



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
- Campus de Bauru -
Departamento de Artes e Representação Gráfica – DARG



MONNA RANZOTI ROCHA CAMARGO

**LABIRINTOS NARRATIVOS E A DIGITALIZAÇÃO DO
LÚDICO: PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO PARA
O PRÓLOGO DE UMA HISTÓRIA INTERATIVA**

BAURU

2019

MONNA RANZOTI ROCHA CAMARGO

**LABIRINTOS NARRATIVOS E A DIGITALIZAÇÃO DO
LÚDICO: PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO PARA
O PRÓLOGO DE UMA HISTÓRIA INTERATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, habilitação em Bacharel, apresentado ao curso de Artes Visuais – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para conclusão da graduação, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Vânia Cristina Pires Nogueira Valente.

BAURU

2019

MONNA RANZOTI ROCHA CAMARGO

LABIRINTOS NARRATIVOS E A DIGITALIZAÇÃO DO LÚDICO: PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO PARA O PRÓLOGO DE UMA HISTÓRIA INTERATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, habilitação em Bacharel, apresentado ao curso de Artes Visuais – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para conclusão da graduação, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Vânia Cristina Pires Nogueira Valente.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a Dr.^a Vânia Cristina Pires Nogueira Valente.

Prof.^a Dr.^a Thaís Regina Ueno Yamada

Prof.^a Dr.^a Luana Maribele Wedekin

Bauru, Junho de 2019.

Aos meus pais.

Que este trabalho seja meu atestado de gratidão a todo o tempo, esforço e amor que vocês dedicaram à minha educação. Cada linha aqui escrita é mais fruto do mérito seu do que meu, pois nenhuma das palavras que aqui residem teriam sido escritas se não fosse pela constante presença e empenho mantidos em minha razão.

Espero, algum dia, poder retribuir pelo menos metade do que fizeram por mim.

RESUMO

Este projeto relata o desenvolvimento do prólogo de uma *visual novel* – um gênero de jogo digital baseado no conceito da narrativa interativa. As particularidades e limitações observadas pelo modelo ludonarrativo, assim como as possíveis maneiras de trabalhá-las são analisadas e exploradas: pontuam-se as soluções ferramentais, conceitos e influências visuais e temáticas necessárias para consolidar um trabalho do gênero. Visualmente, este projeto visita a figuração humana, a estética do branco e preto, as artes do extremo oriente (levantando os pintores Hua Sanchuan e Zeng Hao como referência), a ornamentação europeia medieval de raiz hiberno-saxônica e a arquitetura clássica do sudeste asiático. Alimentando-se dos conceitos trazidos por uma seleção de autores (tais como Ernest Adams (2010), Johan Huizinga (1944), Arlindo Machado (1997) e Joseph Campbell (1949)), este trabalho de conclusão de curso discute os principais fundamentos do conceito de jogo, narratividade, interatividade e questões atreladas à natureza da estética digital.

Palavras chave: Jogo; Visual Novel; Game Design; Narratividade; Ludonarratividade.

ABSTRACT

This project reports on the development of the prologue of a visual novel – a digital game genre based on the concept of interactive narrative. It analyzes and explores the particularities and limitations observed by the ludo-narrative model, as well as the possible ways for working with them, while pointing out the instrumental solutions, the concepts and the visual and thematic influences required to bring about a piece in the genre. Visually, this project visits the human figure, the aesthetics of black and white, Far Eastern arts (using artists such as painters Hua San-Chien and Zeng Hao as a reference), medieval European ornamentation of Hiberno-Saxon roots and classical architecture from Southeast Asia. By building upon concepts brought by a selection of authors (such as Ernest Adams (2010), Johan Huizinga (1944), Arlindo Machado (1997) and Joseph Campbell (1949)), this undergraduate thesis discusses the main foundations for the concepts of game, narrativity, interactivity and questions related to the nature of digital aesthetics.

Key Words: Game, Visual Novel, Game Design, Narrativity, Ludo-Narrativity.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Exemplo de Narrativa em Estrutura de Galhos.....	11
FIGURA 2 – Exemplo de Narrativa em Estrutura de Dobradura.....	11
FIGURA 3 – Exemplo de Narrativa em Estrutura de Dobradura Acrescentada de Variáveis.....	12
FIGURA 4 – “Templos à distância”, Elia Locardi.....	16
FIGURA 5 – “Música Suave e Poder em Abundância”, Hua San-Chiuen. 1991.....	17
FIGURA 6 – “Canção de Hibisco e Dança”, Tu Zhiwei. 2005.....	18
FIGURA 7 – “Ninfã”, Zeng Hua Dun Huang. 2006.....	19
FIGURA 8 – “Capital ‘A’, detalhe de iluminura.....	20
FIGURA 9 – Comparação entre o quadro 6 com a fotografia utilizada como referência.....	21
FIGURA 10 – Comparação do quadro 5 com a fotografia utilizada como referência.....	22
FIGURA 11 – Comparação do quadro 7 com a fotografia utilizada como referência.....	22
FIGURA 12 – Comparação do quadro 46 com a fotografia utilizada como referência.....	23
FIGURA 13 – Gráfico exemplificando a estrutura em 3 atos.....	38
FIGURA 14 – Gráfico exemplificando a Jornada do Herói.....	39
FIGURA 15 – Árvore Narrativa do Primeiro Capítulo de “A Casa da Farsa”	45
FIGURA 16 – Perfis: Desenvolvimento de Personagens: Cortesãs (1)	48
FIGURA 17 – Perfis: Desenvolvimento de Personagens: Cortesãs (2)	49
FIGURA 18 – “Eidell”	50
FIGURA 19 – Estudos para o <i>character design</i> de Eidell (1)	51
FIGURA 20 – Estudos para o <i>character design</i> de Eidell (2)	51
FIGURA 21 – “Han Lan-Ying”, Hua Sanchuan	52
FIGURA 22 – Estudos para o <i>character design</i> de Eidell: 3 (Vestimenta).....	53
FIGURA 23 – Estudos para o <i>character design</i> de Eidell: 3 (Vestimenta - Ornamentação) – Descartado.....	53
FIGURA 24 – Processo – “Eidell”	54

FIGURA 25 – “Daevlin”	55
FIGURA 26 – “Dançarinos Siameses Cobertos de Ouro”	56
FIGURA 27 – Processo – “Daevlin”	57
FIGURA 28 – “Frainne”	58
FIGURA 29 – Primeiro Esboço Para as Personagens Frainne e Daevlin.....	59
FIGURA 30 – Processo – “Frainne”	60
FIGURA 31 Figura 31 – “Moraugh”	61
FIGURA 32 – Detalhe de “Banquete Noturno”, Huan Sanchuan (1930-2004)	62
FIGURA 33 – Processo – “Moraugh”	63
FIGURA 34 – “Deirdre”	64
FIGURA 35 – Deirdre – Ângulos do Rosto.....	65
FIGURA 36 – Processo – “Deirdre”	66
FIGURA 37 – “Quimera”	67
FIGURA 38 – Estudos para Quimera	68
FIGURA 39 – “Cartaz do Filme <i>Contatos Imediatos de Quarto Grau</i> , de Olatunde Osunsanmi”. 2009.....	68
FIGURA 40 – “O Rei e Seus Convidados”	69
FIGURA 41 – Estudos e “O Homem Desagradável”	69
FIGURA 42 – Interior do Templo Hinduísta Mandir	70
FIGURA 43 – Cruzes Celtas.....	71
FIGURA 44 – Processos – “Cena 6”	71
FIGURA 45 – Primeiros rascunhos para o <i>Story Board</i> de a ‘Casa da Farsa’	72
FIGURA 46 – Primeira Versão dos Quadros (1)	73
FIGURA 47 – Primeira Versão dos Quadros (2)	74
FIGURA 48 – Confecção dos Quadros.....	75

FIGURA 49 – “Água Atirada ao Ar em Fundo Preto.....	76
FIGURA 50 – Comparação Entre o Vaso <i>Loetz & Juventa</i> Com O Jarro Utilizado por Eidell.....	76
FIGURA 51 – Processos: Quadros – 1	77
FIGURA 52 – Processos: Quadros – 2	78
FIGURA 53 – Quadros Finais – 2.....	79
FIGURA 54 – Processos: Quadros – 3.....	80
FIGURA 55 – Quadros Finais – 3	81
FIGURA 56 – Processos: Quadros – 4	82
FIGURA 57 – Quadros Finais – 4	83
FIGURA 58 – Processos: Quadros – 5	84
FIGURA 59 – Quadros Finais – 5	85
FIGURA 60 – Processos: Quadros – 6	86
FIGURA 61 – Quadros Finais – 6	87
FIGURA 62 – Quadros – 7.....	88
FIGURA 63 – Quadros Adicionais	89
FIGURA 64 – Exemplos da HUD Sobreposta ao Campo do Jogo	90
FIGURA 65 – Indicadores de Fala da Personagem Daevlin.....	91
FIGURA 66 – Indicadores de Fala da Personagem Frainne	91
FIGURA 67 – Indicadores de Fala da Personagem Moraugh	92
FIGURA 68 – Janelas de Diálogo.....	92
FIGURA 69 – Tela Inicial	92
FIGURA 70 – Estudos de Ornamentação Para a Tela Inicial	93
FIGURA 71 – Janela de Pausa à esquerda e Janela de Tutorial à direita	93

SUMÁRIO

RESUMO.....	4
LISTA DE FIGURAS.....	5
1. INTRODUÇÃO.....	10
2. A MÍDIA LUDONARRATIVA: CONTEXTUALIZANDO O DEBATE.....	14
3. PERCURSO METODOLÓGICO.....	16
3.1 Referências Iniciais.....	16
3.2 Ferramentas e Recursos.....	20
4. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	24
4.1 Definindo Termos.....	24
4.1.1 O Jogo.....	24
4.1.2 Interface.....	26
4.1.3 Narração, Narratividade e Suspensão Voluntária de Descrença.....	27
4.1.4 O Autor.....	28
4.2 O Digital Enquanto Experiência Estética.....	29
4.3 Dissonância Ludonarrativa e Suspensão de descrença.....	32
5. FUNDAMENTOS.....	34
5.1 Os Fundamentos do Jogo.....	34
5.1.1 Regras.....	34
5.1.2 Mecânicas.....	35
5.2 Narrativa.....	37
5.2.1 Estrutura.....	38
6. ROTEIRO.....	41
6.1 Sinopse.....	41
6.2 O Roteiro de “A Casa da Farsa.”	42
6.3 Árvore Narrativa.....	45
7. CONCEPT ART E DIREÇÃO DE ARTE.....	47
7. 1 Personagens.....	47
7.1.1 Elenco Principal.....	48
7.1.1.1 EIDELL.....	50
7.1.1.2 DAEVLIN.....	55
7.1.1.3 FRAINNE.....	58
7.1.1.4 MORAUGH.....	61

7.1.1.5 DEIRDRE.....	64
7.1.1.6 A QUIMERA.....	67
7.1.2 Elenco Secundário.....	69
7.2 Cenários.....	70
7.3 Quadros.....	72
7.3.1 Primeiros Estudos.....	72
7.3.2 <i>Story Board</i>	74
7.3.3 Quadros Finais.....	75
7.3.4 Quadros Adicionais.....	89
7.4 H.U.D.....	90
8. MONTAGEM DA DEMO – A DEMONSTRAÇÃO JOGÁVEL.....	94
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	96
REFERÊNCIAS.....	100

1. INTRODUÇÃO

É o foco deste trabalho traçar as especificidades – teóricas e técnicas – necessárias para a produção de um jogo eletrônico dentro do gênero *visual novel* (misto de jogo com história interativa, trabalhado em suporte digital), além de descrever os caminhos metodológicos tomados durante seu desenvolvimento. Como produto final, foi produzida uma *demo* (demonstração jogável) apresentando uma fração do prólogo da narrativa – intitulada “A Casa da Farsa” –, acrescido do conjunto de *concept arts*¹, *story boards*², roteiro e demais estudos necessários para a pré-produção do projeto.

A pesquisa transita essencialmente por questões formais e metodológicas: como tornar possível a confecção de uma obra nestes moldes? Quais os recursos e conhecimentos técnicos que devem ser levados em conta? Qual o referencial teórico a ser adotado para compreender os pré-requisitos do conceito de jogo e, especificamente: jogo e narratividade? Existem especificidades?

Se traçarmos uma linha a partir de cada uma destas questões as veremos convergir para um vértice em comum: o estudo da *ludonarrativa*, uma cooptação entre os termos “ludologia” (o estudo daquilo que é lúdico; escola que discorre através de análises antropológicas para compreender os jogos como atividades culturais da humanidade) e da “narratologia” (o estudo das narrativas, reais ou fictícias, empregado pela dramaturgia e pelo estudo de roteiro em matérias audiovisuais). O termo alude à intersecção entre jogabilidade e narrativa, considerando o primeiro através do escopo do segundo. O termo foi utilizado pela primeira vez pelo desenvolvedor Clint Hocking, em outubro de 2007, enquanto discorria sobre as implicações da “dissonância ludonarrativa” presente em alguns jogos. Por associação, este termo faz mais referência à linguagem dos *video games* (jogos formalizados exclusivamente dentro do suporte digital) do que às outras atividades lúdicas, uma vez que o evento descrito pela amálgama do termo está naturalmente mais presente em jogos virtuais do que em analógicos (ADAMS, *Fundamentals of Video Games*, 2010, p.22).

Análoga à ideia de “narrativa interativa”, a *visual novel* se insere nos gêneros ludo-digitais que mais genuinamente cultivam o conceito de ludonarratividade: pertence à referida categoria aqueles jogos digitais que jazem sobre o conceito do *texto escrito*. A narratividade, as histórias, os diálogos, as caracterizações dos personagens e a construção de cenários fictícios direcionam autoritariamente os escopos basais que distinguem tais obras como *jogos* e não somente como histórias interativas. O *gameplay*³ de uma *visual novel* baseia-se na oferta de opções criptografadas

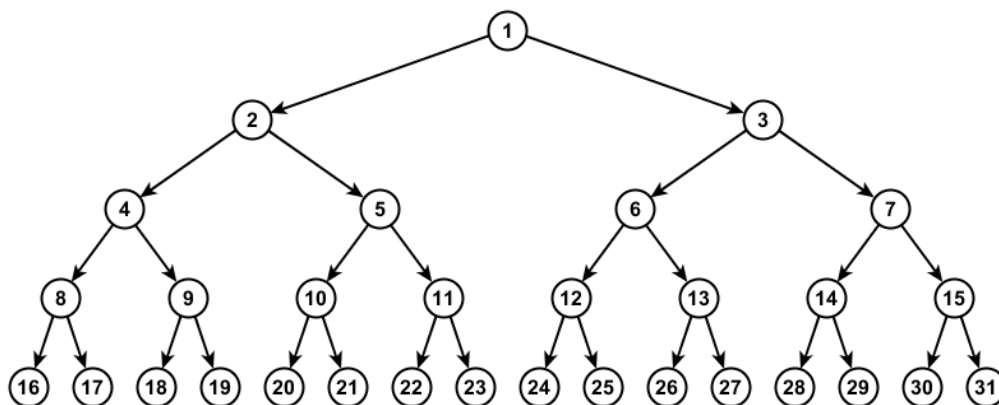
¹ *Concept Art*: O conjunto de ilustrações e esboços que definem a identidade visual de personagens, cenários e demais elementos exibidos em obras narrativo-visuais como filmes, animações, obra audiovisual, artes sequenciais e mídia interativa.

² *Story Board*: esquematização gráfica na forma de imagens e ilustrações organizadas em sequência com o intuito de pré-visualizar um filme, animação, arte sequencial, produção audiovisual ou mídia interativa.

³ *Gameplay*, ou “jogabilidade”: o conjunto de ações, regras e desafios que definem as mecânicas de um jogo (ADAMS, 2010, p.19).

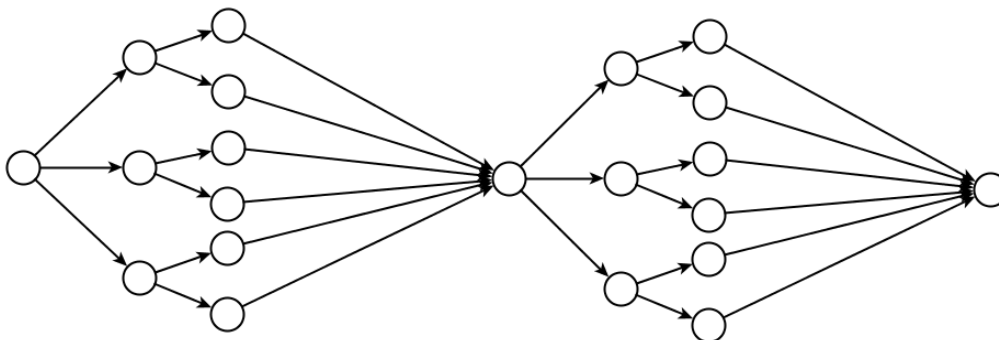
pelo desenvolvedor ao jogador que, recebendo-as dentro de um contexto literário simulado, elege as alternativas que lhe parecerem mais favoráveis, tomando as rédeas da narrativa: está incumbido no receptor o papel de conduzir a canonicidade do conto com o qual ele interage. Para se designar às obras que adotam tal padrão de progressão foi convencionado o termo “estrutura dos galhos” (*Branching Structure*, Figura 1) (ADAMS, 2010, p.171): as histórias partem de um início em comum, um “tronco”, que se ramifica em ao menos duas possibilidades com desfechos distintos, abdicando de uma resolução em favor da outra; até que a próxima bifurcação desvirtue novamente o lugar comum da linearidade e assim por diante; gerando fractais de exploração que submergem o jogador dentro de labirintos de possibilidades. Além da estrutura dos galhos, existe a “estrutura da dobradura” (*Foldback Story*, Figura 2) (ADAMS, 2010, p.173-174), que se assemelha à árvore enquanto que em determinados nós, chamados “eventos inevitáveis”, as várias ramificações se agrupam em um acontecimento singular. A pluralidade não-linear das bifurcações é liberada e retida seguidas vezes, até rumarmos para um final ou único ou finais distintos.

Figura 1 – Exemplo de Narrativa em Estrutura de Galhos.



Nelson, 2015. Fonte: thestoryelement.wordpress.com⁴

Figura 2 – Exemplo de Narrativa em Estrutura de Dobradura.

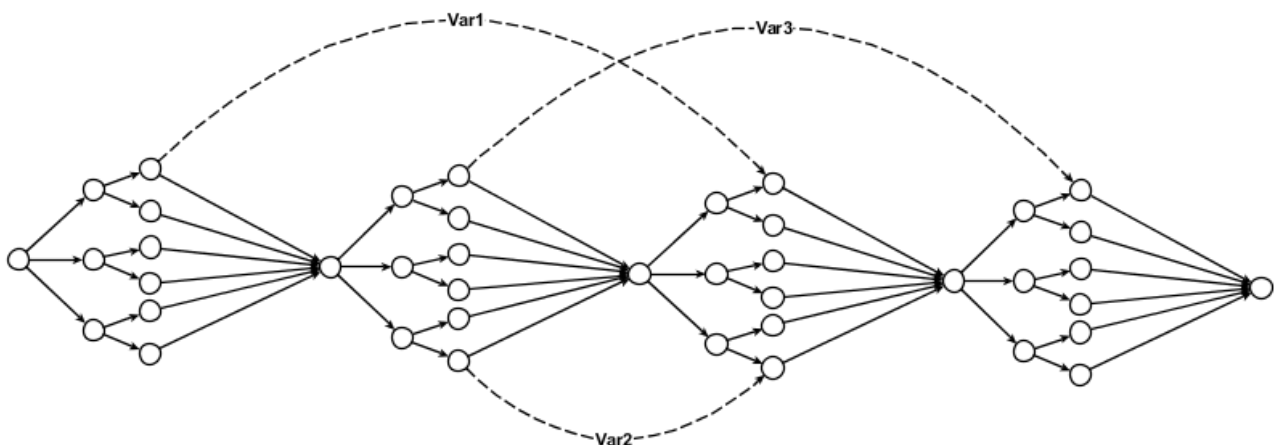


Os pontos de convergência das rotas são os chamados “eventos inevitáveis”. Nelson, 2015. Fonte: thestoryelement.wordpress.com⁴

⁴ Disponíveis em: <<https://thestoryelement.wordpress.com/2015/02/11/designing-branching-narrative/>>. Acesso em 22 de Maio 2019.

A pluralidade ferramental do suporte digital nos permite ainda criar um *estado de mundo* – uma configuração que possibilita maiores extrapolações não-lineares, seja em uma estrutura de galhos ou na dobradura, sem que haja a necessidade de escrever cada ramo analogicamente: as decorrências narrativas são montadas em acordo com a programação de *variáveis* – uma condição numérica localizada na memória de um programa capaz de representar uma expressão cujo valor é alternável; na prática, isso possibilita armazenar determinadas ações tomadas pelo usuário durante o jogo para que elas desencadeiem condições futuras (Figura 3). Este conceito possui diversas aplicações, desde alterar o gênero de todos os pronomes das linhas de diálogo (como “ele” ou “ela”) de acordo com o gênero que o jogador definiu para o seu protagonista durante a etapa de criação de personagens, ou eliminar de todos os ramos possíveis a presença futura de um personagem que possa ter morrido em detrimento das ações do jogador. Variáveis podem ser empregadas através de diversos mecanismos: contadores de pontos que quantificam as habilidades e ações do personagem, interações pré-estabelecidas entre a interface e o leitor-usuário, condições *falsas* ou *positivas* que representam numericamente as decisões do jogador dentro da narrativa, etc. Uma estrutura em dobradura, especialmente, pode-se aproveitar muito de um estado de mundo, fazendo com que cada aproximação do jogador com o conteúdo seja única e particular, a depender das variáveis que ele destravar.

Figura 3 – Exemplo de Narrativa em Estrutura de Dobradura Acrescentada de Variáveis.



Fonte: Nelson, 2015. thestoryelement.wordpress.com⁴

A *demo* realizada para este projeto segue a estrutura da dobradura com a utilização de variáveis. Esta estrutura foi eleita por ser considerada aquela com a melhor mobilidade de produção, pois deve-se considerar o fato de que narrativas interativas com possibilidades muito prolíferas de finais sofrem mais com o risco de abatimento do peso dramático – em comparação com histórias lineares, cujos acontecimentos e finais singulares podem ser escritos de forma a contemplá-la em

sua totalidade, respeitando tema, tom e mensagem (ADAMS, 2010, p.183). Também não há garantia de que o jogador vá experimentar a história em sua melhor possibilidade emocional. Portanto, preferiu-se a adoção da estrutura da dobradura e dos eventos inevitáveis para garantir valor dramático na narrativa.

Independente dos finais, há valor na experiência do labirinto: o peso dramático das histórias interativas encontra-se em sua jornada e não necessariamente em seu fim (MACHADO, *Hipermídia: O Labirinto Como Metáfora*, 1997, p.149). Parte do valor de entretenimento se dá na limitação de previsão das consequências destas escolhas: o jogador pode se deparar com saldos positivos ou negativos, arcando ou se beneficiando com as implicações de suas próprias trilhas. Reside aqui o valor de *desafio*, a *condição de término* e a *condição risco-recompensa* (ou a condição de “vitória ou derrota”, de maneira vulgarizada) em jogos deste gênero (que serão aclarados ao longo do texto).

Além das demandas formais e das discussões teóricas, a próxima metade do problema da pesquisa se dá em relação à personalidade *visual* do produto, considerado em sua totalidade desde a interface até o planejamento conceitual da obra. Para Adams, a atenção aos valores estéticos contribui para tornar o jogo em uma experiência consistente: ela trabalha em prol da harmonia do produto, tornando-o palatável e associável. Um jogo com más escolhas visuais pode comprometer a compreensão de suas funções e obstruir a experiência (ADAMS, 2010, p.21). Essa atenção aos valores estéticos torna-se imprescindível à medida que as linguagens digitais avançam: os processadores gráficos já são capazes de suportar uma grande quantidade de informação na tela, oferecendo liberdade de criação para mundos ficcionais e composições refinadas capazes de aprimorar os laços entre a obra e as inteligências sensíveis do jogador. Não se fala aqui de qualidade gráfica, excluindo os jogos antigos deste privilégio: a maioria dos jogos da era 8bits, populares nos anos 80, possuíam uma qualidade visual extremamente eficaz e apreciável, ainda que simples. Simplicidade não implica em penalizações contra a estética, podendo, inclusive, até intensificá-la: falamos de coordenação visual e não de complexidade gráfica.

2. A MÍDIA LUDONARRATIVA: CONTEXTUALIZANDO O DEBATE

Dentre suas milhares de definições, a arte contemporânea advoga pelo usufruto de suportes e materiais não convencionais. Sendo a democratização do digital talvez o principal marco da virada do século, é infactível afirmar que não seja este o suporte que melhor compreenda o contemporâneo: é1111 seu fruto, consequência, sequela e estado de significação. Em outras rotas, o lúdico também foi uma das linguagens recorridas pela expansão artística modernista. Apenas um viés tradicionalista é capaz de tratar estas entidades como artisticamente adequadas somente enquanto separadas: a experiência oferecida por matérias ludo-digitais é perfeitamente cabível enquanto catarse estética.

Para além da experimentação artística, existe interesse mercadológico e cultural nos jogos digitais (crescente desde a década de 70). Este mercado se consolida hoje como um dos maiores polos do entretenimento mundial, competindo igualmente com o contingente de Hollywood e demais vias clássicas do entretenimento. Como descrito pelo artigo do jornal *The Guardian*⁵, “*Video Games Now Outperform Hollywood Movies*”, em 2009, o lucro gerado por empresas de *games* ultrapassou a receita das grandes produtoras cinematográficas americanas. Em relação ao peso destas produções como peças cultural-nacionais, podemos citar o caso de empresa CD Projekt Red, tida como uma das maiores empresas do território polonês, sendo responsável por boa parte da renda de exportação do país com o lançamento do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* no ano de 2015, alcançando a margem de 1,6 bilhões de dólares (revista virtual PC Gamer⁶, fevereiro de 2017).

Entretanto, esta performance não é visível no Brasil, cujo interesse pelo desenvolvimento da atividade ainda é emergente. A produção de jogos digitais no território sofreu por tempo considerável com o baixo incentivo cultural e estrutural, contradizendo o observado empenho global na importação desses produtos. Basicamente, o Brasil sempre foi um país que consumiu muitos *video games*, mas que sempre penou em produzi-los (uma análise que pode ser expandida para o mercado de entretenimento de maneira geral). Salienta-se também o estilo nacional de produção, mais focada em pequenas investidas como jogos de *browser* (que podem ser processados por navegadores de internet, como o *Internet Explorer* ou o *Chrome*, por exemplo) e aplicativos de celular. Trata-se de um quadro bastante destoante dos grandes polos do mercado mundial, mais focados em gerar experiências narrativas assistida por uma desenvoltura gráfica apurada. Em 2014, o BNDES registrou cerca de 133 empresas de *games* atuantes no território (em boa parte empresas pequenas e microempreendimentos), um número considerável em comparação com as 42 empresas em 2008. Esta mesma pesquisa demonstrou que existe um potencial de crescimento deste mercado, incentivando a instituição a providenciar investimentos vindouros, que passaram a colher os seus

⁵ CHATFIELD, Tom. 2009. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood> >. Acesso em 5 de Jan. 2018.

⁶ CHALK, Andy. 2017. Disponível em: < <http://www.pcgamer.com/cd-projekts-market-cap-breaks-16-billion-making-it-one-of-netherlands-largest-companies/> >. Acesso em 5 de Jan. 2018.

frutos muito recentemente.

O desenvolvedor iniciante caminha por uma trajetória complexa: é sabido que o desenvolvimento de um profissional em potencial irá se dar, essencialmente, trabalhando em tempo real na área almejada. Adentra aqui a problemática da produção brasileira que, por ainda não estar bem estabelecida, culmina na carência de muitos estudantes que não veem a possibilidade de finalizar apropriadamente a sua trajetória de estudo e formação. Estes desenvolvedores então ingressam no mercado independente, ao qual este projeto diz respeito.

Jogos independentes não podem contar com uma infraestrutura refinada nem com um investimento farto, resultando em um berço de produções com caráter geralmente mais simples do que aqueles vistos em grandes produções (rotuladas popularmente com o termo “AAA”). Estes produtos, portanto, devem compensar o baixo valor de produção através de mecânicas convincentes e pelo fator de imersão, geralmente conquistado através da identidade visual: muitos dos jogos nascidos em meio independente se responsabilizaram pelo surgimento do termo *game art*, um gênero experimental interessado em imergir o jogador através da experiência estética, colocando a mecânica e a jogabilidade em segundo lugar. Justifica-se, desta forma, o estilo adotado pelo projeto: a *visual novel* é um gênero simples, que requer baixo processamento gráfico e uma programação sucinta; suas mecânicas centrais são objetivas e focadas na narratividade, possibilitando abordagens imersivas e artísticas se trabalhadas certeiraamente.

É notado que determinada categoria possui maiores chances de se desenvolver quando ocorre um fluxo de referências no contexto cultural no qual ela se situa – ainda que este fator não seja determinante. Como assinalado anteriormente, um dos objetivos deste projeto é o de difundir as conclusões aqui adquiridas para torná-las uma referência a desenvolvedores independentes brasileiros. A própria possibilidade de existência de um jogo imersivo, mas de simples confecção, pode servir de referência como um modelo de *game* possível dentro do quadro independente.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Segundo as instâncias metodológicas da pesquisa no campo das Artes Visuais, esta é uma *pesquisa em arte*, de caráter de conhecimento interdisciplinar, com finalidade pura, básica ou fundamental, de natureza criativa, com objetivos exploratórios. Por ser uma pesquisa-criação, seus dados são de natureza subjetiva, mas igualmente foram necessários procedimentos de pesquisa bibliográficos.

Com origem em um projeto pessoal anterior (uma história em quadrinhos não publicada intitulada “Além do Exílio”), “A Casa da Farsa” se aproveita do mesmo mundo de fantasia inspirado por referências culturais e histórias do mundo antigo e medieval de todos os continentes, gerando um mundo culturalmente quimérico, com etnias e culturas fictícias que misturam inspirações de civilizações reais. O principal cenário da história se dá em uma casa de cortesãs.

A primeira etapa da pré-produção foi estabelecer a lista de referências que guiariam a concepção da obra e definir quais as ferramentas a serem utilizadas.

3.1 Referências Iniciais

A cultura fictícia a ser representada em “A Casa da Farsa” têm raízes na arte do Sudeste Asiático, das quais se destacam: as ruínas de *Angkor Wat*, no Camboja; o *Wat Phra Kaew* ou “Templo do Buda Esmeralda”, e o Grande Palácio de Bangkok, na Tailândia; *Shwedagon Zedi Daw* ou “Pagoda Dourada” e as ruínas da antiga cidade de *Bagan* (das quais temos os templos *Sulanami* e *Htilominlo*), em Mianmar (Figura 4); e as ruínas de *Pranbanan*, Indonésia.

Figura 4 – “Templos à distância”, Elia Locardi.



Antiga Cidade de Bagan, Burma, Mianmar. Jan. 2013. Fonte: Blamedemonkey.com – Uniq Travel & Destination Photography.⁷

⁷Disponível em: <<https://blamethemonkey.com/temples-in-the-distance-sunset-bagan-myanmar>>. Acesso em 4 de Jan. 2018.

Os livros *A História Ilustrada da Arquitetura*, (Emily Cole, Publifolha, 2013) e a série *Grandes Civilizações do Passado*, da editora Folio (2006), compõem o repertório imagético que enriqueceu o conceito dos cenários.

Também foram visitadas outras fontes culturais a fim de compor o quebra-cabeça que centraliza a identidade visual do projeto: o design dos personagens busca referências nas pinturas dos artistas chineses Hua Sanchuan (1930 - 2004) (Figura 5), Tu Zhiwei (1951) (Figura 6) e Zeng Hao Dun Huang (1963) (Figura 7).

Figura 5 – “Música Suave e Poder em Abundância”, Hua Sanchuan. 1991.



Série “As 100 Belezas”. Aquarela sobre Seda, 26cm x 84 cm. Coleção privada. Fonte: Pintrest ⁸

⁸ Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/47850814764138772/> >. Acesso em 6 de Jan. 2018.

Figura 6 – “Canção de Hibisco e Dança”, Tu Zhiwei. 2005.



Óleo sobre Tela. 90cm x 150cm. Coleção Privada. Fonte: poramoralarte-exposito.blogspot.com⁹

⁹ Disponível em: poramoralarte-exposito.blogspot.com/2015/12/tu-zhiwei_4.html. Acesso em 6 de Jan. 2018.

Figura 7 – “Ninfa”, Zeng Hua Dun Huang. 2006.



Série: *Fei Tian*. Óleo sobre Tela, 130cm x 146cm. Coleção Privada. Fonte: Zhdhart.com ¹⁰

Para além do eixo Índia, China e Sudeste Asiático, também foram cooptados traços da arte carolíngia, hiberno-saxônica e dos gêneros por elas inspirados. A estrutura, a forma e a base compositiva dos cenários e figurinos mantêm alicerces com o centro-sul da Ásia, enquanto que a ornamentação e os padrões decorativos em suas entrelinhas receberão uma influência oeste-europeia, pois julgou-se interessantes acrescentar influências de um contexto geográfico e histórico completamente distinto daquele que estará sendo utilizado como a base da construção visual. Em relação a estas novas fontes, destacam-se principalmente as imagens vistas nos livros iluminados produzidos pelas culturas em questão, dentre os quais citamos os manuscritos *Plutarchus: Vitae Illustrium Virorum* (séc. 1473-1474) (Figura 8) *Évangiles de L'année* (séc. XI) e *Biblia: dite Seconde Bible de Charles le Chauve* (séc. IX, 871-877).

¹⁰ Disponível em: < <http://www.zhdhart.com/en/index.php>>. Acesso em 6 de Jan. 2018.

Figura 8 – “Capital ‘A’”, detalhe de iluminura.



Plutarchus: Vitae Illustrium Virorum, página 644. Séc. XV. Fonte: gallica.bnf.fr - Bibliothèque Nationale de France ¹¹

Além das referências estéticas, foi necessário recorrer às soluções pertinentes ao estudo de anatomia humana, para o qual o livro “Figure Drawing – Design and Innovation” de Michael Hampton (2013) foi um artefato fundamental. Esta busca foi considerada absolutamente necessária, uma vez que o material a ser produzido sintoniza um cenário burlesco, povoado por personagens cujos corpos, gestos e poses quase sempre tendiam a requisitar um conhecimento anatômico avançado.

Em questões de narrativa, tom e tema, as principais referências que nortearam a história foram os filmes *Memórias de uma Gueixa* (Rod Marshall, 2005) e *O Clã das Adagas Voadoras* (Yimou Zhiang, 2003) e a série literária *Canção de Gelo e Fogo* (George R.R. Martin, 1996 – 2011). Quanto à jogabilidade, “A Casa da Farsa” absorve influências de *Dragon Age* (série, Bioware, 2009 - 2014), *Mass Effect* (série, Bioware, 2007 - 2017), *Dreamfall: The Longest Journey* (Funcom, 2006), *Cat Lady* (Harvester Games, 2012), *Downfall* (Harvester Games, 2016) e *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015).

3.2 Ferramentas e Recursos

Tanto os designs dos personagens quanto a finalização das 75 imagens que compõem a demonstração de *gameplay* trilharam por caminhos orgânicos e assistemáticos: é possível dizer que não há separação visível entre os *story boards* e o produto final, uma vez que percebeu-se que o segundo já tomava forma conforme os primeiros iam sendo refinados a fim de apurar a

¹¹ Disponível em: <<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8446958b/f9.item.r=Gioacchino%20de%20Gigantibus>>. Acesso em 31 de Maio de 2018.

visualização. Os personagens principais receberam uma primeira conceituação através do desenho tradicional para somente depois receberem uma versão digital, enquanto os demais conseguiram ser estabelecidos em seu design definitivo em momento de refinar os *story boards*.

Todas as pinturas digitais foram realizadas através do software *Adobe Photoshop CC 2018*, em *speed painting* (“pintura rápida”, técnica digital inspirada pelo Impressionismo). Este estilo de pintura garantiu profundidade de texturas e volumes de forma prática, ideal para um projeto dirigido e produzido por uma única pessoa. A fim de transmitir expressividade e textura, a ferramenta mais recorrida foi a *smudge* (“borrar”), que simula digitalmente uma pintura tradicional. A simulação de profundidade de textura pode ser reforçada pela utilização dos filtros *Craquelure* (“Craquelé”). Em relação a primeira, só é possível conseguir o resultado obtido ao manter todas as opções zeradas (*Image – Filter Galery – Craquelure*, “Imagem – Galeria de Filtros - Craquelé”). As linhas remanescentes dos rascunhos foram mantidas pois percebeu-se um valor estilístico em sua presença.

A obrigação da boa representação anatômica tornou-se mandatória: houve ao menos quatro imagens que requisitaram referências fotográficas, referenciadas a diante (Figuras 9, 10, 11 e 12). Estas referências também se expandiram para os cenários (p.70) e outros elementos (p.76).

Figura 9 – Comparação entre o quadro 6 com a fotografia utilizada como referência.



À direita: “Detalhe do quadro 6”, elaborado pela autora. 2019. Desenho Digital, Photoshop. À esquerda: “Kimberly Thompson”, Juan C. Izarrany. Projeto “Philadelphia Dance Photo”, 2013. Fotografia. Fonte:philadelphiadancephoto.org¹²

¹² Disponível em: < <http://philadelphiadancephoto.org/>>. Acesso em 30 de Maio 2018.

Figura 10 – Comparação do quadro 5 com a fotografia utilizada como referência.



À esquerda: “Detalhe do quadro 5”, elaborado pela autora. 2019. Desenho Digital, Photoshop. À direita: “Capa do Livro ‘Mach Band Region’, de Maria Rachel Hooley”, Claudia “Phatpuppy” Mockinney. Fotografia. Fonte: phatpuppyart.com¹³

Figura 11 – Comparação do quadro 7 com a fotografia utilizada como referência.

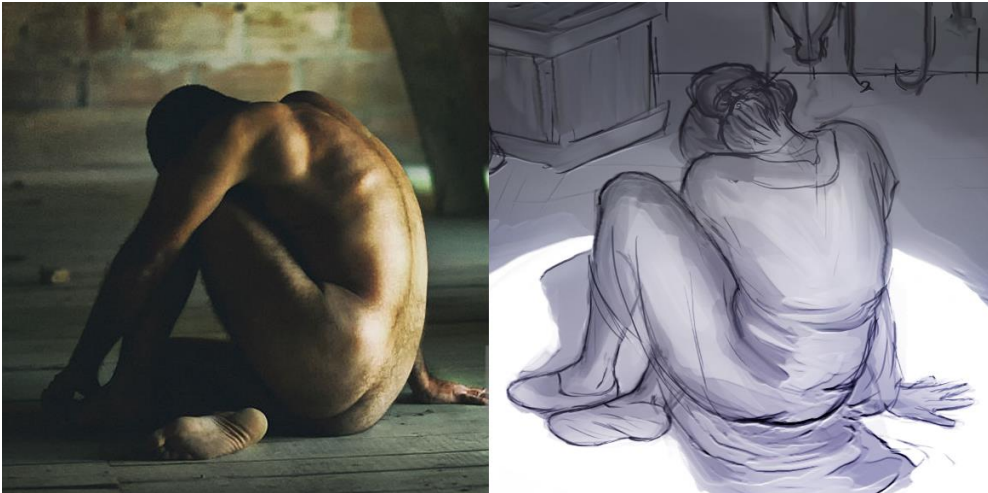


À esquerda: “Detalhe do quadro 7”, elaborado pela autora. 2019. Desenho Digital, Photoshop. À direita: Juan C. Izarrany. Projeto “Philadelphia Dance Photo”, 2013. Fotografia. Fonte: philadelphiadancephoto.org¹⁴

¹³ Disponível em: < <https://phatpuppyart.com/>>. Acesso em 21 de Maio 2019.

¹⁴ Disponível em: <<http://philadelphiadancephoto.org/>>. Acesso em 21 de Maio de 2019.

Figura 12 – Comparação do quadro 46 com a fotografia utilizada como referência.



À esquerda: “Detalhe do quadro 46”, elaborado pela autora. 2019. Desenho Digital, Photoshop. À direita: “Vista Total das Costa de um Homem sentado no chão de uma casa velha”, Yannick Moigne/ EyeEm. Fotografia. Fonte: media.gettyimages.com¹⁵

O limite de tempo e recursos justificam desenvolver apenas uma parcela do prólogo e direcionar a paleta de cores para uma gama mais objetiva e sucinta.

O jogo foi formalizado através do software *ClickTeam Fusion*, especializado na produção de jogos 2D – o que vem a ser o caso. Por simular algumas condições de maneira prévia, portar uma interface mais intuitiva do que outras *engines*¹⁶ e disponibilizar opções que agilizam as linhas de programação, este programa minimiza a necessidade de conhecimento muito aprofundado em programação.

¹⁵ Disponível em: <<https://media.gettyimages.com/photos/rear-view-full-length-of-naked-man-sitting-on-wooden-floor-in-old-picture-id677137513?s=2048x2048>>. Acesso em: 21 de Maio 2019.

¹⁶ *Engine*: ou “Motor Gráfico”: Neste contexto, trata-se do software que dá suporte à programação e construção de um jogo digital

4. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

4.1 Definindo Termos

Antes de dar prosseguimento aos demais tópicos, convém lembrar que, por tratar-se de uma monografia com uma carga técnica específica, faz-se necessário justificar quais os termos que serão adotados para se referir a determinados conceitos. Será preferível a utilização de terminologias originais em inglês, ainda que as mesmas contenham traduções equivalentes em português, pois frente ao assunto que nos envolve são estes os termos mais universalmente utilizados para se referir àquilo que realmente se pretende aludir quanto às situações observadas, facilitando a aproximação deste projeto de pesquisa com o material já produzido dentro do assunto e evitando perder a associação dos leitores já familiarizados com o meio. Abre-se margem, ao mesmo tempo, para a possibilidade de iniciar os leitores que se encontram na situação oposta à dos iniciados, pois cada um dos termos serão devidamente apresentados e traduzidos.

Convém, em igual maneira, apresentar quais os conceitos de “jogo”, “interface”, “narratividade” e “autoria” a serem visitados.

4.1.1 O Jogo

Quando nos referirmos a “jogo”, levantamos a definição trazida por Salem e Zimmerman (*Rules of Play: Fundamentals of Game Design*, 2004, p. 93): “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em uma consequência quantificável”, enquanto que jogar “é um movimento livre dentro de uma estrutura muito mais rígida” (SALEM; ZIMMERMAN, 2004, p. 300). Eliminamos, dentro deste conceito, o ato despretensioso de “brincar”, que dispensa a existência de regras que estimulem a tomada de decisões ou condições de término implícitas. Na mesma linha, Ernest Adams (*The Fundamentals of Game Design*, 2010) trabalha uma definição um pouco mais específica, enfatizando o ato do “fingimento”, necessário para tornar convincente o ambiente artificial gerado pelo jogo: “Um jogo é uma atividade lúdica, conduzida dentro do contexto de uma realidade simulada, na qual os participantes tentam alcançar pelo menos um objetivo arbitrário, mas significativa, através de ações que cooptem com regras.” Ele introduz o conceito de jogo comparando-o com outras formas lúdicas, como os quebra-cabeças e as brincadeiras infantis, estabelecendo os princípios da *regra* e do *objetivo* como os pontos norteadores de sua composição:

Regras são instruções que ditam o ato de jogar. Um brinquedo não acompanha qualquer regra que dite a maneira correta com o qual ele deva ser interagido nem com um objetivo que você, enquanto jogador, deva tentar alcançar. Pode-se brincar com uma bola ou com um graveto da forma que lhe apetercer. Na realidade, pode-se imaginá-los como qualquer outra coisa. Brinquedos que simulem outros objetos (tal como uma boneca se assemelha à um bebê real) podem *sugerir* uma maneira apropriada de brincar, mas a sugestão não é uma regra. De fato, crianças pequenas sentem um prazer especial em brincar de uma maneira que subverta completamente o propósito sugerido pelo brinquedo, como tratar uma boneca como um carro.

Se for adicionado um *objetivo* distinto ao ato de brincar – um objetivo particular a ser alcançado – então, o artigo deixa de ser um brinquedo para se tornar um *quebra-cabeça*. Quebra-cabeças tem uma única regra que define o objetivo, mas eles raramente carregam regras que ditam como se encontrar com o objetivo. Algumas abordagens podem ser infrutíferas, mas elas não são exatamente proibidas.

Um *jogo* deve incluir *regras* e um *objetivo*. Jogar um jogo requer o ato de fingimento e é uma atividade muito mais estruturada do que um brinquedo ou um quebra-cabeça. Desta maneira, eles requerem maturidade. (...) (ADAMS. 2010, p. 2-3. Traduzido pela autora.)

Constata-se que o jogo possui o ato “fingimento” (*pretending*) como matéria, pois consolida-se somente no momento em que o jogador aceita ser recebido dentro de sua simulação de necessidades abstratas requisitadas. Citando o próprio exemplo de Adams, “chutar uma bola em uma rede é um ato que não tem qualquer sentido ou relevância no mundo real, entretanto, pela duração de um jogo de futebol, os jogadores (e os espectadores) fingem que chutar uma bola em uma rede é relevante” (ADAMS. 2010. p. 5-6).

Esta “realidade simulada” foi alcunhada por Huizinga (1872-1945) de *círculo mágico*, e alude ao universo mental estabelecido durante um jogo. Irá, inclusive, ressaltar que a existência destes *universos simulados* foi a verdadeira formadora da multiplicidade significadora que permitiu a complexidade da sociedade humana, em suas mais diversas formas: desde os contornos físicos da vida jurídica aos terrenos sagrados (HUIZINGA, 2000, p. 18, p.59), estes ambientes apenas são reconhecido como tal pois existe uma sintonia que concorda em tratá-los de maneira excepcional indiferente da natureza geográfica que os compõem de fato – trata-se exatamente do mesmo processo que valida o círculo mágico, cujo conceito fundamental é *significar o espaço*:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de

tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUZINGA, 2000, p.11).

Todos os integrantes a interagir dentro do ambiente do jogo devem concordar com as regras do círculo mágico: aqueles que ignoram ou que burlam suas regras são prontamente excluídos do mundo simulado pelos demais, impedidos de continuar com o jogo, pois a própria existência destes corruptores ameaça a saúde do círculo mágico e intersecta o ato da ludicidade.

O lúdico é uma ilusão consciente. Inclusive, a própria ascendência etimológica de “ilusão” descende do latim *illūdere*, cuja genealogia faz menção à outro termo latino, *lūdere*, presente ativo infinitivo de *lūdō* (literalmente: “eu jogo”), raiz de *lúdico* e de toda a família de termos aproximados (HUIZINGA, 2000, p.12).

4.1.2 Interface

Por *interface*, nos referimos a todos os organismos que canalizam a interação entre o leitor-usuário com o sistema, e exclui-se dela tudo aquilo a que o usuário não possui autoridade direta. A interface de uma televisão, por exemplo, são os botões de um controle remoto, enquanto que a programação televisiva (definida pelo emissor e disponibilizada através de um sinal de satélite) e o arcabouço mecânico e elétrico que a mantém em funcionamento, naturalmente, encontram-se fora do escopo da interface (mesmo quando estes aparatos estão a sofrer com a interferência física de um manipulador, a definição de interface ainda não lhes cabe pois neste caso o agente humano deixou de interagir com o sistema original para o qual o produto fora elaborado). Em um jogo digital, os controles, os veículos de interação localizados na tela (geralmente sob a forma de textos e símbolos, chamadas de HUD – melhor elaborado adiante), os interstícios (telas que se sobrepõem em momento de facilitar o carregamento do sistema) e o campo visual que modela a sequência do jogo (tudo aquilo que está em tela) pertencem à interface, enquanto que a programação e as escolhas estéticas que se encontram por trás, não. Em um jogo analógico, como um jogo de tabuleiro, absolutamente todas as peças e objetos são a interface, ainda que as regras e os demais conceitos abstratos que os agregam encontram-se para além desta categoria (SORENSEN; STRICLER, 2016-2018).

Uma interface distila a colaboração entre objetos. É uma forma livre da implementação de detalhes e define o vocabulário da colaboração. Uma vez que eu compreendo a interface, eu

compreendo o sistema. Por quê? Porque se eu entendê-la por inteiro, eu estou apto a compreender o vocabulário do problema. (GAMMA, Erich. Em entrevista com Bill Venners. *Design Principles from Design Patterns*, 2005.)

Definir a interface é definir quais os limites do leitor-usuário com o produto.

4.1.3 Narração, Narratividade e Suspensão Voluntária de Descrença

Por “narração”, entende-se o ato de reconstruir um universo, enquanto que a “narratividade” faz menção às qualidades específicas dessa reconstrução, pois está nela o fator que possibilita o envolvimento do leitor com a narração. Está intimamente conectada com a “suspensão de descrença”.

Citada pela primeira vez pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge em *Baladas Líricas* (1802), a “suspensão *voluntária* de descrença” (com ênfase no termo “voluntária”) faz alusão ao acordo travado entre um universo ficcional com o seu receptor, fazendo com que o segundo permita subornar a sua criticidade diante do apelo de entretenimento trazido por uma realidade ficcional bem construída. Este contrato não rompe com a noção de realidade do receptor, nem o torna suscetível a ilusão ou muito menos o força a ver seu senso crítico definhar, mas o exato oposto: o muro entre a realidade e a ficção é assegurado pelo processo de suspensão voluntária pois ela é somente acessada em momento de desfrutar de uma apresentação ficcional em forma de narrativa (FRAGOSO, 2014, p. 60).

Segundo a definição do Dicionário Eletrônico de Termos Literários:

A narratividade está numa relação direta com o receptor, pois é nele que se irá realizar o fenômeno estético da arte em geral, donde se pode considerar que a narratividade ocupa uma posição funcional na narrativa e é o processo pelo qual o receptor constrói ativamente a história a partir da matéria narrativa fornecida pelo meio narrativo. A narratividade é um fenômeno da aprendizagem e difere de acordo com o horizonte cultural em que se insere, pois na sua funcionalidade, ela requer a suspensão do sentido de descrença, i.e., o receptor sabe que a narrativa não é real, mas, culturalmente, aprendeu a suprimir o desiderato de verdade, a fim de poder apreender a ficção como se da realidade se tratasse. Este fenômeno tem sido observado em todas as eras e não se limita aos textos narrativos literários, podemos verificá-lo no cinema, na banda desenhada e em todas as outras formas de expressão artística aos quais o conceito de narrativa pode ser aplicado. Uma vez que a narrativa representa uma reconstrução do universo que todos os dias se faz de forma diferente, a narratividade deve ser entendida como uma qualidade do discurso reconstrutor desse universo e ser atualizada pelo processo da leitura. (E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS, revisado por Carlos Ceia. 2010.)

Marie-Laurie Ryan (2002, p. 583) especifica a narração como uma linguagem universal que transcende a forma, podendo se locomover na oralidade, no texto escrito, em imagens ou em qualquer outro meio que a suporte. Ela é, desta forma, independente do meio. A narratividade, no entanto, existe em questão de valores. Os *games*, por sua vez, como também vem afirmar Aarseth (2012, p.2), apresentam suas peculiaridades, incompatibilizando-os com o escopo da narratologia em termos, uma vez que sua teoria fora desenvolvida a fim de responder as perguntas trazidas por suportes tradicionais. Os autores concordam na necessidade de uma adaptação deste modelo de estudo. Contudo, ele não é exatamente insuficiente, já que muitos dos elementos descritos pela narratologia comprovam a narração como uma atividade transcendente ao meio, como argumenta Jonne Arjoranta que se utiliza de termos narratológicos para descrever e analisar as ferramentas compositivas de diversos *games* (2015, p. 696-697).

O efeito da suspensão voluntária de descrença só é efetivado quando a narratividade se consolida, envolvendo o leitor, e ela depende firmemente das capacidades do autor enquanto um contador de histórias. A melhor maneira de descrever a possibilidade de fracasso deste acordo é descrita pelo ditado popular: “os seus leitores irão acreditar no impossível, mas não no improvável”. É aceitável para o leitor interessado em adentrar em uma história considerar válido o fato de homem ser capaz de voar, ainda que isto seja impossível, todavia, ele não vai compactuar com o fato de que tal personagem se torna irreconhecível para os seus companheiros a partir do momento em que ele retira seu par de óculos, pois isto é improvável. Em relação aos *games*, especificamente, ocorre a já mencionada “dissonância ludonarrativa”, que será descrita adiante.

Neste projeto, muito do foco criativo dirá respeito à “narratividade”. Para Arjoranta, o uso de ferramentas descritas pela narratologia podem destravar “efeitos de significado”, delineados como os elementos que, na prática, constroem a narratividade, ferramentas estas que foram levadas em conta durante o processo de confecção do produto final.

4.1.4 O Autor

Não será utilizado o termo “Autor” para se referir ao agente criador de um *game*. O desenvolvimento destes produtos é multimodal por excelência, tornando difícil (e questionável) rastrear qual a entidade humana única e soberana responsável por seu processo de criação. Os componentes encarregados em formalizar um jogo partem de diversas áreas, muito pouco prováveis de serem associadas por uma pessoa onipresente. Ao contrário de um escultor, que poucas queixas têm a prestar com o barro ou com o mármore que toma como material, não há como não creditar o

trabalho de milhares de agentes que tornaram o suporte do desenvolvedor de jogos minimamente viável, uma vez que o suporte para a consolidação de um *game* provém das *engines* gráficas - frutos da informática. Ademais, muitas das linhas de programação utilizadas por produtores individuais são um recurso compartilhável; reciclado e diluído pelas redes.

Este quadro foi notado por Anne Cauquelin (1922) que, ao dissertar sobre a situação das *tecnoimagens* (como alcunhou as formas de arte sustentadas por arcabouços puramente digitais), assinalou que há fragilidade na persistência de um autor neste contexto, abalado pela necessidade do trabalho coletivo; uma consequência trazida pelas propriedades da própria tecnoimagem (CAUQUELIN, 2005, p.156).

A noção romantizada do conceito de “autoria” geralmente situa uma entidade única e multitarefa, onipresente e onisciente para com o seu processo de criação. É mais justo considerar todo o envolvimento sociocultural e econômico ingressado no fazer artístico – que sempre possuiu traços de coletividade em algum nível (WOLFF, 1993, p. 40-59) – do que dispensar o esforço coletivo em prol de um nome que possa ser estampado no rodapé destas obras. Para Vera Zolberg, é de certa maneira injusto apequenar o papel dos agentes mais íntimos do desenvolvimento. Nada obstante, esta coletividade intrínseca e justificada não deslegitima o conceito de autoria, uma vez que mesmo os mais radicais apoiadores da construção social da obra terminam por direcionar certos trabalhos a um autor (ZOLBERG, 2006, cap. 5) e há razão nesta afirmação. A questão do autor pode ser vista, portanto, como relativa: em determinadas atividades, há um entrosamento muito mais intrínseco entre o criador e a obra, legitimando sua assinatura. Não será o caso aqui, portanto, quando nos referirmos à “autoria” de um agente criativo de jogos digitais utilizaremos o termo “desenvolvedor”. É dado que jogos independentes possuem uma condição de autor mais visível, entretanto, é preferível ater-nos a um termo mais genérico, adotado pela categoria. Uma atenção especial pode ser dada ao diretor, naturalmente, mas ele ainda é visto como um “desenvolvedor”.

4.2 O Digital Enquanto Experiência Estética

O valor de entretenimento suscitado pelo sistema de árvores narrativas dá-se através daquilo pode ser chamado de “impressão de liberdade”: o jogador não define, explicitamente, os rumos da história (uma vez que cada uma das consequências a serem desencadeadas por seus caminhos já foram previstas pelos desenvolvedores), mas frente a um leque minimamente amplo de possibilidades de escolha é possível simular no usuário a sensação de controle dos acontecimentos. É, desta forma, uma atividade lúdica primariamente dependente da intervenção do usuário para se consolidar.

Caso adotássemos a definição de Raymond Williams (1975, p. 139), esta não seria uma tarefa interativa, mas sim, reativa: em sua definição, “interatividade” faz menção à atividade livre, criativa e não prevista do receptor. Tratam-se de discussões semânticas, no entanto. Utilizaremos o termo “interatividade” em sentido mais abrangente, ainda que o ponto mostrado por Williams deva ser considerado: relembrando a definição de Salem e Zimmerman, jogar é “uma atividade livre dentro de uma estrutura mais rígida” (2004, p.5). E, especificamente no caso dos *games*, as regras do jogo não são necessariamente expressas, mas induzidas por seu próprio sistema, que limita as ações do jogador a fim de que ele se comporte de maneira relativamente prevista (ADAMS, 2010, p. 15). Nesta compreensão, o formato utilizado pela maioria dos *games* não possuiria qualidades o suficiente para elevá-los ao pináculo da arte interativa.

O que poderia aplicar-se de forma generalizada. Todavia, não vem a se tratar de uma realidade universal pois muitos jogos digitais oferecem de fato uma justaposição dos polos criador-receptor em atitude bastante arraigada, disponibilizando apenas um “palco” para que o usuário ali atue da maneira mais livre possível. Muitas das vezes, estas realizações se contemplam como atividades não previstas pelo desenvolvedor (ainda que o próprio sistema operacional do jogo se comporte como uma regra não dita).

Para Arlindo Machado (*Hipermídia: O Labirinto Como Metáfora*, 1997, p. 144-154), não é necessário esse desprendimento total de condições limitadoras para estabelecer uma boa obra interativa: contanto que ela providencie a autonomia dos caminhos travados pelo leitor-usuário, teremos um palco exploratório para possibilidades interativas refinadas. Todo projeto entrosado ao aspecto relacional terá exigências limitadoras em algum nível, mesmo que sucinto, pois sem elas, não haveria assimilações o suficiente para defini-lo como obra: o que deve ser realçado é o nível em que a experiência do usuário se dá, tal como a pluralidade das opções disponíveis. Contanto que o sistema providencie qualidades multi-tangenciais, subvertendo os papéis entre emissores e receptores para oferecer experiências únicas impossíveis de serem reproduzidas, teremos um exemplo de autonomia criativa do leitor-usuário. Mesmo que algumas das respostas oferecidas pelo desenvolvedor não partam da inteligência criadora do usuário em si, é a simulação do “labirinto” em que se dá a qualidade exploratória destes trabalhos.

A disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto verbo-audiovisual favorece uma arte combinatória, uma arte potencial, em que, em vez de “obra” acabada, tem-se apenas seus elementos e suas leis de permutação definidas por um algoritmo combinatório. A “obra” agora se realiza exclusivamente no ato da leitura e em cada um desses atos ela assume uma forma diferente, embora, no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo. Cada leitura é, num certo sentido, a primeira e a última. O

texto verbo-audiovisual já não é mais a marca de um sujeito (visto que o sujeito que o realiza é outro: o leitor-usuário), **mas um campo de possíveis, de que o sujeito enunciador apenas fornece o programa e o sujeito atualizador realiza parte de suas possibilidades**. Pode-se inclusive dizer que, com a obra combinatória, a distribuição dos papeis na cena da escritura se redefine: os polos autor/leitor, produtor/receptor cambiam de forma muito mais operativa. O texto permutativo é a própria expressão dessa inversão de papeis, em que o leitor recupera (tal como nos primórdios da narrativa oral transmitida boca a boca) o seu papel fundante como co-criador e contribui decididamente para realizar a obra. (MACHADO, grifo da autora, 1997, p. 146.)

O labirinto citado por Machado se refere a um evento da antiguidade grega, cuja exploração interessava mais à experiência lúdica dos participantes do que a resolução. Para sair de um labirinto, pode-se muito bem pular sobre os muros, contudo, está no “desafio” de sua trajetória a verdadeira experiência. Ademais, os participantes preferem se entrosar com os seus caminhos do que de fato chegar ao ponto de não precisar mais percorrê-los (MACHADO, 1997, p. 149). O valor de entretenimento do labirinto está no ato do jogo e da exploração e não em seu fim – o mesmo pode ser dito a respeito da narrativa interativa. Como exemplos, Machado cita diversas obras estruturadas sobre o modelo da estrutura dos galhos, como os filmes de Alain Resnais *Smoking* e *No Smoking* (1994) e o conto *Os Jardins dos Caminhos que se Bifurcam* de Jorge Luiz Borges (1975).

A interatividade na obra de arte não foi trazida pela informática. Em *Estética Relacional*, Nicolas Bourriaud (2009) traça trabalhos que elaboram o aspecto relacional de maneira a exceder as ferramentas das relações sociais em cenários interativos. No entanto, “a diferença introduzida pela informática é que ela dá um aporte *técnico* para o problema” (MACHADO, 1997, p. 145). Apresenta, portanto, o conceito de *hipermídia*, que define o comportamento dos games narrativos: “a ideia básica da hipermídia é aproveitar a arquitetura não linear das memórias de computador para viabilizar obras tridimensionais, dotadas de uma estrutura dinâmica que as torne manipuláveis interativamente” (MACHADO, 1997, p. 146.). Em relação aos games, o autor cita o conhecido *Myst* (1993) como um exemplo de experiência labiríntica sustentada pelo princípio de hipermídia.

Contudo, há segmentos que questionam a validade estética dos *games*. Giannetti (2006) explica que existe um ruído entre a alta cúpula artística e a arte produzida pelos meios digitais (ou *Media Arts*, como denominado pela autora em oposição às artes tradicionais). O meio artístico, povoado pelos críticos, acadêmicos e demais estudiosos da estética não raramente reprimem e desconsideram algumas das novas práticas como artisticamente qualitativas – a tecnologia sempre provocou transformações no meio artístico, nem sempre compreendidas ou aceitas. Trata-se de uma consequência da distanciação da prática artística com a crítica de arte e a estética, cujos caminhos seguem frequentemente distintos (GIANETTI, 2006, p. 1-3). Wolff esclarece esta ocorrência como

algo natural: tal como a fotografia, as atividades surgidas nos novos meios tardam para se consolidar (1993, p. 44-45). Considerando o problema, Cauquelin suscita que, independente da ausência de selos de aprovação por parte da comunidade artística, as tecnoimagens vão continuar o seu caminho (2006, p. 158). Acrescenta:

Se as tecnoimagens e seus desenvolvedores pudessem ajudar a redefinir o que é arte, seu sítio, seus objetivos e seus autores, reunindo assim o trabalho empreendido pelos próprios artistas em seu próprio sítio, já seriam detentoras de todas as virtudes ‘estéticas’ desejáveis – aquelas do domínio da crítica. Sem falar de vanguarda, seriam realmente a parte viva da arte contemporânea. (CAUQUELIN, 2006, p. 160)

5.3 Dissonância Ludonarrativa e Suspensão de Descrença

A “dissonância ludonarrativa” ocorre quando há incoerência entre o *gameplay* e a narrativa de um jogo. Trata-se de um evento particular aos *games*, justificando as singularidades que requisitam atualizações do estudo narratológico. Sendo os requerimentos do *gameplay* aqueles que tendem a direcionar o jogo e não a narrativa na maioria dos casos, não é incomum presenciar títulos que obstruem um detes aspectos em detrimento do outro, gerando diversas situações que, se analisadas através da narrativa, carecem de sentido. É comum ver, por exemplo, personagens estoicos, heroicos e benevolentes a matar qualquer inimigo que passa por sua frente pois, sem o ingrediente da ação, a jogabilidade simplesmente não seria apreciável. Esta problemática vem então sendo evitada por desenvolvedores interessados em produzir obras focadas em narrativa e como Bigogno, La Carretta e Rêda (2017) concluem, este porém só se torna um problema a ser considerado quando há ruptura entre a suspensão de descrença com o círculo mágico. A dissonância é, basicamente, uma consequência do formato ludonarrativo e contanto que ela não atrapalhe a experiência do jogador, sua presença não configura exatamente em uma castração das possibilidades narrativas de jogos digitais; sendo inclusive prevista pela audiência que é capaz de ignorá-la quando não há interferência no contrato do universo simulado.

Um dos pontos cruciais que definem as questões envoltas na Dissonância Ludonarrativa é pautada em até que ponto ela se torna um elemento prejudicial para a experiência do jogador. O fato dela existir não significa necessariamente que uma produção seja ruim, descartável, ou, como Hocking comentou, uma “experiência frustrante” para quem está jogando. Os jogos citados são exemplos de sucesso de crítica e vendas, mesmo com os problemas discutidos no artigo. Sendo assim, é possível afirmar que o objetivo a se alcançar poderia ser a suspensão de descrença. O foco então, ao se desenvolver o jogo, é o de manter

o jogador o máximo possível no círculo mágico, e os produtores nesse ínterim acabam utilizando de artifícios que melhoram a jogabilidade, mesmo sacrificando por vezes uma coerência com a narrativa.

A liberdade de interpretação e ações pré-dispostas aos jogadores devem ser mantidas a qualquer custo, mas o game designer deve ficar atento às implicações que estas liberdades podem impor à sua narrativa. (BIGOGNO; LA CARRETTA; RÊDA, 2017, p. 4)

É válido considerar que o valor de entretenimento das obras analisadas por esta citação sustenta-se mais na jogabilidade do que na narratividade. Em comparação com os gêneros que invertem esta justaposição, como é o caso da *visual novel* e demais obras que dependem da narratividade como agente desencadeador das funções de jogo, a precaução quanto a possíveis ruídos na experiência narrativa deve se tornar mais arraigada

Todo suporte artístico carrega as suas particularidades, limitações e implicações que irão, de maneira ou outra, posicionar o produtor em um lugar que lhe seja favorável. Não se trata de um impedimento: conscientizar-se das limitações de um meio é um pequeno passo para poder trabalhá-lo e, inclusive, extrapolá-lo. Desconsiderar as características genéticas da linguagem resulta na fraqueza de sua abordagem: reside no diálogo com os termos colocados pelo suporte a possibilidade de êxito do artista para com sua obra.

5. FUNDAMENTOS

5.1 Os Fundamentos do Jogo

São os fundamentos do jogo: as *regras* (responsáveis por limitar a ação do jogador em favor de autenticar o desafio, consolidando o percurso de entretenimento), as *ações* (aquilo que o jogador faz em acordo com as regras), a *sequência* (a progressão de ações que constroem o jogo), o *objetivo final* (aquilo que o jogador precisa alcançar), a *condição de término* (o marco que define quando o jogo termina, não necessariamente correlacionado com a conquista do objetivo final pois muitos jogos terminam sem que qualquer um dos jogadores conquistem o objetivo), os *desafios* (aquilo que se interpõe entre o jogador e o objetivo final, reforçado pelas regras e pela condição de término), a *condição risco-recompensa* (o jogador deve ser condecorado na medida do risco oferecido por suas atitudes; é uma forma de premiar o jogador e mantê-lo estimulado contanto que este ganho seja considerado proporcional e justo: recompensas muito altas e frequentes para pouco esforço facilitam o jogo e enfraquecem o desafio, enquanto que recompensas escassas e desinteressantes, que não justifiquem o esforço para conquistá-las tendem a desestimular a permanência do jogador), os *recursos imersivos* (*tático*, *estratégico* ou *narrativo*) e as *mecânicas centrais* (o conjunto de ações, regras, desafios e condições que individualizam aquele jogo dentre os demais, seja em um gênero, estilo ou como produto completamente original) (ADAMS, 2010).

5.1.1 Regras

Cada gênero possui parâmetros próprios para desenvolver tais elementos. A *visual novel* e os demais estilos abalizados pelo modelo de história interativa costumam tratar destes dados em conjunto com o universo narrado, contextualizando as condições de término, o objetivo, os desafios e as ações com o conto que significa o jogo. Desta forma, o *gameplay* e a história são mutuamente fortalecidos, o que enraíza a imersão e consolida o círculo mágico e a suspensão voluntária de descrença. A princípio, o “objetivo” e o “desafio” do jogador que interage em um jogo e de um personagem fictício em uma história são questões distintas: uma coisa é aquilo que o jogador de fato faz (as decisões coordenadas pela cognição do agente humano), outra coisa é aquilo que o personagem, encarnado pelo jogador, realiza dentro de uma simulação fictícia. A ação do jogador é física e real, enquanto que o personagem permanece somente enquanto um componente do imaginário. Todavia, como fora aclarado, tanto as condições que formalizam os elementos do jogo quanto os elementos da narrativa dependem do processo de fingimento que dá luz ao círculo mágico

e a suspensão voluntária de descrença – sinônimos um do outro. O jogador não está apenas iniciando uma ação cuja programação permite-nos ver um conjunto de pixels, aparentado de uma figura humana, descrever uma trajetória capaz de transcrever a feição de um pulo: como detentor da ação, o jogador simbolicamente interpreta que é ele próprio a entidade a pular, pois a conexão entre o personagem personificado e o receptor contradiz a distância entre o mundo real e o virtual/ficcional (enquanto o círculo mágico se fizer presente). Logo, é justo significar tais funções sob o domo da narratividade: tanto o objetivo quanto as condições de término e vitória atados ao jogador estão correspondidos na narrativa na forma dos objetivos e condições enfrentados pela personagem, uma personificação ficcional.

Em um jogo virtual, não há necessidade de informar as regras ao jogador pois estas já estão circunscritas pela programação e pelos limites do formato digital (ADAMS, 2010, p.15). Um jogo cujo desafio seja “caminhar por uma ponte sem cair” não tem esta ordem como uma regra, mas como condição de término. Regras são, especificamente, aquilo que legitima o jogo: sem que a elas haja respeito, o objetivo se anula e o jogador não é mais levado a sério (HUIZINGA, 2000, p.12) – a única forma de quebrar com as regras em um jogo virtual é *hackeando*¹⁷ a programação do mesmo. A “Casa da Farsa” é um jogo em duas dimensões cuja ação do jogador é limitada dentro de uma relação com uma interface simples, selecionando opções impossíveis de serem revertidas e que perduram até o fim da narrativa: são estas as regras, garantidas pelo próprio formato da obra.

5.1.2 Mecânicas

A interface é o interstício por onde as ações do jogador se efetuam: quando surgir o momento de optar por falas e ações que alterem a orientação dos diálogos e em qualquer mínima consequência, surge uma *caixa de diálogo*¹⁸ contendo, por escrito, as alternativas disponíveis. Estas linhas estão distribuídas ao lado de uma barra em dégradé: aquelas próximas dos tons *avermelhados* representam o que o seu personagem de fato gostaria de responder, enquanto que os tons *azulados* representam um certo nível de falsidade. Opções em *roxo* são neutras. O jogador deve analisar as circunstâncias para discernir se mentiras, respostas neutras ou respostas honestas são a melhor escolha para cada situação – personagens de diferentes personalidades respondem ou percebem a sua honestidade/falsidade de maneiras distintas. A navegação é possível através das teclas “←, →, ↑, ↓”, pressionando a tecla “*enter*” para selecionar a alternativa desejada.

Além de janelas com opções vermelhas e azuis, também existem opções em *verde* que não

¹⁷ *Hackear*, do inglês *hack* (“cortar”): Burlar a segurança de um sistema computacional, buscando acessar ilegalmente, sem a permissão do dono, um computador ou sistema computacional e informático (Dicio: Dicionário Online de Português)

¹⁸ *Caixa de Diálogo*: na informática, é uma representação visual na tela que lista as ações a serem tomadas pelo receptor, possibilitando a interação do usuário com o software, sistema operacional e outras mídias digital-interativas.

se referem nem a mentiras ou a honestidade, mas a pontos de vista sobre os quais o personagem ainda não possui opinião formada: defini-los fica a cargo do jogador. Aquilo que for deliberado nestes momentos alterará o leque de opções sobre “verdades ou mentiras” em futuras cenas. Perguntas que requisitem informações estão sempre dispostas em *branco*: possuem posicionamento neutro e raramente acarretam em consequências durante a narrativa, se resumindo a oferecer informação adicional.

O *sistema de inventário* é uma mecânica corriqueira em jogos com interação de interface. Para diversos desafios, será necessária a utilização de *itens* (como, por exemplo, uma chave para se abrir uma porta trancada). Quando adquiridos, estes elementos estarão visíveis em uma caixa de diálogo, possível de ser acessada quando se pressionar a tecla “i”: nesta caixa, estarão visíveis os ícones que representam cada artefato adquiridor, acompanhados de uma descrição e passíveis de interação. Chegada a hora de utilizar um item, o jogador deve pressionar a tecla “i” para visualizar seu inventário, utilizar as teclas “←, →, ↑, ↓” para navegar pelo menu e a tecla “enter” para selecionar o objeto escolhido. Caso a escolha do objeto seja certa para a resolução de um problema, surgirá uma caixa de diálogo informando que a atividade foi bem sucedida e o item será eliminado de seu inventário – caso ele ainda esteja visível, significa que sua função ainda não está concluída. Igualmente, em uma situação de fracasso surgirá uma caixa de diálogo que informará a impossibilidade de utilização daquele item no momento – ele permanecerá em seu inventário até que seja utilizado da forma correta. Os itens também podem ser combinados: para fazer isso, seleciona-se a opção “Combinar” que surgirá ao lado direito da janela de inventário, permitindo que jogador selecione de dois a três itens para serem combinados e transformados em um novo item (por exemplo: misturar duas substâncias líquidas, esconder um item dentro de outro, amarrar dois instrumentos com uma corda, etc.). Pressiona-se “enter” para confirmar a combinação. Caso os itens não possam ser combinados, uma mensagem alertando sobre tal impossibilidade surgirá e nenhuma alteração ocorrerá.

Para acrescentar ao desafio, haverá um limite de tempo para decidir qual opção tomar em determinados momentos. Em ocasiões específicas, o limite será especialmente curto: este recurso de *gameplay* é chamado de *quick time event* (“evento de tempo rápido”), um artifício bastante utilizado em jogos lançados durante a segunda metade dos anos 2000.

Foram ponderadas maneiras de estimular o jogador através de uma mecânica que envolvesse o conceito da condição risco-recompensa: ao tomar atitudes ousadas, a personagem conquista “*pontos de coragem*” que são somados diametralmente na barra ao lado de sua janela de conversação: quanto maior a barra, mais opções de diálogo se tornam disponíveis. Igualmente, também foi elaborada uma contagem de “*pontos de astúcia*”: estes pontos são conquistados em

decorrência de alguns feitos como, por exemplo, resolver rapidamente um quebra-cabeças ou escolher a alternativa mais satisfatória para solucionar um problema. Quando o número referente à quantidade de pontos acumulados estiver visível na tela, significa que o jogador está permitido a gastá-los, pressionando “f” – há o limite de um ponto a ser gasto por desafio ou diálogo. Tais pontos podem ser utilizados para facilitar as escolhas do jogador, como eliminar *uma* alternativa equivocada dentre uma seleção de respostas para diálogos complexos ou durante quebra-cabeças em troca de *uma* dica. Durante os *quick time events*, eles desaceleram a barra de tempo e enfatizam as opções com maiores chances de sucesso.

Em função da curta duração da demo, apenas as mecânicas de navegação, pontos de coragem, limite de tempo e opções de diálogo estão demonstradas.

5.2 Narrativa

Jogos conduzidos por história tendem a rebaixar a complexidade das mecânicas e a profundidade do gameplay em favor do protagonismo narrativo, dispensando experiências muito focadas nos reflexos mecânicos do jogador, cometendo-o a provar da obra em um contrato mais introspectivo enquanto um receptor passivo. Prontamente, mais relevante do que estabelecer mecânicas, regras e condições de término, etc., é organizar um bom fluxo narrativo, considerando o *conteúdo* (assuntos, temas, diálogos, eventos e estética) e a *forma* (estrutura) do roteiro (TROTIER, *The Screenwriter's Bible*, 1998, p. 5).

Trata-se do momento mais fundamental para a pré-produção de uma obra narrativa: a substituição de algumas palavras em uma linha do roteiro esbarra em todas as etapas do desenvolvimento, desde o design dos personagens às ilustrações finais. Para evitar que o material já finalizado se jogue numa penosa pilha de descartes de mãos dadas com o tempo desperdiçado, idealiza-se que o roteiro deve de ser o primeiro artigo a ser iniciado e finalizado. Contudo, trata-se também do elemento mais esguio e fluido dentre todos: não é raro que o roteiro só se encontre plenamente concretizado quando a obra estiver sendo encaminhada às últimas etapas da produção (especialmente em produções independentes ou amadoras).

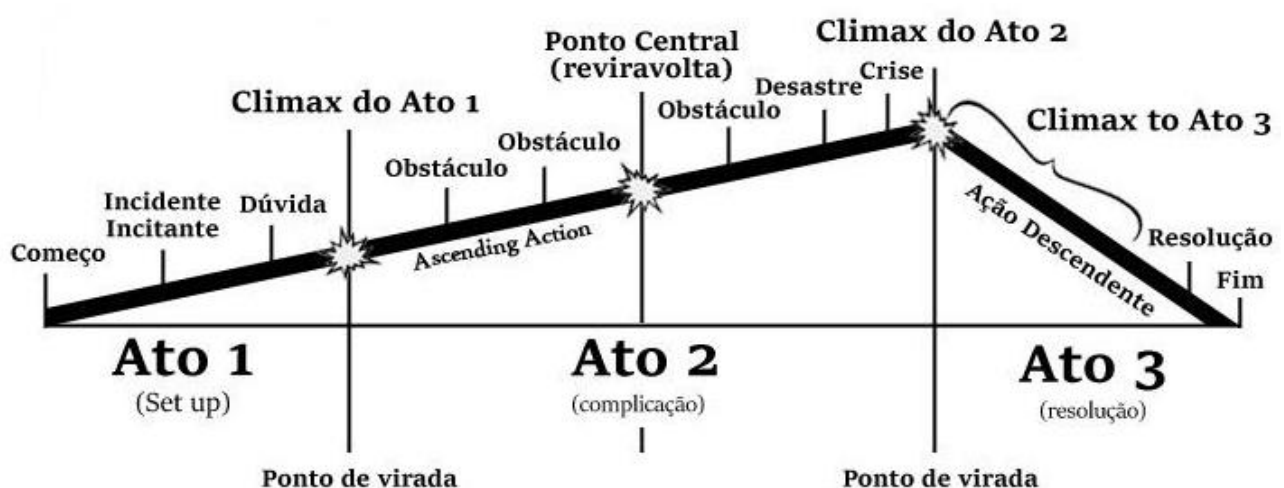
O roteiro trabalhado durante a demo foi reescrito ao menos duas vezes e, mesmo já amadurecido, ainda demandava revisões: nenhuma outra etapa do desenvolvimento custou tanto tempo e reorganização. Ainda que estivesse estabelecido que apenas o prólogo da obra seria finalizado, sobrevoava a exigência de estabelecer as decorrências narrativas para além deste marco, uma vez que há dificuldade em encontrar sentido no ponto central a ser transmitido pela história enquanto seus primeiros rascunhos não forem escritos em sua totalidade.

Observou-se também que uma das principais problemáticas encontradas naquele primeiro esboço esbarrava justamente na interferência da dissonância ludo-narrativa com o círculo mágico, que como reforçado por Bigogno, La Carretta e Rêda (2017), trata-se exatamente do caminho que deve ser evitado. Dessa forma, os estudos da estrutura e das teorias de roteiro auxiliaram o refinamento das reescritas até que fosse alcançado um estágio considerável de apresentação.

5.2.1 Estrutura

A “Casa da Farsa” será dividida em três capítulos e adotará a afamada estrutura narrativa dos *três atos* (Figura 10), empregada na grande maioria das obras cinematográficas, teatrais e literárias. Cada um destes capítulos também estarão circunscritos pela trindade, de forma sintética. David Trottier (*The Screenwriter’s Bible*, 1998) a abrevia em *situação*, *complicação* e *resolução*. Estas etapas progridem uma resposta para a *pergunta dramática*, que anima a existência da ficção: “a protagonista conseguirá conquistar seu interesse amoroso?”, “o herói conseguirá derrotar o vilão?” (p.5). A pergunta dramática faz menção direta ao *conflito* claro e minimamente instigante sem o qual a trama é inexistente; inclusive, pode se dizer que uma história só é tão boa quanto o seu conflito. Dennis O’Neil irá afirmar que: “Histórias são, de um jeito ou de outro, sobre mudanças, uma alteração em algum estado ordinário da existência; será, portanto, lógico que elas devem mostrar uma modificação de algo em outra coisa qualquer que justifique os conflitos da história” (*Guia Oficial DC Comics: Roteiros*, 2005. p.34).

Figura 13 – Gráfico exemplificando a estrutura em 3 atos.

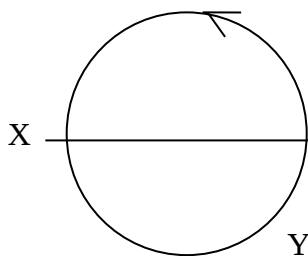


Autor desconhecido. Traduzido pela autora. Fonte: nownovel.com ¹⁹

¹⁹ Disponível em: <<https://www.nownovel.com/blog/three-act-formula-novels/>>. Acesso em 18 de Maio de 2019.

A estrutura de três atos é frequentemente confundida com a *Jornada do Herói*, descrita por originalmente em 1949 por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces*. As semelhanças começam quando o autor compila a fórmula do *monomito* através de três unidades capitais, relativamente análogas à estrutura dos três atos: *separação-iniciação-retorno*. Descreve a genética do monomito, em sua forma mais sintética: “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (CAMPBELL, 1997, p.16-17)

Figura 14 – Gráfico exemplificando a Jornada do Herói.



Elaborado pela autora, reprodução direta do esquema de Campbell, com X representando o mundo cotidiano, e Y a trajetória do herói, p.16.

Todavia, trata-se de casos distintos: nem todo filme em três atos possui uma jornada do herói, porém, toda jornada do herói é dada em três atos. Os três atos são uma *estrutura* de fluxo narrativo, enquanto a jornada é um *arquétipo*, um lugar comum que pode ser encontrado dentro desta ampla estrutura – a “Casa da Farsa”, no caso, pertence às duas categorias.

Os *atos* são definidos em função do “objetivo” dos personagens principais dentro da história: transpassando o objetivo, transpassa-se o ato. Durante o primeiro terço é estabelecida a ambientação, os personagens e a trama: é chamado de *setup* ou “armação”, “situação”. O marco mais importante deste ato é o “incidente incitante” ou “catalizador”: o evento que dará linha de partida para a trama se desenrolar. Na “Jornada do Herói” de Joseph Campbell, este momento é intitulado como “o chamado para a aventura”, no qual um arauto, mundo invisível ou evento imprevisto retira o herói de seu local de repouso (CAMPBELL, 1997, p. 30-34). O incidente incitante comumente retira o personagem da inércia e o atira numa sucessão de eventos dos quais ele não poderá fugir ou retornar, enfrentando complicações crescentes que o colocam em dúvida – a *recusa do chamado* (CAMPBELL, 1997, p.34). Resolvendo este tumulto interior, ele toma a atitude

que o fará continuar a aventura de maneira irreversível: temos o *primeiro ponto de trama*, ou *ponto de virada*, *pontos de transição*, *grande evento* ou *encruzilhada* (TROTIER, 1998, p. 6).

Como explanado anteriormente, este projeto contempla apenas o roteiro do primeiro capítulo, sendo que a demonstração jogável foi realizada até o marco do *incidente incitante* do primeiro ato – apresentando o tema, a pergunta dramática, os personagens, a ambientação e encerrando com o *catalizador* através de um *gancho* – ferramenta narrativa responsável por instigar o leitor à trama, pode ser dado em uma situação de perigo iminente, dúvida, ação física, imagem impactante e/ou perturbadora, etc. (O'NEIL, 2005. p.38).

Os próximos dois atos lidam com a complicação da trama e sua consequente resolução. O segundo ato (*ação crescente*) é interseccionado em duas metades pelo *ponto central*: geralmente apresentado em forma de reviravolta ou catalizador que engate a trama de forma enfática (é geralmente o ponto central o responsável por solidificar o *tema* da narrativa), encaminhando-se até um evento de grande *desastre*, seguido pela *crise* – o ponto mais baixo do personagem –, marcando o final do segundo ato. A partir desse momento, a ação da história torna-se decrescente, cerrando a introdução de novos elementos e focando apenas na amarração e conclusão de todos os pontos levantados até o momento, assim concluindo o *clímax* (TROTIER, 1998, p. 6-7).

6. ROTEIRO

6.1 Sinopse

A “Casa da Farsa” é uma história de gênero fantasia com elementos de suspense e investigação, contada em terceira pessoa, ambientada em um contexto inspirado pela Idade Antiga, cujo conceito de construção de mundo e a identidade visual atravessa cenários do sudeste e extremo-leste asiático, adornado em seus pormenores pela ornamentação hiberno-saxônica. A história será dada em três capítulos e um epílogo, cada um apresentado pelo ponto de vista de um personagem diferente. O subtexto central do conto trata da legitimidade de punições desprovidas de provas em prol de causas maiores; acompanhando temas secundários como sanidade mental, prostituição e guerra:

A cidade-estado de Deirhall assiste uma aliança política se fragmentar conforme crescem os boatos de que o rei teria matado sua esposa estrangeira, filha de uma monarca que exige um julgamento em sua terra natal. Com medo ter a cidade invadida por essa nação mais poderosa, as cortesãs da Casa das Libélulas - a mais famosa casa de cortesãs da cidade - se unem a alguns nobres a fim de enquadrar o rei como um homem louco, convencendo assim o conselho da cidade a destroná-lo e entregá-lo para a rainha que o quer vivo. Neste meio tempo, Eidell, uma escrava que trabalha na Casa, começa a ser assombrada por uma estranha entidade que, por algum motivo, aparenta ter interesse no desenrolar desta conspiração, pedindo por sua intromissão em troca da realização de seu mais profundo desejo (Elaborado pela autora, 2019).

Segue a sinopse (uma forma resumida da premissa para fins publicitários):

Eidell, uma escrava em uma casa de cortesãs, passa a ser assombrada por uma entidade misteriosa que, por algum motivo, quer que ela se infiltre em uma conspiração que está sendo tramada entre as cortesãs contra o rei. Em troca, a criatura promete realizar seu mais profundo desejo (Elaborado pela autora, 2019).

O primeiro capítulo foi planejado em sua completude, a fim de que o fragmento introdutório a ser produzido em virtude de formalizar uma demonstração jogável pudesse ser efetivado. Apresentado pelo ponto de vista de Eidell, o capítulo foi dividido em um total de seis cenas, quatro variáveis efetivas e dois finais. A Figura 15 (p. 48), esquematiza o roteiro em um gráfico, que pode ser consultado para melhor entendimento.

6.2 O Roteiro de “A Casa da Farsa”

Resumo: A protagonista é visitada por uma entidade que promete realizar um de seus sonhos caso ela “feche os olhos” de um homem que se encontra na cena de um crime ainda não realizado, do qual o rei é vítima. Este roteiro foi revisado por Murilo Cesar Bueno de Souza.

Primeira cena (1): Durante a apresentação de uma das dançarinas da Casa das Libélulas, a protagonista (Eidell) se esgueira para ouvir a conversa entre duas cortesãs (Frainne e Daevlin) que discutem sobre o fato do rei da cidade estar provando seus aliados ou não. É exposto o fato de que ele é acusado de matar a própria esposa e, aparentemente, pretende entrar em guerra com o povo dela. A conversa é interrompida pela matrona da casa (Moraugh) que ordena que as garotas retornem ao trabalho. O jogador, possui duas escolhas: atender ao pedido (ir para: *segunda cena e primeira ramificação (2.1)*) ou ignorá-lo, indo para outro lugar (ir para: *segunda cena e segunda ramificação (2.2)*). Caso o jogador tenha enfrentando a mulher durante este processo (caminho *a*), ele conquista alguns pontos de astúcia.

Segunda cena e primeira ramificação (2.1): a protagonista se direciona a uma despensa quando é surpreendida pela criatura que a tempos a assombra. A Quimera lhe oferece a oportunidade de realizar o seu desejo (fugir da Casa das Libélulas) em troca de um favor: a entidade quer que você “feche os olhos do *homem do destino*”, mantendo, assim, o reino a salvo. Para isso, a entidade lhe oferece um estranho frasco contendo um líquido e, em seguida, lhe indica o caminho. A fim de tornar o roteiro sólido, este não será um momento de bifurcação e não estará aberta a escolha do jogador. Para alcançar o caminho, o jogador deve resolver um quebra-cabeça (*Desafio da Despensa*).

O Desafio da despensa: o jogador se depara com uma despensa cheia de instrumentos. Em um canto, existe uma menção visual a uma pequena portinha tapada por um armário. Clicando ali, surge a janela de diálogo: “Parece haver alguma coisa atrás deste armário. Acho que é uma porta.”, seguida pela proposição “Empurrar armário? – Sim – Não”. Ao tentar empurrá-lo, a personagem diz que “Está muito pesado”. Há duas maneiras de resolver o problema: ou utilizando um pé de cabra para abrir a caixa através da força e esvaziar seu conteúdo; ou utilizar uma chapa de ferro para desparafusar os parafusos, abrindo-a e esvaziando-a mais facilmente. A primeira opção lhe garante um ponto de astúcia, enquanto que a segunda lhe garante dois.

Segunda cena e segunda ramificação (2.2): Eidell ignora o pedido da matrona da casa e segue por outro caminho. Ela se depara com um homem desagradável que a afligira no passado. Ela tenta retornar de onde veio mas ele a percebe, interpondo-se em seu caminho e ameaçando agarrá-la. Ao jogador, são dadas três opções para resolver o problema: Eidell pode retornar e se trancar dentro da despensa (iniciando a cena 2.1), gritar por ajuda ou atirar um vaso contra o homem. Ao gritar, além de não se livrar do obstáculo, é chamada a atenção da Mariposa, que repreende Eidell e a tranca na despensa (também iniciando a cena 2.1). Somente a última opção livra o jogador do impedimento, garantindo um ponto de coragem. Porém, esta liberdade é momentânea: furioso, o homem tenta agredi-la e a teria acertado se não fosse por uma mancha negra e misteriosa que surge atrás de suas costas, arranhando-o e distraíndo-o. Finalmente com uma chance de fugir, a menina corre até uma varanda e lá se tranca.

Naquele local, a personagem é visitada pela Quimera, que a conforta e a lembra que não precisava ter tanto medo dela, pois ela estava lá para ajudar. Em seguida, a criatura repete os mesmos diálogos e propostas vistos em 2.1. Com o frasco misterioso nas mãos e um objetivo, o jogador precisa voltar para dentro da casa sem passar pela única porta disponível – a única barreira entre Eidell e o homem desagradável (*Desafio na Varanda*).

Desafio na Varanda: Só é possível continuar o seu caminho pela trilha indicada pela quimera por uma janela. Para alcançá-la, é preciso pegar um banquinho bastante visível no cenário, guardado em uma pequena sala anexada. Porém, a altura deste banco não é o suficiente para fazer a personagem alcançar seu objetivo: ao utilizar este item desta forma, o jogador recebe a mensagem “ainda não é possível alcançar a janela”. Em uma despensa dentro da sala existe uma caixa sobre um armário alto, inalcançável para a personagem. Deve-se subir naquele primeiro banquinho e pegar a caixa, pois ela sim possui o tamanho certo para auxiliar a personagem a alcançar a janela.

Terceira cena (3): ambas as bifurcações (2.1 e 2.2) te enviam para um mesmo caminho: um corredor vazio com várias passagens e uma janela, por onde se ouve algumas cortesãs cochichando palavras suspeitas, em semblantes tensos: uma repassa discretamente um punhal para a outra, enquanto que a segunda despeja gotas estranhas de um frasco em um cálice cheio. Dependendo do local que o jogador vier (varanda ou despensa), a cena será vista de ângulos distintos.

Quarta cena (4): o jogador segue até o caminho indicado pela entidade, obstruído por duas servas conversando. Elas se intrometem no caminho da protagonista e se recusam a destrancar a porta pela qual ela precisa passar, sob a acusação de que aquela área está restrita de maneira

inegociável, uma vez que o rei e sua comitiva encontram-se atrás da porta que elas guardam. Há a opção de caminhar pela janela (e, que te garante mais um ponto de coragem (+2)), porém, para isso o jogador precisaria de ter acumulado pontos de coragem o suficiente. A próxima solução (d) é distrair as garotas com uma xícara de chá quente. Ambas as resoluções te enviam para um corredor vazio, exceto pela presença de um homem relativamente escondido, encostado próximo de uma porta aberta, como se quisesse ouvir alguma coisa por detrás das paredes: é ele o “homem do destino”.

Quinta cena (5): Existem quatro formas de “fechar os olhos do homem do destino”: e) Atirar a bebida nos olhos dele, fazendo com que o homem se contorça e fique momentaneamente cego; f) convencê-lo a tomar uma bebida “batizada” com o conteúdo do frasco oferecido pela Quimera (com isso, ele cairá inconsciente no chão); h) Falhar em fazê-lo tomar da bebida e g) ignorar o pedido da Quimera e não fazer nada. De forma geral, as quatro opções desencadeiam duas consequências gerais (6.2 e 6.1), ainda que cada uma o faça de uma forma: as opções e) e f) terminam com o “homem do destino” incapacitado, inconsciente e atordoado respectivamente; enquanto que as opções g) e h) terminam com o homem consciente, sendo que em 2) ele se irrita com a protagonista e a arrasta, segurando-a pelo antebraço.

Urros começam a soar por detrás da porta entreaberta. É o rei: ele berra e se contorce feito um criatura ensandecida, acompanhado de dois guarda costas e de uma cortesã, Deirdre, que segura um punhal. Tanto os guardas quanto a cortesã se entreolham, fazendo um sinal positivo com um movimento de cabeça: ela corta um dos pulsos, causando um ferimento meticulosamente não letal. De sua boca sai um grito (um muito bem ensaiado), cujas palavras atacam e acusam o rei. Os dois guarda costas se unem ao coro e, em pouco tempo, toda a casa foi contagiada com a informação de que o rei estava enlouquecido. Não há lugar mais bem frequentado e mais notório dentre a elite da cidade do que a Casa das Libélulas: em poucos dias, o boato já terá alcançado a cidade e os ouvidos do Conselho, mobilizando a nobreza e os militares a avançarem com o julgamento da Rainha Vauga, mãe da esposa morta do Rei de Deirhall.

Sexta cena, primeira ramificação (6.1): Caso o homem do destino esteja consciente durante a quinta cena, ele dará meia volta e fugirá pela janela (de onde aparentemente veio). Eidell tenta fugir da cena antes que a vejam, mas esbarra na cortesã que anteriormente fora vista cochichando com Deirdre e despejando algo em um cálice. Ela faz um sinal para os dois guarda costas (aparentemente envolvidos no enquadre) sigam a protagonista que retorna fugir.

Sexta cena, segunda ramificação (6.2): Caso o objetivo de fechar os olhos do homem do destino tenha sido cumprido, Eidell escuta a voz da quimera lhe indicando o caminho para que ela fuja (*Final 1*). Caso ela tenha ignorado o objetivo ou fracassado, voz alguma será escutada e ela será apanhada pelos conspiradores (*Final 2*).

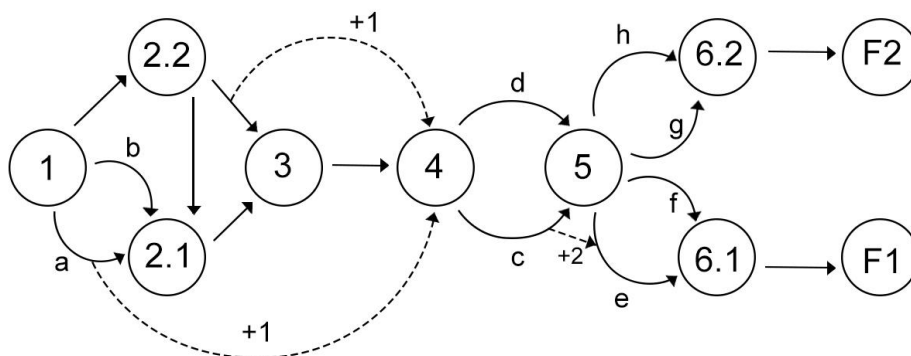
Final 1 (F1): A Quimera orienta a protagonista a virar um corredor em L, fazendo-a se deparar com uma passagem misteriosa na parede, nunca vista antes. Ela adentra a passagem, que se tranca e desaparece antes que os guarda-costas a vejam.

Final 2 (F2): Eidell é golpeada enquanto tenta fugir. Caída no chão, ela sente a visão escurecer até acordar amarrada em uma cela. A Mariposa, as duas cortesãs e os dois guarda costas – todos aqueles envolvidos no enquadre do rei – encontram-se ao seu redor. Eles fazem perguntas incisivas e a espancam: querem saber se ela viu o que acontecera. Sem repostas, eles se retiram da cela e mantêm Eidell trancada. A Quimera surge pela última vez e lhe oferece uma saída: debaixo de uma pedra solta, existe um colar de prata. Sob ordem da entidade, Eidell coloca o colar e, aos poucos, ela sente que algo em sua garganta bloqueia a passagem de ar. Sua visão escurece pela última vez.

Os próximos capítulos que terão a personagem Aherin (uma cortesã da Casa que atua como espiã para Deirdre dentro da corte) e a própria Deirdre (a *Libélula de Prata*, a cortesã mais famosa da casa e líder da conspiração que está sendo tramada contra o rei). Para o prólogo, o ponto de vista retornará a Eidell, caso ela ainda esteja viva, ou a Moraugh, a matrona da casa. A demonstração do gameplay da Casa da Farsa se limita até o ponto do *incidente incitante*, que se refere à aparição da quimera durante a *Segunda Cena* durante a primeira ramificação, e com a aparição do homem impertinente durante a *Segunda Cena* durante a segunda ramificação.

6.3 Árvore Narrativa

Figura 15 – Árvore narrativa do primeiro capítulo de a casa da farsa.



Elaborado pela autora.

Os círculos com números representam as cenas (de 1 à 6, sendo 2.1, 2.2, 6.1 e 6.2 as consequências distintas de cada cena para cada bifurcação), enquanto que as letras próximas das linhas curvas são o número de caminhos possíveis para migrar a uma cena, enquanto que as linhas tracejadas são as variáveis. A linha +1, por exemplo, faz menção ao ponto de coragem conquistado ao se irritar a Mariposa (bifurcação *a*), responsável por destravar a opção *c* da quinta cena, que se refere à possibilidade de alcançar a sala escalando pela janela. A linha +2 é a variável que somou os pontos de coragem conseguidos durante as bifurcações *a* e *c*, necessários para destravar a possibilidade *e* (referente a jogar a bebida no rosto do homem).

7. CONCEPT ART E DIREÇÃO DE ARTE

7.1 Personagens

A trajetória etimológica do termo descende do estrusco *phersu*, “máscara”, e do grego *prósopon*, o orifício (geralmente colocado na boca) de máscaras de teatro pelo qual o ator “personificava”, ou seja, “dava voz” ao personagem (FAITANIN, 2006. n.3, p.48.). Sua própria definição é transparente para com os propósitos deste elemento narrativo basal: personagens são *trajes* que, quando vestidos pelo leitor, possibilitam-lhe vivenciar e experimentar a trama, trilhar em tempo real através dos caminhos que nos conduz a investigar o conflito proposto pela pergunta dramática. Ele é os olhos, corpo e pontos de vista personificados pelo espectador, sua *persona*

De todos os elementos narrativos, talvez seja este o mais fundamental: é no personagem que respira o império da narratividade e da conexão simbólica que a humanidade cultivou para com as histórias que narra. Dennis O’Neil reforça não há separação substancial entre o personagem e a narrativa que o insere: o personagem é a tradução e construção de sua história tanto quanto ela é a tradução do o personagem, pois uma história é a descrição de ações e a ação está sob controle do personagem. “Personagem é história, história é personagem” (2005, p.64).

Por extensão, talvez não seja exagero afirmar a improbabilidade da existência da coesão cultural dos povos humanos se não fosse pela significação atribuída à figura antrópica de um personagem, seja ele real ou fictício:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. (CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*, 1997. p.5-6).

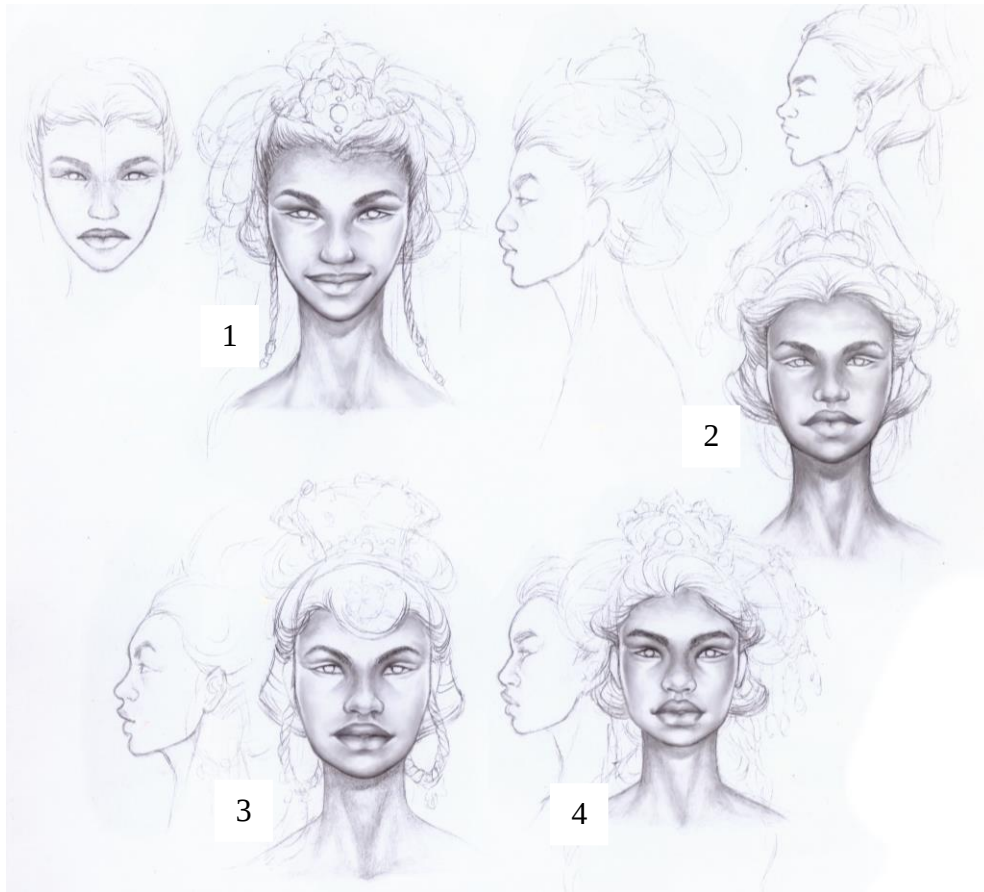
Como confirmamos que a presença do personagem é indissociável de seu mito, é justo expandir essa compreensão para a figura do personagem em si, justificando sua perseverança como fator de construção das identidades humanas em seus mais profundos e diversos âmbitos.

Personagens são construídos em uma relação de “quereres e deveres”. O primeiro se conecta com o âmago das dependências humanas nele representadas, regadas por uma *motivação*, enquanto que o *dever* é geralmente uma imposição externa ao personagem ou se refere a questões

sobre as quais ele não possui controle, provindo do mundo ou de suas próprias limitações, indiferentes para com os seus desejos. Para efeitos narrativos, estes dois elementos devem estar obrigatoriamente conectados: é a ruptura, trazida pelo dever, que gera o primeiro traço de conflito contra o personagem, enquanto que está no seu querer a motivação que o fará transpassar seu dever e o direcionará para a aventura. A ruptura, necessidade de reconciliação ou a insistência que aflora entre o querer e o dever são os eventos desencadeadores do conflito. Quando tanto o dever quanto o querer se transformam ao longo da trama, temos o que chamamos de *arco de personagem*: escopo narrativo que lida com as mutações físicas e mentais de um personagem. Está tanto no processo de transformação quanto na dinâmica entre querer e dever a consolidação, tanto da jornada do herói, quanto dos atos.

7.1.1 Elenco Principal

Figura 16 – Perfis: Desenvolvimento de Personagens: Cortesãs (1).



Elaborado pela autora. Grafite sobre papel. 2018.

O conceito dos personagens foi inspirado pelas pinturas de Hua San-Chiuen (1930 - 2004) (Figura 3), Tu Zhiwei (1951) e Zeng Hao Dun Huang (1963). As pinturas couberam melhor com a representação em branco e preto, uma vez que as versões coloridas das imagens não foram satisfatórias – ademais, a paleta limitada foi adotada como parte da identidade estética. Seus nomes

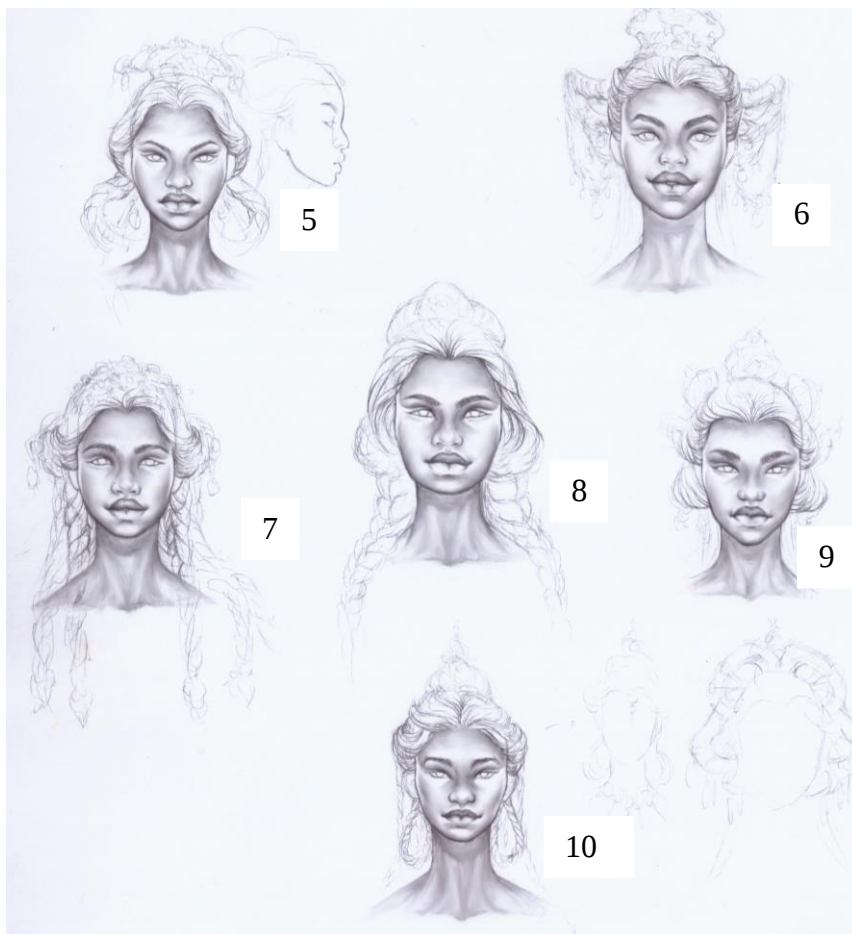
são de inspiração gaélica escocesa e irlandesa enquanto que, fenotipicamente há mistura de traços de contextos étnicos distintos: o formato do queixo e testa, assim como alguns elementos do nariz e boca foram inspirados por traços sub-saarianos, enquanto que os olhos são uma versão relida do formato da pálpebra de etnias do sul e sudeste da ásia: estas referências compõem a etnia fictícia *alva*, da qual os personagens do conto pertencem.

Também houve mescla com fragmentos de feições e expressões variadas, algumas oriundas de retratos fotográficos de pessoas reais, estilizadas e costuradas de maneira a apagar os seus rastros no produto final, para que estas personagens apresentassem feições únicas.

As Figuras 16 e 17 se referem aos estudos da produção do *character design*²⁰ das cortesãs que habitam a Casa das Libélulas, personagens secundárias ou *NPC* (“personagem não jogável”), com as quais o jogador poderá interagir em diálogos e ações.

As ilustrações foram construídas dentro do software Adobe Photoshop CC 2018, com a ferramenta *brush* (“pincel”) e *mixer brush tool* (ferramenta que simula pintura tradicional), os efeitos de iluminação possibilitados através do modo *overlay* (aplicado sobre as camadas de cores claras sobre as escuras), através de uma mesa digitalizadora Wacom (Bamboo Fun).

Figura 17 - Perfis: Desenvolvimento de Personagens: Cortesãs (2).



Elaborado pela autora. Grafite sobre papel. 2018.

²⁰ *Character Design*: design de personagem, uma das etapas da produção da concept art de um produto narrativo-visual.

7.1.1.1 EIDELL

Figura 18 – “Eidell”.



Produzido pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

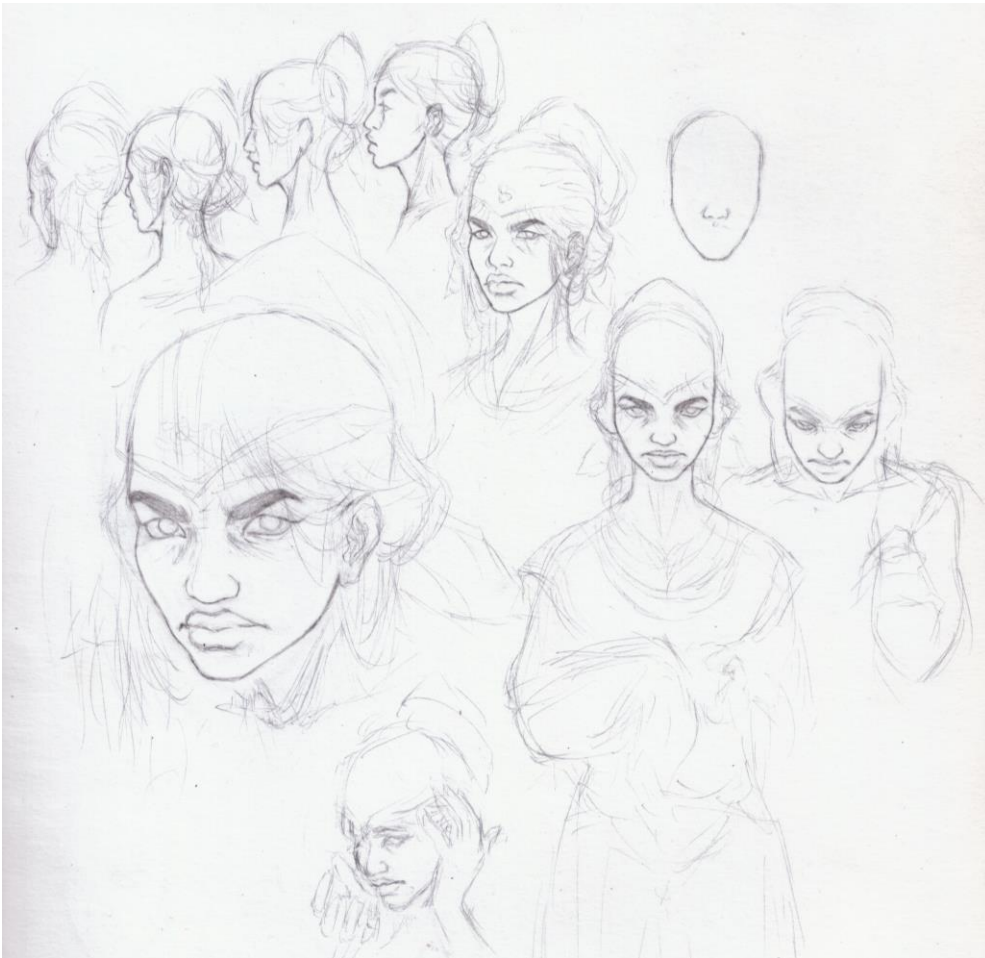
A personagem principal foi a mais demorada de ser definida, pedindo pela confecção de diversos esboços até surgir um acordo. Uma dentre as dezenas de servas que trabalham na casa de cortesãs, Eidell é uma garota esquizofrênica de personalidade retraída e desconfiada. Franzina, de postura submissa, ela raramente eleva o olhar à face das pessoas que lhe dirigem a palavra. Seu visual, portanto, precisava expor estas características, uma vez que parte da função do *character design* é contar a história e personalidade daquele personagem, dispensando seu criador de recorrer à descrições verbais em obras visuais.

Figura 19 – Estudos para o *character design* de Eidell (1)



Elaborado pela autora. Desenho digital, Photoshop. Março de 2018.

Figura 20 – Estudos para o *character design* de Eidell (2)



Elaborado pela autora. Grafite sobre papel. Abril de 2018.

Suas vestimentas foram diretamente inspiradas pelas figuras femininas de Hua San Chan: a pintura em questão se refere à uma representação de Han La-Ying (Figura 21), retratada com uma serva posta ao lado esquerdo da imagem. As roupas e adereço de cabeça desta serva serviram de influência para o design das roupas de Eidell. A imagem utilizada como referência está presente em uma antiga impressão, mantida em meu acervo pessoal, de uma publicação chinesa contendo a antologia do artista, sobre a qual infelizmente não foi possível rastrear detalhes ou maiores especificações. O estilo de ornamentação das vestimentas foi guiado pelas iluminuras do *Plutarchus: Vitae Illustrium Virorum* (Figura 8, p. 20), contudo estes elementos foram descartados por destoarem do conceito da personagem (afinal, falamos de uma escrava), mas estão aqui apresentados por terem feito parte do processo de criação (Figura 23, p. 53).

Os estudos para os trajes foram realizados em papel vegetal A4. A transparência do material foi aproveitada para realizar uma sobreposição dos desenhos, a fim de combinar as possibilidades do design de maneira analógica e prática.

Figura 21 – “Han Lan-Ying”, Hua Sanchuan.



Página do livro “Mulheres Belas”. Aquarela sobre Seda, 26cm x 84 cm. Fonte: Fotografia de impressão, acervo pessoal.

Figura 22 - Estudos para o *character design* de Eidell: 3 (Vestimenta).



Elaborado pela autora. Grafite sobre papel vegetal. 2018.

Figura 23 – Estudos para o *character design* de Eidell: 3 (Vestimenta - Ornamentação) – Descartado.



Elaborado pela autora. Grafite sobre papel vegetal. 2018.

Figura 24 – Processo – “Eidell”.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

7.1.1.2 DAEVLIN

Figura 25 – “Daevlin”.



Confeccionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

Daevlin é uma *borboleta*, uma aprendiz de *libélula*. A hierarquia da Casa Das Libélulas se divide da seguinte forma: a *Mariposa* (matrona e dona da Casa), as *libélulas* (cortesãs que conseguem dançar sobre a água por meio de um segredo místico antigo), as *borboletas* (aprendizes de libélula, cada uma serve a uma libélula específica que é responsável por seu aprendizado), *vespas* (copeiras, são ex-borboletas que não foram admitidas como libélulas mas que devem manter vínculo empregatício com a casa), *louva-deuses* (prostitutos de sexo masculino que residem em menor número e em uma área separada), *besouros* (guardas eunucos), *casulos* (noviças, borboletas ou vespas em potencial), *formigas* (servas que cuidam da limpeza e das atividades mais pesadas, prestando submissão a todas as outras castas).

O esboço que lhe deu origem pode ser visto na Figura 17: trata-se do último retrato, visto de cima para baixo, solitário na terceira linha (numeração 10). Seu visual foi diretamente inspirado pelas vestimentas de dançarinos tradicionais siameses (Figura 26) representadas em seu adereço de cabeça, que mistura ornamentos com tranças feitas de seu próprio cabelo. As vestimentas provêm das pinturas de Tu Zhiwei (Figura 6, p. 18) e Zeng Hua Dun Huang (Figura 7, p. 19). Ainda que sua personalidade tenha ficado levemente definida, suas opiniões foram bem descritas: o que se sabe de Daevlin é que ela se coloca enfaticamente favorável a forçar a entrega do rei ao julgamento da rainha estrangeira – o que terminaria na inevitável execução do homem.

Figura 26 – “Dançarinos Siameses Cobertos de Ouro”.



Publisher Photo Service. Cartão Postal Siamês de 1900. Fonte: i.pinimg.com²¹

²¹ Disponível em: < <https://i.pinimg.com/originals/4f/78/a3/4f78a395372183c059c9854ca7677b3d.jpg> >. Acesso em 21 de Maio 2019.

Figura 27 – Processo – “Daevlin”.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

7.1.1.3 FRAINNE

Figura 28 – “Frainne”.



Confeccionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

Assim como Daevlin, Frainne é uma borboleta que trabalha na Casa das Libélulas. Ao contrário da amiga, ela não vê justificativa em punir um homem sem que haja provas para tal, preferindo que o julgamento ocorresse na própria cidade, onde as normas judiciais tendem a ser mais parcimoniosas para com as evidências e com o direito de presunção de inocência do acusado. Com palavras curtas e pés firmes, ela enfrenta a amiga em uma discussão sobre a legitimidade das acusações. Devido à gama de expressões faciais desenhados para a personagem e ao fato de que é ela a mais favorecida pelo enquadramento e iluminação na maioria das cenas, sua personalidade pode ser melhor demarcada do que a de Daevlin, ou mesmo de Eidell.

Seu visual se principia em dois retratos mostrados anteriormente, nas Figuras 16 e 17 (p.48 e 49): seu penteado foi definido pelo terceiro retrato, da esquerda para a direita (numeração 4), visto na Figura 16, enquanto que o seu rosto é uma versão mais madura do quarto retrato frontal em Figura 17, visto de cima para baixo, da esquerda para a direita (numeração 7). Suas vestes absorvem as mesmas referências de Tu Zhiwei e Zeng Hua Dun Huang. Ao contrário das outras personagens que se desenvolveram a partir de referências equivalentes, Frainne cresceu de forma orgânica: seu penteado foi desenvolvido de forma independente à referências externas.

Figura 29 – Primeiro Esboço Para as Personagens Frainne e Daevlin.



Confeccionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Maio de 2018.

Figura 30 – Processo – “Frainne”.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

7.1.1.4 MORAUGH

Figura 31 – “Moraugh”.



Confeccionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

Moraugh, a Mariposa, é a matrona e dona da Casa das Libélulas. Seus diálogos são os mais abrasivos; apesar da idade, Moraugh não possui pudor na língua. Mesmo com a idade avançada, Moraugh não encontra dificuldades em aplicar a sua autoridade em prol da manutenção da ordem na Casa, ainda que sua agressividade seja quase sempre desproporcional à banalidade das ações de seus funcionários.

De maxilar cerrado e testa franzida, seu rosto tinha de traduzir uma personalidade impetuosa e ríspida, enquanto que as vestimentas precisavam demonstrar sua posição social elevada em peças mais elaboradas, ainda que tal elegância destoe da personalidade chula que a veste. Não houve uma referência única que direcionasse o seu design, concebido através de uma pesquisa generalista do trabalho do artista Hua Sanchuan (1930-2004) (Figura 32). Para esta ilustração, a iluminação cai sobre a personagem a fim de reforçar seu semblante e presença. Seu rosto foi reaproveitado do acabamento de um dos *story boards*.

Figura 32 – Detalhe de “Banquete Noturno”, Huan Sanchuan (1930-2004).



Retrato de Yang Kuei-Fei, Concubina do Imperador Ming-Huang, Dinastia T'ang Aquarela sobre Seda, 26cm x 84cm. 1950-1997. Fonte: skysnail.livejournal.com²²

²² Disponível em: < <https://skysnail.livejournal.com/574177.html> >. Acesso em 22 de Maio 2019.

Figura 33 – Processo - “Moraug”.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

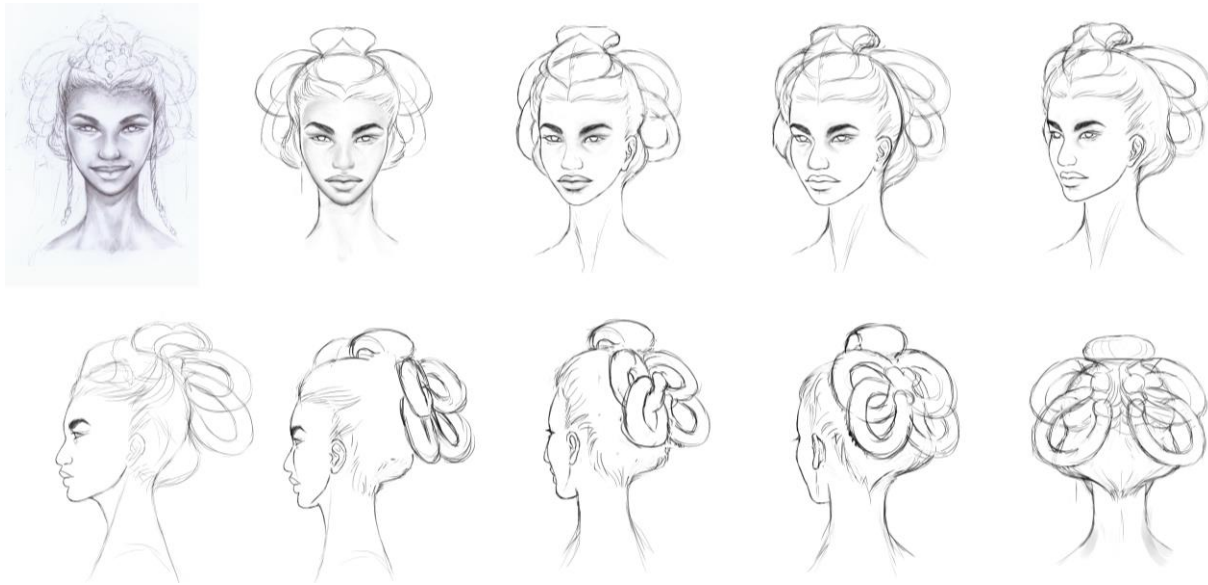
7.1.1.5 DEIRDRE

Figura 34 – “Deirdre”.



Confeccionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

Figura 35 – Deirdre – Ângulos do Rosto.



Confeccionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Março de 2018.

Apesar de sua presença durante o prólogo ser sucinta (ela é vista somente na introdução, em uma cena curta de dança), Deirdre é uma personagem central para a trama de *A Casa da Farsa*, uma vez que é ela quem encabeça a conspiração contra o rei. Também chamada de *Libélula de Prata*, suas danças são a atração mais popular da casa. Embora desinibida e extrovertida no palco e com os clientes, quando terminado seu expediente sua presença é fria, silenciosa e apática.

A ilustração escolhida para representá-la optou por demonstrar a personagem em sua personalidade artística. Seu visual faz referência à pintura “Ninfa”, de Zeng Hua Dun Huang (Figura 7, p. 19). A iluminação lateral esculpe suas formas que se escondem na penumbra, fazendo reluzir suas joias e ornamentos. Os detalhes de suas vestes, como pode ser visto, não foram pintados em todos os seus detalhes e complexidade, mas apenas sugeridos: trata-se de uma das premissas da *speed painting*, que se inspira no impressionismo para produzir pinturas com texturas rápidas. É uma das técnicas de pintura digital mais utilizada durante as etapas mais elementares do processo de *concept art*, quando o refinamento dos pormenores e completitude de detalhes é menos relevante do que a construção clara da impressão compositiva, solidez da silhueta e das formas gerais que garantem peso ao design (PAICK, J. et al. *Digital Art Masters*, 2009).

Há distância entre o nível do detalhamento nas roupas destas personagens com aquele visto nas imagens de referência: em artes sequenciais, como histórias em quadrinho, animações 2D e *visual novels*, o volume acentuado de imagens e repetições a ser produzido se torna um obstáculo à criação de *concepts* inconsequentemente muito detalhadas: para tais linguagens, é preferível que o visual de personagens e cenários seja objetivo e pouco prolixo em ordem de facilitar a consistência das sequências.

Figura 36 – Processo – “Deirdre”.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

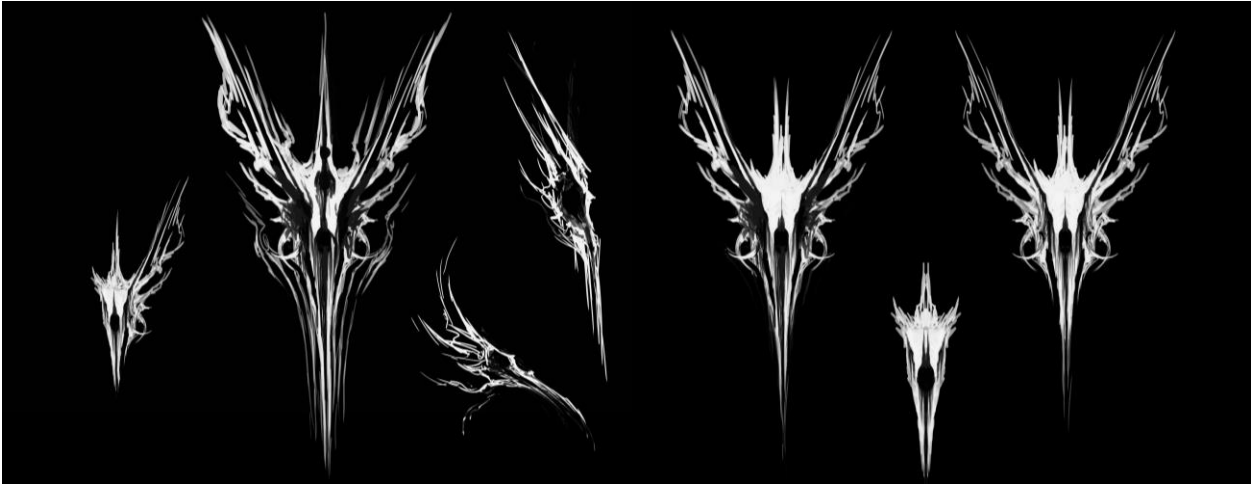
7.1.1.6 A QUIMERA

Figura 37 – “Quimera”.



Confeccionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Abril de 2019.

Figura 38 – Estudos para Quimera.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. Março, 2019.

A criatura que assombra Eidell não possui nome, sexo, história e seus interesses não são bem esclarecidos. Apelidada pela serva de “Quimera”, a criatura é frequentemente citada pela garota, fazendo com que os impacientes moradores da residência, incapazes de vê-la, não considerem Eidell uma pessoa relacionável – inclusive, questionam o motivo da Mariposa não a ter enviado embora, a vendido ou contratado um exorcista que a internasse. Por conta da doença mental da protagonista, a existência da Quimera é ambígua, porém, existem demonstrações de que sua presença talvez não se trate apenas de um delírio.

Para acrescentar ao tom fantasmagórico, utilizou-se o contraste do preto e branco e da ferramenta *smudge* para trazer ambiguidade na fisicalidade da entidade. Os olhos negros e fundos foram inspirados pela criatura do filme “Contatos Imediatos de Quarto Grau” (2009) (Figura 39).

Figura 39 – “Cartaz do Filme *Contatos Imediatos de Quarto Grau*, de Olatunde Osunsanmi”. 2009.



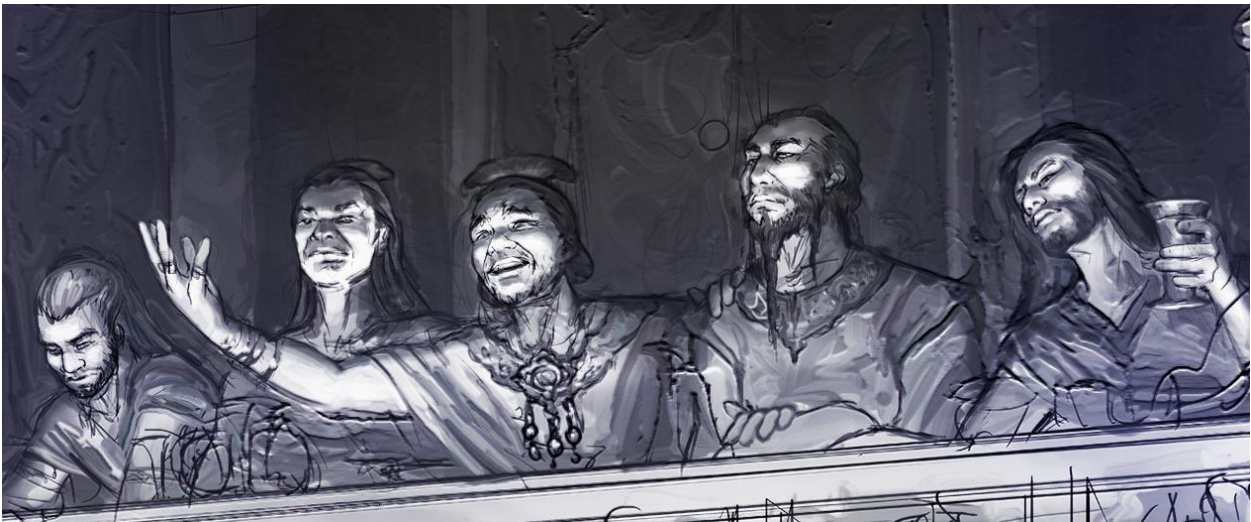
Fonte: pics.me.me²³

²³ Disponível em: <<https://pics.me.me/the-fourth-kind-based-on-the-actual-case-studies-ma-15286265.png>>. Acesso em 22 de Maio 2019.

7.1.2 Elenco Secundário

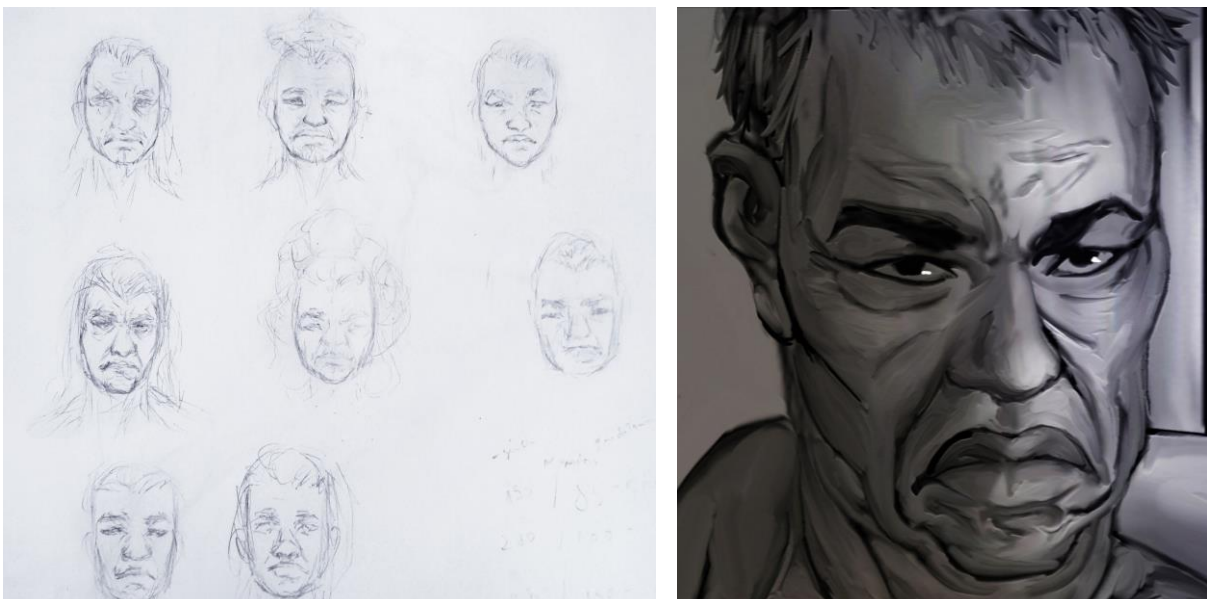
Os demais personagens foram todos definidos em momento de apurar os *story boards* (ainda que o rei e seu conselheiro tenham sido desenhados previamente à lápis). Julgou-se que não havia necessidade em separar um tempo acentuado do cronograma para a confecção detalhada destas figuras, pois, para as finalidades do que foi apresentado no primeiro terço do prólogo, ocorre que a função narrativa destes personagens não é expressiva o suficiente. Da esquerda para a direita (Figura 40), seus nomes são: Sgúnd, Caemheaul las Deorigh (Primeiro Conselheiro e tio do rei), Athol las Deorigh (o Rei de Deirhall e das Terras Verdes), Hrovengr e Svrín. Abaixo, à direita (Figura 41): o “homem desagradável”, um antagonista secundário de Eidell.

Figura 40 – “O Rei e Seus Convidados”.



Confecionado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 41 – Estudos e o “Homem Desagradável”



Confecionado pela autora. Estudos para Athol, Caemheaul e Moraugh, à esquerda. Grafite sobre papel. Agosto de 2018. À direita: o “Homem Desagradável”, detalhe do quadro 74.

7.2 Cenários

Como a maioria dos quadros foram enquadrados em *meio planos médios* (figura humana enquadrada da cintura para cima) e em *planos americanos* (figura humana enquadrada do joelho para cima), houveram poucas oportunidades de explorar a construção de cenários. O quadro com a composição que mais favoreceram o cenário foram o sexto e o sétimo, planos *médio* (plano de posicionamento e movimentação) e *aberto*, respectivamente. Por terem sido os quadros mais complexos de serem confeccionados, convém dissertar sobre.

O *layout* ²⁴ do ambiente tem o salão principal do templo hindu Mandir, em Toronto, Canadá (Figura 42). Os pilares, como a parte mais enfática deste cenário, poderiam ser enaltecidos atentando-se aos detalhes dos mesmos: para isso, foram pesquisadas as referências hiberno-saxônicas citadas anteriormente: a cruz celta de Rothbury, no condado de Northumberland (Figura 43, à esquerda) veio como referência para os arabescos vistos nos pilares, enquanto que a cruz de Lindisfarne (Figura 43, à direita), serviu como referência ao capitel destes pilares (vistos no quadro sete). Para simular a plateia, foram utilizadas algumas imagens de banco de imagens livres e variadas.

As imagens foram organizadas em uma montagem que foi pintada por cima em seguida, com as ferramentas *brush* e *smudge*, realçadas com os filtros *Dry Brush*, *Iris Blur* e *Craquelure*.

Figura 42 – Interior do Templo Hinduísta Mandir.



Toronto, Canadá. Autor Desconhecido, Fotografia. Fonte: baps.org ²⁵

²⁴ *Layout* (“plano”): a maneira com a qual as partes de algo são arranjadas. Termo comumente empregado em design.

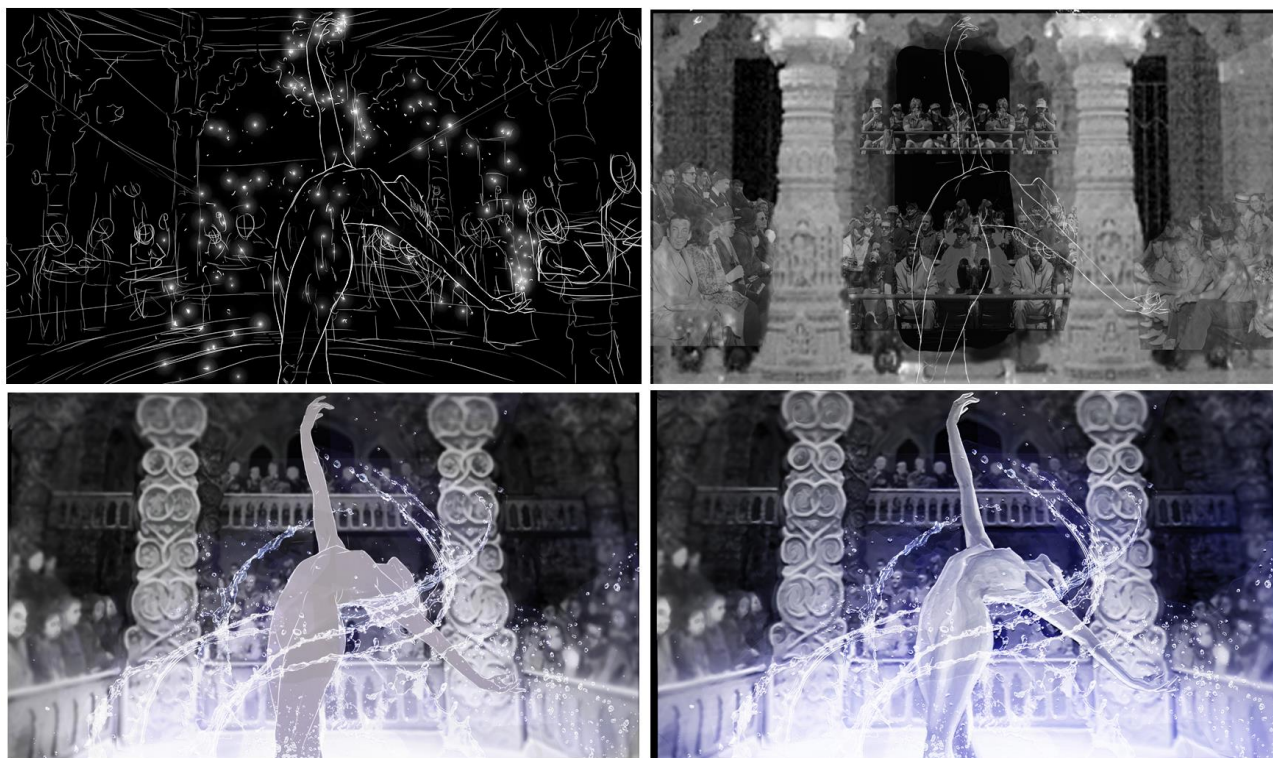
²⁵ Disponível em: <https://www.baps.org/Global-Network/North-America/Toronto/Media-Gallery.aspx?CM_id=138638>. Acesso em 22 de Maio 2019.

Figura 43 – Cruzes Celtas.



À esquerda: “Cruz Celta no Quintal da Igreja de Todos os Santos de Rothbury”, Condado Northumberland, Inglaterra. À direita: “Cruz Celta na Ilha de Lindisfarne”, Lindisfarne, Inglaterra. Fotografias de Catherine Davis, Abril de 2011. Fonte: pilgrimpath.net ²⁶

Figura 44 – Processos – “Cena 6”.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019

²⁶ Disponível em: < <http://www.pilgrimpath.net/?p=563> >. Acesso em 21 de Maio 2019.

Figura 46 – Primeira Versão dos Quadros (1).



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2018.

Figura 47 – Primeira Versão dos Quadros (2)



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2018.

Haviam dois principais problemas com esta versão: o primeiro se refere aos personagens, um porém associado com o débito do roteiro, enquanto que o segundo se referia à composição das cenas, sobretudo ao comportamento da representação e movimentação das personagens.

A introdução do tema, universo e trama da história ocorria através de um diálogo expositivo que carecia de um gancho, personalidade e imersão. Na segunda reescrita, optou-se por substituir o diálogo (que se resumia a uma releitura focada) por uma discussão, de forma a tornar tanto as personagens quanto as linhas faladas mais interessantes de serem acompanhadas. A recomposição das cenas se atentou a esta mudança, optando por tornar os corpos das personagens mais presentes e expressivos.

Outra alteração foi a sintetização da sequência introdutória de dança, em razão da extensão da primeira versão ter sido considerada, de certa forma, prolixa.

7.3.2 Story Board

Estabelecendo melhor o conceito do diálogo travado entre as personagens, um *story board* mais definitivo foi produzido. Muitos dos quadros da primeira versão puderam ser mantidos: a

principal mudança recaiu de fato sobre a cena de diálogo entre Daevlin e Frainne. O livro de Michal Hampton, *Figure Drawing: Design and Inovation* (2013) serviu como um guia para tornar as poses das personagens mais enfáticas e singulares, todas feitas sem a necessidade de referências fotográficas. As expressões faciais aproveitaram de um espelho e do reflexo da rosto da autora para serem trabalhados.

A migração entre estas sequências com as ilustrações finais foi orgânica e assistemática: enquanto alguns dos quadros estavam a ser definidos, outros já se encontravam na metade do processo de acabamento.

Figura 48 – Confecção dos Quadros.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2018.

7.3.3 Quadros Finais

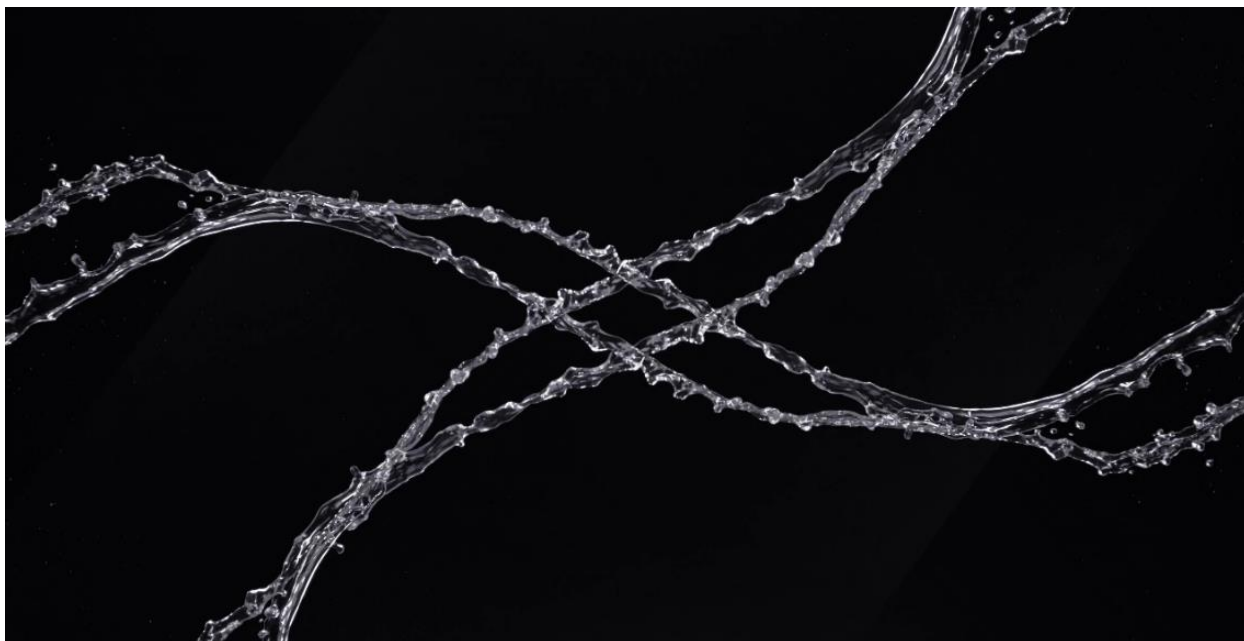
Foram realizados um total de 75 quadros com 1920x1080 pixels cada, todos pintados diretamente no software Adobe Photoshop CC 2018 com uma mesa digitalizadora Wacom Bamboo Fun (modelo CTH-661).

Como anotado anteriormente, a palheta de cores foi resumida a matizes escassas pois era de maior interesse estimar os valores entre luz e sombra do que variedade tonal. A ferramenta *smudge* foi utilizada para conferir textura às formas, que foram reforçadas pelo filtro *Craquelure* (*Filter – Filter Gallery - Craquelure*), com as opções zeradas. As linhas rústicas dos esboços foram mantidas para acrescentar à estilização.

Para além de suportes de representação anatômica (3. Percurso Metodológico, 3.1 Referências Iniciais, p.16) e cenográficas (7. Concept Art e Direção de Arte, 7.2 Cenários, p.70).

Houveram referências fotográficas remanescentes para a reprodução de material líquido (visto durante os seis primeiros quadros da introdução) e para um objeto do cenário do quadro 51.

Figura 49 – “Água Atirada ao Ar em Fundo Preto”.



Vídeo em Computação Digital. Soraphotography, Storybloks. Fonte: br.videoblocks.com²⁸

Figura 50 – Comparação Entre o Vaso Loetz & Juventa Com O Jarro Utilizado por Eidell.

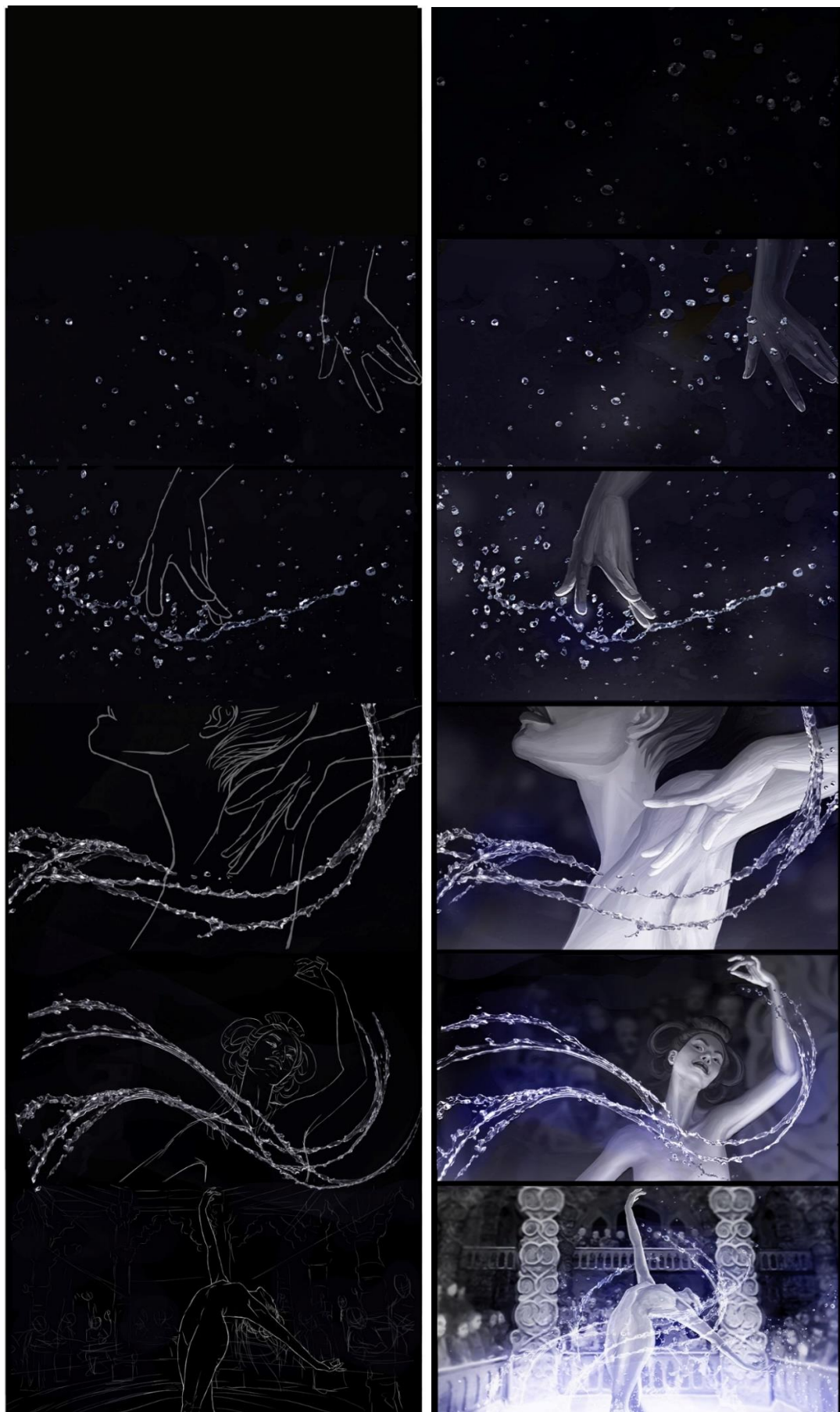


À esquerda: “Vaso Loetz Iridescente Com Armação de Liga de Estanho Juventa”, Loetz & Juventa. Arte Decorativa, Áustria. 1905. 30,25 cm. À direita: “Detalhe do Quadro 51”, elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019. Fonte: titusomega.com²⁹

²⁸ Disponível em: <<https://br.videoblocks.com/video/water-splash-in-midair-against-black-background-shot-with-high-speed-camera-phantom-flex-4k-slow-motion-unedited-version-is-included-at-the-end-of-clip-irq56ev>>. Acesso em 22 de Maio de 2019

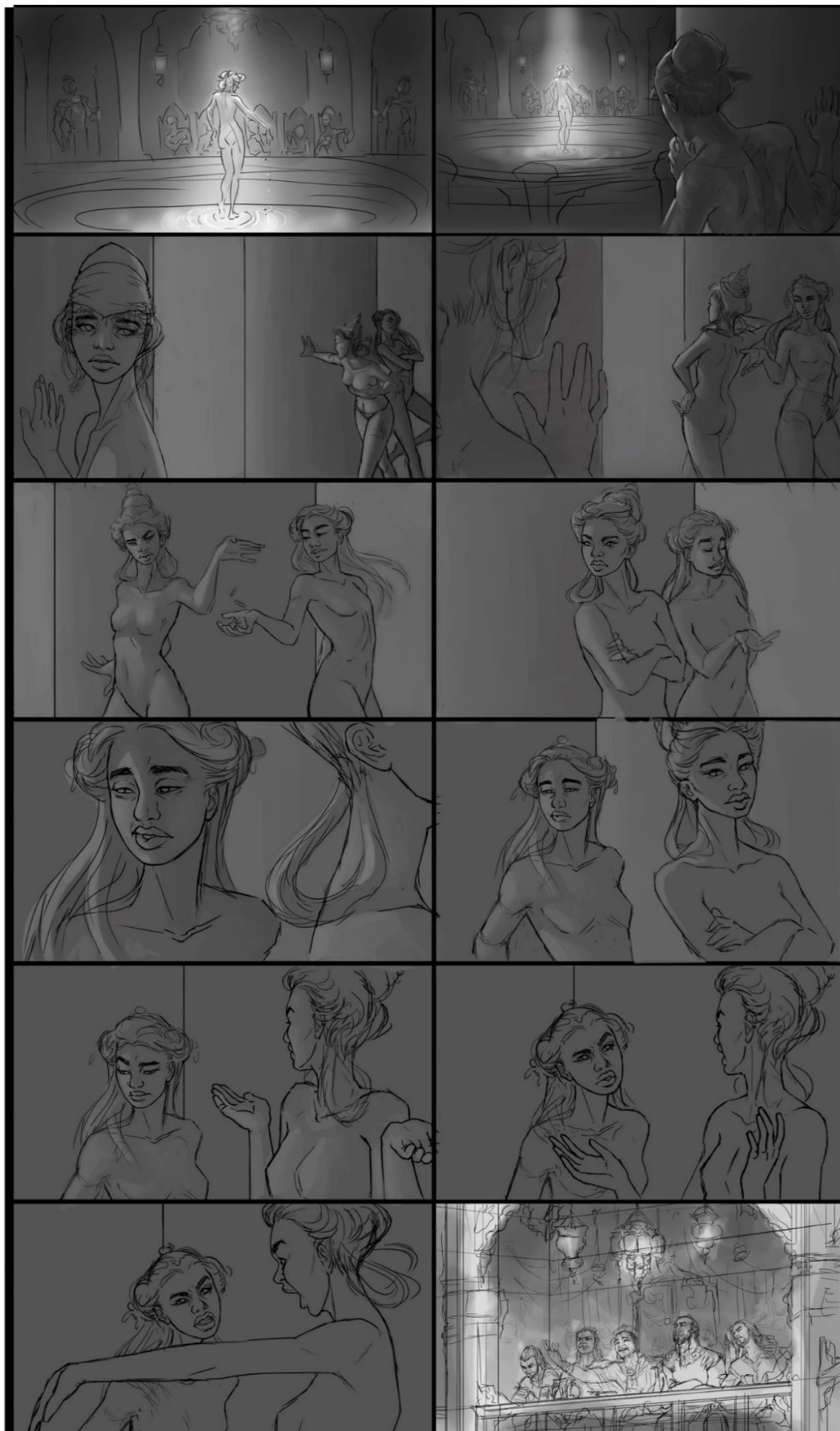
²⁹ Disponível em: <<http://www.titusomega.com/Object%20Profile%20and%20Photos/Old%20profiles/GLASS/Loetz-vase-pewtermount-juventa.htm>>. Acesso em 22 de Maio de 2019.

Figura 51 – Processos: Quadros – 1.



À esquerda e “Quadros Finais: 1”. À direita. Elaborados pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 52 – Processos: Quadros – 2.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 53 – Quadros Finais – 2.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 54 – Processos: Quadros – 3.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 55 – Quadros Finais – 3.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 56 – Processos: Quadros – 4.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 57 – Quadros Finais – 4.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 58 – Processos: Quadros – 5.



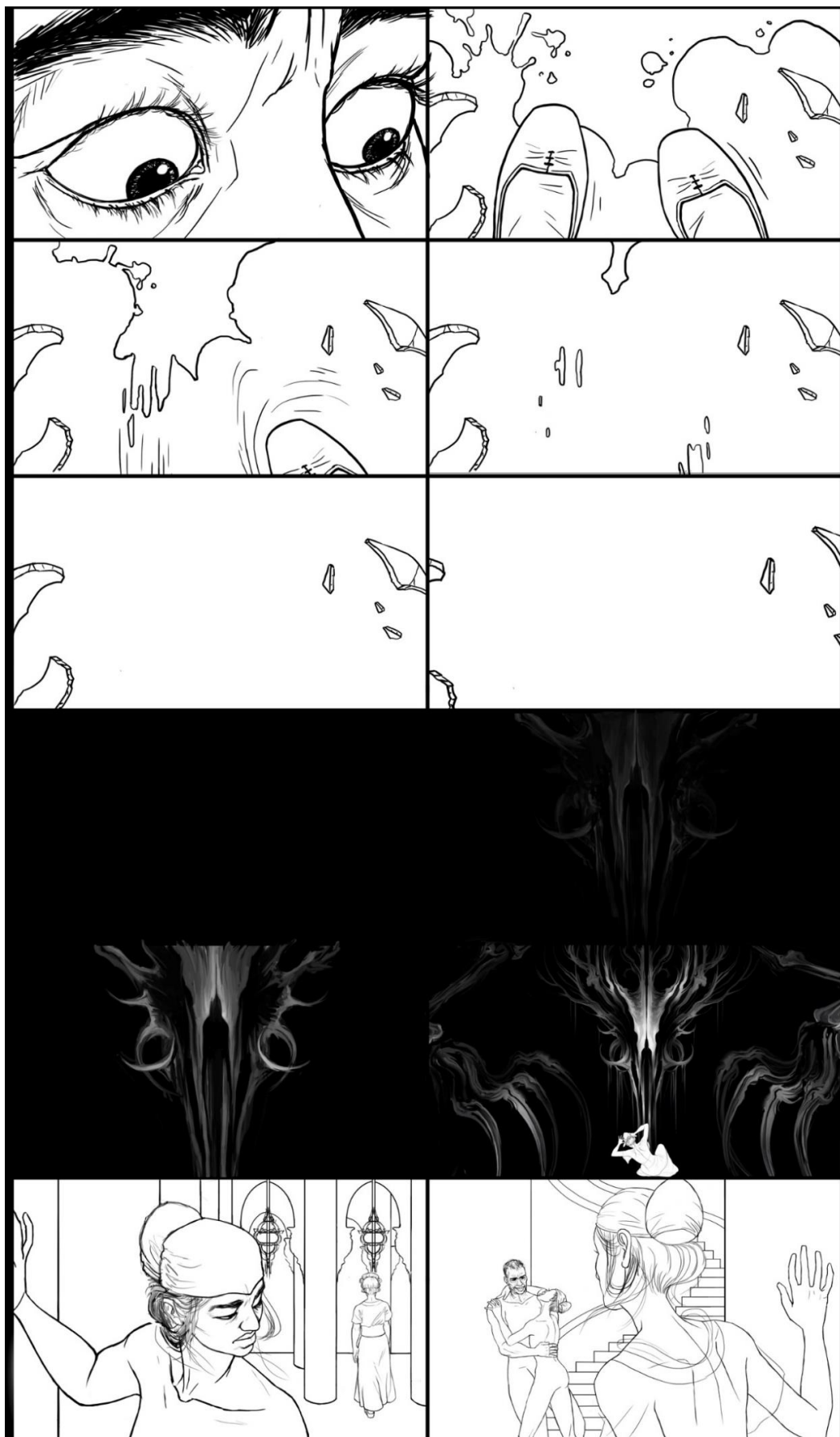
Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 59 – Quadros Finais – 5.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019

Figura 60 – Processos: Quadros – 6.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 61 – Quadros Finais – 6.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Figura 62 – Quadros – 7.



Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

Ao contrário da maioria das *visual novels*, que optam por apresentar seus personagens por meio de uma variação limitada de expressões a flutuar sobre um fundo fixo por cena, *A Casa da Farsa* alude uma abordagem mais próxima de quadrinhos, com cenas desenhadas individualmente. Houve reaproveitamento de expressões e cenários em virtude de mobilizar a produção das ilustrações (como para a face das personagens e dos cenários vistos pelo menos ângulo), contudo, cada uma destas cenas ainda é sua própria cena.

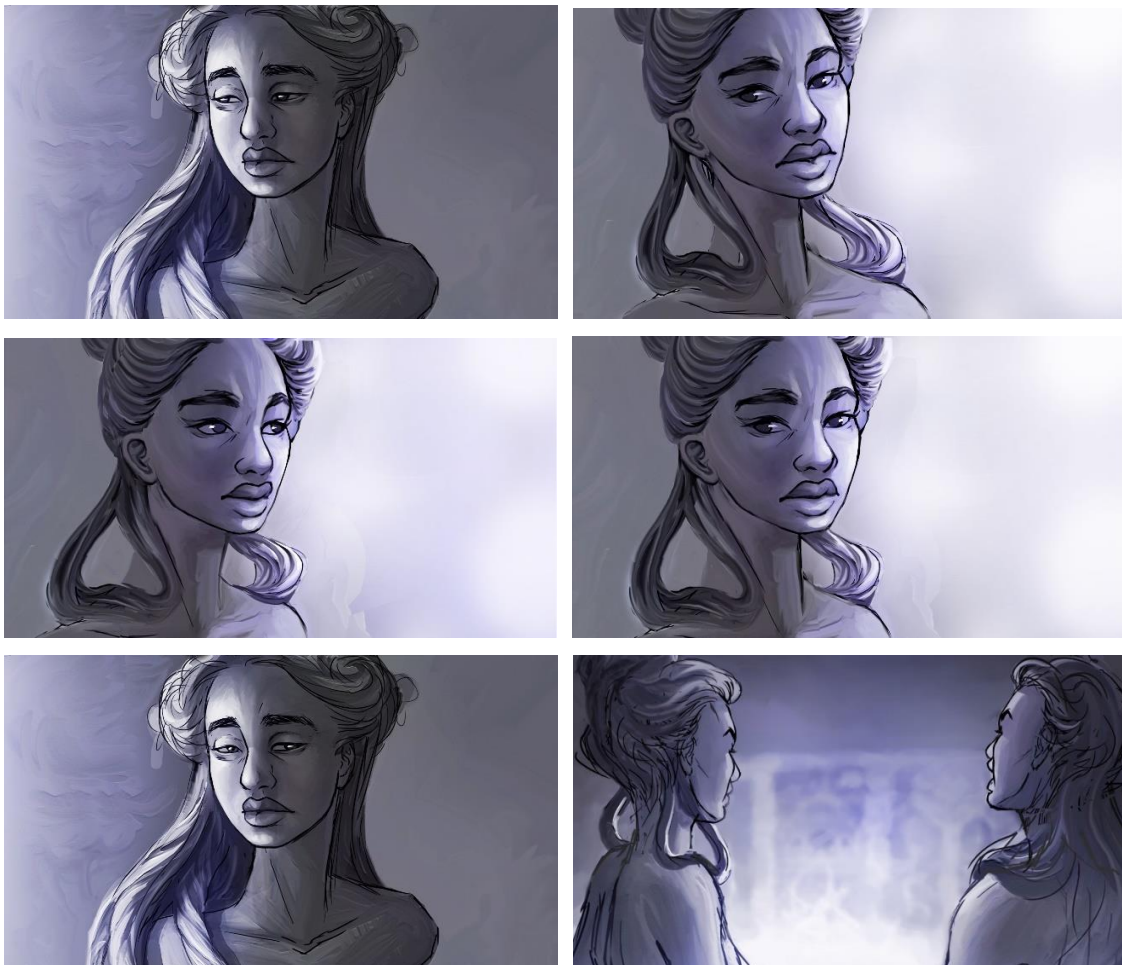
Outro diferencial está na variedade de enquadramentos: *visual novels*, em sua maioria, costumam ser tímidas em relação a enfoque com a variedade compositiva das cenas, que muitas vezes são mais simbólicas e dependem da interpretação do leitor-usuário do que de fato representadas. Grande parte das escolhas de enquadramento rondaram o meio primeiro plano, o plano americano, *close up*³⁰ e alguns planos detalhes, com poucos planos de ambientação: desta forma, as cenas se tornaram mais “fechadas” e íntimas. Contudo, o lado negativo desta abordagem foi a subjugação dos cenários, que respiram por escassos vãos e não se desenvolveram expressivamente, comportando-se mais como uma referência espacial dos personagens do que como agentes de imersão estética.

³⁰ *Close Up*: Enquadramento mais fechado do que o meio primeiro plano, focado geralmente no rosto.

7.3.4 Quadros Adicionais

A despeito da planificação do *story board*, o processo criativo é tal como tentar encantar uma serpente surda através de uma flauta: não raras são as vezes em que são os desdobramentos do processo os verdadeiros regentes do trabalho, por mais que ingenuamente o artista julgue ter controle absoluto de seus caminhos. Próximo de ver o trabalho concluído (neste caso, em momento de formalizar a demonstração jogável) é quando realmente se percebe quais são os elementos que restam na obra. Estas dúvidas tendem a surgir, geralmente, independentemente do quão sistemático tenha sido o planejamento do trabalho e devem ser levados em conta. Foram criados seis quadros adicionais durante o processo de montagem da demonstração a fim de ambientar uma extensão do diálogo principal em virtude de conferir-lhe maior alusão emocional. Neste trecho adicional, Daevlin realiza uma pergunta preocupada a Frainne, que responde de forma pessimista. Estes quatros reaproveitam algumas das expressões desenhadas anteriormente e são aqui expostos separadamente dos demais, de forma a respeitar a progressão temporal a que este relatório se refere.

Figura 63 – Quadros Adicionais.



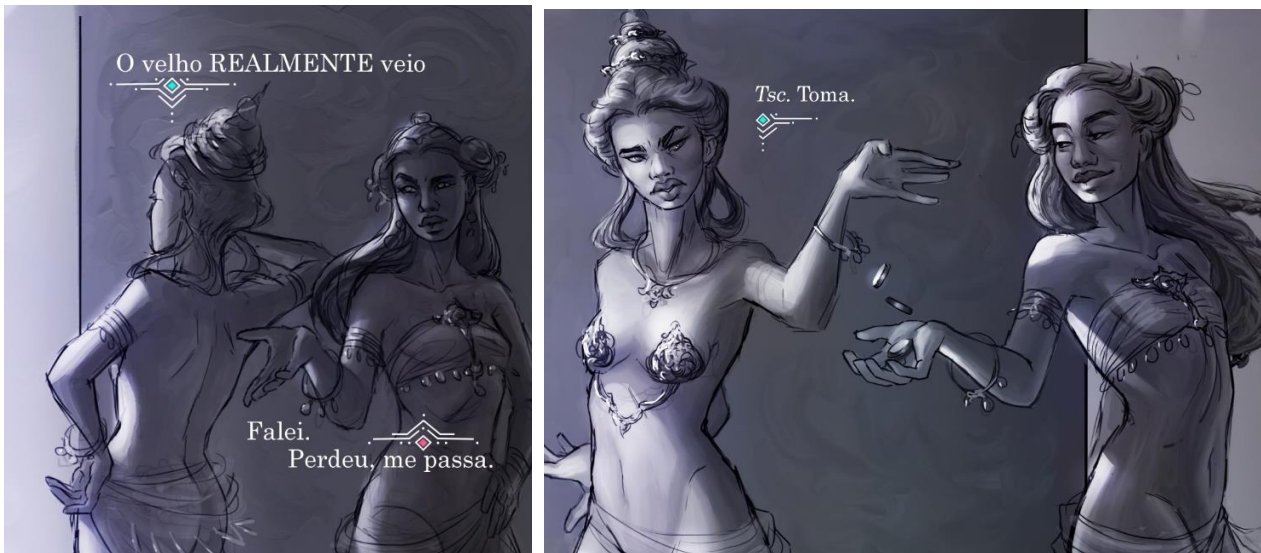
Elaborado pela autora. Pintura Digital, Adobe Photoshop CC 2018. 2019.

7.4 H.U.D.

Uma HUD (sigla para *Heads'up Display*, “Monitor de Alertas”) é qualquer tela de exibição transparente que carregue informações que não desviam a atenção do observador do objeto localizado atrás da tela. Originalmente designado para se referir ao instrumento que carrega as informações de voo em uma tela à frente do para-brisas de aviões, o termo foi apropriado pelo meio do desenvolvimento de jogos digitais passando a significar todas as informações textuais e simbólicas que auxiliam o jogador em tempo real, postas à frente do campo que simula o universo do jogo (barras de vida, contadores de pontos, indicadores de percurso, mini-mapas, legendas, etc.). Por analogia, as telas adicionais (telas iniciais, menus de opções de apresentação, telas de carregamento, etc.) também passaram a ser associadas à HUD pois a confecção destes elementos, que se comunicarem dentro da mesma identidade visual, são geralmente desenvolvidas pelos mesmos profissionais.

A HUD de A Casa da Farsa teve inspirações nos grafismos da Arte Déco e no primitivismo. É importante que estas apresentações sejam visualmente claras e estejam integradas com o restante da identidade do produto, portanto as referências se justificam, pois, além de sua estilização ser coerente com o trabalho, a objetividade do grafismo as fazem serem fáceis de reconhecer.

Figura 64 – Exemplos da HUD Sobreposta ao Campo do Jogo.



Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

A fim de materializar a construção dos personagens e facilitar as associações da leitura, cada personagem recebeu uma identidade própria em relação aos grafismos que lhes dizem respeito. As linhas de falas dos personagens se comportam de forma equivalente aos dos balões de fala de

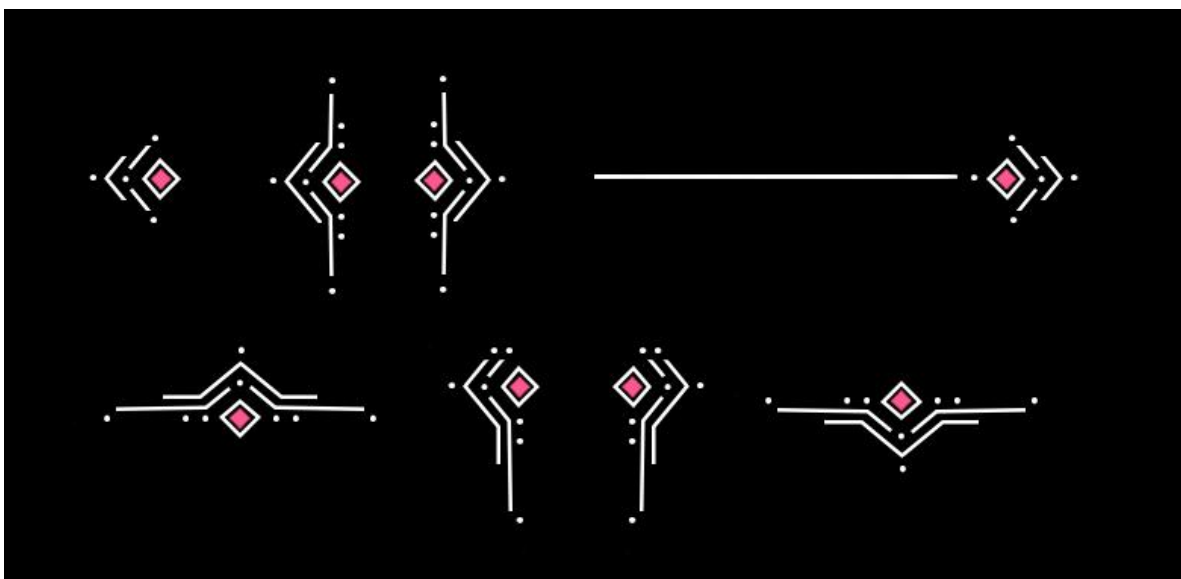
histórias em quadrinhos – inclusive, fora pensado em se utilizar deste maneirismo a princípio, contudo este recurso clássico destoaria do restante da apresentação visual do produto e a ideia foi descartada. Muitas *visual novels* incorporam as linhas de fala em caixas de diálogo estáticas, adornadas com um retrato do personagem a que se referem. Esta abordagem funciona apenas caso adotássemos o formado de quadros padrão do gênero (com cenários estáticos e personagens sobrepostos destacados, completamente à parte do ambiente que o envolve, em uma divisão muito clara entre ambientação e personagem), porém, uma vez que as expressões faciais já estão representadas dentro dos quadros em si, seria redundante repeti-las apenas para associar texto e imagem, fala e orador.

Figura 65 – Indicadores de Fala da Personagem Daevin.



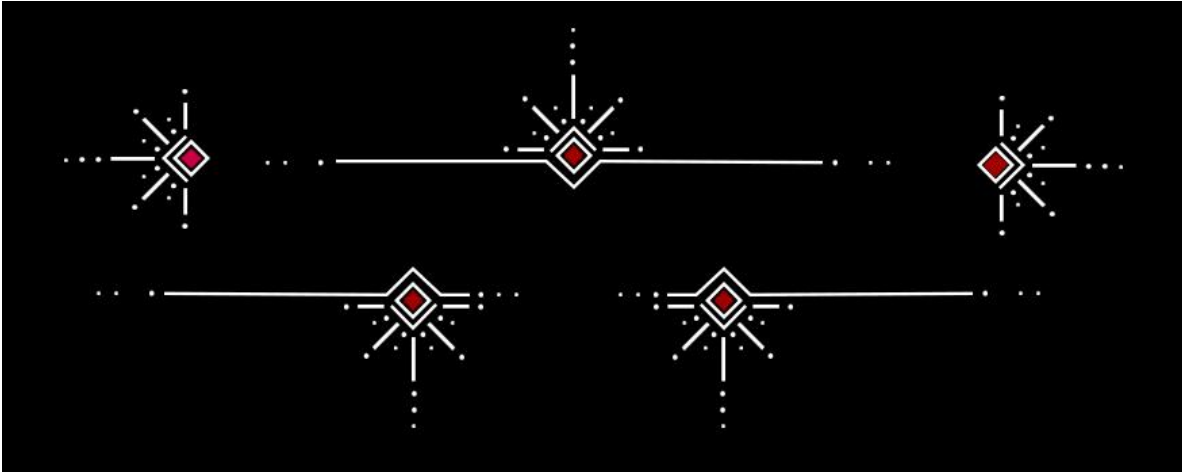
Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

Figura 66 – Indicadores de Fala da Personagem Frainne.



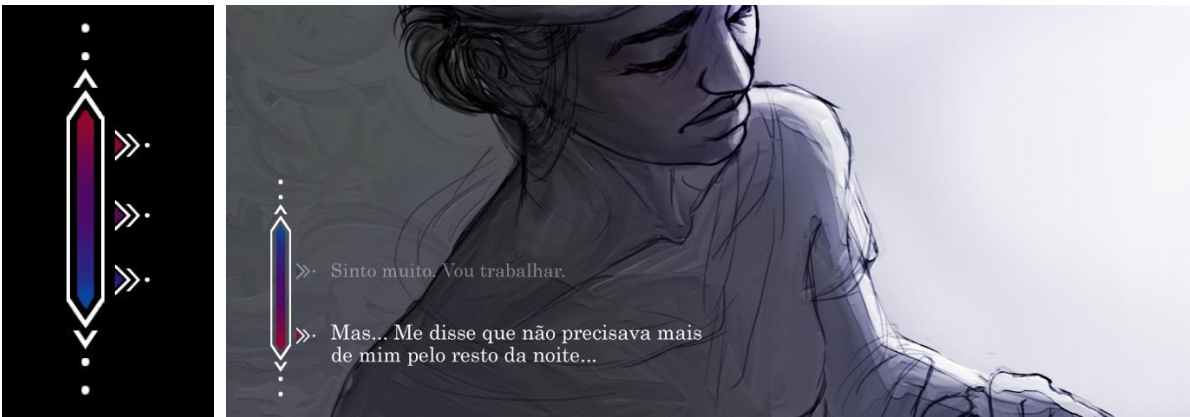
Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

Figura 67 – Indicadores de Fala da Personagem Moraugh.



Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

Figura 68 – Janelas de Diálogo.



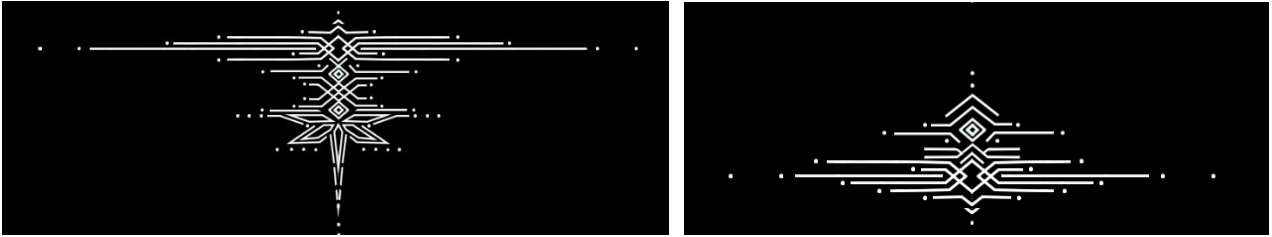
Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

Figura 69 – Tela Inicial.



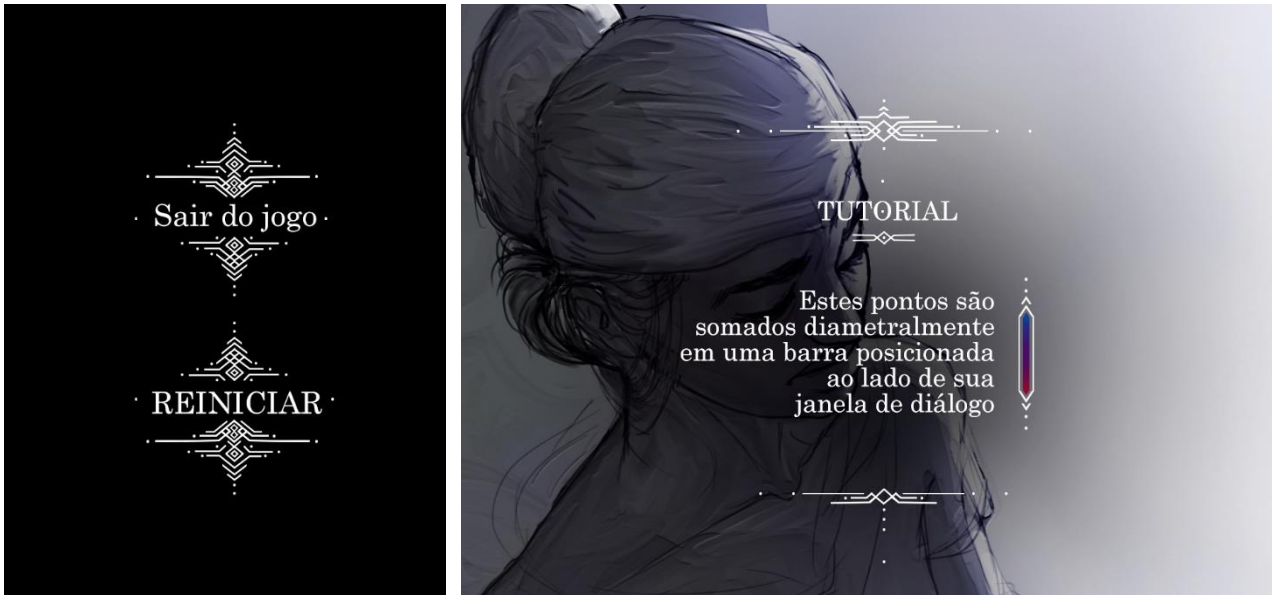
Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

Figura 70 – Estudos de Ornamentação Para a Tela Inicial.



Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

Figura 71 – Janela de Pausa à esquerda e Janela de Tutorial à direita.



Elaborado pela autora. 2019. Pintura digital, Adobe Photoshop CC 2018.

Estes elementos foram produzidos com a ferramenta *pencil* e salvos em arquivos PNG para possibilitar a transparência. Utilizou-se a fonte *Century* nos textos correspondentes às falas e tutoriais, no modo regular, em tamanhos que variavam de 30 a 40 (dependendo do impacto necessário) e 130 para os títulos. A forma dos grafismos procuram simular o formato das torres de templos do sudeste asiático e entoar notas de delicadeza.

8. MONTAGEM DA DEMO – A DEMONSTRAÇÃO JOGÁVEL

A montagem do game foi efetivada dentro do software *ClickTeam Fusion* e contou com o serviço de Ricardo Liba Marin para a programação dos eventos mais complexos, organizando um *modelo* que pudesse ser editado e construído em um processo análogo ao de um gerenciamento de tabelas. Também é de sua autoria o algoritmo que administrou efeitos de transparência durante a transição das imagens, tal como o efeito de *fade out* (“desvanecer”) e *fade in* (“aparecimento gradual”) nas faixas de som e solução de problemáticas relacionadas ao comportamento do software. As sequências de imagens e texto, a montagem, as transições entre os seguimentos que estruturam o jogo e organização dos efeitos sonoros e trilhas foram realizados pela própria autora.

As seções do jogo foram organizadas em *frames* (“telas”, seções de eventos) separados para cada seção da conversa, com as imagens se alternando em um efeito de *fade out* (quando a opacidade da imagem é diminuída gradualmente, gerando transições suaves entre uma cena e outra) – de maneira análoga a uma apresentação de *slides*. O mesmo efeito também se encontra nos textos e nos menus.

Estes frames estão divididos em duas categorias: frames de ação (onde as ações do jogador são permitidas, como as janelas de diálogo ou *quick time events*) e frames de apresentação, que se comportam de forma semelhante àquilo a que chamamos de *cinematics*: uma sequência telegrafada similar à da linguagem cinematográfica (de onde surge seu o termo), dentro da qual a ação do jogador é inibida – é geralmente realizada com o propósito de apresentar trechos da história que substancia os componentes de um produto ludo-narrativo. No caso, por se tratarem de imagens estáticas, estes trechos focados em eventos narrativos aproximam-se mais da linguagem sequencial dos quadrinhos (ou de um *story board* mais elaborado) do que da ágil linguagem cinematográfica propriamente dita.

Durantes estas seções, foi acrescentado um recurso que possibilite aos jogadores retornar e avançar pelas imagens que transitam na tela. Esta solução foi pensada em caso do usuário avançar as imagens por engano, facilitando seu acesso com o material que é exibido – é necessário pensar em recurso que entrossem produto e usuário e promover a mobilidade entre ambos. Para evitar que o recurso entre em contradição com a mecânica de escolhas (que deve ser decisiva e não remediável), a possibilidade de retornar para uma tela anterior é negada a partir do aparecimento de uma janela de ação. Assim que a escolha do jogador estiver consolidada, ele irá migrar ou para outro frame de ação ou para uma sequência de apresentação e estará vetada a possibilidade de retornar para o frame de ação anterior.

Refletindo acerca da mobilidade, também foi implementada uma janela que permite que o jogador saia ou reinicie o jogo, podendo ser acessada a qualquer momento.

Os efeitos sonoros utilizados na trilha sonora provêm do banco aberto de recursos *freesond.org* e estão todos sob domínio público, sob a licença da CC - Creative Commons (organização sem fins lucrativos que licencia a distribuição e modificação de material intelectual livremente) da GNU - Free Documentation License (licença de domínio público). Seguem todos os sons utilizados:

Efeitos sonoros da HUD: *Bell* de *Justkiddnik*, *Bell at Daitokuji Temple Tokio*, de *Kaonaya*, *Menu Click Tish*, de *Soughtaftersounds* e *Keisu Temple Bell* de *Milivolt*.

Para as cenas no corredor próximo do palco: *Coffee Shop*, disponível na biblioteca de áudio do youtube (editado através do software Adobe Premiere CC 2018).

Dentro da despensa: *Memorial Bell* de *Mrmayo*, *Car Gear Shift Chance Up Down Sound* de *Qubodup* e *Beoken Plates*, da biblioteca de áudio do Youtube.

Cena em que a Quimera surge: *Horror Kids 02* de *KlankBeeld*, *Church Bells Distant* de *Inspectorj*.

Quanto às canções instrumentais utilizada como trilha sonora, tanto no Menu Iniciar quanto durante o diálogo entre as personagens, utilizou-se respectivamente a faixa *Back Streets of Seoul*, composta sob o pseudônimo do artista MK2 e *Dhaka*, concertada pelo compositor Kevin Macleod. *Back Streets of Seoul* e *Dhaka* estão disponíveis na biblioteca de áudio do Youtube e estão sob a licença da CC - Creative Commons. As faixas de som foram editadas com o auxílio dos softwares Adobe Premiere CC 2018 e Audacity.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi relatar os processos de desenvolvimento para a produção de um projeto em mídia digital, sob o gênero narrativo-interativo, descrevendo os conceitos teóricos com os quais o desenvolvedor deve estar familiarizado e demonstrar as ferramentas e as técnicas possíveis. Neste interim, nasceu uma sucessão de desdobramentos que convém ser debatida: discorramos acerca das dificuldades, facilidades e questões remanescentes que o projeto trouxe, em razão de construir um conhecimento valoroso sobre o assunto e elucidar potenciais entusiastas e/ou desenvolvedores interessados em desenvolver trabalhos semelhantes – afinal, este projeto possui o interesse de agregar valores comunitários.

A *visual novel* é um gênero considerado simplificado no ponto de vista programático e de apresentação. Não houve pretensões de se abster desta natureza, preferindo explorá-la em questões de forma, buscando mais referências das artes sequenciais assemelhadas aos quadrinhos, e de conteúdo, com uma narrativa de mistério e fantasia – temáticas que fogem dos temas românticos frequentes no gênero; e com uma direção de arte focada em uma figuração mais naturalista: o gênero é fortemente demarcado pela estilização japonesa (popularmente conhecida pelo termo *mangá*). Existe estilização em a Casa da Farsa (especialmente vista no tamanho dos olhos de algumas das personagens, proporcionalmente maiores do que anatomia humana apresenta), entretanto, em matéria de comparação, este projeto é de fato mais figurativo do que outros do meio.

Ao contrário do que pressupunha o pré-projeto, a etapa de confecção das imagens foi mais fácil de ser conquistada do que a construção do roteiro. Isso se deve à familiaridade com a qual o desenvolvedor resguarda a cada assunto, pois o percurso da autora em relação à figuração estava melhor demarcado do que às outras áreas: para se trabalhar a figuração, deve-se ter entendimento de seus cinco fundamentos: perspectiva, anatomia (humana e animal), valores (luz e sombra), cores e composição. Estes princípios estão interligados e são obrigatórios para aqueles que se interessam em desenvolver suas habilidades através da linguagem naturalista, para os quais se recomenda o estudo dos seguintes materiais: *Figura Drawing: Design and Invention* de Michael Hampton (2013), *Color and Light: A Guide for The Realist Painter* de James Gurney (2010), *Perspective Made Easy* de Ernest Norling (1999) e *The Art of Animal Drawing: Construction, Analysis, Caricature* de Ken Hultgren (1993).

O privilégio da construção assistemática e orgânica destas imagens só é possível quando falamos de trabalhos produzidos e dirigidos pelo principal agente interessado na construção do produto. Em produções coletivas e hierarquizadas pela presença de clientes e supervisores, este

método deve ser substituído por uma produção sistemática que respeite as etapas ortodoxas da empresa ou contrato, em razão de facilitar a comunicação criativa entre as partes.

Em trabalhos com forte apelo narrativo, especialmente aqueles que pretendem se fixar sobre a estrutura dos três atos e apadrinhar um público mais popular (afinal, é sobre este público que a trindade estrutural e a jornada do herói mais interessam cativar), deve-se ter em mente que a maior parcela da energia produtiva deve residir sobre a edificação da história. É um fato que todas os níveis da produção são mutuamente relevantes, afinal, uma boa obra depende da coesão qualitativa entre todas as áreas que lhe dizem respeito. Porém, é perceptível que o público natural deste gênero é mais sensível a uma história mal contada do que a uma HUD mal implementada ou a uma identidade visual pouco original. Ainda que o juízo que valida a qualidade narrativa de diferentes obras seja subjetiva, existem alguns aspectos “objetivos” que devem ser respeitados, especialmente quando se quer agradar um público massificado: ritmo coerente com a proposta (por exemplo: uma história de ação deve ser ágil, um suspense deve ser paciente, etc.), o protagonista deve comandar os eventos em vez de somente flutuar passivamente entre eles, apresentar defeitos, quereres e deveres bem construídos (sempre em acordo com os objetivos da proposta: em algumas narrativas é essencial que o protagonista seja passivo, contudo, personagens ativos e múltiplos tendem a oferecer histórias mais imersivas para o público que busca por obras apenas em seu valor de entretenimento), os ganchos e os pontos de virada precisam se entrosar com notas rítmicas dentro da estrutura, etc..

Mesmo depois de todas as releituras, ainda reserva-se a necessidade de revisão do roteiro pois em determinadas repartições ele é considerado desequilibrado ou mesmo incapacitado em detrimento de possíveis furos. Estas questões, infelizmente, foram percebidas em momento tardio da produção e o material que já havia sido finalizado não comportaria mais uma reescrita. Não convém para os propósitos deste trabalho afinar demandas que não necessariamente acrescentariam ao objetivo principal – relatar o processo de desenvolvimento de um produto ludo-narrativo e quais são suas possibilidades imersivas, não necessariamente escrever uma obra literária impecável. Portanto, estas revisões foram adiadas ao processo de continuidade que desde o princípio fora previsto: a trama envolvendo o plano das cortesãs e a presença do homem do destino será revisada.

A arte de contar histórias é uma das mais intrincadas e aperiódicas, pois mesmo um grande autor, detentor de um fiel comprometimento com a bagagem teórica e com o estudo constante das formas literárias, ainda corre o risco de não conseguir agradar o seu público – é necessário empenho árduo para com esta forma artística e paciência para com a sua fluidez. A bibliografia trabazida para o debate foi positivamente construtiva quanto a busca por um suporte referencial amplificado, algo

que, aliado ao exercício da autocrítica e a atenção redobrada a possíveis furos, deve fazer parte do cotidiano do desenvolvedor interessado na produção de obras ludo-narrativas.

Adiante destes enredamentos, também persistem as complexidades da mídia lúdica digital. Trata-se de uma linguagem multifacetada em técnicas e recursos: o audiovisual e principalmente, o narrativo-visual são esferas de atividade essencialmente transdisciplinares. Existem desenvolvedores que se encarregaram de construir, sozinhos, um produto de seu princípio ao fim, porém, é preciso salientar que boa parte destes produtos são estruturalmente e conceitualmente simplificados – e mesmo sintéticos tardam para serem finalizados.

Para qualquer projeto que exija ao menos três áreas que, a princípio, aparentem ser pouco correlacionadas exceto pelo fato de estarem incorporadas em uma peça narrativo-visual (direção de arte - edição de som – programação – narrativa – etc.), é indispensável a necessidade de agregar outros profissionais ao projeto. Existem desenvolvedores multitarefa que solitariamente concluíram seus jogos eficientemente, porém estes não são a maioria – em realidade, seriam a exceção à regra. Em razão de mobilizar a produção e otimizar a apresentação final dos fatores individuais que constroem um jogo, é recomendada a organização coletiva.

Coletivizar não é a mesma coisa que resumir a comunicação entre os profissionais ao ato de somente delegar-lhes uma função. A unidade entre suas partes, facilitada por uma via dupla de comunicação é necessária para que o trabalho seja bem sucedido. Em virtude destas demandas, o diretor não deve limitar sua bagagem à sua área de conhecimento.

Como dito anteriormente, obras ludo-narrativas são multimodais por excelência, requisitando uma variedade de comprometimento em diversas áreas. Cobrir toda esta multiplicidade de assuntos que, sozinhos, poderiam dar conta de dissertações inteiras, se justifica: é necessário garantir um entendimento geral de todas as etapas do processo de criação em obras transdisciplinares, especialmente quando se está no papel de um diretor ou de um desenvolvedor independente, que terá de manejar sua obra em seus diferentes escopos.

Não há maneira de desvincular os interesses e aptidões pessoais do pesquisador em relação ao objeto pesquisado em momento de justificar um projeto: a experiência oferecida pelos jogos digitais sempre pertenceram às catarses mais relevantes do percurso estético da autora, sendo imprescindível não retornar a esta linguagem em momento de formalizar seu projeto de conclusão de curso. Em questões pessoais, o resultado deste trabalho favorece tanto o portfólio da pesquisadora (a fim de torná-lo apresentável dentro das condicionais do mercado de jogos virtuais), quanto seu principal e mais querido projeto pessoal, por se relacionar com um esboço de histórias em quadrinhos cuja estreia vem há muito sendo almejada.

Para além das necessidades pessoais, buscou-se apresentar assuntos valorosos que, mesmo pertencentes aos âmbitos da estética, tendem a ser pouco discutidos pela academia artística. Este distanciamento se justifica por tratar-se de um assunto novo, contudo, não existe nada que talvez nos pertença mais enquanto agentes do contemporâneo do que o novo. O lúdico, os meios digitais e fruto destes devem ser resgatados para o debate estético.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **A Narrative Theory Of Games**. IT University of Copenhagen. Copenhagen, Dinamarca: Maio de 2012. p. 2. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games >. Acesso em: 7 de Jan. 2018.

ADAMS, Ernest. **Fundamentals Of Game Design**. Segunda Edição. Berkeley, California: New Riders, 2010.

ARJORANTA, Jonne. Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and The Mode Of Narration in Games. Games and Culture. **SAGE**. 2017. Vol. 12. p. 697-717. Disponível em: < <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015596271> >. Acesso em: 5 de Jan. 2018.

BIGOGNO, Matheus.; LA CARRETTA, Marcelo; RÊDA, Vitor. **Dissonância Ludonarrativa X Suspensão da Descrença: Quando o Gameplay Desmente a Narrativa ou Quando o Jogador Apenas a Aceita**. SBGames2017. Curitiba: SBC. 2017. Disponível em: < https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CULTURA/SHORT_PAPERS/175347_2_versao_preliminar.pdf >. Acesso em: 7 de Jan. 2018.

BORRIAUD, Nicolas. **A Estética Relacional**. 1ª Edição. (Trad. Denise Bottmann). São Paulo: Martins Editora Livraria Ltda. 2009.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 10ª Edição. (Trad. Adail Ubirajara Sobral). São Paulo: Editora Pensamento LTDA. 1997.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: Uma Introdução**. (Trad. Rejane Janowistzer). São Paulo: Martins Fontes. 2005. p. 151-160.

CHALK, Andy. CD Projekt's Market Cap Breaks \$1.6 Billion, Making it One of Poland's Biggest Companies. **PC Gamer**. 13 de Feb. 2017. Disponível em: < <http://www.pcgamer.com/cd-projekts-market-cap-breaks-16-billion-making-it-one-of-polands-biggest-companies/> >. Acesso em 5 de Jan. 2018.

CHATFIEL, Tom. Video Games Now Outperform Hollywood Movies. **The Guardian**. 27 de Set. 2009. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood> >. Acesso em 5 de Jan. 2018.

FAITANIN, Paulo. Acepção Teológica De ‘Pessoa’ Em Tomás De Aquino. **Aquinate**. 2006. n. 3, p. 48. Disponível em: <<http://www.aquinate.com.br/wp-content/uploads/2016/11/a-acepcao-teologica-de-pessoa-em-tomas-de-aquino.pdf>>. Acesso em: 18 de Maio de 2019.

FRAGOSO, Suely. Imersão Em Games Narrativos. **Galaxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**, São Paulo: PUC, n. 28, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n28/v14n28a06.pdf> >. Acesso em: 7 de Jan. 2018.

GAMMA, Erich. Design Principles from Design Patterns: A Conversation With Erich Gamma. [Entrevista cedida a Bill Venners]. **Artima**. 2005. Disponível em: < <https://www.artima.com/lejava/articles/designprinciples.html> >. Acesso em: 22 de Maio de 2019.

GEDIGAMES. **Relatório Final** - Mapeamento da Industria Brasileira de Games. PTG - Núcleo de Política e Gestão Tecnológica, USP. São Paulo: BNDS. Fev. 2014. Disponível em: < https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf >. Acesso em: 5 de Jan. 2018.

GERBASE, Carlos. **Enquadramentos: Planos e Ângulos**. Primeiro Filme. Disponível em: < <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/> >. Acesso em 20 de Maio de 2019.

GIANNETTI, Claudia. **Estética Digital: Sintopia da Arte, A Ciência e a Tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006. Disponível em: < http://artmetamedia.net/pdf/5Giannetti_EsteticaDigitalPORT.pdf >. Acesso em: 7 de Jan. 2018.

[HACHEAR]. In: **Dicio: Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/hackear/>>. Acesso em 21 de Maio de 2019.

HAMPTON, Michael. **Figure Drawing: Design and Invention**. 1ª Edição. China: M. Hampton. 2013.

HOCKING, Clint. Ludonarraive Dissonance in Bioshock. **Click Nothing**. Outubro de 2007. Disponível em: < http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Acesso em 4 de Jan. 2018.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª Edição. (Trad. João Paulo Monteiro). São Paulo: Editora Perspectiva S.A. 2000. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acesso em: 9 de Jan. 2018. p.5-58.

[ILLŪDERE]. In: **Latdict**. Latim Dictionary & Grammar Resources. Kevin D. Mahoney. Disponível em: <<https://www.latin-dictionary.net/search/latin/ILLUDERE>>. Acesso em: 22 de Maio de 2019.

KHAN ACADEMY. **Wants Vs. Needs**. The Art of Storytelling. Pixar in a Box. Partner Content. Disponível em: <<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/character/v/2-character>>. Acesso em: 28 de Maio de 2019.

[LŪDŌ]. In: **Latinitum**. Latim-English Dictionary. Disponível em: < <https://www.latinitium.com/lewisshort?s=ludo> >. Acesso em: 25 de Maio de 2019.

MACHADO, Arlindo. “Hipermissão: O Labirinto Como Metáfora” in Domingues, Diana. **A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP. 1997. p. 144-154.

[NARRATIVIDADE]. In: **E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia**. 2008. Disponível em <<http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/narratologia/>>. Acesso em: 21 de Maio 2019.

NELSON, Paul. Designing Branching Narrative. **The Story Element**. Fevereiro de 2005. Disponível em: <<https://thestoryelement.wordpress.com/2015/02/11/designing-branching-narrative/>>. Acesso em: 22 de Maio de 2019.

NOW NOVEL. **Three Act Structure:** How To Write A Satisfyingly Structured Novel. Disponível em: <<https://www.nownovel.com/blog/three-act-formula-novels/>>. Acesso em 18/05/2019.

O'NEIL, Dennis. **Guia Oficial DC Comics:** Roteiros. (Trad. André Hernandez) São Paulo: Opera Graphica Editora. 2005.

ORACLE. **What Is An Interface?** Programing Concepts. Object-Oriented. The Java™ Tutorials. Disponível em: < <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/concepts/interface.html> >. Acesso em: 22 de Maio de 2019.

PAICK, James et. al. **Digital Art Masters**, Volume 4. 3DTotal.com Ltd. China: Elsevier Ltd. 2009.

PETRÓ, Gustavo. Pesquisa do BNDES Mostra Potencial do Mercado de Games no Brasil. Tecnologia e Games. **G1**. 4 de Fev. 2014. Disponível em: < <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/04/pesquisa-do-bndes-mostra-potencial-do-mercado-de-games-no-brasil.html> >. Acesso em: 5 de Jan. 2018.

RYAN, Marie-Laurie. Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. **Poetics Today**. Porter Institute for Poetics and Semiotics. 2002, p. 583. Disponível em: < <http://www.multimedia.uqam.ca/profs/lcp/dramat/V2/docs/23.4ryan.pdf> >. Acesso em: 7 de Jan. 2018.

SALEM, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play:** Game Design Fundamentals. Massachussetts: Massachussetts Institute of Technology, 2004. Disponível em < <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf> >. Acesso em: 5 de Jan. 2018.

SCRIPT READER PRO. **Character Arc:** The Secret Sauce To Demonstrating Your Hero's Growth. How to Write Characters. Novembro de 2018. Disponível em: <<https://www.scriptreaderpro.com/character-arc/>>. Acesso em: 28 de Maio de 2019.

SCRIPT READER PRO. **What Is An Inciting Incident In A Screenplay?** Screenplay Structure. Abril de 2018. Disponível em: <<https://www.scriptreaderpro.com/screenplay-inciting-incident/>>. Acesso em: 28 de Maio de 2019.

SORENSEN, Alec; STRICKLER, Dale. **What Is The Definition Of A Game Interface?** Quora. 2016-2018. Disponível em: < <https://www.quora.com/What-is-the-definition-of-a-game-interface>>. Acesso em: 22 de Maio de 2019.

TEIXEIRA, Marcelo. Overview Of The Brazilian Game Production Industry. **Tech in Brazil**. 14 de Nov. 2014. Disponível: < <https://techinbrazil.com/overview-of-the-brazilian-game-production-industry>>. Acesso em: 5 de Jan. 2018.

TROTTIER, David. **The Screenwriter's Bible**. 6ª Edição. Los Angeles: Simon-James Press. 1998. p.5-7.

WILLIAMS, Raymond. **Television: Technology and Cultural Form**. New York: Schocken Books. 1975. Disponível em: < <http://stuartgeiger.com/williams-television.pdf> >. Acesso em: 7 de Jan. 2018.

WOLFF, Janet. **A Produção Social da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1993. p. 40-59.

ZOLBERG, Vera L. **Para Uma Sociologia das Artes**. (Trad. Assef Nagib Kfoury). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006. Cap. 5