais, fotografias, discos) que remeterão a esse período e juntamente com interferências de cinemáticas, darão acesso ao jogador.

O jogo se passa no ano de 1937, sete anos após o golpe militar de Getúlio Vargas, em um período de decadência econômica no estado. Entretanto, são poucas as referências que situam o jogador nesse período, visto que a personagem principal é estranha à cultura local já que nunca antes havia estado na cidade. Aos poucos, as conexões com o contexto social serão estabelecidas juntamente com a história da personagem e, conseqüentemente, a sua relação com a história do lugar.

#### 2.2.6 - Narrativa da História Secundária

Em 1901, em um tempo em que a pesquisa científica na Amazônia era um estandarte das lideranças políticas da *belle époque* paraense, um grupo de pesquisadores liderado pelo cientista

alemão Otto Holm, dedicou-se ao convívio com uma tribo indígena do sul do Pará (ainda sem nome) até então desconhecida pela sociedade. Este convívio de mais de um ano proporcionou uma série de novas experiências para a equipe, que participou de inúmeros rituais de magia. Em um deles, entidades incorporadas pelos indígenas permitiram que adquirissem certos conhecimentos, inclusive os de como eram criados animagos e criaturas. Em comunhão com a tribo, essas criaturas sobrenaturais colaboravam para a defesa da floresta e proteção do povo contra os invasores. Encantados com os conhecimentos adquiridos, os pesquisadores voltaram para a cidade e desenvolveram a pesquisa, que misturava métodos científicos e os saberes seminais das culturas tradicionais, distante dos olhos do poder político. Naquele tempo, era grande o interesse em usar as descobertas científicas como propaganda, o que poderia resultar na facilitação da destruição da riqueza cultural e natural intocada.

A pesquisa, de métodos nunca antes experimentados, se desenvolveu secretamente durante alguns anos. Com o fim do Ciclo da Borracha e o início da escassez de recursos, o apoio ao desenvolvimento científico deixou de ser prioridade pública. Precisou pouco tempo para que o eminente golpe militar se tornasse uma ameaça, o que poderia comprometer a pesquisa a ponto de possibilitar que ela caísse em mãos duvidosas. Otto, desesperado, procurou ajuda de pessoas que lhe pareciam confiáveis, entre elas estava o Senador João Policarpo, que jurou guardar seus estudos (mesmo desconhecendo o seu conteúdo), local seguro, até o momento em que seria viável retomá-los. Para dar continuidade e guardar os arquivos, contou com a ajuda do seu amigo e colaborador, o artista e arquiteto Teodoro de Andrade, que se mudou para a casa onde a pesquisa foi escondida para garantir a sua segurança.

A casa de férias do Senador encontrava-se em uma localidade afastada da cidade, à beira do rio, ligada ao centro por uma via férrea. Pacata e de grande beleza, a comunidade abrigava casas de famílias ricas que aproveitavam as belas praias para o descanso do fim de semana e veraneio, assim como pescadores e lavradores que viviam de subsistência. Teodoro de Andrade se tornou caseiro do chalé e manteve a pesquisa na sala da torre. Fazia questão de manter a sala sempre trancada, especialmente quando a família do senador vinha passar férias.

Recebia visitas esporádicas de Otto Holm – que havia se mudado para a capital do país – e muitas cartas, sempre descrevendo suas viagens de busca incessante por apoio a pesquisa, o que era bem difícil de conseguir, visto que ele não podia revelar seu principal foco.

Teodoro fazia questão de dar andamento aos estudos e experimentos sempre relatados para João Pedro, companheiro de pesquisa que fazia questão de trazer as cartas e notícias de Teodoro de Andrade diretamente.

Com o passar dos anos, o rico senador foi perdendo seus bens no interior do estado, fez investimentos errados e acabou tendo que pagar por dívidas imensas. Felizmente, ainda restou à família o Chalé na vila, para infelicidade de Teodoro de Andrade, que viu sua privacidade ser invadida. Agora convivendo diretamente com o artista, o senador viu na misteriosa pesquisa uma chance de recuperar parte da riqueza que perdeu.

Teodoro de Andrade estranhou quando João Pedro não voltou no tempo em que prometeu. Ansioso e preocupado com o desaparecimento do amigo, procurou todos os conhecidos em busca de notícias. Sabia que o rapaz poderia ter em mãos algum documento perigosamente revelador. Sem ter mais a quem procurar e o que fazer com seu destino ou com a pesquisa, resolveu então usar dos recursos descobertos com os povos ancestrais e desenvolvidos com o passar dos anos por ele e pela equipe.

Em transe, seus olhos transformam-se nos de uma ave que cruzou o tempo e seguiu João Pedro. Em sua volta, viu que o rapaz foi interceptado por vários homens e executado a mando do ganancioso Senador. Ao abrir os olhos, Teodoro depara-se com o Senador apontando uma arma em sua direção, na porta de sua sala. Ele atira em Teodoro que cai e libera uma força que transforma a torre em um forte fechado por energias mágicas que protege a pesquisa de olhos interesseiros.

O Senador corre e chama toda a família para que fujam às pressas da casa, inclusive as filhas que estavam brincando. Com alguns pertences nas mãos, saem todos e ao abrirem o portão sentem falta da filha mais nova. O pai olha e vê a criança pela janela da torre. Corre desesperado para tirá-la de lá, tenta a todo custo derrubar a porta, chama os empregados e mais de cinco homens não conseguem derrubá-la. Imagina que a menina brincava escondida na sala da torre no momento dos tiros e da explosão mágica. Resolve descer e colocar o resto da família em um local seguro e promete à filha retornar para buscá-la.

No portão, olha novamente para a torre e vê uma planta jovem que não existia antes saindo por uma das janelas. O pai passa a vida toda retornando aquele lugar motivado por sonhos estranhos onde a filha lhe pedia ajuda. Ao longo dos anos, a vegetação começa a encobrir a casa.

### 2.2.7 - Roteiro da História Principal

A seguir, o trecho original da roteirização da história principal do jogo, onde algumas interações já se encontram previstas. Este texto reúne os acontecimentos de forma a direcionar também alguns aspectos descritivos da cena tendo em foco a percepção do usuário.

- CAPÍTULO I

Cena de transcrição (*Cutscene*):

A *Personagem Principal* vê, tímida e pensativa, uma cidade como nunca antes havia visto. Bosques e palacetes passavam fazendo um borrão com a velocidade do trem. No interior, tudo era menos barulhento, poucas pessoas caminhavam nas ruas e todas velhas conhecidas. Quando piscava os olhos lembrava do semblante daquele homem que lhe dizia: “- Vá, somente você pode conseguir encontrá-lo. Só ele poderá lhe dizer! Não se preocupe, você estará protegida”. Ela tentava mesmo acreditar nisso, principalmente quando desviava dos olhares julgadores. Uma mulher sozinha não era adequado, mas ela sabia que seria por pouco tempo. Aquele amigo do povoado logo a receberia com entusiasmo na bela casa onde morava na vila de veraneio.

Ao chegar no fim da linha da estação, informa-se e logo encontra o Chalé que procurava em ruínas. Não era possível! Depois de tanta viagem! Nenhuma informação sequer, apenas de que os donos, ricos, há muito tempo haviam se mudado e abandonado a casa. Aconselhavam que ela não se aproximasse, pois era mal assombrada. Esperou a noite cair e em um momento de calma, pulou os requintados e envelhecidos portões.

- Fase I

Transcrição da narrativa prevista:

A princípio, a personagem principal não poderá entrar na casa, mas explorando o cenário pela área externa encontrará algumas pedras preciosas que nada mais são que diamantes correspondentes às Lágrimas de Potira. No momento em que encontrar a primeira pedra terá acesso à *database* do jogo, que contará a história de Potira e informará que é preciso encontrar mais quatro pedras para desbloquear o igarapé. Até ter conseguido adquirir as cinco pedras qualquer tentativa de entrar no igarapé resultará no fim do jogo (*game over*). No entanto, durante o processo de aquisição das pedras, o jogador ouve barulhos estranhos (calcanhares do Curupira).

Ao adquirir as cinco pedras, o jogador desbloqueia a área do igarapé e permanecendo nas águas escuras por um minuto ininterrupto começará a sofrer as consequências do encantamento da Iara. Um canto muito alto e sombrio se inicia. Como consequência, o jogador sofre distorção e perda da visão periférica, a imagem da Iara reluz e chama bastante atenção, mas se ele caminhar em direção a ela afundará no igarapé de águas escuras resultando também em *game over*. Para fugir das garras da Iara é preciso que o jogador esteja com as cinco pedras em suas mãos. Depois de entregar as pedras à Iara ela diz:

- Reconheço um reflexo no teu espírito. Sabia que tu irias me procurar. O que tu queres? Indaga a Mãe-d'água.
- Busco conhecimento para proteger o meu povoado e a floresta. Diz Inês.
- Não consigo te ver direito sem suas Cores. Use-as para mim e poderei te ajudar.

Essas cores nada mais são que urucum e jenipapo que o jogador encontrará também no cenário (ou pode ser um *puzzle*). Depois de estar portando as cores e entrar no igarapé, a Iara diz: “–Vais precisar ter coragem. Mas só se tiveres será merecido o teu prêmio. Olhe em meus olhos enquanto mergulhas no igarapé”. Ordena. Inês, temerosa, obedece. Ela emerge novamente, mas em outro rio. Neste momento, o jogador domina poucos movimentos e vê uma cena curiosa: um jovem índio com pintura de guerra e com capa feita de palha adornada com desenhos, afunda aos poucos em um ato suicida enquanto uma mulher grita na beira do rio, desesperada, ao lado de uma moça grávida: “– Filho! Filho! Você pode casar!”

O rapaz parece irreduzível, mesmo com a comoção da tribo, continua seguindo sem conseguir afundar completamente, deixando o cocar de fora. Mais adiante, em mar aberto, emerge como Cobra-Grande, como os deuses quiseram. Neste momento, ouve-se um cantar muito alto. E tonta, Inês sente o calor do fogo ofuscar a vista. Percebe então que não está mais no rio e sim em um ritual (indígena), mas que é compartilhado com homens brancos. Percebe então que é um homem branco naquele momento. É quando, ainda muito tonto, sente pousar em seu ombro uma mão que lhe pergunta:

“ – Teodoro, está tudo bem? Diz Otto Holm, seu chefe e amigo.

– Não se assuste amigo. O pajé disse que acabastes de ver como os Apapatai abençoaram o jovem Arakuni com os conhecimentos sobre os desenhos mágicos. Agora tu também és abençoado. Não é maravilhoso?!”

Inês, no corpo de Teodoro, seu pai, admira brevemente a cena e contempla os vários rostos que agora lhe parecem familiares. A equipe de pesquisa da qual o seu pai fazia parte.

- **Fase 2**

Transcrição prática roteirizada:

- Cena 1

**Localização:** Chalé pelo portão principal. Exploração de cenário. Escada frontal do chalé está bloqueada. Escada lateral dá acesso às varandas, mas as portas estão trancadas. No chão é possível encontrar um jornal velho com informações sobre vendas de imóveis. Escada do fundo dá acesso a uma porta fechada. Portão escuro e trancado com um portão de grades. Um depósito velho ao fundo tem algumas ervas, tigelas, e vidros com poções. Também é possível encontrar ilustrações biológicas de algumas plantas. O depósito está inacessível. Atrás do depósito há um mato alto onde é possível ver uma passagem no muro para a área de matagal.

**Música:** a música de fundo introduz a cena, mas vai baixando.

**Sons:** cata-vento quebrado, igarapé correndo, animais e insetos da floresta, vento nas árvores, som de batidas fortes nos troncos das árvores.

**Personagens:** o jogador principal, o NPC<sup>20</sup> de criatura misteriosa ainda desconhecida, Tajá-Curado. Objetivo do jogador: Conseguir entrar no Chalé.

**Ação:** O jogador deve ultrapassar os limites do muro, chegar até o matagal e iniciar uma discussão com uma criatura desconhecida ainda não visível; após o primeiro contato, o NPC propõe um desafio para o jogador.

**Fluxograma:** O jogador precisa decidir se aceita o desafio ou continua explorando o cenário. Caso o jogador aceite o desafio, o NPC revela uma charada para o jogador. Com a solução dessa charada é possível abrir a maçaneta da porta da lateral do chalé.

Fim da Cena

- Cena 2

**Cenário externo:** Varanda lateral do Chalé. Ao girar a maçaneta, a porta se abre e é possível ter acesso à primeira sala do casarão.

**Cenário Interno:** Sala principal. Escura, recebe apenas a luz externa da lua e dos esporádicos postes de luz a gás espalhados nas vias que rodeiam a lateral e a frente do chalé.

---

<sup>20</sup> Do inglês *non playable characters*, em português, personagens não jogáveis.

Úmido, com ricos móveis antigos, alguns caídos pelo chão. Objetos de cena ainda ornaram e sugerem informações sobre os moradores.

**Música:** Inicialmente de ação e depois suspense.

**Ação:** Ao abrir a maçaneta o vaso com planta que estava ao lado da porta transforma-se no Tajá-Curado e persegue o jogador dentro da sala.

**Fluxograma:** Só é possível livrar-se do Tajá-Curado escolhendo a fala do grito do nome da mãe da personagem. Essa informação é descoberta a partir da charada do NPC misterioso e da folha do álbum de botânica encontrado no depósito.

Fim da cena.

## 2.2.8 - Personagens

É por meio dos protagonistas que exercemos a interatividade nos jogos e nas suas narrativas. Este protagonista, quase sempre, é uma entidade concreta e perceptível no mundo virtual do jogo, um representante da nossa capacidade de interagir com o ambiente proposto. A necessidade dessa figura faz dos games uma forma de arte concreta, talvez a mais concreta de todas. Seria muito difícil criarmos um jogo sobre um sentimento, uma ideia, facilmente representável em poesia, música ou pintura abstrata. Essa necessidade de ter um protagonista parece limitar a abrangência dos jogos, se os compararmos ao cinema ou à literatura. No entanto, a interatividade presente nos games também os livra da obrigatoriedade de uma narrativa para manter o interesse do jogador, e essa liberdade abre um mundo de possibilidades. (BOBANY, 2007, p. 41).

Boa parte dos personagens apresentados na Equipe da Expedição Científica foram inspirados nos pesquisadores que na época trabalhavam no então denominado Museu Paraense, inclusive Emílio Goeldi e sua equipe, responsáveis por notáveis publicações e levantamentos. A família Policarpo representa o modo de vida da elite belenense da *belle époque*, tendo no Senador João Policarpo, aspectos de sua figura política.

Os personagens do Tempo da História Principal do jogo apresentam já outras características, muito mais místicas e relacionadas com o folclore amazônico. Cada fase do jogo apresenta em um personagem-enigma, ou guardião, que tem a custódia da chave para a fase seguinte. Mas, antes de ir adiante, o jogador encontrará personagens secundários não tão populares, mas que justamente por isso ajudarão a complementar o universo místico do jogo.

O elo entre esses dois momentos é o personagem principal, ou protagonista. Foi de consenso de todos que não seria interessante um personagem que precisasse aprender absolutamente tudo sobre como agir no ambiente e sim que tivesse alguma familiaridade com o mundo folclórico e

místico, mantendo diálogos mais interessantes com os outros personagens. Foi então que se conceituou o atual Personagem Principal que é filho de Teodoro de Andrade e de uma índia da tribo na qual a equipe esteve estudando durante a expedição científica que acabou se prolongando por muito mais tempo que o esperado. Depois de trinta anos, a sua tribo está sob a ameaça de perder as tradições por fatores que ficam subentendidos – como desmatamento, especulação imobiliária, entre outras coisas – mas que são sempre associados à realidade amazônica.

De qualquer maneira, estas questões, apesar de muitíssimo pertinentes, não são o foco exato do jogo, entretanto, é em função delas que o jogador age. O Personagem Principal, nesta nova abordagem, não perde a característica misteriosa presente na anterior, obtendo-se por parte do jogador, poucas informações quanto às suas origens já que a sua trajetória se desenvolve durante o progresso do game, tendo o seu destino intermediado pelo próprio jogador. Nesse processo, ele confronta-se com questões pertinentes à identidade da cultura local, por meio de puzzles e de personagens paralelos que irão guiar ou desguiar o seu caminho durante a sua busca.

Para a criação deste esboço do Roteiro de *Game Play* buscou-se um aprofundamento nas questões culturais pertinentes ao jogo. Logo, foram necessários levantamentos na área antropológica para fins de referência e inspiração, balanceando a presença dos personagens mais populares e de outros não tão conhecidos.

Na primeira fase do jogo, o roteiro faz referência a três personagens: a popular Iara, Potira e suas lágrimas de diamante e o mais desconhecido, Arakuni, que em algumas tribos do Xingu é reconhecido como o intermediador dos conhecimentos do grafismo para as tribos, o jovem indígena que após cometer incesto sente vergonha e é abençoado pelos deuses *Apapatai* com os conhecimentos sobre os desenhos mágicos desenha em uma capa de palha todos eles, se cobre e, após várias tentativas, afunda no rio para emergir como Cobra-Grande.

Os Waurá o representam como uma cobra com cocar e o couro recoberto dos desenhos indígenas. A partir dessa pesquisa, tivemos contato com a bela relação envolvendo religião e arte estabelecida pelos povos do alto Xingu, tão encantadoras quanto convidativas à criação. Alguns dos mitos e comportamentos desse povo foram profundamente inspiradores no desenvolvimento da história. Entretanto, é possível que posteriormente os nomes dos personagens sejam alterados, para preservar os relatos originais e dar mais liberdade artística no momento de elaboração de conceito. Certamente, as referências originais serão apontadas nos arquivos do jogo.

- PERSONAGENS DA HISTÓRIA PRINCIPAL



- **Personagem Principal:**

**Inês:** É recém-chegada do interior. Tem o objetivo de reunir informações que possam ajudar o seu povoado na luta contra os invasores que pretendem destruir a floresta e os recursos naturais da região. Para isso, precisa encontrar um homem que, segundo as benzedadeiras do povoado, poderia lhe dar as respostas necessárias. A última informação que obteve é que este homem, que um dia visitou a família seus pais, quando ainda faziam parte de uma tribo, hoje reside um rico Chalé em uma vila próxima de Belém.

**Período:** 1940

**Características:** Mulher de cerca de 35 anos. Cabocla de estatura baixa, cabelos escuros e pele acobreada.

**Roupas:** vestido simples de algodão de cores claras.

**Equipamento:** bolsa de couro.

- **Guardiões:**

Serão NPCs cuja função é proteger de invasores os conhecimentos escondidos no Chalé. Para isso, irão testar o jogador por meio de desafios complexos que, quando resolvidos, venham provar se a personagem principal é digna de ter acesso a tais conhecimentos. No desenvolvimento de seus puzzles devem ser apresentadas formulações que permitam a coincidência de informações que habilitem o jogador a seguir para a próxima fase, onde um novo personagem guardião será apresentado.

**Mãe d'água (Iara):** de acordo com a lenda, é uma mulher com rabo de peixe, morena de cabelos negros e olhos castanhos. A sereia fica nos rios, nas pedras das encostas e costuma atrair os homens com seu belo e irresistível canto. As vítimas costumam seguir Iara até o fundo dos rios, local de onde nunca mais voltam. Os poucos que conseguem voltar acabam ficando loucos em função dos encantamentos da sereia.

No jogo, a Mãe d'água aparece em sua forma humana (sem rabo de peixe) e está à procura das Lágrimas de Potira (diamantes). Protege o igarapé que passa ao fundo do Chalé Policarpo e guarda consigo segredos deixados por Teodoro Andrade.

**Curupira:** É aqui adotada a versão popular do Curupira em que é um protetor da natureza e incomoda-se com a presença de elementos que julga nocivo ao equilíbrio natural. Sempre que alguém adentra seu território, fica à sua mercê, sendo possível que ele use de sua habilidade mística para impedir que a saída seja encontrada.

Não possui ponto fraco identificável, mas pode ser atrasado usando charadas e aproveitando sua obsessão por contagem e organização. Ele é um personagem misterioso, o qual sua identidade é desconhecida a princípio. É caracterizado pelos sons de seus calcanhares nos troncos das árvores do matagal, encontrado atrás do quintal da propriedade do Chalé, e por seus olhos brilhantes na escuridão por entre as árvores. Seu papel no jogo é de instigar o raciocínio pelos desafios mais agressivos. O seu roteiro é complementar ao da Iara, no entanto, ainda é um personagem coringa e pode não fazer parte do jogo final.

**Tajá-Curado:** O tajá é uma planta muito comum no jardim de pátios paraenses e há diversas variedades. O tajá “curado”, ou seja, trabalhado nos segredos e mistérios da cultura nativa constitui-se num inestimável auxiliar e protetor do seu possuidor.

A mais bela lenda sobre tajá se refere ao Tajá-Sol: ele possui no centro da folha uma grande mancha vermelha no formato de coração, cercado pela moldura verde. Quando os índios estavam longe de sua amada e sentiam a necessidade de vê-la, gritavam o nome da pessoa desejada no centro do Tajá-Sol, e logo a imagem do ente querido aparecia na parte rubra da folha, aliviando assim a saudade dos índios.

No jogo, os Tajás-Curados aparecem como índios guerreiros protetores da casa, inspirados pelos golens do folclore judaico. Para passar por eles, Inês precisa se desenhar com grafismos encontrados de *Arakuni*.

**Características:** Índios fortes e trajes de guerra.

▪ **Personagens da História Secundária:**

○ Equipe de Pesquisadores

**Teodoro de Andrade:** Pintor, pesquisador, arquiteto e ilustrador paraense que fez parte da equipe de pesquisa do Museu da Amazônia. Esteve junto com Emanuel nos anos em que viveu com uma tribo na Floresta Amazônica e assim como ele, esteve em contato com a sabedoria primordial daquele povo. Depois do fim do programa de incentivo à pesquisa científica do governo, passou a morar no Chalé onde deu continuidade à pesquisa até morrer tragicamente.

**Período:** 1902-1927 (35-55 anos).

**Características:** caucasiano, de estatura mediana e olhos escuros.

**Trajes campo:** Calça curta.

**Trajes cidade:** Terno branco, chapéu, óculos.

**Otto Holm:** principal cientista encarregado pelas pesquisas na área de Antropologia e Ciências Naturais do Museu da Amazônia. Grande desbravador e conceituado cientista, esteve à frente do Museu por alguns anos ganhando notoriedade e reconhecimento. Em 1901, viveu com uma tribo, de nome ainda desconhecido, com a qual adquiriu profundos conhecimentos antropológicos passando por experiências mediúnicas e xamanísticas. Com o fim do incentivo à pesquisa na região, viaja para a capital do país deixando o conteúdo da pesquisa sob a guarda de seu colega Teodoro de Andrade.

**Período que vive no jogo:** 1902-1927. Dos 40 aos 60 anos.

**Características:** Caucasiano, estrangeiro, olhos claros.

**Trajes campo:** Calça curta.

**Trajes cidade:** Terno escuro, chapéu, barba e bigode.

**João Pedro Lobato:** filho de um amigo de Emanuel, o jovem cientista acompanhou toda a pesquisa da equipe durante os anos em que estiveram na Amazônia. Depois do fim do incentivo à pesquisa continuou acompanhando Holm no Rio de Janeiro. Vinha frequentemente a Belém visitar a família e sempre encontrava Teodoro de Andrade para contar-lhe as novidades que vinham da capital do país.

**Período:** 1910-1927 (18-25 anos).

**Características:** Caucasiano, olhos escuros, cabelos castanhos.

**Trajes campo:** Calça curta.

**Trajes cidade:** Terno escuro, óculos sem haste.

○ Família Policarpo

**Senador João Policarpo:** influente e riquíssimo senador da *belle époque*. Era dono de várias propriedades na capital e interior do estado. Tinha esposa e três filhas que estavam sempre protegidas por seus encarregados. Durante os anos que antecederam a sua derrocada política e financeira cedeu, por influência do Governador, o seu chalé de férias para o cientista Otto Holm que deixou o encarregado Teodoro de Andrade guardando livros e objetos científicos na residência.

**Período:** 1910-1927 (35-55 anos).

**Características:** Branco, careca, com bigode.

**Trajes:** Terno escuro, chapéu.

**Ana Bela Policarpo:** Filha mais nova do senador, uma criança alegre e curiosa.

**Período:** 1927, aos cinco anos de idade.

**Características:** Branca, cabelos compridos e soltos.

**Trajes:** vestido com babados, descalça.

## 2.3 - Concepção visual

### 2.3.1 - Personagens

A estética dos personagens, mesmo todos fazendo parte do mesmo universo, deve ter seu aspecto ligado ao momento do jogo em que se encontram, adquirindo características do ambiente, do momento econômico e do próprio contexto social. Para os direcionamentos iniciais para criação visual dos personagens foi montado um arquivo com imagens que procuravam corresponder aos aspectos conceituais idealizados pelos criadores.

As temáticas que direcionaram esse levantamento foram a moda no período da *belle époque* e na década de 1940 para a elaboração de figurinos; fotografias antigas de figuras da Amazônia no início do século XX e descrições visuais dos personagens das lendas amazônicas em livros e contos.

O texto informativo e as imagens foram organizados em *slideshow* de maneira clara e objetiva, para que as informações se tornassem de fácil compreensão, com o intuito de promover clareza e entendimento entre os artistas envolvidos.

**Figura 15 - Janela do slideshow descrevendo o personagem Otto Holm para concepção visual**

<p><b>Otto Holm</b></p> <p>Principal cientista encarregado pelas pesquisas na área de antropologia e ciências naturais do Museu da Amazônia. Grande desbravador e conceituado cientista, esteve à frente do Museu por alguns anos ganhando reconhecimento internacional. Em 1902 viveu com a tribo LALA da qual adquiriu profundos conhecimentos antropológicos passando por experiências mediúnicas e xamanísticas, assim como o resto de sua equipe.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Período: 1902-1927 (40-60 anos)</li><li>• Características:<ul style="list-style-type: none"><li>- Branco</li><li>- Estrangeiro</li><li>- Olhos claros</li><li>- Trajes campo: Calça curta</li><li>- Trajes cidade: Terno escuro, chapéu, barba e bigode.</li></ul></li></ul>	
---	--

Fonte: Autor, 2013

Depois de levantadas as pesquisas preliminares que se referem a cada período do jogo, suas características estéticas, paleta de cores, sua aparência e o seu papel desempenhado no jogo, partimos para a *Concept Art* (ou desenvolvimento visual) que visa justamente representar o que se passa no roteiro de forma imagética. Inicialmente, contamos com a colaboração de dois artistas ilustradores: Charleson Carvalho<sup>21</sup> e Fernando Carvalho<sup>22</sup>. Decidimos dividir entre eles os conceitos a partir dos dois diferentes momentos estéticos, tendo Fernando Carvalho ficado responsável pela criação de personagens e cenários da História Principal e Charleson Carvalho pelos cenários e personagens da História Secundária do jogo.

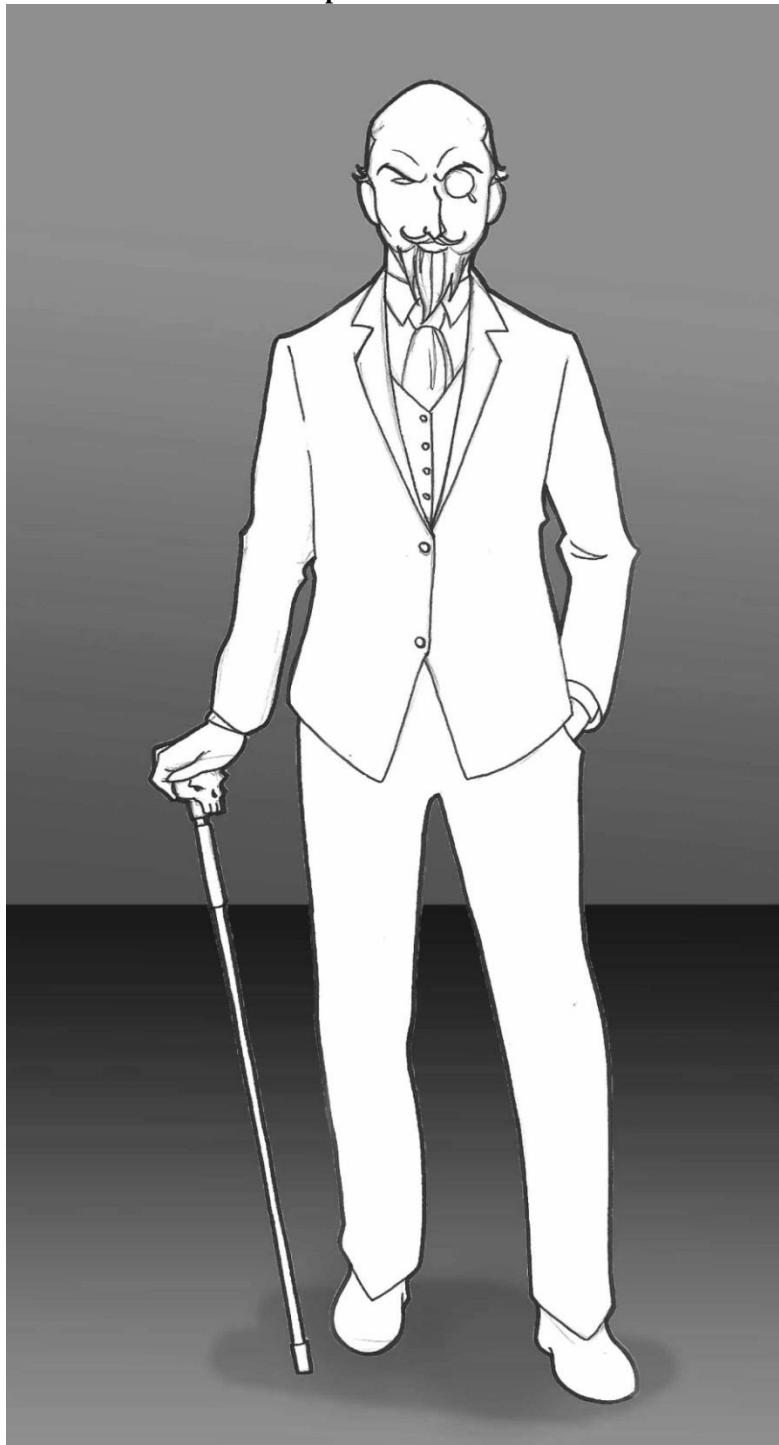
Antes mesmo da *Concept Art* do cenário optamos pela criação dos personagens, pois com eles seria possível produzir um *teaser* para divulgação do videogame. Nas discussões com os artistas buscamos evidenciar o papel de cada personagem no jogo, seu aspecto visual e psicológico. Alguns personagens já contam com referências estéticas bem estabelecidas (como a Iara), mas para outros, como o Arakuni ou o Tajás Curados, nunca houve criação visual e são esses, justamente, os personagens que carregam mais liberdade criativa.

---

<sup>21</sup> Charleson Carvalho – Licenciatura Plena em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Pará, trabalhou como ilustrador na Editora Estudos Amazônicos e atualmente como ilustrador independente.

<sup>22</sup> Autodidata, desenha desde criança. Produziu duas HQ's via financiamento de instituições em Belém do Pará, "Belém Imaginária" em 2004 e "Encantarias - A Lenda da Noite" em 2005. Trabalha desde então como ilustrador *freelancer* pra agências de publicidade. Gosta de cinema, animação e games. São universos com os quais sempre conviveu. Como gamer, esteve em contato com praticamente todas as gerações, do Pong e arcades até os consoles modernos.

**Figura 16 - Conceito inicial do personagem Teodoro de Andrade desenvolvido por Charleson Carvalho.**



**Fonte: Charleson Carvalho, 2012**

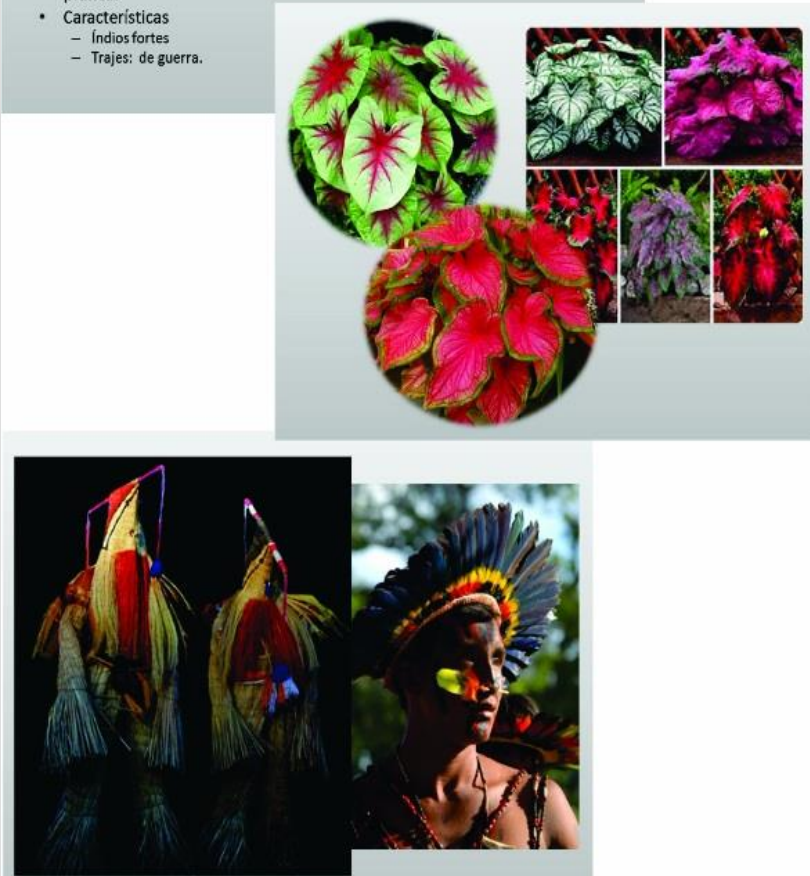
Para a criação do personagem Tajá-Curado, partimos de observações da folha do tajá (com seu formato de coração que, em alguns espécimes, como a Tajá-sol, apresenta o interior avermelhado) e algumas imagens de vestimentas e pinturas dos guerreiros indígenas durante o

Kuarup. Nas discussões com o artista, ele observou que seria interessante incorporar elementos das urnas tapajônicas em algumas partes do “corpo” do personagem, visto que este é uma transformação que parte de um vaso de plantas. Suas sugestões foram muito bem aceitas.

**Figura 17 - Janela do slideshow descrevendo o personagem Tajá-curado para concepção visual.**

**Tamba-tajás Curados**

- O tajá é uma planta muito comum nos jardins e pátios paraenses. Há diversas variedades de tajá. O tajá "curado", ou seja, trabalhado nos segredos e mistérios da bruxaria nativa, constitui-se num inestimável auxiliar e protetor do seu possuidor. A mais bela lenda sobre os tajás se refere ao tajá-sol. Ele possui no centro da folha uma grande mancha vermelha no formato de coração, cercado pela moldura verde. Quando os índios estavam longe de sua amada e sentiam necessidade de vê-la, gritavam o nome da pessoa desejada, no centro do tajá-sol. E logo a imagem do ente querido aparecia na parte rubra da folha, aliviando assim a saudade dos índios.
- No jogo os Tajás Curados aparecem como índios guerreiros protetores da casa. Para passar por eles o PP precisa desenhar em seu peito grafismos que se assemelham ao desenho encontrado na planta.
- Características
  - Índios fortes
  - Trajes: de guerra.



Fonte: Autor, 2012

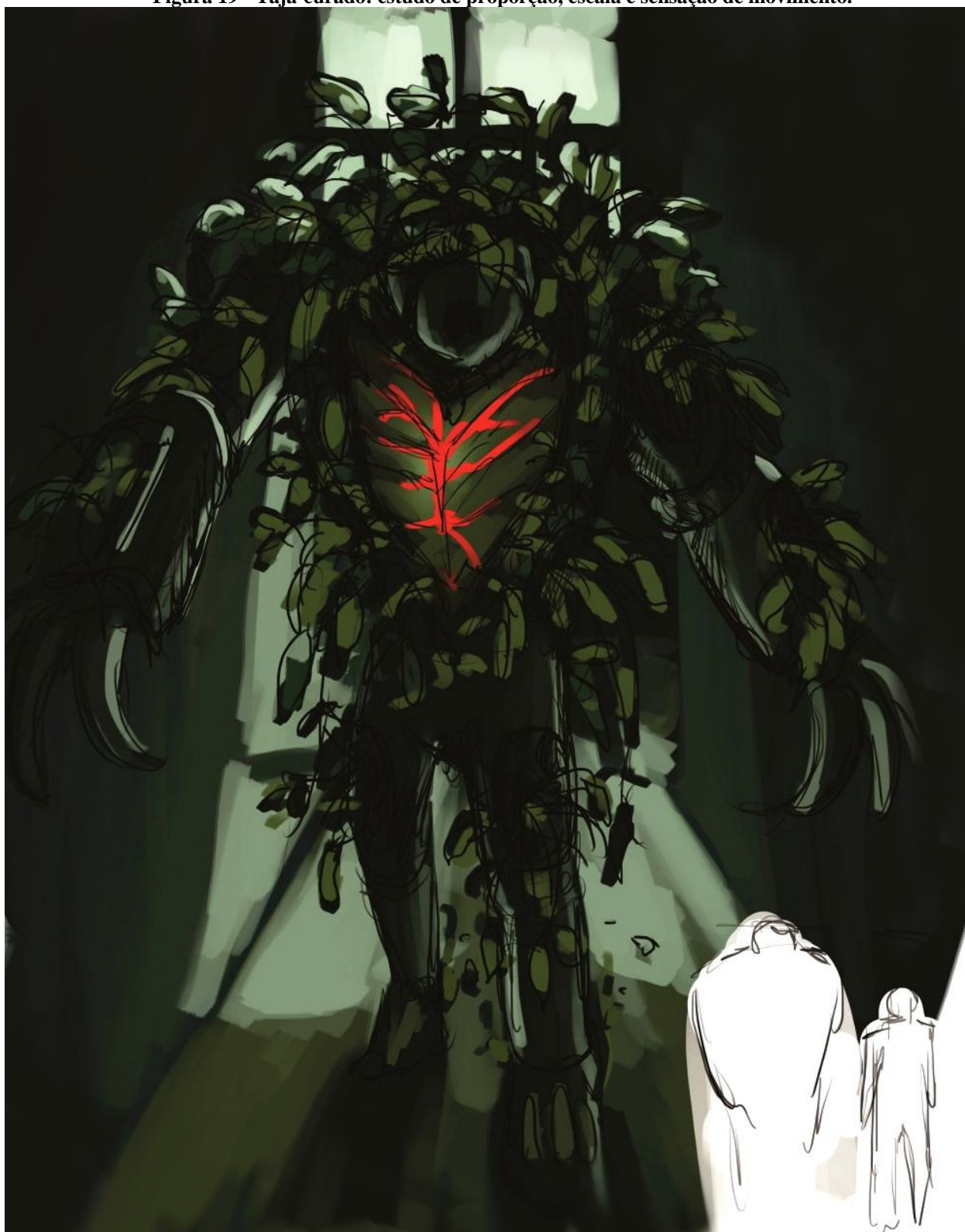
Figura 18 - Desenvolvimento do conceito do personagem Tajá-Curado: estudo de proporção e escala.



Fonte: Fernando Carvalho, 2012.



**Figura 19 - Tajá-curado: estudo de proporção, escala e sensação de movimento.**



**Fonte: Fernando Carvalho, 2012.**

Figura 20 - Tajá-curado: personagem em movimento no cenário.



Fonte: Fernando Carvalho, 2012.

**Figura 21 - Estudo para desenvolvimento da personagem Iara: neste conceito a personagem apresenta olhos turquesa-esbranquiçados e pele com escamas cintilantes.**



**Fonte: Fernando Carvalho, 2012.**

**Figura 22 - Estudo da personagem Iara interagindo com o cenário**



**Fonte: Fernando Carvalho, 2012.**

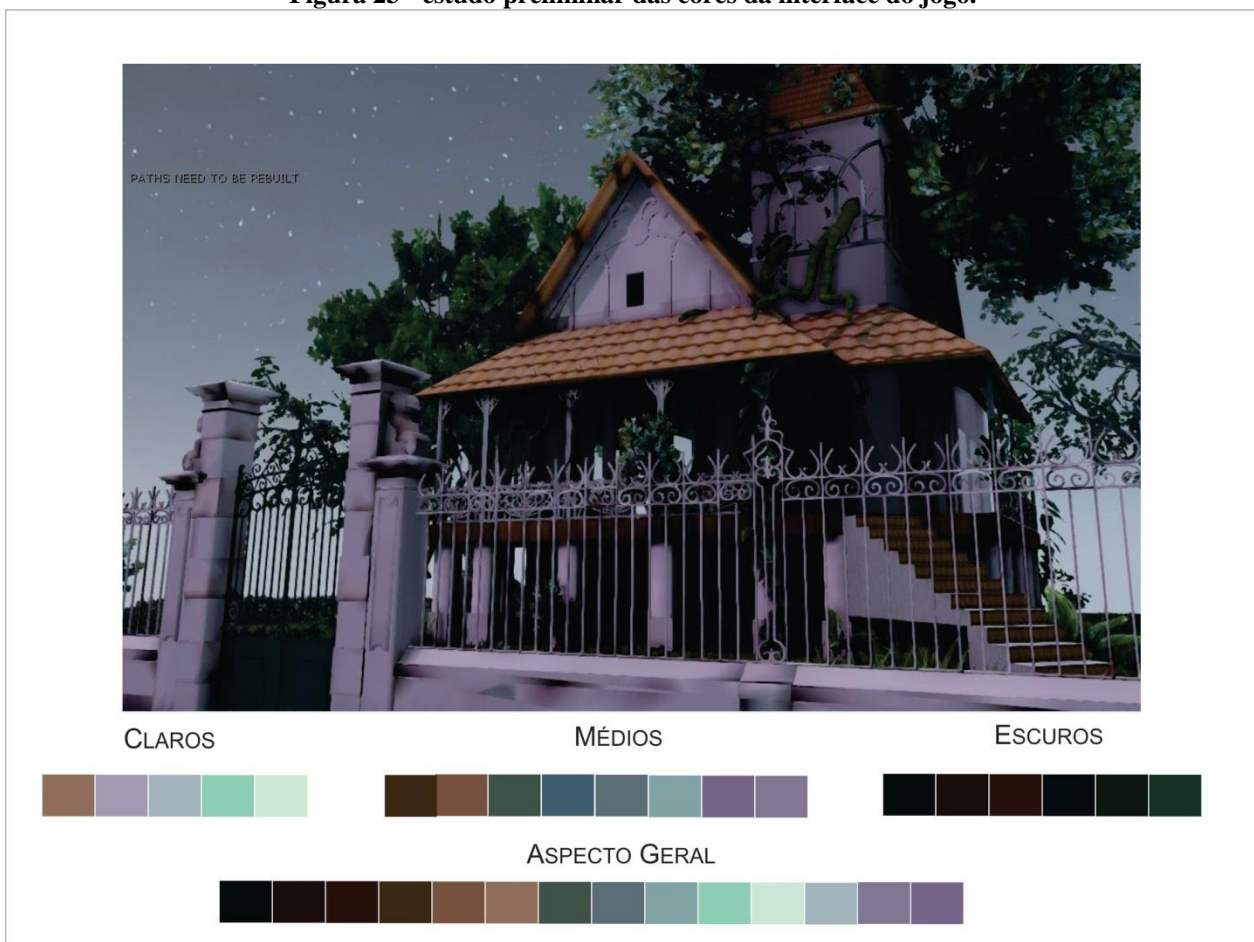
### **2.3.2 - Cores, clima e ambientação**

A pesquisa de ícones e signos é fundamental em qualquer área da criação visual, e para orientar os artistas na criação dos personagens e ambientes, essa pesquisa inicial se mostrou vital para o direcionamento da estética do game. Nela foram definidos os elementos que virão ressaltar os aspectos pretendidos em cada momento do jogo. Segundo Farina (2002, p. 5): “Nas artes visuais, a cor não é apenas um elemento decorativo ou estético. É o fundamento da expressão sígnica. Está ligada à expressão de valores sensuais, culturais e espirituais”.

A narrativa é roteirizada separando dois períodos do tempo geral em que a estória se passa: o *Tempo Principal* e o *Tempo Secundário*. O Tempo Principal caracteriza-se pelo clima de mistério e para potencializar esse aspecto, as cenas devem possuir um clima lúgubre, com predominância de tons de violeta, verde e marrom (Figura 23), mas ainda ocorrerão muitas interferências de pós-produção e a escala de cores representada pode sofrer mudanças significantes.

Entretanto, já encontramos no estudo abaixo, um ponto de partida para imaginar a interface e direcionar a arte do jogo. A modelagem do ambiente apresentará, além do aspecto de degradação ocorrida pelo abandono, as ervas daninhas e vegetação robusta no quintal, características ameaçadoras com detalhes mais pontiagudos. Já nos momentos do Período Secundário, os flashbacks farão uma retomada a um passado mais feliz e glorioso – o período da *belle époque* – apresentando ambientes com a predominância de cores quentes, com floreios e dourados.

Figura 23 - estudo preliminar das cores da interface do jogo.

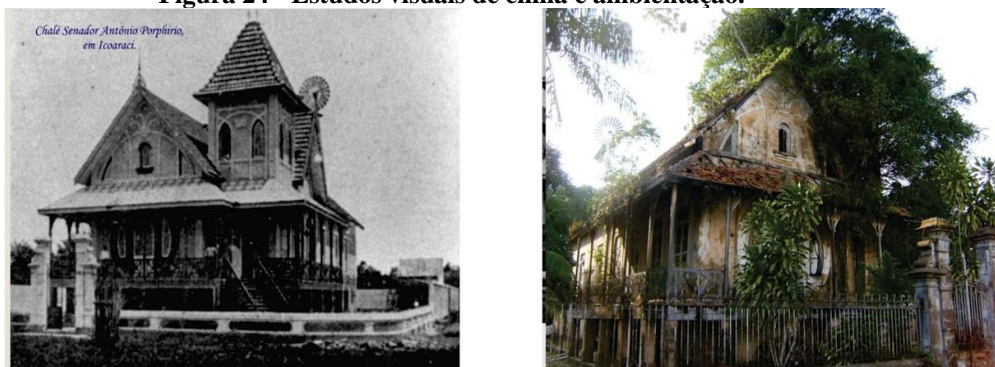


Fonte: Autor, 2014.

Os testes iniciais visam direcionar a arte que será criada, tanto em desenhos e pinturas manuais, quanto os testes de luz e texturas em 3D durante o processo de modelagem. A princípio foram feitas experimentações com manipulação fotográfica, utilizando a única imagem de referência disponível buscando perspectivas visualmente desconhecidas do ambiente. Para a criação ambiente *Chalé Abandonado* foram feitas investigações em busca de um estágio intermediário de abandono, entre o estado original da construção e o atual.

Na composição do vocabulário visual, necessário para desempenhar esses estudos, foram analisadas criações já existentes no ramo da arquitetura digital artística e não artística que acrescentaram reflexões sobre questões como modelagem, texturas, materiais, luz externa e rebatimento de luz. Ambientes existentes em outros games de mistério contribuíram para a investigação de uso de cores, comportamento de elementos físicos e direcionamento de câmera. Abaixo, a montagem em *Sketch* (esboço) para visualização preliminar com o objetivo de compreender o clima do cenário. Vemos as fotos de referência e os estudos referentes às cores e composição de cenário no ambiente da História Principal do jogo.

**Figura 24 - Estudos visuais de clima e ambientação.**



**Fonte: Autor, 2014.**

**Figura 25 - Testes iniciais de ambientação**



**Fonte: Autor, 2014.**

Para a ambientação no período da *belle époque*, foram realizados testes de cores, um deles mostrado na imagem a seguir, onde são previstas as cores do céu e a luz. Estava em andamento a reconstituição fotográfica da fachada que foi interrompida devido ao início da modelagem em 3D que veio facilitar testes nessa linha. Os flashbacks em cinemática que reportam ao período áureo do Chalé acompanharão o fim de cada fase do jogo.

**Figura 26 - Teste de cores e ambiente**



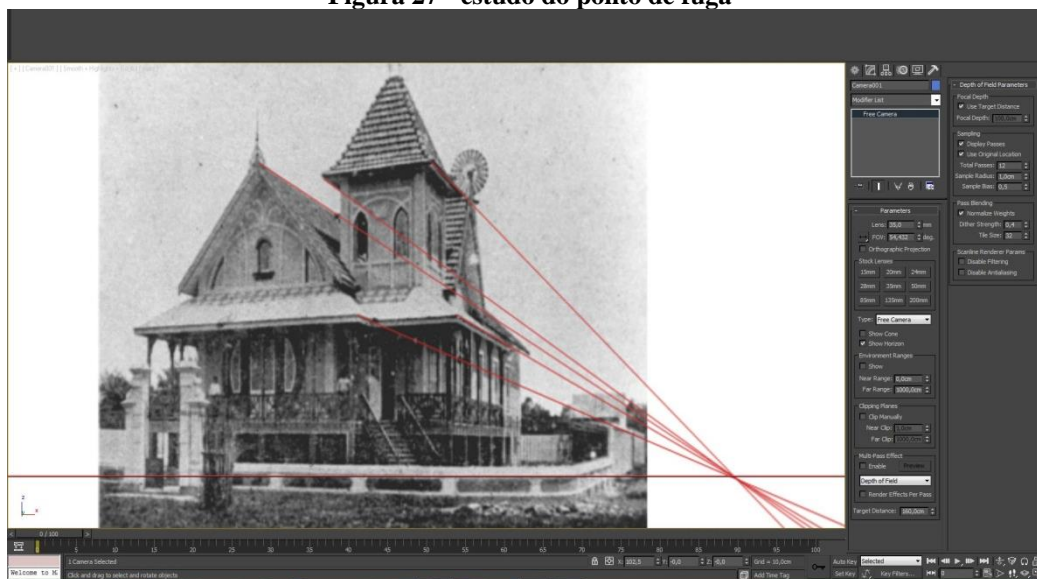
**Fonte: Autor, 2014.**

### 2.3.3 - Modelagem do cenário em 3D

A fim de serem mantidas aproximações o suficiente com a arquitetura real foi utilizada uma foto do Chalé na época em que seu aspecto se mantinha conservado (devido seu estado atual dificultar bastante uma análise mais precisa) em comparação com fotos atuais.

Para descobrir suas medidas foi necessário fotografar, na frente da casa, uma pessoa de 1,65m em primeiro plano. Essas fotos foram capturadas a uma grande distância com zoom, para aproximar-se de uma vista ortogonal. A partir dessa medida, foram encontradas outras de vários outros pontos cruciais. Esses pontos foram utilizados para encontrar o ponto de fuga e o horizonte na foto antiga. Logo foi possível descobrir que, para a mesma, foi usada uma lente de 35 mm, o que possibilitou criar uma câmera virtual com as mesmas características dentro do programa de modelagem. Neste programa são desenvolvidos os processos de modelagem de objetos, cenários e texturização, que posteriormente são transportados para o *Game Engine* para o desenvolvimento do jogo.

Figura 27 - estudo do ponto de fuga



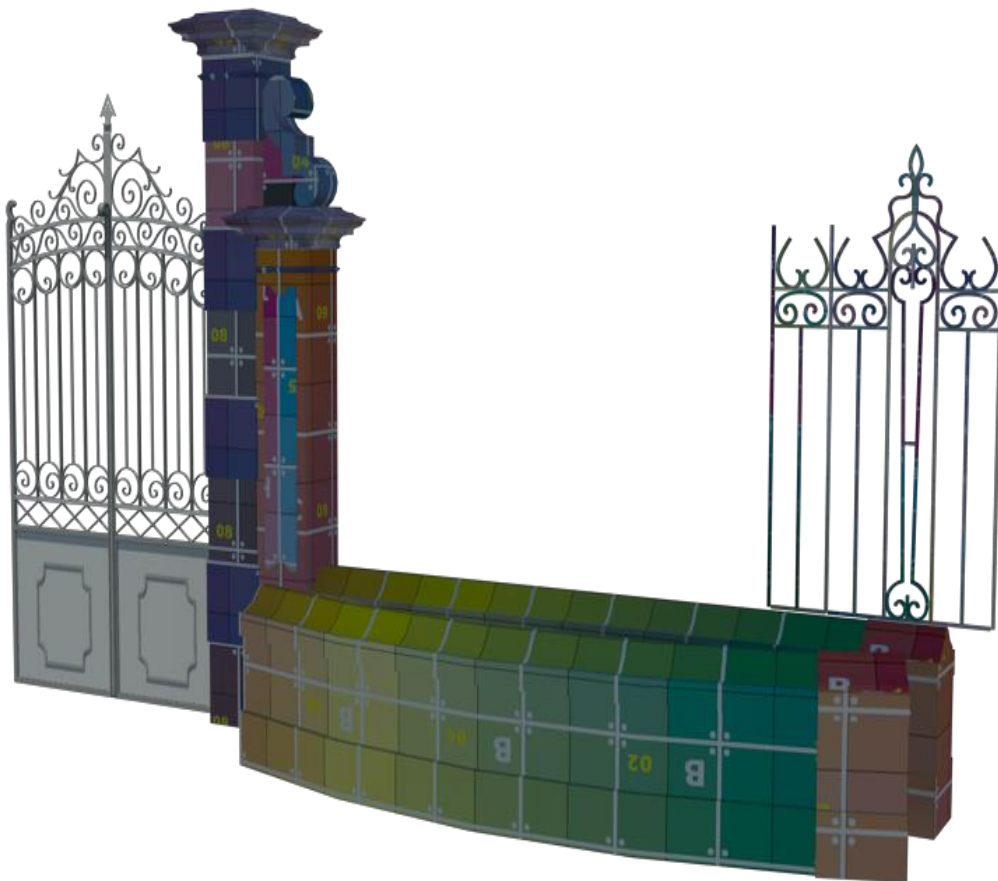
Fonte: Hardy Miranda, 2013.

Para o fluxo de trabalho da modelagem foi adotado o de polígonos de quatro lados, onde em todo o modelo não deve haver qualquer polígono diferente, visto que o impacto no desempenho e na criação de texturas é significativamente superior. Para fins de aumento de performance e facilidade na criação do cenário foi adotado um conceito de modularidade, onde é produzido apenas uma seção ou objeto para ser reutilizado várias vezes na cena. Ex.: As colunas na verdade são



apenas uma, em que na *Game Engine* é instanciada várias vezes. O mesmo se aplica as janelas, a fundação, as árvores e vários outros pontos.

**Figura 28 - Modularidade e texturização.**



**Fonte: Hardy Miranda, 2013.**

Este processo se encaixa já na fase de execução do projeto do game, entretanto, ainda é considerado como uma base para uma série de outras etapas necessárias para a conclusão do desenvolvimento do jogo. Assim sendo, está descrita no projeto para fim de registrar os métodos utilizados nas etapas de criação.

**Figura 29 - Refinamento da modelagem(1)**



**Fonte: Hardy Miranda, 2013.**

**Figura 30 - Refinamento da modelagem(2)**



**Fonte: Hardy Miranda, 2013.**

## 2.4 - Adaptação ao ambiente de jogo digital

Jogos não apenas mostram vivamente mundos e narrativas imaginativas, mas mundos que respondem de várias formas à interação do jogador (TAVINOR, 2009). A forma como o jogador interfere no game acrescenta tanto na história quanto na arte, visto que conterà limitações e liberdades para o universo criado com aspectos interativos do game design. Este é o *Gameplay*, a diferença crucial entre o jogo e qualquer outra mídia, além de algo vital para a progressão do jogo e em como o jogador olhará para a obra, bem como o acréscimo de desafios e sua superação. O *Gameplay* é avaliado pela *playability* (jogabilidade), que descreve a forma como é jogado no sentido de experiência, indica a satisfação do jogador, o aprendizado, imersão, motivação e até emoção, ou segundo Assis (2007):

Gameplay é o conceito que separa a linguagem do videogame, que o distingue de todos os outros meios de expressão. Videogames são interativos como qualquer coisa na vida real, que reage somente depois de nossa intervenção; também são expressivos, podendo ter história e roteiro, como filmes; têm interface como qualquer programa ou qualquer painel de um aparelho; mas só eles têm essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo. (ASSIS, 2007, p. 11).

O projeto “O Chalé” adotou um *Gameplay* que favoreça a estética do game através de uma perspectiva tridimensional com ambientações internas e externas para um mundo suficientemente grande que incorpore muitos personagens, com um mundo semiaberto no quesito liberdade do personagem, visto que nem sempre terá acesso a todas as áreas tão facilmente e menos ainda nas cenas internas. A atividade principal do personagem será de interagir para analisar objetos, quadros, livros, notas e falar com outros personagens, conta com um sistema de força que agirá em cima de ataques e defesas e somente pode mover-se pelo terreno, o que exclui subir em árvores e até mesmo o pulo, pois a ultrapassagem de obstáculos é dada por ações especiais.

A jogabilidade possui uma segunda parte menos essencial para o funcionamento técnico do jogo, mas fundamental para o uso do jogador. Esta é a interface com o usuário e mostrará todo o essencial na tela, no caso não constará nada para aumentar a imersividade no jogador, a porcentagem de vida do personagem acontece em concorrência com os objetos do jogo. O personagem terá uma amarra no braço que muda de cor quando está com pouca energia e outra que fará a contagem de defesa da mesma forma.

Todas essas limitações são parte da narrativa e incidem diretamente em como a história é contada, é uma das partes mais importantes para a interação do personagem com o mundo.

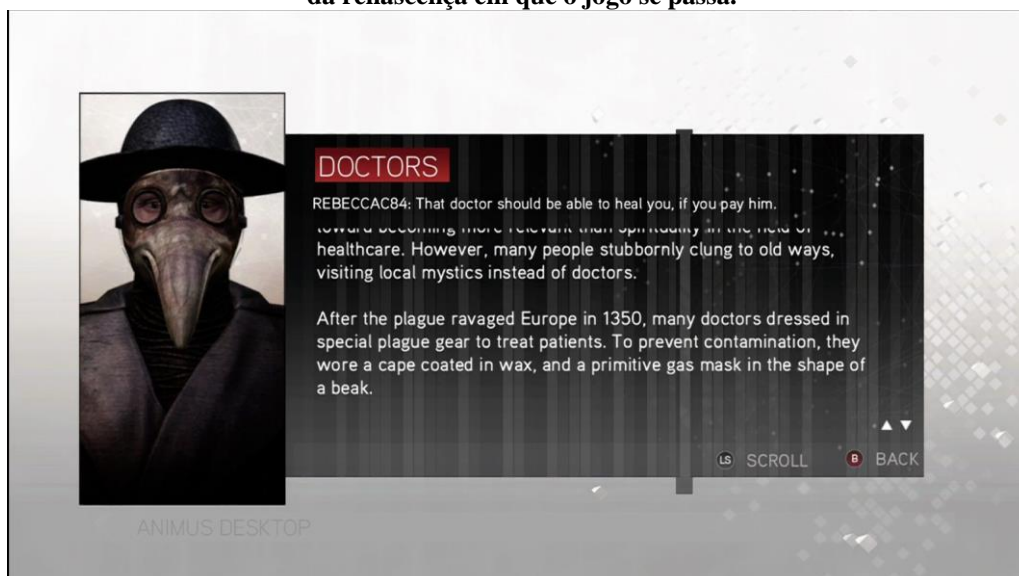
Pretende-se que não haja uma poluição excessiva na tela, mas que haja um acesso facilitado aos arquivos informativos do jogo (database) que irão construir uma ponte entre o mundo real e o universo do jogo a partir de perspectivas históricas e culturais. Essas informações poderão ou não ser importantes para o andamento do jogador.

**Figura 31 - Captura de tela do jogo Assassin's Creed 2. Na imagem a descrição das referências arquitetônicas da igreja Santa Maria Novella que compõe a ambientação do jogo em Florença, Itália.**



Fonte: Ubisoft, 2009.

**Figura 32 - Captura de tela do jogo Assassin's Creed 2. Na imagem a descrição da personagem faz referência aos médicos com vestimenta especial para tratamento da peste negra no período da renascença em que o jogo se passa.**



Fonte: Ubisoft, 2009.

#### 2.4.1 - Engine e Inteligência artificial

Durante a análise foi constatada a necessidade de encontrar a tecnologia que melhor consiga ser adaptada para expor o roteiro e a jogabilidade da melhor forma e, para consideração, alguns requerimentos foram pautados antes da busca: flexibilidade de desenvolvimento, liberdade de criação, compatibilidade com formatos de mídia comuns, inovação, capacidade gráfica 3D e 2D e custo.

Unreal Development Kit (Epic Games): foi o primeiro motor gráfico a ser analisado devido sua popularidade e reconhecida qualidade elevada. É uma ferramenta robusta e fornece elevados níveis de complexidade no desenvolvimento para o artista ou programador usufruir de elevada flexibilidade e liberdade.

É constantemente atualizada para utilizar cada recurso de hardware, sem custo adicional e permite a utilização de formatos comuns e até os mais recentes. Entretanto, o custo é alto para uma licença, em torno de 50.000 dólares americanos, e beira o impossível para o desenvolvedor independente adquirir, por isso, a Epic Games disponibiliza gratuitamente para ser usada se o produto final for gratuito, mas caso seja vendido, o desenvolvedor pode lucrar até o valor da licença, passando disso, em cada cópia vendida, 25% do bruto é da própria Epic Games, bem como parte da autoria do software, caso a licença ainda assim não seja comprada.

Unity3D: entrou na análise graças a sua enorme flexibilidade para mudança de plataforma, além de simplicidade de desenvolvimento que requer pouco conhecimento em desenvolvimento de jogos e até de 3D.

É a opção mais barata custando apenas 1.500 dólares americanos, o que cobre criação para PC, flash e browser, acrescenta-se 1.500 dólares para criar para iOS, 1.500 para Android, 1.500 para Blackberry e mais 500 para habilitar licença para grandes equipes, possui também uma versão gratuita. Por outro lado, a grande facilidade limita demais o processo de desenvolvimento, além de não haver solução nativa para criar menus ou elementos 2D. A qualidade gráfica é média e mostra melhor utilização em games estilizados.

CryEngine 3 (Crytek): é uma das mais avançadas graficamente e é disponibilizada gratuitamente pra estudantes, em teoria da mesma forma que a Unreal, por isso, chamou atenção para ser analisada. Além de atingir todos os requerimentos para o projeto, com o detalhe de que é uma das melhores para retratar ambientes naturais, como florestas e áreas grandes. No entanto, não pode ser utilizada sequer para distribuir o software gratuitamente e logo foi descartada por causa do seu alto valor.

Inicialmente, a solução da Epic Games foi escolhida, já que é a melhor opção para desenvolvimento para PC, e não somente por isso, mas também pela eliminação de sua maior barreira. Ela seria a melhor forma de se usar uma das melhores tecnologias do mercado por uma porcentagem do lucro, quase como uma parceria. Essa política flexível permite que desenvolvedores independentes estudem e utilizem a ferramenta. No entanto, devido a sua complexidade imensa e recentemente com suas várias atualizações juntamente com a nova versão, ela passou a eliminar o modelo gratuito com limite de lucro (em abril de 2015, a Epic Games retomou o modelo) e, por isso, foi deixada de lado para dar lugar ao uso da Unity, que nos últimos dois anos conseguiu se reinventar completamente para a cena independente, além de possuir uma versão paga acessível e outra gratuita.

Enquanto a UDK era a escolha principal, os vários pontos fortes e fracos inerentes a ela foram analisados e foi possível, inclusive, refletir esses pontos no roteiro. Visto que ela permite maior controle de desenvolvimento e mais recursos para o jogo, tornou-se necessária a expansão das ideias de imersão para o jogador e, com isso, veio a possibilidade de eliminação de informações na tela do jogador, como brilhos indicadores e afins, para entregar uma experiência visual mimetizando ações reais pela incorporação dos indicadores com o ambiente e personagem principal.

Com a mudança de plataforma, todos os elementos podem ser mantidos, pois a Unity já conta com a possibilidade de gerar o mesmo produto final usando a UDK 3, apesar de mais simplificado, não compromete o gameplay ou a qualidade.

- Inteligência Artificial

O sistema de inteligência artificial prevê a criação de agentes reativos simples para os personagens não jogáveis, onde refletem o estado atual do mundo de forma direta e predeterminada. Ele percebe o mundo, escolhe a ação se baseando no jogador e executa a ação. As ações principais são:

- Atacar apenas em uma área ou quando atacado (Proteção)
- Perseguir (Expulsar ou Capturar)
- Diálogo (Missões e Acúmulo de conhecimento)
- Escolha de quebra-cabeças (Geração de charadas)

As outras ações dos NPCs são utilizadas de movimentos padrões da *Game Engine*, bem como o andar, transição para corrida, desvio de obstáculos e execução de movimento personalizado com apenas um botão (*Quick time event*).

## 2.5 - Interface

A interface gráfica do usuário nos jogos eletrônicos (*User Interface* - UI) foi constantemente aprimorada de acordo com o refinamento das tecnologias disponíveis e com as necessidades correspondentes aos diferentes sistemas de regras de jogo experimentados durante o percurso dessa linguagem visual. Segundo Xavier (2010, p. 137): “uma composição visual de um jogo eletrônico admite conceitualmente componentes que foram, por um processo heurístico, convencionados como sendo fundamentais para os mecanismos relacionais entre jogador e jogo”.

Sem dúvida, a interface gráfica é um dos aspectos de um jogo que os diferencia dos demais. É por meio da UI que o usuário, de qualquer mídia digital, se relaciona fisicamente e cognitivamente com a mídia. Mais especificamente no jogo digital, a UI é complementada pelo HUD (*Heads Up Display*), elemento que acompanha o usuário mais ativamente durante os períodos em que o usuário interage com o ambiente virtual e demonstra visualmente, de forma imediata, todos os aspectos que o usuário deve manter controle.

No desenvolvimento conceitual do jogo “O Chalé”, a interface é parte direta da concepção visual e vem complementar a direção de arte utilizada nos ambientes 3D, além de estender ideias da história em progresso. Com a finalidade de balancear a estética das interfaces com a estética geral do jogo e seus conceitos, para o projeto, foi elaborado um fluxo de criação que incorporasse desenho e teste. Esse fluxo precisa constituir inicialmente de um desenho norteador, logo, a primeira fase é a de design, em seguida, esse desenho é testado no ambiente para avaliar seu uso e estética e, caso não seja ideal, é essencial uma fase cíclica de mudança e teste para que enfim seja aprovada a interface e possa ser arte-finalizada. Assim sendo, fica claro neste fluxo, o surgimento de quatro etapas: desenho, implementação, iteração e arte-finalização. Alguns estudos iniciais presentes nesse fluxo podem ser vistos, de maneira preliminar, abaixo.

**Figura 33 - teste inicial de layout de botões, barra de *life*, caixa de diálogo e menu principal.**



**Fonte: Autor, 2015.**

Até o momento, foram projetados alguns elementos do layout da interface do usuário. Entre eles está o menu principal, que é a fonte mais importante de informações que visam orientar o jogador. Nele, estarão presentes elementos informativos pelos botões que darão acesso aos arquivos, Iniciar e Informações Técnicas. Também foram projetados a Barra de Vida e os Botões de Áudio, configurações e saída assim como um modelo geral de caixa de diálogo.

O layout desenvolvido procura evitar a poluição da tela para maior comodidade e fruição do jogador. Por isso, investe em layout leve, com transparências suaves e linhas simples. As cores também ressaltam apenas pontos indispensáveis e mantém a predominância do verde.

### 2.5.1 - Logo

A identidade visual do jogo, que estará presente tanto na interface quanto nas divulgações, foi concebida com o intuito de promover uma fácil associação com o projeto partindo de um resumo



visual de suas ideias. Inspirada na própria estética do Chalé, ela conta com desenhos gráficos que representam uma árvore em estilo *art nouveau*. Símbolo da estética da *belle époque*, o estilo encontra-se incorporado ao ecletismo da arquitetura do casarão e é evidenciado especialmente na fachada da casa.

À frente da logo, predomina o nome “O Chalé” em uma tipologia em *art deco*, remetendo aos anos de 1920, exaltando, em tons de dourado envelhecido, o luxo vivido nos anos anteriores.

O fundo, que engloba os outros elementos, refere-se ao estado de obscuridade e abandono, em tons escuros e com textura que remete ao desgaste, destacando o contorno sugerido por uma casa abandonada.

**Figura 34 - Logo do jogo “O Chalé”.**



**Fonte: Autor, 2015.**

### Capítulo 3 - PROTÓTIPO DEMONSTRATIVO (DEMO)

No momento presente ainda não é possível usufruir o jogo por completo, como mostra a Tabela 2, pois ele está no início da implementação e mesmo assim já é possível experimentar um protótipo demonstrativo preliminar. Em seu desenvolvimento, nosso projeto tem contado com o apoio de entusiastas e pessoas que contribuem discutindo conceitos, entretanto, o progresso técnico de um videogame com esta complexidade conceitual exige o esforço de uma quantidade maior de profissionais atuando ativamente, ou de um desprendimento bem maior de tempo dos dois desenvolvedores para ser executado, o que é inviável.

“O Chalé” passa pelos mesmos desafios que a maioria dos jogos independentes – *indie games* – que vão desde a viabilização financeira para uma execução apropriada à disposição de profissionais habilitados ao posterior reconhecimento global, no caso dos jogos brasileiros.

Tabela 2 - Plano de ação do projeto

PLANO DE AÇÃO																
Fase / Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Projeto ou Game Desing Document	x															
Implementação do software (PC)		x														
Protótipo de Funcionamento (PC)																
Refinamento e Finalização (PC)																
Lançamento																
Estabilização de Mercado																

Fonte: Autor, 2015.

A arte e a pesquisa assemelham-se quando, antes mesmo da execução, partem de precedentes e fontes. Da mesma maneira, ao terminarem, não findam completamente tornando-se propulsores de novas análises, releituras e novas proposições. Mostram-se como apenas o recorte de um fluxo. Nesse sentido, algumas previsões podem ser feitas sobre a continuidade da concepção e execução do processo de criação aqui analisado.

Para a visualização nesta dissertação, preparamos uma prévia que incorpora o que foi executado até o momento. De maneira prática, foi possível construir uma personagem (Figura 34)

preliminar com o *Make Human*, um software gratuito e de código de livre para criar modelos humanos realistas em 3D. O conteúdo criado com este software tem a licença CC0, que habilita artistas, cientistas, educadores e outros criadores a utilizar livremente o seu conteúdo. Essa personagem ainda não se apresenta em seu conceito final, e ainda sofrerá diversas interferências em sua aparência e movimentação. A sua implantação, a partir do programa de modelos, configura-se atualmente como um teste, visto que este projeto idealiza um processo de construção coletiva onde o trabalho de outros artistas poderia influenciar diretamente na construção visual das personagens do jogo.

Outros personagens apresentados aqui ainda não foram construídos em 3D devido à complexidade de modelagem e programação e surgiram juntamente com elementos importantes da jogabilidade, como os diálogos e outros elementos que compõem as fases.

**Figura 35 - Personagem Inês implementada no ambiente**



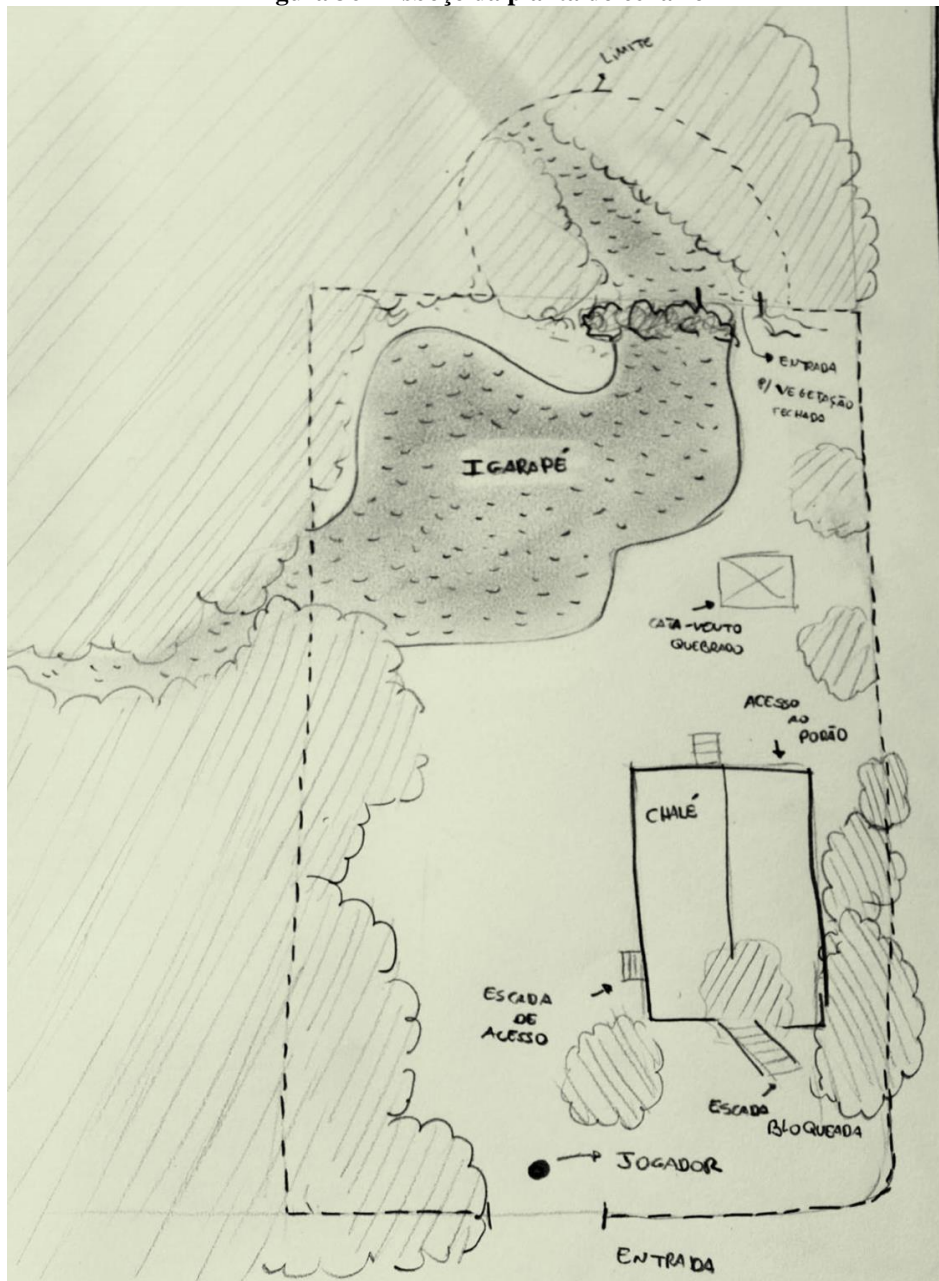
**Fonte: Autor, 2015.**

Atualmente, é possível explorar o cenário com o chalé modelado no ambiente desenvolvido para o jogo. Neste processo, pudemos definir os limites a partir do esboço e da planta da área (Figura 35) e testar materiais, texturas e a prática da iluminação em 3D. O cenário já incorpora elementos importantes como o igarapé, o cata-vento e a vegetação básica. A vegetação

implementada é projetada no sistema de criação de árvores da *Engine Unity*, são modelos ajustáveis pré-programados que podem ser dimensionados de acordo com as escolhas do programador, porém, pretende-se refinar a sua qualidade e apresentar maior variedade de espécies que farão referência as plantas típicas da região, como a vegetação de igapó (mururés e vitória-régias), entre outras que compõem a vegetação tropical que ainda não se apresentam nessa prévia do cenário.

O chalé mostra em sua superfície, texturas envelhecidas e se escolheu manter nas paredes as cores que ainda são visíveis, pois acreditamos serem fundamentais para a identificação do prédio.

Figura 36 - Esboço da planta do cenário



Fonte: Autor, 2015.

**Figura 37 - Processo de implementação da planta no cenário do jogo**



Fonte: Autor, 2015.

A iluminação dessa versão *demo* é específica para a essa pré-visualização, pois visa facilitar a verificação dos elementos do cenário. Foram feitos outros testes de luz diurna, entretanto, esse ambiente não corresponde à maior parte do tempo no qual o jogo se desenrolará, por isso, se tornou mais adequada a visualização noturna, inclusive para a identificação das cores predominantes na paleta do jogo. A ambientação já conta com neblina, vento e céu noturno que potencializam a imersividade. Também é possível interagir com alguns botões e navegar pelo cenário pelo mouse ou pelo teclado, dessa maneira, pode-se usufruir previamente da interface.

### 3.1.1 - Implementação do Menu e interação preliminar

No jogo, o Menu pretende ser uma importante porta para o acesso ao conteúdo tanto do jogo, quanto das referências que colaboraram para a criação do seu universo. Neste protótipo demonstrativo é possível ver e interagir de maneira limitada com este recurso. Nas próximas etapas pretende-se ampliar a complexidade do mesmo seguindo o esboço abaixo.

## MENU PRINCIPAL

- Iniciar (novo jogo / continuar)
- Base de Dados
- Sair
- Som
- Ajustes

## BASE DE DADOS

- Personagens
  - Nome
  - Idade
  - Conexões com outros personagens
  - Que Breve história de vida
  - Motivações
- Entidades
  - Entidade 01
  - Características físicas
  - História
- Locais
  - Área 01
    - Ano de construção
    - Arquiteto/Construtor/Personagem de interesse
    - História
- Música
  - Autor, ano

## OBJETOS

- Decorativo 01
  - Características
  - História agregada
  - Função no jogo, caso tenha
  - Acessório 02

## AJUSTES

- Video
- Fullscreen
- Resolução
- Brilho da tela
- Graficos
- Campo de visão
- Sombras
- Suavização de serrilhado
- Neblina
- Desfoque de movimento
- Desfoque de profundidade
- Vegetação
- Nível de detalhe
- Qualidade de textura
- Partículas

## SOM

- Mudo
- Volume
- Ambiente
- Efeitos

O Menu de teste já encontra-se com as características de layout da interface e é acessível pela tecla *Esc* do teclado durante o jogo em execução.

**Figura 38 – Implementação do Menu de teste**

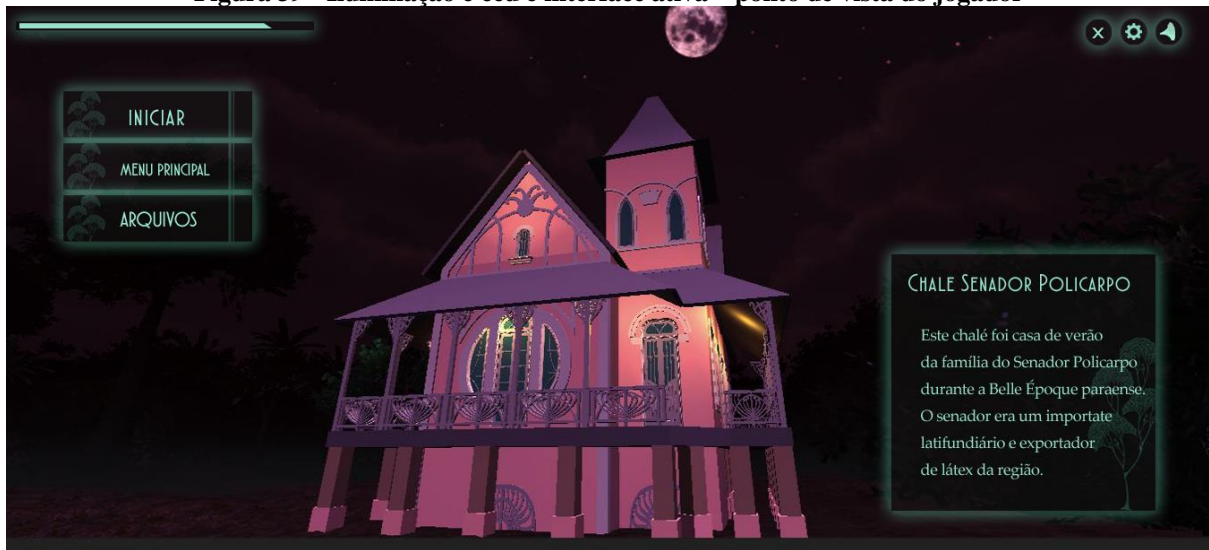


Fonte: Autor, 2015.

A interação preliminar com o protótipo demonstrativo ocorre a partir das teclas de atalho recorrentes em jogos para computador, onde se pode usar as teclas Frente: W | Esquerda: A | Trás: S | Direita: D (ou setas direcionais) Pulo: Espaço Shift: Correr.

O link ativo com o protótipo demonstrativo do “O Chalé” é: [ochale.yasminedamata.com](http://ochale.yasminedamata.com). Funciona mais facilmente nos browsers Firefox, Safari e Explorer. Quando o plugin do Unity não está instalado, a própria página oferece o download e a instalação. Em seguida, basta reabrir o navegador e esperar o jogo carregar.

Figura 39 - Iluminação e céu e interface ativa – ponto de vista do jogador



Fonte: Autor, 2015.

Quando a ideia de desenvolver um jogo eletrônico surgiu, em 2012, não eram elaboradas discussões pertinentes sobre essa mídia na Universidade Federal do Pará. Desde lá, o interesse cresceu em colaboração com a abertura de cursos que têm nas tecnologias de comunicação e multimídia seu foco. A produção intelectual, seja na área acadêmica, em museus e em eventos mundiais continua crescendo, garantindo o devido espaço aos videogames. Estes, por sua vez, tanto na área independente quanto nas grandes produtoras, abriram espaço para jogos que inovam não apenas em tecnologia, mas que também apostam em inovações estéticas, *storytelling* e jogabilidade para ganhar o consumidor e, ao mesmo tempo, acrescentar novas possibilidades e perspectivas criativas na produção de jogos eletrônicos. Isso tudo amplia o interesse e o cenário e afirma que, como acreditamos desde o início, os videogames figurarão cada vez mais nas pesquisas acadêmicas em diversas frentes, inclusive a das artes.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo criativo nos jogos eletrônicos reflete, de maneira bastante direta, questões pertinentes à arte contemporânea. Já tendo figurado distante do que era compreendido como arte, hoje os videogames afirmam uma linguagem própria a partir da qual são vistos e pesquisados. A ludicidade, um dos elementos indissociáveis do conceito de jogo eletrônico, é compreendida como um aspecto que adiciona qualidades cognoscitivas e como uma possibilidade de elucidar comportamentos em outras vertentes da interatividade digital, como a internet, por exemplo. Essa dicotomia tem acompanhado a arte ao longo de sua história, onde técnicas e obras, que primeiramente parecem distantes do universo artístico, são incorporadas de maneira determinante, como no caso da fotografia e do cinema.

A hibridez cada vez mais se mostra uma condição inerente à cultura digital, onde de maneira interativa e interconectada por meio das mídias, a humanidade troca as mais diversas informações e conhecimentos gerando frutos culturais que compartilham das características multifacetadas de sua gênese. A arte contemporânea refuta a ideia de obra acabada, fechada, e os jogos eletrônicos reafirmam essa característica tanto nos seus processos de concepção e desenvolvimento quanto nos de circulação.

Os processos criativos em mídias acontecem como rede em processo (SALLES, 2006). Ao mesmo tempo em que procura, como em um processo demiurgo, criar um novo universo a partir da imersão que surge da disposição das linguagens presentes nos videogames, a criação em jogos digitais, se apresenta nessa experiência, em sua complexidade ao relacionar-se com o contexto que o cerca. Este videogame, principalmente por ser um objeto em constante metamorfose, permitiu gotejamentos que semearam outros possíveis conceitos para projetos subsequentes e relacionados ou não de maneira direta ao modelo proposto. Isso sugere a convivência de uma infinidade de versões da mesma obra paralelamente incorporadas ao processo, herdando da natureza ativa e reativa do jogo, onde o projeto em prática gera ideias inovadoras como reação de sua existência e inércia. Segundo Salles (2006), essa mutabilidade é uma constante nos processos criativos, onde:

Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo. As considerações de uma estética presa à noção de perfeição e acabamento enfrentam um "texto" em permanente revisão. É a estética ela continuidade, que vem dialogar com a estética do objeto estático, guardada pela obra de arte. ele Admite-se, portanto, a impossibilidade ele se determinar com nitidez o instante primeiro que desencadeou o processo e o momento de seu ponto final. É um processo contínuo, em que regresso e progressão infinitas são inegáveis. Essa visão foge ela busca ingênua pela origem da obra e relativiza a noção de conclusão. Como

cada versão contém, potencialmente, um objeto acabado e o objeto considerado final representa, de forma potencial, também, apenas um dos momentos do processo, cai por terra a ideia da obra entregue ao público como a sacralização da perfeição. Tudo, a qualquer momento, é perfectível. A obra está sempre em estado de provável mutação, assim como há possíveis obras nas metamorfoses que os documentos preservam. (SALLES, 1998, p. 26).

O processo criativo aqui apresentado incorpora as características concernentes à hibridez que se faz presentes nas artes contemporâneas, mais ainda nas novas mídias. Ao colocar em paralelo, elementos do contexto histórico, de experimentação em *game design* e, ao mesmo tempo, relatar os percalços encontrados no contexto no qual o projeto foi desenvolvido, procurando mostrar as particularidades que compreendem esta criação artística, ao mesmo tempo em que universaliza questões que, porventura, podem ser discutidas por outros criadores da mesma área ou afins.

Alguns elementos, de uma fundamental importância para a uma reflexão mais completa sobre um processo de criação de videogames (como interatividade, *feedback* do público etc), podem vir a ser abordados de maneira mais aprofundada em estudos posteriores que compreendam a pesquisa de maneira mais abrangente, visto que o projeto continua em desenvolvimento e sujeito à novas proposições, sendo visto nesse trabalho como um recorte da pesquisa em andamento. Entretanto, o relato e a experimentação aqui demonstrada contam com a originalidade de um processo criativo peculiar e de iniciativa ainda sem precedentes na região.

A complexidade do desafio tem se mostrado, paradoxalmente, uma qualidade e um defeito do projeto, que acabou requisitando um aprofundamento maior em questões da construção do universo do jogo. Da mesma maneira, barreiras nas vias de financiamento dificultaram a incorporação de mão de obra que permitiria um andamento mais eficiente das demandas do projeto. Buscamos algumas orientações sobre o cenário da viabilização financeira de jogos eletrônicos no Brasil e na nossa região.

A Agência Brasileira de Promoção de Exportação e Investimentos (APEX) tinha um programa para projetos setoriais que levava os jogos produzidos no Brasil para o exterior, bem como outros tipos de softwares, assim a Associação Brasileira de Jogos Digitais (Abragames), quando formou sua parceira com a APEX, criou o projeto setorial de desenvolvimento de jogos, chamado de *Brazilian Game Developers Export* (BGD), para formar e capacitar desenvolvedores nacionais para o exterior e também trazer desenvolvedores estrangeiros para o Brasil.

A natureza facilitada da logística da publicação e a rapidez no fechamento de negócios, diferente do cinema e música, fez do jogo digital a economia criativa que mais vendeu, marcando o ano de 2012, para a APEX, como um período de mudanças na cena nacional. A Abragames então

visitou os principais polos de desenvolvimento de jogos pelo Brasil para fazer um levantamento e, concomitantemente, criando uma rede nacional.

Segundo o 1º censo da indústria brasileira de jogos digitais (FLEURY et al., 2014), a região Norte tem uma concentração muito escassa de produtoras de jogos, sendo uma em Manaus (AM) e outra em Belém (PA), apesar de que a posterior não se encontra localizada fisicamente em território nacional. O mesmo censo indica uma contradição na geração de jogos digitais no Pará, pois ressalta um crescimento global de 6,3% ao ano, chegando a US\$ 89 bilhões até 2018, além de listar o Brasil como o 4º país que mais consome jogos digitais, enquanto o Pará continua totalmente desligado desse mercado. A exportação da produção paraense seria possível por meio de projeto setorial de desenvolvimento de jogos, entretanto, em âmbito regional, ela permanece principalmente artesanal, sem a presença de produção de impacto.

Pela criação da Secretaria da Economia Criativa, do Ministério da Cultura, em 2011, foi realizado um plano de gestão para o período 2011-2014, e nele havia a previsão da criação de um programa chamado Brasil Criativo, que consistia em uma rede de incubadoras voltadas a dinamizar o processo de desenvolvimento de projetos para gerar inovação. O projeto foi levado à consultoria na incubadora localizada no então Instituto de Artes do Pará (IAP), chamada Incubadora Pará Criativo, no qual um modelo de negócio pôde ser realizado para base de captação de recursos por editais ou leis de incentivo. Apesar do projeto não haver conseguido a verba necessária em prazo coerente com o cronograma do mesmo pelas empresas visitadas, o programa demonstra uma iniciativa fundamental para conectar o Pará a esse fluxo de produção internacional.

A produção é dispersa e há pouca capacitação na região voltada a jogos digitais, assim a dificuldade é aumentada, mais ainda pelos gastos operacionais. O programa Pará Criativo procura sanar parte desse problema e sedimentando o apoio ao produtor que possui a capacidade e não a possibilidade de executar seu trabalho.

Com o desenvolvimento do projeto foi se construindo uma série de ramificações que ampliaram o que, a princípio, seria apenas uma produção de um projeto de jogo. Uma delas foi a aprovação do projeto na segunda fase do Prêmio Santander Empreendedorismo – Edição 2012 pela categoria Economia Criativa, que é destinado aos alunos de graduação e pós-graduação. O prêmio tem por objetivo apoiar e reconhecer a criação e o desenvolvimento de projetos de estudantes com perfil e postura empreendedora. Foi grande a importância desse reconhecimento para o projeto, mesmo sem a certeza da premiação, é de fundamental incentivo para a continuidade na busca de sua realização.

O Brasil mostra-se cada vez mais capaz e engajado em entrar ativamente no mercado internacional como produtor de jogos digitais, procurando espelhar-se no modelo canadense de produção e exportação e, aos poucos, as políticas nacionais tomam uma direção cada vez mais favorável a essa mídia, apesar disso, não é otimista esperar um aumento considerável na produção paraense de jogos digitais.

A ideia de aproximar o universo dos jogos à Amazônia tem no imaginário a sua porta de entrada. A história que vive por meio das construções antigas e as comunidades isoladas e de natureza magnífica são convites à imaginação e criatividade. Entretanto, a estética do abandonado, destruído e sujo, que já é comum no universo dos videogames, se relaciona com a cidade muito mais realista do que os cidadãos gostariam.

Quando decidimos produzir um videogame que tivesse como cenário o Chalé Senador Porfírio, um dos muitos patrimônios históricos abandonados de Belém, havia pouca movimentação em busca da preservação dessas construções. Sobre ele, mais especificamente não havia nenhuma, mesmo com as recorrentes denúncias em jornais ao longo das duas últimas décadas. Contudo, no presente momento, a sociedade civil de Belém se organiza em movimentos e associações que lutam para a preservação do patrimônio. Promove passeatas, ocupações e ações políticas que visam contestar e refletir sobre uso dos espaços públicos em Belém.

**Figura 40 - Intervenção feita no dia 30 de maio de 2015 durante o I Arrastão Cultural GRITA Icoaraci**



**Fonte: Autor desconhecido, 2015.**

O movimento Solar das Artes, promovido por artistas independentes, ocupa há dois meses o Solar da Beira, prédio de responsabilidade da Prefeitura Municipal de Belém que se encontra em total abandono. Tem promovido manifestações artísticas de todos os tipos e procura chamar atenção para essa situação de descaso que acontece ao lado do maior ponto turístico do estado, o Mercado de Ferro do Ver-o-Peso. Em Icoaraci, o movimento GRITA em parceria com outras associações, tem organizado mesas-redondas, arrastões culturais e reuniões públicas para chamar a atenção e discutir a situação de abandono dos prédios históricos do distrito, entre eles, os Chalés Senador Porfírio e Tavares Cardoso e a Casa do Poeta Antônio Tavernard, os dois últimos sob responsabilidade da Prefeitura Municipal de Belém.

## REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Thomson Pioneira, 1998.
- ASSIS, J.P. 2007. **Artes do videogame**: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame\\_1ponto1.pdf](http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf)>. Acesso em: 30 jan. 2015.
- BARCELOS, A.N. O universo visual dos xamãs wauja (Alto Xingu). **Journal de la société des américanistes**, 2001, n. 87. Disponível em: <<http://jsa.revues.org/1958>>. Acesso em: 20 jul. 2014.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO, T. et al. **Teoria da Cultura de massa**. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- BOBANY, A. **Videogame arte**. Teresópolis: Editora Novas Ideias, 2007.
- BUCKLEY, P.; MAHONEY, S. **The Rough Guide to Videogames**. New York: Rough Guides Ltd., 2008.
- CLARKE, A.; MITCHELL, G.; BUCKLEY, P.; MAHONEY, S. **The Rough Guide to Videogames**. New York: Rough Guides Ltd., 2008.
- CLARKE, A.; MITCHELL, G. **Videogames and Art**. Bristol: Intellect Books, 2007.
- DIAS, M. B.; SILVA, M. J. B. O Distrito de Icoaraci e sua inserção no contexto urbano e regional amazônico. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/Geografiasocioeconomica/Geografiarubana/22.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2014.
- DILE, F.; PLATTEN, J. Z. **The Ultimate Guide to Videogame Writing and Design**. New York: Skip Press, 2007.
- DONDIS, D.A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ESCOLA JORGE RAPOSO. Conhecendo Icoaraci. Disponível em: <<http://escolajorgeraposo.blogspot.com.br/2013/10/conhecendo-icoaraci.html>>. Acesso em: 20 jul. 2014.
- FARINA, M. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher, 2002.
- FRANCHETTO, B.; HECKENBERGER, M. J. (Orgs.). **Os povos do alto Xingu**: história e cultura. Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2001.
- FREEMAN, D. **Creating Emotion in Games**: The Craft and Art of Emotioneering. San Francisco: New Riders Publishing, 2003. p.49-64.
- GIANETTI, C. **Estética Digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GLEICK, J. **A informação: uma história, uma teoria, uma enxurrada**. 1. Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

GRAU, O. **Arte Virtual da Ilusão à Imersão**. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

GOSCIOLA, V. 2010. **Roteiro para as novas mídias do cinema às mídias interativas**. 3. Ed. São Paulo: Editora do Senac, 2010. p. 49-71 e 229-230.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

ICOARACI vê fim dos casarões. **O Liberal**, Belém, ano 50, n. 27, 1996. Caderno Atualidades, p. 9.

LAURENTIZ, S. R. F. Game art. In: VII ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA., 2008, Brasília. **Anais...** Brasília: Museu Nacional, 2008.

LEÃO, L. **Da Ciberarte à Gameart [ou da cibercultura à gamecultura]**: Cultura dos jogos, gamearte e os exercícios da webmatilha. Disponível em: <<http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2011.

LEMOS, A. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2013.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOUREIRO, J.J. P. **Cultura Amazônica: uma poética do imaginário**. 3. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

\_\_\_\_\_. **A Poética Urbana de Belém do Pará**. Disponível em: <<http://paesloureiro.wordpress.com/2007/08/13/a-poetica-urbana-de-belem-do-para/>>. Acesso em: 8 ago. 2011.

MASTROCOLA, V. M. **Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro**. São Paulo: Edição Independente, 2012.

MELATTI, J. C. **Áreas Etnográficas da América Indígena, Alto Xingu**. Brasília – DF. DAN, ICS, UnB. 2011.

MENDES, S. **Antes e depois: o chalé do mais rico paraense que virou casa de bruxas**. Disponível em <<http://belemantiga.blogspot.com.br/2014/11/antes-e-depois-o-chale-do-mais-rico.html>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

\_\_\_\_\_. **Arquitetura: os chalés suecos de madeira para a Belém da borracha**. Disponível em <<http://belemantiga.blogspot.com.br/2014/11/arquitetura-os-chaes-suecos-de-madeira.html>>. Acesso em: 20 jul. 2014.

MONTEIRO, W. **Visagens e Assombrações de Belém do Pará**. 5. ed. Belém: Smith Editora, 2007.

MPEG. **Biografias de Emílio Goeldi (1859-1917), Jacques Huber (1867-1914) e Emília Sneathlage (1868-1929)**. Disponível em <<http://www.museu-goeldi.br/portal/content/biografias>>. Acesso em: 06 de outubro de 2014.

- NAZARENO, V. **Encantarias: A Lenda da Noite**. São Paulo: Estúdio Casa Velha, 2005.
- O TURISTÓRICO. **As Histórias da Quase Ruína**. Disponível em <<http://oturistorico.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 20 jul. 2014.
- PAREYSON, L. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- PLAZA, J. **Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção**. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/cap/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em: 20 julh. 2014.
- PANTOJA, B. **Icoaraci perde legado dos seus casarões**. Disponível em <<http://brendapantoja.blogspot.com.br/2014/11/icoaraci-perde-legado-dos-seus-casaroes.html>>. Acesso em: 24 jul. 2014.
- PORTAL AMAZÔNIA. **Senador José Porfírio, município do Pará**. Disponível em <<http://www.portalamazonia.com.br/secao/amazoniadeaz/interna.php?id=675>>. Acesso em: 24 jul. 2014.
- PORTAL AMAZÔNIA. **Icoaraci**. Disponível em <<http://www.portalamazonia.com.br/secao/amazoniadeaz/interna.php?id=25>>. Acesso em: 20 jul. 2014.
- ROLLINGS, A.; MORRIS, D. **Game Architecture and Design: A New Edition**. Indianapolis: New Riders Publishing, 2004.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. São Paulo: Editora Blucher, 2012. v. 4.
- SANJAD, N. **A coruja de Minerva: o Museu Paraense entre o Império e a República (1866-1907)**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Museus/Editora Fiocruz; Belém: Museu Paraense Emílio Goeldi, 2011.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo. Paulus, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulus, 2005.
- \_\_\_\_\_; FEITOZA, M. (Orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- SILVA, C.P.; CUNHA, M. S. C. **Os Josés na República: alguns apontamentos sobre poder, dominação e tensões sociais no interior do estado do Pará (1889-1928)**. In: XXVI Simpósio Nacional de História, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ANPUH, 2011.
- SOARES, K. G. **As formas de morar na Belém da Belle-Époque (1870-1910)**. 247 f. Dissertação (Mestrado em História Social da Amazônia)- Universidade Federal do Pará, Belém, 2008.
- TAVINOR, G. **The Art of videogames**. New York: John Wiley & Sons, 2009.
- UBISOFT. **Assassin's Creed 2**. Montréal. Ubisoft Montreal. 2009.
- UFPA-FAU. **1898: Projetos Suecos em Madeira Destinados ao Pará**. Disponível em <<http://fauufpa.org/2010/09/20/belem-do-para-1898-escritorio-de-engenharia-e-projetos-suecos/>>. Acesso em: 21 de agosto de 2014.



XAVIER, G. **A Condição Eletrolúdica**: Cultura Visual nos Jogos Eletrônicos. Rio de Janeiro: Editora Novas Ideias, 2010.

ZENTI, L. **Ciclo da Borracha**: Paris Tropical. Disponível em <<http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/ciclo-borracha-paris-tropical-434959.shtml>>. Acesso em: 21 de agosto de 2014.