

**Universidade Estadual Paulista - UNESP
Instituto de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes**

Mestrado

GAMEARTE E O CAMINHO DA ESPADA

Roberta Fialho de Abreu

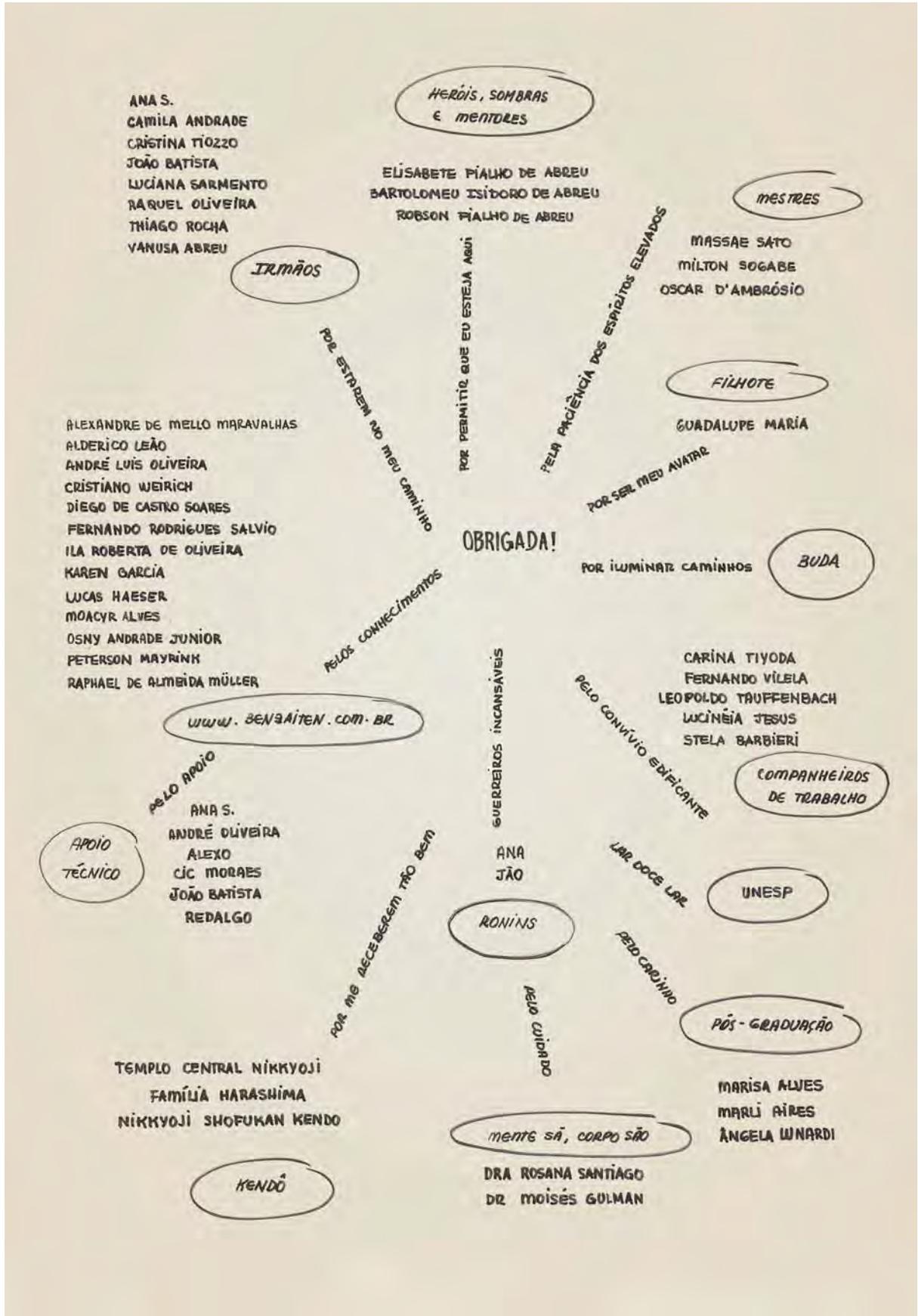
São Paulo, 2010

GAMEARTE E O CAMINHO DA ESPADA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Artes da UNESP como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes na área de concentração Artes Visuais, linha de Processos e Procedimentos Artísticos, sob a orientação do Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe.

SÃO PAULO, 2010

AGRADECIMENTOS



SUMÁRIO

RESUMO	06
ABSTRACT	07
EPÍGRAFE	08
LISTA DE FIGURAS	09
PREFÁCIO	16
INTRODUÇÃO	18
CAPÍTULO 1 – O CAMINHO DA ESPADA	22
1.1 Alteridade	22
1.1.1 Japonismo	24
1.2. Samurais	29
1.2.2 Poetas guerreiros	31
1.2.3 Musashi e Bashô	32
1.2.4 Budismo e Xintoísmo	34
1.3 Autoria	35
1.3.1 Série Kanji	36
1.3.2 Linguagens	39
1.4 Autoridade	42
1.4.1 Reverência	45
CAPÍTULO 2 – GAME: CULTURA E ARTE	47
2.1 Cibercultura e ciberarte	47
2.2 Gamecultura	53
2.2.1 Interface	59
2.2.2 Imersão ou Emersão	61
2.3 Gamearte	62
2.3.1 Flower	68
2.3.2 Okami	70
2.3.3 Bisection Dominion	73

CAPÍTULO 3 - ILHA MAKOTO	75
3.1 As regras do jogo	76
3.1.1 Os doze elos da originação interdependente	77
3.1.2 Obstáculos à iluminação	81
3.2. O labirinto Makoto	84
3.3 Objetos essenciais	85
3.3.1 Mon	85
3.3.2 <i>Haiku</i>	87
3.4 Personagens	87
3.4.1 Benzaiten	87
3.4.2 Tamonten	89
3.4.3 Monte Fuji	91
3.4.4 O jogador	92
3.4.5 Personagens Secundários	92
3.5 Fluxo do jogo	93
3.6 Contexto do game – guia de estilo	97
CAPÍTULO 4 - STORYBOARD	99
CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
BIBLIOGRAFIA	129
ANEXOS	140
Anexo 1	141
Anexo 2	146
Anexo 3 - CD	148

RESUMO

Esta pesquisa se lança à produção e ao entendimento da etapa primária do game, o seu roteiro, em um estudo artístico que se relaciona à arte da espada como temática.

Com a aproximação cada vez mais incisiva entre as artes e as mídias interativas, surgem possibilidades de expressão promissoras como ocorre em relação aos jogos eletrônicos. A gamearte, justamente o campo de estudo resultado desta junção, propõe novas incursões baseadas em altos graus de interatividade e mostrando sua inclinação, própria das ciberartes, nas quais o artista deve lidar também com a interdisciplinaridade de linguagens hibridizadas.

No roteiro do game Ilha Makoto, produto desta dissertação, tratamos de explicitar o trajeto conceitual requisitado para a concepção da obra.

Palavras-chave: gamearte. kendô. jogos eletrônicos. samurai. roteiro.

ABSTRACT

This research aims the production and understanding the first game stage, your screenplay in an artistic study related with the sword art as a theme.

With the so sharply approach between arts and interactive media, appears promising expression possibilities as it occurs in relation to video games. The GameArt, precisely the knowledge field results of this connection, proposes new incursions based on high interactivity levels and showing his inclination, cyber arts characteristic, which the artist must also deal with the interdisciplinary hybridized language.

In Makoto Island screenplay game, a product of this work, it aims make clear the conceptual path for the design work.

Keywords: game art. kendo. electronic games. samurai. screenplay .

*“Não busco o que os antigos criaram,
mas sim o que almejavam”.*

Bashô.

*Segundo suas palavras o que os sábios da
antiguidade mais buscaram teria sido ‘Makoto’.*

*Esse termo, traduzido geralmente por verdade ou essência, é a versão
japonesa daquilo que os chineses designavam como:*

‘A atitude dos homens perante os deuses’”.

Alberto Marsicano

LISTA DE FIGURAS E TABELA

CAPÍTULO 01

Fig. 001, 002, 003, 004, 005 e 006	26
http://www1.folha.uol.com.br/folha/turismo/europa/franca-rouen-personagem-monet.shtml	
Fig. 007 – Edo Nihon-bashi	27
http://www.man-pai.com/Grandes_series/Hokusai_Fuji36/hokusai_36_vistas_monte_fuji_e.htm	
Fig. 008 – Mangá contemporâneo - expressões	28
Fonte: http://lederly.files.wordpress.com/2007/05/manga_expresso01.jpg	
Fig.009 – Samurai	29
http://kimonosdragao.net/marcelosilva/files/2009/08/samurai.jpg	
Fig. 010 – Pássaro Musashi	33
http://munndialarts.com/francais/wp-content/uploads/2008/08/cormorant_musashi.jpg	
Fig. 011 – Bashô haiku	34
http://www.geishablog.com/wp-content/uploads/2006/10/basho_haiku.jpg	
Fig. 012 – Kawa	36
Fig. 013 – Gekko	37
Fig. 014 – Hana	37
Fig. 015 – Shi1	38
Fig. 016 – Shi2	39
Fig. 017 – Montagem Kendô	40
Fig. 018 – Assinatura	40
Fig. 019 – Ishihara	41
Fig. 020 – Máscara	41
Fig. 021 – Estrutura Rizomática	43
Fig. 022 – Funções Multiaxiais	43
Fig. 023 – Natureza colaborativa	44

CAPÍTULO 2

Fig. 024 – Relações entre cultura e arte	47
Tabela 01 – Características dos jogos	50
Fig. 025 – Matrix - revolution,o game	55
Fonte :	
http://zoknowsgaming.com/wp-content/uploads/2008/08/pc-matrix-neo-lowest-uk-price-low-prices.jpg	
Fig. 026 – VGL	56
Fonte: http://hadouken.files.wordpress.com/2008/10/vgl.jpg	
Fig. 027 – Encontro de Cosplayers	57
Fonte: http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/2005/07/25/ult2240u43.jhtm	
Fig. 028 – Game Mansão de Quelícera	58
Fonte: http://www.casthalia.com.br/a_mansao/personagens/croquets.jpg	
Fig. 029 – Obra gráfica do artista Escher	64
Fonte: http://www.math.technion.ac.il/~rl/M.C.Escher/2/escher-rel.gif	
Fig. 030 – Game Echochrome	65
http://thegamerules.files.wordpress.com/2008/03/echochrome_02.jpg	
Fig. 0031 - Game Darfur is Dying	66
http://albertart.net/images/Darfur_3.jpg	
Fig. 032 – Game Flower	69
Fonte: http://i.telegraph.co.uk/telegraph/multimedia/archive/01448/art-games-flower_1448784c.jpg	
Fig. 033 – Game Okami	71
Fonte: http://www.gameguru.in/images/okami-wii-1.jpg	
Fig. 034 – Game Bisection Dominion	73
Fonte:	
http://3.bp.blogspot.com/_YG8AiG4ZWg4/RxP_gQ9UWtI/AAAAAAAAAaU/UCvgXK GALG8/s200/bolas.jpg	
Fonte: http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/	

CAPÍTULO 3

- Fig. 035 – Ayoama com mon** **79**
- Fig. 036 – Sunshu Ejiri com *haiku*** **80**
- Fig. 037 – Sunshu Ejiri** **82**
- Fonte: http://www.man-pai.com/Grandes_series/Hokusai_Fuji36/hokusai_36_vistas_monte_fuji_e.htm
- Fig. 038 – Kanagawa-oki-nami-ura** **82**
- Fonte: http://www.man-pai.com/Grandes_series/Hokusai_Fuji36/hokusai_36_vistas_monte_fuji_e.htm
- Fig. 039 – Mon** **86**
- Fonte: Amstutz, Walter. Japanese emblems and designs. New York: Dove Publications, 1970. Pág. 55, 117.
- Fig.040 – Mangás Hokusai** **92**
- Fonte: BOUQUILLARD, Jocelyn. Hokusai's Mount Fuji. New York: Abrams, 2007.
- Fig. 041 – Mapa esférico de fluxo** **94**
- Fig. 042 – Mapa piramidal de fluxo** **95**
- Fig. 043 – Mapa geral do jogo** **97**

CAPÍTULO 4

- Fig. 44 – Atributos dos Deuses** **100**
- Fig. 45 (A a D) – 46 Vistas** **101-104**
- http://www.man-pai.com/Grandes_series/Hokusai_Fuji36/hokusai_36_vistas_monte_fuji_e.htm
(consultado em 01.2008)
- Fig. 46 (A a D)– Benzaiten** **105**
- Benzaiten: www.sadocity.net/7FUKUZINN.htm (consultado em 14.08.2008)
- Benzaiten2: www.woodblock.com/box/prints/print_05.html (consultado em 14.08.2008)
- Benzaiten3: www.guildhelper.com/art-genzoman.html (consultado em 14.08.2008)

Benzaiten4: www.flickr.com/photos/24443965@N08/2337818449/ (consultado em 23.08.2008)

Benzaiten 1

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Hogonji12s3200.jpg>

Benaziten5:

http://farm3.static.flickr.com/2054/2337818449_5efab51f82.jpg

Benzaiten6:

<http://www.buddhist-artwork.com/assets/images/happi-benzai-enoshima.jpg>

Fig. 47 – Tamonten

106

Tamonten 1 e Tamonten2

<http://www.onmarkproductions.com/html/tamonten.html>

Tamonten: <http://www.acbj.com.br/alianca/palavras.php?Palavra=231> (consultado em: 16.01.2009)

Tamonten 3:

http://giving.unc.edu/documents/carolina_connections/archives/fall2000/bishamonten.jpg

Bishamonten.ShinMegamiTenseipng.jpg:

<http://images3.wikia.nocookie.net/megamitensei/images/thumb/2/23/Bishamonten.png/180px-Bishamonten.png>

081029 bishamon01.jpg:

[http://images.google.com.br/images?hl=pt-BR&client=firefox-](http://images.google.com.br/images?hl=pt-BR&client=firefox-a&hs=YX&rls=org.mozilla:pt-BR:official&resnum=0&q=081029%20bishamon%2001.jpg&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=wi)

[a&hs=YX&rls=org.mozilla:pt-](http://images.google.com.br/images?hl=pt-BR&client=firefox-a&hs=YX&rls=org.mozilla:pt-BR:official&resnum=0&q=081029%20bishamon%2001.jpg&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=wi)

[BR:official&resnum=0&q=081029%20bishamon%2001.jpg&um=1&ie=UTF-](http://images.google.com.br/images?hl=pt-BR&client=firefox-a&hs=YX&rls=org.mozilla:pt-BR:official&resnum=0&q=081029%20bishamon%2001.jpg&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=wi)

[8&sa=N&tab=wi](http://images.google.com.br/images?hl=pt-BR&client=firefox-a&hs=YX&rls=org.mozilla:pt-BR:official&resnum=0&q=081029%20bishamon%2001.jpg&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=wi)

Bishamon:

<http://www.corbisimages.com/images/67/DB6E5648-DBDF-404B-961E-4941336B75DA/IH059535.jpg>

Fig. 48 – Primeiros esboços

107-108

Fig. 49 – Extensões das telas

109

Fig. 50 – Depois da chuva **110****Depois da chuva:**

http://4.bp.blogspot.com/_imUKCPla1_c/SYWyedZTPXI/AAAAAAAAABL4/9BBwSTt3E4E/s400/depois+da+chuva1.jpg

Depois da chuva2:

<http://www.weirdwildrealm.com/filmimages/after-rain-still.jpg>

Fig. 51 – Sonhos **111****Sonhos1:**

<http://www.moviemaker.com/magazine/issues/31/images/facing.jpg>

Sonhos2:

<http://anacristinavilela.files.wordpress.com/2009/08/dreams2.jpg>

Sonhos3:

http://i55.photobucket.com/albums/g151/vivos_voco/to_cite_movie/Akira_Kurosawa_Dreams/Akira_Kurosawa_Dreams_009.jpg

Fig. 52 (A a L) – Mangá Hokusai **112-113**

BOUQUILLARD, Jocelyn. Hokusai's Mount Fuji. New York: Abrams, 2007.

Fig. 53 (A a B) – Mapas conceituais **114-115****Fig. 54 (A a B) – Mon** **116-117**

AMSTUTZ, Walter. Japanese Emblems and designs. New York: Dove Publications, 1970.

Fig. 55 (A a B) – Musashi **118**

http://en.wikipedia.org/wiki/Miyamoto_Musashi_in_fiction (consultado em: 23.02.2009)

Fig. 56 (A a D) – Lótus e Fuji **119**

Fuji2: www.panoramio.com/photo/20955262 (consultado em 16.11.2008)

Fuji: www.ccvalg.pt/astronomia/newsletter/n_3/n_3.htm (consultado em 16.11.2008)

Lótus: <http://www.narutototal.info/naruto/o-novo-sharigan-lotus.html> (consultado em 20.11.2008)

Lótus2: <http://www.projetoplantar.org.br/files/galeria/1611200520043.jpg>

(consultado em 20.11.2008)

Fig. 57 (A a E) – Games referência

120-121

Okami:

<http://revistagames.files.wordpress.com/2009/12/okami.jpg>

Okami:

http://ps2media.ign.com/ps2/image/article/759/759997/okami-20070130074341824_640w.jpg

Flower:

<http://sev1512.files.wordpress.com/2009/02/flower-ss10.jpg>

Flower2:

<http://www.nonuba.com.br/images/stories/flower3.jpg>

Shadows of colossus:

<http://i.testfreaks.com.br/images/products/600x400/132/shadow-of-the-colossus.223620.jpg>

Bisection dominion:

http://www.gamesforwork.com/games/images/Bisection-Dominion_august_3rd_2009.jpg

Bisection dominion2 :

<http://i011.radikal.ru/0711/9c/6cbf0944bb62t.jpg>

Fig. 58 – Referências gráficas

122

Mapa Japão

http://en.wikipedia.org/wiki/Mount_Fuji

Fig. 59 – Fluxo

123

Fig. 60 (A a E) – Referências Literárias

124

Vagabond001 :

<http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/imagens/vagabond001.jpg>

Vagabond2 :

http://www.les_pires.blogger.com.br/Vagabond%20v01%20c002%20062.jpg

Vagabond1 :

http://geranun.com/4pic/albums/userpics/normal_vagabond_swordfish-ii_89217.jpg

Vagabond4 :

http://2.bp.blogspot.com/_Jf-

[vx2Dgz0k/SPy6GCfbE8I/AAAAAAAAAfw/jaqajNNT8o4/s400/Vagabond+%286%29.](http://2.bp.blogspot.com/_Jf-vx2Dgz0k/SPy6GCfbE8I/AAAAAAAAAfw/jaqajNNT8o4/s400/Vagabond+%286%29.jpg)

[jpg](http://2.bp.blogspot.com/_Jf-vx2Dgz0k/SPy6GCfbE8I/AAAAAAAAAfw/jaqajNNT8o4/s400/Vagabond+%286%29.jpg)

vagabond5 :

http://bighead.poli.usp.br/cadernoteca/images/3/31/55_956-vagabond1.jpg

Fig. 60 (A a C) – Kendô

124

PREFÁCIO

Esta pesquisa dá continuidade a uma série de estudos iniciados no ano de 2004 por ocasião das disciplinas inseridos no currículo acadêmico do Instituto de Artes da UNESP. No intuito de ampliar as possibilidades de análises trazendo para a discussão em sala de aula imagens de origem não eurocêntrica¹, nasceu o interesse artístico principalmente pelo universo criativo dos gravuristas japoneses e especialmente das obras concentradas entre os séculos XVII e XVIII. A partir destas obras apresentou-se um universo de temáticas, técnicas e tradições artísticas a serem observadas. Dentre elas: o *Kyudô* – arco e flecha, a Cerimônia do chá, o *Shodô* – arte da caligrafia, os jardins japoneses; o *Sumô* – luta de origem mitológica; cada manifestação contribuindo e estimulando o processo de aprendizagem artística que culminou nesta pesquisa.

O interesse em explorar, por meio das artes visuais, este universo ampliou-se de tal forma que a introdução a esta trajetória do estudo da língua japonesa e a prática do Kendô, esgrima japonesa, tornaram-se francas iniciativas do desejo de maior comprometimento com o tema, ou temas.

Se havia a satisfação por razão da temática complexa e instigante, por outro lado, era inevitável sentir um desgaste e até certo impedimento ao passo que, a partir de determinado estágio da produção, os resultados obtidos com técnicas convencionais como gravura, fotografia, escultura em cerâmica, desenho não apresentavam suficiente “fluidez” que permitissem desenvolver as características para as quais os estudos se encaminhavam. Tendo a clareza de que não houve em nenhum momento a pretensão de desenvolver trabalhos artísticos que se enquadrassem nas características das tradicionais artes japonesas, para as quais existe um contexto específico de criação. A atenção sempre esteve em absorver

1 “Entende-se por abordagem eurocêntrica, não apenas as manifestações culturais e visões de mundo provenientes do continente europeu mas, também, aquelas de países como os Estados Unidos que mantêm e exercem um domínio sobre os demais países”. In: SHOUHAT, Ella e STAM, Robert _ Crítica da imagem eurocêntrica. _ Multiculturalismo e representação. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

dessas artes e culturas japonesas a parcela cabível de sua incessante força inventiva que, como comentaremos mais adiante, tem sido inspiração para diferentes gerações de artistas.

As perspectivas artísticas nascidas neste exercício acadêmico e na vivência com o Kendô geraram certo acúmulo de signos que foi construído nesta trajetória e este provocou um impasse técnico tornado tecnológico estimulando a busca por um novo, ou novos suportes capazes de abarcar as características desse itinerário labiríntico repleto de informações vindas de diferentes áreas como a filosofia, as ciberartes, as artes marciais, a religião, as artes visuais, entre outras.

Essa procura se enveredou pelos caminhos das estéticas tecnológicas, cujos recursos ofereciam a oportunidade da convergência desses conhecimentos de forma bastante promissora.

Para tanto, foram levantadas hipóteses de trabalho com suportes de variadas naturezas como instalações interativas, vídeos, cd-roms, todas elas dentro das linguagens das mídias digitais. Terminada esta fase de prospecção foi possível definir que nos jogos eletrônicos encontraríamos, se não a solução para as expectativas todas, ao menos um meio rico em possibilidades para explorar com maior sabor o tema. Contando com o fator de imersão aliado ao alto grau de interatividade nos games poderíamos nos beneficiar dos artifícios tecnológicos sempre aliados à este meio, de sua visualização dinâmica (movimento) e sonoridade, propriedades convenientes para dar novo corpo às características da arte marcial que nos seria referência maior, o kendô.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como eixo principal a proposta de elaboração do projeto de um jogo eletrônico, Ilha Makoto, que se preste ao exercício artístico de um tema, a arte da espada, já explorada, fase de pré-pesquisa, em outros meios expressivos. E se constrói à medida que o campo das artes escolhido, a gamearte, para, diferente do que foi feito até aqui com linguagens artísticas tradicionais, sair da abordagem cujo diâmetro, o qual circunda determinado tema, diminui até alcançar um ponto aceitável na visão do artista, para uma abordagem na qual o ponto inicial constitui o menor referencial possível, e se lança à experiência das potencialidades tanto para o artista quanto para o provável público.

Ao adentrarmos o mundo dos guerreiros japoneses para absorver dele o que nos couber, como observadores interessados, temos a oportunidade de ver este interesse multiplicado numa variedade de temas que, por sua vez, se desdobram em possibilidades poéticas. O Kendô, por suas peculiaridades como arte marcial, nos oferece uma gama importante de elementos possíveis de exploração pelas artes plásticas, mas não só por sua visualidade bastante característica, foi o que se revelou no caminho da pesquisa. Tornou-se imperativo o uso, ao menos de suas sequências de representações dramáticas e das qualidades sonoras.

O primeiro capítulo trata exatamente de apresentar este universo das artes japonesas e a relação de alteridade como fonte de inspiração para o artista; fatores que impulsionaram a pesquisa. Para tanto, está apoiado especialmente nos textos de Luis Carlos Dantas sobre o japonismo, e de Afonso Medeiros sobre visualidade na arte japonesa.

A produção plástica em variadas linguagens, como exemplos podemos citar a escultura em cerâmica, pintura em tela, desenho em papel, que se situam na gênese deste estudo, alcançou um ponto intransponível quando surgiram questionamentos resultantes das iniciais incursões aos domínios das estéticas

tecnológicas em busca de um suporte ideal aos propósitos artísticos os quais vinham sendo desenvolvidos nos já citados meios tradicionais.

Este era o cenário de indagações a respeito da técnica, ou técnicas, que se impunham à prática artística como desafio e solução. O videogame como meio para essa temática volátil mostrou-se o mais adequado ao passo que oferece a fluidez e a sutileza almejadas nesta fase do trabalho. Assim se apresenta o suporte videogame para este tema, uma máquina de virtualidades.

Para a melhor compreensão do videogame em intersecção com as artes, denominada aqui gamearte, consultamos uma gama bastante ampla de autores entre eles destacamos Lucia Santaella, Jasper Juul e Lúcia Leão. E não menos importantes foram os autores de origem não acadêmica presentes em meios especializados como blogs e revistas.

Os autores Silva e Homenko, Miyamoto Musashi e Bashô propiciaram o conteúdo a ser explorado para a constituição da base filosófica/religiosa do jogo, presente no terceiro capítulo da dissertação. Para a conformação dessas teorias na estrutura do jogo, no mesmo capítulo três, são consultados principalmente os autores Paul Shuytema, Morton D.Davis e Marcus Solomon.

O quarto capítulo – em formato de caderno de esboços – apresenta toda trajetória de referências e experimentações do caráter visual do jogo, com rápida menção à sonoridade, foi pensado a partir do trabalho da equipe de profissionais da produtora de games Redalgo.

Ao iniciar a aproximação com os videogames foi necessário conhecer termos específicos ligados ao universo do jogador. Por razões históricas e mercadológicas, não raramente, estes termos nos são apresentados em língua estrangeira, a língua inglesa, especialmente. Portanto, fez parte da reflexão a escolha entre palavras que melhor apresentem o ideário pretendido para a pesquisa. É importante destacar que os termos “games” e “jogos eletrônicos” – ou apenas “jogos” – surgirão sempre como sinônimos.

Da mesma forma procederemos com o Kendô, que por ter vocabulário próprio da arte marcial e das artes tradicionais envolvidas no projeto, nos oferece um repertório lexical específico, e em sua maior parte, composto de verbetes também em língua estrangeira, mas neste caso a língua japonesa.

Nos dois casos foram utilizados os termos, originais ou traduzidos, que melhor se adaptaram ao contexto da pesquisa, afirmando sua inclinação multicultural e transdisciplinar.

O fato de ser o game um objeto estético de caráter interdisciplinar exige, para sua concepção, a presença de especialistas de diversas áreas desde programadores passando por artistas visuais, músicos/compositores, roteiristas, entre outros tantos. Essa natureza colaborativa foi determinante para dar o recorte desta pesquisa que, por ser uma iniciativa individual com colaborações esporádicas de artistas pesquisadores, concentrou-se nas questões primeiras de criação de um jogo eletrônico: desenvolvimento da estrutura narrativa e ludológica, criação de personagens, concepção de ambientes e fluxo entre níveis.

Diante da complexidade da combinação videogame e kendô, e ainda que reconhecida a impossibilidade de o próprio artista teorizar de forma eficaz tudo aquilo posto entre a chama inicial que faz surgir a obra e sua realização, para esta pesquisa é fundamental o risco de apontar a inquietação que atrai o artista ao contato fértil, ao exercício da alteridade por meio da obra, mesmo sabendo, pelo próprio caráter do projeto, da subjetividade desta relação. Ainda mais arriscado e necessário se fez aproximar deste trabalho outras obras e artistas aos quais interessou e/ou interessa a mesma rede temática, embora não seja possível, por questões práticas, citar a todos que foram observados e merecem referência por seu grande valor artístico.

O método escolhido para a apresentação nos conduz a uma mostra dos processos, teórico e poético, que levam à concepção da obra de arte sem para isto se ater unicamente ao objeto considerado final. Nosso compromisso se volta, então,

a oferecer ao leitor os pressupostos das imagens e do texto narrativo, que não podem ser tomados como obra acabada. Por terem sido concebidos como um roteiro para game, inevitavelmente, estarão sujeitos a mudanças quando submetidos às subsequentes etapas técnicas de elaboração da obra. Etapas estas que compreendem desde a mais elementar escolha da paleta de cores até os testes finais de jogabilidade.

O intuito da pesquisa é, portanto, realizar o processo inicial da criação de um game oferecendo as fontes de pesquisa teórica e plástica e suas prováveis consequências estéticas. Para tanto, trabalharemos fazendo uso de uma gramática imprecisa, justificada pela natureza da obra em seu vir-a-ser.

CAPÍTULO 1 – O CAMINHO DA ESPADA

1.1 ALTERIDADE

A alteridade² como exercício de conhecer-se por meio do outro traz para a arte, não raramente, a chance de transformar tradições e oferecer novos paradigmas. As ações alquímicas dos processos artísticos são terrenos oportunos para o encontro de pensamentos, sentimentos e sentidos por vezes tão distintos quanto complementares. Como ocorreu, veremos a seguir, com o Japonismo na Europa do século XIX. Esta oportunidade de reflexão se apresentou como um meio promissor entre alteridade e autoria³ neste processo de produção artística.

Esta relação pode ser identificada a partir do momento no qual se manifestou o desejo de selecionar entre tantos temas e trabalhar com a poética da luta de espada, o kendô, e seu entorno dentro do contexto das culturas japonesas inseridas no Brasil. E, principalmente pelo desafio da extensão a ser vencida quando o objetivo era refrear o sentimento de excentricidade que pode estar presente em um estudo essencialmente ocidental dedicado a estas culturas.

Incumbência consideravelmente complexa a de tornar próxima a arte estrangeira sem que nos deixemos seduzir pelas armadilhas do exótico, e que também não nos deixemos sentir tão íntimos a ponto de julgar compreender sua totalidade. Foi mantida, para isso, a clareza da feição absolutamente peculiar destas manifestações, ainda que já inseridas na cultura brasileira há mais de um século.

Os grandes intervalos de tempo observados entre as referências utilizadas neste processo criativo ajudam a acentuar as estranhezas que, para compreensão

² Alteridade: Facto ou estado de ser Outro; diferiçãõ do sujeito em relação a um outro. Opõe-se a identidade, mundo interior e subjectividade.” In: <http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/alteridade.htm>

³ Este conceito passa a ser corrente a partir do século XIX com o romantismo.” (...) se relaciona à noção de criador original que perpassa a modernidade artística. Por outro lado, referir-se à autoria de um texto pressupõe não a correlação deste com um indivíduo, mas à implícita percepção de traços textuais capazes de relacioná-lo a outros textos e reuni-los sob um mesmo nome - o do autor.” (ALMEIDA) In: <http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/autoria.htm>

sob uma abordagem cronológica podem ser prejudiciais, porém, artisticamente enriqueceram nossos estudos sobremaneira. São usados como referência na construção do roteiro para este gamearte, por exemplo, textos búdicos do século IV a.C, textos sobre cultura guerreira japonesa de meados do século XVII, imagens não datadas da mitologia xintoísta – religião autóctone do Japão, imagens contemporâneas da luta de espada, kendô, e outras tantas.

A experiência de alteridade à qual nos dedicamos neste processo é uma relação com “outros”; outros lugares, outros artistas, outros tempos; para os quais inventaremos um cenário virtual navegável, mais especificamente a primeira fase deste cenário, o seu roteiro, no qual possamos promover este encontro fantástico.

A construção da narrativa visual interativa, proposta por meio do roteiro se dá basicamente sobre três pilares fundamentais:

- a. A série de gravuras “36 vistas do Monte Fuji” de Hokusai Katsushika – primeira metade do século XIX.
- b. Aspectos das mitologias budista e xintoísta, distribuídas ao longo de toda história do Japão.
- c. O Kendô, representação atual da arte marcial da espada desenvolvida pelos guerreiros japoneses num longo período histórico que se inicia em 700dC.

Cada um desses pontos será devidamente aprofundado no capítulo três, mas o que interessa neste momento é esclarecer que não há um foco temporal, ou um comprometimento histórico, religioso ou documental sobre as leituras realizadas.

Se não é lícita a tentativa de tudo enquadrar sob o ponto de vista de qualquer conceito supostamente universal, é desafiadora a possibilidade de averiguar de que modo certas concepções convergentes surgem em diferentes paragens sem necessariamente estarem conectadas num primeiro momento. (MEDEIROS, 2008, p.06)

O intuito é investir sobre o aspecto fluido desta fruição, sobre diferentes formas de expressões artísticas e culturais japonesas que permeiam a prática da luta de espada, aliado às qualidades do meio/suporte videogame para potencializar esta fluidez.

1.1.1 Japonismo

Conhecer o japonismo⁴, surgido como alento aos anseios de artistas fatigados das imposições acadêmicas, e ansiosos por inovações, pode nos ajudar a entender e a amenizar os traços do excêntrico capaz de desviar o olhar do espectador em contato com a experiência dos artistas do passado e com a obra proposta nesta dissertação.

Os artistas europeus e norte americanos do final do século XIX criaram o termo “japonismo” para designar a crescente tendência à valorização dos motivos e estampas orientais então recém descobertos pelo Ocidente.

A abertura dos portos japoneses aconteceu em 1853 por intervenção dos países ocidentais interessados em travar relações comerciais com o país que esteve fechado durante séculos aos contatos estrangeiros. Neste período de reclusão do Japão, desde 1603, foi produzido o legado cultural que seria admirado pelos ocidentais e utilizado por muitos artistas como fonte de inspiração.

O Japão de Katsushika Hokusai é considerado por historiadores como um mundo feudal; dominado por rígidas diferenciações de castas para as quais artistas, como ele, compunham as camadas inferiores da sociedade, acompanhados dos comerciantes, seus apoiadores. Este tipo de expressão artística o *Ukyio-e*⁵, gravura popular com temática cotidiana, não interessava aos samurais, por exemplo, que tinham nas artes consideradas mais nobres, o teatro *Noh*, a pintura tradicional

⁴ Baseado no curso “Japonismo” ministrado pelo professor doutor Luis Carlos Dantas na Fundação Japão São Paulo em 2007.

⁵ Traduzindo livremente temos: “desenho do mundo flutuante”.

herdada da China e a literatura chinesa, suas referências estéticas. (MEDEIROS, 2008, p.07)

Para termos uma ideia das anacronias e embates críticos que compõem este cenário entre o final do século XIX e o começo do século XX, boa parte do que foi interpretado como exímia arte pelos intelectuais europeus ao se depararem com a novidade das estampas orientais, para os japoneses – para seus intelectuais não passava de expressão artesanal por vezes considerada até vulgar.

Recebidos a princípio como objetos de decoração os biombos, leques, quimonos, sedas, entre outros, logo ganharam status de arte. Mas foram os artistas Bracquemont e Monet os primeiros a perceber os valores estéticos das xilogravuras que até então podiam ser encontradas como invólucros para cerâmicas e outros produtos delicados que chegavam aos portos da Europa vindos do Japão. Logo, outros artistas entre eles Degas, Carolus Duran, Millet e Théodore Rousseau, passaram a colecionar trabalhos de Kitagawa Utamaro, Katsushika Hokusai e Ando Hiroshige.

[...] Fundamentalmente, o exemplo da arte japonesa deixou claro que muitos dos truques de ateliê desenvolvidos desde a Renascença, para que o artista reproduzisse com perfeição o espaço tridimensional e enganasse o olho do espectador (truques de trompe l'oeil que ainda eram martelados de forma monótona aos alunos das academias de Cormon e Julian), podiam ser dispensados com segurança em proveito de uma maior harmonia pictórica. Acima de tudo, para os artistas comprometidos com a modernidade, as convenções japonesas – que dispunham com perícia apenas contorno e plano – podiam ser adaptadas tanto ao propósito da ilustração popular quanto às imagens incisivamente traçadas e pintadas da vida parisiense. (THOMSON, 1999, apud MEDEIROS, 2008 p. 23-24)

A influência das artes japonesas no cenário europeu foi tão relevante que podemos reconhecer facilmente a presença de elementos da arte japonesa na gênese da Art Nouveau, por exemplo. Camille Pissarro declara em 1893: “Os artistas japoneses confirmam as nossas escolhas visuais”.

Essa referência foi decisiva para diversos artistas resultando, inclusive, em séries de trabalhos como é o caso das “Catedrais de Rohen” (Figuras de 001 a 006) para as quais Monet foi buscar inspiração na série “36 vistas do Monte Fuji” (fugaku-sanjuurokkei) de Hokusai.

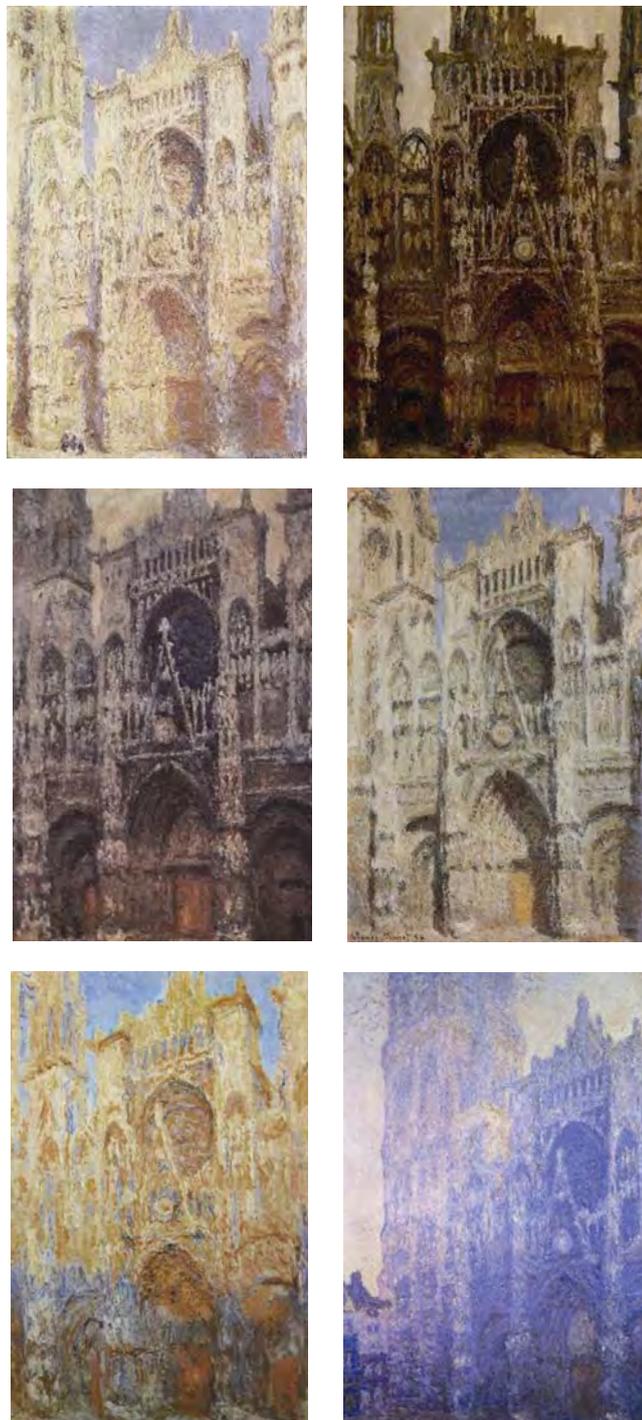


Fig.001, 002, 003, 004, 005 e 006.

Fonte:<http://www1.folha.uol.com.br/folha/turismo/europa/franca-rouen-personagem-monet.shtml>

Acrescentemos a este pedaço de história da arte, e à ideia da arte em movimento, em circulação, e do artista como mediador ativo nesse processo, o fato impreciso de que Hokusai haveria modificado sua maneira de produzir inspirado pelas paisagens européias do século XVII. Isto teria ocorrido porque, mesmo no período Edo quando o Japão esteve isolado, o comércio com a China e Holanda era tolerado, e garantia a entrada de produtos estrangeiros no país. (MEDEIROS.2008, p.17)

Teria sido este contato com a arte estrangeira que estimulou Hokusai a dar à sua gravura o novo tratamento técnico e temático que podemos notar, por exemplo, na presença de alguns recursos de perspectiva adotados por ele.



Fig. 007 – Edo Nihon-bashi

Fonte: http://www.man-pai.com/Grandes_series/Hokusai_Fuji36/hokusai_36_vistas_monte_fuji_e.htm

Quase um século depois a cíclica mecânica do tempo, traz novamente o japonismo à baila. Este segundo japonismo ocorre com a ascensão econômica do Japão após a Segunda Guerra Mundial em 1945.

“Ao mesmo tempo, surgiu toda uma literatura de exaltação ao modo de ser japonês, que transformou um país derrotado em uma superpotência e um modelo a ser seguido em pouco mais de duas décadas.” (GRAVETT, 2006, p.12). Desde então, e para citar apenas duas das linguagens artísticas que se relacionam

constante e incisivamente com a cultura dos games, temos a presença dos mangás e dos animes em todo o mundo.

Mangá, termo inventado por Hokusai, em meados do século XIX para seus “desenhos irresponsáveis” ou “imagens involuntárias” é utilizado para nomear os quadrinhos japoneses que ao longo dos anos tornaram-se “capazes de fazer frente ao aparentemente imbatível domínio da televisão e do cinema”. (GRAVETT, 2006, p.17). Receberam uma importante influência dos enquadramentos de câmera e dramas narrativos do cinema ocidental e de seus quadrinhos na primeira metade do século XX e empregaram o estilo japonês a eles. Com suas temáticas originais e variadas deram novos parâmetros para os meios que o influenciaram.



Fig. 008 – Mangá contemporâneo – expressões

Fonte: http://lederly.files.wordpress.com/2007/05/manga_expresso01.jpg

O Anime, versão animada dos mangás, ajuda a compor este cenário alimentando o imaginário de gerações de admiradores e influenciando artistas. Os jogos eletrônicos, cujo surgimento está inserido na cultura *High-tech*⁶ do pós-guerra,

⁶ A cultura High Tech refere-se à tendência que se estabeleceu após os anos cinquenta à supervalorização das inovações tecnológicas, das descobertas da ciência, e do acesso da população à esse conteúdo. Ela foi especialmente forte nos EUA e no Japão.

tornaram-se também símbolos dessa ascensão nipônica e encarregaram-se de ocupar espaço destacado neste processo.

1.2 SAMURAI



Fig. 009 – Samurai

Fonte: <http://kimonosdragao.net/marcelosilva/files/2009/08/samurai.jpg>

O aparecimento do termo Samurai como título dirigido a um guerreiro foi usado pela primeira vez no século X d.C no palácio imperial de Kyoto, Japão (TURNBULL, 2006, p. 27). O cargo consistia em defender interesses de figuras proeminentes da sociedade da época.

Samurai, palavra usualmente traduzida como “aquele que serve”, também pode ser substituída por *Bushi*, “guerreiro”, raiz da palavra *Bushido*, “caminho do guerreiro”. O termo *Bushido* concentra a ideia de dedicação integral de um guerreiro samurai aos princípios que norteavam suas ações tanto militares quanto como cidadão. Apesar de não ter havido um manual escrito a que se possa atribuir o nome *Bushido* esse código existiu de forma que foi transmitido, e modificado, por tradição oral ao longo dos séculos.

Dada sua intrínseca relação com as práticas samurai este código pode ser considerado inacessível intelectualmente se observarmos sua função original. Neste

contexto lembramos o termo *Budô*: “A palavra *budô* significa caminho marcial, ou seja, um conjunto de ideias filosóficas, sociológicas, psicológicas e corporais implicadas no desenvolvimento da personalidade dos praticantes e da sociedade” (CARDIAS, 2003).

Uma primeira versão escrita⁷ é realizada no ano de 1899 já em língua inglesa no princípio do podemos considerar uma espécie de ocidentalização das artes marciais.

Diferente da imagem de guerreiros heróis a qual predomina no imaginário atual, os primeiros grupos de samurais estavam dedicados não a causas nobres, numa perspectiva idealizada, mas a intermediar de forma física questões controversas como disputas entre proprietários de terras.

Este serviço foi ganhando respeito e reconhecimento do governo e passou a ter influência tanto na economia quanto na política das localidades nas quais atuavam os guerreiros. Essa influência se expandiria com o passar do tempo levando os samurais a configurar uma casta de importância sem precedentes para a herança cultural japonesa.

A princípio qualquer homem que se dedicasse à prática das artes marciais poderia se tornar um samurai, mas com a destacada posição que gradualmente foi tomando perante a sociedade surgiram os clãs. A função passou a ser hereditária e cada vez mais ligada aos conceitos de honra, lealdade, habilidades físicas e espirituais entre outras qualidades que exaltassem o nome da família. Esta tradição resultaria mais adiante no surgimento das “escolas”, ou estilos de luta ligados a mestres e seus discípulos de clãs específicos.

A classe samurai foi oficialmente extinta em 1876 por consequência da restauração *Meiji* (pode ser traduzido como “governo iluminado”), uma série de

⁷ “...a palavra era de uso tão raro, a ponto de Nitobe Inazo, de quem a obra *Bushidô-a alma do Japão*, de 1899 (escrita em inglês e não em japonês), provavelmente realizou mais que qualquer outro trabalho singular de popularização da idéia de bushidô, ambos no Japão e no ocidente, ser creditado que ele mesmo teria inventado o termo!” (Friday. In: CARDIAS, 2008)

medidas políticas que foram assumidas pelo Imperador Matsuhito com o intuito de aproximar culturalmente o Japão das nações ocidentais, com as quais o país pretendia se relacionar economicamente.

1.2.2 Poetas guerreiros

Kobudo, ou *Koryo Budô*, é o nome do conjunto de técnicas focadas na batalha as quais deveriam ser dominadas pelos samurais. Entre estas técnicas estão:

- *Kenjutso* – domínio da espada; (que deu origem no século XX ao que chamamos de kendô).
- *Iaijutso* – arte de desembainhar a espada;
- *Naginatajutso* – domínio da alabarda;
- *Sojutso* – domínio da lança;
- *Jojutso* ou *Bojutso* – domínio do bastão;
- *Jujutso* – luta sem armas.

Estas eram as atribuições de um samurai que estavam fisicamente ligadas ao combate, mas suas responsabilidades se estendiam de forma igualmente importante ao exercício da mente. No intuito de refrear sentimentos de medo e manter a resignação mesmo diante da constante iminência da morte, muitos samurais dedicaram-se ao aprimoramento espiritual por meio das religiões budista e xintoísta, e também pelas práticas de artes como *Ikebana* – confecção de arranjos florais; *Chanoyu* – cerimônia do chá. Atividades que exigiam acuidade na apreciação estética e extrema concentração⁸.

Também por meio da literatura, da escultura, da caligrafia os guerreiros buscavam aprimorar-se.

⁸ In: www.br.emb-japan.go.jp/cultura

Talvez possamos creditar o fascínio gerado pela figura dos guerreiros samurais ao longo dos séculos ao fato de serem eles elementos símbolos deste quase paradoxal encontro criado entre extrema brutalidade militar e máxima sensibilidade artística, entre o desejo de morte e a exaltação da vida.

1.2.3 Musashi e Bashô

Alguns nomes se destacaram na história samurai a ponto de se tornarem conhecidos e influentes também no mundo ocidental. Dois deles, Miyamoto Musashi e Matsuo Bashô, são fontes diretas de referência para a criação do roteiro pretendido para esta pesquisa.

O primeiro deles, Miyamoto Musashi (1584 – 1645), se tornou o mais famoso entre todos os samurais. Os apreciadores das artes japonesas encontrarão menções a Musashi em obras de literatura, pintura, escultura e mais recentemente no cinema, na televisão, nos quadrinhos e nos games⁹. Além de suas próprias criações artísticas.

Musashi foi um aventureiro como muitos em sua época e percorria o país em busca de confrontos que lhe rendessem fama e aperfeiçoamento de suas habilidades. Teve uma trajetória vitoriosa que começou aos treze anos de idade com seu primeiro duelo oficial do qual saiu vencedor desafiando um experiente ronin, guerreiro sem compromissos com um daymio, senhor de terras. Aos dezesseis anos tornar-se-ia ele mesmo um ronin começando sua jornada. Como uma das heranças ao legado samurai deixou a técnica *Nitô-Ichi-Ryu*, que é um estilo de luta com manuseio de duas espadas. Ao longo de sua busca por perfeição e reconhecimento o guerreiro, motivado pelos preceitos budistas e inclinado aos conhecimentos das artes, aos poucos abandona suas pretensões primeiras passando a dedicar-se à vida de eremita e usa seus conhecimentos para escrever o “Livro dos cinco anéis”,

⁹ In: http://pt.wikipedia.org/wiki/Miyamoto_Musashi

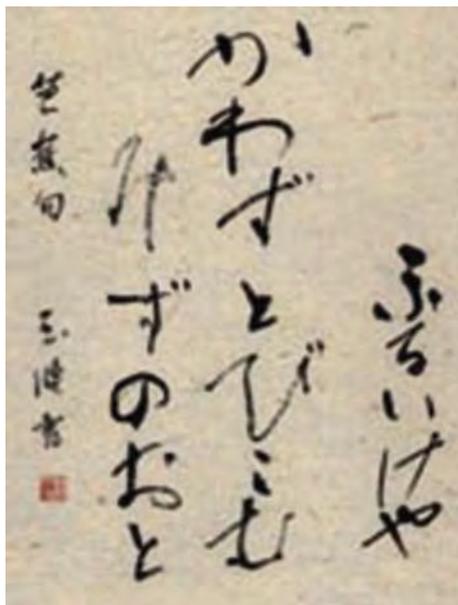
um compilado de suas experiências em combate associadas às técnicas de controle da mente. O livro foi sua última obra.



Fig. 010 – Pássaro de Musashi

Fonte: http://munndialarts.com/francais/wp-content/uploads/2008/08/cormorant_musashi.jpg

O segundo foi Matsuo Bashô (1643-1694). Bashô era filho de samurai e chegou, inclusive, a iniciar treinamentos para o ofício, mas, diferente de Musashi, despontou para as artes cedo e optou por estudar letras clássicas. (PIMENTEL, 2002, p.14) Foi poeta vagante e budista. Sua contribuição para as artes está na constituição dos moldes do *Haiku*, “poema conciso, formado de 17 sílabas, ou melhor, sons, distribuídos em três versos (5-7-5), sem obrigação de rima nem título e com o termo de estação do ano”. (GOGA, 1988, p.4)



*Velho lago
Mergulha a rã
Fragor d'água*

Fig. 011 – Bashô haiku

Fonte: http://www.geishablog.com/wp-content/uploads/2006/10/basho_haiku.jpg

Tradução: Alberto Marsicano Rodrigues

1.2.4 Budismo e Xintoísmo

Primeiramente por imposição do poder imperial que em contato com o Budismo trazido da Coreia no século VI, e adotado como religião oficial, ocorreu na história do Japão um forte sincretismo entre xintoísmo, religião autóctone, e o budismo. Esta característica se estende até os dias atuais e está presente nos rituais do cotidiano japonês que se divide marcadamente entre as duas tendências¹⁰.

Ficou evidente, desde o princípio desta pesquisa, a intrínseca relação entre as artes japonesas e a espiritualidade ligada às práticas das duas religiões. E foi nos escritos religiosos a respeito do budismo que se apresentaram as propostas mais claras, e objetivas, a serem adotadas pela pesquisa. Inclusive, dotadas de metáforas visuais próprias às fases de aprendizado dentro do entendimento de um mundo cíclico no qual “os desejos geram ações; as ações produzem resultados; os

¹⁰ In: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Xinto%C3%ADsmo>

resultados trazem novos desejos, e assim sucessivamente.” (SILVA e HOMENKO, 1977, p.59). Cadência bastante apropriada para os propósitos do roteiro de Ilha Makoto, para o qual se pretende o desenvolvimento da mesma característica cíclica.

Também o xintoísmo traz importantes contribuições oferecendo suas narrativas míticas ricas em personagens, deuses e heróis. Referências facilmente encontradas nas artes plásticas japonesas ao longo de toda sua história. A partir deles foram criadas as figuras principais do jogo que serão descritos apropriadamente mais adiante.

As metáforas, contidas em “Os doze elos da originação interdependente” (SILVA e HOMENKO,1977, p.167-183) apresentadas no capítulo três serão utilizadas como base para a ação do jogador nos ambientes do jogo. Nelas estão apresentadas situações-chave para as quais será exigida a intervenção do jogador. Vamos nos deter a essa pequena fração dos ensinamentos búdicos, pois nosso intuito é apenas fazer uso do potencial narrativo e imagético deste trecho do estudo da doutrina, sem adentrar as questões religiosas que não são foco desta pesquisa e merecem estudo apropriado o qual não é possível aqui.

1.3 AUTORIA

Deparamos-nos com a preocupação de dar continuidade ao estudo realizado, até então, com os trabalhos plásticos. E esta questão centrava-se em transpor ideias, impressões, nuances de resultados já conhecidos e dar também lugar às novas descobertas. Era preciso respeitar a lógica do estudo; lógica “num sentido artístico, da adequação de formas a um conteúdo.” (OSTROWER,1998)

Esta mesma natureza de questionamentos refletiu sobre a incorporação de trabalhos de outros artistas e da questão da prática colaborativa nos defrontando ao conceito de autoria.

Algumas alternativas que promovessem essa continuação foram cogitadas, entre elas, o uso das obras de autoria própria geradas no período de pré-

dissertação, durante as experiências com técnicas e suportes, para elaborar a proposta de visualidade do jogo. Principalmente as pinturas e desenhos da série “Kanji”.

Logo esta possibilidade foi abandonada, pois restringia à leitura individual, ainda bastante prematura, de aspectos culturais e artísticos colhidos no decorrer da pesquisa.

1.3.1 Série Kanji

A série de pinturas “Kanji” fez parte de um momento intermediário das produções plásticas relacionados às artes japonesas, quando foi introduzida à prática pictórica a vivência do estudo da língua nipônica. A série é destacada aqui porque pode ser considerada a mais bem sucedida dentre os estudos realizados, dado o seu volume de produção e por ter sido cogitada como possível cenário base do game.



Fig. 012 – Kawa – Roberta Fialho – pastel óleo sobre tela, 2005



Fig. 013 – Gekko – Roberta Fialho – pastel óleo sobre tela, 2005



Fig. 014 – Hana – Roberta Fialho – pastel óleo sobre tela, 2005

O intuito do exercício foi trazer para as telas o potencial imagético contido nos ideogramas japoneses, conscienciosamente fazendo proveito de um estágio inicial do estudo da disciplina no qual não havia ainda correlações necessárias à leitura, mas apenas impressões sobre a escrita.

O processo criativo era iniciado com a escolha de um ideograma para o qual houvesse, em criação original, uma tradução. Essa imagem inventada poderia

corresponder, ou não, ao significado real da palavra/expressão fazendo surgir tanto abstrações quanto figurações sobre a palavra matriz.

Foi desenvolvido um conjunto inicial com oito ideogramas cujos temas eram: *hara* (vazio), *ie* (casa), *kawa* (rio), *gekko* (luz da lua), *hana* (flor), *shochikubai* (longevidade), *sakura* (cerejeira) e *michi* (caminho).

A maior parte das pinturas da série é feita a partir da escrita do ideograma aplicada no centro da tela vazia, ou papel – de forma bastante tradicional tomando como referência as técnicas do *Shodô*, arte da escrita – com pincel e nanquim, seguida da sua metamorfose com a aplicação do pastel oleoso de cores fortes, ou do lápis de cor, sobre a escrita.

Alguns temas se alojaram dentro da série, entre eles “Shi”, inspirada nas reflexões sobre a morte.

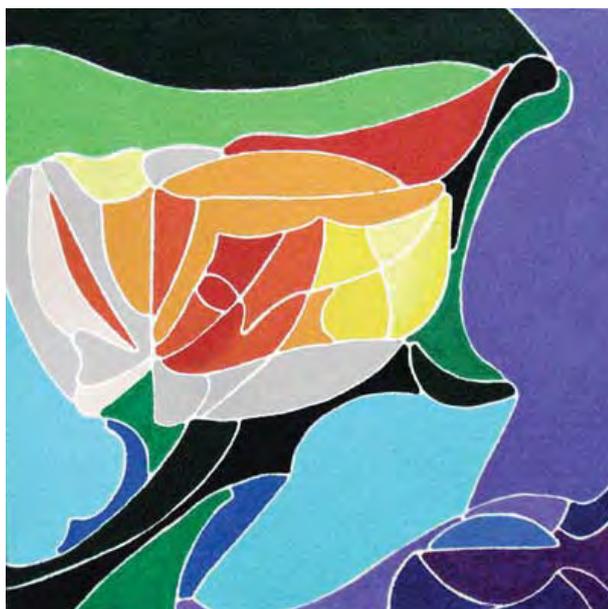


Fig. 015 – Shi 1 – Roberta Fialho – pastel óleo sobre tela, 2005



Fig. 016 – Shi 2 – Roberta Fialho – pastel óleo sobre tela, 2005

1.3.2 Linguagens

A prática artística em fase de aprendizado acadêmico já se dava sob a influência motriz das artes japonesas tradicionais.

As gravuras, como primeiras manifestações, centraram-se na ideia do equilíbrio das formas desiguais – ou daquilo que aparentava desequilíbrio em seus elementos formais nos silêncios que permitiam leituras diferenciadas da relação com os espaços/formas representados. E logo com a introdução aos estudos da arte marcial surgiram as primeiras séries de desenhos, serigrafias, fotografias e pinturas.



Fig. 017 – Montagem Kendô – Roberta Fialho – grafite sobre papel, 2005.

A partir das seções de desenho de observação durante as aulas de Kendô, realizadas no templo Budista Nykkiojy, multiplicaram os trabalhos. A fotografia e o vídeo tornaram-se também recursos para captar mais informações. As consequências foram sentidas simultaneamente nos experimentos com a serigrafia e com as pinturas, primeiramente pinturas com aquarela e mais tarde com o pastel oleoso.



Fig. 018 – Assinatura – Roberta Fialho – Serigrafia, 2004.



Fig. 019 – Ishihara – Roberta Fialho – fotografia, 2005.

A escultura em cerâmica ganhou um estudo sobre o *Men*, a máscara/capacete usada durante as lutas de Kendô. Este estudo gerou importantes reflexões sobre a tridimensionalidade e a composição dos objetos usados na luta, sua funcionalidade e simbologia.



Fig. 020 – Máscara – Roberta Fialho – cerâmica, 2005.

Ao passo que a prática da arte marcial foi iniciada, outras inquietações se estabeleceram. Não era possível no trabalho desenvolvido até ali, ao menos com os

recursos artísticos utilizados, alcançar a adequação desejada. A experiência no *Dojo*¹¹ era esteticamente muito mais complexa e havia sido tratada ainda de forma demasiadamente fragmentada, o que contrariava a natureza holística da arte marcial.

Este seria o divisor de águas para a pesquisa artística que sofreu transformações significativas por intervenção da visualidade, da sonoridade, da gestualidade coreográfica, resultados da combinação entre expressão física e comprometimento filosófico, encontro com consequências estéticas vivificantes.

1.4 AUTORIDADE

Algumas questões foram tomando contorno e tornavam-se indissociáveis dos interesses da pesquisa ao assumir a intenção de trabalhar a poética Kendô fazendo uso dos recursos das estéticas tecnológicas. Tornou-se impositivo o questionamento sobre a legitimidade da transição entre suportes procurando preservar a essência temática.

A linguagem dos games ampliou sobremaneira o potencial de leitura sobre a arte marcial da espada permitindo aprofundar os estudos da poética por meio de características peculiares:

1. Sua estrutura rizomática (Fig.021) que permite organizar as informações sem suscitar uma subordinação hierárquica rígida. A relação se dá constantemente entre as partes do projeto, trazendo modificações em toda composição à medida que interferimos em uma de suas partes.

¹¹ “Derivação do assento em formato de diamante embaixo de uma árvore de Tília onde Buda foi iluminado (realizou o satori). Mais tarde, locais para treinamentos, templos budistas e lugares onde o bugei (artes militares) era praticado.” CRAIG, 2004, p.234)

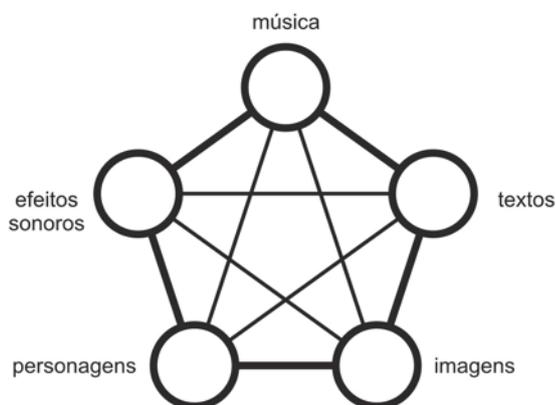


Fig. 021 – Estrutura Rizomática

2. Suas funções multiaxiais (Fig. 022), dentro desta mesma natureza de interconexão, concedem a cada eixo de linguagem força própria. É possível, por exemplo, que a sonoridade do game seja a condutora do projeto em algum momento, e que esta condição se altere dando a outro eixo a prioridade nas alterações necessárias durante o processo de produção do game.

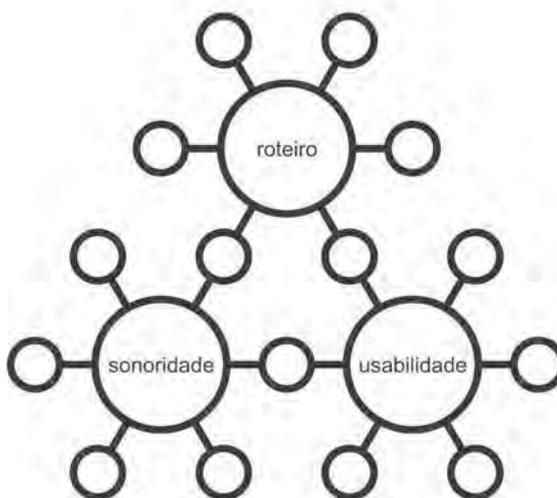


Fig. 022 – Funções Multiaxiais

3. E, por consequência das duas anteriores, sua tendência a promover a obra artística de natureza colaborativa. Na qual resvala, novamente, a

discussão sobre a autoria (Fig. 023) O game tende a ser um tipo de obra de vários autores, ou coautores. É possível que um projetista de games sozinho crie jogos, cumprindo todas as etapas que respeitem certo grau de complexidade dentro das possibilidades que a tecnologia atual lhe oferece. Mas a tendência é que em alguma fase do seu trabalho a intervenção de outros profissionais seja realmente necessária.

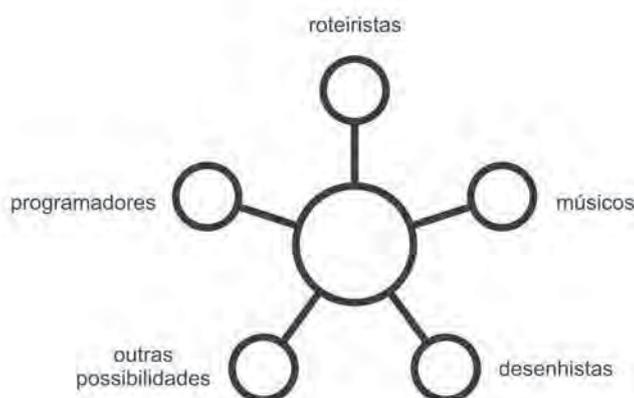


Fig. 023 – Natureza colaborativa

Para esta pesquisa, que compreende apenas parte da produção de um game, foi determinante a contribuição de vários artistas. Tanto daqueles como Hokusai e Bashô, cujas obras consagradas foram escolhidas para a constituição do game por sua intrínseca relação com tema da doutrina samurai, quanto de artistas e pesquisadores contemporâneos que contribuíram diretamente na construção do roteiro, o qual apresentaremos detalhadamente no capítulo três, com seus conhecimentos técnicos e práticas inseridas no campo das estéticas tecnológicas.

A partir dessa reunião, direta ou não, de profissionais foi possível alcançar um grau de segurança considerável em relação ao uso do videogame como suporte para o desenvolvimento da poética. Fazendo uso das três características citadas acima e podendo preparar o roteiro para as fases consecutivas de produção.

1.4.1 Reverência

Ao constatar a impossibilidade de dar à série Kanji uma sequência que se reafirmasse no trabalho com a Gamearte, pareceu bastante compensador retomar as imagens que foram as motivadoras do entusiasmo inicial da pesquisa pelas artes nipônicas, antes mesmo do encontro com o caminho da espada. A solução mais adequada veio dos nomes que já figuravam na pesquisa e influenciavam a produção como referências.

As cenas do mundo flutuante na série “36 vistas do Monte Fuji” de Hokusai representam com justeza e completude os sentimentos que conduzem à ideia da narrativa visual do viajante.

O ukiyo-e, enquanto poética visual, enfatiza os elementos formais do plano bidimensional – a expressividade das cores puras, a supremacia da linha e do desenho, a composição em planos superpostos – para explorar ou veicular emoções, criando um mundo (literalmente “flutuante”) paralelo e não similar à natureza. (MEDEIROS, 2008, p.18)

Também retratando paisagens e trazendo sentimentos do artista viajante a obra de Bashô, sua poesia, tornou-se forte argumento na construção do roteiro. A ligação da obra plástica com a palavra, com a linguagem escrita, desenvolvida com a série Kanji pode ser valorizada com a introdução dos textos do poeta.

Esta solução alarga as relações entre os dois pilares da pesquisa, a arte da espada e a gamearte, à medida que facilita a natureza narrativa do roteiro, atende à demanda por imagens e, o mais importante para a continuidade da lógica poética pretendida para o trabalho, permite que a dinâmica de elaboração usada anteriormente, com os ideogramas, seja mantida.

Assim como dos ideogramas nasciam as formas e as cores para dar-lhes uma tradução imagética, agora partiremos das imagens de Hokusai para inventar um cenário transitável a partir de suas cenas flutuantes. Esta estratégia artística

consiste em adentrar as janelas deixadas por Hokusai e imaginar que elas se interligam criando o mundo a ser explorado pelo jogador.

CAPÍTULO 2 – GAME: CULTURA E ARTE

2.1 CIBERCULTURA E CIBERARTE

Imagens em movimento e um complexo campo de linguagens artificiais mobilizam infinitas interações comunicativas imprimindo na cultura um hibridismo inusitado.

Irene Machado

A cibercultura¹², definida pela proliferação dos meios computacionais, das linguagens numéricas para as quais, ou com as quais se constrói o espaço cibernético, confirma a trajetória histórica que traz ao presente as evidentes diluições, e fusões, entre fronteiras de conhecimentos, possibilitando o surgimento de zonas de criação. Conhecimentos que antes ocupavam espaços definidos e apartados por definição, desde as ciências biológicas aos domínios da linguística, passando pelos escritos religiosos e também pelas manifestações cotidianas sem propósitos acadêmicos, agora coabitam o ciberespaço.

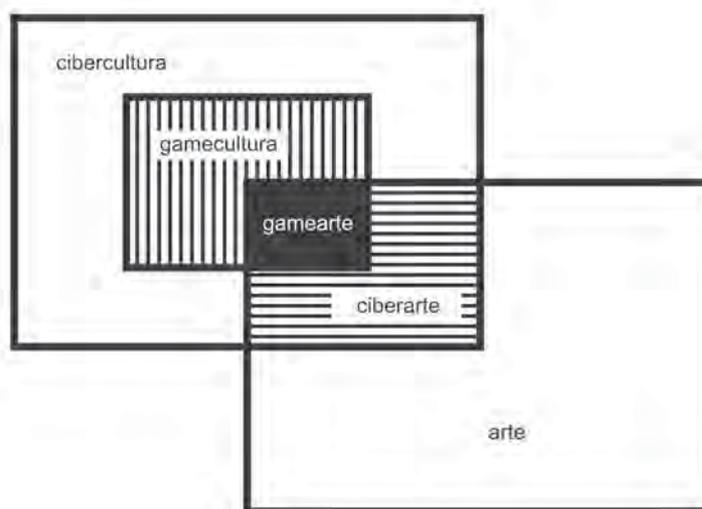


Fig. 024 - Relações entre cibercultura e arte

¹² “(...) ‘cibercultura’ especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos, de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (Lévy, 2000:17)

É para este espaço que voltamos nossa atenção com intuito de assimilar suas especificidades e, assim, colher subsídios para a produção artística nascida deste contexto. Estamos já, então, nos referindo a um conjunto de ações específicas dentro do vasto universo da cibercultura, a ciberarte.

Segundo Diana Domingues (2007, p.108), Ciberarte¹³ é o melhor termo para definir práticas artísticas que são orientadas à ciência. Para Lucia Leão “A ciberarte engloba as investigações poéticas que problematizam e/ou subvertem as novas mídias”.

Esta ciberarte nos remete a um campo de reflexão ampliado que é o do uso dos meios de comunicação e da subversão de suas funções primeiras pelos artistas cujo intuito, não diferente de em outros momentos na história da arte, é fazer das mais variadas tecnologias disponíveis em sua época ferramentas expressivas. “[...] os artistas cumprem o papel fundamental de moldar as tecnologias ao projeto evolutivo da sensibilidade humana”. (SANTAELLA, 2003, p.282)

Ao que parece a libertação da imagem, do som, do gesto que, cada vez mais, são desvinculados do comprometimento com um suporte matérico, também concede subjetividade e descentralização do conhecimento, antes creditadas somente ao próprio artista, propiciando o surgimento de um público fruidor/criador¹⁴. Nestas imagens cibernéticas há sentido e conteúdo comuns ao leitor, com as quais poderá dialogar. O público está preparado, e colabora com uma leitura não-convencional, aceita estas imagens que o representam e, mais que isto, dedica-se a interagir e em certos casos a modificá-las, dentro dos limites deixados pelos criadores e pela tecnologia utilizada – e para além deles dependendo da experiência pessoal com as tecnologias envolvidas e do grau de informação que o capacite a realizar modificações –, mas segundo seu próprio julgamento estético. O papel do

¹³ “a Ciberarte em suas relações com a ciência assume paradigmas das teorias da complexidade e incorpora pressupostos filosóficos pós-cartesianos da superação do paradigma positivista, da estabilidade, das verdades únicas, das previsibilidades e das certezas que se desestabilizam pelo princípio da interatividade”. (Domingues, 2007: 71)

¹⁴ Este público ao qual se destina a maior parte da produção dos jogos eletrônicos é, apesar da crescente inserção dos recursos tecnológicos nas variadas sociedades do mundo, ainda bastante restrito e se concentra nos centros urbanos e entre as classes econômicas mais abastadas.

criador continua claro e essencial, mas este não pode ignorar a importância desta participação imersiva, condição estimulante para a co-criação.

Talvez seja esta a condição que melhor nos apresente a natureza das ciberartes. Nelas há a possibilidade da modificação de dados, da reestruturação, de reorganização das informações veiculadas. O artista perde em individualidade, pois trabalha na posição de disparador e não de detentor do conhecimento artístico, e ganha em interdisciplinaridade, coletividade, em dinamismo e fluidez, características da “transposição do paradigma da arte clássica para a não-clássica que se distingue pela tendência em requisitar a participação do receptor”. (TAVARES, 2000, p. 317).

Desta profusa e complexa rede de relações da qual emerge a cibercultura surgem também seus tentáculos, não menos complexos, de comunicação digital repletos de informações de origens diversas e com destino bastante difícil de calcular. É o caso da Gamecultura emergida do universo do entretenimento e que, enquanto se agiganta, vem absorvendo e influenciando outros meios, e para a qual hoje é reservado importante papel na relação com outras áreas de conhecimento como, por exemplo, as ciências cognitivas, a educação, os esportes e as artes.

O fenômeno tecnológico dos games apresenta inúmeros aspectos a serem estudados no perímetro altamente permeável que o circunda. Um fenômeno cuja retórica própria possui extensões nos âmbitos da cultura, da estética e de linguagem. (AARSET, 1997, apud NESTERIUK, 2009, p.27).

Para garantir, ainda que de forma sucinta, que o game, objeto de estudo desse capítulo, e razão poética¹⁵ da pesquisa, ganhe delimitações que possam nos fazer entender suas férteis possibilidades e relações com outros meios e linguagens de arte começaremos por selecionar dentre as definições, a que melhor acomoda as questões desta pesquisa relativas ao meio das estéticas tecnológicas.

¹⁵ “Poiética: Idéias/esboços/anotações/diário de bordo/procedimentos/técnicas/tecnologias/conceitos operatórios/campo referencial/modos de apresentação e circulação/escritos dos artistas” (Rey, 2008:69)

Quanto à definição para game que, assim como no caso da cultura são variadas e válidas sob muitos aspectos, optamos pela definição de Jesper Juul (2003, Apud RANHEL, 2003, p.12):

Um jogo é um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.

Juul, partindo da comparação entre as definições apresentadas por Huizinga, Caillois, Bernard Suits, David Kelley, Avedon & Sutton-Smith, Chris Crawford e de Salen & Zimmerman, realiza uma análise a qual resulta em uma lista de dez itens que seriam a combinação do pensamento dos autores estudados e afirma: “*There are probably more commonalities than differences in these definitions*”¹⁶. São eles: regras, resultado, metas, interação, objetivos e regras, o mundo, separação (entre vida e jogo), não é trabalho, meios menos eficientes, agrupamento social e ficção.

Na tabela criada pelo autor:

<i>Rules</i>	Regras
<i>Fixed rules (Huizinga)</i>	Regras Fixas
<i>Rules (Caillois)</i>	Regras
<i>Rules (Suits)</i>	Regras
<i>Procedure & rules (Avedon & Sutton-Smith)</i>	Conduta e regras
<i>Formal system (Crawford)</i>	Sistema formal
<i>Rules (Kelley)</i>	Regras
<i>Rules (Salen & Zimmerman)</i>	Regras
<i>Outcome</i>	Resultado
<i>Uncertain (Caillois)</i>	Incerta
<i>Disequibrial outcome (Avedon & Sutton-Smith)</i>	Resultados imprevistos
<i>Changing Course (Kelley)</i>	Mudança de curso
<i>Quantifiable outcome (Zimmerman & Salen)</i>	Resultados quantificáveis

¹⁶ “Existem provavelmente mais concordâncias do que diferenças entre as definições”

“Goals”	“Objetivos”
<i>Bringing about a state of affairs (Suits)</i>	Causa um estado específico de acontecimentos
<i>Opposition (Avedon & Sutton-Smith)</i>	Oposição
<i>Conflict (Crawford)</i>	Conflito
<i>Object to be obtained (Kelley)</i>	Objetivo a ser alcançado
Interaction	Interação
<i>Interaction (Crawford)</i>	Interação
Goals, rules, and the world	Objetivos, regras e o mundo real
<i>Artificial conflict (Zimmerman & Salen)</i>	Conflito Artificial
“Separate”	Separação
<i>Outside ordinary life / proper boundaries (Huizinga)</i>	Alheio a vida ordinária / limites próprios
<i>Separate (Caillois)</i>	Separado
<i>No material interest (Huizinga)</i>	Sem interesse material
<i>Unproductive (Caillois)</i>	Improduivo
“Not work”	Não trabalho
<i>Free / voluntary (Caillois)</i>	Livre / voluntário
<i>Voluntary control systems (Avedon & Sutton-Smith)</i>	Sistema de controle voluntário
<i>Recreation (Kelley)</i>	Recreação
Less efficient means	Sem objetivo
<i>Less efficient means (Suits)</i>	Sem objetivo
Social groupings	Grupos sociais
<i>Promotes social groupings (Huizinga)</i>	Promoção de grupos sociais
Fiction	Ficção
<i>Representation (Crawford)</i>	Representação
<i>Make-believe (Caillois)</i>	Faz de conta
<i>Safety (Crawford)</i>	Segurança

Tabela 001 – Características dos jogos

Fonte: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

A partir desta compilação Juul reorganiza as definições chegando a seis pontos nas palavras de Ranhel (2009, p.11):

1. Jogos são baseados em regras.
2. Jogos têm resultados quantificáveis e variáveis.

3. Aos diferentes potenciais do jogo são assinalados valores diferentes, sendo alguns positivos, e outros, negativos.
4. O jogador investe esforço, a fim de influenciar o resultado.
5. O jogador está (emocionalmente) vinculado ao resultado, no sentido de que ele será vencedor e ficará feliz quando obtiver resultados positivos, e perdedor e infeliz, se estes forem negativos.
6. O mesmo jogo (o mesmo conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem consequências para a (ou na) vida real.

Ainda segundo Juul (2003) a afinidade estabelecida entre jogo e computadores se dá, antes de tudo, pelo caráter multimidiático de ambos. Pela natureza dos jogos ao tabular regras, combinados à capacidade que tem os computadores para processá-las. Completa seu pensamento observando como pode parecer irônico que os jogos tenham acompanhado a humanidade por milhares de anos para se ajustar tão bem à era digital.

Os games tornaram-se uma importante opção de entretenimento na era digital, e geradores de suntuosas divisas para a indústria especializada. Esta ferramenta que nos remete primeiramente a pensá-la como um meio puramente de divertimento tornou-se, por seu potencial de consumo crescente em todo o mundo, como fica evidenciado pela curta, e bem sucedida, história dos games. Sinônimo de investimentos macroeconômicos eles tem se desenvolvido de maneira espantosa, acompanhando e colaborando com os saltos da tecnologia digital dando aos seus consumidores a oportunidade de vivenciar experiências cada vez mais diversificadas e complexas. São requeridos para tanto graus de imersão, de envolvimento, de domínio de um repertório específico, também crescentes.

Um principiante não deixa necessariamente de entender, ou de se divertir, ao tomar contato pela primeira vez com um jogo, mas os jogadores experientes podem fazer leituras bem mais aprofundadas que vão muito além da simples relação vitória/derrota. E estas leituras podem se estender desde a interpretação da

história/narrativa do jogo, passando por sua música, e por seus cenários, até a envolvente ação de jogar em parcerias.

O game é um mundo possível porque nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de previsões baseadas na experiência em progresso no próprio jogo.

(SANTAELLA, 2004, In: csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu)

Esta reflexão torna-se instigante no caso dos games porque neles as figuras que representam os jogadores, e os ambientes virtuais que convierem à determinada representação, podem apelar para graus de incrível semelhança com a realidade exterior, ou oferecer como personagem principal uma simples figura geométrica cuja dinâmica de movimentos em nada se pareça com a de um ser humano.

O fato de que estas figuras podem se apresentar completamente distintas de um jogo para outro, é condição estimulante para que seja efetivada a experiência lúdica/estética por meio desta representação. Por essa característica torna-se ampliada a relação subjetiva, transformando a ação do jogador e potencializando os níveis de imaginação.

É a estas imagens/avatars que concedemos o poder de comportar aspectos de nossas personalidades por meio das decisões requisitadas e inerentes ao ato de jogar, ao mesmo tempo em que nos é oferecida a experiência daquele universo próprio com regras e desafios os quais cabem ao projetista de games (gamedesigner) pensar juntamente com sua equipe.

2.2 GAMECULTURA

Em relação ao que podemos refletir sobre o que seria a cultura dos games, inserida ao contexto da ciberarte, encontramos em Japiassú e Marcondes (2006:63) uma definição para cultura bastante apropriada aos nossos propósitos, nela os

autores afirmam: “Num sentido mais filosófico, a cultura pode ser considerada como um feixe de representações, de símbolos, de imaginário, de atitudes e referências suscetível de irrigar de modo bastante desigual, mas globalmente, o corpo social”.

Este feixe ao qual se referem os autores tem se apresentado cada vez mais ampliado e, ao mesmo tempo, incisivo no que se refere aos conhecimentos ligados aos jogos eletrônicos. Desde sua origem, no início dos anos sessenta, até os dias atuais diversos grupos sociais vem sendo influenciados pelas imagens dos games e sua incessante capacidade de oferecer novas realidades virtuais, que não raramente transbordam para a vida real.

Ainda que, por sua natureza computacional, haja sempre a necessidade de obedecer a certas limitações, esta mesma natureza proporciona aos videogames uma abertura ainda não experimentada ao longo da história humana. E dentro dessas realidades oferecidas conhecemos múltiplas representações de vida – humanas ou não – dadas pelos seus personagens, por suas regras, e principalmente pela capacidade de não se prender a estas mesmas regras.

Assim como outras formas de cultura a Gamecultura se apresenta pela ação das pessoas inseridas ou ligadas de alguma forma a ela e por seus efeitos materiais e imateriais. Estes efeitos vêm se multiplicando e trazendo também para as artes promissoras consequências.

Os games estão, desde suas primeiras manifestações, constantemente em mutação e generosamente abertos a influências externas. E encontrar exemplos que tomem o caminho contrário, em que games influenciam outros meios expressivos, vem se tornando cada vez mais comum.

Se nos detivermos a observar apenas os cruzamentos que ocorrem no campo das artes teremos inúmeros exemplos. Encontraremos no cinema, nos quadrinhos, nas artes plásticas, na música, na moda, na literatura, entre outros, alguns exemplos bastante emblemáticos da relação com os jogos eletrônicos.

Em 1993, quando “*Super Mario Bros.*”¹⁷ trouxe para as telas dos cinemas as aventuras dos irmãos bombeiros Mário e Luigi, consagradas nos videogames, não obteve sucesso de crítica, mas inaugurou uma relação entre game e cinema, na qual o primeiro alimenta o segundo. Muitos outros títulos de jogos como “*Street Fighter*”¹⁸ (1994), “*Tomb Rider*”¹⁹ (2001 e 2003), “*Silent Hill*”²⁰ (2006), entre outros, foram transformados em filmes.

E em 1999 temos um exemplo determinante para a consagração dos games como linguagem visual com a filmagem de *Matrix*²¹. (Fig. 025) Pela primeira vez um filme foi rodado ao mesmo tempo em que era produzido o seu jogo. Muito da visualidade de *Matrix* deve-se a essa simultaneidade nos processos. Os mesmos programas computacionais de simulação de movimentos foram usados em ambos os meios, obtendo uma homogeneidade difícil de alcançar em qualquer adaptação entre linguagens.



Fig. 025 - Matrix - revolution, o game

Fonte :<http://zoknowsgaming.com/wp-content/uploads/2008/08/pc-matrix-neo-lowest-uk-price-low-prices.jpg>

¹⁷ In: http://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.

¹⁸ In: <http://www.streetfighter.com.br/index2.htm>

¹⁹ In: <http://www.tombraider.com/server.php?change=LandingPage>

²⁰ In: <http://www.sonypictures.com/homevideo/silenthill/>

²¹ In: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix

Assim como a imagem vem se transformando e se sofisticando ao longo dos anos com as tecnologias aplicadas aos games, com a música não é diferente, tanto a música inserida nos games, trilha sonora ou efeitos sonoros, quanto a música inspirada nos games e que é tocada de forma tradicional por bandas ou orquestras. Podemos citar como exemplo o espetáculo “VGL – *Video Games Live*”²²: orquestra sinfônica, show de rock, efeitos visuais, além da participação do público que sobe ao palco para demonstrar suas habilidades com os jogos musicais. (Fig. 026) O formato de apresentação criado por Tommy Tallarico e Jack Wall excursiona pelo mundo com a proposta de mostrar um repertório musical exclusivamente composto por trilhas de jogos.



Fig. 026 – VGL

Fonte: <http://hadouken.files.wordpress.com/2008/10/vgl.jpg>

Das Histórias em quadrinhos, com as quais os videogames guardam relação bastante próxima desde sua criação, surgem as festas *Cosplay*. (Fig. 028). O contínuo contato via internet tem promovido a disseminação de muitos hábitos principalmente do público jovem urbano de classe média – para o qual a ferramenta internet, e as tecnologias que a complementam, constitui meio de comunicação trivial – e entre estes hábitos estamos vendo surgir certo culto aos personagens e histórias dos quadrinhos, dos animes (versão animada dos quadrinhos japoneses) e

²² In: <http://www.videogameslive.com.br/>

dos jogos eletrônicos. *Cosplay* é uma abreviação das palavras em língua inglesa *costume* (roupa) e *play* (atuar), e o *Cosplayer* é aquele que atua imitando seu personagem, ou personagens, preferidos. Estas festas originadas nos EUA na década de 1970 e disseminados pelos japoneses a partir de 1980, demonstram a força emersiva da cultura cibernética e da Gamecultura. Podemos testemunhar pessoas de diferentes lugares do mundo empenhadas em dar vida, ou trazer à vida real, aos mesmos personagens que vivenciam nos quadrinhos e nos jogos. Este fenômeno influencia a maneira de se vestir, de falar, de sentir e parece marcar a tentativa de substituir os rituais cotidianos e tradições populares nos quais se estabeleciam os grupos de convívio, não mais presentes na vida urbana. (MORENO, C; OLIVEIRA, J, 2009. In: <http://scholar.google.com.br/scholar?q=cosplay&hl=pt-BR&btnG=Pesquisar&lr=>)



Fig. 027 – Encontro de Cosplayers

Fonte: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/2005/07/25/ult2240u43.jhtm>

Outra fusão interessante aconteceu com o lançamento de *Legó Indiana Jones: The Original Adventures* em 2008. Feito a partir das histórias consagradas da série de filmes “Indiana Jones”²³ de 1981 o game apresenta os personagens e cenários da saga em formato *Legó*²⁴. A visualidade do jogo é inspirada nas peças

²³ In: <http://www.lucasarts.com/games/indianajones/>

²⁴ In: <http://play.lego.com/en-US/ComicsAndMovies/default.aspx>

coloridas de plástico para montar do tradicional jogo conhecido em todo o mundo. Outros filmes como Star Wars e Batman também receberam sua versão Lego. É curioso notar que estas obras cinematográficas já contavam com versões para videogame, as mais recentes bastante focadas em mimetizar as obras de referência com gráficos envolventes e tramas complexas, mas com as versões Lego – apelam para o sentimento nostálgico da brincadeira.

Se nos permitirmos estender nossos exemplos um pouco além do campo das artes para invadir a educação artística vamos encontrar trabalhos como o game brasileiro “Mansão de Quelícera”²⁵ (Fig. 029) produzido no Centro de Artes da UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina). O jogo de mistério, desenvolvido pelos artistas plásticos Aline Dias, Ana Beatriz Bahia, Antônio Vargas e Diego Rayck, tem o intuito de servir como material de apoio no ensino de artes visuais , mais especificamente de história da arte, para jovens entre nove e quatorze anos de idade.



Fig. 028 – Mansão de Quelícera

Fonte: http://www.casthalia.com.br/a_mansao/personagens/croquets.jpg

²⁵ In: http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm

Estes são apenas alguns dos muitos exemplos que podem ser citados para demonstrar o quão intrincadas tornaram-se as relações entre os jogos eletrônicos e os meios com os quais estes trocam informações, e na mesma medida o quão produtivas. Segundo Nesteriuk (2009, p.29):

A interatividade se apresenta, desta maneira, não apenas como possibilidade para imersão, experiência ou agenciamento (*agency*) do interator, mas como possibilidade de construção de obras abertas e dinâmicas. O jogador torna-se co-autor de um *work in progress*, que se elabora diferentemente a cada jogar.

A ferramenta da interatividade, em sua constante abertura à alteração do estado de arte de um jogo, promove imersão no espaço virtual navegável e nos alerta para o fato de que o mergulho que é feito neste espaço não se realiza incólume. A Gamecultura se afirma na medida em que emergimos destas experiências trazendo elementos que interferem significativamente em nossa leitura do mundo, em nossas próprias culturas.

2.2.1 Interface

Intermediando o processo de fruição está um aspecto a ser destacado, a interface. Para a atualização, palavra usada aqui como oposição a virtualização, das imagens, a ação é intermediada pelo que chamamos de interface. São canais para as interações, mediações e regulagens entre dois sistemas, “o termo que pode ser aplicado a qualquer peça, pessoa ou equipamento que faça algum tipo de ligação entre dois pontos”. (GENNARI, 2001, p.197) E há ainda um acréscimo de informação, no Brasil fazemos uma distinção entre ser uma interface, por exemplo, uma tela cuja existência se justifica por ser um intermediário entre informação e usuário, e de funcionar como interface. “A interface evita que o ambiente invada o indivíduo e, ao mesmo tempo, impede que o indivíduo transborde para a realidade” (Emoção Artificial, 2007, p.09).

Se considerarmos, para efeito de simplificação, a tríade jogador/máquina/programa, admitindo esta máquina como exemplo básico de interface para jogos eletrônicos teremos três²⁶ principais tipos de games no mercado:

1. Games para Consoles: de diferentes características dependendo da empresa fabricante, eles necessitam ser conectados ao monitor da televisão para a visualização do jogo.

Apesar de não ser seu objetivo inicial os consoles vêm sofrendo investidas de programadores não autorizados que criam seus próprios jogos para serem rodados nessas máquinas.

Os consoles cuja tecnologia permite ao usuário simular fisicamente os movimentos a serem representados no ambiente virtual, e jogar com um adversário oferecido pela máquina, ou um adversário “real” conectado ao mesmo aparelho, têm cedido, não de forma ilegal, mas por uma subversão de seu uso original, seus periféricos dotados de sensores de movimento para serem explorados por artistas.

- 2 Games para Computador: são menos independentes que os consoles em matéria de hardware – equipamentos, o controle do jogo se dá basicamente pelo teclado e pelo mouse, mas são muito mais expansivos em relação ao *software*.

O mais versátil em relação à interferência dos usuários oferecendo possibilidades maiores de troca de informações entre jogadores e mesmo de iniciativas de construção de jogos originais criados por eles mesmos. Conectados à Internet os jogadores podem travar verdadeiras batalhas internacionais, competir on-line em diferentes categorias de jogo e atualizar dados para jogos.

26 In: csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu (Santaella, 2007)

Como suporte para artistas não-programadores, ou mais especificamente, não inseridos no mercado dos jogos eletrônicos o computador tem sido a alternativa mais viável e eficaz de utilizar-se da linguagem.

3. Games para Arcades: confundido muitas vezes com os fliperamas, são máquinas com o único propósito de acolher jogos, normalmente, são encontradas em locais públicos. Um pouco menos versáteis que as duas outras modalidades, por sua estrutura física, os arcades também são utilizados como suporte para games alterados e trabalhos de arte especialmente feitos para eles.

Esta relação serve para analisarmos o que está consolidado atualmente na indústria mundial dos jogos eletrônicos, mas não significa que haja limitações ao surgimento de novas interfaces, ou mesmo que outras de natureza diferente não possam estar em desenvolvimento. No campo artístico a tendência é exatamente que se diluam barreiras, e que novos equipamentos, e combinações destes, possam ajudar as interfaces a agir como intermediadoras, como ligação entre mundos.

Para este estudo em especial não nos ateremos aos direcionamentos do tipo de interface/máquina a ser usada. Fazendo apenas sugestões de uso ao longo do detalhamento do roteiro. A intenção é evitar que sejam criados impedimentos técnicos os quais não poderiam ser solucionados ao longo do trabalho.

2.2.2 Imersão e Emersão

Diante desta perfeita adaptação dos jogos às linguagens computacionais temos a expansão do fenômeno dos games ultrapassando suas próprias fronteiras. Para além de seus domínios, e extrapolando a ideia de que o jogo possa ter consequências na vida real, o que temos atualmente são reflexos em diversos segmentos da sociedade todos eles derivados desta forma singular de expressão originada nos games. Esta dinâmica que “irriga” diversos setores e grupos sociais

seria, de fato, a cultura dos games que se consolida como fonte alimentadora dentro do universo da Cibercultura, extrapola suas fronteiras e se expande, emerge.

Como já destacamos aqui o universo dos games e suas imagens imersivas são campo fértil para a criação artística. Nas palavras de Santaella (2003, p.165):

A imersão ocorre porque, de um lado, os ambientes, aos quais os corpos se conectam, são construídos em linguagem computacional tridimensional que compõe paisagens com qualidades proprioceptivas que replicam situações espaciais experimentadas quando deslocamos nosso corpo no mundo físico.

Esta imersão decorre ainda por outra razão, além da simulação que replica virtualmente os impulsos físicos do corpo humano, é também pelo prazer de construir o passo seguinte, embora não se tenha nele referência no mundo matérico. Na fluidez das ações e respostas instantâneas é encontrado o sentimento de completude do jogador.

Este sentimento se impõe, e vemos crescer de dentro da gamecultura um movimento de emersão como a manifestação cosplay, filmes, obras de arte plásticas, e os incontáveis exemplos de produtos da cultura visual contemporânea para os quais os games tem significado de transformação e reinvenção.

2.3 GAMEARTE

*“Hoje em dia é seguro dizer que, se algo pode ser imaginado,
pode ser feito um game daquilo”*

Nic Kelman¹⁷²⁷

Diante da nova paisagem de experiências estéticas tomamos apenas a fração dos jogos eletrônicos para uma análise mais cuidadosa, mas certamente estaremos nos relacionando diretamente com estas transformações que podem ser

²⁷ Bobany, A. apud Nic Kelman (2008, p.24)

estudados em projetos de realidade virtual, *net art*, *software art*, instalação interativa, *móvil arte*, entre outras. (Leão, 2009, p.115)

Neste contexto os games oferecem graus de complexidade diversos podendo atender a diferentes objetivos artísticos, e mais ainda podendo expandi-los. Observemos as palavras do autor Tobey Crockett (2009:180) quando comenta sobre os aspectos que marcam na história da arte os novos paradigmas trazidos pelos “reinos embusteiros do virtual e do interativo” nos quais seguramente cabem os jogos eletrônicos:

Muitos pressupostos (...) passam por uma transformação radical. Os principais deles são o sentido mutante de autoria e audiência, noções de originalidade e inviolabilidade de uma obra única, e tensões relativas à linha divisória entre o popular e o raro.

Aos artistas contemporâneos tem interessado, fundamentalmente, no universo dos games, o inusitado, o ainda não definido. Os jogos eletrônicos estão situados neste olho de furacão, nesta pré-história juntamente com outras formas das ciberartes, mas nunca como elementos isolados, muito pelo contrário, como vimos há pouco, eles fazem parte de uma enorme variedade de modalidades que já se apresentam e se multiplicam, por sua tendência à hibridização com outras linguagens digitais, ou mesmo com linguagens consideradas tradicionais.

Assim, como outras formas de arte interativas o fazem, a Gamearte contempla manifestações artísticas e convida o espectador a adentrar seu universo por meio de seu poder imersivo. Para Lúcia Leão (2005) há três grandes questões que motivam os projetos de gamearte, são eles: “a subversão crítica dos usos, sentidos e objetivos de games conhecidos, o ato de jogar (*play*) e uma interatividade complexa composta por várias etapas de interação (fases)”.

Estamos diante de um cenário extremamente rico em possibilidades, tanto para o universo da indústria dos games cujo objetivo é, claramente, o de vender entretenimento, quanto para os artistas que buscam na linguagem dos videogames soluções para suas inquietações e desejos de expressão poética.

Interesses como estes, a priori tão díspares, aparecem muitas vezes indissociáveis. O grande poder de difusão pode servir muitas vezes aos propósitos não comerciais.

No game “Echocrhome”, conhecido também como “The Escher game”, lançado em maio de 2008 pela Sony Computer Entertainment, o jogador é convidado a manipular o ambiente do jogo causando efeitos de ilusão ótica. Isso é possível usando o “movimento da câmera” e fazendo sobreposições de imagens que induzem às ilusões de perspectivas entre os planos bidimensionais e tridimensionais. O jogo foi, de fato, inspirado pela obra do artista gráfico holandês M. C. Escher (Figuras 009 e 030), notório por sua habilidade em representar plasticamente figuras geométricas que se transfiguram.

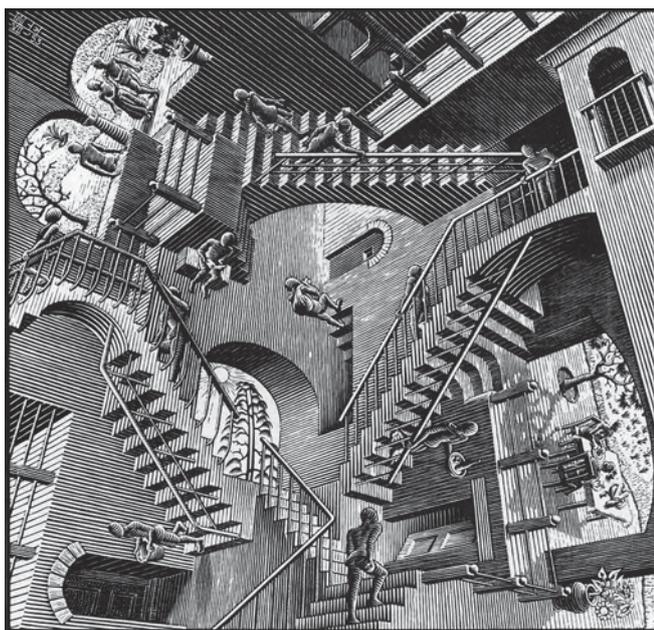


Fig. 029 – Obra gráfica do artista Escher

Fonte: <http://www.math.technion.ac.il/~r1/M.C.Escher/2/escher-rel.gif>

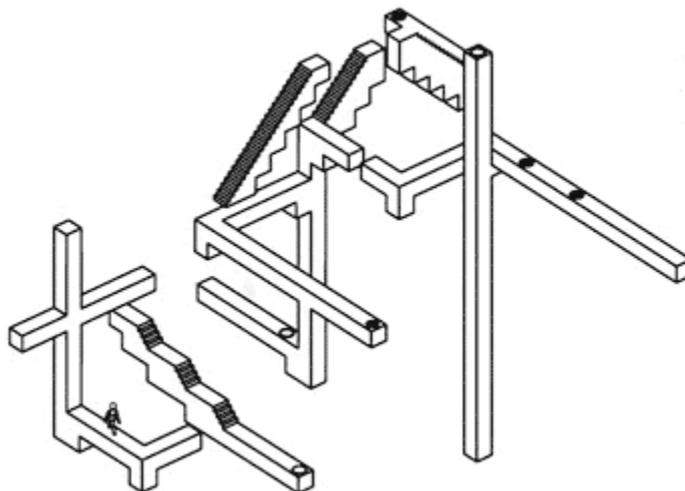


Fig. 030 – Game Echochrome

http://thegamerules.files.wordpress.com/2008/03/echochrome_02.jpg

Odin Sphere, de 2007 criado para o console Playstation 2, é mais um exemplo de game pensado a partir de uma outra linguagem. Neste caso o game teve sua inspiração no ciclo de óperas baseadas na mitologia nórdica, “Der Ring des Nibelungen” de Richard Wagner²⁸.

O game “Darfur is Dying” (Fig.032) é resultado de uma parceria entre a Reebok Human Rights Foundation, International Crisis Group e mtvU (divisão da MTV – Music Television dos Estados Unidos da América), sob o nome de “Darfur Digital Activist Contest – *help stop the crisis in Darfur*”, cuja proposta foi sensibilizar e mobilizar estudantes para a questão do genocídio praticado em Dafur, Sudão.

²⁸ In: <http://jogos.uol.com.br/analises/playstation2/ult420u305.jhtm>



Fig. 031 - Game Darfur is Dying

http://albertart.net/images/Darfur_3.jpg

Darfur está morrendo é uma narrativa de simulação na qual o jogador, do ponto de vista de um refugiado de Darfur, tenta sobreviver nos campos de refugiados, nas mesmas condições precárias dos mais de vinte e cinco milhões de cidadãos envolvidos neste conflito no Sudão²⁹.

No Brasil temos exemplos como *Dominação e Realidades Alternativas* dos autores Roger Tavares e Felipe Neves. O primeiro game utiliza formatos pré-estabelecidos de jogos de guerra para questionar relações sociais entre nações do mundo, determinadas por estratégias de domínio cultural. Os artistas usam uma fração da estrutura dessa indústria do consumismo, neste caso representado pelo próprio videogame, para apresentar suas opiniões e permitir que outras pessoas também possam refletir a respeito enquanto jogam.

No segundo trabalho, *Realidades Alternativas*, os artistas fazem uso do *Counter Strike*³⁰, consagrado game de tiro em primeira pessoa, para criar três versões modificadas e a partir delas lançar questionamentos a respeito da necessidade de realismo nos games. No caso de *Realidades Alternativas* ao

²⁹ In: <http://www.darfurisdying.com/>

³⁰ In: <http://store.steampowered.com/app/240/>

executar certo movimento no jogo a resposta pode vir em forma de um som completamente desconexo com a imagem simultânea, contrariando o esperado tirando o automatismo e gerando a necessidade de reavaliação das ações no jogo. (TAVARES e NEVES)³¹

O uso da metalinguagem, como ocorreu neste caso, nos faz refletir novamente sobre os graus de imersão necessários ao jogador quando o game requer repertório específico. Ou, pelo menos, quando a presença desse repertório pode multiplicar os níveis de leitura. Porém, esta é uma questão que pode ser estendida a quase todas, se não a todas, as modalidades de arte. A nós interessa neste momento observar o que distingi esse repertório específico ligado aos jogos eletrônicos das outras artes e que vêm se formando ao longo dos cinquenta anos de existência dos videogames.

O que se nota a partir destes exemplos é a troca incessante de informações, de influências; a constante permissão para expandir fronteiras, ou simplesmente extingui-las é o que hoje soa essencial àqueles cujos esforços artísticos se direcionam às ciberartes.

As manifestações que se multiplicam ao redor dos games são indícios objetivos do que nos reserva sua influência tanto no campo das artes quanto nas mais variadas extensões das culturas contemporâneas. À medida que os games se relacionam ativamente com as tecnologias computacionais, e geram condições para que floresçam novos paradigmas, tanto nas ciências quanto nas artes, ganhamos também um instrumento para o exercício da subjetividade, da imaginação e da fruição poética.

A seguir serão analisadas três obras cujo conteúdo se relaciona diretamente à construção do roteiro do Game Ilha Makoto.

A primeira, Flower, concede aos seus jogadores uma viagem que não esbarra em pontuações, ou gráficos de superação, tampouco oferece algum personagem com o qual seja possível alguma identificação imediata. Flower faz uso da necessidade que o jogo tem de ser completado, e de nosso desejo em vê-lo se

³¹ In: <http://www.gamecultura.com.br/>

construindo. Para isso nos oferece paisagens, imagens e sons, e permite que conduzamos uma pétala em seu sonho.

A segunda obra é Okami, escolhida especialmente por sua ligação com a cultura e mitologia japonesas. No game, este sim com prêmios para decisões bem sucedidas, lutas violentas em cenas de ação complexas, acompanhamos a deusa Amaterasu em sua missão de salvar o mundo de um terrível dragão liberto pela descrença de um humano.

A terceira obra é a menos pretensiosa em questões de produção técnica e apresentação de elementos no jogo. Assinada por um único artista, ao contrário das anteriores feitas em grandes estúdios, Bisection Dominion pretende apenas nos oferecer o equilíbrio do gesto. Em sua tela monotemática, inspirada no extremo oriente, apresenta um rio para onde bolas vermelhas vindas do céu se dirigem, temos a incumbência de impedir que estas se choquem com as águas. Para isso devemos inferir golpes certos.

2.3.1 Flower

*“You play as the dream of a flower.
Hit any button to go, and see what happens.”*

Jenova Chen

Imagine-se dentro do sonho de uma flor. Esta é a proposta de “Flower”. (Fig. 032)



Fig. 032 – Game Flower

Fonte: http://i.telegraph.co.uk/telegraph/multimedia/archive/01448/art-games-flower_1448784c.jpg

Segundo Jenova Chen³², idealizador do jogo, a empresa Sony que comprou o projeto para seu console Playstation 3, compreendeu que este é um game feito pensando em ampliar as experiências de uma geração de jogadores que esperam ter dos jogos eletrônicos mais do que já estão habituados a ver³³.

Conduziremos uma pétala, tendo o poder do vento para isso.

A viagem se dá sempre em condição de voo, sustentada pela força do vento, e o jogador escolhe o ritmo com o qual deseja fazer esse passeio.

A paisagem aberta pode apresentar um mundo degradado, acinzentado e cheio de escombros de uma cidade destruída. A passagem da pétala modificará o ambiente trazendo cores e sons.

Na tela de Flower não são apresentados nenhum tipo de contadores de pontos ou indicadores que conduzam as ações. O jogador deve dirigir sua pétala na direção de brotos que, ao contato, desabrocharão e cederão uma de suas pétalas,

³² In: <http://www.jenovachen.com/>

³³ In: <http://playstation.joystiq.com/2008/05/09/jenova-chen-talks-about-flower-and-sonys-interest-in-grown-up/>

esta se juntará ao jogador e fará parte do seu balé nos ares enquanto movimentam-se.

A abstração inicial começa a tomar forma e contornos narrativos quando passamos a entender as conexões entre as fases do jogo. E isto se dá não só pela manipulação dos ambientes visuais, mas também pelos ambientes sonoros. A música e os efeitos sonoros vão ao longo da viagem passando a compor com mais vigor a narrativa. É possível criar diferentes sons quando o jogador aproxima das outras flores a sua pétala, como se compusesse uma música para aquela cena.

Flower é intencionalmente curto, oferecendo sete níveis de exploração que não duram mais de duas horas no total. A ideia é mesmo, segundo a produtora do jogo a Thatgamecompany, que seja semelhante à experiência de um filme.

Os encantos visuais de Flower são muitos. Apesar de não contar com os desafios costumeiramente encontrados nos games o jogo nos instiga a continuar nossa experiência por outros tipos de prazer, não os de bater recordes, superar enigmas ou afirmar nossas capacidades motoras. Seu apelo é emocional, e essa emoção vem por meio de sua mecânica simples e objetivos primevos, como o de ver um campo mortificado ser coberto de cores.

Esta obra trouxe em sua proposta respostas a algumas das questões geradas ao longo da construção do roteiro de Ilha Makoto.

Tornou-se um referencial no que tange à estrutura de fluxo de jogo. Trazendo um roteiro fluido de narrativa quase abstrata e compromissada com uma visualidade poética.

2.3.2 Okami

Desenvolvido pela Clover Studios e produzido pela Capcom, desde seu lançamento em abril de 2006, Okami (Fig. 033) tem sido considerado uma obra de referência no universo dos games.



Fig. 033 – Game Okami

Fonte: <http://www.gameguru.in/images/okami-wii-1.jpg>

Inspirado no Xintoísmo, mais antiga religião do Japão, e na mitologia japonesa, o game inova com sua proposta visual baseada nas tradicionais técnicas de pintura em aquarela e de xilogravura.

Em sua apresentação, uma longa introdução sobre a lenda da vila na qual se inicia a aventura do jogo, já é possível verificar a extrema dedicação dos criadores de Okami à representação de técnicas consagradas das artes visuais. Toda essa apresentação é feita a partir de imagens de teatro de sombras, com gravura e pintura, e narrada numa língua incompreensível, mostrando em detalhes como o mundo caiu nas mãos do dragão de oitos cabeças, Orochi. Para combatê-lo vem ao mundo na forma de uma loba branca, Amaterasu, a deusa Sol. Ela luta ao lado de um herói, Nagi, e os dois aprisionam o dragão trazendo novamente a paz.

A história recomeça cem anos depois, quando um desastrado e incrédulo aldeão resolve mexer no cárcere de Orochi duvidando que a lenda contada por seus ancestrais seja verdadeira. O dragão é libertado trazendo mais uma vez a escuridão à Terra. Apenas a deusa Sol poderá detê-lo e é invocada. A deusa partirá com seu companheiro Issun, responsável por explicar a dinâmica do jogo, e dar toques de humor à trama.

O jogador conduzirá Amaterasu em sua missão de trazer luz ao mundo e salvar a humanidade. Mas, antes, a loba precisará recuperar seus poderes e é esse um dos pontos altos do jogo. São treze pincéis celestes a serem conquistados, e cada um é representado por um dos animais do horóscopo chinês, acrescidos do gato. O primeiro desses poderes é o de reconstrução conseguido depois de se desenhar sobre as estrelas de uma constelação. A manipulação desses pincéis celestes coloca o jogador na posição de um deus que cria e recria.

Mas Okami é também um jogo de ação e aventura no qual haverá pequenos e grandes combates nos quais o jogador deverá aprender a utilizar os poderes de forma inteligente para eliminar os inimigos da deusa.

A narrativa principal pode durar até cinquenta horas e tem momentos de absoluta poesia nos quais fazer reviver uma árvore, por exemplo, pode esparramar vida por todo um campo desolado. Alimentar animais, ou ajudar aldeãos em suas tarefas cotidianas também rende belezas e faz o jogador descobrir os muitos detalhes reservados a quem se propuser a fazer uma exploração cuidadosa.

Okami tem um tratamento visual minucioso desde os mais de duzentos personagens todos diferentes, até o filtro que simula na tela a textura de papel japonês.

A trilha sonora do jogo é igualmente trabalhada e proporciona momentos de intensa delicadeza ao combinar-se com cenários oníricos. Efeitos sonoros ajudam a dar o clima, ora tenso da busca pela salvação, ora cômico pelas cenas descontraídas, e também são decisivos ao ausentar-se em momentos de reflexão.

À nossa pesquisa interessa, primeiramente, colher em Okami a habilidade de seus desenvolvedores ao transformar técnicas tradicionais de arte japonesa em paisagens transitáveis e transmutáveis. Tendo também em Okami um modelo de trabalho em relação à maneira de tratar os personagens míticos e religiosos do Xintoísmo.

O uso do cel shading, conjunto técnicas empregadas para gerar efeito de visualidade em duas dimensões aos objetos do jogo, em Okami será uma referência importante para Ilha Makoto no qual é proposta fundamental a preservação do aspecto próprio das gravuras, a sobreposição de planos bidimensionais para alcançar efeitos de profundidade.

2.3.3 Bisection Dominion

Em Bisection Dominion (Fig. 034) Guilherme S. Töws nos oferece um jogo bastante simples visualmente no qual o mouse do jogador é sua espada.



Fig. 034 – Game Bisection Dominion

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_YG8AiG4ZWg4/RxP_gQ9UWtI/AAAAAAAAAaU/UCvvgXKGALG8/s200/bolas.jpg

Os movimentos do jogador fazem esta espada invisível mover-se e tem o objetivo de alcançar bolas vermelhas que despencam do céu e pretendem alcançar um límpido riacho que corre na parte inferior da tela. Compondo uma paisagem quase árida este riacho de águas claras tem apenas o sol, o horizonte, uma montanha e algumas nuvens como companhia.

O movimento do *mouse* faz surgir uma seta que desenha no ar o golpe deferido. Ao atingir a bola - cada fase oferece uma grande bola vermelha em seu início - ela se divide em outras bolas menores que continuam a cair. A ideia é que com movimentos suaves o jogador mantenha algumas das bolas suspensas no ar ganhando tempo para exterminar outras que caem. Este é o charme de Bisection Dominion, o controle dos movimentos determina se o jogador é capaz de controlar as bolas, pois não é possível atingir todas as multiplicações de uma vez, e

extermina-las aos poucos. Quando forem subdivididas vezes suficientes transformam-se em estrelinhas que caem sobre o rio sem causar danos.

Ao fundo um tema sonoro bastante característico de instrumentos musicais do extremo oriente dá ritmo ao jogo.

A partir da fase três o jogo passa a presentear o jogador com objetos que surgem na tela a cada mudança de nível, um portal, uma onda, uma pequena floresta vão surgindo, mas também a cada mudança a bola venenosa se agiganta e exige cada vez mais golpes e maior habilidade para ser destruída.

Quando as bolas não são alcançadas e atingem o riacho ele passa a ter uma coloração mais escura, mais avermelhada. Este é o indicativo de que é preciso ter ainda mais cuidado, pois há um limite máximo, a morte do riacho, que determina o fim do jogo.

O jogo Bisection Dominion possui vários aspectos que servem de fonte para a construção de Ilha Makoto. O primeiro deles é sua beleza silenciosa composta por elementos simples e que valorizam a atenção do jogador. Outro aspecto é a conexão que ele promove entre jogador e espada/mouse, fazendo com que a ação se torne mais envolvente. O terceiro ponto a ser salientado é a forma de se referir à doutrina zen budismo tratando da questão do equilíbrio e da causa e efeito, com leveza e eficácia.

CAPÍTULO 3 – ILHA MAKOTO

Gosto muito mais de histórias, verdadeiras ou inventadas, com sua aplicabilidade variada ao pensamento e à experiência dos leitores. Acho que muitos confundem “aplicabilidade” com “alegoria”; mas a primeira reside na liberdade do leitor, e a segunda na dominação proposital do autor.”

J. R. Tolkien

O game Ilha Makoto traz em sua proposta o desejo de reportar poeticamente às viagens dos guerreiros samurais pelas paisagens do Japão do século XIX. Para tanto, são usadas as imagens da série de gravuras “36 vistas do Monte Fuji” do artista japonês Katsushika Hokusai (1760-1849), nas quais é possível vislumbrar variados cenários do país tendo sempre como tema o Monte Fuji.

Ao percorrer as telas da ilha o jogador será exposto aos desafios que o afastarão ou aproximarão do Monte Fuji.

Consideraremos ao iniciar esta proposta de roteiro para o jogo Ilha Makoto duas perguntas fundamentais que, segundo o professor Morton D. Davis (1930, p.16), devem ser respondidas a respeito de qualquer jogo:

- a. Como deverão se comportar os jogadores?
- b. Qual deve ser o resultado último desse jogo?

Para tentar responder a estas questões nos dedicamos a dois aspectos fundamentais a serem pensados na concepção do jogo: suas regras e sua estrutura. Para as regras de Ilha Makoto buscamos auxílio na doutrina budista e em suas metáforas, e para definir um corpo coeso e capaz de conduzir o jogador à experiência estética desejada usamos o modelo geral de um labirinto.

3.1 AS REGRAS DO JOGO

*Para pessoas que queiram aprender a minha ciência militar,
existem regras para o aprendizado desta arte:*

Considera o que é certo e verdadeiro.

Cultiva e pratica a ciência.

Familiariza-te com as artes.

Conhece os princípios do ofício.

Entenda os prejuízos e benefícios de cada coisa.

Aprenda a ver cada coisa com exatidão.

Toma consciência daquilo que não é óbvio.

Seja cuidadoso até nos pequenos assuntos.

Não faça nada que possa ser inútil.

Miyamoto Musashi

O comportamento do jogador será conduzido da maneira mais intuitiva possível, respeitando a estrutura do jogo e segundo a sua mecânica de ações variáveis dentro de determinados limites. Estes limites são dados pelas regras, as quais deverão seguir uma linha que se sujeite tanto às referências encontradas nos textos religiosos que historicamente influenciaram a doutrina samurai, quanto na tradição samurai de exaltação das artes.

A primeira pergunta do professor Morton Davis – “como deverão se comportar os jogadores ?” – nos instiga a pensar sobre as regras do game.

Podemos adiantar que nosso jogador é um personagem em primeira pessoa, ou seja, a priori, o jogador não se vê. O que temos na imagem do jogo é exatamente a visão do jogador sobre a paisagem de Hokusai, e suas extensões que constituem os cenários.

Cada um dos tópicos apresentados adiante em “Os doze elos da originação interdependente” – as metáforas visuais - dará a matéria requerida para os doze

núcleos de ação que comporão o mapa geral do game. Os mapas serão melhores descritos quando falarmos sobre o fluxo do jogo.

3.1.1 Os doze elos da originação interdependente

Fazendo referência aos ensinamentos búdicos (SILVA e HOMENKO, 1977, p.165) elegemos “os doze elos da originação interdependente” como os núcleos de fluxo do jogo. Isto significa que estas imagens metafóricas serão centrais e condicionantes na transição entre fases.

Estão resumidos aqui os conceitos para que possamos identificar suas proposições simbólicas:

1. Ignorância: representada simbolicamente por uma cega apalpando o caminho com um bastão.

Indica o desconhecimento a respeito da impermanência das coisas do mundo, materiais ou imateriais.

2. Formas cármicas³⁴: simbolizada por um oleiro que cria diferentes formas de vasos.

A vontade de agir subordinada à ignorância cria diferentes realidades, estas podem ser formas ilusórias.

3. Consciência: “Assim como um macaco pula de galho em galho, a consciência pula incessantemente de um objeto para o outro”. (SILVA E HOMENKO, 1970, p.171)

A consciência, em um sistema cíclico de existência, representa a ligação entre uma vida e outra.

4. Nome e forma: condição psicofísica simbolizada por duas pessoas num bote.

³⁴ “O significado literal de carma é ação (...) Nas formações cármicas estão incluídas todas as ações volitivas e todas as construções mentais, sejam elas boas, más ou indiferentes”. (Silva e Homenko)

Evidencia a relação de interdependência entre corpo e mente.

5. Os seis sentidos: simbolizados como janelas de uma casa.

O pensamento somado aos cinco sentidos (visão, audição, olfato, tato e paladar) é o que determina a relação do corpo com os objetos exteriores aos quais denominamos realidade.

6. Contato: simbolizado pelo primeiro contato entre namorados.

Os sentidos e a realidade gerada ao seu redor propiciam o contato e estas as sensações.

7. Sensações: um homem cujo olho foi atingido por uma flecha.

As sensações agradáveis, porém ilusórias, geram consequências cármicas¹ ao motivar o apego.

8. Desejos: simbolizado por um beerrão.

Os estímulos exteriores constituem grande desafio para a retenção dos desejos que trazem o sofrimento.

9. Apego: um homem colhendo frutos e acumulando-os num cesto.

A questão do subjetivismo está diretamente relacionada à ideia do apego. Para suprir o desejo de afirmação do eu são criados vínculos ilusórios.

10. Vir-a-ser: é simbolizado pela união sexual entre um homem e uma mulher.

Apesar da existência do ser constituir uma ilusão, a expressão vir-a-ser representa o contínuo fluxo da vida.

11. Renascimento: simbolizado por uma mulher dando à luz.

O renascimento aponta para a necessidade do desejo, do apego de se perpetuar até que encontre equilíbrio para não mais se repetir.

12. Decadência e morte: simbolizado por um velho carregando um fardo.

O ciclo inexorável da vida compreendido por nascimento, decadência e morte escraviza todos os seres. E livrar-se desse ciclo é libertar-se da ilusão.

Podemos tomar como exemplo uma das metáforas apresentadas:

Tendo o jogador optado pelo caminho que o leva à floresta contida na tela “Ayoma enza-no-matsu” (Fig. 035), o “Colchão de pinhos de Ayoma”, ele se depara com o a cena do macaco que aparece em seu caminho. Este personagem pretende distrair nosso jogador. E fará, para isto, suas macaquices; obstruindo a passagem, fazendo barulho, derrubando objetos.



Fig. 035 – Ayoma com *mon* (cena já com os *mon* inseridos)

Este macaco representa a consciência - item três dos “Doze elos de originação interdependente” - incessantemente dispersa a tentar agarrar-se ao mundo. Situação para a qual o jogador deve encontrar uma solução, seguindo, assim, seu caminho pela floresta ou para fora dela. Juntamente com a aparição do macaco serão oferecidos na tela três brasões, os *mon* – serão mais bem detalhados no item “objetos essenciais”, neste capítulo.

Na hipótese do jogador acionar os *mon*, serão oferecidas três alternativas:

1. A opção de investir contra o macaco – Neste caso é necessário que o jogador tenha optado pelo deus Tamonten em situação anterior.
2. A opção de transformá-lo em outro objeto – isto pressupõe que o jogador tenha adquirido esse privilégio da manipulação dos objetos conseguido com a deusa Benzaiten.
3. A opção de evocar a influência do monte Fuji. Esta invariavelmente, em quaisquer momentos do game, será realizada com o surgimento de um *haiku*. (Fig.036)



Fig. 036 – Sunshu Ejiri com *haiku*

Cada uma das opções traz diferentes consequências:

1. O uso dos poderes de Tamonten sugere que o jogador encontrará mais adiante no jogo, se usar os *mon*, situações cada vez mais belicosas.
2. Fazendo uso dos poderes concedidos por Benzaiten o jogador terá ações de natureza variada e imprevisível, mas sempre ligadas aos atributos da deusa, como transformar objetos em: uma escultura, um tecido estampado, ou uma manifestação sonora, por exemplo.

3. A evocação do monte não anula a cena apenas promove um momento de reflexão no qual é oferecido o poema.

Os poderes duram determinada extensão de quadrantes dominada pela combinação de *mon*.

Atentemos sempre para opção universal do jogo de apenas ignorar a situação e continuar a caminhada. A escolha por uma passagem incólume, tratando de maneira geral, proporciona ao jogador uma viagem de observação na qual ele terá reações do ambiente à sua presença, mas não terá interferências de outros personagens, tampouco poderá interferir com ações intencionais. Atua como se fosse um observador fantasma.

Ao longo do jogo é provável que, pela consequência das ações anteriores – falaremos com mais detalhes sobre isso no item a seguir – situações com mais de uma metáfora sejam apresentadas. Isso pode ocorrer também em decorrência de conflitos não resolvidos.

3.1.2 Obstáculos à iluminação³⁵

Como já adiantamos, é um objetivo que se possa ter livre circulação dentro do jogo. Há apenas reações do ambiente à presença do jogador. Como a chuva de folhas e papéis ao passar pela cena da tela em “Shunshu Ejiri Suruga”, “Rajada de vento nos campos de arroz de Ejiri” (Fig. 037).

³⁵ Subtítulo extraído do livro “Budismo: psicologia do auto-conhecimento”



Fig. 037 – Sunshu Ejiri

Fonte: http://www.man-pai.com/Grandes_series/Hokusai_Fuji36/hokusai_36_vistas_monte_fuji_e.htm

Para que esta viagem de contemplação se dê – a ideia primeira do game a ser exaltada é a de contemplação – é preciso apenas ignorar os *mon* quando estes se apresentarem na tela. Logo na primeira cena, baseada em Kanagawa-oki-nami-ura, (Fig. 038) os símbolos aparecerão e se não forem acionados o jogo não reagirá, e o jogador terá de esperar que essa *cut scene*³⁶ termine.



Fig. 038 – Kanagawa-oki-nami-ura

³⁶ Cutscenes são cenas curtas dentro do jogo que não permitem a intervenção do jogador. Podem ser usadas entre fases, para esclarecer determinados momentos da trama, ou para apresentar alguma informação sobre personagens, ambientes, etc. In: http://en.wikipedia.org/wiki/Cut_scene

Isto não significa que não poderá passar a interagir em outro momento, apenas deverá esperar que uma nova combinação de *mon* surja. Isto sempre acontecerá no que chamaremos de “os 12 desafios dos elos”, ou seja, quando o jogador estiver passando de um quadrante pré estabelecido a outro do jogo – os quadrantes serão detalhados mais a frente quando falarmos sobre o fluxo do jogo.

O que necessariamente acompanhará o jogador é a ressonância de seus atos. À medida que o jogador altera seu ambiente de jogo, os ambientes, como um todo, respondem com modificações correspondentes. Como no exemplo citado há pouco, quando a aparição do personagem macaco permite que a cena seja alterada, e não só no quadrante local, mas no conjunto do jogo. E é válido entender, ainda usando o mesmo exemplo, que a uma ação escolhida para resolver uma cena/tela pode não ter os mesmos efeitos em outra.

Se o jogador estiver sob ameaça de algum personagem, humano ou não, ele pode precisar agir para eliminar esse opositor, ou deve tentar evitá-lo, se não quiser ser morto. Essas ações são necessárias à permanência do jogador e estão diretamente ligadas às condições dele – se não tiver adquirido uma arma suas duas outras opções são transformar o opositor, caso tenha obtido o poder, ou ausentar-se recorrendo ao *mon* correspondente.

Caso o jogador já tenha feito uso dos poderes adquiridos ao consultar os deuses/*mon*, causando efeitos pelos quais deva responder, terá consequências resultantes diretas de cada ação. Esta premissa pode ser encontrada nos escritos budistas como o princípio da “causa e efeito”: “O budismo afirma que cada indivíduo é responsável por seu próprio destino e tem ao mesmo tempo a prerrogativa para mudá-lo para melhor e desenvolver seu caráter no futuro.”³⁷

As regras se aplicam a partir do momento em que o jogador se dispuser a interagir com os outros personagens acionando os ícones de ajuda representados

³⁷ In: http://www.bsgi.org.br/filosofia_causalidade.htm (acessado em consultado em: 17.06.2009)

pelos *mon* que tem um raio de ação. Ultrapassado este limite o jogador volta a ser fantasma e lhe são oferecidos outros conjuntos de *mon*.

3.2 O LABIRINTO MAKOTO

Das atividades militares dos samurais e também da sua relação com as doutrinas budista e xintoísta extraímos os objetivos finais do jogo – respondendo à segunda pergunta de Morton Davis: “Qual deve ser o resultado último desse jogo?” – ao tentar assimilar o que seria o essencial das artes marciais, mais especificamente do “caminho da espada”, aplicado à dinâmica labiríntica do game.

O autor Solomon Marcus (2002, p.349) ao definir a ideia de labirinto nos oferece uma gama de conceitos práticos a serem considerados na construção do game:

1. O contraste entrada e saída, sendo a entrada previamente ofertada ao jogador e a saída estrategicamente ocultada.
2. Uma rede de caminhos capaz de gerar alta complexidade.
3. Estrutura problemática que resulta das escolhas do jogador.
4. Estratégia para a resolução de problemas.
5. *Gameplay*, o desejo de jogar estimulado pelos conceitos anteriores.
6. Surpresa e mistério como elementos essenciais na relação homem-labirinto.
7. A constatação de um quadro irreversível pela sucessão dos fatos. A essa altura a entrada torna-se tão oculta quanto a saída e as características precedentes se intensificam.
8. O medo de falhar e a alegria da descoberta.

Nos conflituosos elementos que compõem um modelo de labirinto, nos apoiaremos para fazer com que o objetivo do jogo, além do almejado fim do próprio

labirinto esteja na apreciação dos caminhos até ele. Assim fazendo acontecer a experiência do guerreiro que procura a perfeição para encontrar, então, a si mesmo.

O fim do labirinto em Ilha Makoto se dá ao alcançar o cume do Monte Fuji numa alusão aos aconselhamentos búdicos para os quais nossos esforços devem ser direcionados ao abandonar dos extremos e a adoção do meio. Assim é a ilha Makoto, seu labirinto se encerra no centro onde o jogador percebe que esteve morto durante sua jornada até ali, o renascimento.

O objetivo final de Ilha Makoto está em aproximar o jogador da experiência do guerreiro por seu viés mais subjetivo. Explorar a ilha até alcançar o seu centro, o centro do labirinto, revela ao personagem principal, o jogador, o destino do samurai depois de sua longa jornada.

3.3 OBJETOS ESSENCIAIS

3.3.1 *Mon*³⁸

O *mon* (Fig. 039) é o símbolo heráldico japonês. A ideia é usar a mesma estrutura sintetizada dos *mon* dando ao receptor da imagem a opção entre três vertentes temáticas correspondentes a cada deus/personagem do jogo.

³⁸ In: <http://www.maejima.com.br/historia-dos-emblemas.htm>

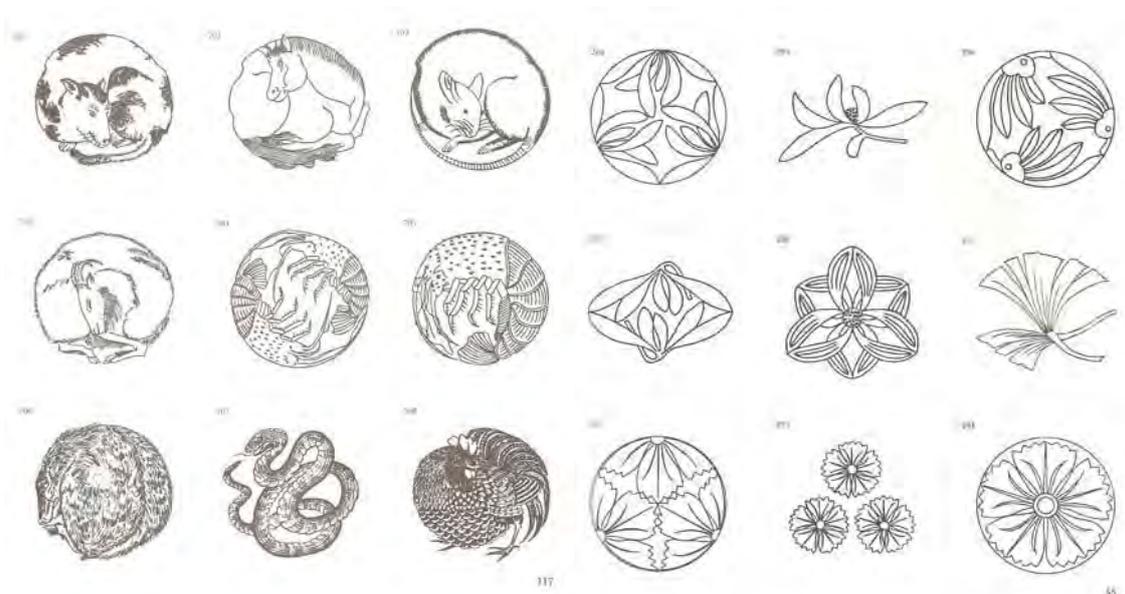


Fig. 039 – Mon

Fonte: Amstutz, Walter. Japanese emblems and designs. New York: Dove Publications, 1970. Pág. 55, 117.

A primeira é a que trará representações da natureza, para acessar o Monte Fuji. O segundo tema é o do universo samurai, pelo qual poderá ser evocado o deus Tamonten. O terceiro tema é o das artes e faz referência a deusa Benzaiten.

Em Ilha Makoto seu papel é fundamental. No transcorrer do jogo os símbolos aparecerão em momentos determinados nos cantos superiores da tela. Sobrepondo-se à imagem, assim como costumava fazer Hokusai, e os artistas de sua época, quando acrescentava informações escritas às suas gravuras.

Assim que aparecem na tela os três *mon*, serão sempre em número de três e diferentes a cada aparição, o jogador terá acesso aos atributos dos deuses Benzaiten, Tamonten ou ao Fuji, que será tratado no jogo como deidade. A questão está centrada neste momento no ato de escolha do jogador que condicionará a participação de um deles.

Ao escolher um dos símbolos o jogador não terá qualquer informação que o auxilie a direcionar sua escolha a não ser sua própria interpretação sobre a imagem do *mon*.

3.3.2 *Haiku*

No Brasil chamado de haikai este gênero japonês de poesia floresceu no século XVII. Grandes nomes como Bashô (1644-1694), Buson (1715-1827), Issa (1763-1827) e Shiki (1866-1902) ajudaram a difundi-lo.

Descendente de samurais foi Bashô quem trouxe ao *Haiku* a experiência da prática Zen budismo. Fundindo estes pensamentos e fazendo da poesia também uma filosofia de vida.

O *haiku* obedece a determinadas regras de composição que são: 17 sílabas distribuídas em versos de 5-7-5 sílabas. Não há rimas ou título, e deve haver sempre uma referência às estações do ano.

No game Ilha Makoto o poema surgirá sempre que o Monte Fuji for evocado.

3.4 PERSONAGENS

Consideramos como personagens principais aqueles que mobilizam ações, centralizam resoluções e emprestam suas qualidades ao desenvolvimento da trama. E é, de fato, o jogador o personagem principal sendo ele responsável por acionar a participação de todos os outros. Ainda no núcleo principal estão a deusa Benzaiten, o deus Tamonten e o Monte Fuji. Sendo que apenas um dos quatro, o Monte Fuji, pode ser visualizado no jogo. Os deuses agirão de forma indireta fazendo, para isso, uso do ambiente – fauna, flora e personagens secundários.

3.4.1 Benzaiten

Conta uma lenda que Benzaiten³⁹ é filha de um dragão. E vivendo em sua bruma celeste desce ao mundo terreno para se casar com um terrível dragão que devorava crianças de uma vila, e impedir que ele continue sua matança.

³⁹ In: <http://www.pantheon.org/articles/b/benten.html>

O impacto de sua vinda é tão grande que um terremoto estremece os mares e surge a ilha de Enoshima. Esta se torna sua casa, um lugar de extraordinária beleza⁶.

Deusa da eloquência, música, poesia, e beleza feminina, Benzaiten, também conhecida como Benten, é a única entidade feminina entre os Sete Deuses da Sorte (Shichifukujin).

Na mitologia Hindu, onde surge essa deidade, chama-se Saraswati, em homenagem a um lendário rio.

Por sua origem mitológica é geralmente relacionada à imagem de uma serpente e pode em determinadas ocasiões surgir na forma de uma. É também associada à água, e dentre seus atributos encontram-se: arco e flecha, espada, uma jóia e uma chave.

Algumas representações de Benzaiten recorrem apenas aos atributos artísticos da deusa. Nestas versões segura seu *Biwa*, alaúde japonês, e dispensa as armas.

Esta deusa possui vários atributos e utilizaremos alguns deles pelos quais ela poderá ser reconhecida no jogo:

- Pintura
- Música/alaúde
- Dragão/serpente
- Água/rio
- Crianças
- Espada
- Nudez
- Cor branca
- Jóia
- Arco e flecha

3.4.2 Tamonten

Tamonten, “aquele que ouviu muitos ensinamentos”, é o deus da guerra, do tesouro e dos guerreiros. Seu nome pode aparecer como Vaisravana nas inscrições sagradas de tradição budista *Teravada*. Também é chamado de Bishamonten, ou Bishamon, na tradição japonesa e suas características contrastam, em certa medida, com o perfil hindu do deus, que aparece menos combativo neste último.

É bastante provável que exista uma relação entre o deus japonês Tamonten e o deus hindu Shiva, o destruidor.

Está sempre trajando armadura e empunhando sua lança. Muitas vezes carrega consigo um pagoda, ou pagode – templo religioso, em miniatura que simboliza a casa dos tesouros divinos. Estes são os tesouros que Tamonten protege, os ensinamentos de Buda.

É um dos quatro reis celestiais, o mais poderoso entre eles, e é seu compromisso disseminar o budismo. Também está listado entre os Sete Deuses da Sorte (Shichifukujin):

- Benten, ou Benzaiten, protege as artes e está relacionada à beleza feminina.
- Daikoku, deus de prosperidade e fartura, relacionado à alegria.
- Ebisu, deus da honestidade e da sinceridade, está ligado ao sucesso no trabalho.
- Fukurokuju, deus da sabedoria, longevidade e boa sorte.
- Hotei, deus da generosidade humana, saúde e generosidade.
- Jurojin, deus da longevidade.

A imagem de Tamonten é com frequência encontrada no universo dos jogos eletrônicos. De forma direta, como personagem, dando seus atributos a outros personagens, ou sendo citado por eles:

- Um personagem de nome Kenshin Uesugi do jogo eletrônico *Samurai Warriors* para Playstation 2 frequentemente reza a Bishamon pela força

no campo de batalha. Ele também alcança o título “Avatar de Bishamonten” em certo ponto. Este jogo foi baseado em fato histórico.

- Na série de jogo eletrônico Onimusha (especificamente Onimusha: Warlords), uma estátua de Bishamon é vista no jogo. A Espada Bishamon é também a arma última no jogo.
- Na série de jogos eletrônicos da Atlus. Megami Tensei, Bishamon é categorizado no clã Kishin que inclui os protetores de vários panteões. O seu modelo de personagem é baseado em crenças japonesas de Bishamon.
- Vários artefatos em computador, vídeo e papel jogando jogos são dados o nome Bishamon ou Bishamonten⁴⁰.

Também uma hipóstase de Tamonten estaria na figura do deus Hachiman, este protetor direto dos samurais.

Os atributos de Tamonten utilizados para caracterizar sua presença no jogo são:

- Espada(armas)
- Guerreiros
- Men (elmo samurai)
- Armadura
- Norte
- Inverno
- Terra
- Riqueza
- Cor preta
- Olhar feroz

⁴⁰ In: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Vaisravana>

- Pagoda (miniatura de templo)
- Guarda-chuva
- Pomba

3.4.3 Monte Fuji

O monte Fuji (Fig. 041), um dos símbolos máximos do Japão, fica na ilha de Honshu. Situado entre as províncias de Yamasashi e Shizuoka, é visitado por milhares de pessoas todos os anos. Apesar de estar adormecido há mais de trezentos séculos sua formação vulcânica ainda gera preocupações principalmente por sua proximidade à capital do país, Tóquio.

O Fuji-San , já foi chamado poeticamente de Fuji-no-Yama, a montanha de Fuji; Fuji-no-Takane, alto pico de Fuji; Fuyo-Ho, o pico de Lótus. Os ideogramas utilizados atualmente a abundância e pessoa proeminente. Não há um sentido claro para esta disposição de kanjis (ideogramas japoneses), portanto, é provável que tenham sido escolhidos apenas para representar o fonema do nome cuja origem se perdeu. Algumas possibilidades são levantadas para uma provável origem e remetem a combinações de palavras como, não + dois, que resultaria em sem igual. Também é possível a combinação não + exausto, resultando em inesgotável, interminável. Entre outros tantos que surgem como possíveis significados.

Desde os mais remotos registros históricos o monte sustenta mitos e serve de inspiração às artes.

O Monte Fuji estará representado de forma absoluta pelo próprio cenário, as gravuras de Hokusai, e seus atributos são:

- Silêncio
- Fauna
- Flora

- Flor de lótus
- Cor azul

3.4.4 O jogador

O jogador em Ilha Makoto não usa um avatar, ele age em primeira pessoa e não sabe, pois não é informado de forma direta, clara, sobre sua missão.

Ele foi concebido como um guerreiro samurai em busca de aperfeiçoamento na sua arte da espada. Claro que para isto recorre não só às habilidades propriamente do uso da arma, mas de toda sua sensibilidade para ler o meio e assimilar os ensinamentos oferecidos pela natureza, pelas divindades e por seus oponentes.

3.4.5 Personagens Secundários

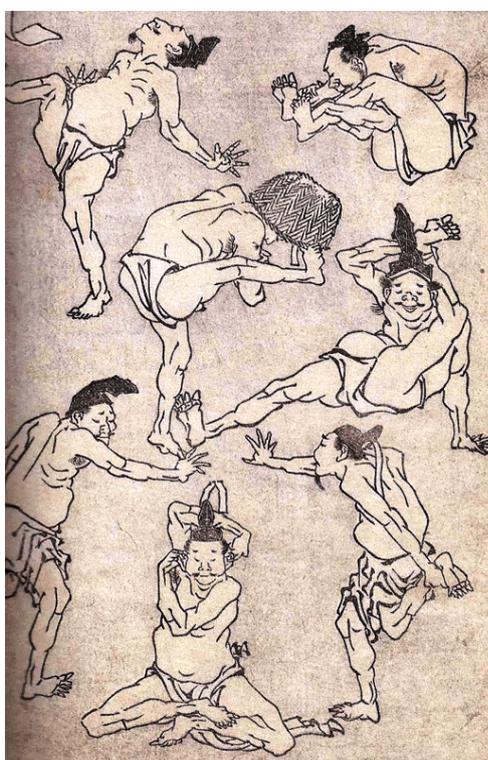


Fig.040 – Mangás Hokusai

Fonte: BOUQUILLARD, Jocelyn. Hokusai's Mount Fuji. New York: Abrams, 2007.

Os personagens secundários de Ilha Makoto estarão à disposição das imagens metafóricas de “Os doze elos da originação interdependente”. São eles que comporão as cenas envolvendo animais, pessoas, e até seres sobrenaturais. Essas criaturas serão trazidas também do repertório de Hokusai, de seus mangás, e agirão muitas vezes como hipóstases dos deuses que nunca aparecerão diretamente no jogo.

Há uma distinção entre o primeiro nível de telas e o nível intermediário no qual será fundamental a atuação destes personagens secundários. Eles marcam esta transição com o surgimento dos seres não naturais.

3.5 FLUXO DO JOGO

*“A cadeia dos doze elos da originação interdependente
é corretamente representada por um círculo,
porque não tem início nem fim.”*

Silva e Homenko

O game Ilha Makoto está organizado em trinta e seis quadrantes que correspondem exatamente às “36 vistas do monte Fuji” de Hokusai.

Estes quadrantes comportam-se como se estivessem postos em uma esfera. Uma imagem integra-se às outras em seus limites sem que se possam distingui-los.



Fig. 041 – Mapa esférico de fluxo

Mais exatamente serão três destas esferas correspondendo a três níveis do jogo.

Na primeira, e mais extensa das três, o jogador caminha pelas paisagens mais distantes do monte e encontra as seis primeiras combinações de *mon* que darão acesso aos desafios dos doze elos – como chamaremos daqui a diante as metáforas contidas em “Os doze elos da originação interdependente”.

A ordem dos doze desafios será aleatória no primeiro nível respeitando apenas que sejam cumpridos os seis primeiros temas:

- A. Ignorância
- B. Formas cármicas
- C. Consciência
- D. Nome e forma
- E. Os seis sentidos
- F. Contato

Da mesma forma se dará no segundo nível no qual se apresentarão aos subsequentes quatro desafios:

G. Sensações

H. Desejos

I. Apego

J. Vir-a-ser

No último nível, composto pelos dois quadrantes mais próximos ao monte Fuji serão apresentados os dois últimos temas:

K. Renascimento

L. Decadência e morte

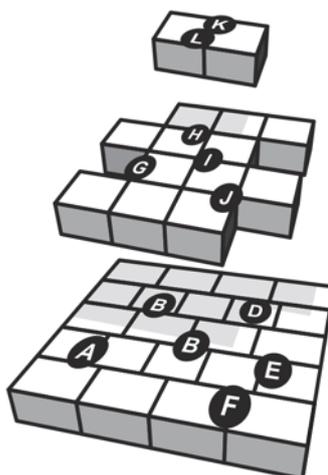


Fig. 042 – Mapa piramidal de fluxo

O primeiro dos doze desafios já pode ser acessado na introdução do jogo que acontece em alto mar dentro do quadrante de kanagawa-oki nami-ura – no ocidente apelidado de “A grande onda”. (Fig. 38, acima)

A partir desta introdução, que pode ser concluída como cut scene, ou sofrer interferência do jogador pela ativação dos *mon*, o personagem principal chega à ilha e pode circular pela primeira esfera de quadrantes.

Esta circulação será definida pela vontade do jogador e estará limitada ao primeiro conjunto de quadrantes caso não haja nenhuma evocação por meios dos

mon. Se a escolha do brasão ocorrer o jogador terá necessariamente que resolver o desafio correspondente.

Se um único *mon* for acionado um único desafio dos seis possíveis no primeiro nível terá de ser resolvido. Cumprida a tarefa o jogador entrará mais uma vez em estado de suspensão, no qual não pode interagir intencionalmente, caso entre em uma área para a qual exista outro dos desafios. Mas se permanecer próximo aos quadrantes correspondentes ao desafio cumprido ainda será capaz de usar, por exemplo, os poderes concedidos pelo deus que tenha evocado.

Apenas completando as seis tarefas o jogador será lançado ao nível seguinte para a realização dos próximos quatro desafios.

Resumo do fluxo:

- A entrada é feita pelo mar. (Primeira aparição dos *mon*.)
- Livre circulação ao chegar à ilha. (Restrita ao nível 1)
- Ao optar pela seleção de algum *mon* em qualquer parte dos três níveis o jogador estará compromissado a resolver o desafio.
- Os desafios são independentes, e a resolução de um não anula a necessidade de solucionar os anteriores, no caso de pendências.
- Uma nova combinação de *mon* aparecerá quando houver um desafio por perto.

Mapa geral do game:

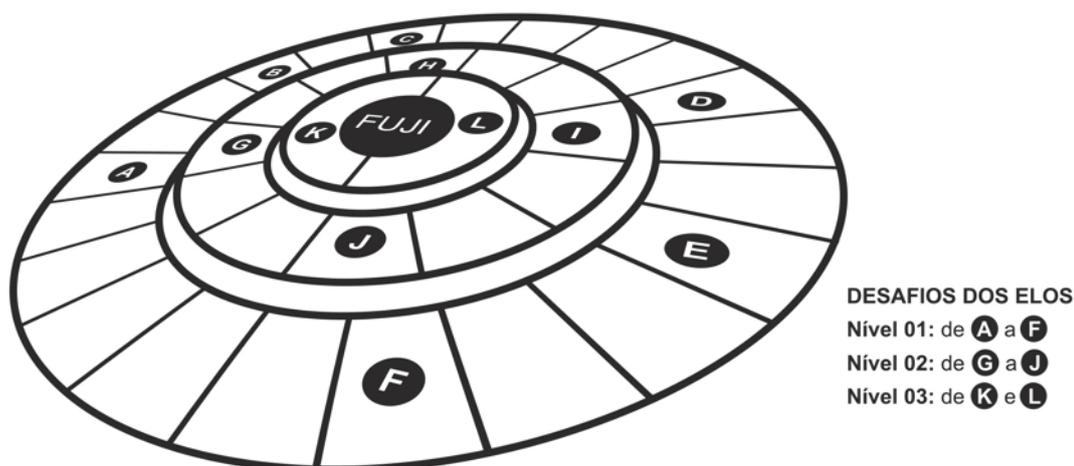


Fig. 043 – Mapa geral do jogo

3.6 CONTEXTO DO GAME - GUIA DE ESTILO

Com a intenção de tornar compreensível o caminho que desemboca nas escolhas apresentadas no roteiro apresentamos um guia de estilo com as obras que no decorrer desta pesquisa foram determinantes para o pensamento criativo e a fruição estética.

O guia de estilo compreende a lista simplificada e informal de itens úteis aos desenvolvedores do game para que, mesmo sendo realizado por diversos profissionais e de forma seccionada, o produto final apresente recursos de literatura, visualidade e sonoridade coerentes e que ofereçam unidade à obra. Nele estão artistas e obras pelos quais é desejável que o game seja influenciado.

Guia visual:

- Katsushika Hokusai - obra completa.
- Gravura japonesa do período Edo – profundidade sem fazer uso de perspectiva.
- Depois da chuva, Sonhos e Ran – filmes de Akira Kurosawa
- Van Gogh - pinturas influenciadas pelo japonismo

- Esculturas budistas
- Mitologia xintoísta
- Okami – game para Playstation 2
- Flower – game para Playstation 3
- Bisection Dominion – game para PC.
- Shadows of the Colossus – game para Playstation 2

Guia sonoro:

- “Other same death” de André Oliveira⁴¹, tema original cedido pelo artista para o game Ilha Makoto.
- Música incidental – “Canção de sentar”, canção do povo Ainu do Japão. No cd “Vozes de mundos perdidos”.
- Trilha incidental – “Agoro Kotan” – canção do povo Ainu do Japão. No cd “Vozes de mundos perdidos”.
- Trilha incidental - “Paraíba” – Miro Hatori - Forró in the Dark

Guia de literatura:

- Vagabond – mangá que conta a vida de Musashi
- Musashi – biografia
- “Hokusai first manga master” – como Hokusai inventou o manga.
- Revista Lótus – sobre o budismo

A seguir, no quarto capítulo, trataremos expandir à proposta de um guia que auxilie na compreensão e desenvolvimento do roteiro de Ilha Makoto. Neste guia, um storyboard, constarão referências diretas e indiretas úteis a uma equipe de desenvolvedores.

⁴¹ Texto do autor André Oliveira no qual comenta a música Other same death está disponível nos anexos deste caderno.

CAPÍTULO 4 – STORYBOARD

AO LONGO DA PESQUISA DIVERSAS IMAGENS SERVIRAM COMO REFERÊNCIA, E OUTRAS TANTAS FORAM CRIADAS NO CAMINHO EM BUSCA DA VISUALIDADE DO GAME ILHA MAKOTO. NESTE QUARTO CAPÍTULO É APRESENTADA UMA PEQUENA AMOSTRA DESTA TRAJETÓRIA.

Fig. 44 – Atributos dos deuses

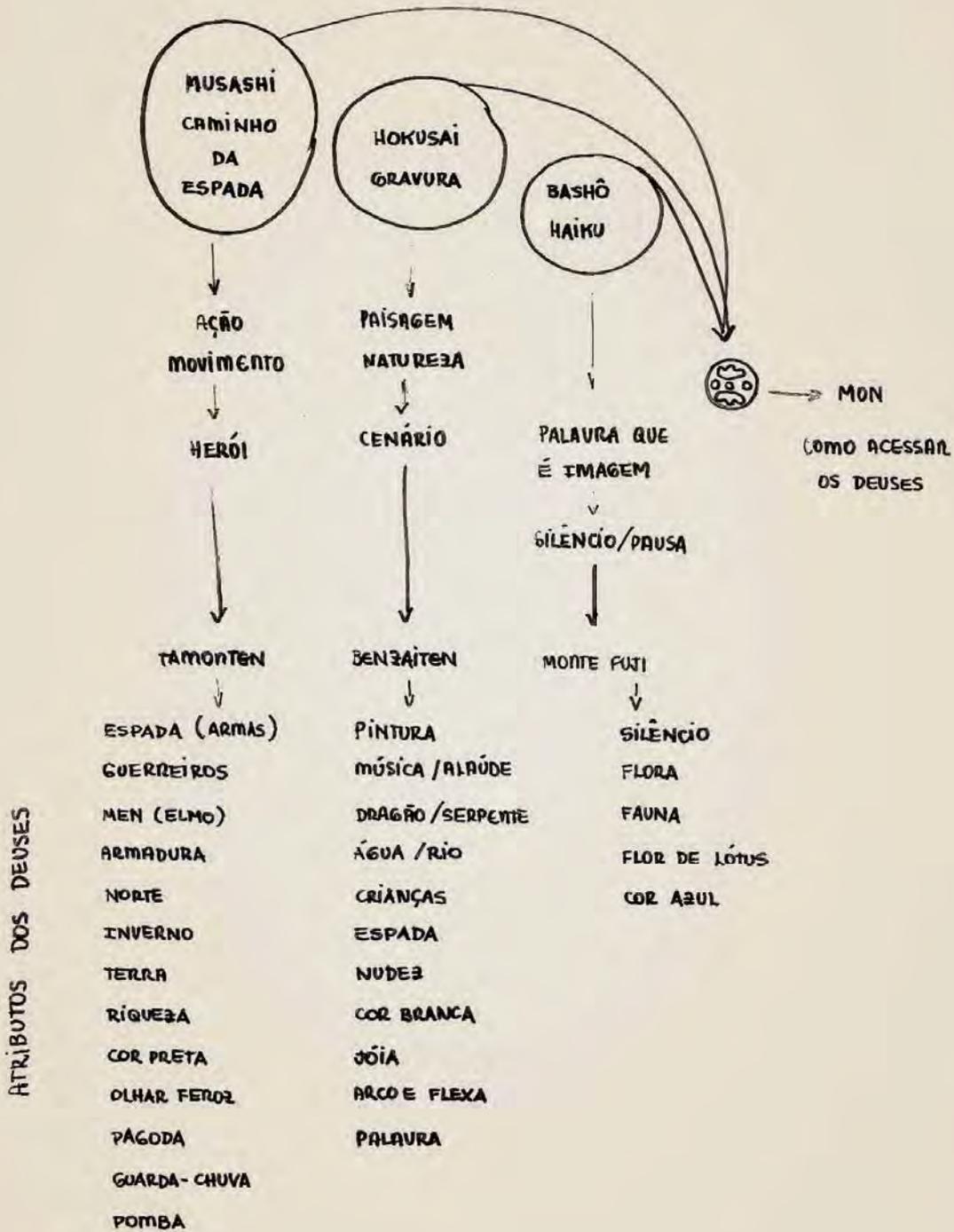


Fig. 45a – Conjunto de vistas do Monte Fuji



Aoyama enza-no-matsu.jpg



Bishu Fujimigahara.jpg



Bushi Senju.jpg



bushu tamagawa.jpg



Buyo Tsukuda-jima.jpg



Edo Nihon-bashi.jpg



Fukagawa Mannen-bashi.jpg



gaifu kaisei.jpg



Gohyaku-rakanji Sazaido.jpg



Honjo Tatekawa.jpg



Joshu Ushibori.jpg



kanagawa-oki.jpg

Fig. 45b – Conjunto de vistas do Monte Fuji



Kazusa no kairo.jpg



Koishikawa yuki no ashita.jpg



Koshu inume-toge.jpg



Koshu Isawa no Atatsuki.jpg



Koshu Kajikazawa.jpg



Koshu Misaka suimen.jpg



Koshu Mishima-goe.jpg



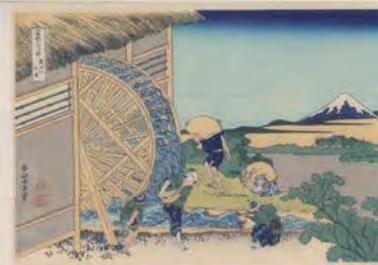
Minobu-gawa ura Fuji.jpg



Noboto-ura.jpg



Ommayagashi.jpg



Onden no suisha.jpg



sanka haku-u.jpg

Fig. 45c – Conjunto de vistas do Monte Fuji



Senju kagai.jpg



Shimo-Meguro.jpg



Shinshu Suwa-ko.jpg



Shojin tozan.jpg



Soshu Enoshima.jpg



Soshu Hakone no kosui.jpg



Soshu Nakahara.jpg



Soshu Shichiri-ga-hama.jpg



Soshu umezawa-sai.jpg



Sumidagawa Sekiya no sato.jpg



Sunshu Ejiri.jpg



Sunshu Katakura chaen.jpg

Fig. 45d – Conjunto de vistas do Monte Fuji



Sunshu Ono-shinden.jpg



Tokaido Ejiri tago-no-ura.jpg



Tokaido Hodogaya.jpg



Tokaido Kanaya no Fuji.jpg



Tokaido Shinagawa.jpg



Tokaido Yoshida.jpg



Toto Asakusa honganji.jpg



Toto sundai.jpg



Toto Suruga-cho.jpg



Totomi sanchu.jpg

A SÉRIE É CHAMADA DE 36 VISTAS,
MAS NA REALIDADE SÃO 46!
INTRODUZIR OS DESAFIOS DOS 12 ELIS
PARECE BASTANTE ORGÂNICO VISTO QUE
HOKUSAI USOU VARIADAS SITUAÇÕES DO
COTIDIANO E ISTO FACILITA AS "LOCAÇÕES".

Fig. 46a, 46b, 46c, 46d, 46e, 46f – Benzaiten



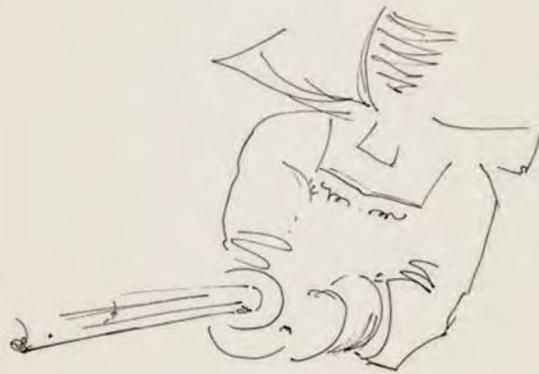
A PRESENÇA DA DEUSA - POR MEIO DE SEUS ATRIBUTOS E DE HIPÓSTASES DEVE DAR UMA ATMOSPHERA ONÍRICA AO GAME, EM CONTRASTE AO QUE OPERECE TAMONTEN, COM RECURSOS MAIS PRÁTICOS.

Fig. 47a, 47b, 47c, 47d, 47e, 47f – Tamonten



A FIGURA DO DEUS TAMONTEN É INTRIGANTE. SEU OBJETIVO É PROTEGER E DISSEMINAR A PALAVRA DE BUDA E SE PRA ISSO FOR PRECISO RECORRER À PURA VIOLÊNCIA ELE NÃO EXITARÁ.

Fig. 48a – Primeiros esboços



A PRINCÍPIO OS DEUSES APPRECIAM NO JOGO.
TAMBÉM FOI COGITADA A IDEIA DO KENDOKA APARECER.
O MON COMO ÍCONE DE AJUDA FOI UM DESEJO DESDE O PRINCÍPIO.

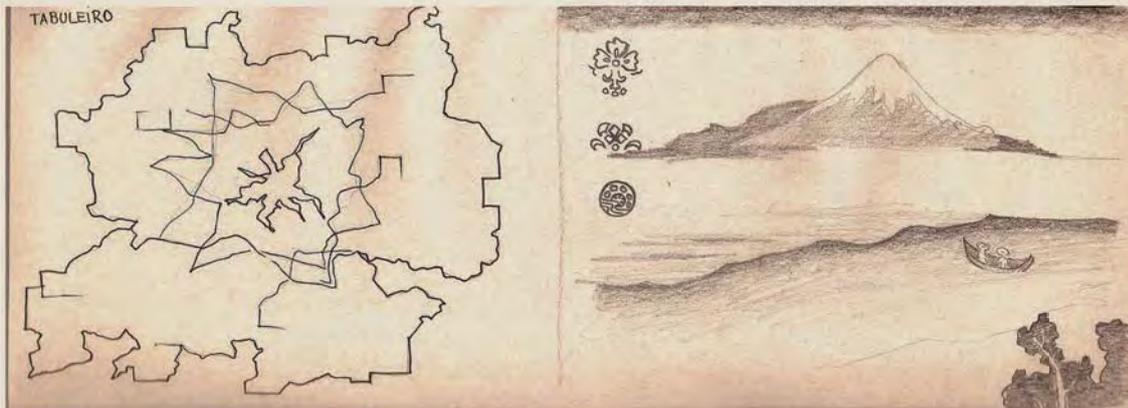


Fig. 48b – Primeiros esboços



ALGUNS CENÁRIOS E CENAS JÁ RELACIONADOS AOS 12 ELDS FORAM ESBOÇADOS.

Fig. 49 – Extensões das telas

FASCINANTE E DELICADO MOMENTO DO PROJETO : AS GRAVURAS COMEÇAM A GANHAR EXTENSÕES.



Fig. 50a, 50b – Depois da chuva



MUITAS OBRAS FORAM REFERÊNCIAS PARA O TRABALHO, ALGUMAS DELAS
ESSENCIAIS COMO OS CASOS DE "SONHOS" E "DEPOIS DA CHUVA", FILMES
DE AKIRA KUROSAWA.

Fig. 51a, 51b, 51c – Sonhos



Fig. 52a, 52b, 52c, 52d, 52e, 52f – Mangá Hokusai



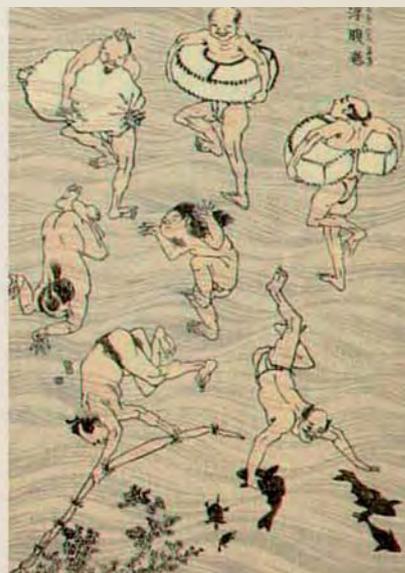
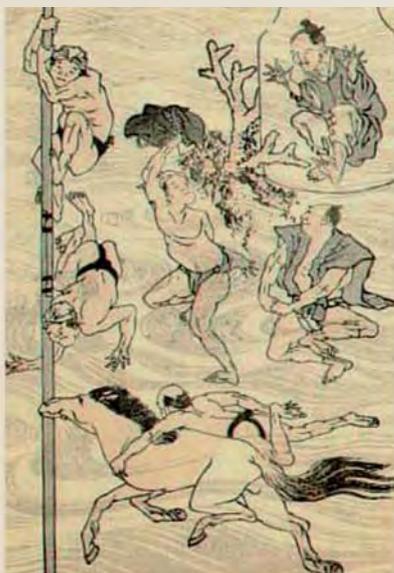
OS PRÓPRIOS MANGÁS DE HOKUSAI NOS AJUDAM A COMPOR AS EXTENSÕES DAS TELAS. COM UM VASTO REPERTÓRIO QUE VAI DE ELEMENTOS ARQUITETÔNICOS, PASSANDO POR ANIMAIS, PLANTAS, PESSOAS E ATÉ SEUS SOBRE-



05.jpg

06.jpg

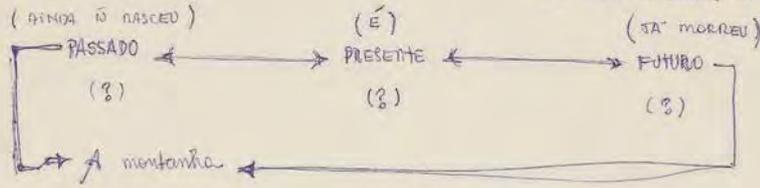
Fig. 52g, 52h, 52i, 52j, 52k, 52l – Mangá Hokusai



(GASTA ENERGIA EXTRA) Fig. 53a – Mapas conceituais

Você pode consultar o passado e preencher como ridículo com uma situação

PODE PULAR ETAPAS E IR P/ FUTURO MAS NÃO TERÁ as "ARMAS" DO OPTIMIZADO.



Como voltar para o presente?

O jogador é lançado p/ o passado ao futuro. Sua missão é voltar para o presente.

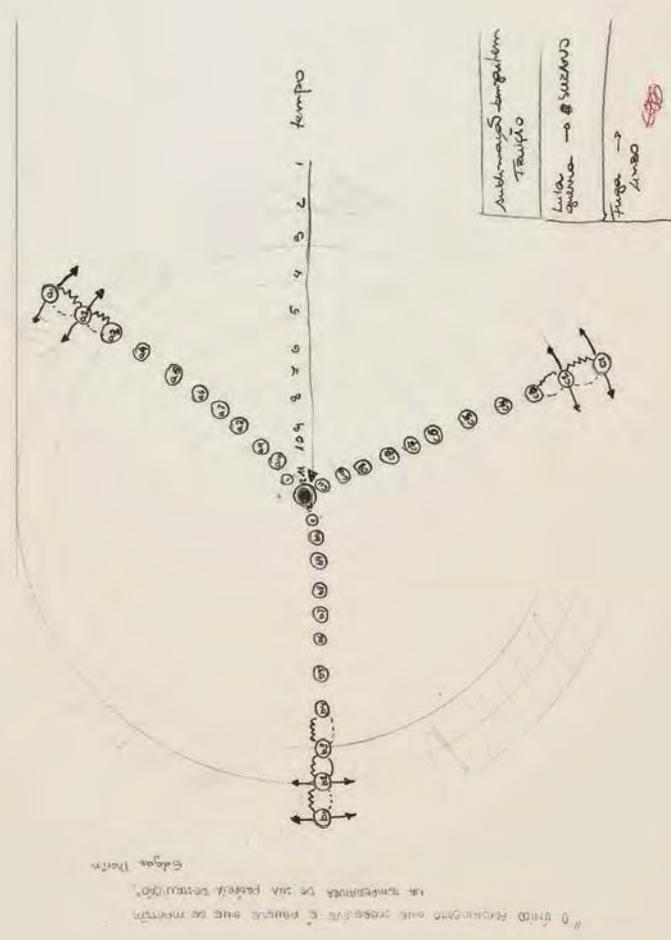
Talvez o jogador esteja morto... subindo a montanha e sendo provado. Para renascer?

Para que comece a pentar o jogador deve morrer. (?)

SEMPRA MONTANHA x HERÓI JOGADOR

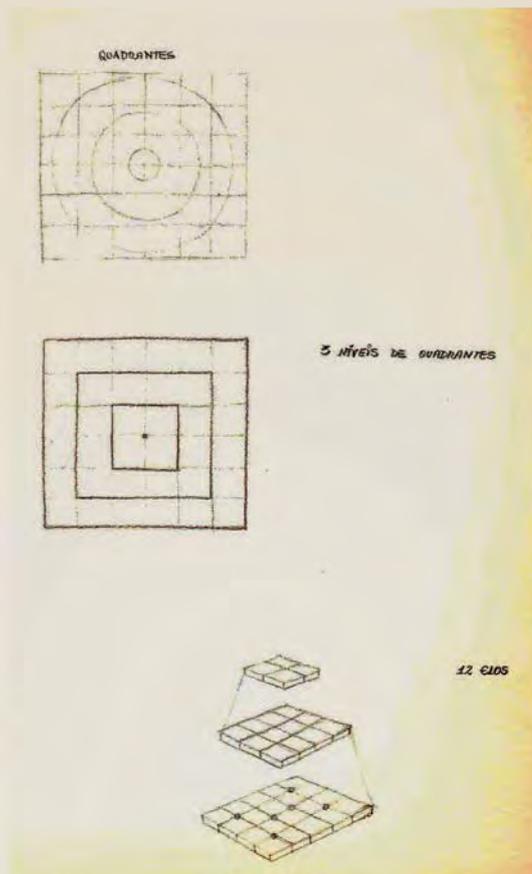
⇒

MUITOS MAPAS, DE NATUREZAS DIVERSAS, FORAM DESENHADOS AO LONGO DA PESQUISA. OS PRIMEIROS PREVIAM A RELAÇÃO PASSADO/PRESENTE/FUTURO COMO CONDIÇÃO DE FLUXO; A IDEIA FOI SUPERADA, MODIFICADA. OS MAIS RECENTES MAPAS INDICAM A RELAÇÃO ENTRE ELLOS / GUARDANTES / NÍVEIS COMO ESTRUTURA FUNDAMENTAL.



"O nível pesquisado não resolve e parece que se mantém na condição de sua própria existência". Edgar Morin

Fig. 53b – Mapas conceituais



Yamon.

- FEITA A ESCOLHA DO YAMON O JOGO DE XADRE EM UMA ÚNICA ÁREA DO MAPA FÍSICO DO JAPÃO COM O FUIZI BEM EVIDENTE.

↳ TRUQUE DESPROPORCIONAL PRA ISSO.

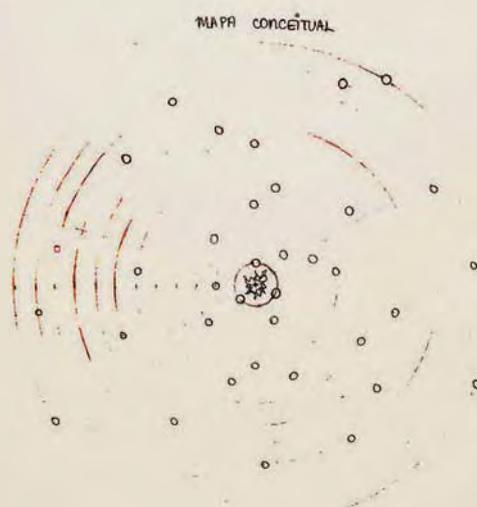
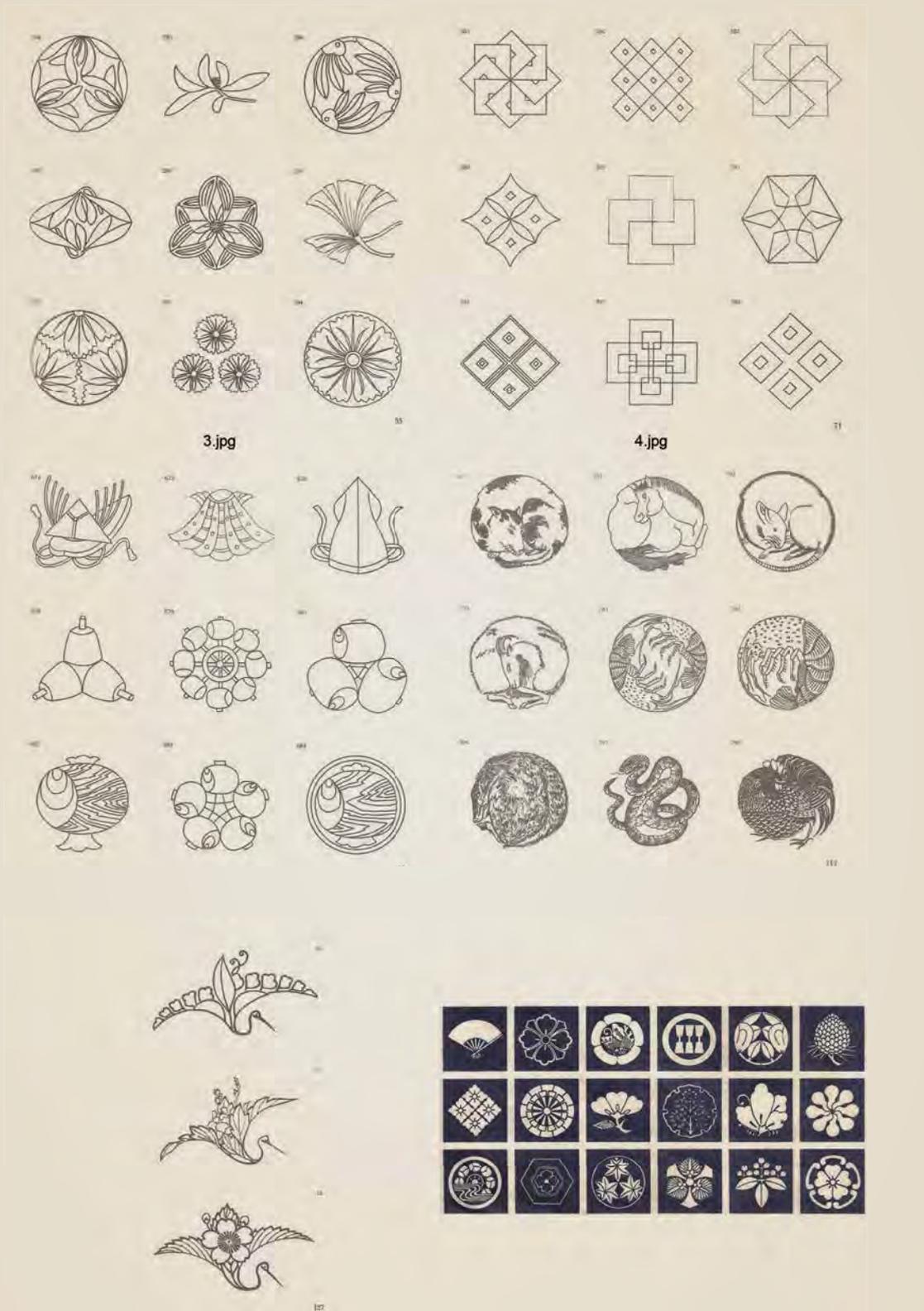


Fig. 54a – Mon



OS INDICATIVOS DE LIGAÇÃO DO JOGADOR COM O MISTÉRIO DO JOGO ESTÃO NOS MON. POR MEIO DELES OS DEUS SE MANIFESTAM.

Fig. 54b – Mon

MAIS MELANCÓLICO
DO QUE SOMA
O OUTONO NA PRAIA

LÍMPIA CACHOEIRA
A LUA DE VERÃO
RELUZ NA ALVURA

CONCHINHAS E PÉTRALS
DANÇANDO MISTRADAS
ROLANDO NAS ONDAS
PASSA A TOCHA
MENINOS SE ADESTRAM
NA ARTE DO NÓ

DE QUE FLOR
NÃO SEI
MAS QUE PERFUME!



FATIGADO NA ESTRADA
AO PROCURAR ABÚIGO
VI A GLICÍNIA



CÉU AZUL
LUA TRRIDA
NOS PULSORES D'ÁGUA

OS MON QUE EVOCARÃO HAIKU SÃO 
AQUELES COM TEMAS RELACIONADOS À FAUNA
E À FLORA.

Fig. 55a, 55b – Musashi



MUSASHI PRODUZIU MUITAS OBRAS
E INSPIROU OUTRAS TANTAS



Fig. 56a, 56b, 56c, 56d – Lotus e Fuji

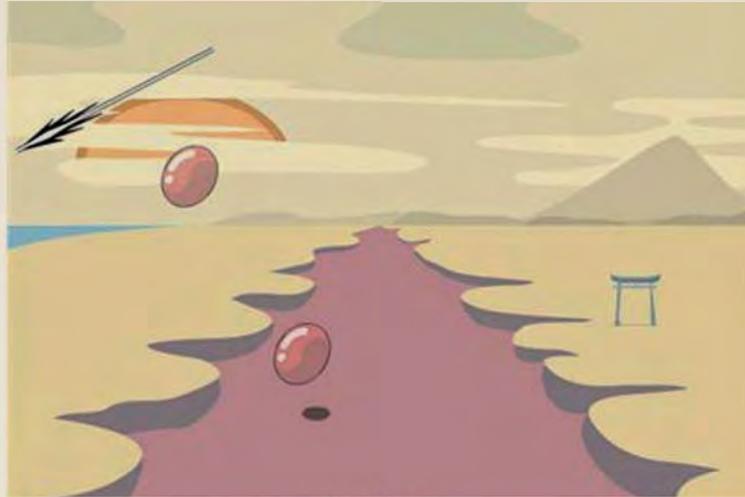


A IMAGEM MÍTICA DO MONTE FUJI TEM UMA ESTREITA RELAÇÃO
COM A FLOR DE LÓTUS, COM SUA SIGNIFICAÇÃO METAFÓRICA.



Fig. 57a, 57b, 57c – Games de referência

ALGUNS JOGOS FORAM INSPIRADOS E PERMITIRAM VISUMBAR PARA UMA MAKOTO RESULTADOS BASTANTE PROMISSORES.



flower-ss10.jpg

Fig. 57d, 57e – Games de referência



Fig. 58 – Referências gráficas



mapa japão.png

Fig. 59 – Fluxo

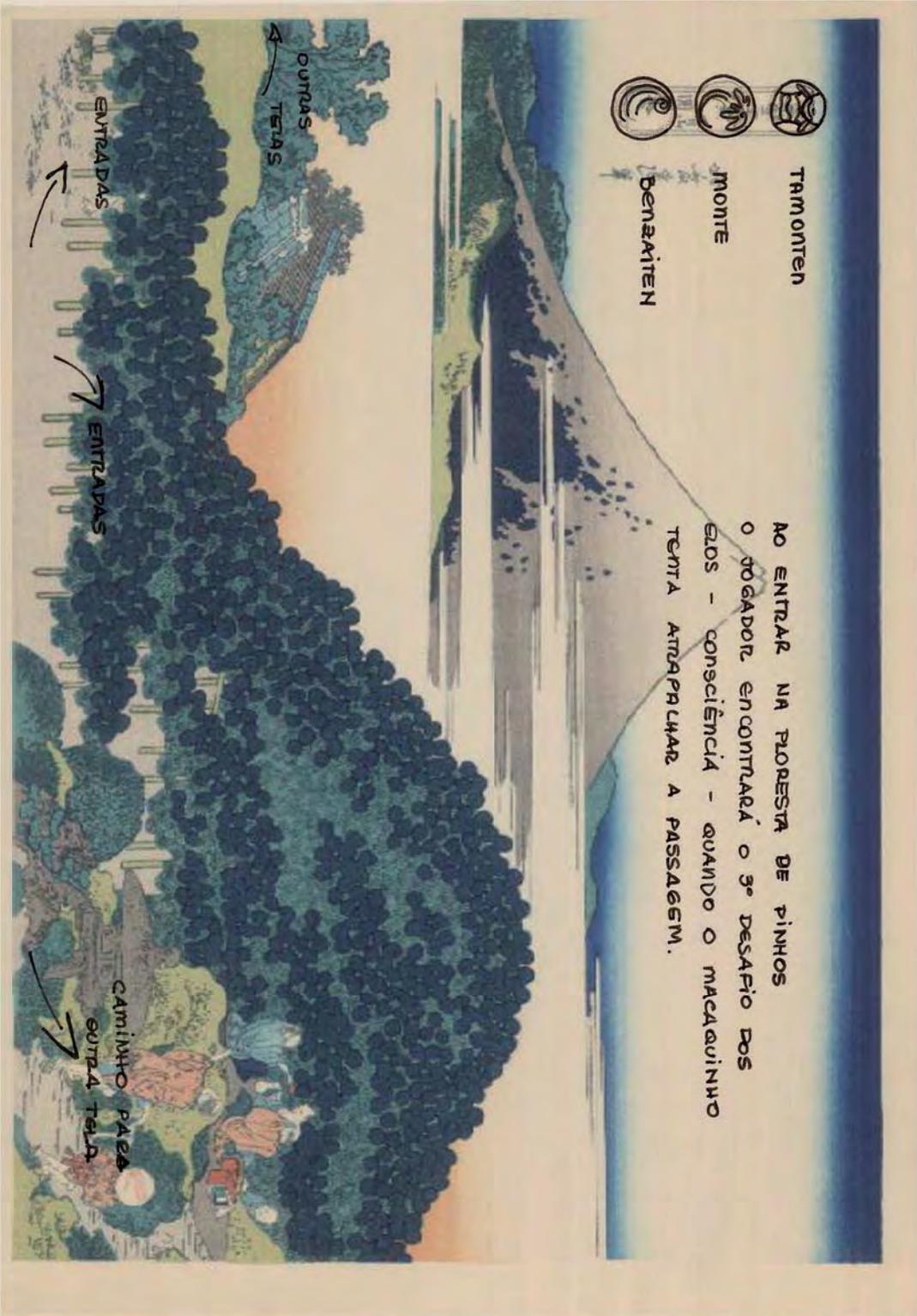


Fig. 60a, 60b, 60c, 60d, 60e – Referência de Literatura



VAGABOND : MUSASHI POP!

Fig. 61a, 62b, 62c – Kendô



O MONTE EM FLOR
CONTEMPLA A ILHA
CAMINHO DE MAKOTO



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa que pretendia caminhar do universo das artes plásticas para os domínios da gamearte encontrou o mais fértil dos campos a ser explorado sob a descoberta de que o videogame não representa tão somente um suporte, mas uma linguagem complexa. E assim como outras linguagens dentro das práticas artísticas a gamearte possui vocabulário, método, expressividade e técnicas próprias. Oferece ao artista a oportunidade de desenvolver diferentes faces de um mesmo tema por meio das etapas possíveis até a finalização do jogo. Etapas que compreendem desenho, modelagem, fotografia, roteiro, sonorização, entre outras.

Esta condição ampliou e facilitou o tratamento do tema Kendô como matéria de múltiplas possibilidades poéticas. Ainda que não para finalização do produto game, mas para produção do seu imediato predecessor, o roteiro.

A concepção do roteiro de Ilha Makoto esteve, desde seu início, centrada na necessidade de dar à essência da arte da espada, o Kendô, um novo “suporte” artístico, um no qual essa essência pudesse ser exaltada.

Esse esforço foi recompensado em um mergulho na história dessa arte marcial japonesa, em suas tradições e transformações, e em sua relação com outros conhecimentos.

Inegável foi o caráter de mutação vivenciado durante o processo de desenvolvimento da dissertação iniciado com foco na prática contemporânea da luta de espada e tornando-se uma viagem aos caminhos heroicos dos guerreiros samurais do século XVII. Neste processo o Kendô deixou de ser o alvo direto e passou a representar uma ligação, uma ponte temática entre o presente e o passado, entre ocidente e oriente, entre arte contemporânea brasileira e a arte da era Edo, no Japão.

Terminada esta primeira etapa, a proposta do roteiro, podemos considerar contemplado o desejo de expandir as possibilidades da temática e podemos garantir também que este é apenas o disparador para que novos processos se estabeleçam na sequência do projeto Ilha Makoto. É bastante provável que o game ganhe características não previstas até este momento, mas inerentes aos princípios de uma obra colaborativa, multiaxial e rizomática, como já constatado nas primeiras iniciativas

para a concepção da obra.

Se a temática se expandiu satisfatoriamente, por outro lado, foi preciso recuar quanto às afirmações em relação ao universo dos jogos eletrônicos para os quais se abriram questões tão difíceis de dimensionar quanto suas crescentes qualidades como linguagem artística. Estas mesmas qualidades que ofereceram a Ilha Makoto possibilidades de dialogar com as artes tradicionais mostraram que estas artes vão, quase naturalmente neste diálogo, sendo envolvidas e absorvidas pelos procedimentos, métodos e pela cultura já estabelecida dos games – das estéticas tecnológicas – até se tornarem simulacros dentro desta atmosfera. Reflexões como esta merecem certamente estudos adequados.

Também deste terreno movediço surgem propostas novas como a da utilização de uma mesma obra, caso deste roteiro, para outros fins, por exemplo, o da educação, na medida em que é latente a capacidade da linguagem dos games de redirecionar seus diálogos, assumindo novas posições sem se desprender da temática matriz.

Ao concluir esta etapa do roteiro apresentamos algumas diretrizes gerais para o jogo Ilha Makoto:

- Baseado em metáforas visuais.
- Sem resultados quantificáveis.
- Recompensas fundamentadas em fruição estética.
- Estrutura labiríntica e cíclica.

O anseio depositado no jogo quanto ao tema é que o jogador possa vivenciar, dentro do recorte escolhido, a experiência do contato com as artes e culturas japonesas. Partindo da primeira tela do jogo Kanagawa-oki nami-ura (A grande onda) – talvez a obra japonesa mais conhecida no ocidente – para ser lançado à aventura das paisagens que se multiplicam, e assim como pretendido desde o início da pesquisa, a uma abordagem na qual o ponto inicial constitui o menor referencial possível, e se lança à experiência das potencialidades tanto para o artista quanto para o provável público.

Apartir destas diretrizes e das referencias oferecidas ao longo desta dissertação é possível crer na construção de uma obra traçada dentro dos domínios da Gamearte e dedicada à beleza do caminho da espada.

BIBLIOGRAFIA

- ALMEIDA, Tereza Virgínia de. **Dicionário de Termos Literários** – Carlos Ceia. In: <http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/autoria.htm>.
- ALVES, Jorge. **Narratividade**. In: [<http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/N/narratividade.htm>] (acessado em 17 /06/2008)
- ADAM, Éric; MICOL, Huggues. **O sétimo suspiro do samurai I**. Conrad: São Paulo, 2002.
- An illustred encyclopedia of japonsese family crests**. Grafic-Sha/ Japan Publications, 2001.
- AMSTUTZ, Walter. **Japanese Emblems and designs**. New York: Dove Publications, 1970.
- ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.
- ASSIS, Diego. **Perspectivas para o jornalismo crítico de games**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade católica de São Paulo, 2007.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Papirus: Campinas, 2001
- BAHIA, Ana Beatriz; VARGAS, Antonio. Botticelli - **A primavera**. [http://www.casthalia.com.br/a_mansao/obras/botticelli_primavera.htm] (acessado em 20/07/2008)
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Vozes: São Paulo, 1981.
- BASHÔ. **Trilha estreita ao confim**. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- Biblioteca Gamemaster. **Os melhores games detonados**. Edge: São Paulo, 2008.
- BOBANY, Arthur. **Vídeo Game Arte**. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2008.
- BOUQUILLARD, Jocelyn. **Hokusai's Mount Fuji**. New York: Abrams, 2007.
- BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.). **O meio como ponto zero: metodologia de pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: UFRGS, 2002.
- CAMPOS, Haroldo de. **Hagoromo de Zeami**. São Paulo: Estação Liberdade, 1993.
- CROCKETT, Tobey. **Uma estética do jogo: ou, como apreciar o divertimento interativo**. In: SANTAELLA, L; FEITOSA, M. Mapa do Jogo. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, C. M. Pereira. **Uma tipologia dos games**. In: [www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1697-1.pdf] (acessado em 03/2008)
- CLUA, Esteban W. G; BITTENCOURT, João R. **Desenvolvimento de jogos em 3D: concepção, design e programação**. XXV Congresso da Sociedade brasileira de Computação.

- In: www.ic.uff.br/~esteban/files/Desenvolvimento%20de%20jogos%203D.pdf –
- COTRIM, Zilda. **O lúdico na obra de Palatinik**. Dissertação de mestrado. UNESP, 2004.
- CRAIG, D. Max. **A arte do Kendô e Kenjutsu**. São Paulo: Madras, 2005.
- CRAIG, D. Max. **The heart of Kendô**. Boston/London: Shambala, 2003.
- DANTAS, Luis Carlos. **O que foi o japonismo?** In: www.fjsp.org.br/agenda/07_01_japonismo/O%20que%20foi%20o%20Japonismo.doc
- DAVIS, Morton. **Teoria dos jogos – uma introdução não-técnica**. São Paulo: Cultrix, 1930.
- DOMINGUES, Diana. **A emergência de emoções artificiais: a condição interfaceada vivida seamless, nômade, móvel e autônoma em ciberinstalações**. In: *Emoção Artificial 3.0*. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.
- EGM Brasil, ed.64. In: **O futuro dos games**. Futuro Comunicações, São Paulo. Maio, 2007.
- Emoção artificial 3.0 – Interface Cibernética*. Org. Itaulab, São Paulo: Itaú Cultural, 2007.
- GENNARI, Maria Cristina. **Minidicionário Saraiva Informática**. Ed. Saraiva, São Paulo, 2001.
- GOGA, H. Matsuda. **Introdução ao Haikai**. Aliança Cultural Brasil-Japão: São Paulo.
- GRAU, Oliver. **Arte Virtual – da ilusão à imersão**. Ed. Unesp, São Paulo, 2005.
- GRAVETT, Paul. **Mangá – como o Japão reinventou os quadrinhos**. Conrad: São Paulo, 2004.
- HART, John. **The art of Storyboard**. Boston: Focal Press, 1998.
- HONDA, Isao. **Traditional Japanese Family Crests For Artists And Craftspeople**. New York: Dover Publications, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Ed. Perspectiva, São Paulo, 2001.
- HIERONYME, Andrew. **Playtime in the White Cube - game art: between interactive art and video games**. In: <http://ahieronymi.net/works/move.html> (consultado em: 14.04.2009)
- JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário básico de filosofia**. Rio de Janeiro: JZahar, 1996.
- JUUL, Jesper; NORTON, Marleigh. **Easy to use and incredibly difficult: On the mythical border between interface and gameplay**. (In: <http://www.jesperjuul.net/text/easydifficult/> (consultado em: 19.09.2008)
- JUUL, Jesper. **Without a goal**. In Tanya Krzywinska and Barry Atkins (eds): *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press 2007. In: <http://www.jesperjuul.net/text/easydifficult/> (consultado em: 19.09.2008)

- JUUL, Jesper. **The game, the player, the world: looking for a heart of gameness**. In: Level up: **digital games research conference proceedings**. Utrecht University, 2003. (<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>) (consultado em: 19.09.2008)
- KUISEKO, Ryokushu. **Brush writing**. Tokyo: Kodansha, 1988.
- LAURENTIZ, Silvia. **Game art**. In: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Game+art&highlight=gamearte> (consultado em: 19.09.2009)
- LEÃO, Lúcia. **Ciberarte à Gamearte ou da cibercultura à gamecultura**. In: http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/game_cultura/simposio.asp (consultado em: 18.10.2008)
- LEITE, Ligia Chiappini M. **O foco narrativo**. Ática: São Paulo, 1994.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 2000.
- MACHADO, Irene. **Gêneros no contexto digital**. Org. LEÃO, Lucia (org). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. (p.71) Iluminuras/Fapesp. São Paulo, 2002.
- MAGNANI, Luiz Henrique. **A instituição da cultura gamer I : contextualização**. In: http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=557&Itemid=9 (consultado em: 20.08.2009)
- MANGANI, Luiz Henrique. **Entre a liberdade e a coerção: videogame e construção de sentido**. In: <http://n-a-u.org/pontourbe02/HMagnani.html> (consultado em: 19.06.2009)
- MACIEL, Mario Luis Belcino. **Imagens e instalações interativas: inclusão digital**. In: VENTURELLI, Suzete(org.). Arte e tecnologia: interseções entre arte e pesquisa tecno-científicas. Brasília, 2007.
- MARCUS, Solomon. **No labirinto dos signos**. Org. LEÃO, Lucia (org). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. (p.125 a 128) Iluminuras/Fapesp. São Paulo, 2002.
- MARSCICANO, Alberto. **Haikai**. São Paulo: Oriente, 1988.
- MASSA, Solange. **A ideia da morte no Oriente: bases filosóficas. Prática Hospitalar, anoX**, 2008. In:<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mito-logiajaponesa> (consultado em: 20.09.2009)
- MEDEIROS, Afonso (org.). **O imaginário do corpo**. Goiânia: Funape, 2008
- MENDES, C. Lúcio. **Jogos eletrônicos – diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus, 2006.
- MOITA, Filomena. **Relação de gênero nos games**. In: <http://www.filomenamoita.pro.br/artigos.htm> (13.09.2007)
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Ed. Unesp, 2001
- MUSASHI, Miyamoto. **O livro dos cinco anéis**. Blumenau: Ed. Eko. Anterior a 1800.

- NESTERIUK, Sérgio. **Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades.** (p.23 a 36) Org. SANTAELLA, L; FEITOZA, M. Mapa do jogo. Cengage: São Paulo, 2009.
- NIETZEL, Britta. **Gespielt Geschichten.** (2000) Org. SANTAELLA, Lúcia. Games e comunidades virtuais. (In: csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu) OSTROWER, Fayga. A sensibilidade do intelecto. São Paulo: Campus, 1998.
- OZAWA, Hiroshi. **Kendô – the definitive guide.** Tokyo: Kodansha, 1991.
- Pictorial Encyclopedia of Japanese culture.** Tokyo: Gakken, 1987.
- PIGNATARI, Décio. **Comunicação Poética.** São Paulo: Ed. Moraes, 1981.
- PLACE, François. **O velho louco por desenho.** São Paulo: Cia das Letras, 2007.
- PIMENTEL, Luis A. **A poesia e suas demandas.** In: Poesia Sempre. Biblioteca Nacional: Rio de Janeiro, 2002.
- RANHEL, João. **O conceito de jogo e os jogos computacionais.** In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo. Cengage: São Paulo, 2009.
- REY, Sandra. **10 apontamentos sobre arte contemporânea e pesquisa.** In: VIS – revista do programa de pós-graduação em Artes – v.7, - Brasília: ed. PPG, 2008.
- SALLES, Cecília Almeida. **Crítica Genética. – uma nova introdução.** São Paulo: Educ, 2000.
- SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo.** Cengage: São Paulo, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano.** São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. **As imagens no contexto das estéticas tecnológicas.** Org: Venturelli, S. Arte e tecnologia: interseções entre arte e pesquisa tecno-científicas. Brasília: UNB, 2007.
- SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais.** (2004)
In: csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu (consultado em 07.09.2009)
- SANTANA, Fábio. **Os 100 melhores jogos.** Edge: São Paulo, 2008.
- SANTANA, Fábio. **A arte dos videogames.** São Paulo: Europa.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de games – uma abordagem prática.** Cengage: São Paulo, 2008.
- SHOUHAT, Ella e STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica.** - Multiculturalismo e representação. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- SIMON, Mark. **Storyboard – motion in art.** New York: Focal Press, 2007.
- SILVA, Georges da; HOMENKO, Rita. **Budismo: psicologia do autoconhecimento.** São Paulo: Pensamento, 1977.
- SOGABE, Milton. **Uma viagem da imagem pelo espaço.** In LEÃO, Lucia (org). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. (p.125 a 128) Iluminuras/ Fapesp. São Paulo, 2002.

- SOUZA, Tania Clemente de. **Discurso e imagem: perspectiva de análise do não-verbal**. In: <http://www.uff.br/mestcii/tania1.htm> (consultado em 07.03.2009)
- SUINO, Nicklaus. **The art of japanese swordmanship**. N. York/Tokyo: Weatherhill, 1994.
- TEIXEIRA, Luis Felipe. **Ludologia e novos média: Estado da arte**. In: www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/Estado%20da%20arte_ludologia_Anuario%20Lusofono_2007.pdf (consultado em 07.03.2009)
- TOBIAS, Ronald. **Twenty master plots (and how to build them)**. In: MURRAY, J. Hamlet no Holodeck. São Paulo: ed. Unesp, 2001.
- TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis**. Martins Fontes: São Paulo, 2001.
- TSUNETOMO, Yamamoto. **Hagakure – o livro do samurai**. Org.: WILSON, W. Scott. São Paulo: Conrad, 2004.
- TURNBULL, Stephen. **Enciclopédia dos Samurais**. São Paulo: JBC, 2006.
- VENTURELLI, Suzete. **Arte e tecnologia: intersecções entre arte e pesquisas tecnológicas**. Brasília: UNB, 2007
- WILSON, William Scott. **O samurai**. A vida de Myiamoto Musashi. São Paulo: Estação Liberdade, 2006.
- WOLF, Mark J. P. **The medium of the video game**. Austin: Texas Press, 2002.
- YUZAN, Daidoji. **Bushido – o código samurai**. São Paulo: Madras, 2005.
- YOSHIKAWA, Eiji. **Musashi**. São Paulo: Loyola, 2006.

TESES E DISSERTAÇÕES

- ALVARENGA, André. **Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame**. Dissertação (Mestrado em Geografia). Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
- ANDRADE, Luiz Adolfo. **A Galáxia de Lucas: sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal Fluminense.
- ASSIS, Diego. **Perspectivas para o jornalismo crítico de games**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.
- CUZZIOL, Marcos. **Games 3D: Aspectos de desenvolvimento**. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade de São Paulo, 2007.
- FERREIRA, Emmanoel. **Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

GOMES, Renata. **Agentes verossímeis: uma investigação sobre a construção dos personagens autômatos nos videogames**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008.

MAGNANI, Luiz. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico**. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Tecnologias). Universidade Estadual de Campinas, 2008.

NESTERIUK, Sérgio. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações da experiência de jogar**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

PICCINI, Maurício. **Por uma teoria das supercordas da narrativa**. Dissertação (Mestrado em Letras). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

TAVARES, Mônica. **A recepção no contexto das poéticas interativas**. Tese de doutorado. USP: São Paulo, 2000.

SITES CONSULTADOS:

<http://www.ludology.org> (acessado em março/2010)

<http://realidadesintetica.com> (acessado em março/2010)

<http://www.gamecultura.com.br> (acessado em março/2010)

<http://www.gamespot.com> (acessado em março/2010)

<http://www.cienciaecognicao.org> (acessado em março/2010)

<http://www.canalcontemporaneo.art.br> (acessado em março/2010)

<http://csgames.incubadora.fapesp.br> (acessado em março/2010)

<http://www.fabiofon.com> (acessado em março/2010)

ALTERIDADE:

<http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/alteridade.htm> (consultado em 16.07.2009)

AUTORIA:

<http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/autoria.htm> (consultado em: 21.06.2009)

BENZAÏTEN:

<http://www.pantheon.org/articles/b/benten.html> (consultado em 11.05.2008)

<http://www.buddhist-artwork.com/html/benzaiten-statues.html> (consultado em 11.11.2008)

<http://www.acbj.com.br/alianca/palavras.php?Palavra=227> (consultado em 11.05.2008)

<http://www.onmarkproductions.com/html/benzaiten.shtml> (consultado em: 19.04.2009)

BUDISMO:

<http://www.dharmanet.com.br/vajrayana/dalai8.htm> (consultado em: 17.06.2009)

http://www.bsgi.org.br/filosofia_causalidade.htm (consultado em: 17.06.2009)

GAMEARTE:

<http://ahieronymi.net/index.html> (consultado em: 21.05.2009)

<http://www.jesperjuul.net/text/easydifficult/> (consultado em: 21.05.2009)

<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> (consultado em: 21.05.2009)

<http://tamonten.deviantart.com/> (consultado em: 21.05.2009)

<http://jogos.uol.com.br/analises/playstation2/ult420u305.jhtm> (consultado em: 13.11.2008)

<http://www.videogameslive.com.br/> (consultado em: 27.05.2009)

<http://gamesareart.com/> (consultado em: 26.11.2008)

http://en.wikipedia.org/wiki/Cut_scene (consultado em: 27.05.2009)

HISTÓRIA DOS GAMES:

http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm (consultado em: 06.6.2008)

<http://computermuseum.50megs.com/magnavox2.htm>

(consultado em: 08.6.2008)

<http://gamehall.uol.com.br/site/videogames-como-tudo-comecou/>

(consultado em: 07.11.2008)

http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm (consultado em: 07.11.2008)

<http://computermuseum.50megs.com/magnavox2.htm> (consultado em: 07.11.2008)

<http://gamehall.uol.com.br/site/videogames-como-tudo-comecou/> (consultado em:

07.11.2008)

<http://www.artzero.net/tese/index.html> (consultado em: 13. 11.2008)

<http://n-a-u.org/pontourbe02/HMagnani.html> (consultado em: 13.11.2008)

<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm> (consultado em: 16.11.2008)

<http://www.discoverybrasil.com/videogame/> (consultado em: 16.11.2008)

<http://hotbarlo.blogspot.com/2008/10/estamos-pensando.html> (consultado em: 13.02.2009)

HISTÓRIA DOS SAMURAI E MUSASHI:

http://en.wikipedia.org/wiki/Miyamoto_Musashi_in_fiction

(consultado em: 23.02.2009)

<http://www.niten.org.br/samurai.htm> (consultado em: 23.02.2009)

<http://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/downloads/chanoyu.htm>

(consultado em: 24.02.2009)

http://pt.wikipedia.org/wiki/Miyamoto_Musashi (consultado em: 25.02.2009)

JAPONISMO:

www.fjsp.org.br/agenda/07_01_japonismo/O%20que%20foi%20o%20Japonismo.doc
– (consultado em: 17.06.2008)

<http://www.thaisconde.com/blog/index.php/2009/05/06/a-grande-onda-de-kanagawa?page=2> (consultado em 21.06.09)

MON:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Kamon_\(crest\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Kamon_(crest)) (consultado em 07.08.2008)

<http://www.maejima.com.br/historia-dos-emblemas.htm> (consultado em: 21.04.2009)

MONTE FUJI:

<http://360graus.terra.com.br/ecologia/default.asp?did=9857&action=reportagem>

(consultado em 16.02.2008)

http://pt.wikipedia.org/wiki/Monte_Fuji (consultado em 16.02.2008)

<http://japanese.about.com/library/blhiraculture28.htm> (consultado em 15.03.2008)

PERSONAGENS:

<http://www.nihonsite.com/lendas/index.cfm> (consultado em 07.08.2008)

http://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia_japonesa (consultado em 21.10.2007)

<http://www.acbj.com.br/alianca/palavras.php?Palavra=231> (consultado em 07.08.2008)

http://pt.wikipedia.org/wiki/Sete_Deuses_da_Sorte (consultado em 07.08.2008)

TAMONTEN:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Vaisravana> (consultado em: 17.04.2009)

http://giving.unc.edu/documents/carolina_connections/archives/fall2000/fall00ackland.htm (consultado em: 17.04.2009)

http://pt.wikipedia.org/wiki/Sete_Deuses_da_Sorte (consultado em: 17.04.2009)

http://megamitensei.wikia.com/wiki/Megami_Tensei_Wiki (consultado em: 11.06.2009)

<http://www.onmarkproductions.com/html/tamonten.html> (consultado em: 19.04.2009)

XINTOÍSMO:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Xinto%C3%ADsmo> (consultado em: 17.06.2009)

<http://www.culturajaponesa.com.br/htm/xintoismo.html> (consultado em: 17.06.2009)

JOGOS REFERÊNCIA

BISECTION DOMINION:

<http://zarat.us/tra/online-games/bisection-dominion.html> (consultado em 11.01.2008)

http://www.sxgames.com.br/jogosonline/jogos_detalhe.asp?idJogo=1334 (consultado em 11.01.2008)

http://jayisgames.com/archives/2008/01/bisection_dominion.php (consultado em 17.07.2009)

DARFUR IS DAYING

<http://www.darfurisdying.com/> (consultado em: 20.05.2009)

ECHOCRHOME:

<http://www.dailygame.net/news/archives/007342.php> (consultado em: 16.07.2009)

<http://www.us.playstation.com/PS3/Games/echochrome> (consultado em: 16.07.2009)

FLOWER:

<http://www.us.playstation.com/PS3/Games/Flower/Description> (consultado em: 21.06.2009)

http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23612 (consultado em: 21.06.2009)

<http://www.ingames.com.br/playstation-3/flower-o-jogo-zen-para-ps3/> (consultado em: 21.06.2009)

<http://mais.uol.com.br/view/3mk9h8436th5/flower-0402386EE4819326?types=A&>
(consultado em: 21.06.2009)

<http://jogos.uol.com.br/playstation3/analises/flower.jhtm> (consultado em: 21.06.2009)

<http://www.jenovachen.com/> (consultado em: 22.06.2009)

<http://www.eurogamer.pt/articles/flower-antevisa> (consultado em: 22.06.2009)

<http://playstation.joystiq.com/2008/05/09/jenova-chen-talks-about-flower-and-sonys-interest-in-grown-up/> (consultado em: 22.06.2009)

MANSÃO DE QUELÍCERA

http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm (consultado em 11.07.2008)

OKAMI:

<http://jogos.uol.com.br/analises/playstation2/ult420u271.jhtm> (consultado em: 14.04.2009)

<http://www.playstation.com.br/jogos/review/726-okami.htm> (consultado em: 14.04.2009)

<http://pt.wikipedia.org/wiki/%C5%8Ckami> (consultado em: 14.04.2009)

REALIDADES ALTERADAS:

<http://www.gamecultura.com.br/real/> (consultado em 11.05.2008)

CDS:

“Other same death” de André Oliveira⁸, tema original cedido pelo artista para o game Ilha Makoto.

Música incidental – “Canção de sentar”, canção do povo Ainu do Japão. No cd “Vozes de mundos perdidos”.

Trilha incidental – “Ayoro Kotan” – canção do povo Ainu do Japão. No cd “Vozes de mundos perdidos”.

Trilha incidental - “Paraíba” – Miro Hatori - Forró in the Dark

ANEXOS

ANEXO 1 - TRECHO DE ROTEIRO “OPERAÇÃO COSMOS”

CUTSCENE 1 - Sonho : Eco entre astoroides - Eco acorda no quarto do CDI

TERRA – Base CDI:

Eco Luz é um cadete recém formado. Esta em seu primeiro dia na base.

Fala cientista Poliz: Dica pra bola de titanio:

Mudar capicitor para bulbina de cobre

Contexto do educ sistema solar: indicar plutao foi rebaixado

CUTSCENE2 – Eco sobe no elevador

mudar o posicionamento dele no jogo: colocar no começo

adicionar o tutorial

CUTSCENE3- Eco espera sua senha para nave

Uma vez que voce concerta a maquina de teletransporte ganha carterinha:

Liberada tres quartos: sala de robo, nave, sala de controle

Eduk de planejamento ficou antes da decolagem

Eduk de velocidade media ficou na sala de operações...

So pode começar o Eduk de planejamento depois que ele foi pra hangar.

REvisar eduk de planejamento para indicar viagem a Jupiter:

Adicionar conteudo de velocidade no eduk:

Fazer Ferrus seguir ECO

CUTSCENE4 - decolagem eco...sem câmara de gel...

Capitulo 2:

Oracuclo falando...mapa tipo indiana Jones..traçando rota..

EUROPA:

CUTSCENE5 : Nave chegando em Jupiter ao lado de Europa. Nave entrando em Europa. Nave

Sobrevoando Cratera. Identificação do Meteorito. Vê nave aranhas. Decisão que é muito perigoso descer La.

Nave pousando na Universidade.

Início da Fase: Antes de sair Eco precisa calibrar seu colete espacial. Para isso ele precisa entender como funciona a gravidade em Europa. Eduk de Gravidade:

O primeiro lugar aonde Eco passa é um museu. Alguns itens neste museu é o esqueleto de um homem tubarão. EDUK Explicativo: DNA. Também existe o esqueleto de uma baleia grande. Existe um holograma de Jupiter e suas luas. A direita da sala existe uma maquete da Universidade Submarina aonde o jogador pode visualizar um mapa do local e perceber que ela se encontra submergida. NO final do museu existe uma loja de souvenirs aonde existe uma personagem que presenteará Eco um Balão.

CUTSCENE6: Eco desce no elevador (Europa) contador de altitude

Descida pro saguão:

Eco poderá andar livremente pela Universidade. Ao falar com alguém, todos o acharão um estranho, e aconselhem ele a primeiro falar com o Reitor.

SALA DA REITORIA: Eco explica ao reitor sobre o asteroide e sua missão de assegurar a proteção do local. O Reitor retruca que já existe uma equipe de pesquisadores já trabalhando no asteroide e que eles levaram o ultimo de seus submarinos que estão funcionando. Reitor menciona a possibilidade de um transporte alternativo, um submarino ainda em desenvolvimento. Reitor aconselha Eco a ir para Docas e falar com o capitão Barba Verde.

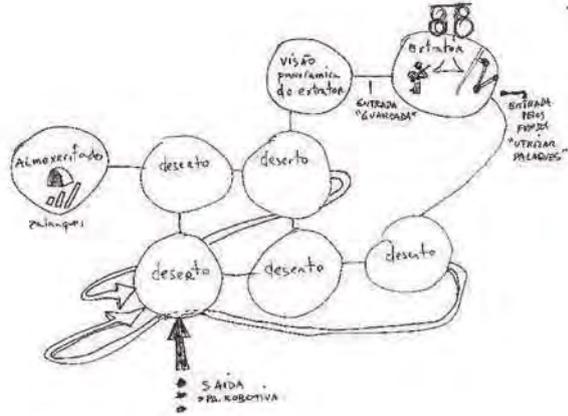
DOCAS: Barba Verde consiste em um robô com um papagaio no ombro. Ao falar com o robô, ele não responde. Personagem precisa falar com o papagaio para obter uma resposta. Antes de abordar qualquer assunto o Barba verde pede que Eco ache uma Repitadeira Automatica para concertar os parafusos frouxos de seu robô-escravo.

LABORATORIO: Existe um estagiário brincado de tiro-ao-alvo com a repitadeira num boneco. Eco pede para usar a repitadeira e o estagiário responde “ Só vou ti emprestar a repitadeira quando chegar minha hora de almoço”. Eco precisa desviar a atenção do aluno fazendo que o aluno mude de alvo que esta atirando. Logo ECO oferece uma alvo mais interessante e muda o boneco de lugar. A mascara do boneco cai, e ECO automaticamente a pega. Ao mudar de alvo, Eco pode modificar o relógio que se encontrava inicialmente na mira do estudante. Eco muda o horário do relógio para perto da hora de almoço. O estagiário olha pro relógio, levanta e vai almoçar deixando a repitadeira de lado.

DOCAS: Eco entrega a repitadeira ao Barba-Verde que em seguida concertar a cabeça do robô. É iniciada uma conversa sobre a utilização do Suba-Lula. Barba-Verde explica a Eco que o Suba-Lula precisa ser acabado, o projeto esta incompleto. Barba-Verde continua exaltando a necessidade que o Suba-Lula precisa de 3 marinheiros para poder navegar. Eco precisará achar os projetos de construção do Sub-Lula e recrutar 2 marinheiros para acompanhar-lo em sua viagem. Caso Eco insista em uma conversa, Barba Verde o ajuda e avisa Eco que parte dos projetos se encontram na Biblioteca.



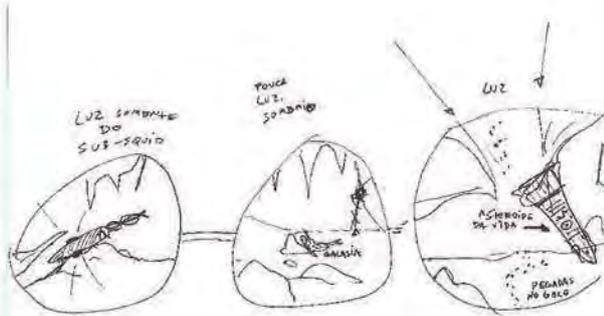
chegada_titan.GIF



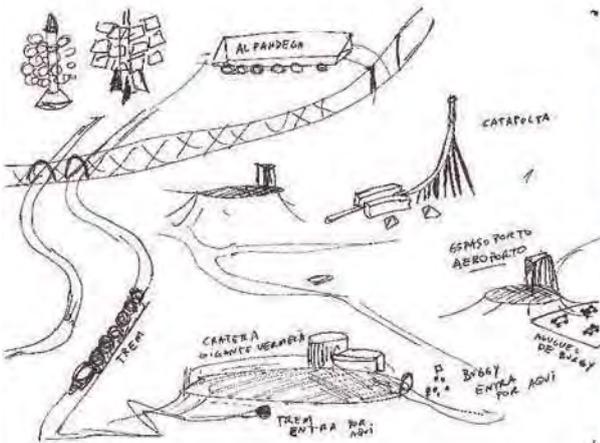
deserto_titan.GIF



Eros.GIF



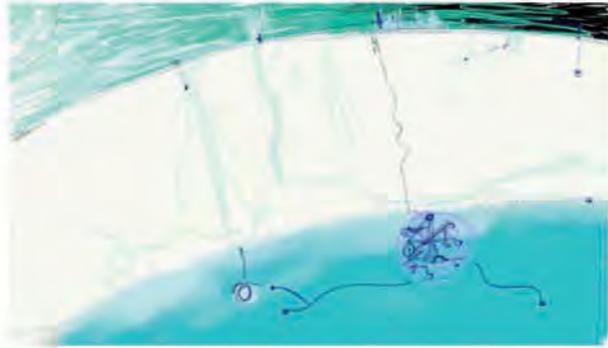
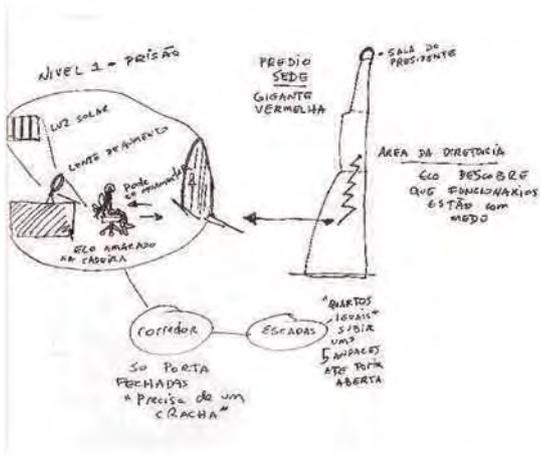
europa.GIF



lua.GIF

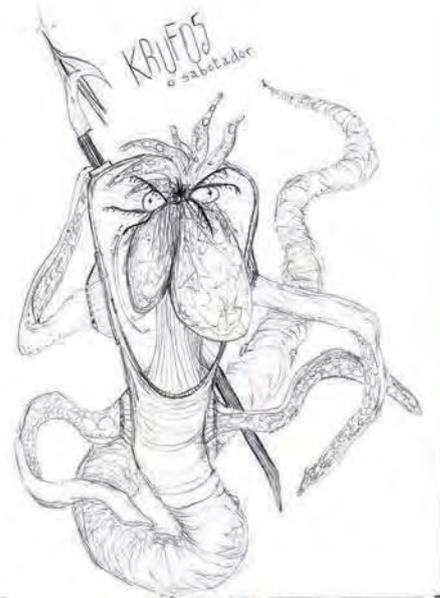


lua.jpg



marTE.GIF

sc_io_.jpg



scan0002.jpg

scenario colegio.jpg



scenario marTE.jpg

SCn_titan.jpg

ANEXO 2**OTHER SAME DEATH - ANDRÉ LUÍS DE OLIVEIRA**

Essa música surgiu primeiramente da necessidade de criar uma ambientação para uma idéia. Geralmente componho a partir de alguma idéia musical, mas nesse caso procurava servir a um propósito já pensado. Vinha fazendo uma série de músicas sobre um tema psicologicamente instável. Sobre como é possível se deslocar sem sair do lugar. A essa série fui dando o nome de Other Same Place a fim de agrupar todas sobre o mesmo título, mesmo que não definitivo. A idéia estava sendo inspirada principalmente pela linguagem dos jogos de videogame. O suposto tema final surgiu então da necessidade de expressar diversos sentimentos contraditórios em uma música só.

Ainda falta desenvolver algo que a deixe mais agressiva em alguns pontos, mas acredito estar num estado quase pronto. Repensando o conceito do Other same Place, o estar em um lugar estando em outro, agir não agindo, etc, cheguei à conclusão de que o final deveria ser ganhar perdendo. Perder não o jogo, mas algo fundamental para manter o personagem no jogo, a vida. Disso parti para a concepção do tema principal.

Não utilizei instrumentos reais em momento algum da concepção. Tudo foi iniciado e terminado apenas em um computador comum. O tema principal foi pensado utilizando um piano e depois passado para uma harpa que executa a simples melodia no início da música. Daí, busquei referências em obras que acho excelentes. As principais foram a trilha do jogo Age of Conan: Hyborian Adventures, e o tema principal dos filmes da série SAW (Jogos Mortais), de Charlie Clouser. Eu diria que principalmente esse último me inspira bastante. Em seguida montei a instrumentação que iria utilizar: cordas (violino, viola, cello, contrabaixo), clarinete, piano, harpa, percussão sinfônica, combinados com uma bateria eletrônica, alguns efeitos eletrônicos e um baixo sintetizado. O bumbo eletrônico marca durante toda a música algo que simboliza o batimento cardíaco. A forma escolhida para a música foi o 'Tema e Variações', muito comum em jogos e filmes, pois permite trabalhar um tema

característico de um personagem ou de uma fase de forma a criar uma música toda baseada nesse tema. Então, o maior objetivo da música é mostrar uma tensão criada sobre um personagem que se lança à morte sem arrependimento, com a certeza de que sua vitória permanecerá em um local onde ele deixará de existir. A sugestão de nome para a música é Other Same Death.

ANEXO 3 - CD

TRILHA SONORA ORIGINAL

- “Other same death” de André Oliveira⁸, tema original cedido pelo artista para o game Ilha Makoto.

GUIA SONORO DE ESTILO

- Música incidental – “Canção de sentar”, canção do povo Ainu do Japão. No cd “Vozes de mundos perdidos”.
- Trilha incidental – “Ayoro Kotan” – canção do povo Ainu do Japão. Trilha incidental - “Paraíba” – Miro Hatori - Forró in the Dark