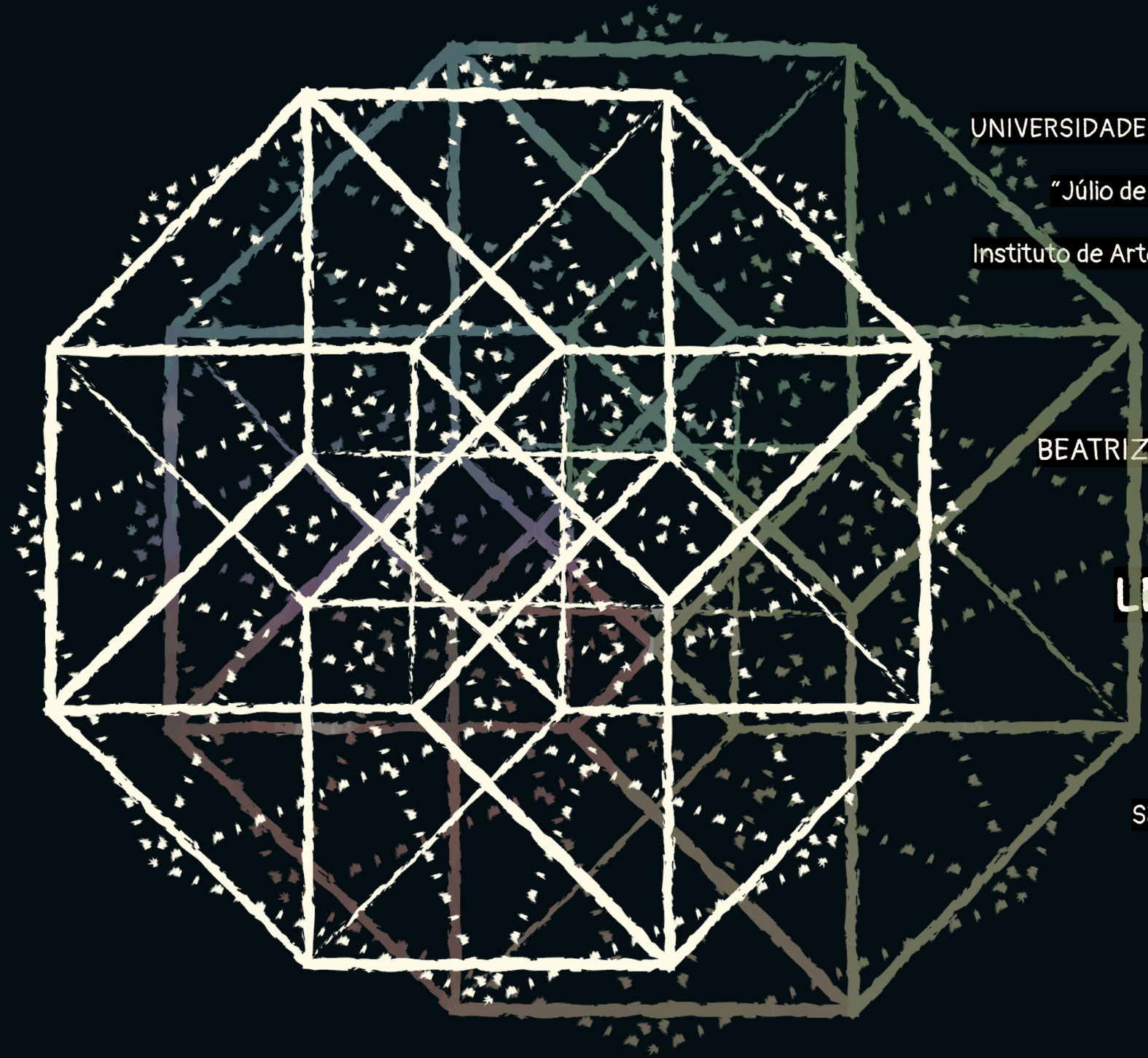


UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

"Júlio de Mesquita Filho"

Instituto de Artes - Campus São Paulo

BEATRIZ ZAGO MATOS

LE FOL

São Paulo

2022

BEATRIZ ZAGO MATOS

LE FOL

Trabalho de Conclusão de Curso orientado pelo Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", como requisito para obtenção do grau de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Pelópidas Cypriano de Oliveira

São Paulo

2022

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

M433f Matos, Beatriz Zago, 1996-
Le fol / Beatriz Zago Matos. - São Paulo, 2022.
148 f. : il. color.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes

1. Jogos eletrônicos. 2. Computer games - Design. 3. Tarô. 4. Videoarte. I. Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 794.83

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

BEATRIZ ZAGO MATOS

LE FOL

Aprovado em: 25 de novembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

Paulo Marcelo Spinola Ramos Pereira e Pereira

São Paulo

2022

ao CAOS.

ser ou não ser, eis a questão.
o início.
tudo que sei é que só mudo quando há perturbação.
minha densidade é desigual,
estou numa eterna luta para manter a minha forma.

qual é a minha forma?

eu quero núcleos, cores novas e brilhantes... calor!
mas tá tão frio aqui.
sinto os outros, mas não consigo me aproximar.
minha própria massa é uma força que me impede de crescer.

uma lou.
cura?

quero sair dessa monotonia, quero mudar.
mas como?
pra quê?
como cheguei aqui?

lembra que és pó e que ao pó tu voltarás.

mas meu próprio corpo me impede de ver a luz e tá bem confuso aqui dentro.

aqui.
dentro?

hey, você, se me escuta... me dá uma ondinha de força, por favor?
só umazinha.
porque sem corda eu sou apenas um carrinho parado no espaço-tempo.
sem função.
sem porquê nem pra que.
lutando contra forças invisíveis.
pressões.
universais.

minha luz só aparece assim.

e sou pó.
pó base para as mais bonitas estrelas.
mas estou perdido.
~~confuso~~.
sombrio.
uma nuvem-sem-lugar-nem-hora.

18.05.2014

AGRADECIMENTOS

agradeço, primeiramente, aos meus avós, JOSÉ, EVA e MARIA ONETE. eles são o meu coração, meu passado, minha alma e o meu futuro. eu literalmente não estaria aqui hoje desenvolvendo esse projeto se não fosse pelo amor deles. ♥

agradeço à minha família e amigos, que aceitaram ser ARCANOS em minhas histórias e a todos que me emprestaram um pedacinho da alma e me permitiram colocar neste jogo. esta história é sobre cada cruzamento cósmico de caminhos que trilhamos sem-saber-muito-bem-o-porquê. ♥

agradeço ao ALAN e ao amor da minha vida, CAOS ANTÔNIO ROBERTINHO, que me aguentam nas horas difíceis e que renovam minhas forças para existir todos os dias. ♥

agradeço ao KALIL, por ser o LE PENDU, minha outra face e o meu coração do outro lado do mundo, me levando pra água e me puxando pro ar. ♥

agradeço ao universo pela oportunidade de contar essa loucura e abrir meu coração caótico ao mundo. ♥

RESUMO

LE FOL é um jogo digital isométrico 2D indie inspirado na história da Jornada do Louco, uma interpretação do Tarot de Marselha. Este trabalho apresenta os processos de criação deste jogo, desde as concept arts, documentação, interfaces, histórias, puzzles e algumas artes finais. Discorre sobre o pensar e perceber, fazer e olhar, sentir e ser. Também discute a relevância de jogos digitais na arte contemporânea, o universo de jogos indie e as relações da autora com Game Jams.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Jogos na Arte. Jogos Indie. Artemídia.

ABSTRACT

LE FOL is an indie 2D isometric digital game inspired by the Journey of the Fool story, an interpretation of the Tarot of Marseille. This work presents the processes of creation of this game, from conceptual arts, documentation, interfaces, stories, puzzles and some final arts. It discusses the thinking and perceiving, doing and seeing, feeling and being. It also discusses the relevance of digital games in contemporary art, the universe of indie games and the author's relationship with Game Jams.

Keywords: Digital Games. Art Games. Indie Games. Artemedia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tarot de Marselha de Nicolas Conver (1760). 18
Figura 2: Representação visual dos caminhos possíveis em LE FOL. 19
Figura 3: Representação visual do caminho 1. 24
Figura 4: Representação visual do caminho 2. 25
Figura 5: Representação visual do caminho 3. 26
Figura 6: Representação visual do caminho 4. 27
Figura 7: Representação visual do caminho 5. 28
Figura 8: Representação visual do caminho 6. 29
Figura 9: Representação visual do caminho 7. 30
Figura 10: Representação visual do caminho 8. 31
Figura 11: Rascunho do primeiro cenário do jogo. 32
Figura 12: Dois cenários do jogo CAOS, de minha autoria. 33
Figura 13: Rascunho de cutscene inicial. 34
Figura 14: Paleta de cores Neutras. 35
Figura 15: Paleta de cores Fogo e Água. 35
Figura 16: Paleta de cores Terra e Água. 35
Figura 17: Paleta de cores Fogo. 36
Figura 18: Paleta de cores Água. 36
Figura 19: Paleta de cores Terra. 36
Figura 20: Paleta de cores Ar. 36
Figura 21: Imagem do Prisma Visions. 37
Figura 22: Dois hipercubos sobrepostos e sobreposição com estilo de linha. 38
Figura 23: Rascunho da representação da numeração dos Arcanos Menores. 39
Figura 24: Interface do menu principal. 41
Figura 25: Interface das configurações de som. 42
Figura 26: Interface da tela de créditos. 43
Figura 27: Interface da tela de pause. 44
Figura 28: Interface do mapa de Arcanos. 45
Figura 29: Carta de Arcano no mapa de Arcanos. 46
Figura 30: Design final do verso da carta do Tarot do LE FOL. 47
Figura 31: Protótipo de design de carta de Arcano Maior e Menor. 48
Figura 32: Rascunho vetorial dos fundos das cartas de Arcanos Menores. 49
Figura 33: Imagem final dos fundos das cartas de Arcanos Menores. 50
Figura 34: Detalhe do concept do nível 0. 53
Figura 35: Print do Explorer da pasta “LE FOL”. 55
Figura 36: Print dos documentos de Level Design da pasta “LGPDD”. 55
Figura 37: Print dos documentos de Puzzle Design da pasta “LGPDD”. 56
Figura 38: Print da pasta do nível “1”, da pasta “NÍVEIS INTERMEDIÁRIOS”. 56
Figura 39: Print da pasta “NÍVEIS FINAIS”. 56
Figura 40: Fluxograma dos níveis de LE FOL. 57
Figura 41: Print de um arquivo utilizado para organizar os níveis. 57
Figura 42: Desenho em fotografia do céu para registro da ideia. 59

Figura 43: Analema Solar. 59
Figura 44: Analema Lunar. 59
Figura 45: Publicação do instagram do autor, retratando "Sorry" em seu ateliê. 61
Figura 46: Releitura de "Sorry", intitulada "Coração é terra que ninguém vê". 61
Figura 47: Print do jogo Gris. 63
Figura 48: Print do jogo Gris. 64
Figura 49: Print do puzzle "Uma Máquina Complexa" do jogo The Last Campfire. 65
Figura 50: Print do jogo Genesis Noir. 66
Figura 51: Print do jogo Genesis Noir. 67
Figura 52: Print de um puzzle do jogo 68
Figura 53: Print do jogo Arrog. 69
Figura 54: Print do jogo Papetura. 70
Figura 55: Print do jogo Papetura. 71
Figura 56: Print do jogo Journey. 72
Figura 57: Print do jogo Journey. 73
Figura 58: Print do jogo Florence. 74
Figura 59: Print do jogo Florence. 75
Figura 60: Print do jogo Florence. 75
Figura 61: Frame do jogo CAOSMOS - Anita Malfatti. 80

LISTA DE SIGLAS

AAA - Triple A: Também conhecido como "Triplo- A", é o tipo de jogo feito por grandes empresas e times. Geralmente são os jogos mais famosos e aguardados.

Asset: Termo utilizado na indústria de games para qualquer objeto digital (como arte, som, código, interface, efeito especial, pós-processamento) que compõe um jogo e é utilizado em uma *engine* de jogos.

Engine: Software e/ou conjunto de bibliotecas dedicados, utilizados para a produção de jogos, com diversas ferramentas que auxiliam o processo de desenvolvimento. Game art: tipo de produção de artistas que utilizam dos games como meio de expressão poética.

Game Dev/ Gamedev: "Game Development/Developer" ou "Desenvolvimento/Desenvolvedor de Jogos" é o ato de criar um jogo, a área tecnológica de produção de jogos ou um profissional que desenvolve jogos.

GDD - Game Document Design: "Documento de Design de Jogo", documento de design de jogos detalhado, utilizado para organizar todas as informações importantes da produção, game design, mecânicas, história, arte, entre outros.

GUI - Graphic User Interface: "Interface Gráfica de Usuário" é um tipo de interface digital que utiliza elementos gráficos (como ícones e botões) para interagir com um software. Na área de jogos também é chamada de GUI - Game User Interface.

Indie - Jogos Indie, ou Jogos Independentes são um tipo de jogo eletrônico criado por uma pessoa ou um pequeno grupo, com ou sem apoio financeiro de grandes empresas e distribuidoras de jogos.

LDD - Level Document Design: "Documento de Design de Nível", similar ao GDD, é um documento de design de níveis de jogos com níveis mais detalhados, contendo todas as informações de cada nível.

MEN - Multiple Ending Narrative: "Narrativa de Múltiplos Finais" é uma modalidade de jogos de narrativa onde as escolhas do jogador influenciam diretamente na narrativa e nos finais da história.

Sprite: Sprites são assets do tipo arte 2D, animados ou estáticos, geralmente sendo sprites de terreno, personagens, efeitos, interface, entre outros.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 12

CAPÍTULO I - LE FOL 13

SOBRE O PROJETO 14

A JORNADA DO LOUCO SEGUNDO O TAROT 16

HISTÓRIA DO LE FOL 19

DESIGN DO MUNDO 28

AMBIENTAÇÃO 30

CORES 31

INTERFACE 33

DESIGN DAS CARTAS 43

CAPÍTULO II - PROCESSO CRIATIVO 47

O PROCESSO CRIATIVO 48

REFERÊNCIAS VISUAIS 56

DOCUMENTAÇÃO 72

CAPÍTULO III - JOGOS E ARTE 73

JOGOS DIGITAIS 74

JOGOS E ARTE 75

JOGOS INDIE E GAME JAMS 78

PENSAMENTOS FINAIS E CAOS 80

LINKS IMPORTANTES 81

ARTES 82

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 145

INTRODUÇÃO

LE FOL é um jogo digital isométrico 2D do tipo indie em desenvolvimento guiado pela Jornada do Louco, uma interpretação do Tarot de Marselha. Seu gênero transita entre *multiple endings game* (jogo de múltiplos finais) e *puzzle game* (jogo de quebra-cabeça). Conta a história de Iris - que assume o papel do arcano O Louco - no universo mitológico-histórico do Tarot de Marselha. Ela experimenta a vida por múltiplos caminhos, do(s) seu(s) nascimento(s) à morte(s). Através das escolhas que faz durante o jogo, é autora da própria narrativa e molda seu próprio futuro.

No primeiro capítulo, intitulado LE FOL, discorro sobre o projeto, os detalhes do jogo e as motivações pessoais que inspiraram sua criação. Falo sobre as histórias de LE FOL, a mecânica principal, como criei os ambientes, o design das cartas e os Arcanos. No segundo capítulo, intitulado Processo Criativo, explico o processo de criação, pesquisa, estruturação e produção inicial deste jogo digital, desde a documentação, concept arts, designs de mecânica e níveis, estrutura da gameplay e fluxo do jogo e história No terceiro capítulo, intitulado Jogos e Arte, trago reflexões sobre o papel atual dos jogos no mundo da arte e das artes no mundo dos jogos, discutindo também sobre o panorama atual dos jogos indie.

O formato do trabalho é inspirado nas interfaces do jogo, simulando a experiência interativa de jogar o LE FOL. Na horizontal, como uma tela, a máquina que é o meu suporte artístico preferido. Azul bem escuro (ou preto azulado?), como o vazio absoluto, uma reflexão sobre Exu, pois é na falta que nasce o poder. O branco amarelado da fonte quase manuscrita, simbolizando a minha carta de intenção para com o mundo.

Este trabalho é resultado de um fenômeno incontrolável da minha natureza - uma sequência de fatos imutáveis e poderosos demais para interferir. Estas escolhas me trouxeram aqui e não há outro tema no mundo mais importante a ser discutido no meu Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Visuais do que minha própria história, minhas companhias, minha trajetória pelo Instituto de Artes e o meu lugar nesse universo artístico-tecnológico-caósmico. Aproveite a viagem.

CAPÍTULO I - LE FOL[1]



[1]

SOBRE O PROJETO

LE FOL é um projeto de Jogo Digital *Indie* 2D inspirado na Jornada do Louco, uma interpretação do Tarot de Marselha. Ela conta a história do Arcano 0, O Louco (Le Fol em Francês), que vive a história de um ser humano comum, desde seu nascimento até sua morte. O personagem principal se chama Iris, representando o Arcano Louco. Os Arcanos Maiores, em ordem numérica, representam linearmente sua vida. Quando conheci esta interpretação, quis fazer um jogo sobre essa jornada de vida, com os acertos, erros, dificuldades e prazeres de se existir e estar vivo. Destaco que *LE FOL* tem uma abordagem mais conceitual e histórica do que mística desta interpretação, usando-a apenas como referência para construir novas narrativas e transformando os Arcanos em figuras descaracterizadas de seu conceito místico, buscando as referências históricas da criação do jogo. Não tenho nenhum compromisso em retratar os Arcanos como figuras místicas e representar seus significados dentro da prática do Tarot.



Figura 1: Tarot de Marselha de Nicolas Conver (1760). (FONTE: https://www.bnf.fr/fr)

LE FOL tem 8 grandes linhas narrativas com finais diferentes e várias combinações de caminho em jogo. Esta é uma das mecânicas principais do jogo e que estimula o jogador a explorar diversas vezes cada momento de escolha. *LE FOL* pode ser experimentado por quatro grandes domínios: o da água (que representa o naipe copas), do fogo (representando o naipe de paus), da terra (representando o naipe ouro/moedas) e do ar (simbolizando o naipe de espadas). Cada um destes quatro caminhos é caracterizado fortemente por estilos visuais, paleta de cor e mecânicas pertinentes a cada naipe, sempre com um lado da luz (com bastante branco na paleta) e das trevas (com contraste no preto).

Todos os 22 Arcanos Maiores e 56 Menores são inspirados em alguma pessoa específica que passou ou está na minha vida. Este detalhe pode passar despercebido por quem não me conhece ou não reconhece as pessoas ali retratadas, mas é um detalhe essencial do jogo, é o que torna tão íntima e pessoal a construção destas histórias. As 22 fases do jogo, que representam os Arcanos Maiores, são vários aspectos das pessoas mais importantes da minha vida, variando entre 3 a 8 versões da mesma fase, acompanhando a linha narrativa escolhida pelo jogador. Os 56 Arcanos Menores representam os *puzzles* entre os níveis. Ou seja, são 113 fases e 56 puzzles no total, sendo que a cada vez que alguém jogar do começo ao fim explora 22 fases e 11 puzzles, que surgem através das escolhas do jogador.



Figura 2: Representação visual dos caminhos possíveis em LE FOL e suas conexões através dos puzzles.

A JORNADA DO LOUCO SEGUNDO O TAROT

A história de *LE FOL* é inspirada na Jornada do Louco, uma interpretação do Tarot de Marselha. Nesta Jornada, o Arcano 0 e personagem principal da história, experimenta a vida de um ser humano do nascimento à morte, da infância à vida senil. Na interpretação a seguir, onde misturo principalmente a perspectiva de Monte Farber (2021) e Joan Bunning (1995), os Arcanos Maiores representam uma fase ou acontecimento da vida, na ordem numérica.

É importante destacar que a Jornada do Louco não é necessariamente única, mas sim um ciclo que pode se repetir diversas vezes na vida de quem busca o autoconhecimento, como o Arcano Louco. A cada ciclo, o Louco cresce , recomeçando assim sua Jornada de forma mais intensa e profunda, cada vez mais preparado e sábio.

Sendo assim, ela começa com O Louco (Arcano 0), o protagonista da história, que representa o personagem principal, o herói e o começo da jornada da vida. Ele é o recém-nascido, com toda a energia potencial de ser quem quiser. É livre, espontâneo, **aberto ao mundo**. É ingênuo perante as dificuldades que ainda irá enfrentar. Carrega uma bolsa metafórica, onde guardará os presentes e dons que receberá em sua caminhada dos Arcanos Maiores.

Sua jornada segue pelos Arcanos 1 e 2, *O Mago e A Papisa*, nesta ordem. Eles simbolizam o consciente e inconsciente, a dualidade e equilíbrio de duas energias extremas e complementares. O Mago simboliza a ação, concentração, o poder, impulso criativo e **os quatro elementos do mundo físico**. Contrastando, a Papisa é o **misterioso**, não-ação, terreno fértil, energia potencial. Seu poder vem do etéreo, do mundo cósmico. Ela mostra ao Louco a conexão entre todas as coisas.

Caminha então para o Arcano 3, *A Imperatriz,* que simboliza a mãe do Louco, a que cuida e nutre. A Imperatriz também simboliza a **mãe Terra**, a criatividade, a vida, natureza, abundância e a descoberta das sensações. Ela contém os poderes dos Arcanos 1 e 2.

Surge a seguir o Arcano 4, *O Imperador*, que comanda os quatro cantos da Mãe Terra . Ele simboliza a **ordem**, estrutura, autoridade e a habilidade de organizar e moldar seu próprio caminho, assim como sua influência em outras formas de vida, os pontos positivos e negativos da ordem, regras e restrições.

A Jornada continua com o encontro com o Arcano 5, *O Papa*, ainda que seja apenas um homem, julga ser moralmente superior ao Imperador. Ele quer **estruturar o mundo espiritual** e presenteia ao Louco a tradição e conformidade.

Assim, entra em contato com as crenças, tradições e a educação formal, dando sentimento de comunidade e pertencimento. O Papa simboliza mais do que o encontro com o mundo espiritual, representando também todo tipo de iniciação educacional.

Ao se deparar com o dilema de ser apenas um homem, o Louco encontra o Arcano 6, *Os Amantes*. É aqui onde seu dilema aumenta e precisa decidir entre **fazer escolhas** baseadas no desejo ou no que a sociedade diz como certo, entre um coração nublado ou puro. Simboliza os relacionamentos, sexualidade, crenças pessoais e valores. O Louco foge deste dilema com o Arcano 7, *A Carruagem*. Com sua natureza essencialmente decisiva, leva o herói adiante, ganhando **determinação**. Simboliza a vitória, vontade, controle. Assim, o Louco percebe que precisa tomar controle sozinho de sua Jornada e se fortalece para entrar no plano mais psíquico de sua história.

Encontra logo em seguida a figura do Arcano 8, *A Justiça*, uma mulher forte, destemida, paciente, compaixão. Ela o presenteia com a **força e a gentileza**, este segundo sendo um poder muitas vezes não apreciado da maneira correta. É em um estado de contemplação silenciosa que o Louco encontra o Arcano 9, *O Eremita*, ambos caminhando na mesma direção, após vencer seu desafio com a Justiça. O Eremita o guia, dando o poder de identificar seu **verdadeiro caminho** procurando através da introspecção e solitude. No entanto, o encontro com o Arcano 10, *A Roda da Fortuna*, mostra que a **mudança** é a única constante e verdadeira companheira na sua jornada - sempre em movimento, A Roda da Fortuna oferece tanto o bem quanto o mal. É o ponto de virada, onde encontra seu próprio ponto de vista e assim se move, buscando seu destino.

Às vezes nem a sabedoria ou a força são capazes de mudar o destino que o Louco criou para si mesmo. É em um momento de má sorte que o herói encontra a face da Justiça, simbolizado no Arcano 11, *A Força*, sua balança o **reequilibrando** e trazendo para o centro. Neste acolhimento, deitado em suas bandejas, o Louco adormece, apenas para acordar com a figura estranhamente familiar do Arcano 12, *O Pendurado*. O Louco se enche de perguntas - Por que a figura se parece comigo? Por que parece estar tão feliz estando pendurada? O que vê daquela perspectiva? - e não obtém respostas. Ele decide por fim experimentar por si mesmo e logo percebe que sua bolsa está vazia - os seus presentes e dons agora fazem parte dele. Percebe então que ele próprio precisa **se esvaziar e desapegar**. Então, O Louco se solta, aprendendo o valor do sacrifício.

Encontra assim o Arcano 13, *A Morte*. A Morte não é assustadora, não é o final, mas sim representa uma **mudança profunda**, uma transição. Ela revela mistérios da vida que as outras dádivas não conseguem. Após essa experiência, O

Louco está transformado. O anjo do Arcano 14, *A Temperança,* oferece ajuda ao Louco através de uma bebida. Ao indagar sobre o conteúdo, A Temperança propõe ensinar como combinar os ingredientes. Se o Louco aprender com sucesso, ganha o presente raro da arte da **paciência** e uma poderosa ferramenta para encarar o desafio à sua frente. Simboliza o balanço, a saúde e a união.

O Arcano 15, *O Diabo*, tem o poder de **manipular** as palavras e as lições que aprendeu até então, tentando convencer o Louco que são mentiras. Simboliza o materialismo, ignorância e desesperança. Na realidade, o Diabo quer roubar suas dádivas. O herói sabe que antes precisa subjugar o Diabo para seguir em frente - neste processo, algumas fundações, antes seguras, de seu caráter são desmoronadas. O Arcano 16, *A Torre*, simboliza este evento, a mudança súbita, onde o mundo externo está destruído e o mundo interno danificado. Atordoado, o Louco sai dos escombros, pronto para **reestruturar** toda a sua natureza, revelando seu caminho através das ruínas.

Após este trabalho exaustivo, o Louco encontra descanso, **cura e paz** no Arcano 17, *A Estrela*. Vê com o terceiro olho pela primeira vez e descobre o verdadeiro significado da Estrela - a união dos opostos, esperança, inspiração, generosidade e serenidade. No entanto, a Estrela produz muito calor e acaba se esgotando, o deixando na escuridão. Assustado e solitário, o Louco é resgatado pelo Arcano 18, *A Lua,* representando a compaixão, ilusão e imaginação, vai **guiá-lo** ao seu eu-superior, mesmo na escuridão profunda que chega antes do amanhecer. O Arcano 19, *O Sol*, vem para iluminar o Louco e o fazer **renascer** em sua luz. Dá energia e vitalidade, simbolizando iluminação, grandiosidade, vitalidade e confiança.

Então, o Louco está pronto para encontrar o anjo do Arcano 20, *O Julgamento,* com o último chamado para purificar seu interior, seu renascimento. O Louco coloca sua bolsa - com todas as suas dádivas, dons, escolhas e caminhos - para atender ao seu chamado interior e o julgamento. Chega finalmente ao fim do seu ciclo, com o Arcano 21, *O Mundo*, abrindo assim espaço para um novo ciclo na sua espiral. É a integração, realização, envolvimento e satisfação de terminar sua jornada, apenas para recomeçar.

HISTÓRIA DO LE FOL

Inspiradas diretamente na Jornada do Louco e na minha própria história de vida, criei 8 linhas narrativas para o jogo *LE FOL*. De par em par, um caminho da luz e das trevas, representando um elemento da natureza e consequentemente um naipe dos Arcanos Menores. As trevas e luz não representam necessariamente um caminho positivo ou negativo, ruim ou bom, mas sim uma orientação da origem da energia - externa ou interna, solar ou lunar - e aspectos visuais (como o contraste das cores) e elementos da cena, como o tempo, céu e os astros.

A criação destas narrativas foi guiada por muitas conversas que tive durante a vida e minhas próprias vivências pessoais. É uma reinvenção de todas que já fui, todas que posso ser. Falam sobre a multiplicidade do destino e de como as pequenas escolhas geram resultados absurdos na caminhada. Não são histórias nos sentido clássico, lineares, claras, com personagens e motivos definidos - são ligeiramente oníricas, desconexas, cósmicas. Nomeadas então de Caminhos, as apresento a seguir.

CAMINHO 1, FOGO E LUZ, A FÊNIX

O Caminho 1, "A Fênix", tem este nome inspirado na canção Fênix do Flávio Venturini e Jorge Vercilo, uma das minhas músicas favoritas, especialmente na versão do Jorge. É um caminho do fogo, da energia vital, pulsante, da iluminação, reinvenção, criação. É um dos caminhos do naipe de paus, simbolizado pelo bastão, pela vara e o trevo (♣). É sobre a capacidade infinita, poética e poderosa de se reinventar todo dia e ser mais forte que o futuro. Virar os dados do destino, de se contradizer, de não ter meta. Se reinventar, ser seu próprio deus. Viver menina, morrer poeta.

Em "A Fênix", Iris lida com questões de identidade, encontrando força e motivo dentro de si para seguir o caminho. Marcado por fortes ciclos e energias, busca a reviravolta e a mudança constante, a evolução e mutação eterna de existir.

Visualmente, "A Fênix" é um caminho iluminado por velas e tochas, com forte presença da luz por fontes de fogo. Estrelas enfeitam os céus, enquanto as cinzas se acumulam em superfícies. Cores mais claras do ambiente contrastam com os céus escuros.

Figura 3: Representação visual do caminho 1.

CAMINHO 2, FOGO E TREVAS, O DRAGÃO VERMELHO

O Caminho 2, "O Dragão Vermelho", tem este nome inspirado nas histórias dos dragões vermelhos de *Dungeons and Dragons*, um jogo do estilo *Role Playing Game*, o famoso RPG de mesa. É um caminho do fogo, da força, progresso, independência, da coragem e dinamicidade. É o outro caminho do naipe de paus, simbolizado pelo bastão, pela vara e o trevo (♣). É sobre a força e quase-violência necessária para a mudança. O processo doloroso e recompensatório de se lutar por uma causa, o ímpeto da transformação. É o magma que extravasa pelos vulcões, forte, tempestuoso e que traz vida, fertilidade, novo espaço.

Em "O Dragão Vermelho", Iris usa sua potência e coragem para modificar o ambiente e seu futuro de forma definitiva. A aparente brutalidade é compensada pela poesia do novo, que nasce onde o antigo foi derrubado. A semente que só brota na floresta através do incêndio.

Visualmente, "O Dragão Vermelho" é marcado pela forte presença do preto, entrecortado por feixes e "costuras" de lava e fogo puro, plasmático. Escombros e marcas texturizam os espaços, simbolizando a revolução intensa que o Dragão promove.

Figura 4: Representação visual do caminho 2.

CAMINHO 3, ÁGUA E LUZ, ENCONTRO DAS ÁGUAS

O Caminho 3, "Encontro das Águas", tem este nome inspirado na minha própria alma. É um dos caminhos da água, do amor, da cura, do romance e desapego. É um caminho do naipe de copas, simbolizado pela taça, ânfora e o coração (♥). É sobre a dança do sentir, o caos na calma e a calma do caos. É sobre independência e aceitar o fluxo do tempo.

Em "Encontro das Águas", Iris lida com o próprio amor sobre as pessoas e as coisas, em todas as suas faces. É sobre o poder transformador do amar, em todas as suas vertentes, caracterizados pelos diversos tipos de água natural que existem. O amor é daltônico.

Visualmente, "Encontro das Águas" é repleto de água corrente-viva no cenário, sendo em chuva, mar, lago, cachoeira, nascente, pântano, nuvens. Uma paisagem fluída e vívida escorrem por Iris.

Figura 5: Representação visual do caminho 3.

CAMINHO 4, ÁGUA E TREVAS, TSUNAMI

O Caminho 4, "Tsunami", tem este nome inspirado no meu próprio caminhar. É um caminho da água, da arte, do sentir, do místico e intuitivo. É o outro caminho do naipe de copas, simbolizado pela taça, ânfora e o coração (♥). É da potência da arte em seu caminho, do criar o que se sente.

Em "Tsunami", Iris abraça a sua intuição e o seu ser-sentir para caminhar. É o transbordamento e ferocidade da arte que não consegue ser contida em seu corpo, necessitando ser externada para não se afogar. É a expressão quase agressiva do seu coração, que bagunça sua vida, destrói suas certezas e se reinventa através do contato com seu lado místico.

Visualmente, "Tsunami" é marcado pelos fortes contrastes visuais e formas mais grosseiras e sisudas. Um ambiente rico em simbolismos, forças, proposições estéticas e o místico da água.

Figura 6: Representação visual do caminho 4.

CAMINHO 5, TERRA E LUZ, REFLORESCER

O Caminho 5, "Reflorescer", tem este nome inspirado no processo natural da flora. É um caminho da terra, alma, do sensível, da bondade e proteção. É um dos caminhos do naipe de ouros, simbolizado pela moeda, a estrela e pelo diamante (♦). É a calmaria e certa lentidão dos processos de cura e renascimento da natureza, a conexão com o natural e inevitável.

Em "Reflorescer", Iris tenta entender seu lugar no mundo natural, com seus processos anciões de ser mãe-terra, nutrir, cuidar, mutar. Encontra no poder adormecido da paciência e da virtude a chance de renascer mais forte e sábia.

Visualmente, "Reflorescer" é repleto de recursos naturais da flora e fauna, rico em referências aos diversos biomas terrestres e carregados de vida e poder.

Figura 7: Representação visual do caminho 5.

CAMINHO 6, TERRA E TREVAS, ARIDEZ

O Caminho 6, "Aridez", tem este nome inspirado nos desertos da alma. É o outro caminho da terra, da realização, resiliência, do esforço e da escassez. É um caminho do naipe de ouros, simbolizado pela moeda, a estrela e pelo diamante (♦). É sobre se sentir sozinha, ainda que acompanhada. Se sentir vazia, ainda que transbordando pensamentos e emoções. É como um coração que bate sem ninguém ouvir. Um sangue que corre por ruas vazias, sem lugar para alimentar. É sobre a falta do não-sei-o-quê, o infame, o famoso, o inexorável vazio de ser um humano, com sua solitude física e psicológica. Fake Plastic Trees. Saber quem se é quando não existe opção além a de Ser. Estar. Permanecer. Ficar. Continuar. Parecer. Andar. Tornar-se?

Em "Aridez", Iris luta contra o tempo, dança com o universo e, principalmente, confronta a própria solidão. A tempestade interna de sentimentos contrasta com o ambiente silencioso-inóspito.

Visualmente, "Aridez" é um mundo vazio, sem muitos detalhes e extravagâncias. A forte presença das trevas é entrecortada por uma chuva incessante de pequenas estrelas, que não molha nem irriga, não nutre o solo e se acumula de maneira a tornar o caminho cada vez mais lento e dificultoso.

Figura 8: Representação visual do caminho 6.

CAMINHO 7, AR E LUZ, IANSÃ

O Caminho 7, "Iansã", tem este nome inspirado na Orixá Iansã, da mitologia Iorubá. É um dos caminhos do ar, da maturidade e equilíbrio, da fusão e renovação. É um caminho do naipe de espadas, simbolizado pelo gládio, machado e pela lança (♠). É sobre a dificuldade de encontrar estabilidade num mundo de extremos. É sobre unir e potencializar forças para sobreviver e promover mudanças ao mundo.

Em "Iansã", Iris lida com questões de equilíbrio e encontrar um lugar para caminhar com tantas energias opostas à influenciando.

Visualmente, "Iansã" é aéreo, ainda que com muitos contrastes. Em muitos cenários, a mecânica do equilíbrio é representada visualmente por ambientes assimétricos ou com altos contrastes de cor/quantidade de objetos.

Figura 9: Representação visual do caminho 7.

CAMINHO 8, AR E TREVAS, CÉU DE SÃO PAULO

O Caminho 8, "Céu de São Paulo", tem este nome inspirado na canção Céu de Santo Amaro do Flávio Venturini. É o outro caminho do ar, do pensamento, intercâmbio, racional, do que é móvel, cruel e frio. É o caminho do naipe de espadas, simbolizado pelo gládio, machado e pela lança (♠). É uma reflexão sobre a vida contemporânea, a falta de afeto nas ruas e a dificuldade de se manter racional num mundo de injustiças.

Em "Céu de São Paulo", Iris lida com questões do intelecto, fazendo a difícil escolha entre o que é certo segundo sua mente versus o seu coração.

Visualmente, "Céu de São Paulo" é pouco saturado, geométrico, anguloso, com forte presença de tons de cinza, concreto, metal e outros materiais que referencio como substâncias da cidade grande.

Figura 10: Representação visual do caminho 8.

DESIGN DO MUNDO

O mundo criado para LE FOL existe é uma mistura entre o imaginário e referências de arquitetura de cidades que visitei e jogos que joguei. Sempre quis que fosse um ambiente crível, terrestre e mágico pela sua natureza. O estilo isométrico das artes guiou a composição das cenas, geralmente orientadas pela diagonal. Esse formato influencia nas sobreposições, como paredes e outros objetos que estão mais próximos do que o jogador em relação à câmera.

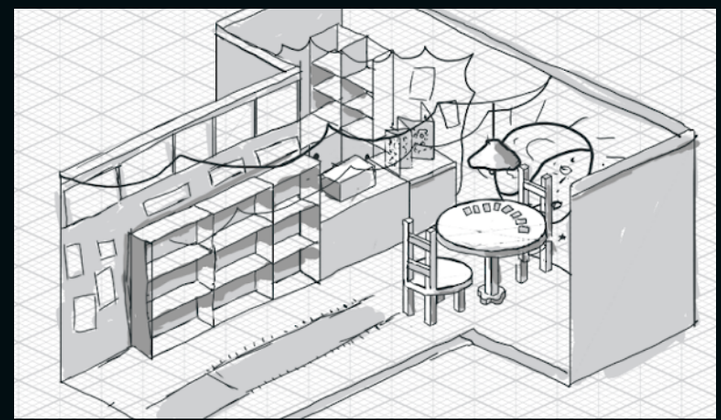


Figura 11: Rascunho do primeiro cenário do jogo, composto na diagonal em conformidade com a grade isométrica, visível ao fundo.

Pensar na perspectiva isométrica em um mundo 2D - ou seja, sem o auxílio das ferramentas tridimensionais que estava acostumada quando produzia arte isométrica 3D - foi um desafio e um processo de aprendizado. Na figura abaixo, mostro um trabalho antigo, onde modelei um cenário no programa MagicaVoxel um objeto 3D (parte superior) e transformei em arte isométrica pixelada 2D (parte inferior). Pesquisando e abstraindo bastante sobre a forma e a perspectiva, cheguei em técnicas mais simples para configurar o espaço, respeitando as regras da isometria. Para mim foi importante respeitar a perspectiva pois ajudaria no processo de gamificação das artes.

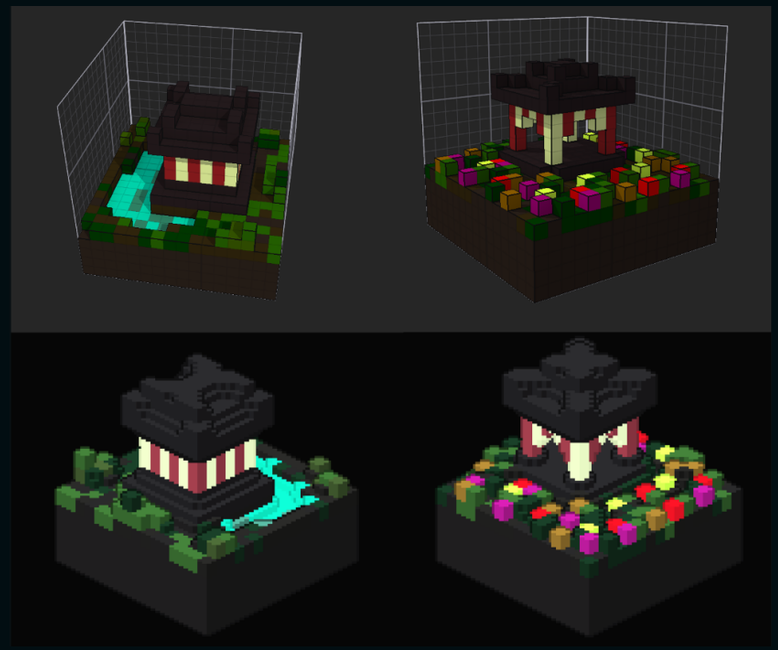


Figura 12: Dois cenários do jogo CAOS, de minha autoria. Na parte superior, captura dos modelos em voxel 3D diretamente do programa de modelagem. Na parte inferior, imagens isométricas bidimensionais pixeladas geradas dos respectivos modelos através de um plugin.

O Design dos personagens é um dos assuntos no qual não vou me aprofundar neste trabalho (porque honestamente poderia escrever outro TCC inteiro falando exclusivamente dos personagens e pessoas que são as respectivas inspirações). Por não ter tempo hábil, resolvi focar minhas energias na construção dos cenários, documentações e interfaces.

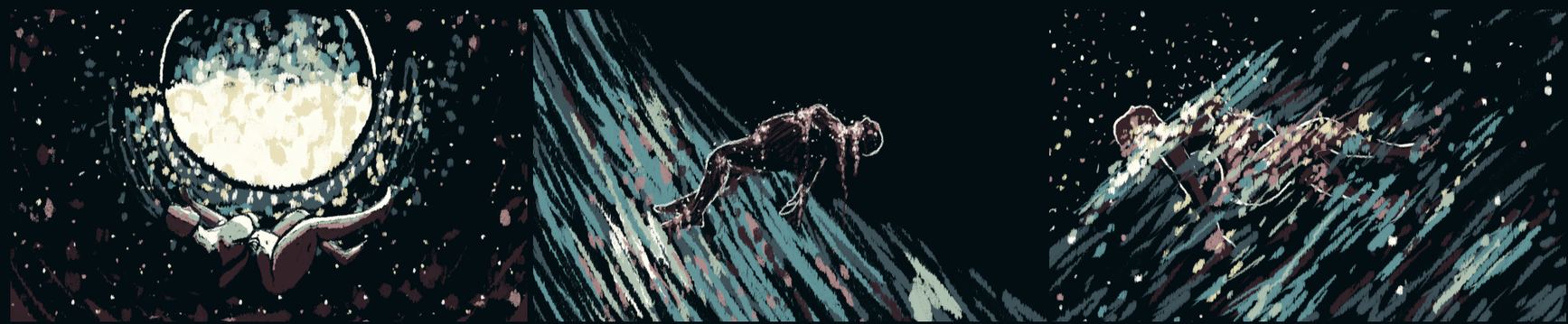
No entanto, desenvolvi conceitos dos personagens e das cartas do deck. A construção das artes dos personagens para as cartas de Arcano foi baseada nos aspectos físicos e psicológicos de cada pessoa retratada, conectando com as ações dentro do jogo. Por muitas vezes, são referências diretas de algum momento de sua história.

AMBIENTAÇÃO

O universo de LE FOL, sendo inspirado em minha própria jornada, inicia em São Paulo, capital. A cutscene inicial é a introdução à história e provavelmente a primeira coisa que pensei concretamente sobre LE FOL, inalterada desde o começo. Na tela, vemos Iris com uma expressão neutra, virada para a frente e a câmera fechada em seu rosto. Iris apenas respira e pisca levemente, não se move, não fala, não expressa nenhuma emoção. Apenas respira e pisca os olhos. A única alteração, que se acelera com o tempo, é a iluminação no seu corpo e o cenário, que alteram juntos. Assim, Iris existe em diversos ambientes e situações diferentes, sempre com a mesma expressão e postura. A velocidade da transição de ambientes aumenta, sendo uma espécie de frenesi da sua própria vida, assim como o som que a acompanha.

A vida de Iris, que acontecia sem a sua interferência, para ao encontrar a loja da cigana. Iris olha para o lado e ouvimos o barulho de uma porta abrindo. Logo em seguida se inicia o nível 0, que representa o primeiro nível jogável, dentro da loja da cigana. Iris, ao interagir com ela, faz a primeira escolha do jogo - ao escolher uma das cartas de tarot sobre a mesa, escolhe sua "skin" dentro do jogo, escolha que te acompanha até o fim. Em todas as 8 cartas, a carta do Arcano Maior 0 aparece, O Louco, em suas versões diferentes.

Figura 13: Concept arts das cenas de transição/loading do jogo.



CORES

A escolha da paleta de cores foi baseada nos elementos de cada nível, em suas versões neutras, claras e escuras. Também criei uma paleta para as fases neutras e as que misturam dois elementos. O tom mais escuro de cada paleta representa a cor da linha e o mais claro os *highlights*. A paleta das fases "neutras", onde todos os elementos estão presentes, é a mais dessaturada de todas.

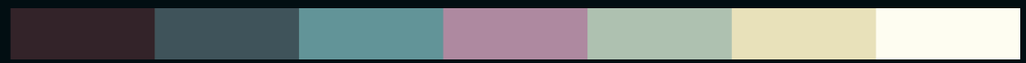


Figura 14: Paleta de cores Neutras.

A paleta de cores dos níveis que misturam fogo e água têm uma forte presença de turquesas e magentas.

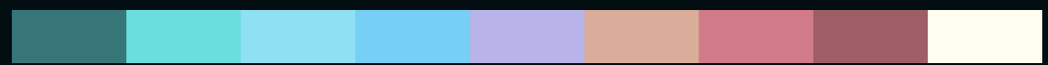


Figura 15: Paleta de cores Fogo e Água.

Já a paleta de níveis de terra e ar têm alguns tons de marrom, laranja e verde claro, que remetem à terra e plantas, contrastados por diversos tons de azuis claros, que remetem ao céu limpo e azul.



Figura 16: Paleta de cores Terra e Água.

As paletas dos elementos isolados possuem um contraste entre diversos tons escuros e claros associados ao seu domínio, a fim de serem utilizados tanto nas fases neutras quanto as de contraste mais claro ou mais escuro. Em ordem, temos a de fogo, água, terra e ar. Por serem os elementos em sua forma mais pura, são cores mais saturadas.



Figura 17: Paleta de cores Fogo.



Figura 18: Paleta de cores Água.



Figura 19: Paleta de cores Terra.



Figura 20: Paleta de cores Ar.

INTERFACE

A GUI (*Game User Interface*) de um jogo é um elemento importante e que influencia diretamente na experiência do jogador. Criei a interface do LE FOL pensando em elementos que remetessem a outras interfaces que já criei, refletindo sobre a estética tradicional e contemporânea de outros Tarots, como o Prisma Visions do James R. Eads

A GUI de LE FOL é rica em elementos "rústicos", com aspecto de arte analógica, de giz pastel em papel. Além disso, criei uma fonte com minha letra (que está disponível para download na seção "Links Importantes", de uso livre), assim como os elementos, botões e sobreposições pensando nessa textura.



Figura 21: Imagem do Prisma Visions, um dos decks de Tarot criado pelo artista James R. Eads. (FONTE:https://www.jamesreadsmerch.com/)

O elemento principal desta interface é o Hipercubo, também conhecido como Tesserato, um elemento da matemática e física moderna que representa um análogo do cubo em quatro dimensões, composto de 8 faces. Escolhi este elemento pois representa as quatro dimensões, dos quatro elementos e da geometria.

Na prática, recriei um dos símbolos mais famosos do Hipercubo, formado por oito quadrados iguais dispostos de forma hexagonal. Ao fim, dupliquei este símbolo, modificando apenas a textura do traço, formando então um conjunto de dois Hipercubos entrelaçados, oito dimensões (quatro dimensões paralelas a outras quatro dimensões), simbolizando os quatro elementos e naipes e as oito histórias do LE FOL.

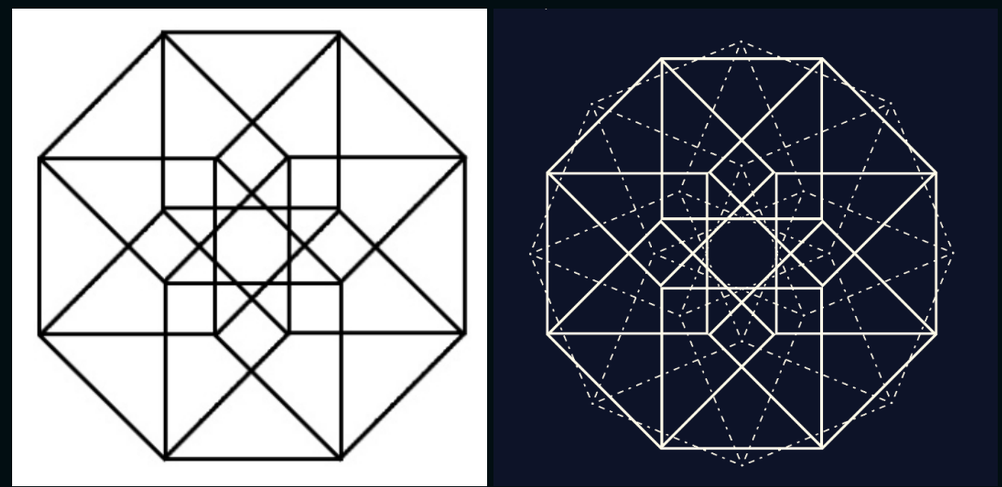


Figura 22: Rascunho de dois hipercubos sobrepostos e sobreposição de hipercubos com estilo de linha.

Também como elemento importante na construção desta interface são os símbolos numéricos, inspirados na numerologia. Cada símbolo representa um número equivalente à quantidade de arestas que a compõem - o número 1, o uno, representado por um círculo; o número 5 representado por um pentágono e assim por diante.

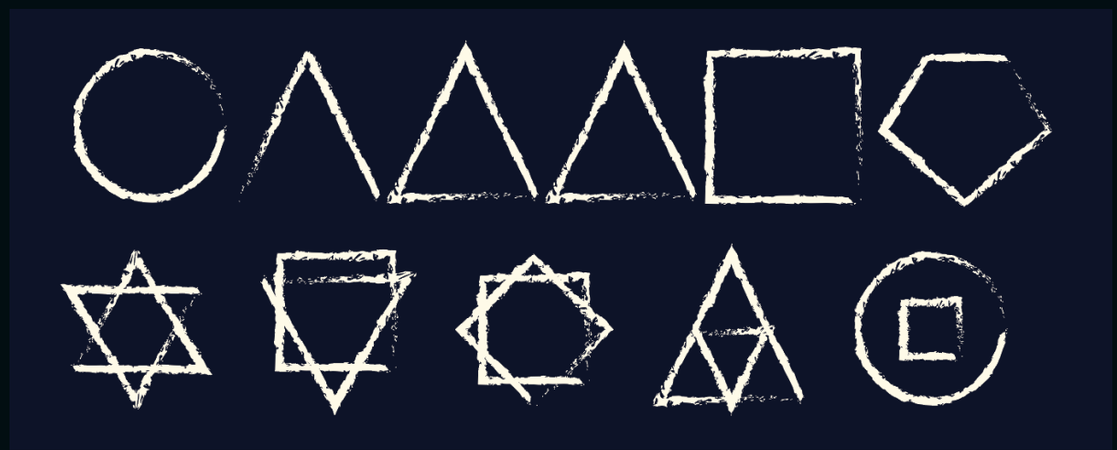


Figura 23: Rascunho da representação visual da numeração dos Arcanos Menores, em ordem: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10.

As telas de interface foram inspiradas diretamente na estética do jogo no geral, com elementos das cartas e efeitos visuais se repetindo e complementando as linhas texturizadas e simples. O menu principal é inspirado no menu de Gris, com a disposição circular dos botões. A figura retangular da carta de tarot aparece como elemento na interface de som, créditos e pause.

Figura 24: Interface do menu principal.

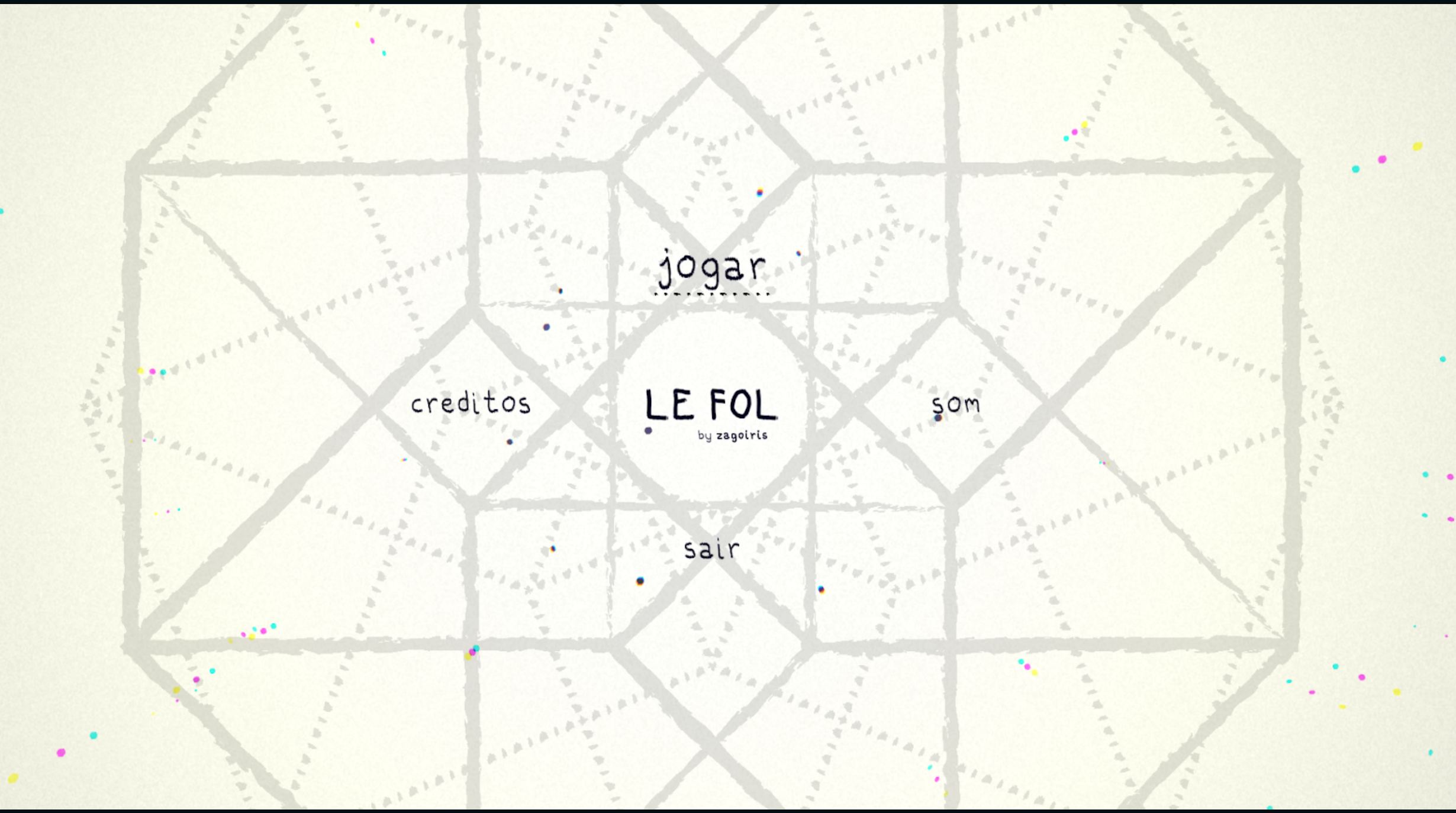
Figura 25: Interface das configurações de som.

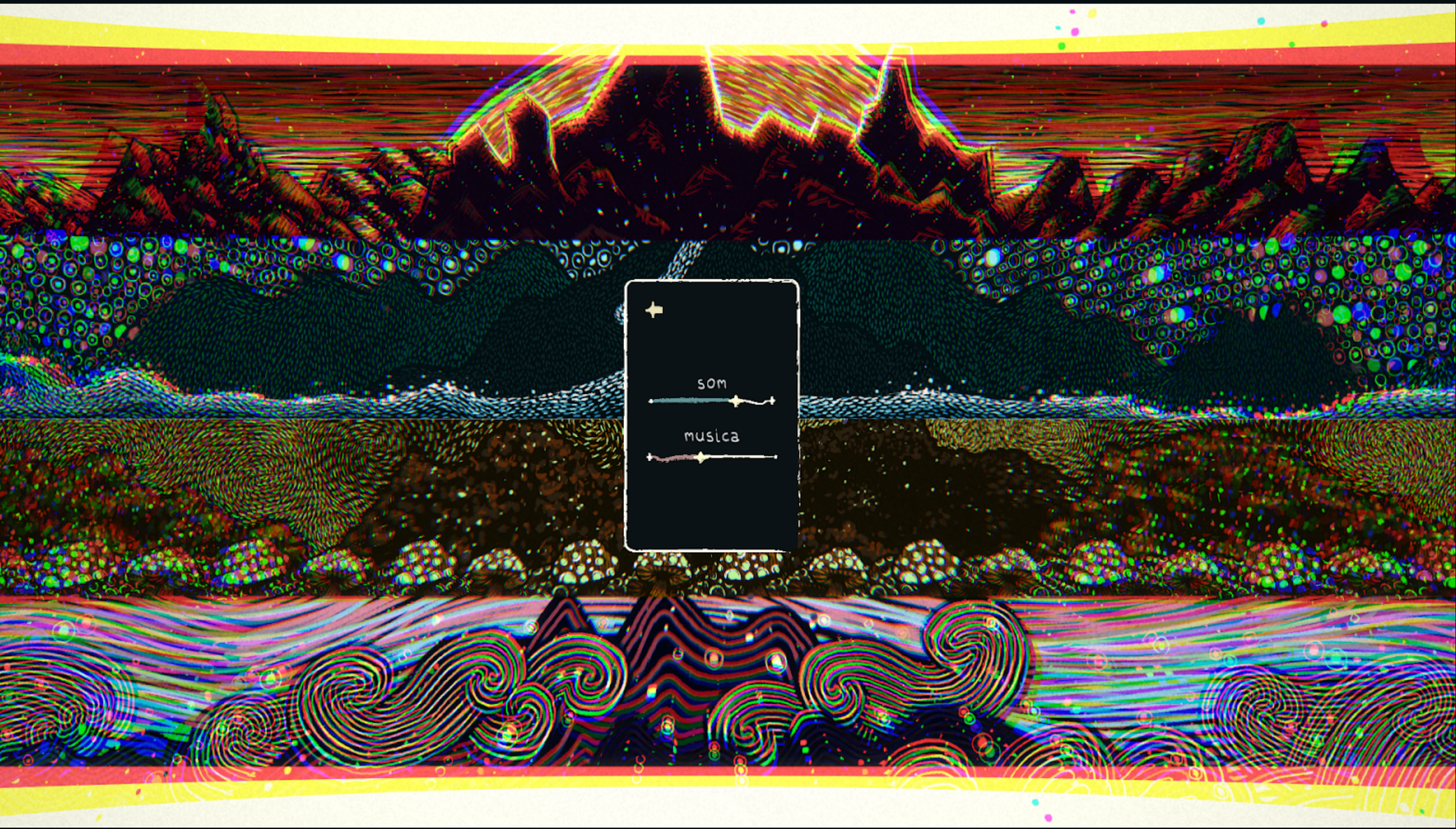
Figura 26: Interface da tela de créditos.

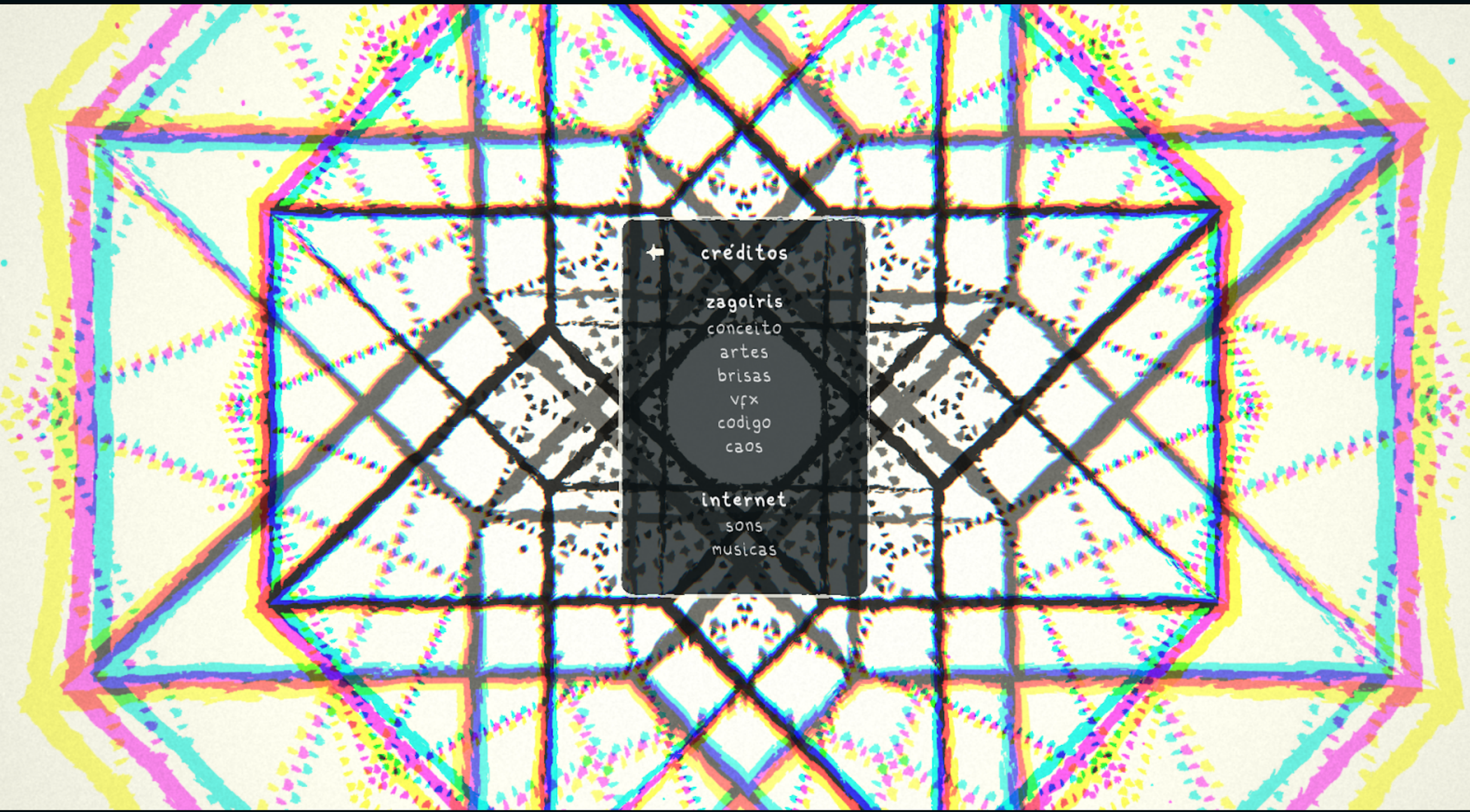
Figura 27: Interface da tela de pause.

Figura 28: Interface do mapa de Arcanos.

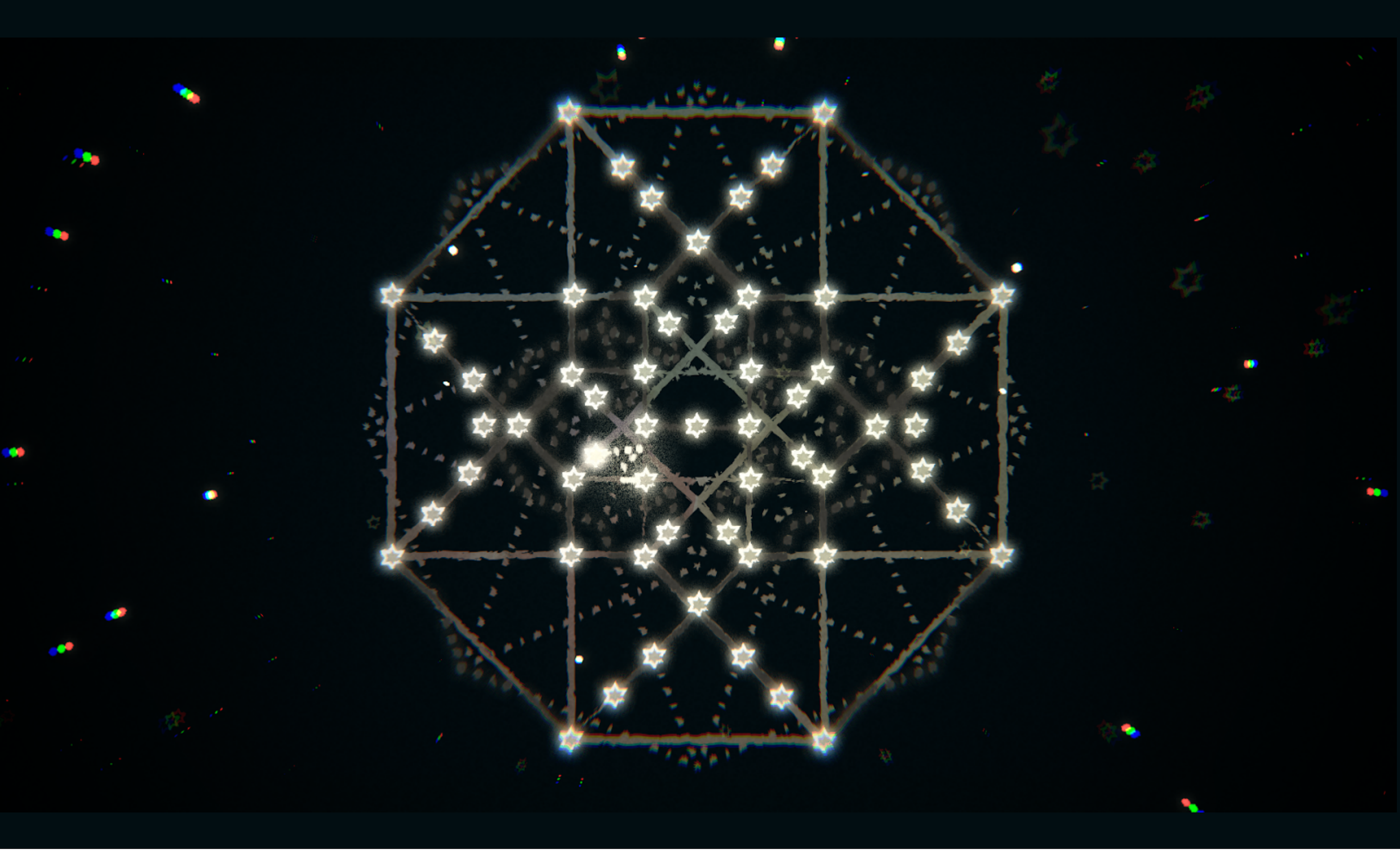
Figura 29: Carta de Arcano no mapa de Arcanos.


jogar
creditos
LE FOL
by zagoiris
som
sair


som
musica


créditos
zagoiris
conceito
artes
brisas
vfx
codigo
caos
internet
sons
musicas


PAUSE
arcanos
som
musica
menu principal




as des bâtons

DESIGN DAS CARTAS

Para o design do verso da carta de Tarot, escolhi utilizar o símbolo do Hipercubo[2], com o símbolo repetido de forma não-padrão ao fundo. É um design simples e geométrico, combinando com o jogo em si. O símbolo do jogo se repete ao fundo, criando um efeito de movimento e expansão/contração. Efeito similar às telas de interface.

O hipercubo centralizado, rodeado de passados e futuros, simboliza a malha cíclica, transponível e modificável que constitui o tempo em LE FOL.

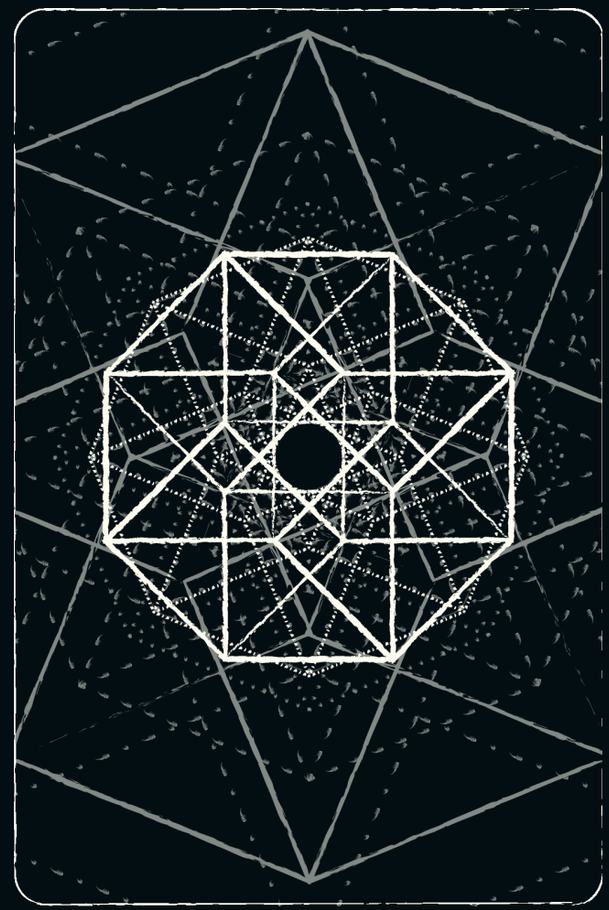


Figura 30: Design final do verso da carta do Tarot do LE FOL.

Já para o design da face da frente das cartas, seguindo a mesma simplicidade, escolhi abdicar das bordas e molduras, utilizando a arte do Arcano em questão preenchendo completamente a área da carta. Desta forma, no caso dos Arcanos Maiores, o número do Arcano se encontra sobreposto, na área superior. Já o nome do Arcano, tanto os Maiores quanto os Menores, estão sobrepostos na área inferior, entre pequenas decorações. Todas as cartas do jogo estão em francês, referenciando a língua e o tarot originais.



Figura 31: Protótipo de design de carta de Arcano Maior "le bateleur" e Arcano Menor "reine des bâtons".

O fundo dos Arcanos Maiores é uma imagem particular de cada personagem, o integrando ao cenário em que a carta originalmente é encontrada. Como por exemplo, na Figura 31, onde o personagem do Arcano Le Bateleur, o mago, está em frente à mesa que faz parte do cenário nas fases 2 e 3.

Os fundos dos Arcanos Menores são uma imagem contínua por naipe, criando uma união entre as cartas, com a paleta de acordo com o elemento. Os personagens não interagem com o fundo, mas são feitos no mesmo estilo de pintura, quase como se fizessem parte do cenário. Cada fundo é dividido entre os 14 arcanos menores correspondentes de cada naipe.



Figura 32: Rascunho vetorial dos fundos das cartas de Arcanos Menores, na ordem fogo(paus), água(copas), terra(ouros) e ar(espadas), de cima para baixo.

Figura 33: Imagem final dos fundos das cartas de Arcanos Menores, na ordem fogo(paus), água(copas), terra(ouros) e ar(espadas), de cima para baixo.





CAPÍTULO II - PROCESSO CRIATIVO

O PROCESSO CRIATIVO

Desde que me entendo por gente produzo arte. Filha de dois artistas desviados, era mais que natural que a arte fosse minha missão na vida - o que raios "natural", "arte" e "missão" signifiquem. A arte era o que me motivava quando estudava ciências biológicas, o que eu fazia no meu tempo livre, o que eu consumia e conversava sobre. Portanto, era *natural* que a *arte* me levasse a outros caminhos, buscando minha *missão* em outra graduação. Com essa escolha, um caminhão de complicações foi despejado nos meus caminhos, uma pilha tão grande que muitas vezes me impedia de ver as bifurcações, desvios e perigos à frente.

No meio da graduação no Instituto de Artes, conheci um jogo chamado *Gris,* uma obra de arte em todos os sentidos possíveis e imagináveis do conceito de obra e de arte. Até então, nunca havia pensado em jogos como mídia artística e foi nesse exato momento, ao refletir por alguns minutos após assistir uma *gameplay* de Gris na internet, que decidi que queria fazer um jogo sobre/com a minha arte e a minha vida. Desde então trabalho a ideia no IA, com alguns trabalhos já produzidos relacionados à essa história. Por mais que nenhuma obra antiga tenha sido utilizada para a construção deste trabalho, elas foram necessárias para o amadurecimento da história e meu próprio amadurecimento artístico.

O processo criativo de LE FOL começou então em 2018, quando a ideia surgiu em uma conversa casual sobre jogos e tarot. Desde esta época tinha consciência do tamanho do projeto e como deveria desenvolvê-lo como projeto de conclusão de curso. Muitos amigos e familiares passaram pelo processo de concepção e desenvolvimento da história. No entanto, a produção das artes, animações, game design e programação do protótipo são inteiramentes de minha autoria. Um processo que nasceu e vive(u) dentro de mim.

Entre 2018 e 2022 o projeto sofreu diversas metamorfoses - estilos de jogo, arte, história e mecânicas. A única coisa que se manteve entre todas as versões é a história, cíclica, múltipla, poética e humana. Acredito que o projeto amadureceu e se transformou comigo por muitos anos, porque também é a minha história, minha relação com o mundo físico e espiritual, a humanidade e meus jeitos de entender a vida e o sentir/existir.

Hoje o *LE FOL* tem um caráter autobiográfico, sobre minhas experiências enquanto ser humano autor das minhas próprias histórias. Todos os Arcanos Maiores e Menores representam alguém que já passou ou está na minha vida, com seus trejeitos, influências, estéticas e energias. Organizei tais pessoas de forma a fazerem sentido com cada narrativa e cada uma simboliza algum aspecto do existir. Todos os ambientes e puzzles tem alguma relação com a pessoa que o inspirou. É uma pequena homenagem a todos os seres poderosos e especiais que dividiram um pedaço de suas vidas comigo. É uma reflexão sobre minhas conexões e o poder da interação.

O processo "final", o qual desenvolvo neste trabalho, lida com 4 grandes mundos e 8 caminhos possíveis, cada um representado por um elemento natural. São os mundos de *fogo, água, terra e ar* e cada caminho conta com uma versão luminosa e sombria do elemento. Os elementos têm influência direta em cada narrativa, indo muito além do visual. Cada caminho em si conta uma história do Louco, com escolhas e temas relacionados ao elemento pertinente, como citado no primeiro capítulo deste trabalho.



Figura 34: Detalhe do *concept* do nível 0.

O LE FOL, tratando-se de um projeto digital extremamente complexo e confuso, é organizado de uma maneira não muito convencional. Quando falamos dos arquivos digitais, separei em grandes categorias/pastas. *ARQUIVOS COMUNS* é a categoria de arquivos de estrutura do mundo (como o fluxograma das histórias) e estrutura artística (como a *grid* isométrica no qual os mapas são baseados) e algumas bases que alguns níveis compartilham entre si. Em *GLPDD* encontram-se toda a documentação técnica escrita do jogo, com um arquivo de uma visão geral do projeto (GDD - Game Document Design - Documento de Design do Jogo) e uma detalhada de cada fase (LDD - Level Document Design - Documento de Design do Nível) e puzzle (PDD - Puzzle Document Design - Documento de Design do Quebra-Cabeça). Em NÍVEIS estão todas as artes dos níveis, desde os rascunhos iniciais (analógicos escaneados e digitais), intermediários (produzidos no Adobe Illustrator) e finalizados (produzidos no Adobe Photoshop), organizados por nível. Na pasta *PUZZLES* estão todas as artes dos puzzles, desde os rascunhos iniciais, intermediários (produzidos no Adobe Illustrator) e finalizados (produzidos no Adobe Photoshop), organizados por carta, em ordem numérica de aparecimento no jogo. Em REFERÊNCIAS, organizo todas as referências visuais que utilizo no projeto, organizadas por área (ambientação, efeitos, níveis, puzzles e personagens). Em UI estão todos elementos de interface e de design de cartas do jogo.

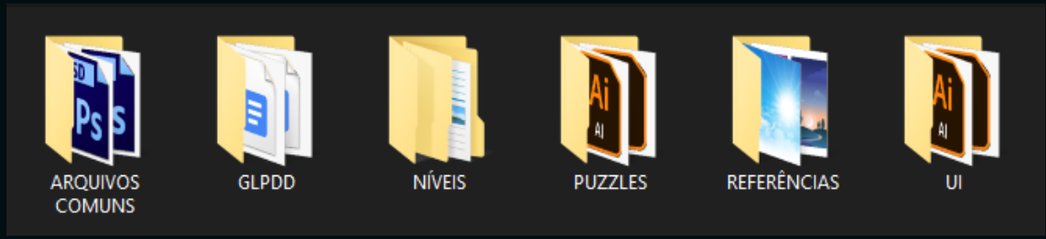


Figura 35: Print do Explorer da pasta "LE FOL".

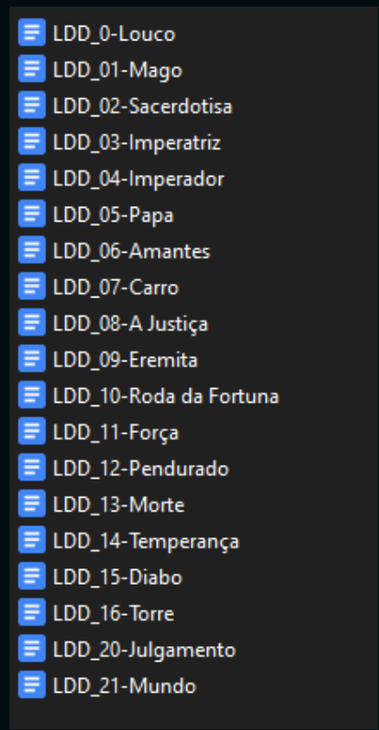


Figura 36: Print dos documentos de Level Design da pasta "LGPDD".

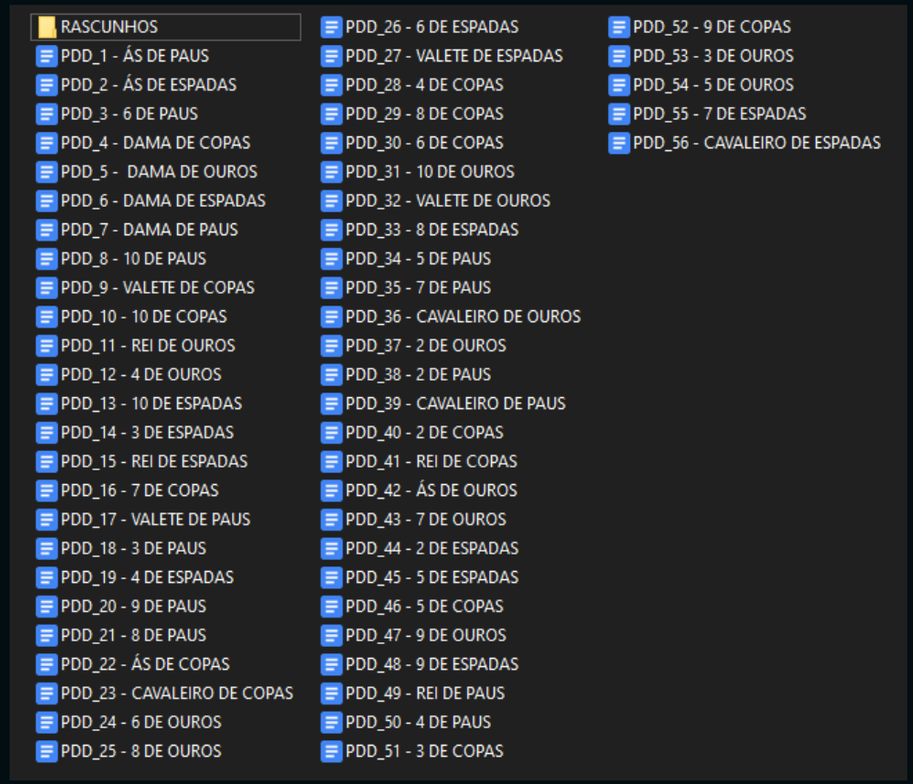


Figura 37: Print dos documentos de Puzzle Design da pasta "LGPDD".



Figura 38: Print da pasta do nível "1", da pasta "NÍVEIS INTERMEDIÁRIOS". Ela contém os arquivos originais das artes e imagens de cada passo do processo.

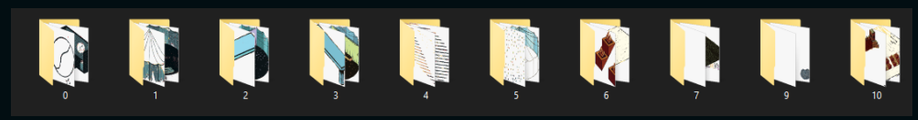


Figura 39: Print da pasta "NÍVEIS FINAIS", contendo as camadas de arte dos cenários, separadas por nível.

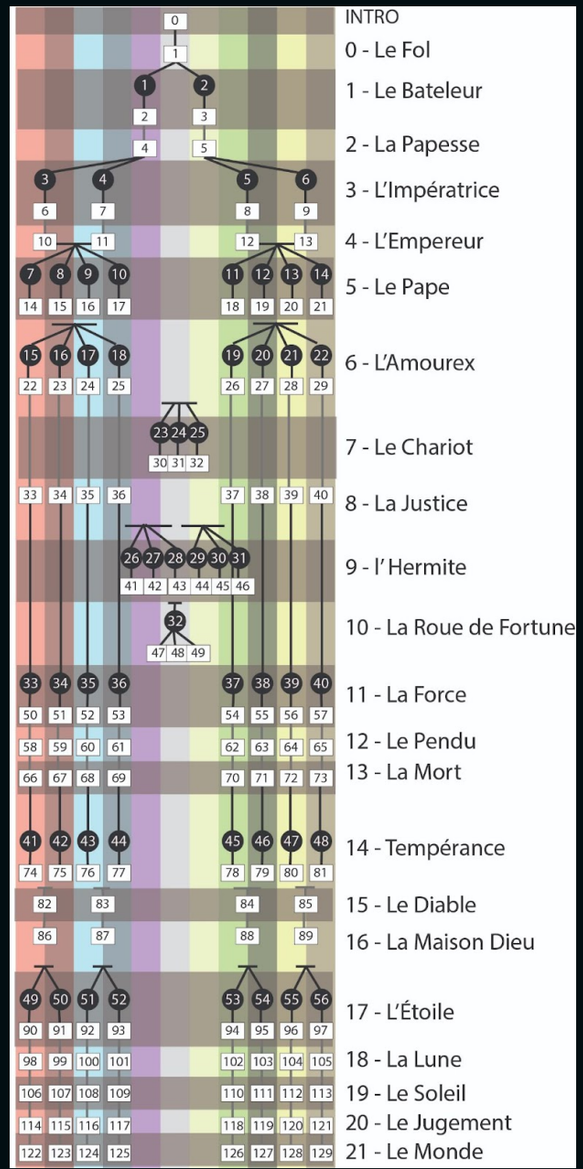


Figura 40: Fluxograma dos níveis de LE FOL.

NÍVEL	ARCANO MAIOR	ARCANO MENOR	ELEMENTO	PESSOA	IMAGEM	VIBES
INFÂNCIA - ar - social - who am I? how do i fit into the world? - DEPARTURE						
0	Introdução		NORMAL	EU		loja da ciga
1	0 - Le Fol / O Louco/ O Cachorro		NORMAL	EU		dentro de u
			FOGO ÁGUA	BETINA	força criativa, entusaismo, confianã, coragem	criança brir
2	I - Le Bateleur / O Mago/ O Elefante	1 - ÁS DE PAUS		ERICK		
			TERRA AR	SAMUEL	força mental, verdade, justiçã, fortitude	criança brir
3	I - Le Bateleur / O Mago/ O Elefante	2 - ÁS DE ESPADAS		ERICK		
4	II - La Papesse / A Papisa / Arara Azul		FOGO ÁGUA	GISELE		
5	II - La Papesse / A Papisa / Arara Azul		TERRA AR	GISELE		
			FOGO MISTO	LARISSA	triunfo, acclaim, orgulho	
6	III - L'Impératrice / A Imperatriz/ A águia	3 - 6 DE PAUS		INGRID		
			TERRA MISTO	GABI FURLANI	amante, tenderheart, intuitivo, psychic, espiritual	
7	III - L'Impératrice / A Imperatriz/ A águia	4 - DAMA DE COPAS		INGRID		
			ÁGUA MISTO	JACQUE	nurturing, coração grande, down-to-earth, resourseful, trutworth	
8	III - L'Impératrice / A Imperatriz/ A águia	5 - DAMA DE OUROS		INGRID		
			AR MISTO	JOICE	honesta, astuta, forthright, witty, experienced	
9	III - L'Impératrice / A Imperatriz/ A águia	6 - DAMA DE ESPADAS		INGRID		
10	IIII - L'Empereur / O Imperador/ O Falcão		FOGO MISTO	MURILO		
11	IIII - L'Empereur / O Imperador/ O Falcão		TERRA MISTO	MURILO		
12	IIII - L'Empereur / O Imperador/ O Falcão		ÁGUA MISTO	MURILO		
13	IIII - L'Empereur / O Imperador/ O Falcão		AR MISTO	MURILO		
			FOGO CLARO	NICOLE	atrativa, wholehearted, energetica, cheerful, self-assured	
14	V - Le Pape / O Papa/ A coruja	7 - DAMA DE PAUS		RAFA PARRA		
			FOGO ESCURO	BRUNO	overextending, burdens, struggle	
15	V - Le Pape / O Papa/ A coruja	8 - 10 DE PAUS		RAFA PARRA		
			TERRA CLARO	RICARDO	seja emotivo, verdadeiro, justo, fortitude	
16	V - Le Pape / O Papa/ A coruja	9 - VALETE DE COPAS		RAFA PARRA		
			TERRA ESCUR	SIMONE	alegria, paz, família	
17	V - Le Pape / O Papa/ A coruja	10 - 10 DE COPAS		RAFA PARRA		

Figura 41: Print de um arquivo utilizado para organizar os níveis por números, Arcanos e elementos.

Os puzzles foram criados como a mecânica principal do jogo. Intencionalmente confusos e sem muita explicação, induzem o jogador a explorar o que vê - e até mesmo o que é invisível aos olhos. São inspirados em pessoas específicas em contextos que fazem sentido na história que estão e, ao serem concluídos, liberam uma carta dos Arcanos Menores. A criação dos puzzles foi o processo mais interessante e dificultosa do design do jogo.

Como exemplo, cito a criação de um dos puzzles das fases 17 (A Estrela), 18 (A Lua) e 19 (O Sol). Em um dia qualquer, esperando o ônibus chegar, olho para o céu. Tenho fotossensibilidade e eram por volta de 10 horas da manhã em um dia ligeiramente nublado, então tive dificuldade de encontrar a posição do Sol imediatamente. Esta procura me trouxe uma imagem na cabeça, que registrei com Figura 42. Nela, diversas posições do Sol foram desenhadas em camadas como miniaturas, cada uma representando uma imagem diferente. Ao mover o mouse em cima de cada uma, ela se expande, revelando a posição exata do Sol naquela imagem em específico. O objetivo é organizar as camadas, de modo a formar o formato do rastro que o Sol faz durante o ano.

No entanto, por algum motivo achei que era um desenho linear, com seu ângulo variando do diferente local de observação terrestre. Ao procurar imagens de referência, encontrei o conceito de Analema, o termo astronômico que descreve o formato da posição do Sol em um mesmo lugar em uma mesma hora durante um ano inteiro. Seu formato é um infinito(∞) desigual, que curiosamente se assemelha muito à minha assinatura Figura 43. O analema é um fenômeno que não acontece apenas na Terra - em Vênus e Júpiter se assemelha à uma elipse, em Marte e Saturno formato de gota, em Urano, Netuno e Plutão o mesmo formato da Terra em outras proporções e em Mercúrio um único ponto, já que um dia lá dura dois anos terrestres.

Já o Analema lunar, por mais que tenha um formato extremamente parecido com o solar, apresenta algumas diferenças. Não se registra no intervalo de um ano solar, mas sim de um mês lunar, com uma adição diária de 50 minutos e 29 segundos no horário. Desta forma, é possível registar imagens como a Figura 44, que não apenas mostram o formato semelhante ao solar, como também mostram o ciclo das fases da Lua durante um mês lunar.



Figura 42: Desenho em fotografia do céu para registro da ideia.

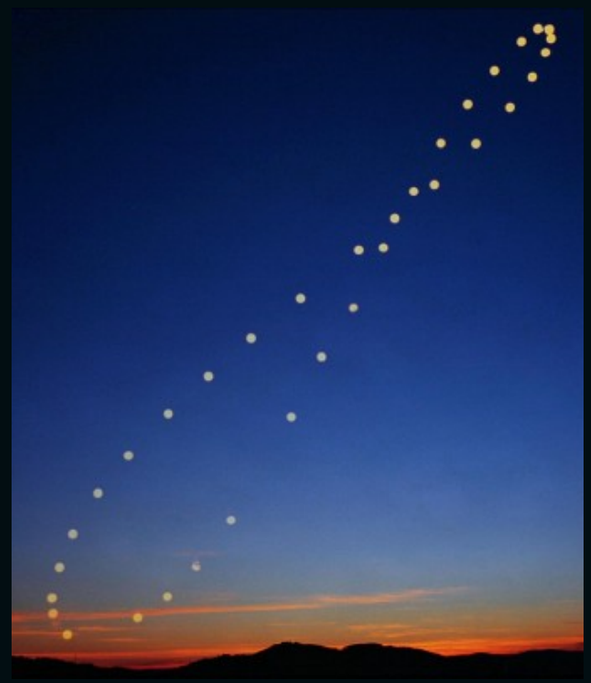


Figura 43: Analema Solar (FONTE: https://scienceblogs.com/startswithabang/2009/08/24/a-question-of-why-the-analemma)



Figura 44: Analema Lunar (FONTE: https://science.nasa.gov/analemma-moon)

REFERÊNCIAS VISUAIS

O LE FOL, por ser um projeto antigo, sofreu diversas mudanças em relação a seu estilo e referências visuais. Assim como eu, amadureceu e cresceu, tão mutável e diverso como a minha jornada artística. Desde o começo do projeto sabia que queria experimentar novas formas de contar a história de Iris e marcar suas da vida com estéticas diferentes sempre foi um objetivo. No entanto, criar uma coesão visual entre os estilos para que não parecessem vários jogos diferentes foi um desafio. Ainda que haja uma semelhança entre a disposição espacial, mecânica de jogo e a personagem principal, os estilos visuais distintos e marcados são difíceis de conversar entre si. Aí se justifica a importância de se limitar a uma paleta de cores para cada caminho e estilo de partículas, pós processamento e afins.

A maior inspiração é o movimento impressionista e a obra de James R. Eads, um artista contemporâneo surrealista/impressionista. Ele é uma grande influência em minhas produções e suas obras estão intimamente ligadas ao conceito de alma e conexão humana, o misticismo, inclusive com diversos decks de tarot e baralhos comuns de sua autoria.

Refletindo sobre sua obra e com as referências de xilogravura - matéria inclusive que estava cursando no Instituto de Artes naquela época - criei uma série de obras audiovisuais com o meu poeta favorito, Rafael Parra. Além de ser um dos seres humanos mais incríveis e inspiradores que já existiu, me deu a honra de criar imagens para seus textos. O primeiro vídeo, "Soneto V", é uma releitura de uma das obras mais famosas do James, "Sorry", acompanhado da narração do Rafael do seu próprio texto.



Figura 45: Publicação do instagram do autor, retratando "Sorry" em seu ateliê. (FONTE: https://www.instagram.com/james.r.eads.art/)

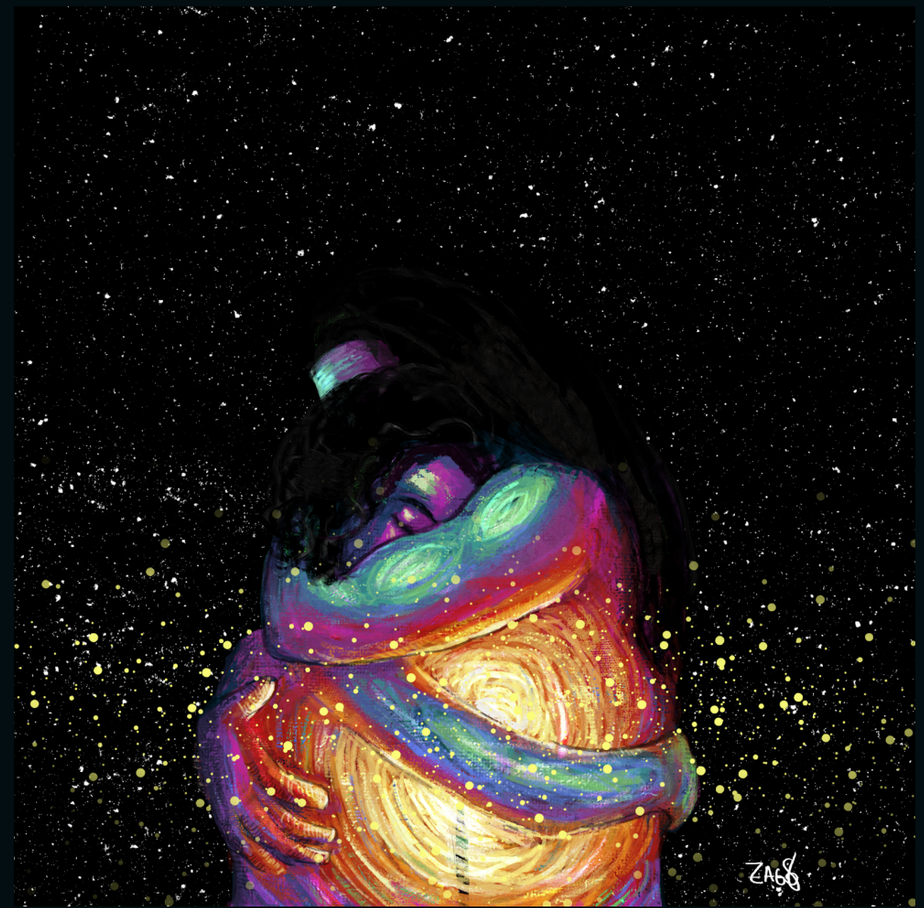


Figura 46: Releitura de "Sorry", intitulada "Coração é terra que ninguém vê", arte do vídeo "Soneto V". (Disponível em: https://www.youtube.com/shorts/xOy9hikPgt8)

"Se conseguirmos nos libertar do fardo de tentar ser completamente originais, podemos parar de tentar fazer algo a partir do nada, e acolher influências em vez de fugir delas."

Roube como um Artista - O Diário - Austin Kleon

LE FOL também é inspirado em alguns jogos digitais pelos quais eu sou apaixonada. Sua maior referência é Gris, um jogo de puzzle 2D de plataforma com visuais surpreendentes, com direção de arte de um artista visual espanhol chamado Conrad Roset. Foi ao conhecer esse jogo que me interessei pela área de produção de jogos, estava encantada pela possibilidade de transformar minhas artes digitais em histórias sensíveis, bonitas e interativas, como é Gris. Gris mistura texturas que imitam o analógico, como aquarela, lápis de cor e carvão com formas mais digitais, transparências e sobreposições.

Gris é para sempre a minha maior referência e inspiração no mundo de games, pois experimentá-lo mudou a minha noção de arte e interação e abriu portas para meu ingresso no universo de gamedev. Além de uma obra esteticamente impecável, conta com uma narrativa tocante e um design de som incrível, ganhando alguns prêmios em categorias artísticas inclusive.



Figura 47: Print do jogo *Gris*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

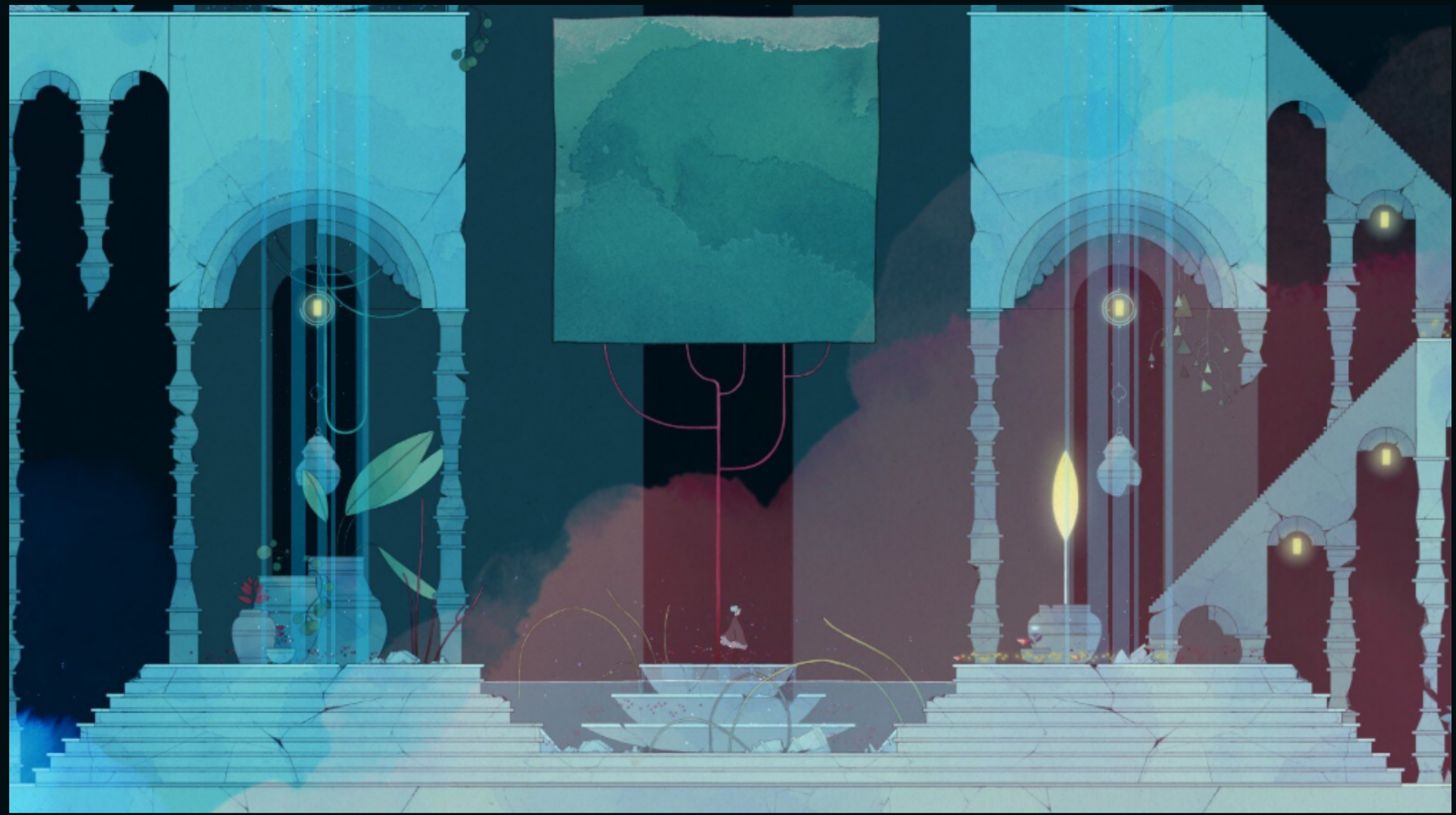


Figura 48: Print do jogo *Gris*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

The Last Campfire é um jogo 3D de puzzle e narrativa, uma das melhores experiências que tive com jogos deste estilo. Conta a aventura de uma Brasa perdida na floresta, buscando uma forma de sair daquele ambiente estranho. O jogo mistura com maestria narrativa, exploração e puzzles e é uma das maiores referências utilizadas na construção do meu próprio projeto. O sistema do LE FOL "paralelo" de puzzle e ambiente é inspirado nele.



Figura 49: Print do puzzle "Uma Máquina Complexa" do jogo *The Last Campfire*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

Genesis Noir é um desses jogos que me apaixonei instantaneamente. Conversando bastante com meu próprio projeto, Genesis Noir conta uma história de forma não-direta, cósmica e não-linear. Uma aventura do estilo *point-and-click* essencialmente preta e branca tridimensional, com quebra-cabeças e explorações fora desse mundo (literalmente fora do mundo, pois conta a história do Big Bang).



Figura 50: Print do jogo *Genesis Noir*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

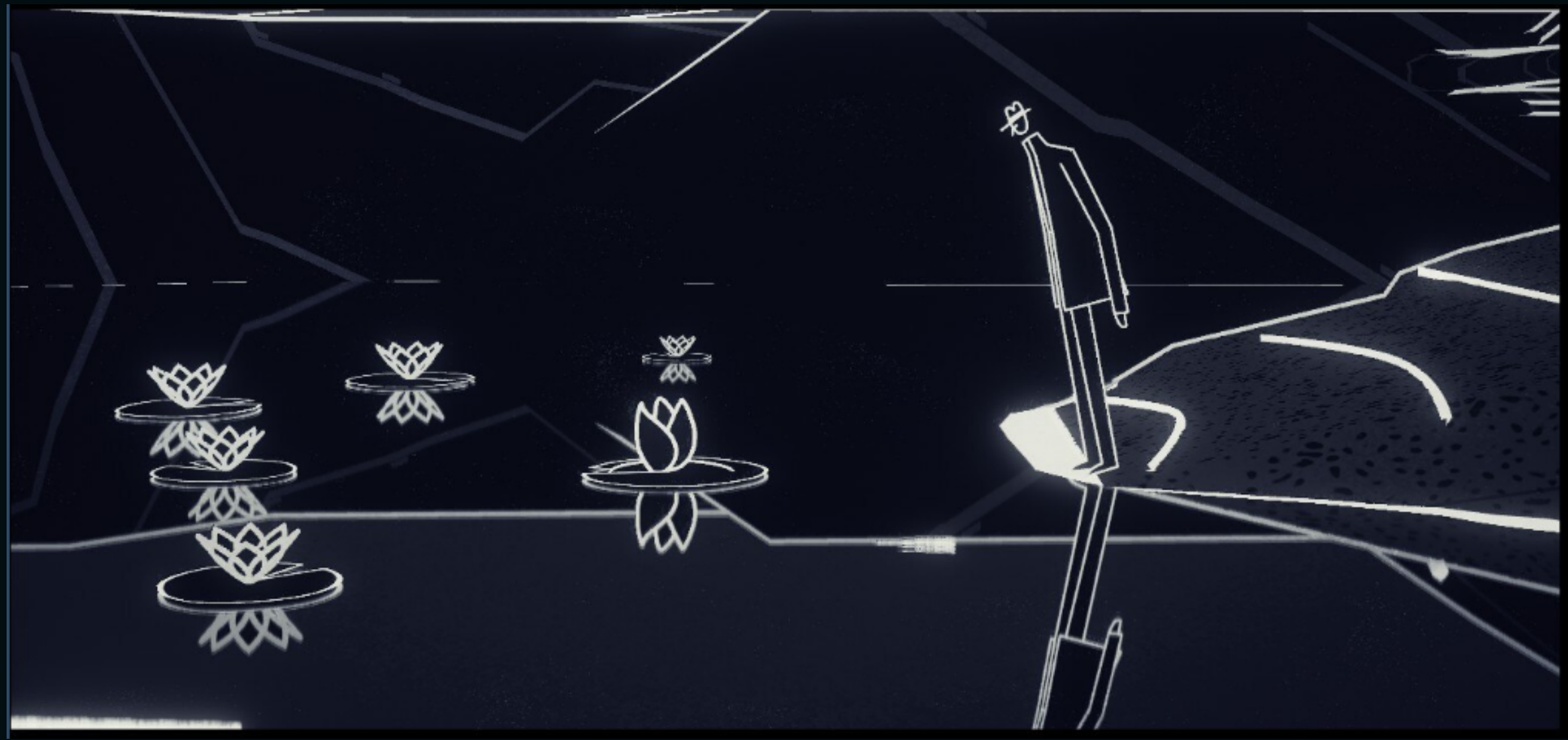


Figura 51: Print do jogo *Genesis Noir*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

Arrog é um jogo de aventura e puzzle com um estilo artístico manual, basicamente preto e branco e uma narrativa abstrata e sem palavras. É uma grande referência pela simplicidade das interações, no entanto sem perder sua potência.

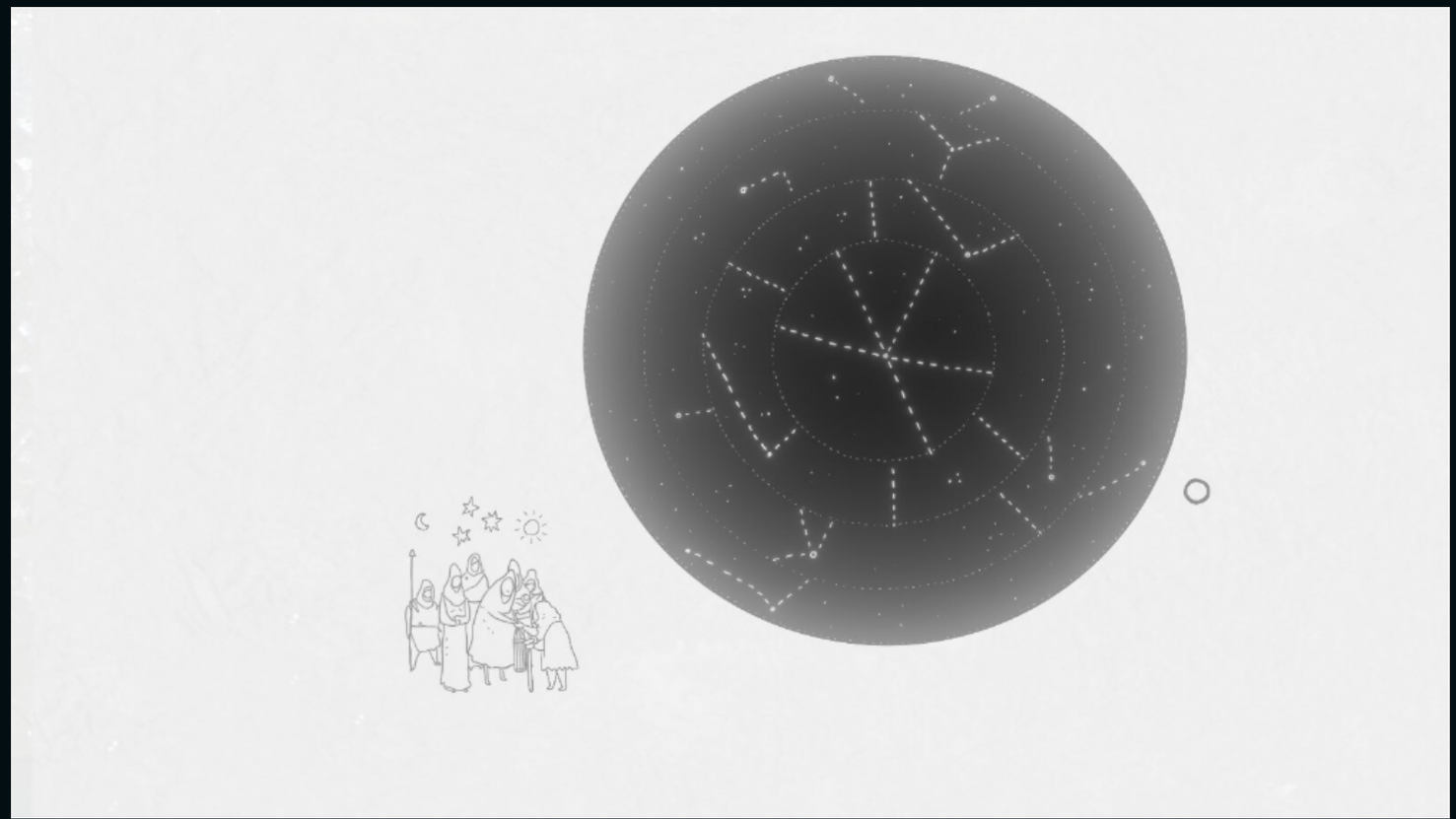


Figura 52: Print de um puzzle do jogo *Arrog*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

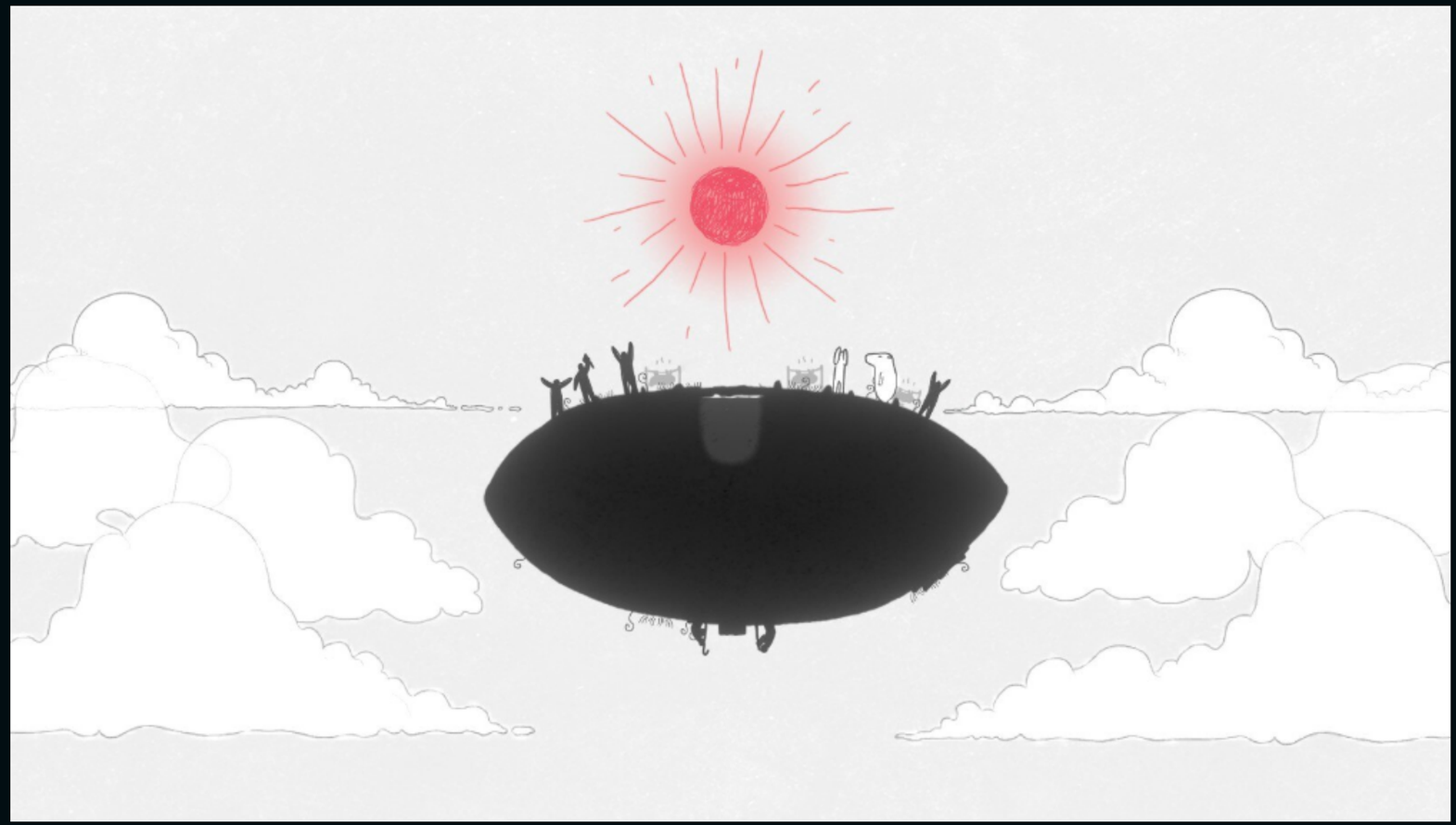


Figura 53: Print do jogo *Arrog*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

Papetura é um dos projetos mais incríveis, bonitos e complexos que vi no mundo de jogos indies. A proposta nada simples de fazer em papel todos os cenários e personagens do jogo entrega tudo que promete - visuais incríveis, fluidos, envolventes. As esculturas analógicas de papel que compõe o

cenário foram iluminadas, fotografadas e tratadas digitalmente e transformadas em objetos digitais para o jogo. É um jogo de mecânica simples, mas um dos projetos mais ousados que já vi.



Figura 54: Print do jogo *Papetura*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)



Figura 55: Print do jogo *Papetura*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

Journey é o jogo mais popular dessa lista de referências, sendo uma experiência exploratória única e de narrativa aberta. Um mundo tridimensional semiaberto, desértico, sem muitos detalhes, mas que se conecta diretamente com as emoções. Com um design extremamente bem feito, Journey é um dos motivadores do LE FOL, trazendo referências de mecânica e Game Design.



Figura 56: Print do jogo *Journey.* (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)



Figura 57: Print do jogo *Journey*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

Florence é um jogo de narrativa simples, mas comovente. Inspirado em quadrinhos e com puzzles simples, Florence é tudo que eu gostaria que o LE FOL fosse, uma experiência emocional e envolvente, com belos gráficos.



Figura 58: Print do jogo *Florence*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

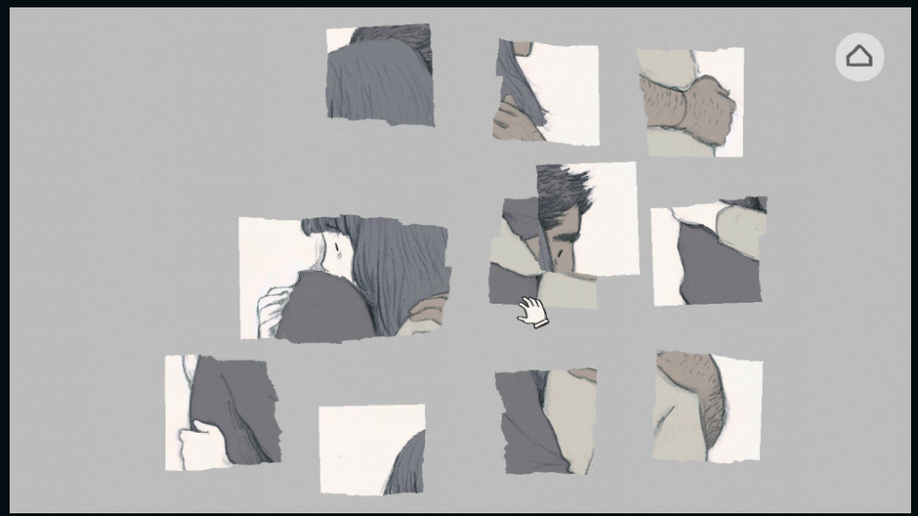


Figura 59: Print do jogo *Florence*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

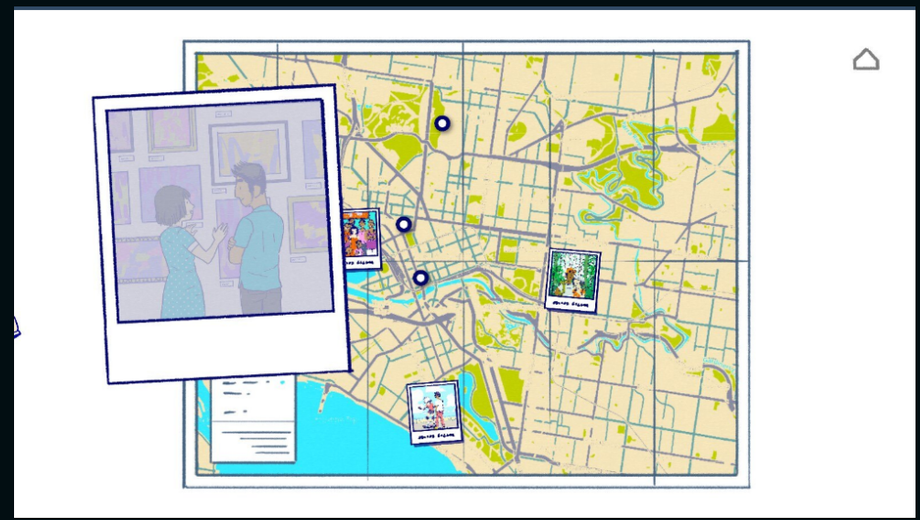


Figura 60: Print do jogo *Florence*. (FONTE: https://steamcommunity.com/id/ZagoIris/screenshots/)

DOCUMENTAÇÃO

GAME DESIGN DOCUMENT (DOCUMENTO DE DESIGN DO JOGO)

A construção do Game Design Document (GDD) é a etapa inicial de qualquer projeto na área de jogos. A criação deste documento é uma prática comum da indústria, onde o escopo, mecânicas, histórias, gêneros, tamanho, dificuldades e afins são detalhados e definidos. É como um manual, onde qualquer pessoa trabalhando no produto pode consultar o que é esperado do jogo, incluindo instruções de interface e jogabilidade e cronograma básico. É um documento mutável, que se atualiza conforme o andamento da construção do jogo e costuma ser referenciado constantemente durante a produção dos detalhes, artes, músicas e afins. O GDD é um panorama geral do projeto e é o documento mais importante a ser criado quando se pensa em produzir um jogo digital.

Alguns documentos que produzi para o LE FOL foram essenciais para o andamento do projeto e sem eles não conseguiria me organizar em meio a tantas particularidades e fases.

LEVEL DESIGN DOCUMENT (DOCUMENTO DE DESIGN DE NÍVEL)

Já o Level Design Document (LDD) é um documento maior, mais detalhado e que se atenta a definir exatamente se existe e o que constitui cada nível do jogo, esmiuçando questões como espaço, cenário, inimigos, dificuldades, duração, bônus, dificuldades, sons, artes e afins. É um documento comumente extenso, que aborda todos os profissionais e áreas de criação de um jogo e é recheado de referências e informações. Assim como o GDD, o LDD é constantemente atualizado e referenciado no processo de produção.

Para o LE FOL, sendo um jogo de puzzle e narrativa e com 129 fases e 56 puzzles, resolvi criar um GDD com informações conceituais, visuais e gerais sobre seu universo e um LDD específico para cada fase, com detalhes de espaço, design de puzzles, personagens, animações, dificuldades e afins.

CAPÍTULO III - JOGOS E ARTE



JOGOS DIGITAIS

Em 2005, Aaron Smuts discute uma grande questão que tenho e que norteia esta minha pesquisa: Jogos são arte? Considerando o mundo digital onde os videogames hoje estão inseridos, o avanço tecnológico e a melhora significativa das técnicas de produção, podem hoje terem valor artístico? E, sendo arte, como é o pertencimento dos seus estilos, técnicas e gisdofhidfhg nesse universo?

Jogos digitais são formas de entretenimento, com características únicas, linguagem própria, versátil, múltipla. São também uma área de estudo de diversas áreas do conhecimento, como artes visuais, psicologia, neurociência e ciência da computação. Os jogos são divididos em categorias, de acordo com o seu propósito - os jogos AAA, também chamados de *triple* A, são os jogos digitais mais famosos e feitos por grandes equipes e empresas, como por exemplo God of War e The Last of Us. Geralmente são jogos em 3D, com gráficos realistas e bem trabalhados e horas de jogabilidade.

Já os jogos indie, também conhecidos como jogos alternativos, são o contrário dos AAA, sendo feitos por empresas e equipes pequenas, até mesmo por um pessoa apenas. Geralmente são jogos em 2D, com gráficos mais simples e com menos horas de jogabilidade prevista.

Os jogos educacionais servem propósitos acadêmicos, com diversos objetivos e públicos-alvo. Existem os jogos comerciais, que servem como ferramentas de marketing e vendas. E por último, temos a expressão artística mais pura dos jogos, que são as Game Art, manifestações da arte contemporânea que utilizam da linguagem dos jogos como mídia artística. LE FOL transita entre jogo indie e Game Art.

No Brasil, a história dos jogos digitais começa com fliperamas, evoluindo para Lan Houses, ambos ainda fazendo parte de nossa cultura de consumo de jogos. Atualmente os jogos eletrônicos estão inseridos direta ou indiretamente na sociedade em diversos contextos, tendo valores como forma de entretenimento, marketing, educação e atingindo públicos de diversas idades e perfis, desde a infância até a idade senil. Além dos clássicos videogames, temos celulares, computadores e nuvem como suportes para jogos.

JOGOS E ARTE

Segundo o artigo Artes Visuais e Jogos Eletrônicos, os jogos digitais ascendem como nova forma de expressão artística, plural e de multi estilos - é o fim da narrativa histórica onde uma obra é criterizada à um estilo predominante. Os jogos digitais podem seguir para diversas ou nenhuma direção, revolucionando assim, juntamente com outras manifestações artísticas, a história da arte através da quebra da tradicionalmente estruturada história da arte.

Os jogos digitais se distinguem de formas mais simples de entretenimento por duas grandes características - a interatividade e o potencial de conexão emocional. Os games, com seus aspectos visuais únicos, originais e revolucionários e seus elementos de narrativa e interação com potencial de criação de forte elo emocional, são tão poderosos nestes quesitos que hoje são possivelmente mais profundos que qualquer outra forma de arte já estabelecida. Em 2009, Nic Kelman criou o Manifesto Artístico dos Videogames, onde propõe uma nova categoria artística para jogos.

Os jogos digitais hoje são reconhecidos em diversos museus pelo mundo, com exposições como no Museu de Arte Smithsonian (2012) intitulada The art of video games, onde explora a evolução dos games e *gameart*, sendo incluídos como forma de expressão artística. O MoMA (Museu de Arte Moderna de Nova York) adquiriu jogos eletrônicos para sua coleção em 2013.

Não importando o tipo de jogo produzido, salvo raras exceções, um dos requisitos para a sua existência são as artes/imagens, chamadas de *assets* neste mundo. Elas existem de diversas maneiras e formatos diferentes, desde arte 2D, 3D, produções majoritariamente analógicas à arte generativa e afins.

Existem trabalhos artísticos que utilizam a linguagem dos jogos como ferramenta, como EXEMPLO. A situação contrária também é verdadeira, onde jogos utilizam diretamente trabalhos artísticos como conteúdo, como é o caso do CAOSMOS - Anita Malfatti, um projeto de minha autoria que revisita obras de Anita Malfatti e as integra em um único ambiente virtual, linear, contínuo e explorável digitalmente através das ferramentas do jogo. Ele está disponível para jogar na minha página do itch.io.



Figura 61: Frame do jogo CAOSMOS - Anita Malfatti, de minha autoria. (FONTE: https://zagoiris.itch.io/caos-anita-malfatti)

A maior diferença entre jogos com viés artístico e game art é que o segundo utiliza o jogo apenas como uma ferramenta, pois seu interesse maior é trabalhar os valores poéticos da obra, subjugando questões como game design, mecânicas e aspectos mais tradicionais do mundo de jogos.

> Phil Fish, criador do jogo *Fez*, no documentário Indie Game: The Movie, diz "To me, games are the ultimate art form. It's just the ultimate medium. It's the sum total of every expressive medium of all time made interactive." Em tradução livre, "Para mim, jogos são a forma de arte suprema. É simplesmente a mídia perfeita. É a soma total de todos os meios expressivos de todos os tempos tornados interativos."

Grant Tavinor, em *Video Games as Mass Art*, discute artes massificadas e as diferenças entre videogames e mídias como a TV e a música. Os jogos digitais representam um grande campo de interesse de estudos filosóficos, estéticos e artísticos. Discussões sobre o status ontológico dos trabalhos artísticos, a natureza das performances e o papel dos criadores e consumidores em relação às obras/jogos, uma vez que a experiência em obras assim é moldada fortemente pelas atividades feitas pelo consumidor/jogador. A interatividade tem um impacto profundo na experiência e é um fator a ser considerado o tempo todo ao se criar obras de arte jogáveis.

JOGOS INDIE E GAME JAMS

Também conhecidos como jogos alternativos/independentes, os jogos *indie* são jogos digitais feitos por pequenos grupos, empresas ou criadores solo. É um tipo de jogo digital que ganha cada vez mais popularidade no mercado de games em geral, tanto pelos avanços tecnológicos em se produzir jogos em pequenos grupos hoje em dia e pela revolução na distribuição digital que a empresa Valve criou, com a ferramenta Steam. Hoje os jogos *indie* representam uma parcela significativa do mercado de jogos global, ainda que muitos dependam do apoio financeiro direto do consumidor final, por meio de campanhas de financiamento coletivo e pré-vendas. Segundo essa definição, LE FOL é um projeto de jogo indie, pois tem preocupações com game design, mecânicas e jogabilidade, mesmo tendo um forte viés artístico.

A produção de jogos *indie* pode seguir o mesmo processo que empresas grandes, em escala ajustada. Ou pode seguir uma metodologia específica para cada jogo, como vemos no documentário Indie Game: The Movie. Nele acompanhamos a vida de alguns produtores de jogos independentes por alguns meses, no processo de desenvolvimento, lançamento, divulgação e afins. Jonathan Blow, criador do famoso jogo *indie* Braid, fala sobre a diferença primordial entre jogos independentes e jogos AAA:

> "[...] Parte disso é tentar não ser profissional. Muitas pessoas entram no mundo de jogos indie tentando ser como uma grande empresa. O que essas empresas de jogos fazem é criar coisas altamente polidas que atendem o maior público possível. A maneira como você faz isso é preenchendo todas as pequenas falhas em alguma coisa. Se houver um canto afiado, certifique-se de que não vai machucar ninguém se esbarrar nele, ou qualquer outra coisa assim. A criação deste produto comercial altamente polido é o oposto de fazer algo pessoal."
>
> (JONATHAN BLOW, em INDIE Game: The Movie)

Muitos desses jogos *indie* que fazem sucesso surgiram em Game Jams. Pelo menos seu conceito/ideia inicial. Game Jams são eventos presenciais e digitais de produção de jogos de curta duração voltados para todos os públicos. São parte importantíssima da cultura de Gamedev, sendo bastante populares e diversos em suas propostas. Suas durações variam entre algumas horas até semanas, geralmente sendo entre 24 e 72h. Além disso, é um evento voltado para aprendizado e *networking*.

Game Jams são um ótimo ambiente para explorar ideias sem muito comprometimento - por isso atrai também empresas e desenvolvedores já estabelecidos, dando a oportunidade de testar algo sem medo de falhar ou pressão por um produto bom, comercializável e afins.

Alguns jogos famosos saíram de Game Jams, como Gods Will Be Watching, Surgeon Simulator e Celeste. Este último, tendo brasileiros no time de arte, é um grande sucesso, ganhando a categoria de Melhor Jogo Independente e Melhor Jogo com Impacto Social no The Game Awards de 2018.

Existem Jams competitivas, patrocinadas por empresas, com editais voltados para financiamento, com apoio governamental. Existem Jams casuais, de curta e longa duração, com avaliação ou não. Algumas são recorrentes, como a quinzenal MiniJam. Estes eventos têm em comum um ou mais temas norteadores e, em alguns casos, limitadores.

Uma das maiores Jams competitivas do mundo é a Game Jam +, que acontece anualmente e dura meses, com votações locais, nacionais e internacionais. Participei da edição de 2021, como mentora nas categorias de Arte 2D e GUI.

Já a Global Game Jam, como o nome sugere, é um evento internacional de desenvolvimento de jogos de caráter casual. Com diversas sedes espalhadas pelo globo, ocorre anualmente de forma presencial e online. Tive o prazer de participar de duas edições, uma como *jammer* (participante) e outra como mentora de Arte 2D e GUI. Ambas participações foram pela sede Sampa Diversa, uma sede inclusiva e acolhedora. Uma das melhores experiências da minha vida de gamedev.

A minha vivência em Game Jams definitivamente moldou o processo de desenvolvimento do LE FOL, influenciando desde a organização e construção das bases teóricas e documentais até na programação básica e questões técnicas necessárias. É o mais próximo de uma vivência profissional em jogos que já experimentei e foi nestes ambientes que descobri minha paixão e vontade de desenvolver jogos bonitos e místicos.

PENSAMENTOS FINAIS E CAOS

neste trabalho, caminhando entre o projeto, suas referências e o universo de jogos, abri meu coração, meu chão e meus pensamentos à você, caro leitor. acredito que sem este trabalho a grande maioria das pessoas não entenderia direito nem a proposta de LE FOL e devo dizer que esta confusão é intencional. espero que cada pessoa que se permitir experienciar possa interpretar os caminhos e escolhas de IRIS como se fossem as suas próprias, como o destino, como no mundo, onde não sabemos **exatamente** onde cada escolha vai nos levar. onde o óbvio nem sempre é a melhor opção e onde a improbabilidade e o CAOS reinam absolutos.

criei um universo complexo demais para ser feito em um trabalho de conclusão, mesmo trabalhando no projeto há anos. acho que essa é a vida, criando coisas complexas demais e achando motivo no meio do processo. ignorei completamente o conselho que recebi em *todas* as gamejams que participei (e que o CanvasDEV, meu desenvolvedor de jogos favorito, me dizia constantemente): diminua o escopo, limite ao que você consegue entregar, faça um mundo inteiro antes de ir para outro. ele também me falava pra fazer arte pequena mas acho que o tamanho original da arte do menor cenário é de 8 mil pixels. meu objetivo é terminar a demo com um quarto da história e levar pro mundo. uma colab com algum artista de som não cairia mal também. meu sonho de princesa uma soundtrack ao estilo de GRIS para acompanhar.

viver é um descuido prosseguido. e a vida é muito perigosa por aqui. que esta arte seja um respiro na rotina, uma reflexão quase-violenta sobre o existir. espero que os teus olhos te acalentem sempre e que LE FOL não morra um projeto. e se morrer, que renasça mais forte, neste ciclo infinito de criar e ser humano.

obrigada por me ouvir.

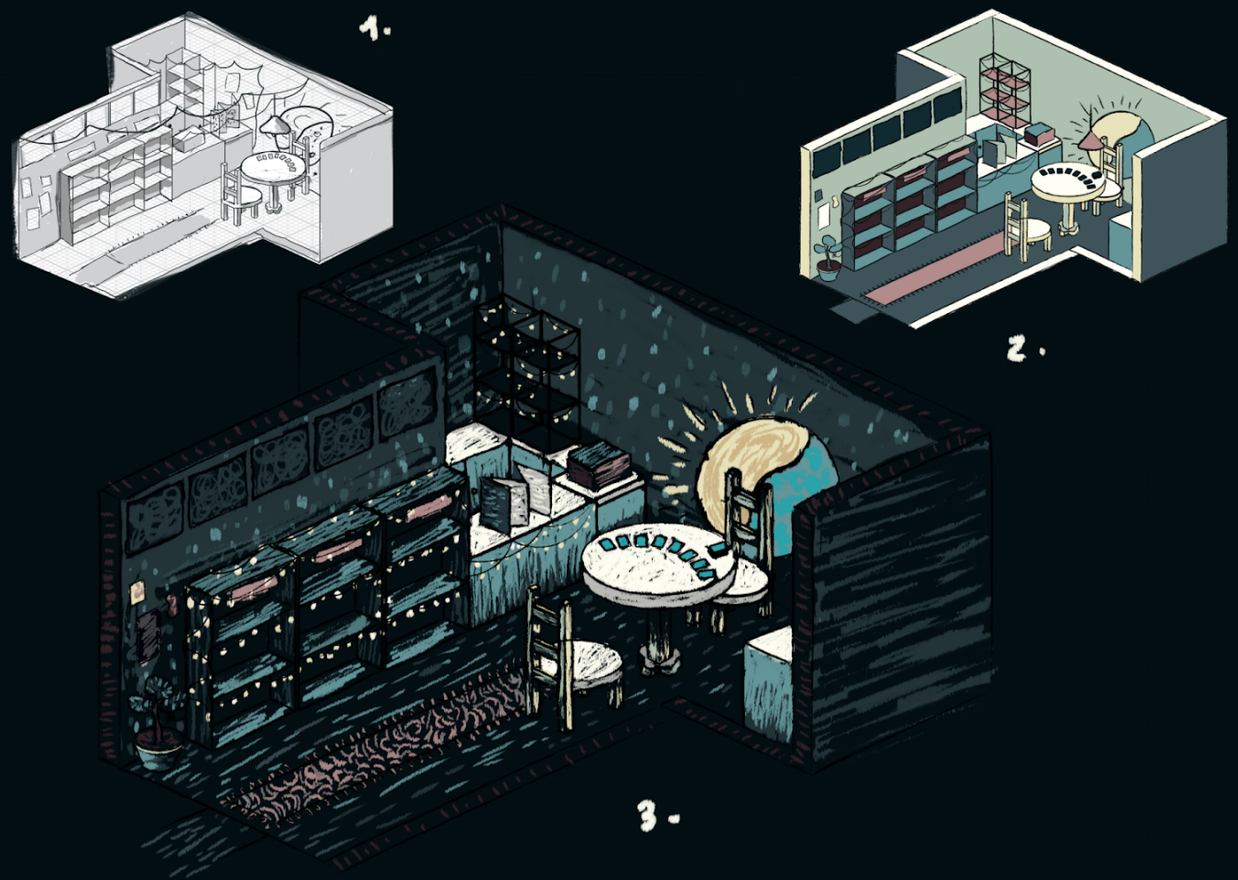
LINKS IMPORTANTES

demo no itch.io: https://zagoiris.itch.io/lefol

instagram: https://www.instagram.com/lefolgame/

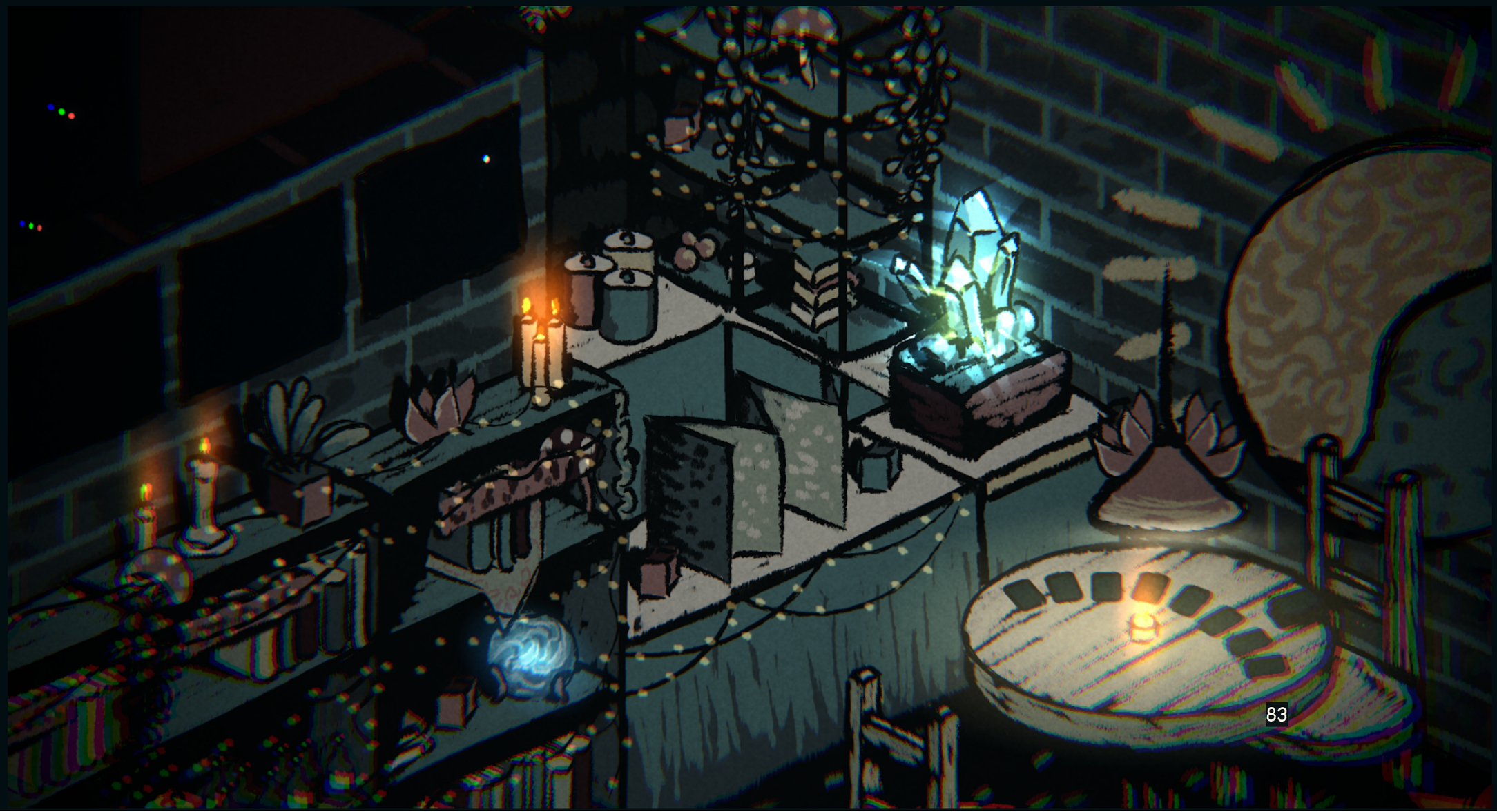
fonte do LE FOL: https://drive.google.com/drive/folders/1ylHWcM_IKN7B31go3Ykf-Dn86EH4VGI-

GALERIA DE ARTES

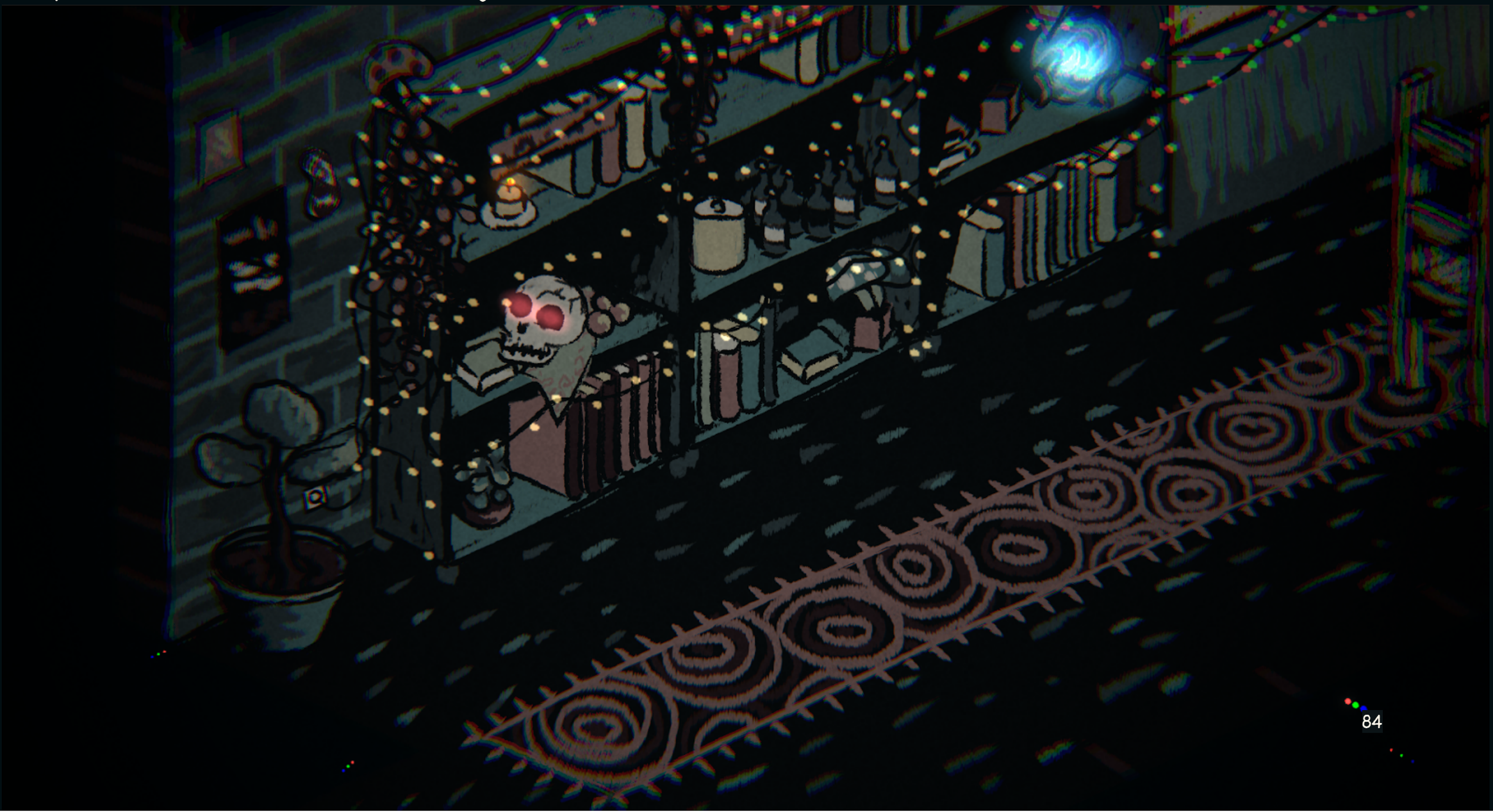


o processo de produção das artes começa com o rascunho no photoshop, utilizando a grid isométrica para ajustar a perspectiva(1), em sequência a criação da arte preenchida em cor em vetor ou diretamente no photoshop (2), por fim, a finalização do rascunho da arte com a textura(3)

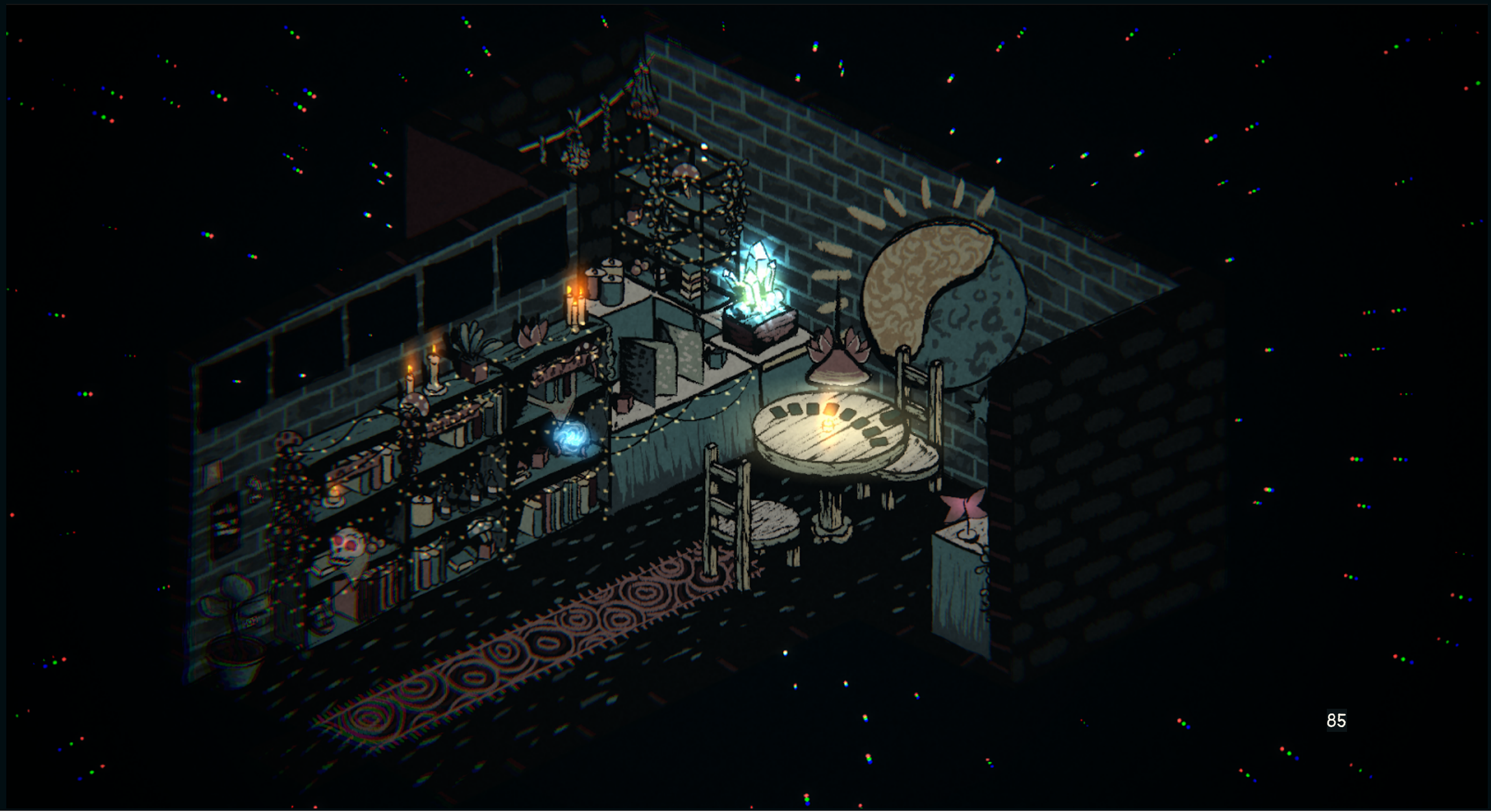
print de detalhe do nível 1 dentro do game



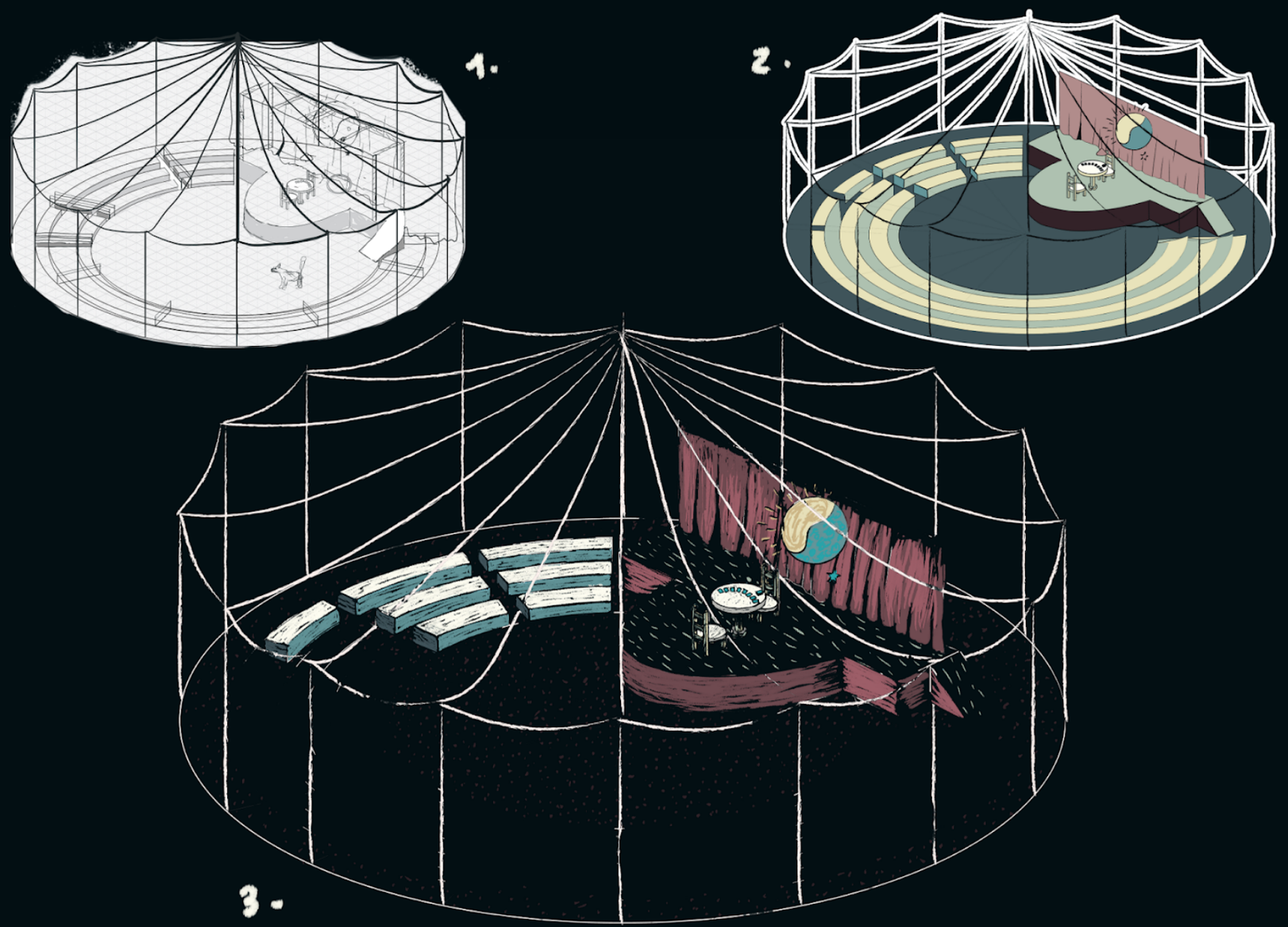
print de detalhe do nível 1 dentro do game



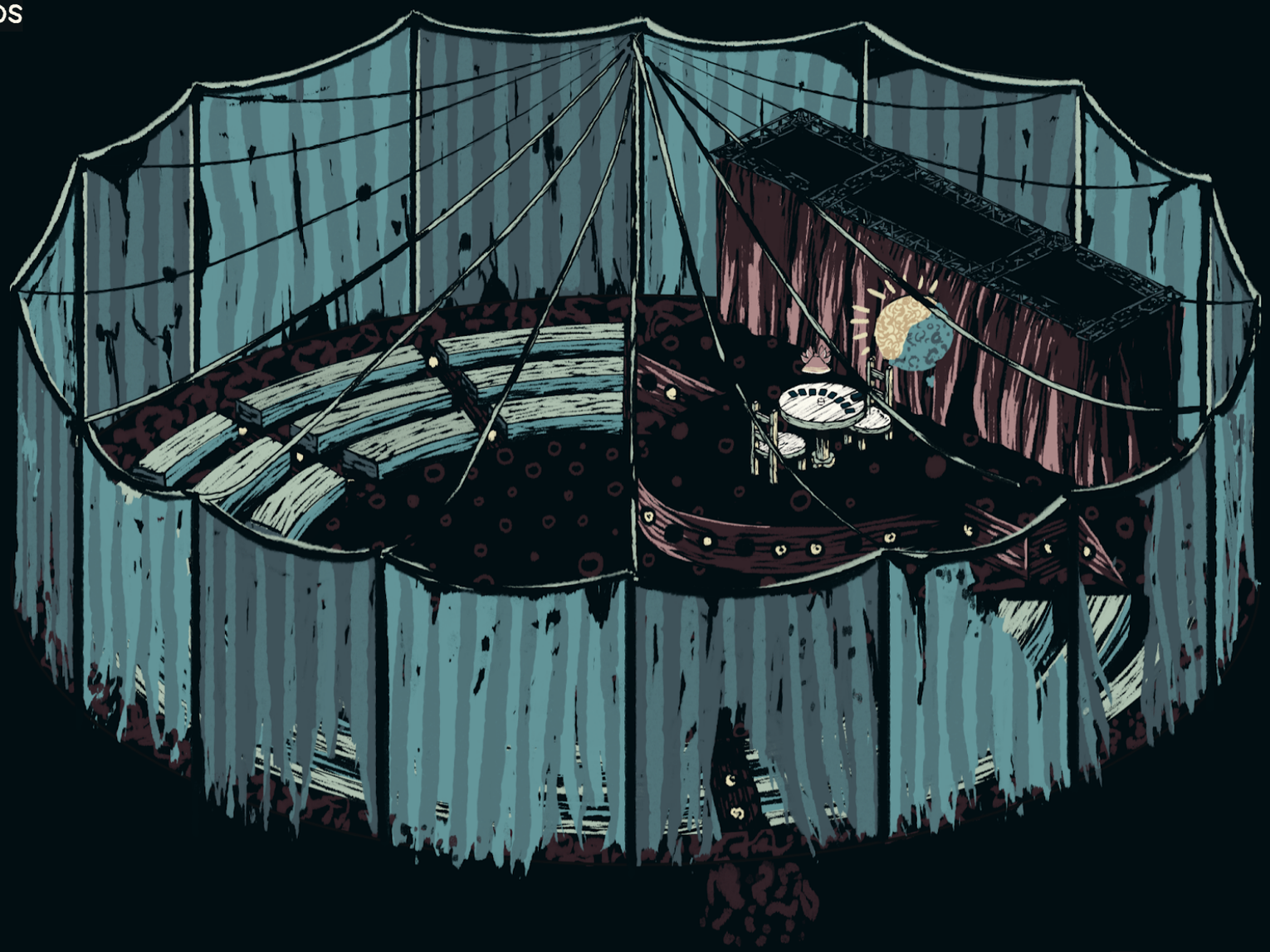
visão geral do nível 1 dentro do game



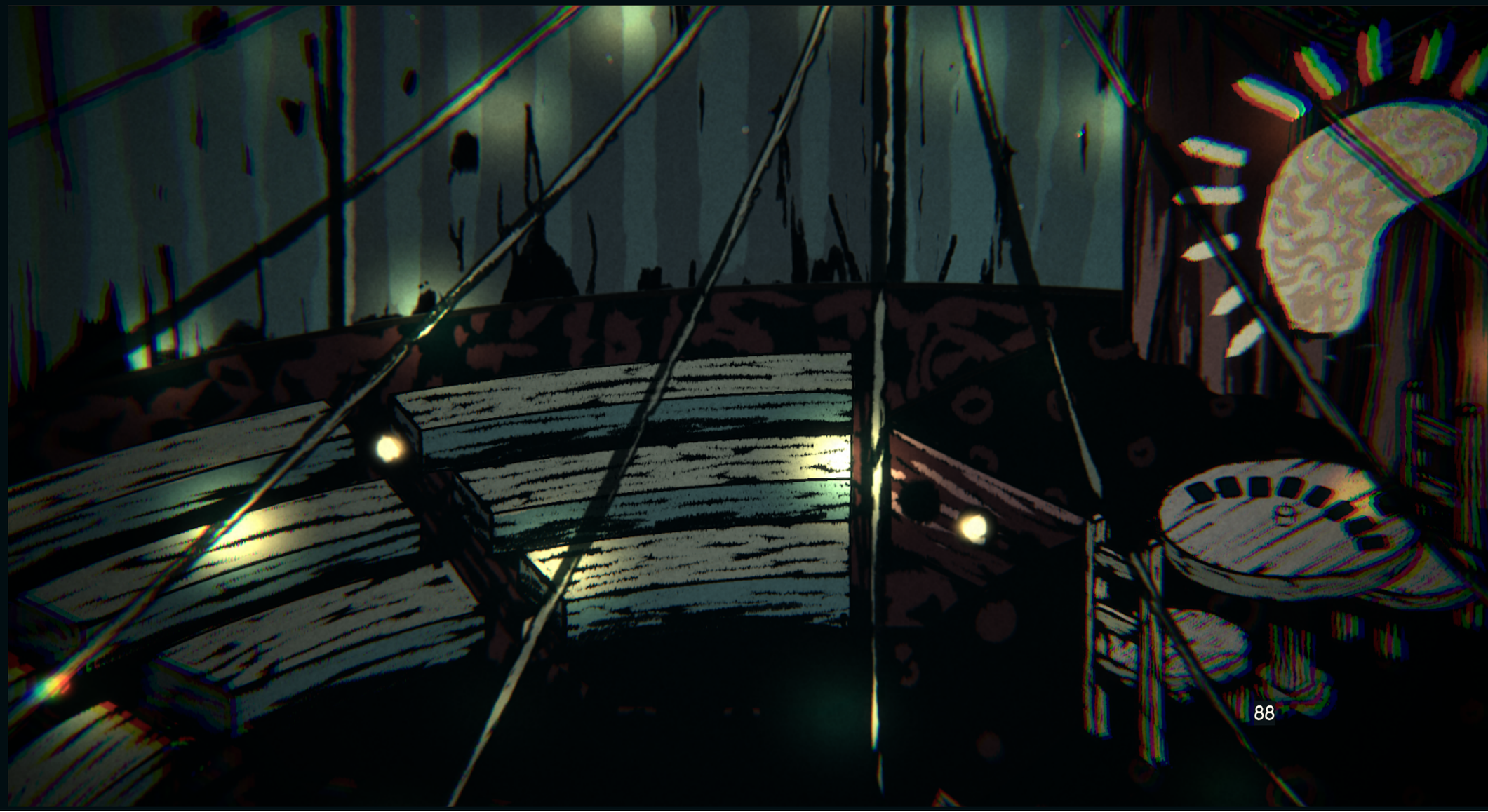
rascunho no photoshop(1), rascunho em cor (2), finalização do rascunho da arte com a textura(3)



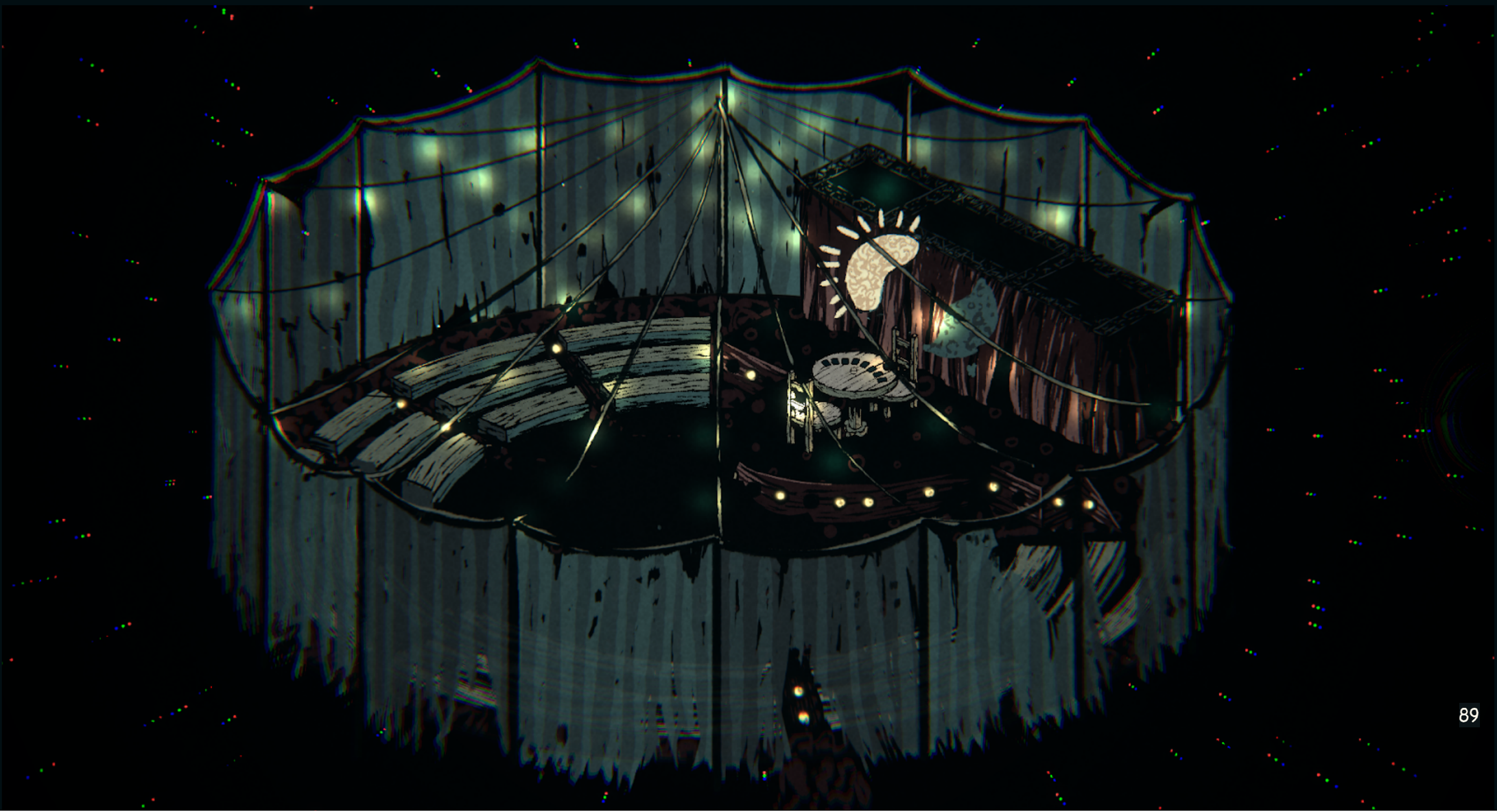
arte finalizada do nível 2 sem os efeitos do jogo



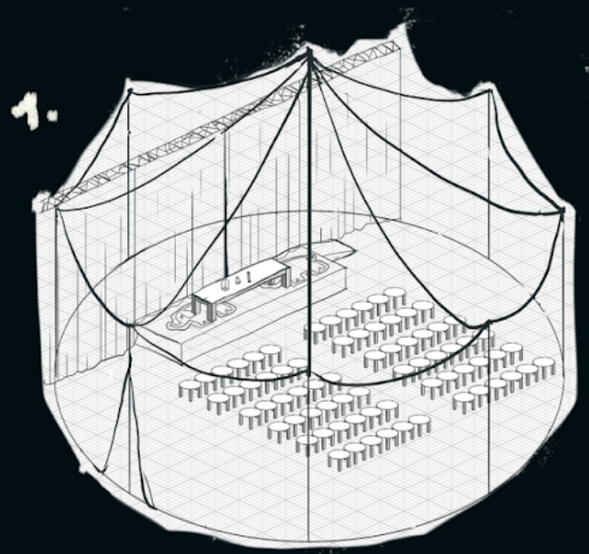
print de detalhe do nível 2 dentro do game

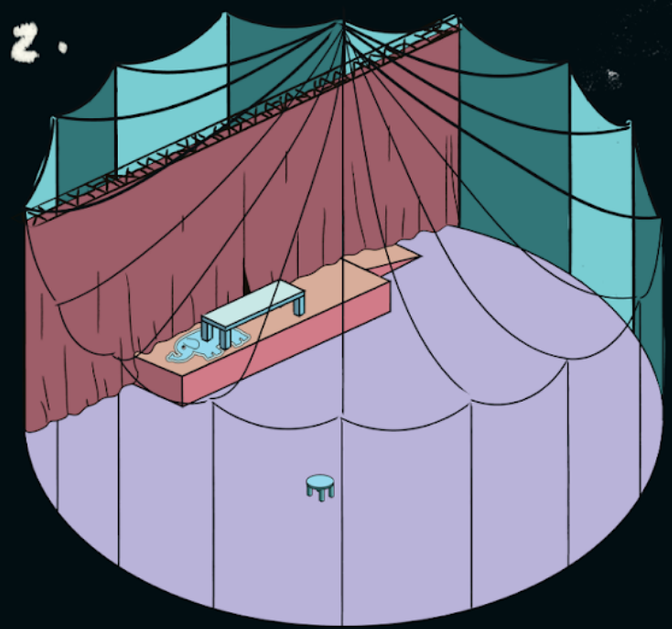


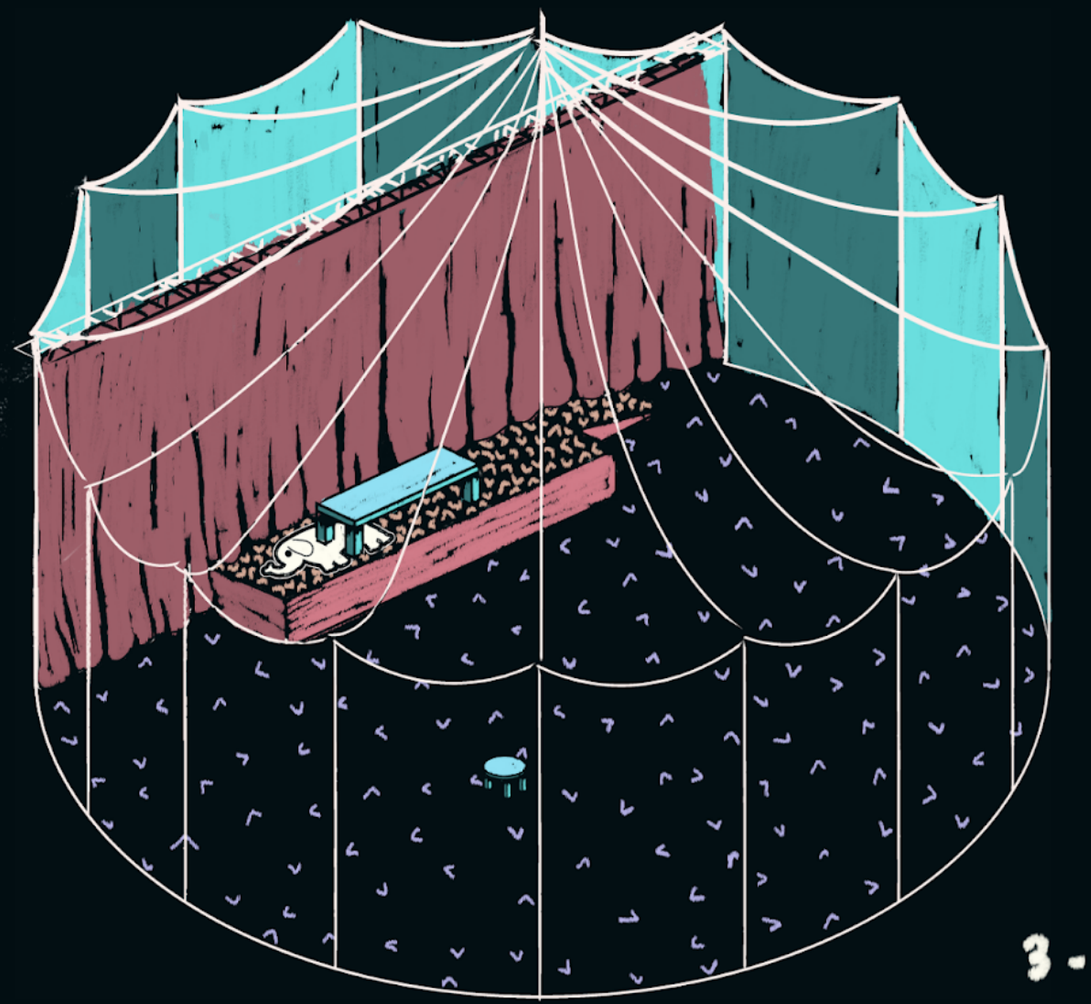
visão geral do nível 2 dentro do game



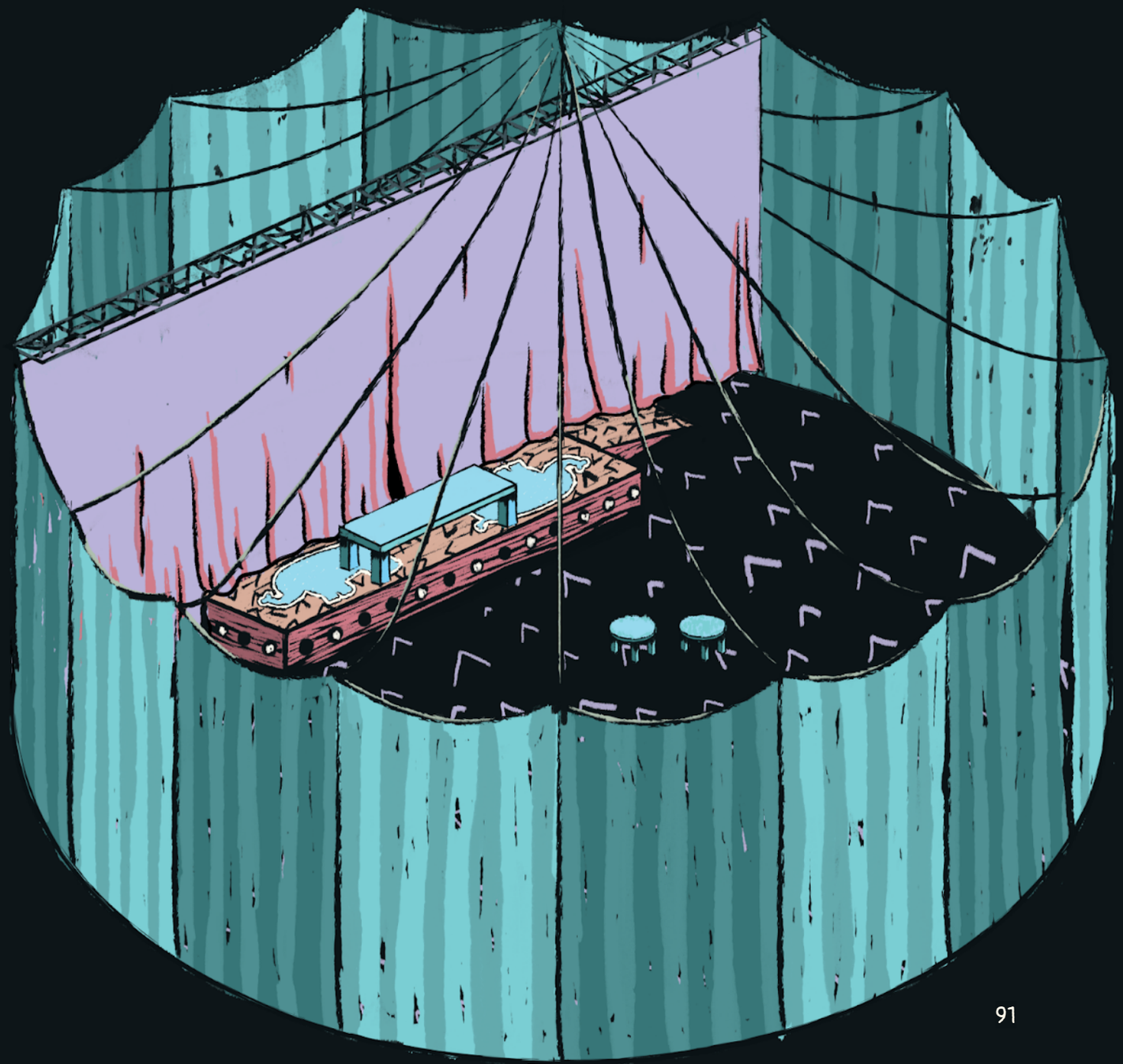
rascunho no photoshop(1), rascunho em cor (2),
finalização do rascunho da arte com a textura(3)



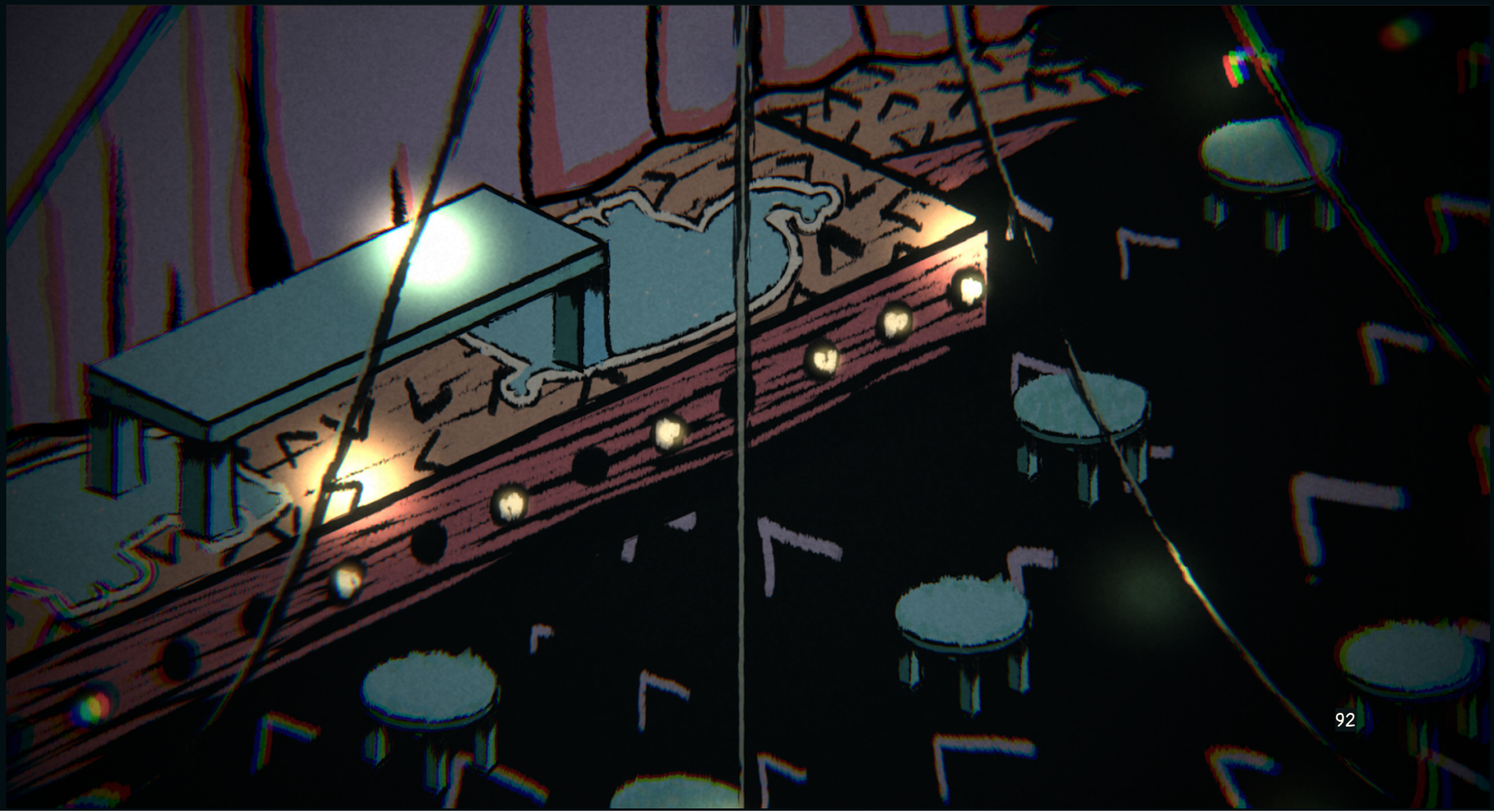




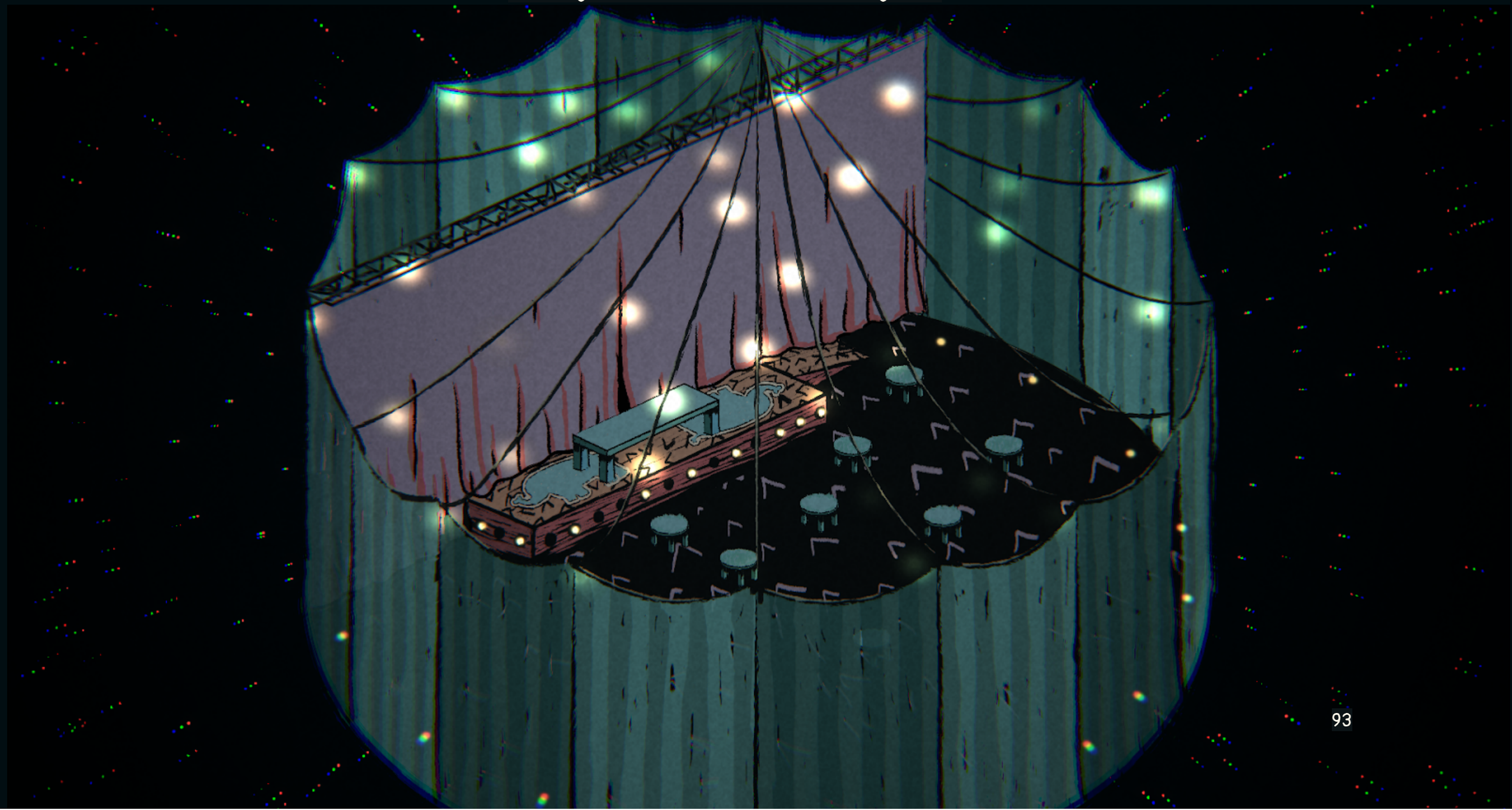
arte finalizada do nível 3 sem os efeitos do jogo



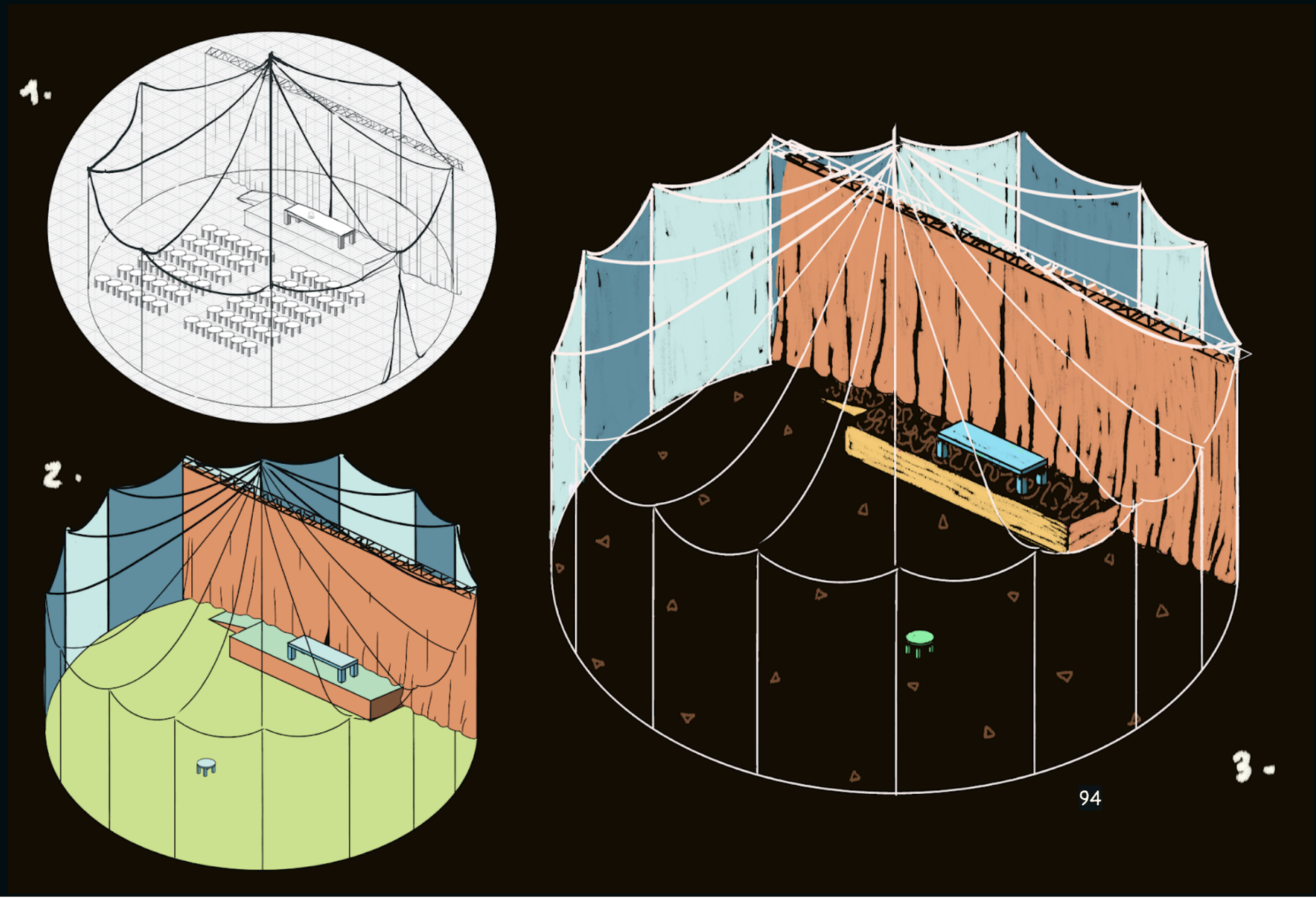
print de detalhe do nível 3 dentro do game



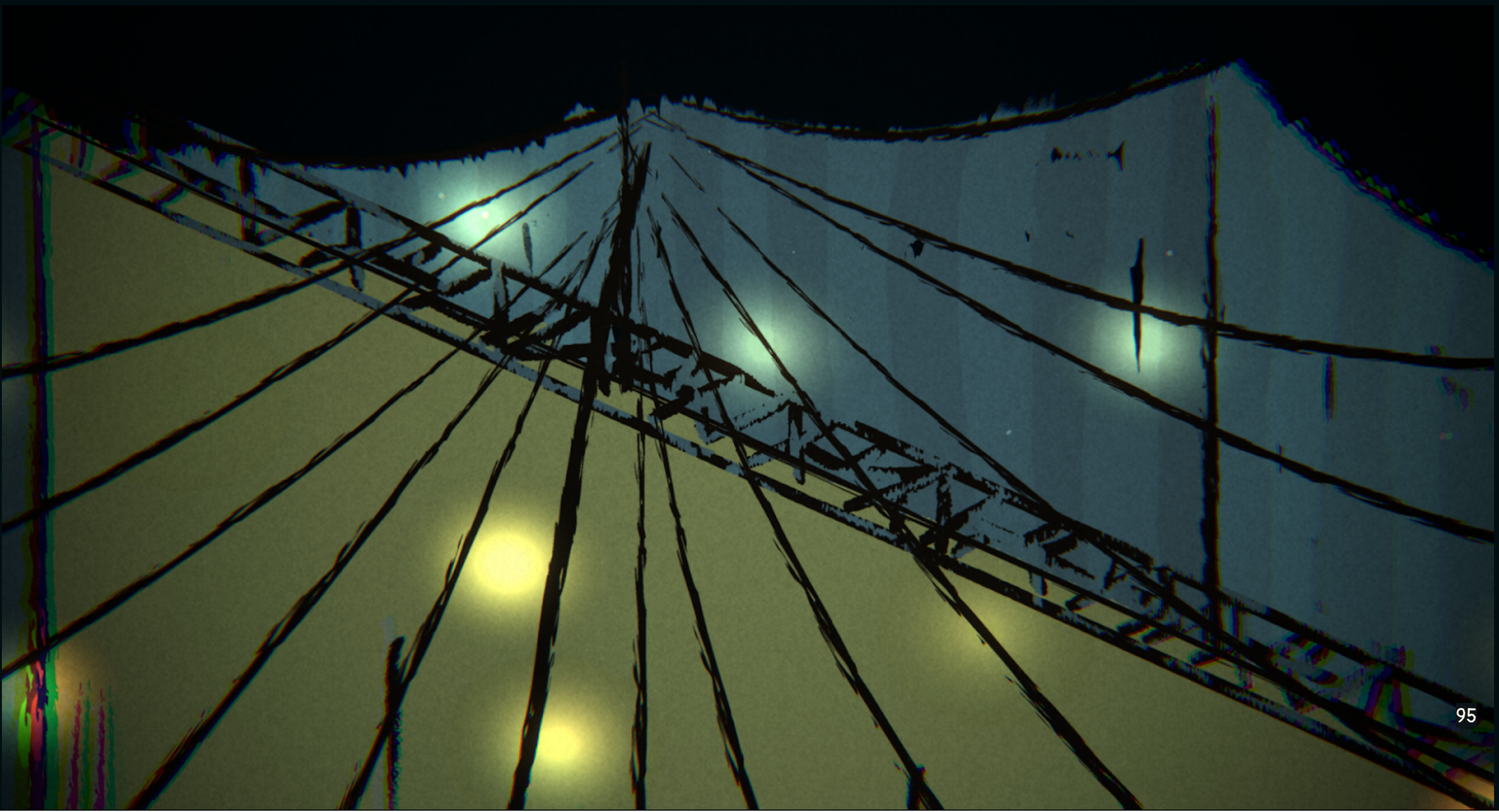
visão geral do nível 3 dentro do game



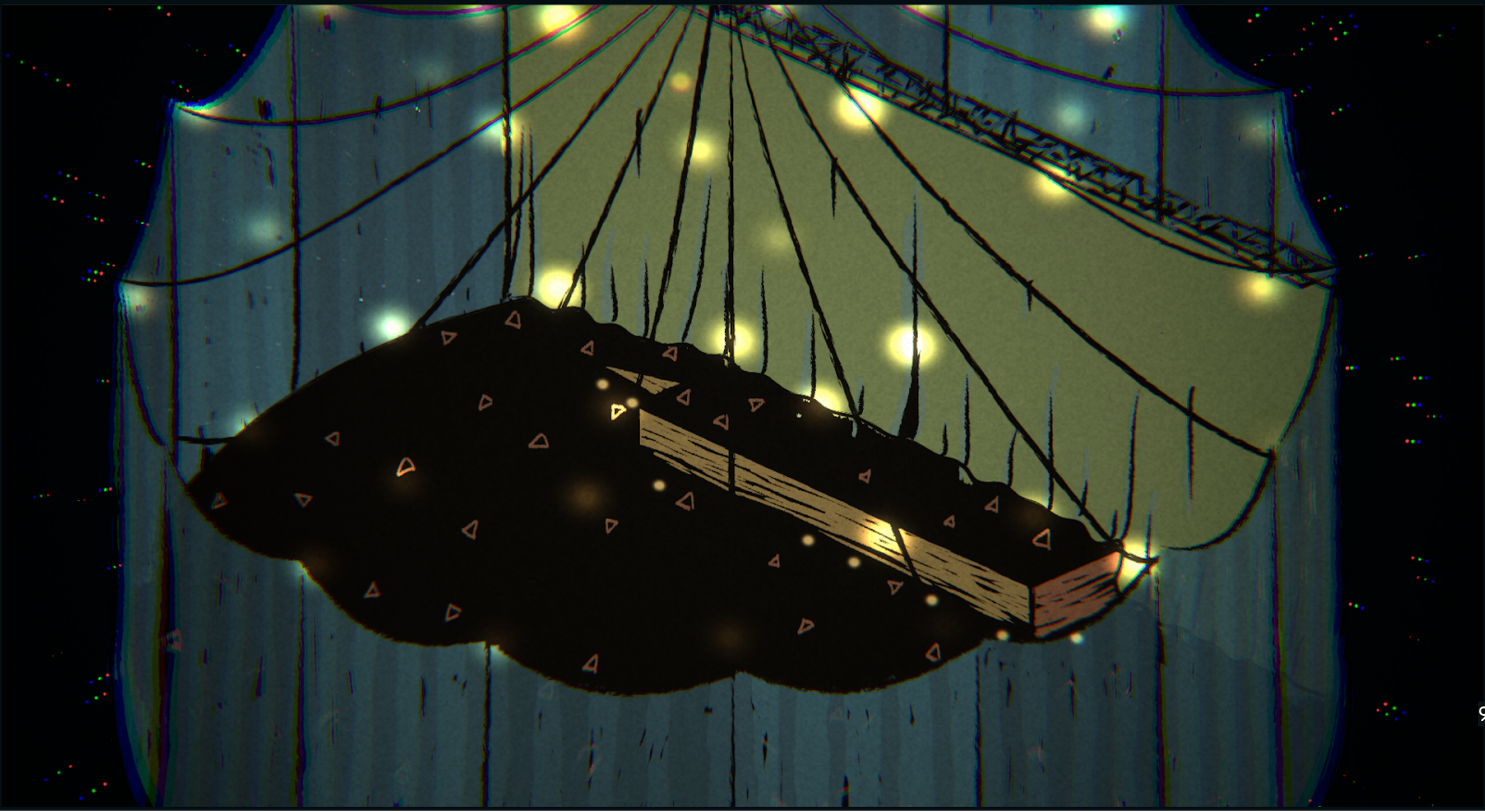
rascunho no photoshop(1), rascunho em cor (2), finalização do rascunho da arte com a textura(3)



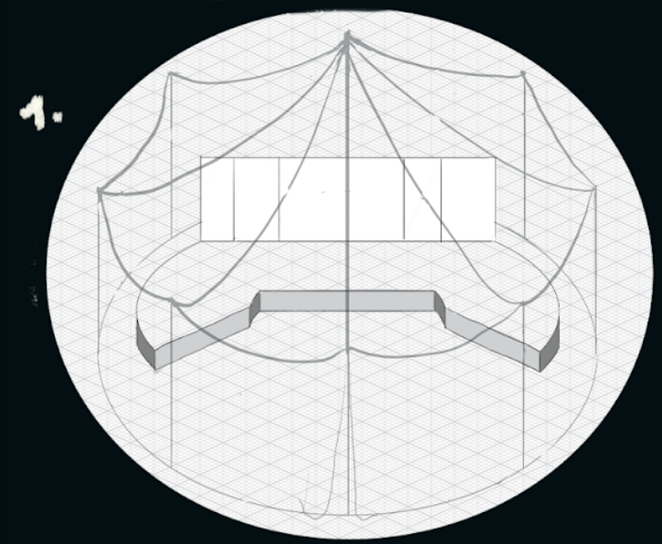
print de detalhe do nível 4 dentro do game

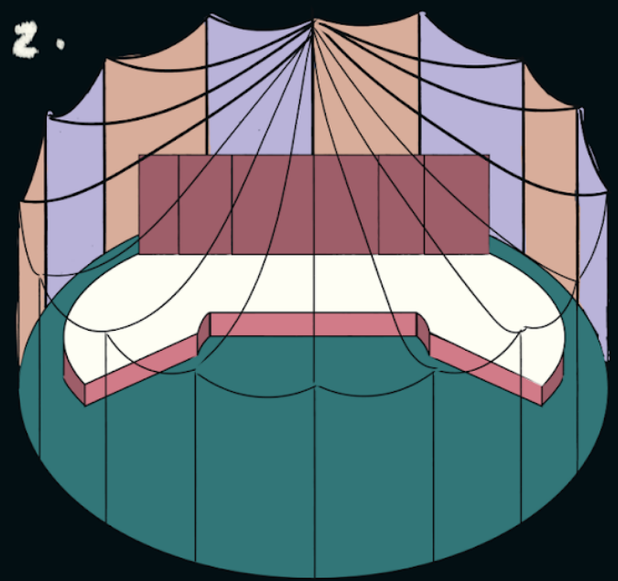


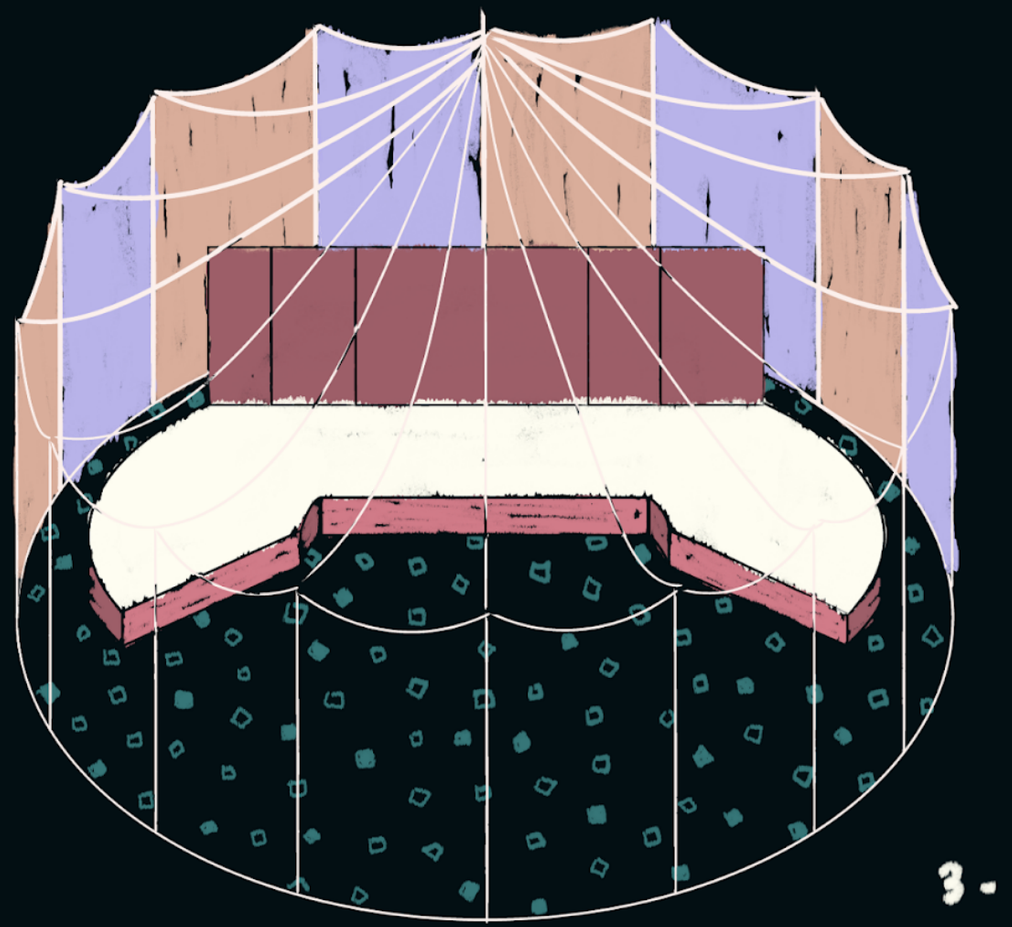
visão geral do nível 4 dentro do game

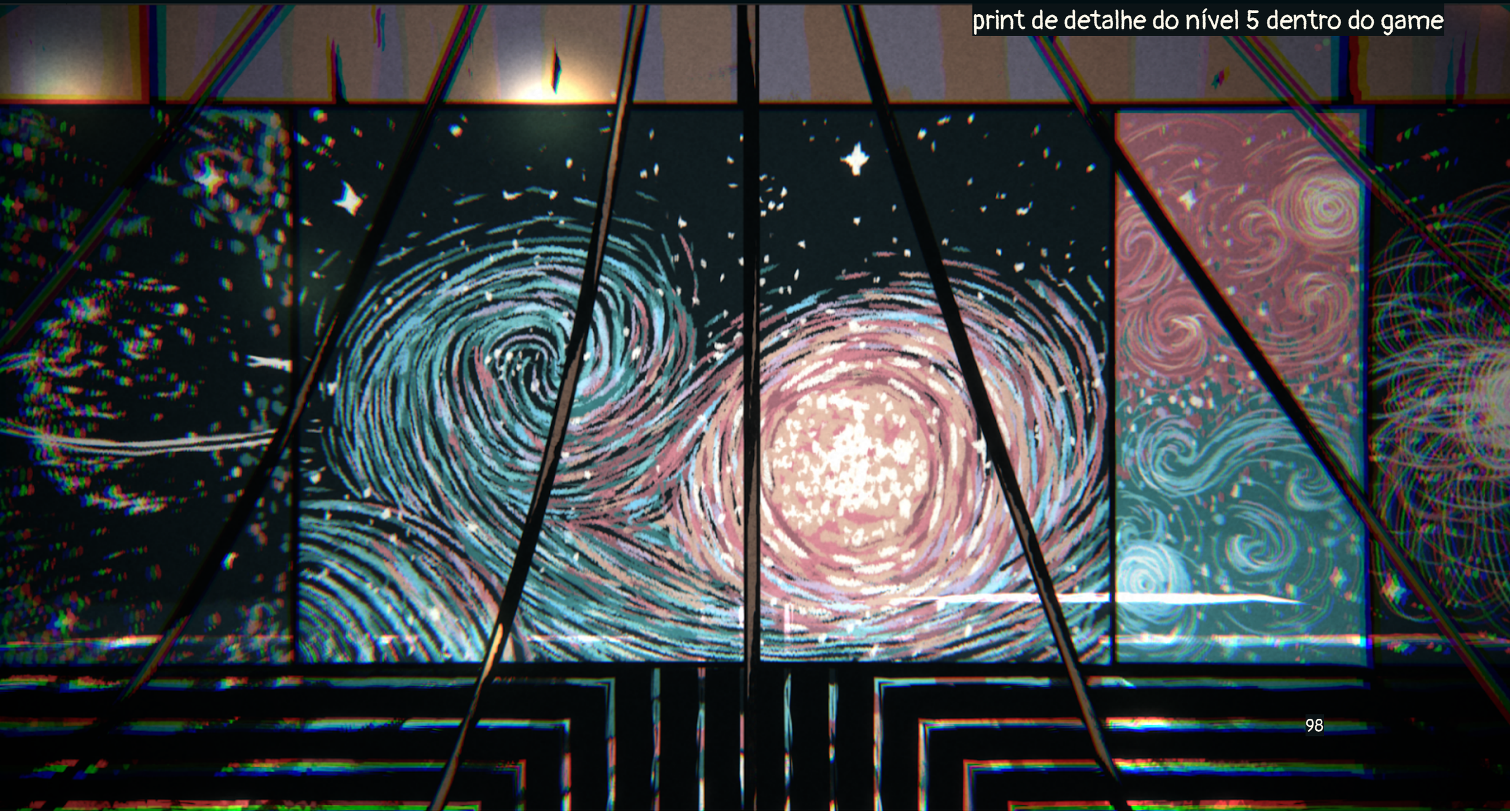


rascunho no photoshop(1), rascunho em cor (2), finalização do rascunho da arte com a textura(3)





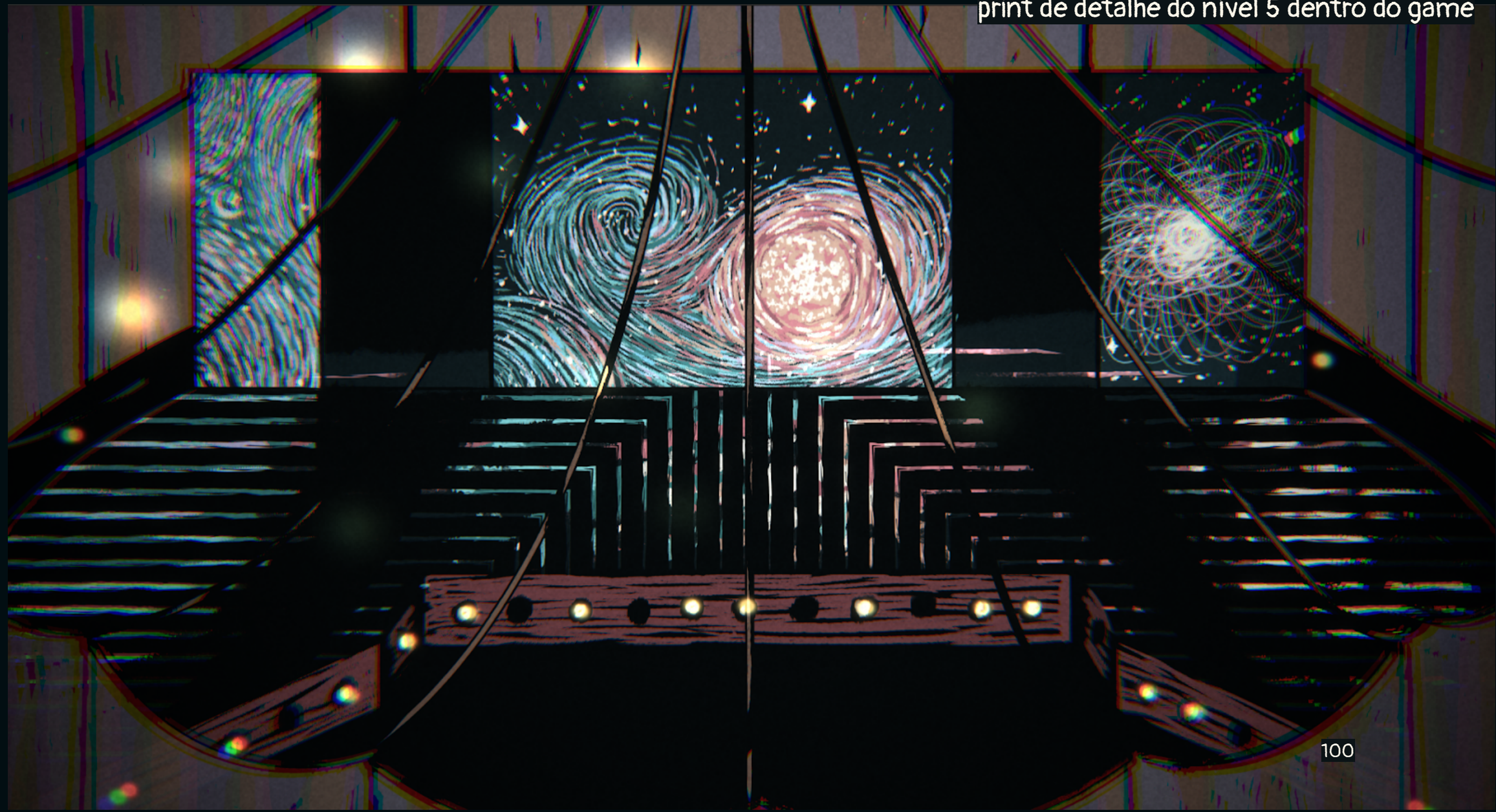




print de detalhe do nível 5 dentro do game

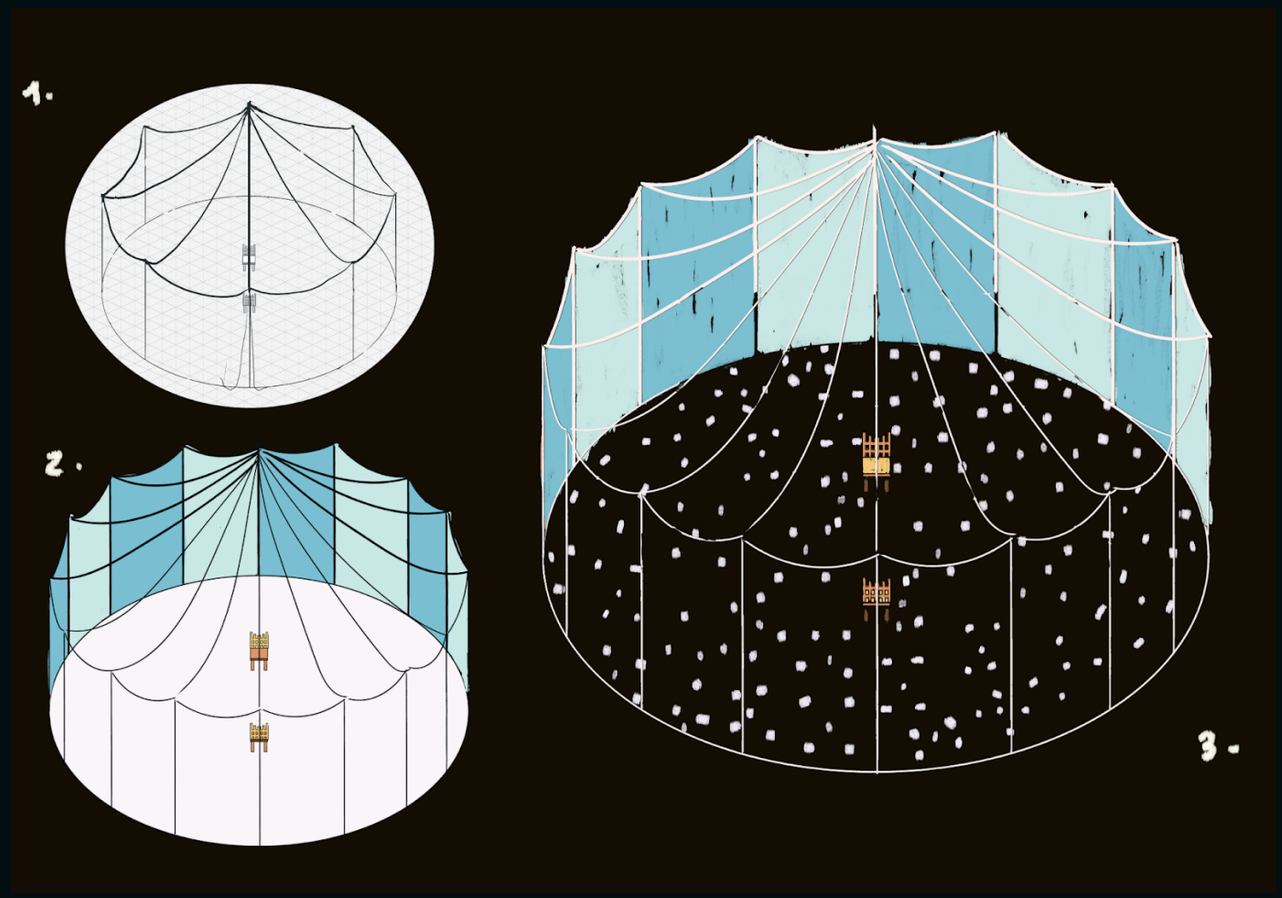


visão geral do nível 5 dentro do game



print de detalhe do nível 5 dentro do game

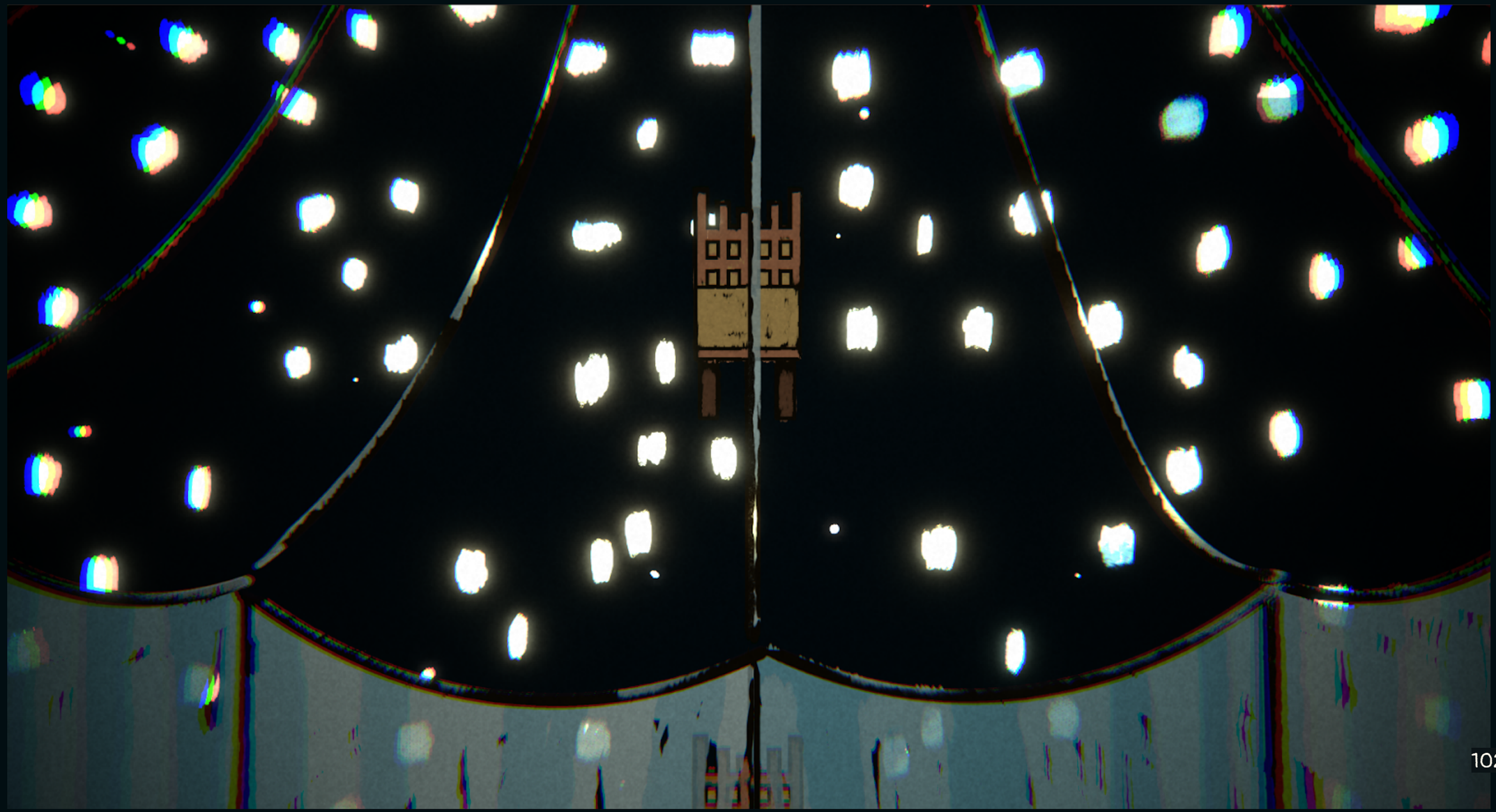
rascunho no photoshop(1), rascunho em cor (2), finalização do rascunho da arte com a textura(3)



arte finalizada sem efeitos



print de detalhe do nível 6 dentro do game



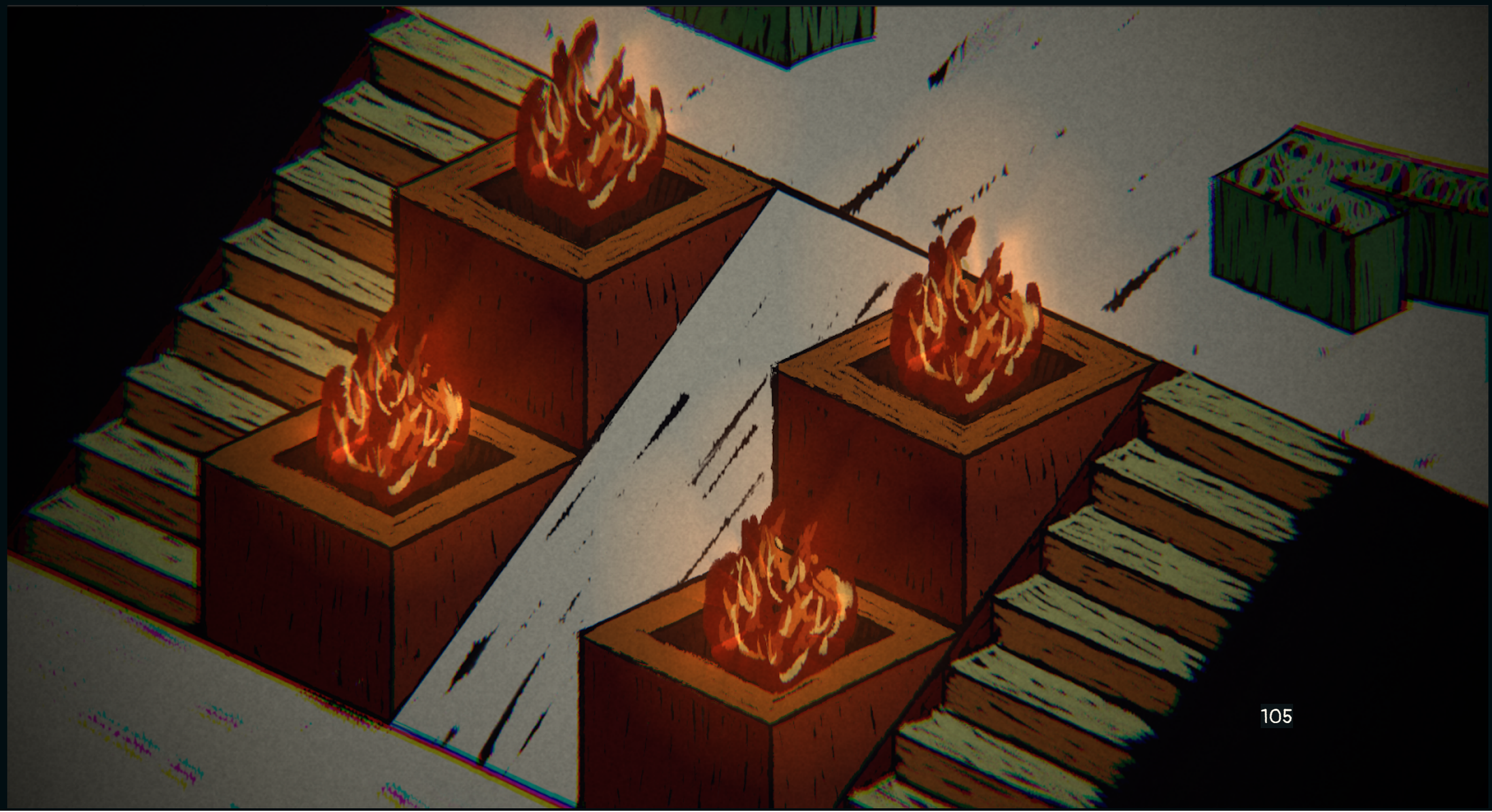
visão geral do nível 5 dentro do game



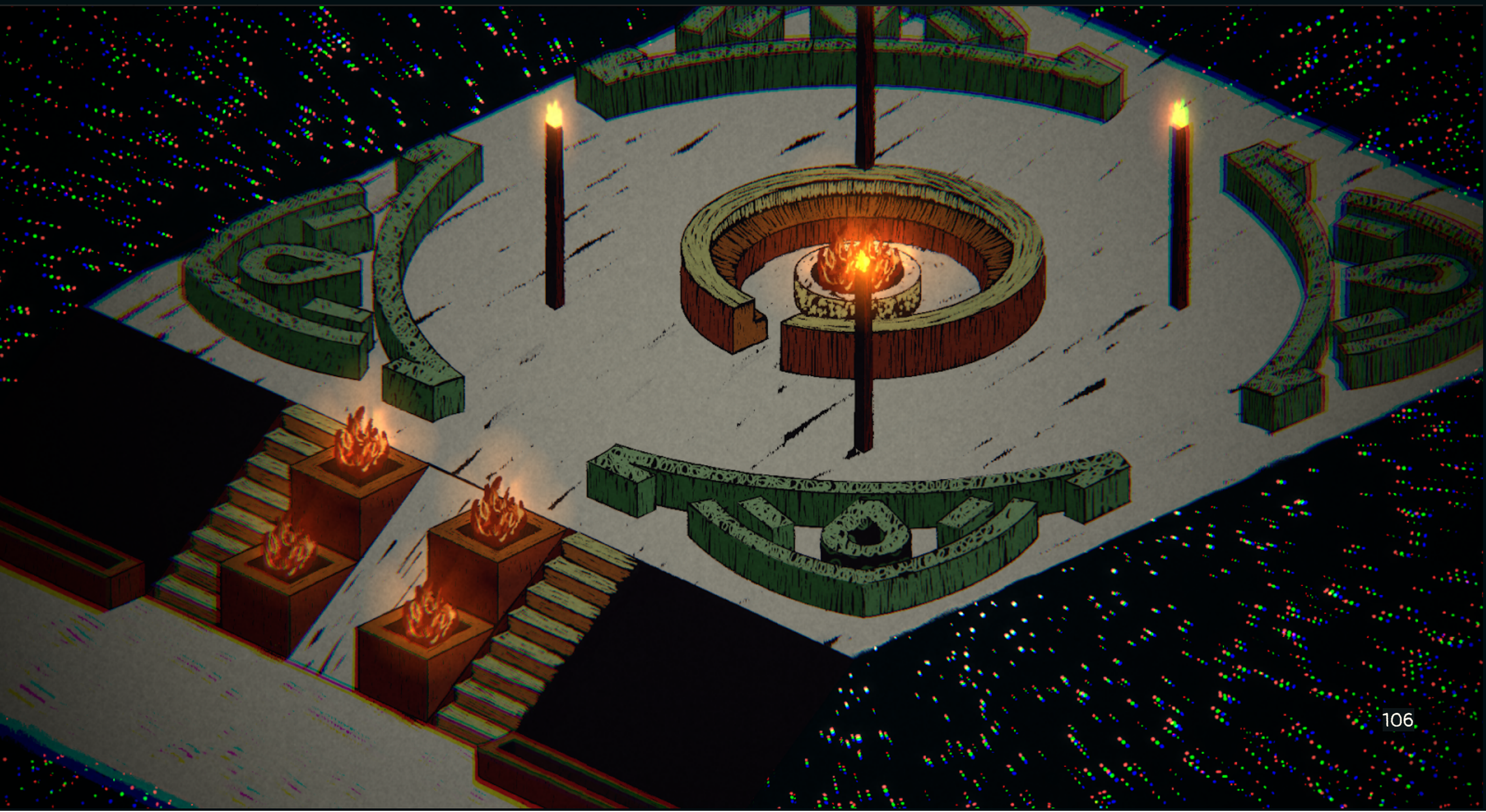
arte de cenário do nível 6



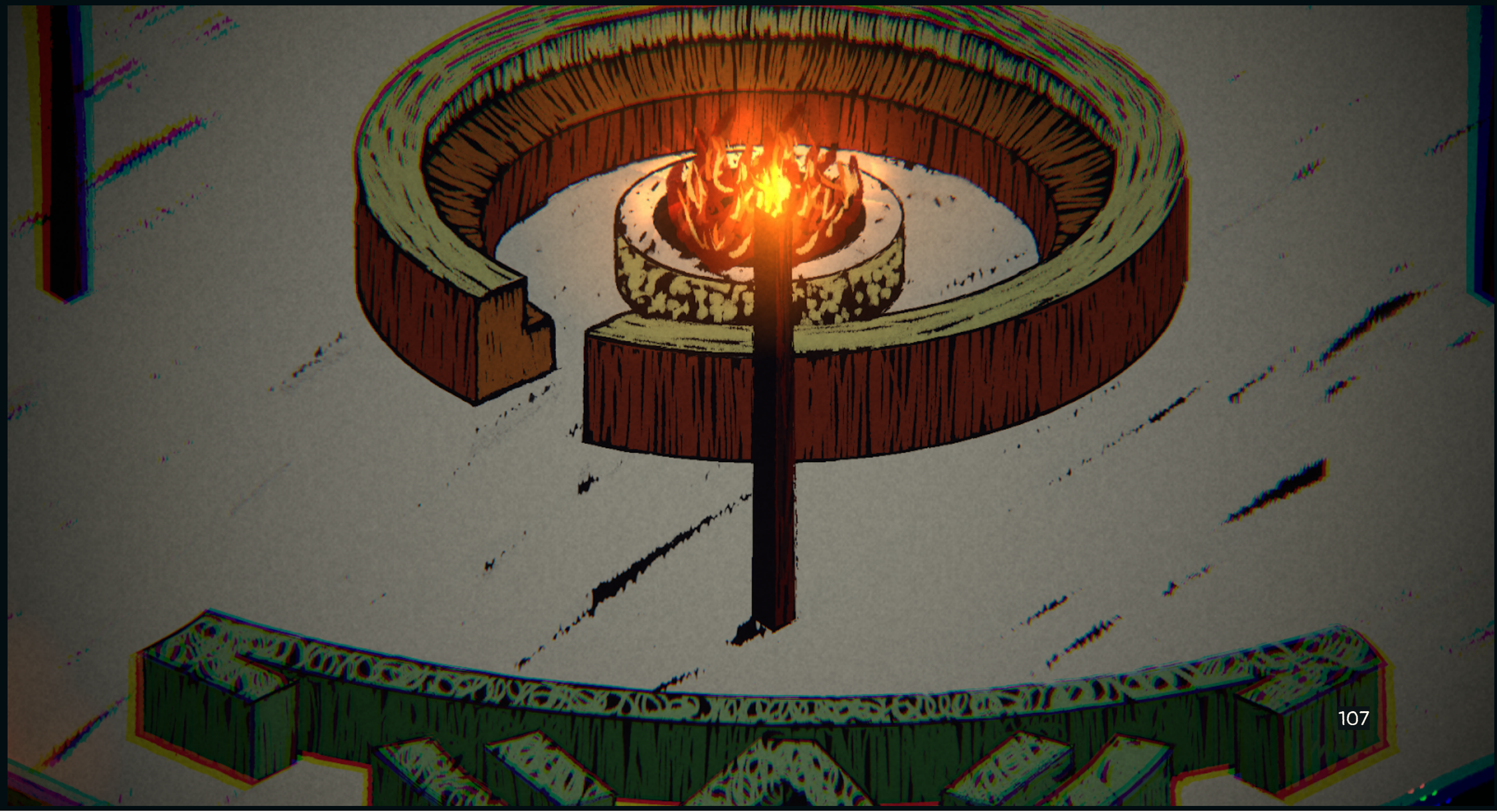
print de detalhe do nível 6 dentro do game



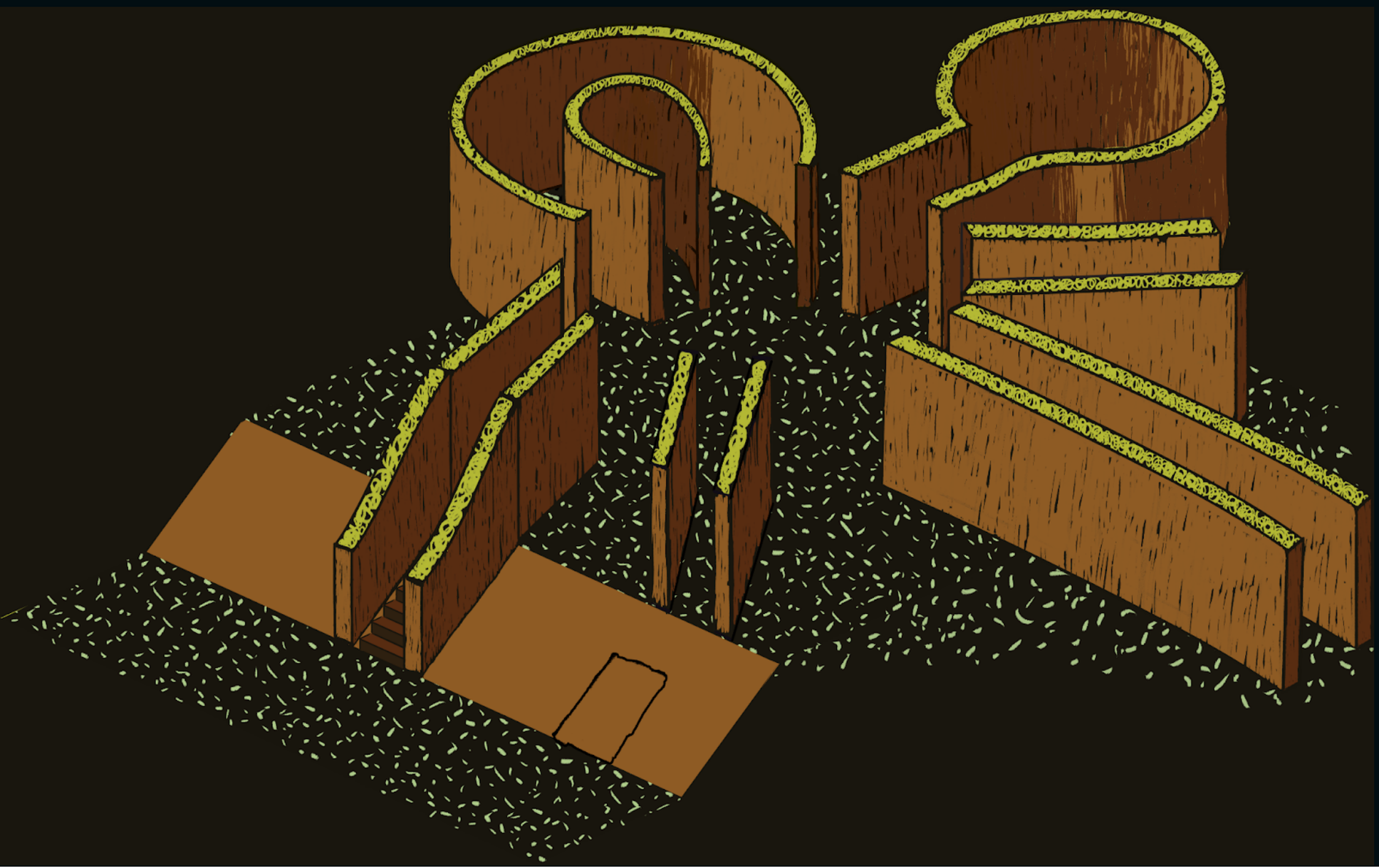
print de detalhe do nível 6 dentro do game



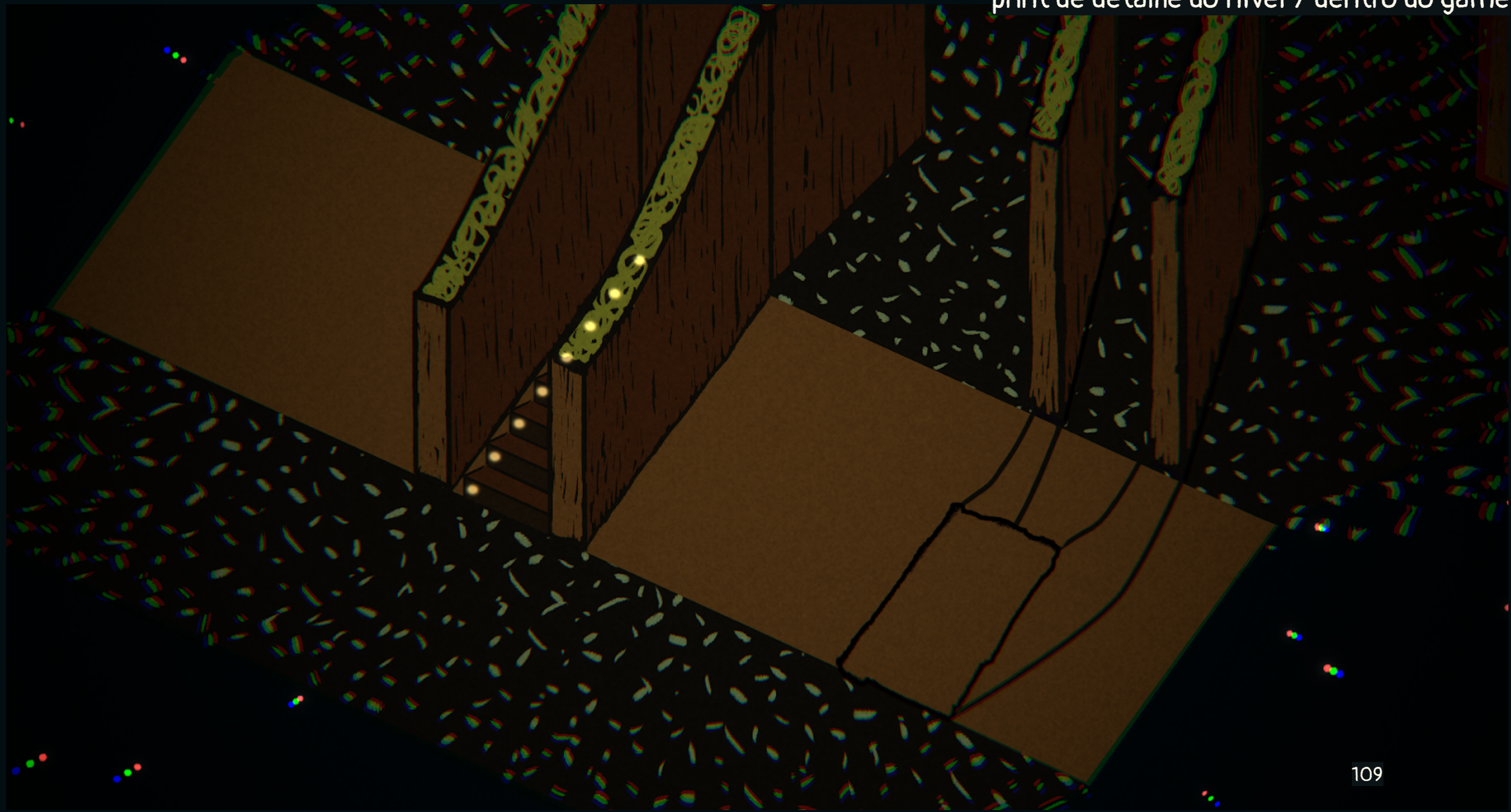
print de detalhe do nível 6 dentro do game



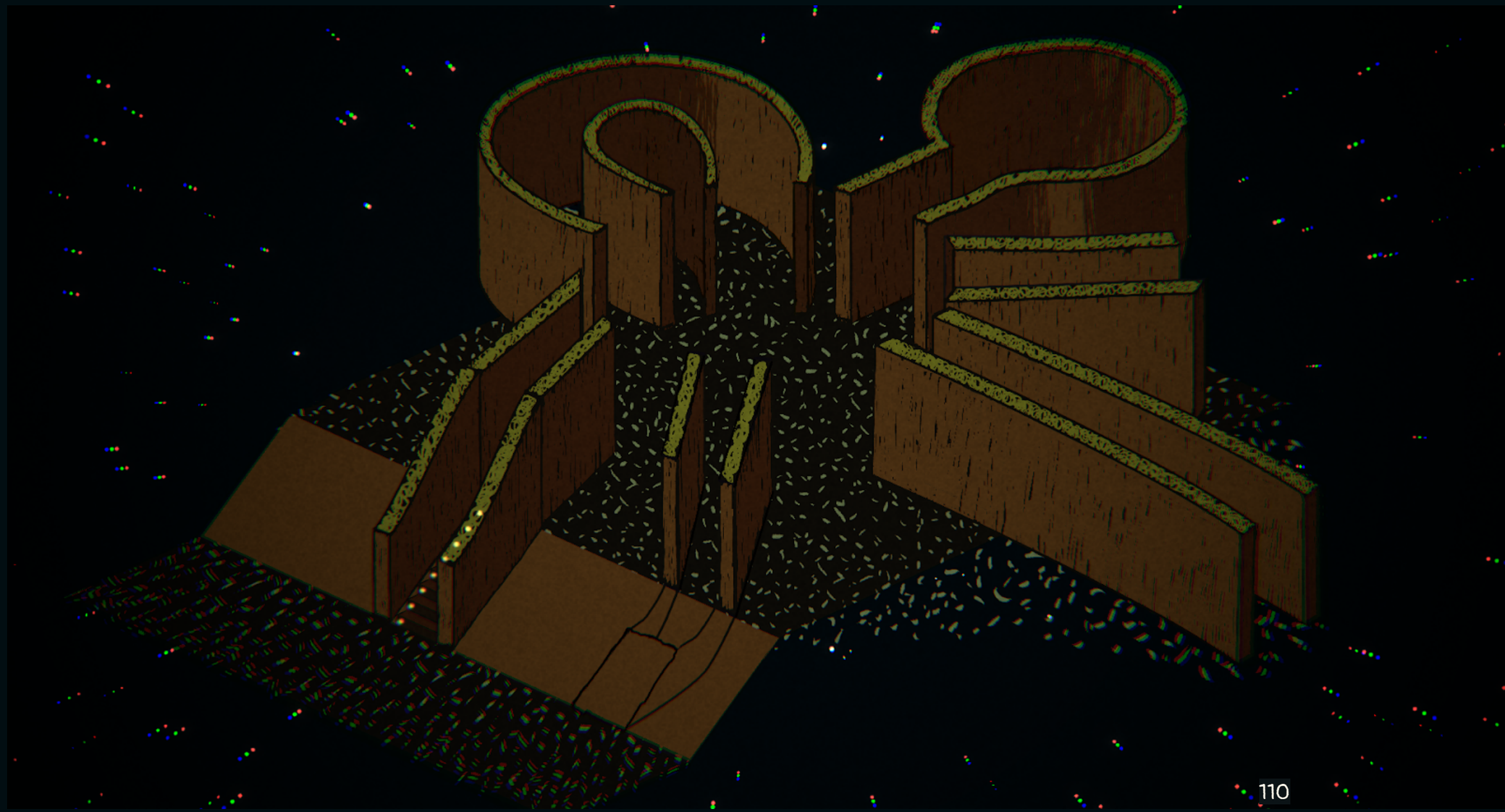
arte de cenário do nível 7



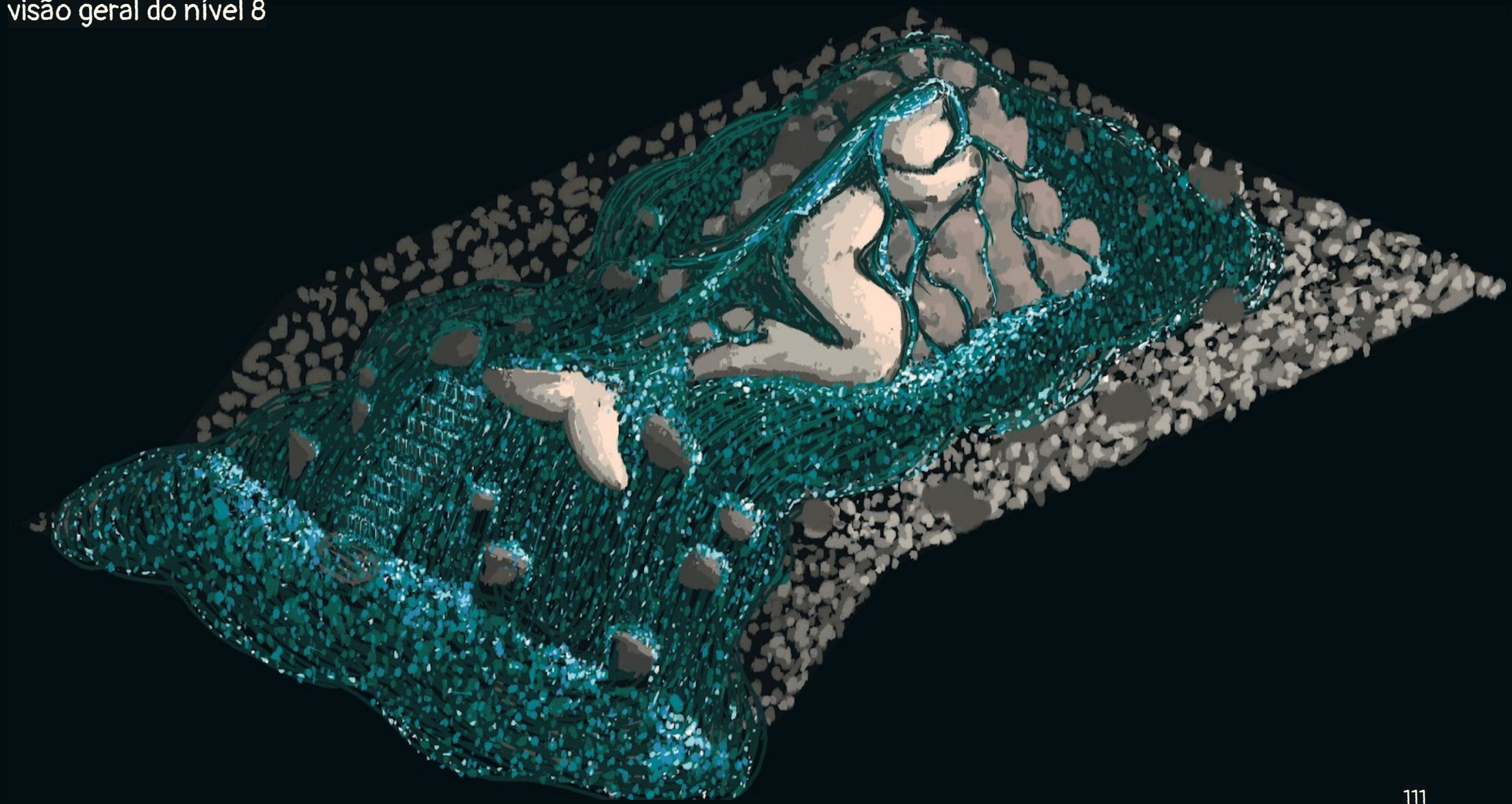
print de detalhe do nível 7 dentro do game

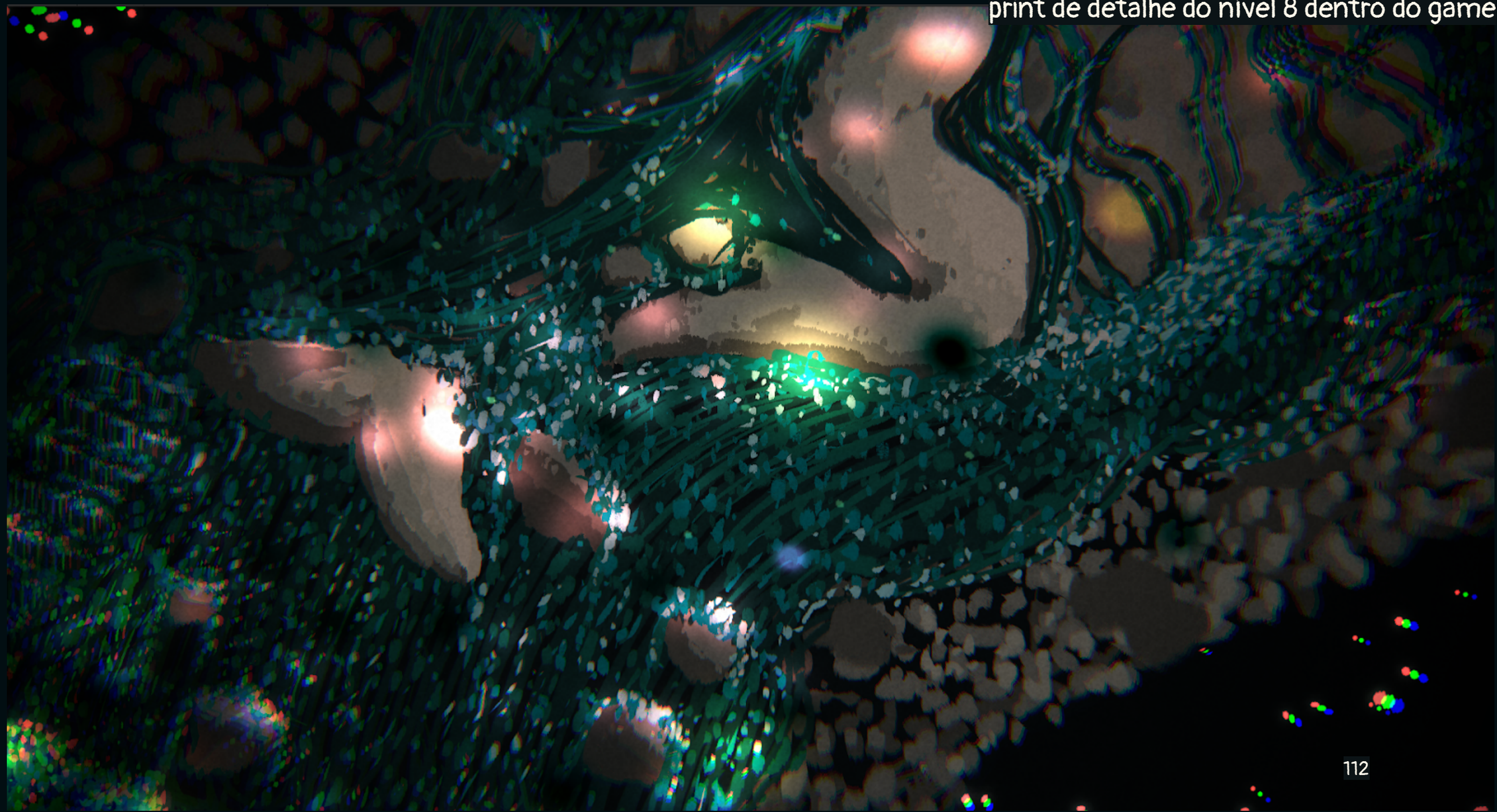


visão geral do nível 7



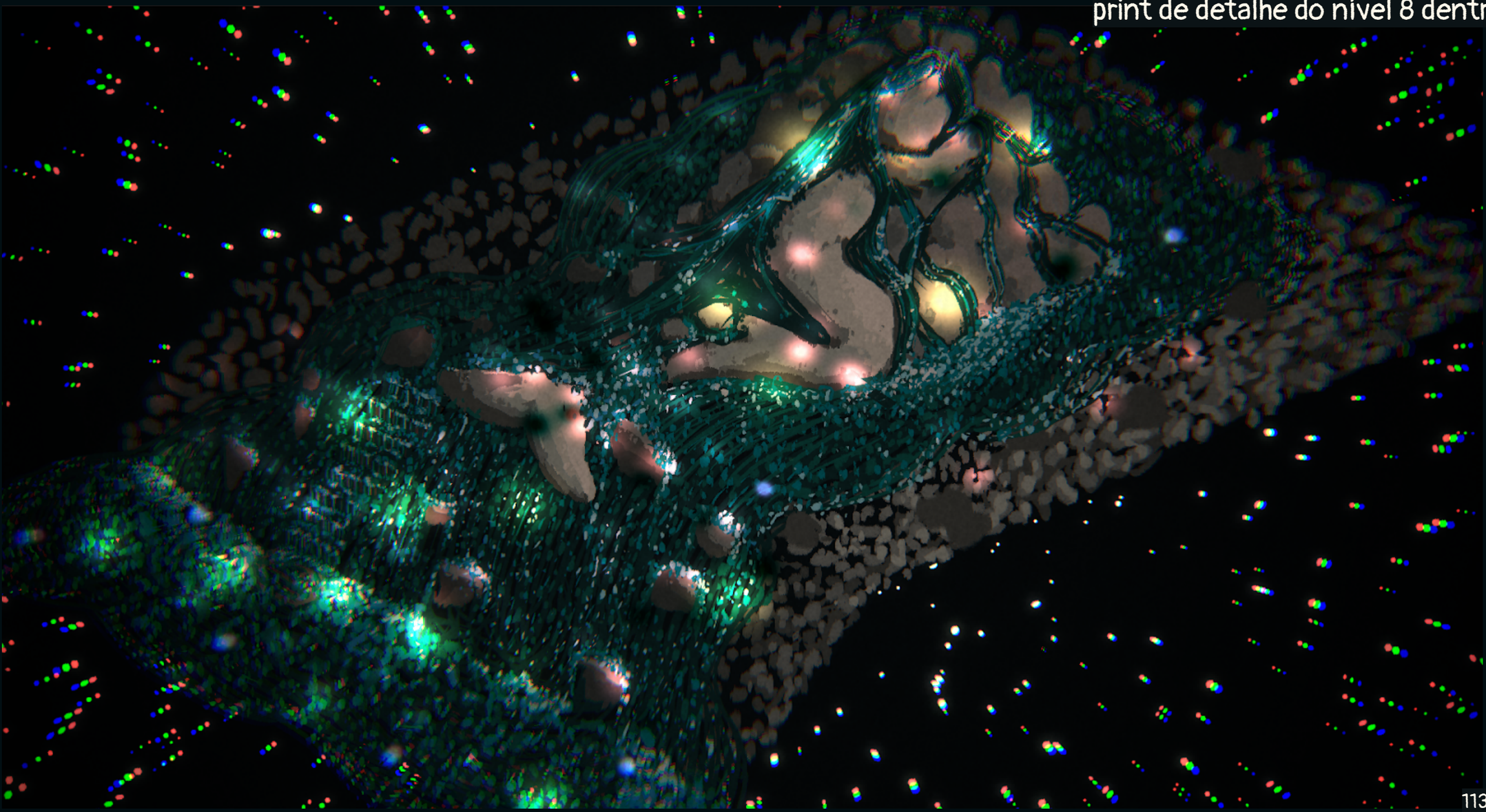
visão geral do nível 8





print de detalhe do nível 8 dentro do game

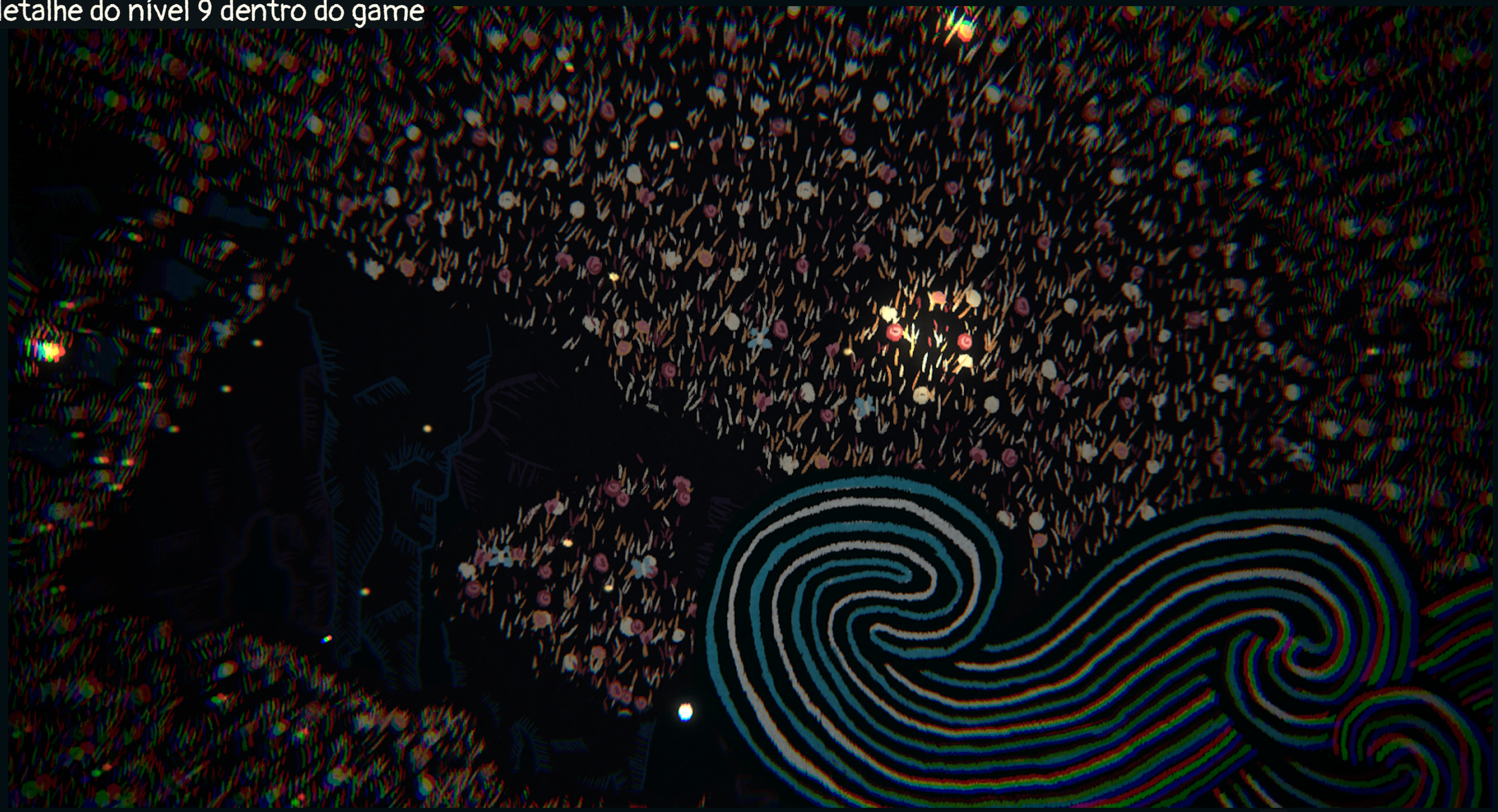
print de detalhe do nível 8 dentro do game



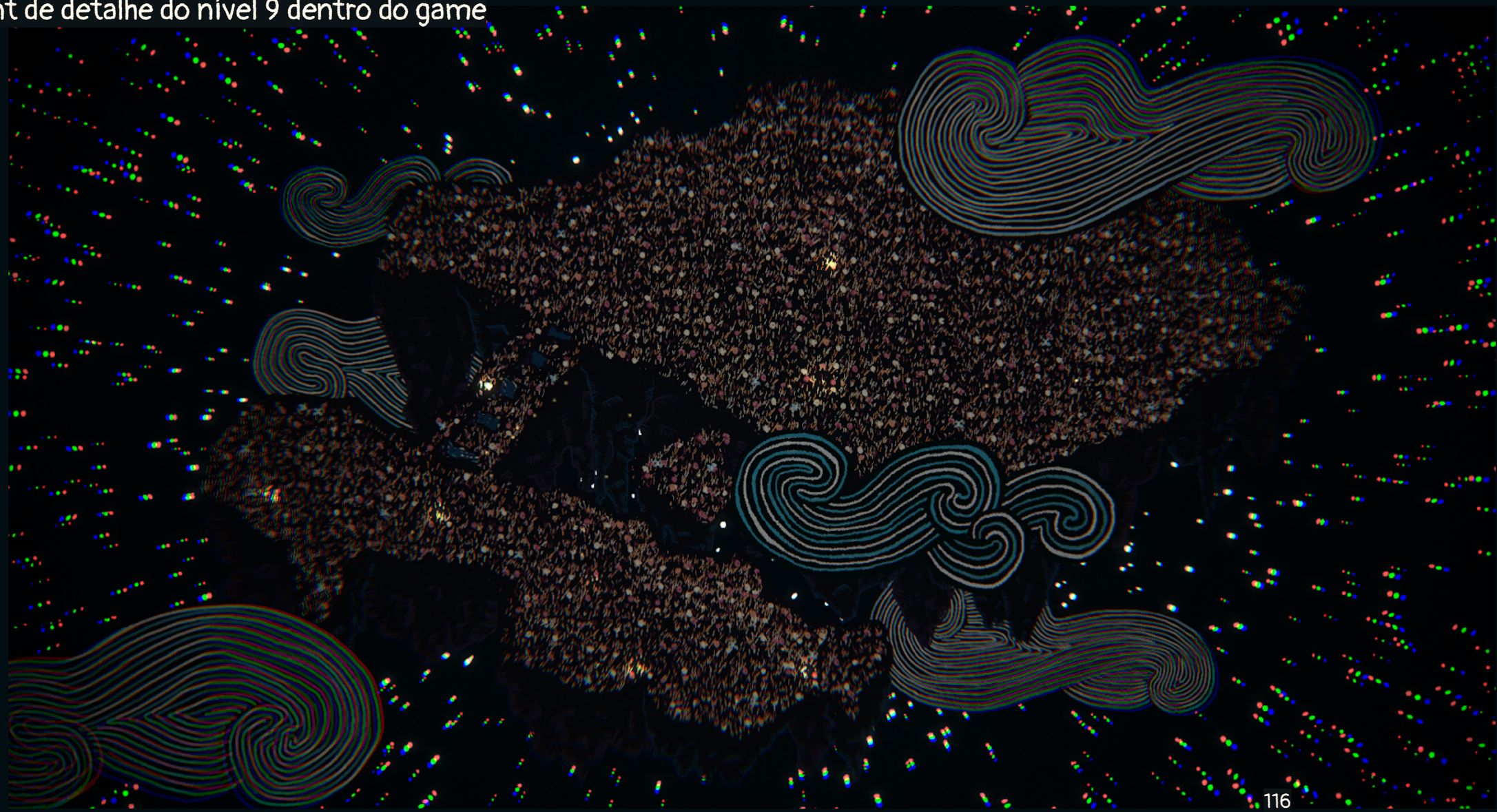
visão geral do nível 9



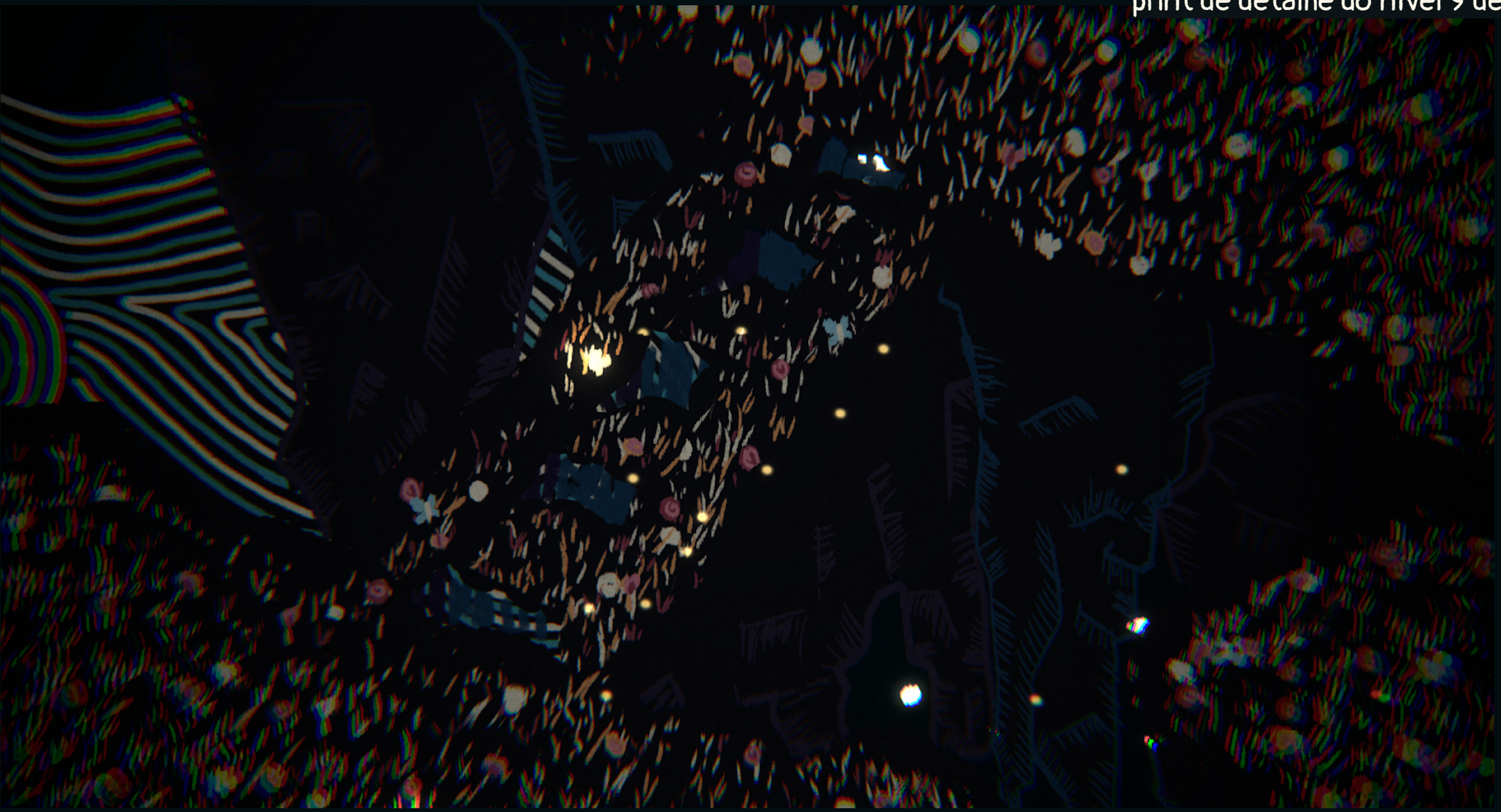
print de detalhe do nível 9 dentro do game



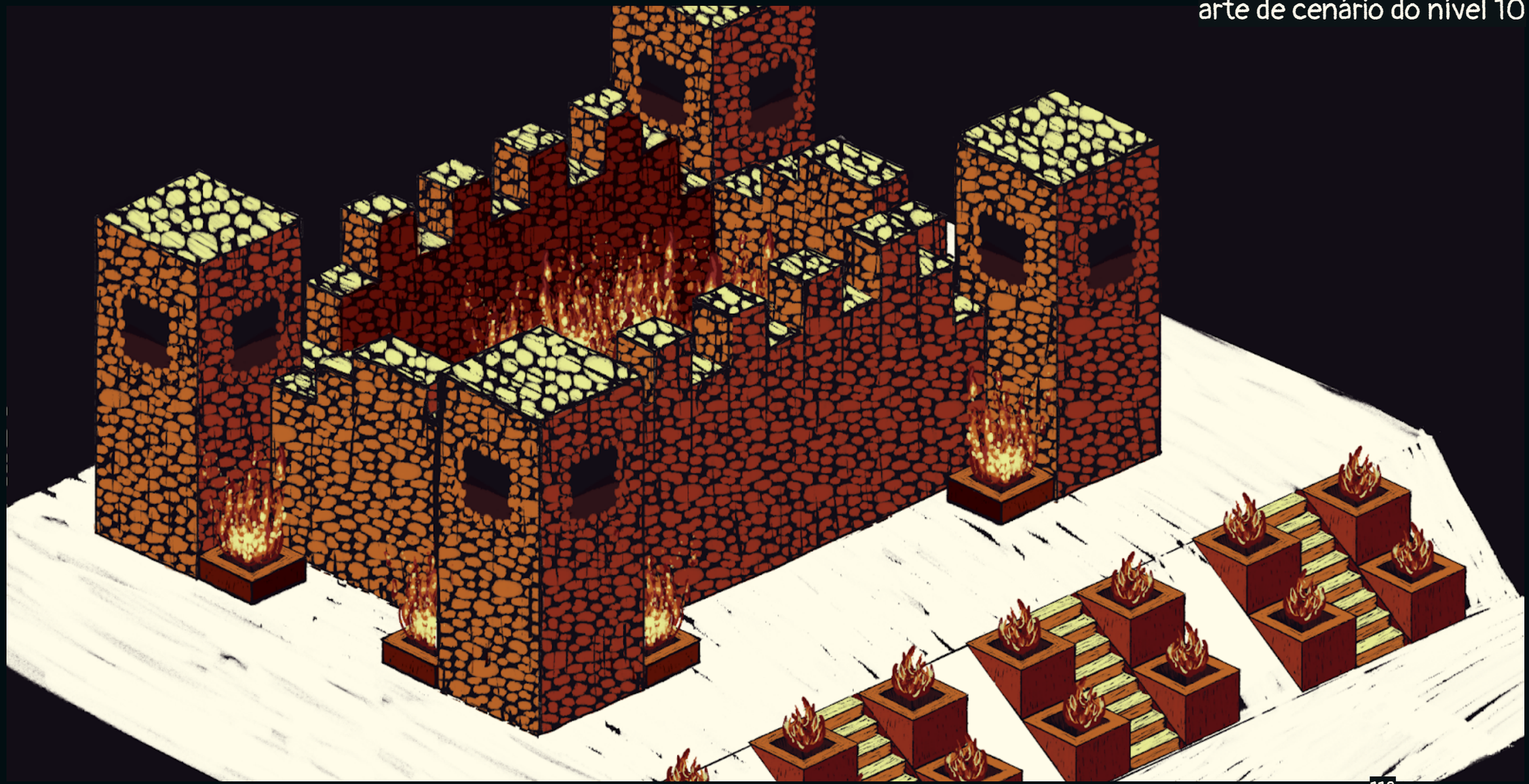
print de detalhe do nível 9 dentro do game



print de detalhe do nível 9 dentro do game



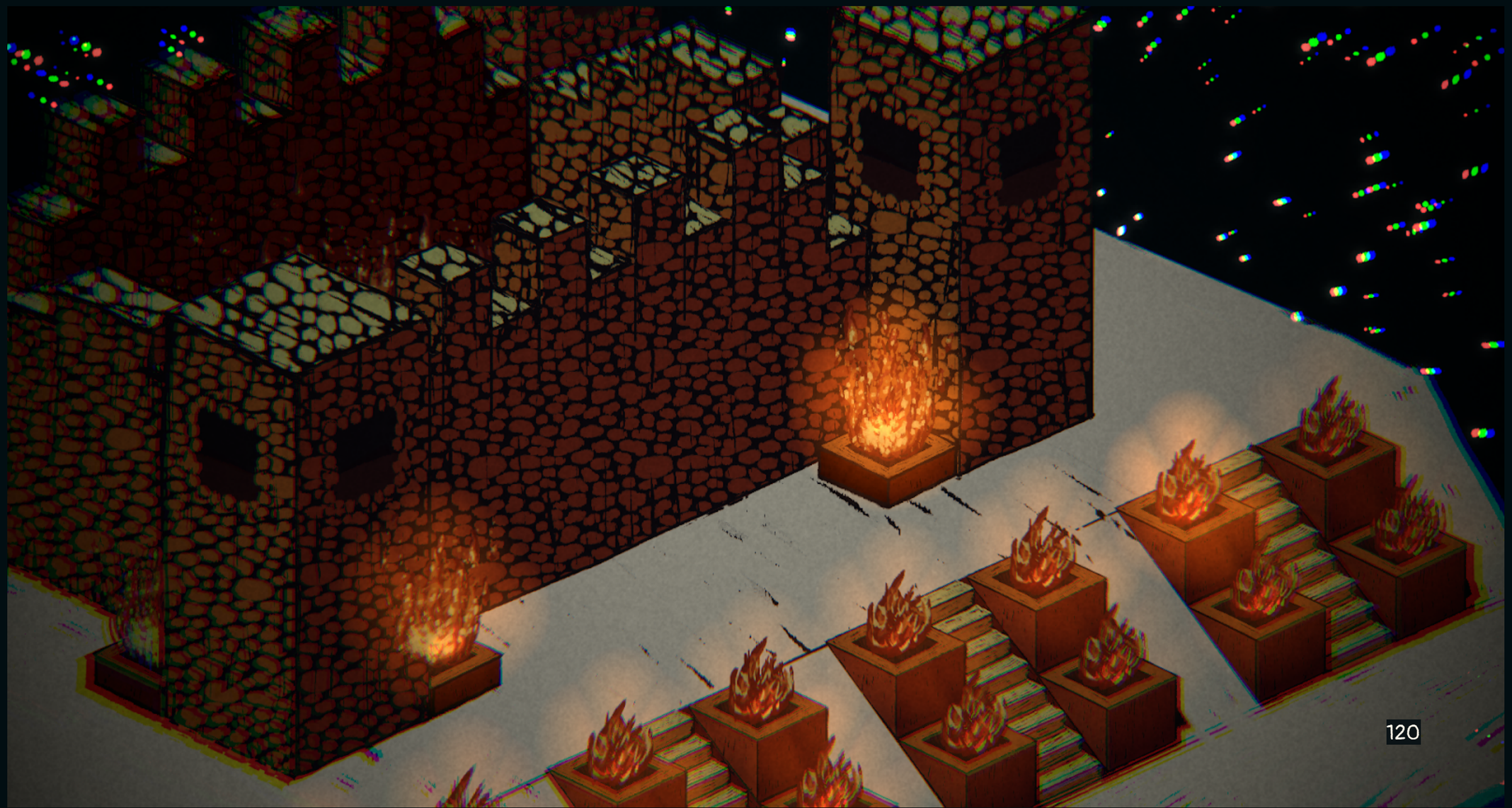
arte de cenário do nível 10



print de detalhe do nível 10 dentro do game



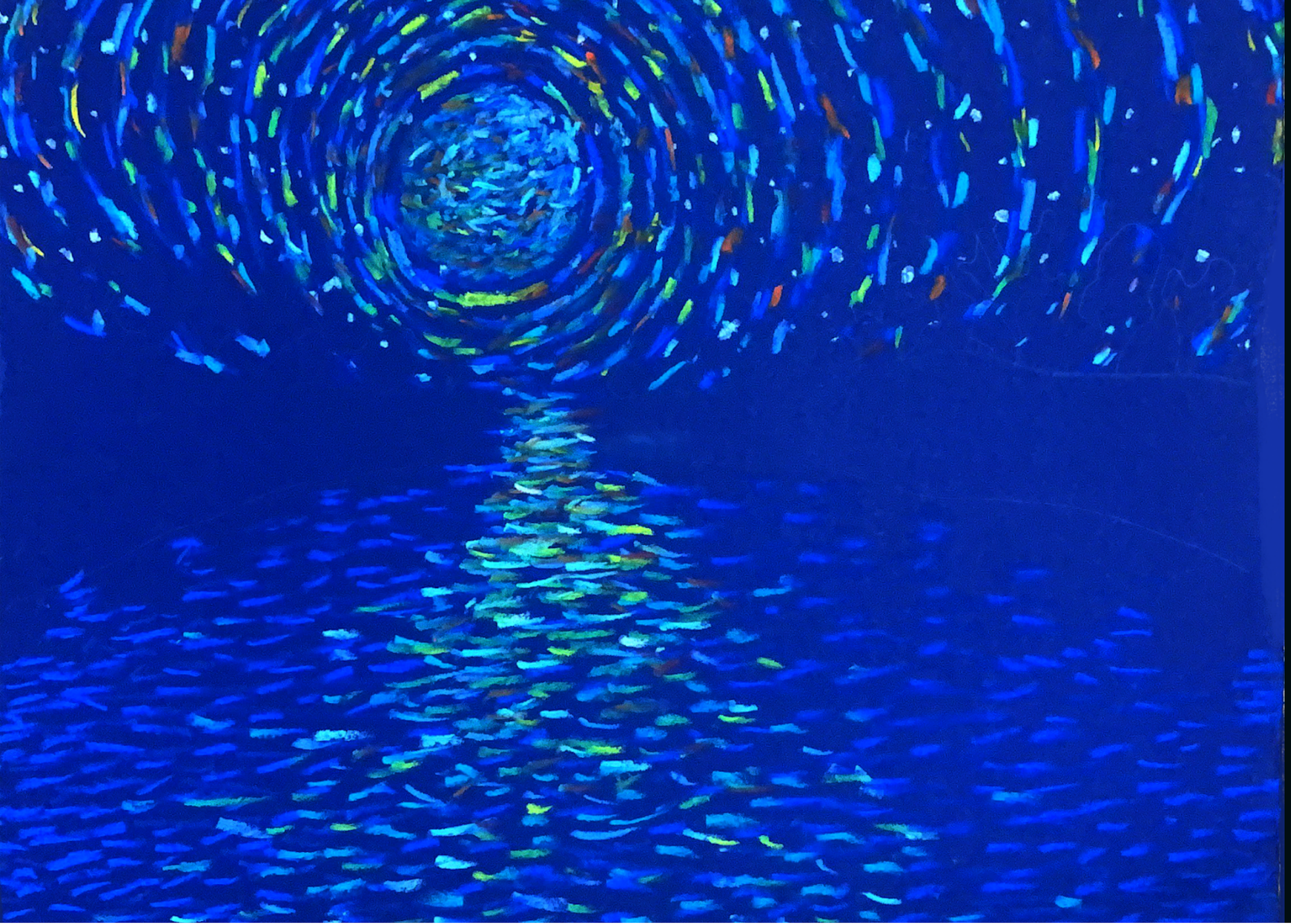
print de detalhe do nível 10 dentro do game



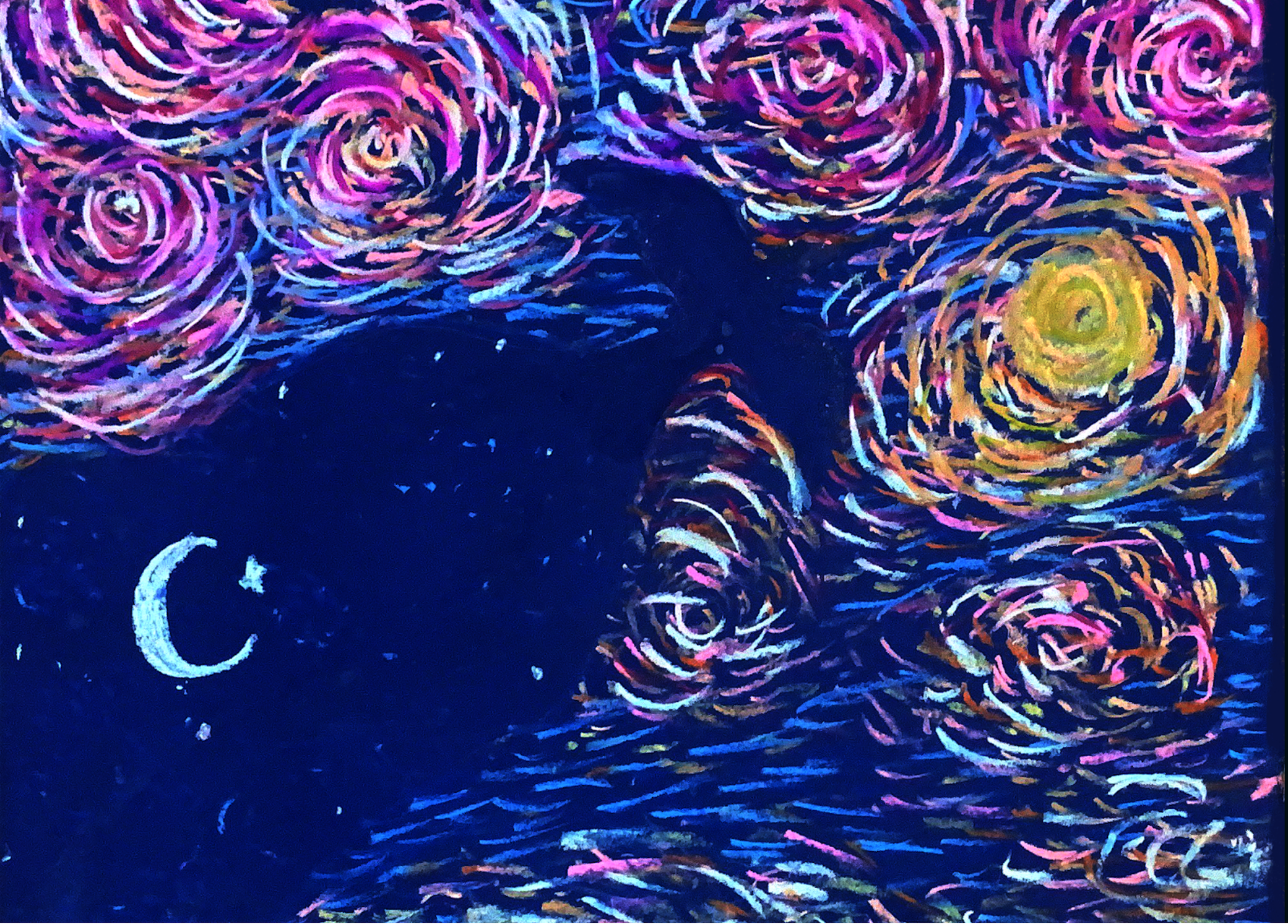
conceitos de puzzles em giz pastel seco em papel



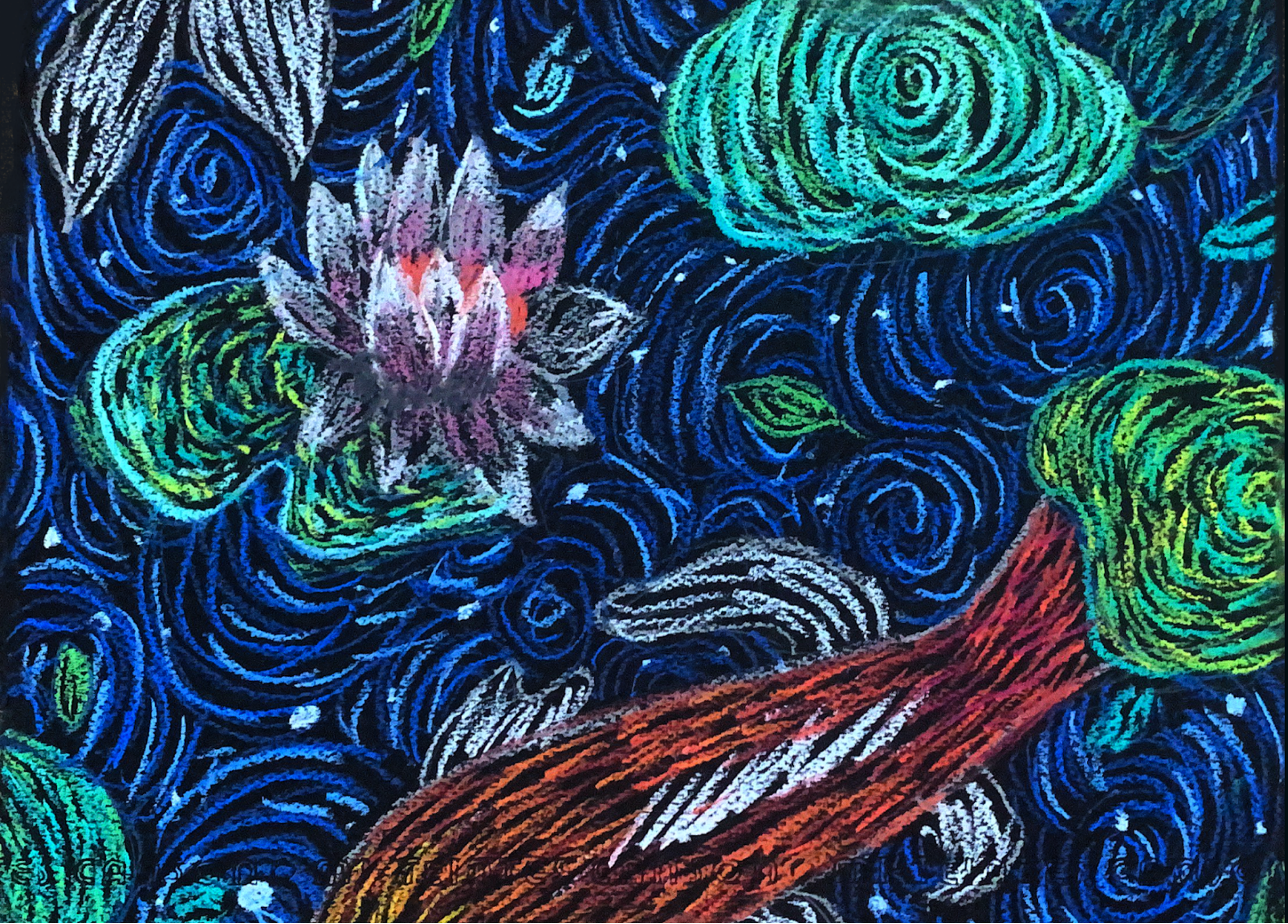






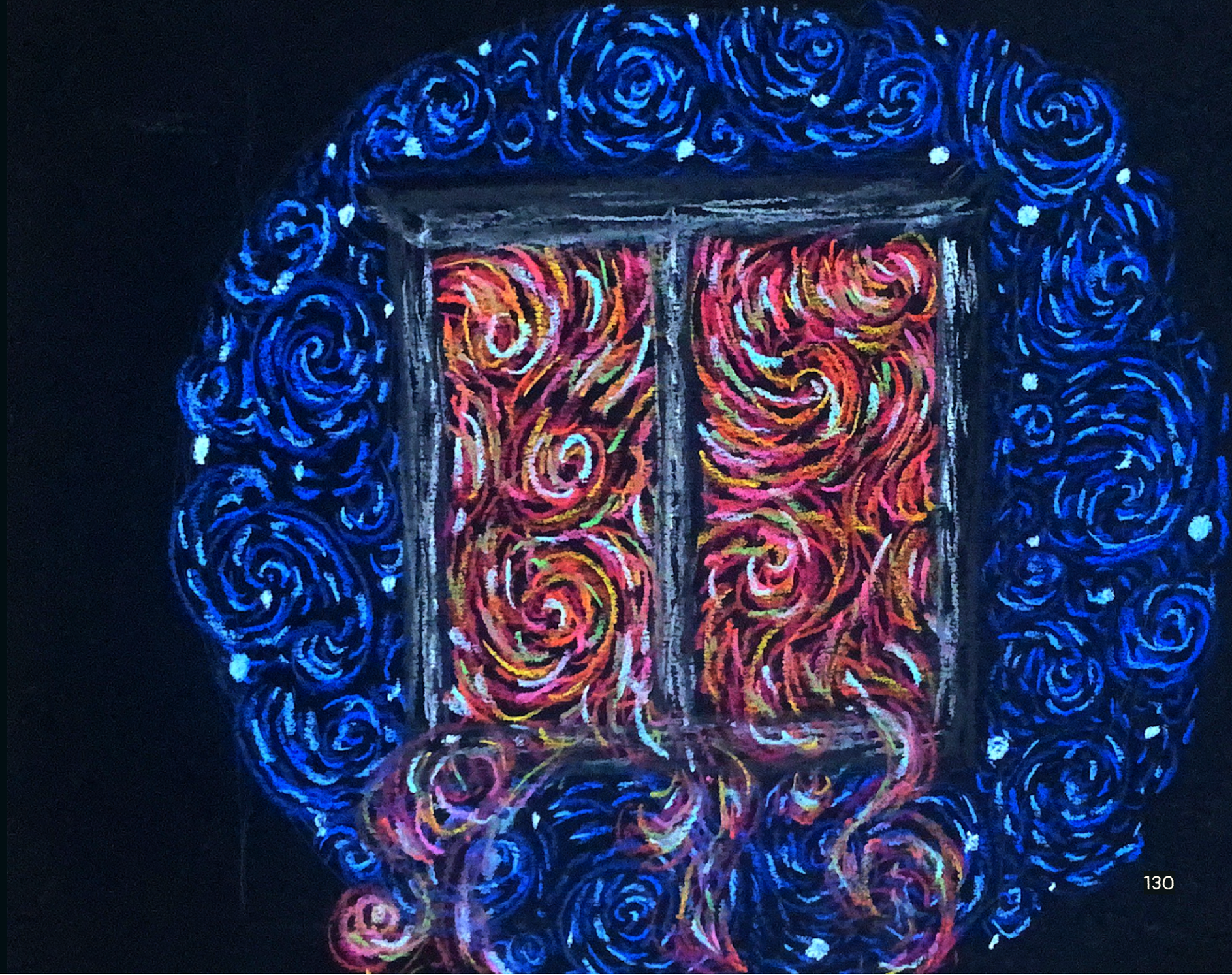






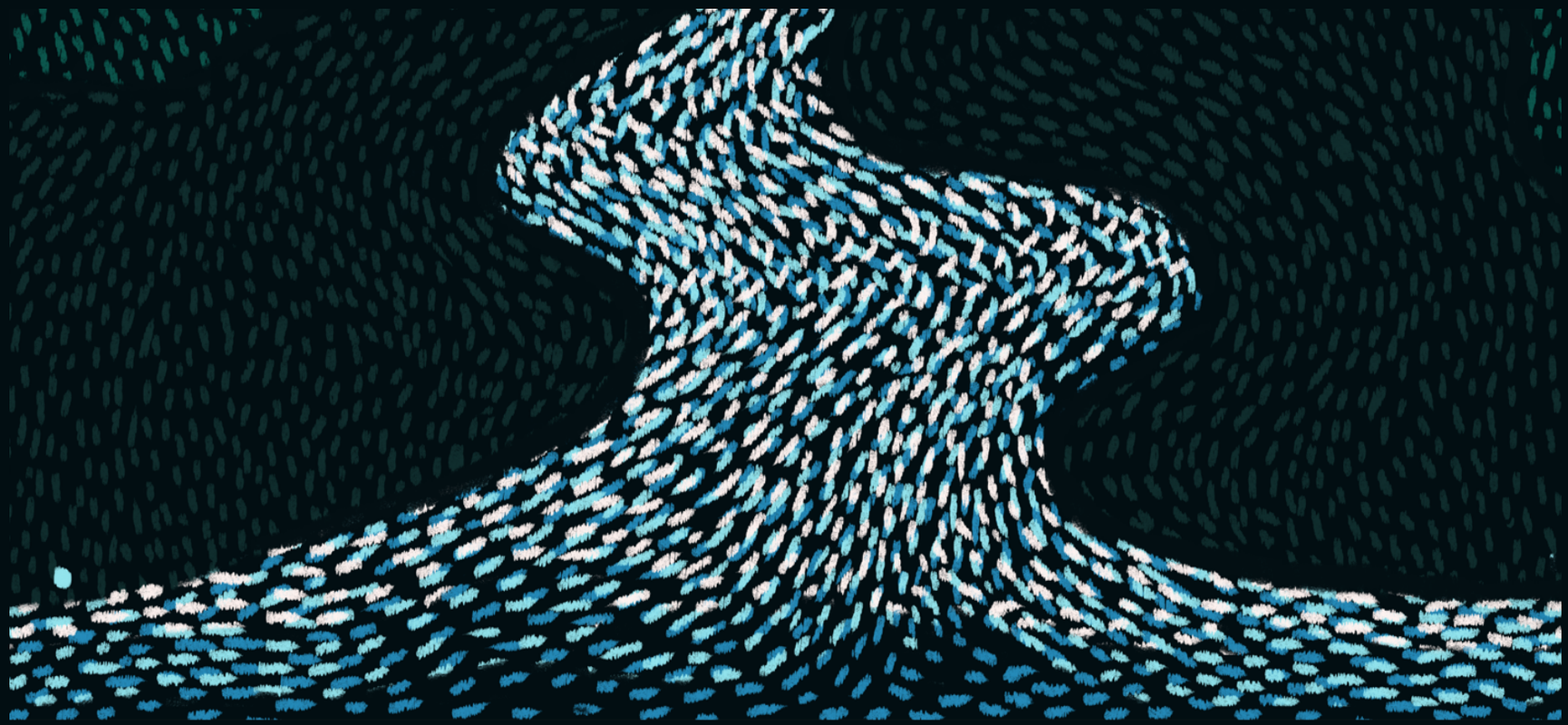








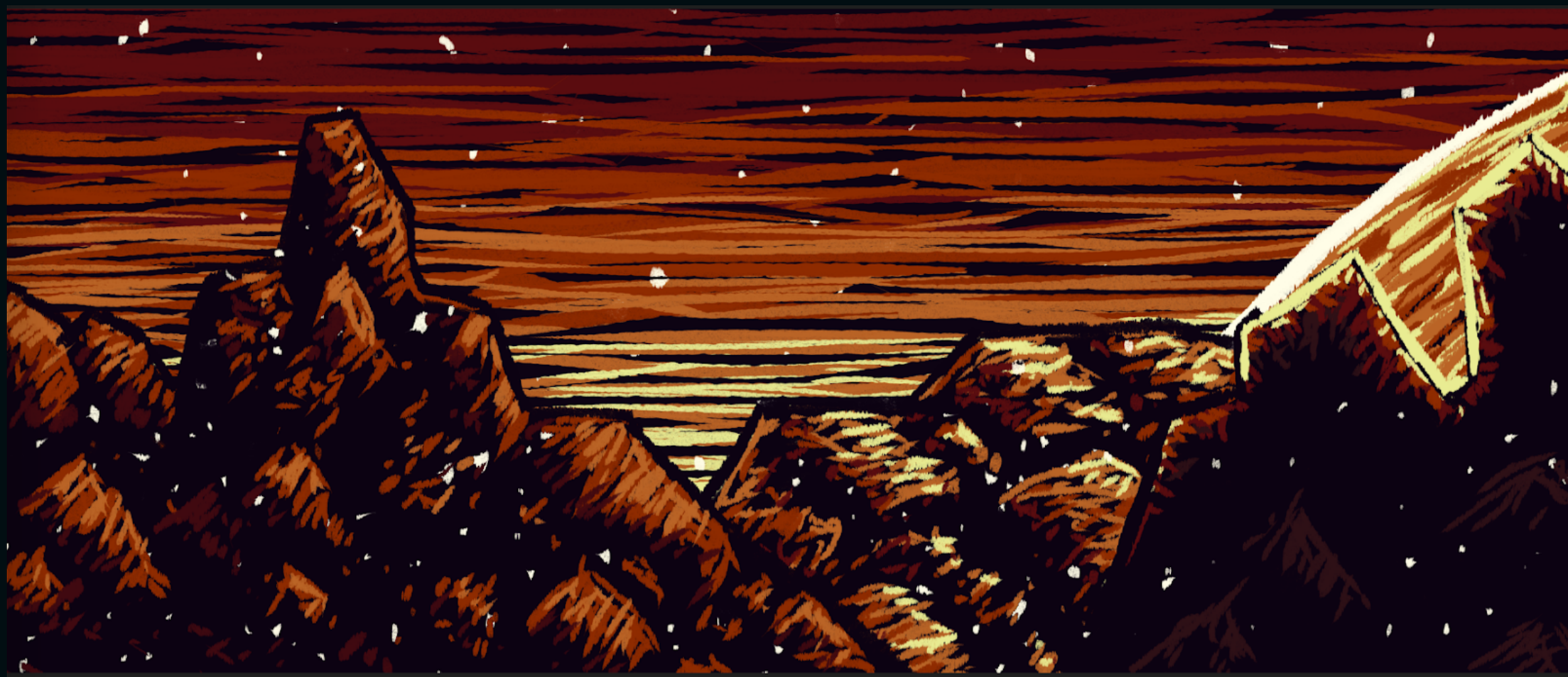
fundo das cartas de arcano menor, naipe de copas



detalhe da arte de fundo do naipe de espadas, das cartas de arcano menor



detalhe da arte de fundo do naipe de paus, das cartas de arcano menor



detalhe da arte de fundo do naipe de ouros, das cartas de arcano menor





rascunho de cartas de arcano do naipe de paus

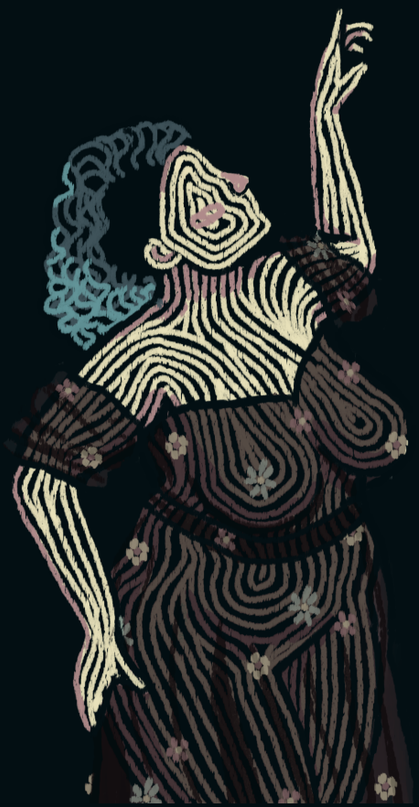


rascunho de cartas de arcano do naipe de espadas

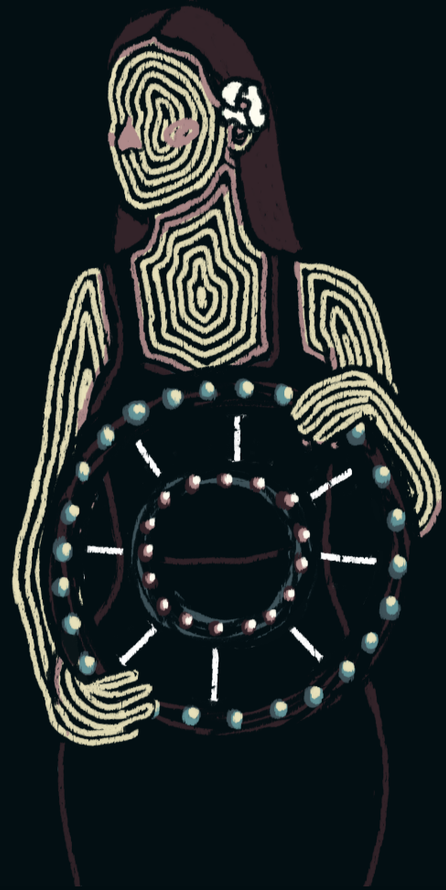


rascunho de cartas de arcano do naipe de copas

rascunho de cartas de arcano maior

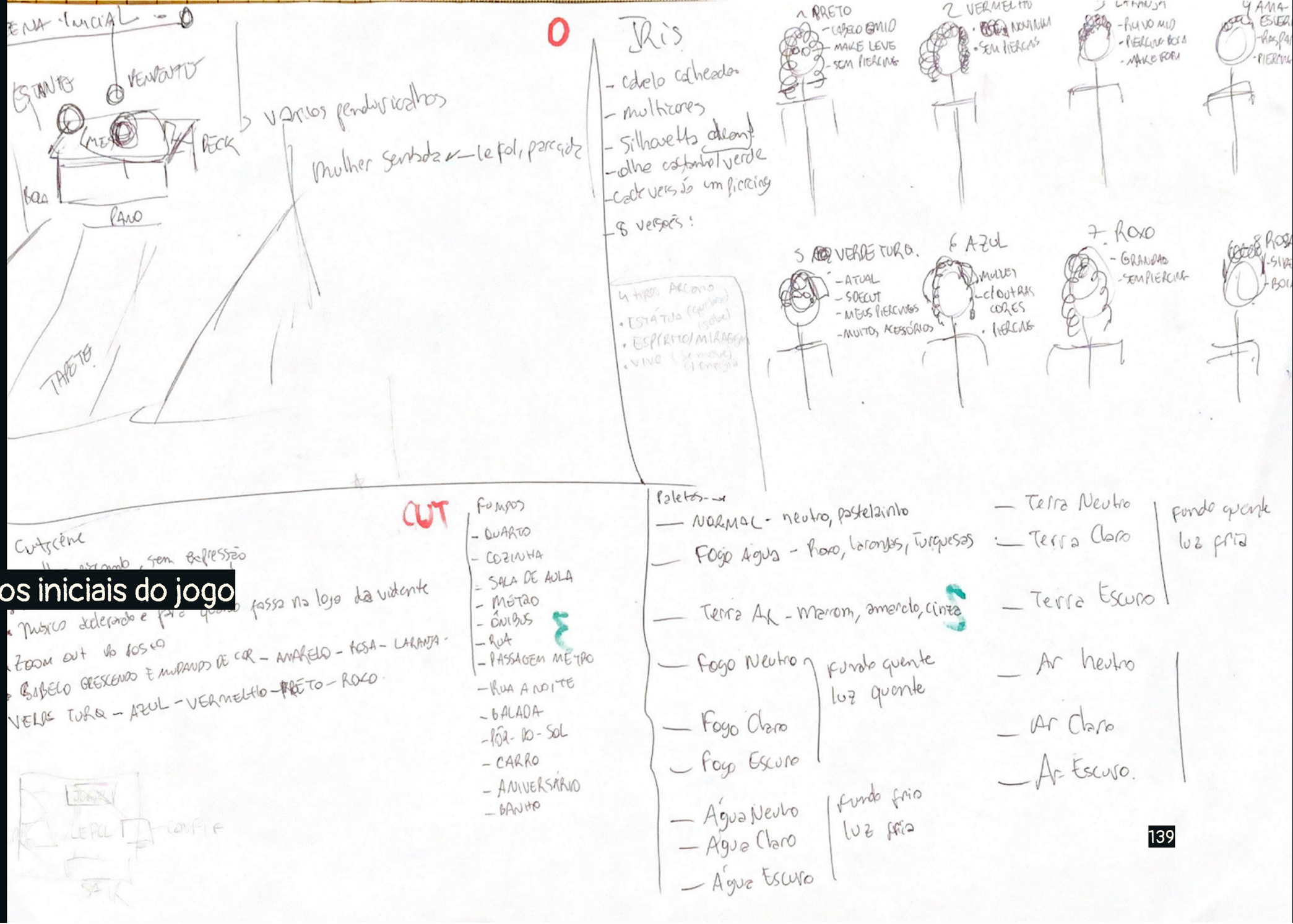




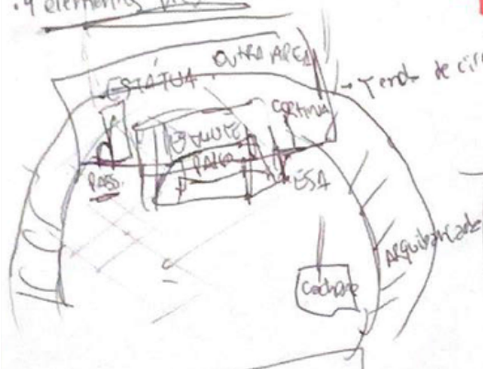




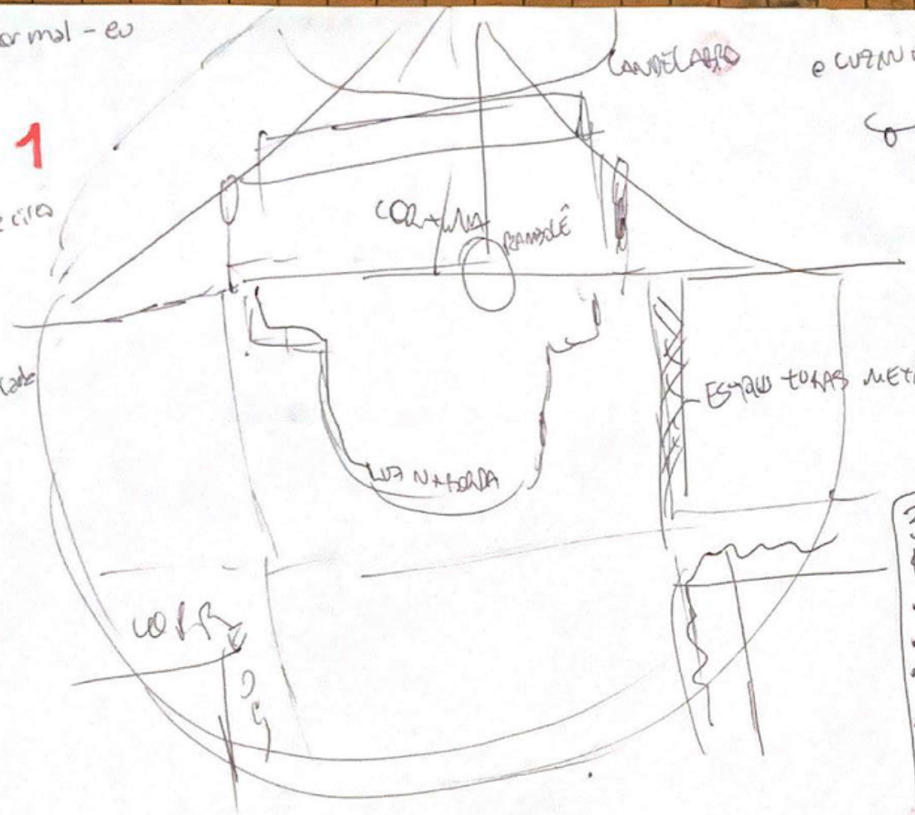
rascunhos iniciais do jogo



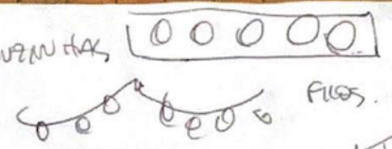
1 - Le Fol / O Louco / O cachorro - normal - eu
- circo abandonado
- loja da mulher é um cenário no palco
- 4 elementos presentes



1



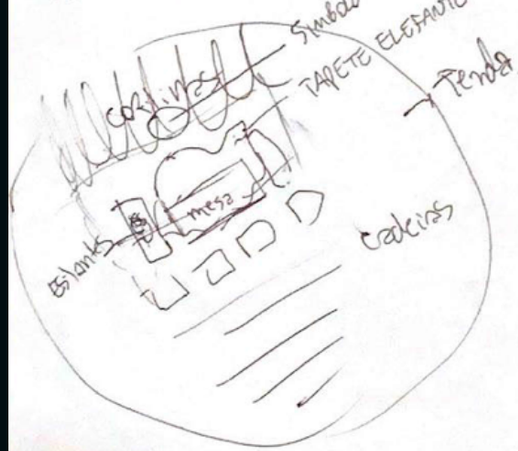
e CUZINHAS



FILOS.

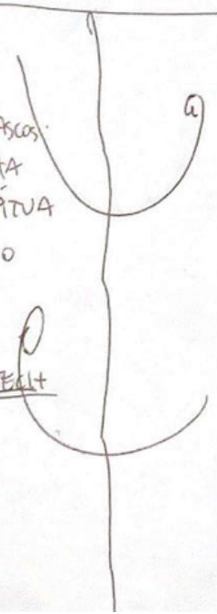


2 - Le Bateleur / O mago / O elefante - Fogo / Água / Erich.
@ betina
- Ainda no circo tenda abandonada
- Palco padrão, outras cores
- Apresentação alquimia / mágico
- chove e pequenos fogos pelo espaço (tochas)
- Elefante no palco

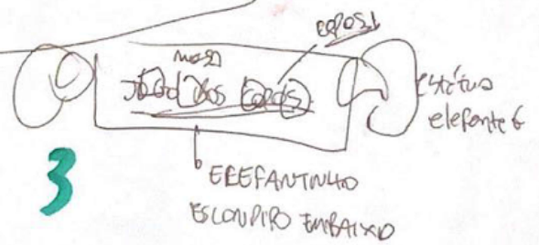


2

- FRASCOS
- INTERAGIR COM OS FRASCOS NA ORDEM / COR CERTA DESBLOQUEIA A ESTÁTUA
- CAI PANO E REVELA O O MAGO,
- VIBE MEIO HIGH TECH



3 - Le Bateleur / O mago / O elefante - Terra - Ar
@ Samuel
- mesma tenda que o 2
- Sem teto e mato temou conta.
- Apresentação charlatão,
- VIBES NORDESTE,



3

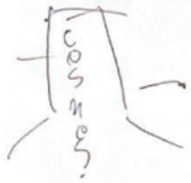
- Copos que se embaralham
- ACHAR ESTÁTUA CAI PANO E REVELA MAGO
- FITAS COLORIDAS, MEIO CARNAVALESCO

4 - La Papesel A papisa / Arara Azul / Fogo - Água - ~~Ingrid~~ Gisele

- Misteriose
- Tenda cone ? de
- Apresentação de dança / Deusa nut
- Etéreo, mundo cosmico / Várias estátuas iguais na mesma posição
- Ciganx, talvez? Alguma mulher cósmica / Conexão entre as coisas.



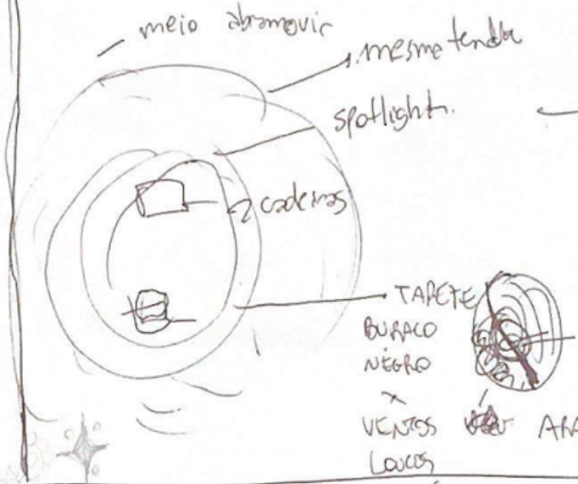
- ESTÁTUAS C/ CORAÇÃO FOGO
- Achando a certa, vira estátua



- Fundo do tipo projeção
- cosmos cluzes diferentes
- Sombra dos seres no chão.

5 - La Papesel / A papisa / Arara Azul / Terra Ar / ~~Ingrid~~ Gisele

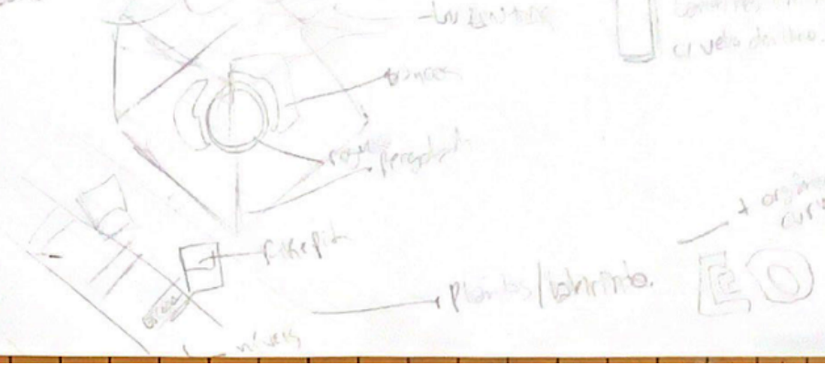
- Terreno fértil
- Same as before
- Arara Azul voando.
- Ao interagir com a cadeira, acha ~~a estátua~~.



- mulher in black, contorno branco, olho e boca branco
- mãos mistícas agarrando, saindo da terra
- nuvens na cabeça dele

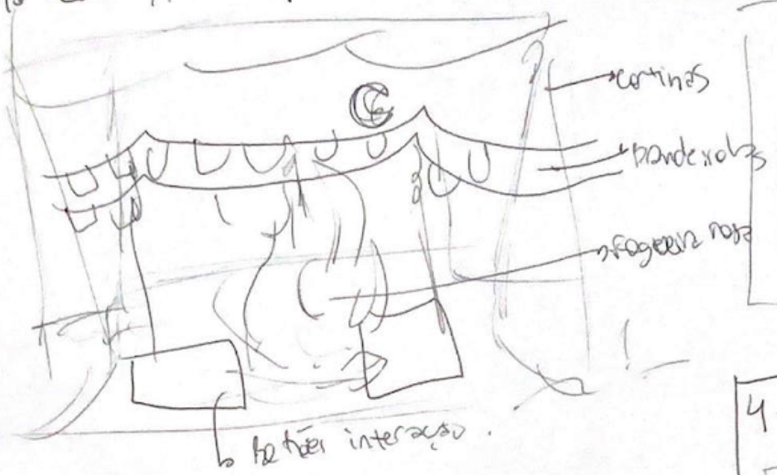
6 - L'Impératrice / A imperatriz / A Água - Fogo misto - ~~Ingrid~~ Ingrid

- mãe do louco / mãe terra.
- Abundância: extravagância, recompensa, luxo, mais do que o suficiente, riqueza
- Jardim luxuoso, muitas tochas, iluminações, fogos místicos e ambiente iluminado. Noite.
- concreto, quadriculado, preto, caminho de pedra

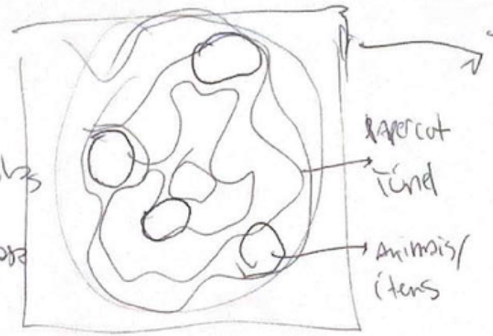

Luz branca
Luz vermelha
Luz azul
Luz verde
Luz branca
Luz vermelha
Luz azul
Luz verde
Luz branca
Luz vermelha
Luz azul
Luz verde

PUZZLES

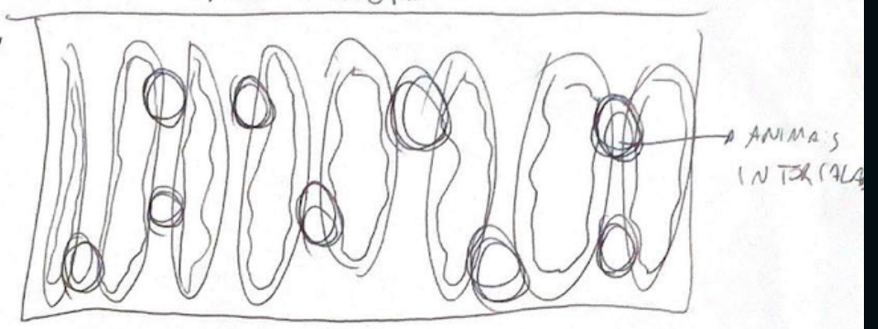
1 - cortina, palco ~~pedina~~



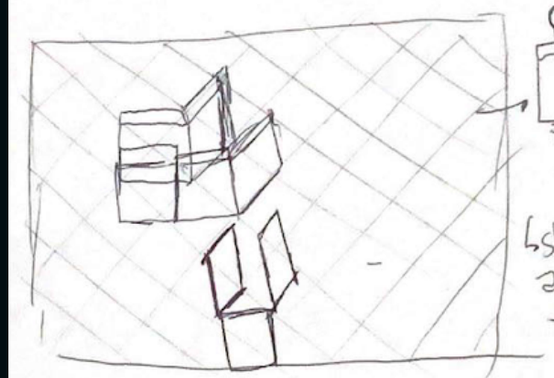
2 - Túnel arcoíris animais



VISÃO LATERA



3 - Labirinto isométrico

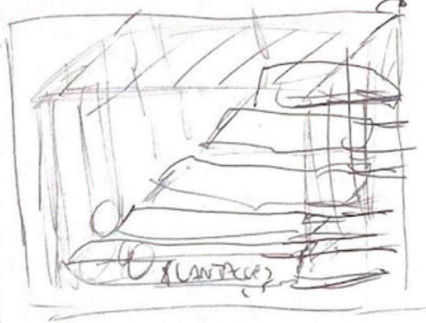




TILES.

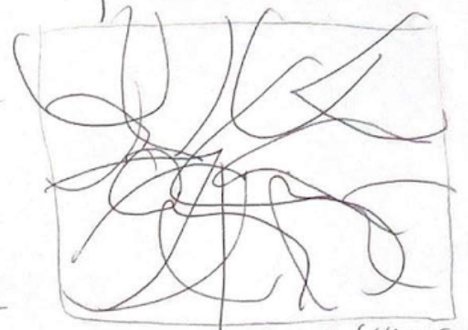
↳ shades transparente ao passar.

4 - Jardim cheio de ervas devinhas



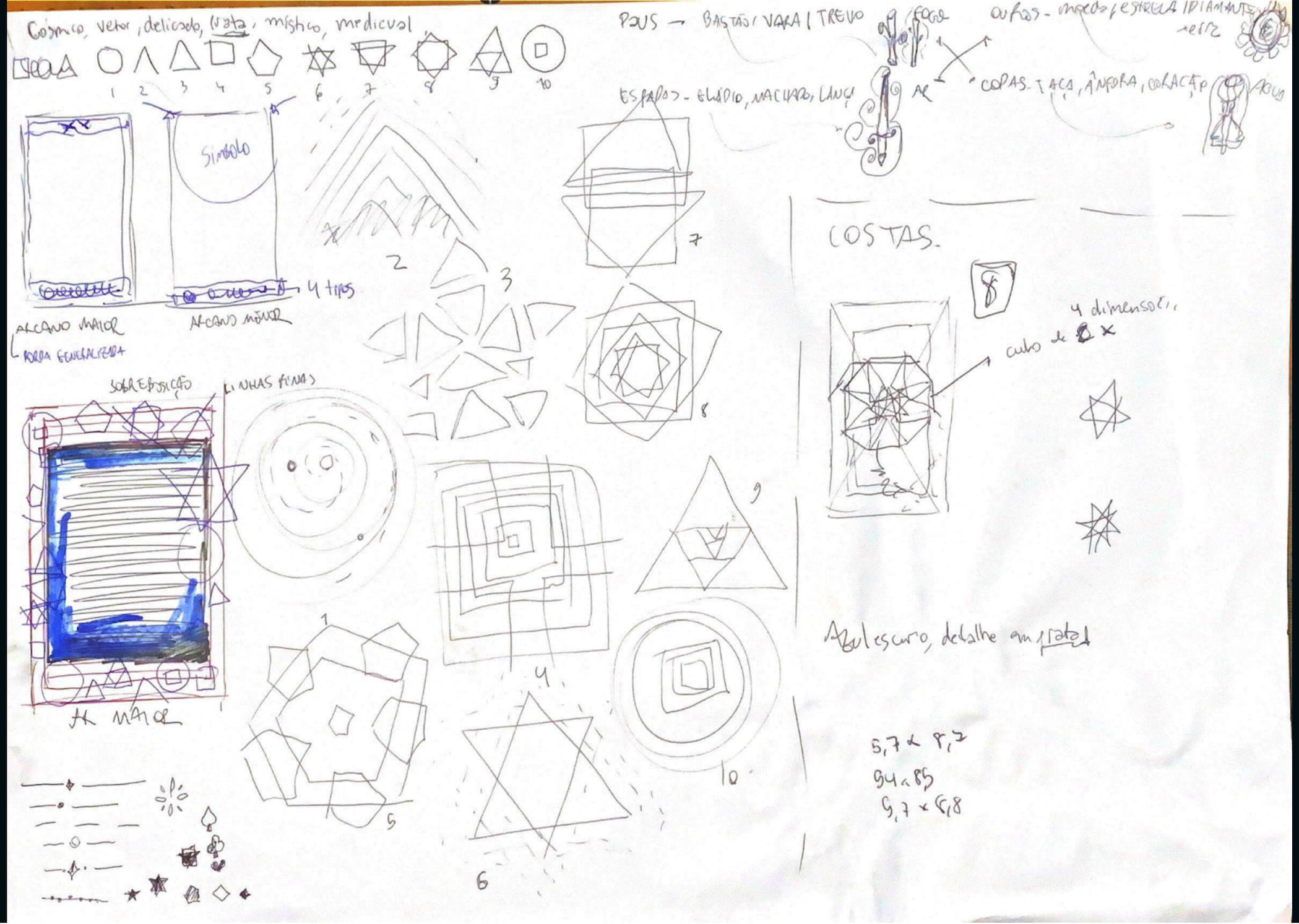


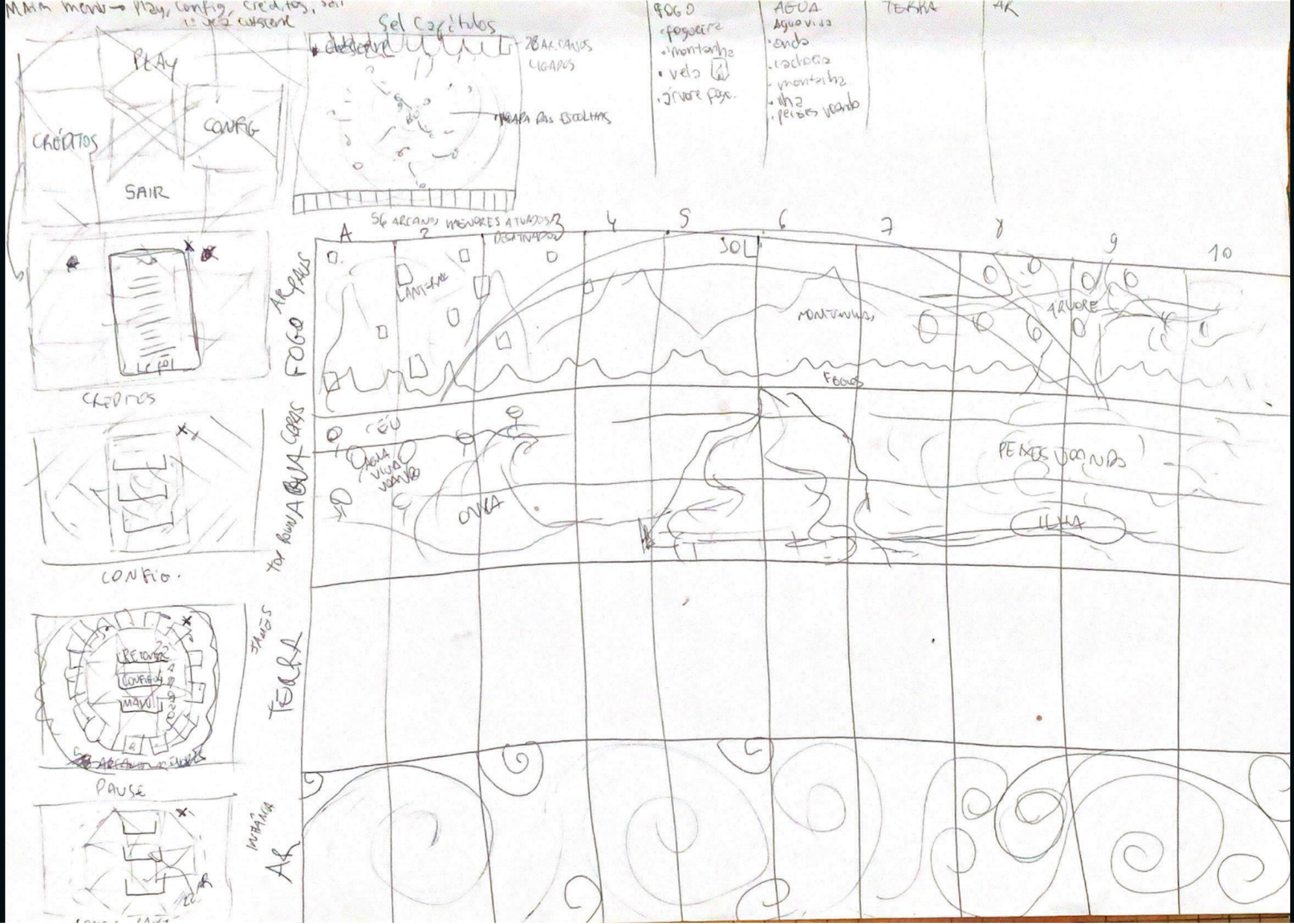
ERVAS PANINHAS.



COBERTA FOLHAS SECAS

- lago / natureza / cachoeira


Cósmico, vetor, delicado, prata, místico, medieval
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PAUS → BASTÃO / VARA / TREVO
FOGO
OUROS - moeda / ESTRELA / DIAMANTE
ESPADAS - GLÁDIO, MACHADO, LANÇA
AR
COPAS - TAÇA, ÂNFORA, CORAÇÃO
ÁGUA
SÍMBOLO
4 tipos
ARCANO MAIOR
ARCANO MENOR
RORDA GENERALIZADA
SOBREPOSIÇÃO
LINHAS FINAS
AR MAIOR
COSTAS.
8
4 dimensões
cubo de x
Azul escuro, detalhe em prata
5,7 x 8,7
54 x 85
5,7 x 8,8



Sel Capítulos
PLAY
CONFIG
CRÉDITOS
SAIR
FOGO
AGUA
TERRA
AR
56 ARCANOS MENORES ATUADOS
A
2
3
4
5
6
7
8
9
10
SOL
LANTERNA
MONTANHAS
ÁRVORE
FOGOS
CÉU
AGUA VIVA VOANDO
ONDA
PEIXES VOANDO
ILHA
CRÉDITOS
CONFIG.
PAUSE

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Roberta Fialho de. **Gamearte e o caminho da espada**. 2010. 148 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes de São Paulo, 2010. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/86938. Acesso em: 22 mai. 2022.

ARNESON, Dave; GYGAX, Gary. Dungeons & Dragons. Wizards of the Coast, 1974.

ARROG. Versão 4.11. LEAP Game Studios, Hermanos Magia, 2020. 1 jogo eletrônico.

BUNNING, Joan. **The Fool's Journey**. Learn Tarot, 1995. Disponível em: http://www.learntarot.com/journey.htm. Acesso em 12 fev. 2022.

CAGNIN, Mariana. **Artemidia independente: Vidas Imperfeitas, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte**. 2012. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2012. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/118452. Acesso em: 14 mar. 2022.

CAOS. Claybird Studio, 2021. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://zagoiris.itch.io/caos.

CAOSMOS - ANITA MALFATTI. ZagoIris, 2021. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://zagoiris.itch.io/caos-anita-malfatti.

EPHTRACY. MagicaVoxel, 2011. Disponível em: https://ephtracy.github.io/.

FARBER, Monte, 2011. 1 vídeo (8 min). Publicado pelo canal Monte Farber. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yJfGcKwuz3o. Acesso em: 15 ago 2022.

FLÁVIO VENTURINI. Céu de Santo Amaro. Trilhos Arte: 2006.

FLÁVIO VENTURINI, JORGE VERCILO. Fênix. Mosh Studios: 2002.

GENESIS NOIR. Versão 11856. Feral Cat Den, 2021. 1 jogo eletrônico.

GRANT, Tavinor. Video Games as Mass Art. **Contemporary Aesthetics** (Journal Archive), vl. 9 , a. 9, 2011. Disponível em: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol9/iss1/9. Acesso em: 24 abr. 2022.

GRIS. Versão 4.10. Nomada Studio, 2018. 1 jogo eletrônico.

INDIE Game: The Movie. Direção: Lisanne Pajot, James Swirsky. Produção: BlinkWorks, Flutter Media. Steam. 20 jan. 2012. 103 min. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/. Acesso em: 20 mar. 2022.

FEZ. John Fish, 2013. 1 jogo eletrônico.

JOURNEY. Thatgamecompany, 2020. 1 jogo eletrônico.

KOBAYASHI JR, Ricardo de Araújo. **Monstros de BLAV na Biosfera: conexões sociais como forças de transformação artística**. 2021. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes,, 2021. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/215796. Acesso em: 23 mar. 2022.

KONDO, Bianca. **Artemídia escrevente: a caligrafia entre a arte e o design**. 2012. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2012. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/119543. Acesso em: 14 mar. 2022.

JENKINS, Henry. **GAMES, THE NEW LIVELY ART**. Disponível em: http://www.bendevane.com/VTA2012/members/wp-content/uploads/2012/01/jenkins.games_.pdf. Acesso em: 24 abr. 2022.

MARQUES, Rodrigo Dorta. **Games e arte: processos em games alternativos.** 2019. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes de São Paulo, 2019. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/191080. Acesso em: 15 ago. 2022.

PAPETURA. Petums, 2021. 1 jogo eletrônico.

SMUTS, Aaron. Are Video Games Art?. **Contemporary Aesthetics** (Journal Archive), vl. 3 , a. 6, 2005. Disponível em: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6. Acesso em: 24 abr. 2022.

THE LAST CAMPFIRE. Hello Games, 2021. 1 jogo eletrônico.