



UNESP

UNIVERSIDADE
ESTADUAL PAULISTA

JÚLIO DE MESQUITA FILHO

FAAC – FACULDADE DE ARQUITETURA ARTES E COMUNICAÇÃO

NUCELO DE PESQUISA PIPOL

PROJETOS INTEGRADOS DE PESQUISA ONLINE



PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN

ANTONIO FERNANDO THOMÉ FILHO

ORIENTAÇÃO: DORIVAL CAMPOS ROSSI

BAURU

2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais por terem me criado de maneira carinhosa, por me mostrarem o caminho da honestidade e da integridade, e principalmente por me mostrar o valor do amor verdadeiro. À minha irmã por me mostrar o valor do companheirismo e que apesar dos conflitos existem caminhos que sempre serão paralelos.

Agradeço aos meus professores que tanto me ajudaram nesses cinco anos de faculdade, e principalmente ao meu orientador Dorival, por ter quebrado todo conceito que trazia em mim e por me permitir enxergar além daquilo que se vê.

Agradeço aos meus colegas de sala - Bozó, Tomé, Fred, Rabicó, Bátima e especialmente ao Rosca(Lulu) que me mostraram que é sempre terei alguém à quem socorrer nas horas mais difíceis.

Agradeço ao G-8, por me ajudarem a lembrar de onde vim e por sempre estarem dispostos à conversar quando necessário - Cadu (e Carol, obrigado por me confiarem o fruto de suas vidas), Silvão, Virssu, Rica, Matheuzin (pela paciência), Tutu e Bugrim.

Agradeço aos meus amigos (irmãos) de casa pela paciência e exemplo - Kirvis (eterno mestre, tutor e exemplo), Boca (desculpa alguma coisa e brigado pela paciência), Brunão, Julião, Pequeno-e-Meigo Francis, Picanha, Peru, Palmito. Obrigado Naumteria - A Melhor Bateria do Mundo - por me proporcionar os melhores momentos da faculdade, e principalmente por me permitir conhecer os amigos que fiz. Capiá, por me mostrar a verdadeira amizade; Tulio e Ovo, pelo exemplo de paciência e companheirismo; Pimenta, pela irmandade. Obrigado Mancada pelo amor.

Agradeço ao Ltia por fornecer substrato; Thomas Honda por ser o "2º" orientador do projeto, e por me apontar o caminho para a transcendentalidade que aprendi - sem você esse projeto não seria nem 1/4 do que é; Obrigado Alexandre, Henrique e Goiaba pela colaboração e pelo tempo.

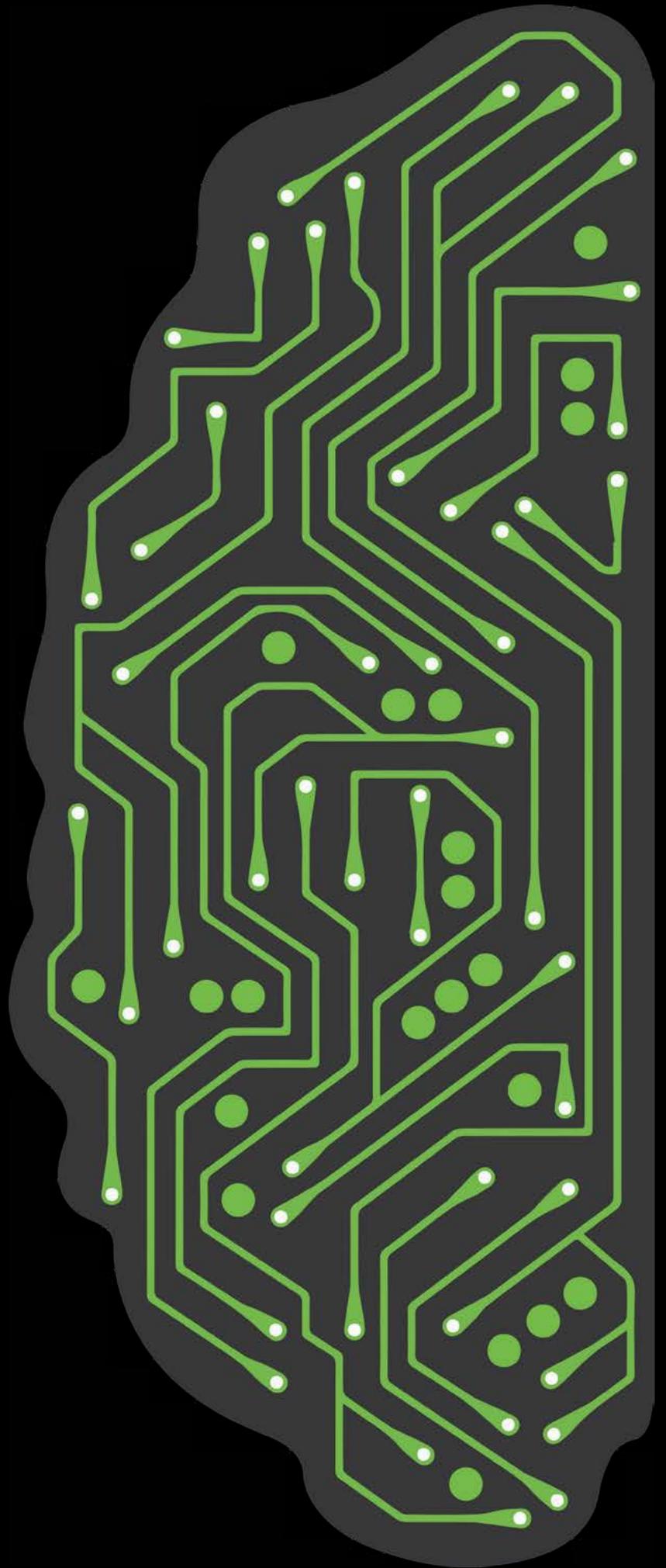
Agradeço à UNESP Bauru, por ter sido minha casa (literalmente), e à banca pela paciência e disposição.

Finalmente agradeço à todas as energias que passaram pela minha vida, e que de maneira direta ou indireta, me agraciaram com a influência para a formação de minha intra-configuração.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	
CONCEITO	10
ANÁLISE	11
QUEBRA	14
CONCEITUAÇÃO TEÓRICA	
PRANAVA	18
CIÊNCIA ESPIRITUAL	21
PENSAMENTOS	28
CHAKRAS	34
CANALIZAÇÃO, DIMENSÕES E MEDITAÇÃO	43
PRODUÇÃO DO GAME	
A ILHA	54
ESTILO GRÁFICO	58
OS OBJETOS E LOCALIDADES	59
LEVEL DESIGN	75
SOUND DESIGN	78
REFERÊNCIAS	
EIDOLON	80
PROTEUS	82
INSPIRAÇÃO E FONTES	84



INTRODUÇÃO

CONCEITO

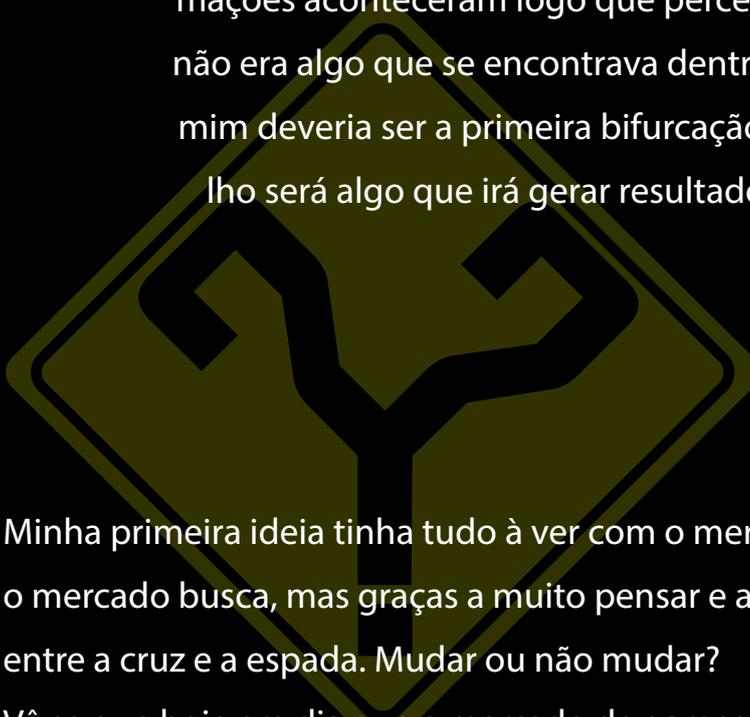
Games e jogos são a representatividade da recreação que existe na vida inteligente. Digo vida ao invés de humanidade pois pode se observar a ludicidade presente em vários outros animais além do homem. Tome por exemplo um animal que existe em abundância e um dos mais humanizados: o cão. Estima-se que a domesticação dos cães data de mais de 30 000 anos, e a relação do homem com o cão baseia-se em grande parte na ludicidade. Quando jogamos uma bola, disco, graveto ou qualquer outra coisa, e o cão traz de volta, pode-se observar uma formação no conceito do jogo, ou seja, uma regra básica.

Um jogo onde dois participantes interagem, e existem regras que definem essa interação existente dentre jogador 1 e o jogador 2. O jogador 1 tem como obrigação jogar o objeto e o jogador 2 buscá-lo e trazer de volta. Caso contrário, se algum dos participantes não fizer sua parte, ou o jogo deixa de existir, ou ele muda de forma.

Fez-se ai um exemplo de jogo onde um dos participantes pode não ser um homem e sim um cão, e assim vê-se que jogos são intrínsecos a vida inteligente, pois o principal objetivo final do jogo é a geração do prazer. Devemos, portanto, limitar-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos (Huizinga, 2001).

ANÁLISE

Cabe ao game designer analisar o universo que se encontra e decidir qual vertente quer que seu produto siga. Quando comecei a pensar sobre esse projeto tive muitas ideias que foram descartadas durante o processo. No início esse game seria algo totalmente diferente do que se vê e essas transformações aconteceram logo que percebi que a vertente que gostaria de seguir não era algo que se encontrava dentro do universo da pesquisa, algo que pra mim deveria ser a primeira bifurcação do pensamento produtivo: meu trabalho será algo que irá gerar resultados no âmbito da pesquisa, ou no âmbito do mercado?



Minha primeira ideia tinha tudo à ver com o mercado e com o que o mercado busca, mas graças a muito pensar e alguns “nãos” me vi entre a cruz e a espada. Mudar ou não mudar?

Vê se que hoje em dia que o mercado de games está cada vez maior e mais elaborado com games com ótimos gráficos, jogabilidade, com estudos profundos sobre seu efeito e repercussão dentre o público alvo. Entretanto podemos analisar outro lado dessa mesma moeda.

Enquanto temos toneladas de games com produções milionárias saindo praticamente todo mês, os jogos independentes que não são tão elaborados assim ganham cada vez mais espaço nas expectativas dos games. O que faz com que os jogadores fiquem cada vez mais empolgados com essa nova vertente dos indie games?



É isso! É isso que faltava no meu game: Inovação.

No começo dos anos 90, com a popularização da internet e com o fácil acesso aos softwares de distribuição gratuita surgiu o advento dos Indie games ou games independentes. Indie games são os desenvolvidos por companhias ou equipes de pequeno porte, e que geralmente têm menos capital envolvido. Todos os indie games que fizeram sucesso só alcançaram esse status mundial porque são os jogos que quebram o paradigma do mercado. Jogos com gráficos médios, jogabilidade simples mas com conceitos muito elaborados são aqueles que excitam mais a nossa curiosidade. É claro que todos gostam de jogos como Assassins Creed que tem ótimos gráfico e jogabilidade impecáveis mas ao jogá-los uma profunda sensação de vazio nos toma pois são jogos que nos apresentam mais do mesmo. Grandes produtoras usam esses conceitos de gráfico e jogabilidade como mais uma arma de marketing para ludibriar o consumidor. Quando um indie games não utiliza esses conceitos como chamariz resta aprofundar na experiência e no feedback da alma do jogo, a ferramenta principal transmissão do conceito original do game. O espaço indie possibilita a transformação da própria criação do jogo em algo além daquilo que se constrói, pois se desprende de parâmetros de mercado. A existência desse âmbito de criação leva a aproximação do indie para arte.

Como diz a pesquisadora Alexandra Caetano:

“As artes visuais através dos jogos computacionais representam a busca por outras expressões das linguagens visuais, estimulando diferentes áreas do conhecimento e do saber. O jogo voltado para as artes visuais possibilita a convergência da pesquisa realizada por vários artistas em um ambiente virtual diferenciado, caracterizado pelo espaço do jogo. O desenvolvimento deste ambiente vai de encontro às características particulares do jogo que permite revisitar espaços, provocar o expectador para torná-lo jogador interativo, estimular o sensível, traçar trilhas e labirintos, promover a intervenção e manipulação do espaço inicial.” (CAETANO)

Indie Game e Arte andam de mãos dadas.



Telas do jogo **Minecraft**. Mojang, 2011
Minecraft foi o jogo de origem indie de maior sucesso dos últimos tempos. Por redefinir o conceito de mundo aberto e possibilitar uma infinidade de possibilidades, Minecraft foi responsável pela generalização do conceito de mapas gerados proceduralmente, que deixam a mercê do processamento do computador e da criatividade do jogador, a modelação do mundo e a liberdade total de escolha.

Minecraft foi o jogo de computador mais vendido da história, com cerca de 19 milhões de cópias vendidas.
(dados atualizados dia 20/04/2015, <https://minecraft.net/stats>)



Telas do jogo **Journey**. Thatgamecompany, 2012.

Journey é um jogo que explora a intensidade emocional do jogador, e a capacidade de abstração ao minimalizar a capacidade de comunicação dentre os jogadores em rede. Aclamado pela mídia como o representante da vertente do game-art de maior sucesso, Journey ganhou vários prêmios como o de melhor jogo do ano pela IGN e Gamespot, ultrapassando jogos mainstream, além de ter sido o jogo mais vendido da história da Playstation Store (loja online da Sony).



QUEBRA

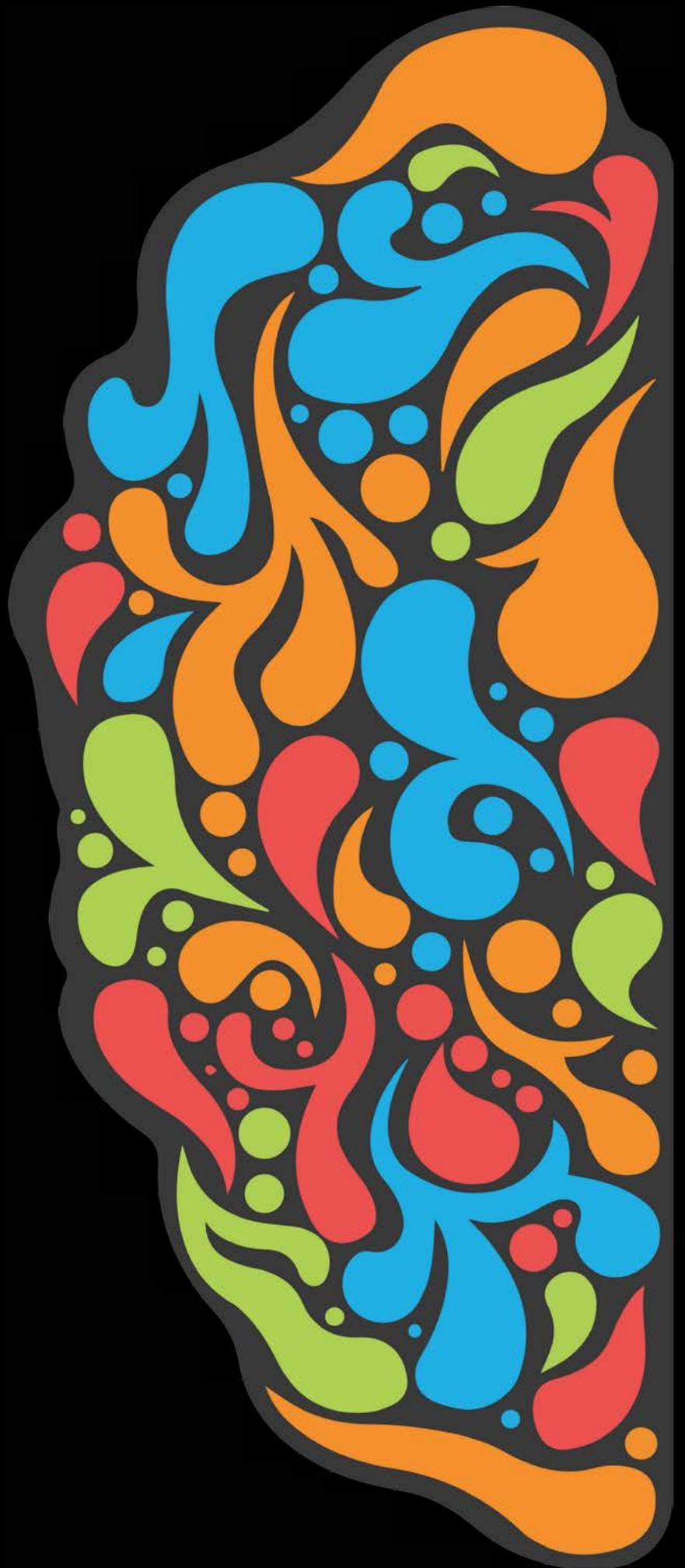
Ao começar o processo de criação de um game pode-se utilizar de vários templates e de vários modelos de criação, mas como um indie game não necessita de uma religiosidade isso serve mais como um conselho do que uma regra. Se analisarmos o Pranava podemos tentar inseri-lo em alguns modelos de criação mas o principal é que nenhum deles foi utilizado de maneira ferrenha.

Mecânica, Arte, Regras, Objetivos, Plataforma, Roteiro; todos eles foram usados para dar base no game mas o roteiro e os objetivos são os que “sofreram” a maior quebra de paradigma.

Não existe um roteiro ordenado da forma como estamos acostumados. Não existem atos ou cenas e nem falas. Na verdade a base em três atos em que estamos acostumados (começo, meio e fim) serve como guia e não como trilho. É claro que existe um começo e um fim, mas é no meio que se encontra todo o processo de evolução não linear, sendo que cada passagem e cada área tem seu apelo de peso horizontal não importando se o jogador vai seguir caminho “x” “y” ou “z”.

De acordo com o game design também se vê feedbacks não convencionais dentro desse universo. Nada de ecrãs ou de indicações escritas, nenhum tutorial de como jogar, isso o jogador terá que descobrir por conta própria e todas as ações terão reações. Como um ser que acaba de entrar em um universo e tendo que aprender quais são as regras e bases desse novo lugar.

COMEDOS
FILM
NEW
WORLD
3
FILM



CONCEITUAÇÃO TEÓRICA

PRANAVA

A palavra Prana vem do sânscrito “Prana” que quer dizer “força vital”, que na medicina indiana e nas artes marciais, refere-se a energia cósmica que acredita-se vinda do Sol e que conecta todos os elementos do universo. O princípio universal de energia ou força, responsável pela vida, calor e manutenção corporal, prana é a soma total de todas as forças manifestantes no universo. Essa energia vital, prana, tem sido vividamente citada e descrita na coletânea Vedas (coletânea de textos mais antiga sobre hinduísmo que contém a camada mais antiga da literatura sânscrita). Os Vedas têm como propósito último fornecer conhecimento sobre autorrealização espiritual (SWAMI,2011 p.12). Na Ayurveda, técnica tradicional de medicina indiana, “pranā vāyu” consiste no vāyu primário (vento, ar) de onde vêm todos os outros vāyus. Vāyus são um conjunto de cinco divindades Prāna, Apāna, Samāna, Vyāna, e Udāna, e controlam a vida e recebimento (energia vital, sistema circulatório), a eliminação e reprodução (sistema excretor e reprodutivo), o processamento e absorção (sistema digestivo), as sensações (sistema nervoso) e crescimento e concentração (sistema respiratório).

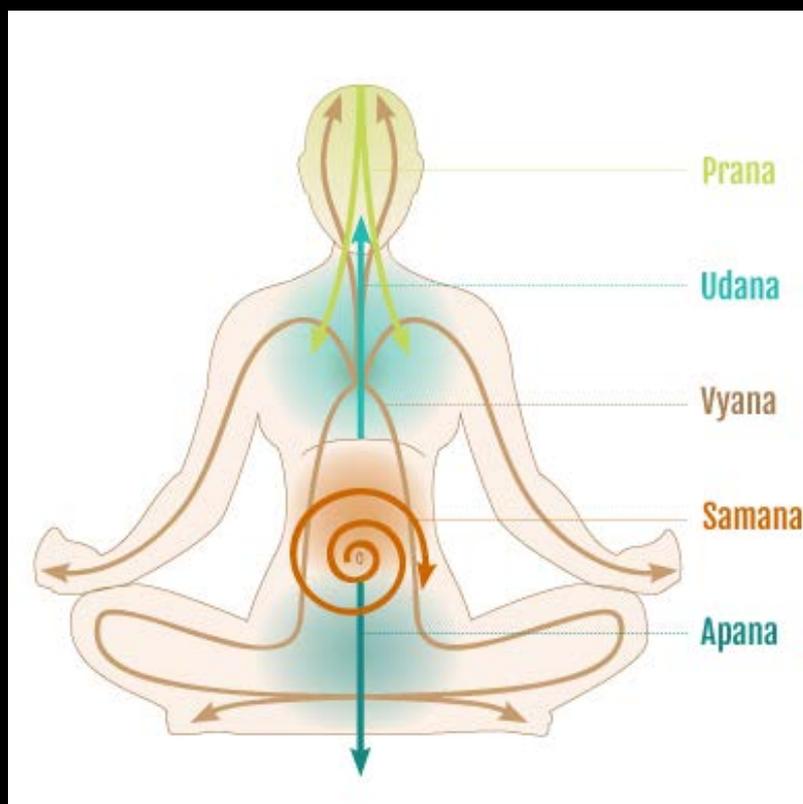
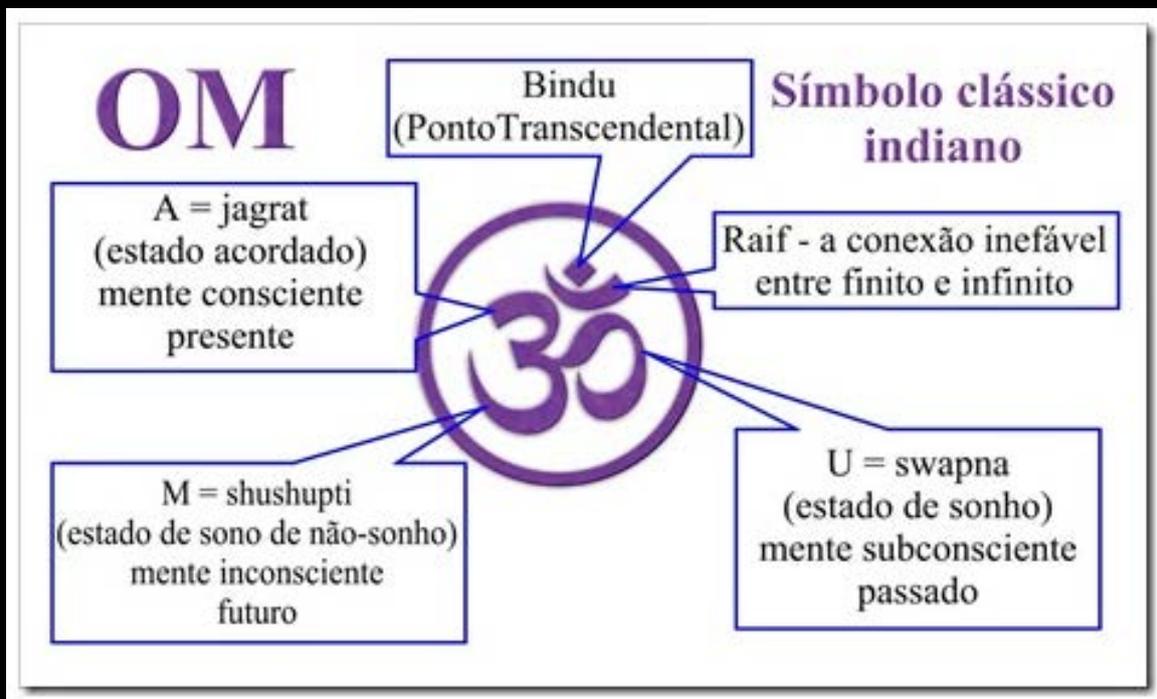


Gráfico representativo dos vetores dos 5 Vayus.

Assim “Pranava” quer dizer, aquele que vem do prana, aquele que surge das forças vitais. O mantra primordial é conhecido como o Pranava OM. Os Vedas glorificam o OM como a origem dos Vedas e como a fonte de toda criação. Por esta razão, o OM precede cada mantra védico (SWAMI, 2007). Pranava também consiste na técnica de meditação primária, referente ao OM. O mantra OM é o mais antigo mantra (um som sagrado e dotado de poder). Ele é considerado o mantra dos mantras. OM é a vibração primordial, o som do qual emana o Universo, a substância essencial que constitui todos os outros mantras, sendo o mais poderoso de todos eles. Em algumas literaturas vemos o OM sem também grafado como AUM.

“OM ou AUM é o mais compreensivo, universal, impessoal, sagrado som-símbolo [...] Ela se manifesta como a totalidade da existência, do externo (físico) para o interno (espiritual) sobre quatro planos cósmicos; do macro-cósmico (universal), para o micro-cósmico (individual) [...]Então AUM simboliza toda a existência fenomenal, bem como a não-fenomenal, o macrocosmo e o microcosmo, o Ishvara Pessoal e Brahman Impessoal. Por isso OM é considerado a designação da Infinita e Suprema Realidade Divina e é tido como o mais sagrado nome universal” (MUKHYANANDA, 1990, p.1/p.5).

O som é formado pelo ditongo das vogais A e U, e a nasalização do M no final; os seus três sons em conjunto representam os três primeiros estados da consciência, vigília, sono e sonho. O OM também representa, por meio da premissa da universalidade, os três estados do tempo: aquele que foi, aquele que é, e aquele que será. Passado, Presente e Futuro. Este é o aspecto mais importante para a compreensão deste trabalho, Pranava assim como OM representa o tempo triplo em comunhão. Desprenda-se do conceito de linearidade temporal pois essa é a única lógica linear que não é representada no jogo.



Destrinche do símbolo representativo do OM ou AUM , expondo seu elementos e o significado de cada parte.

CIÊNCIA ESPIRITUAL

No mundo atual existe uma tendência crescente de se estudar com olhos críticos os argumentos espirituais religiosos.

Apesar da prática científica ser entendida como algo desgarrado da espiritualidade vemos que grande parte do entendimento funcional da nossa realidade está convergindo com estudos e costumes espirituais de religiões diversas. Essa maneira descrente de enxergar a ciência vem da ideia de que ciência e religião não podem ser comparadas e, nem postas em prática simultaneamente. É de costume não discutir religião e nem usar seu conceitos e dogmas como método científico, pelo menos nas ciências que estudam o funcionamento do universo como física química e biologia.

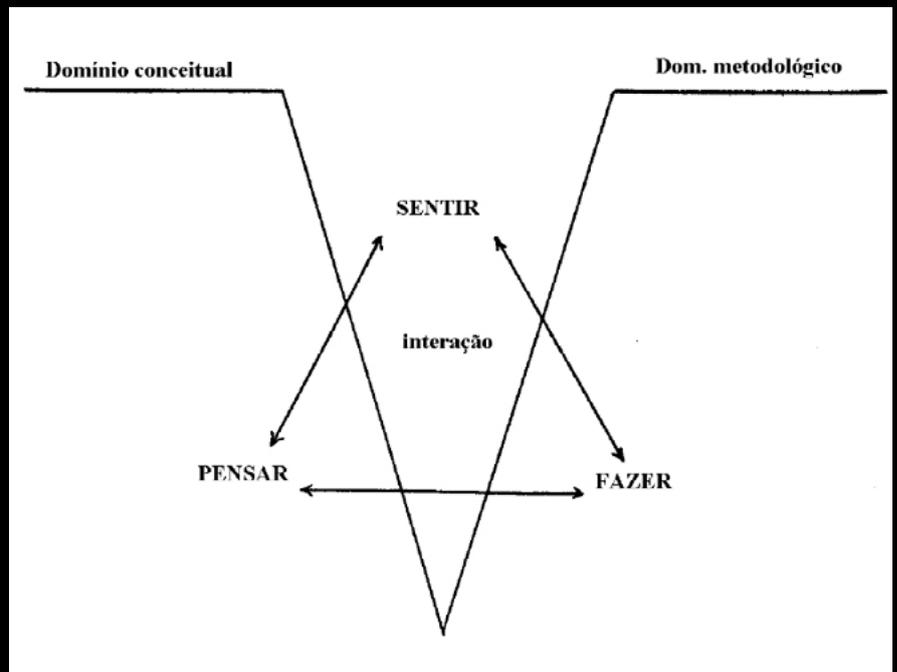
Entretanto não é errado usar a metodologia científica para estudar aspectos espirituais da humanidade. Ciência (do latim scientia, traduzido por “conhecimento”) refere-se a qualquer conhecimento ou prática sistemáticos. Em sentido estrito, ciência refere-se ao sistema de adquirir conhecimento baseado no método científico bem como ao corpo organizado de conhecimento conseguido através de tais pesquisas. Método científico refere-se a um aglomerado de regras básicas de como deve ser o procedimento a fim de produzir conhecimento dito científico, quer seja este um novo conhecimento, quer seja este fruto de correção (evolução) ou um aumento da área de incidência de conhecimentos anteriormente existentes. Na maioria das disciplinas o método científico consiste em juntar evidências empíricas verificáveis baseadas na observação sistemática e controlada, geralmente resultantes de experiências ou pesquisa de campo - e analisá-las com o uso da lógica.

Apesar do método científico se apresentar, em sua maioria, como uma sequência infalível de etapas para a geração de leis e teorias imutáveis, essa visão da produção do conhecimento que nos é apresentada na escola, é de maneira aproximada, o que se aplica quando usamos o a metodologia científica para a geração de conhecimento no âmbito da ciência espiritual. Na verdade, para enxergarmos a diferença dentre o método científico rígido e o que se apresenta na ciência espiritual, temos que analisar o contexto que se apresenta aos alunos do ensino fundamental. Divide-se a metodologia em etapas rígidas e lineares: Observação (cautelosa, crítica e repetida); Formulação e experimentação de hipóteses (apresentação e estudo das falhas); Medição e estabelecimento de relações (comprovações e relações de dados empíricos); Conclusões e formulação de leis e teorias (apresentação dos resultados afim de explicar os fenômenos estudados).

De maneira nenhuma a separação dessas etapas é errada, mas geralmente nos é apresentada de maneira errônea pela falta da personalidade e da centelha da consciência e dúvida humana. Falta "o sentir". Para que a metodologia científica seja usada para estudar o espírito e alma, é necessário o entendimento da existência da flutuação dentre as etapas da geração do conhecimento, e da adição da característica humana dos sentimentos e sensações pois nossas ferramentas de medições materiais não têm a capacidade de interpretar dados astrais e etéreos.

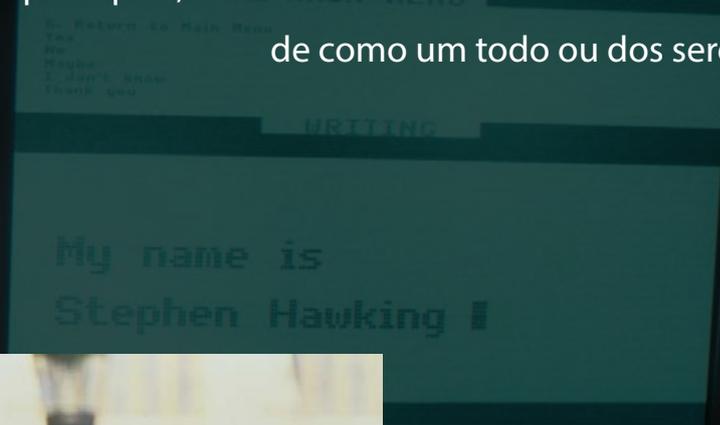
Afirma MOREIRA (1993):

“Pode-se representar esquematicamente a estrutura do processo de produção do conhecimento humano da seguinte maneira (Fig. 1). Este esquema sugere que a produção do conhecimento humano se caracteriza por uma permanente interação entre pensar, sentir e fazer. Qualquer tipo de conhecimento produzido pelo homem é fruto dessa interação. O ser humano é um ser que se caracteriza por pensar, senti e fazer. Na produção do conhecimento científico o pensar se refere ao domínio conceitual da pesquisa, a sua fundamentação teórica, seguindo guia da determinação dos acontecimentos a serem estudados e orientação para as observações a serem feitas. O fazer corresponde ao domínio metodológico da investigação. Pelo esquema proposto vemos que este domínio não pode ser isolado da parte teórica e nem do domínio afetivo [...]. O sentir é o aspecto mais negligenciado, ao se falar de produção do conhecimento científico.”(MOREIRA, 1993: 116)



Uma visão esquemática do processo de produção do conhecimento humano enfatizando a permanente interação entre pensar, sentir e fazer.

Ao aplicar a metodologia científica na espiritualidade, vemos uma aproximação constante com a abstração e com a metafísica que a cosmologia e as teorias da física quântica nos apresentam. Na verdade com a popularização dos estudos de Stephen Hawking, tornou-se comum a discussão da metafísica, questão essa essencial na filosofia e na religião como um todo. Metafísica é uma das disciplinas fundamentais da filosofia, e o termo central do estudo de Hawking. Os sistemas metafísicos, em sua forma clássica, tratam de problemas centrais da filosofia teórica: são tentativas de descrever os fundamentos, as condições, as leis, a estrutura básica, as causas ou princípios, bem como o sentido e a finalidade da realidade como um todo ou dos seres em geral.

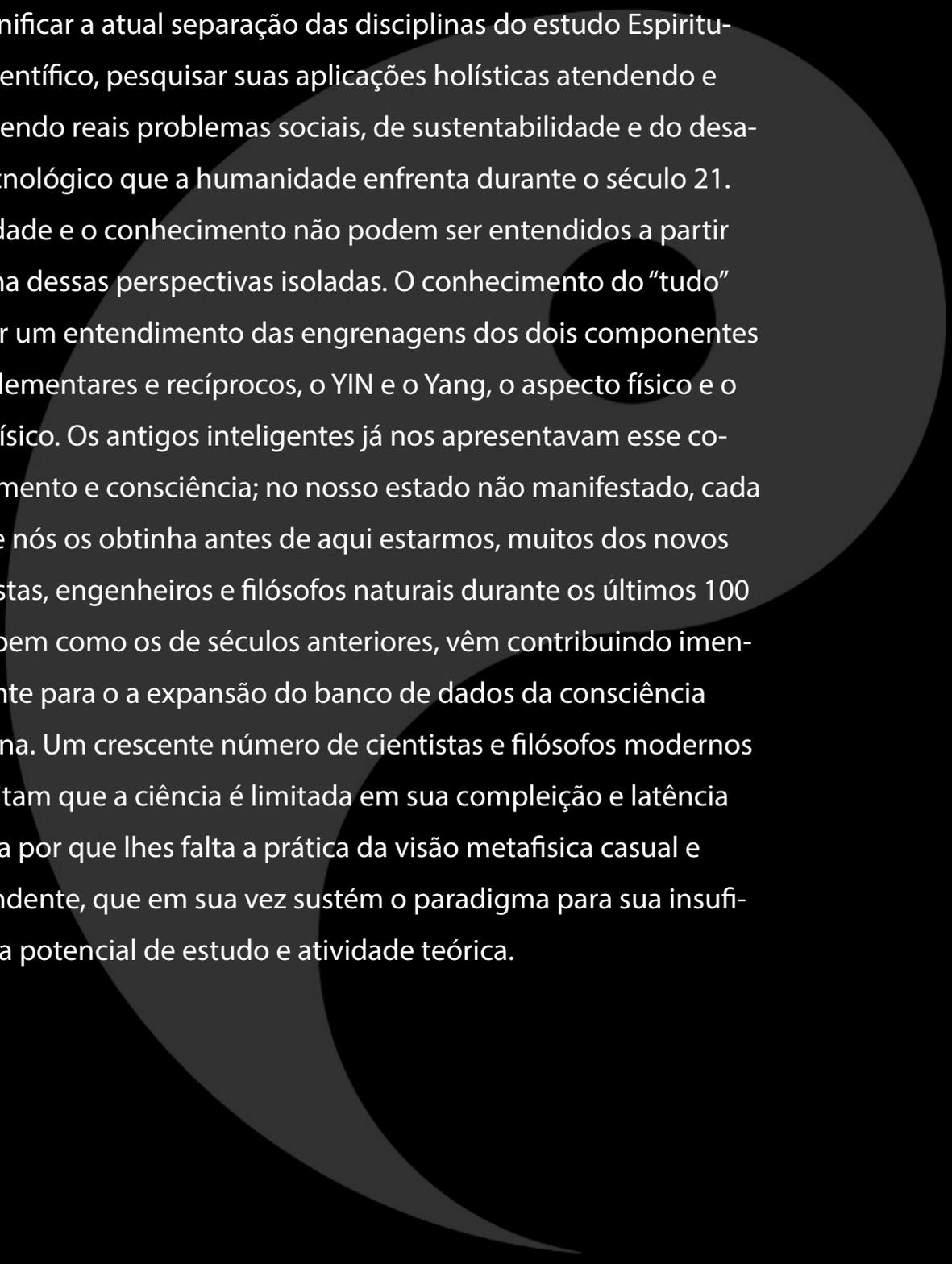


Stephen Hawking, físico teórico inglês, Cambridge Janeiro de 1993. Foto: David Montgomery.

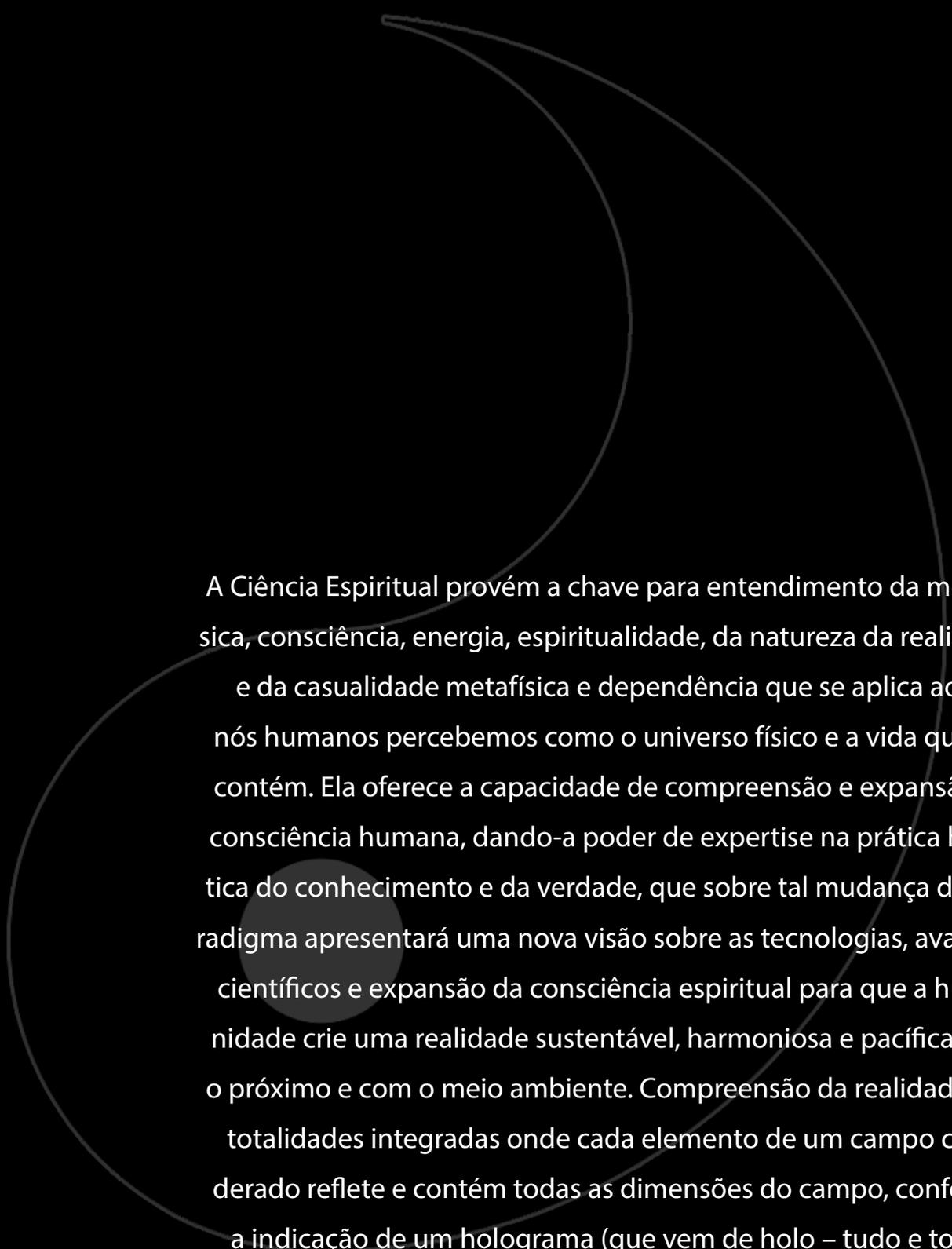
Um ramo central da metafísica é a ontologia, a investigação sobre as categorias básicas do ser e como elas se relacionam umas com as outras. Outro ramo central da metafísica é a cosmologia, o estudo da totalidade de todos os fenômenos no universo.

Concretamente, isso significa que a metafísica clássica ocupa-se das “questões últimas” da filosofia, tais como: há um sentido último para a existência do mundo? A organização do mundo é necessariamente essa com que deparamos, ou seriam possíveis outros mundos? Existe um Deus? Se existe, como podemos conhecê-lo? Existe algo como um “espírito”? Há uma diferença fundamental entre mente e matéria? Os seres humanos são dotados de almas imortais? São dotados de livre-arbítrio? Tudo está em permanente mudança, ou há coisas e relações que, a despeito de todas as mudanças aparentes, permanecem sempre idênticas?

O que diferencia a metafísica das ciências particulares é que a metafísica considera o “inteiro” do ser enquanto as ciências particulares estudam apenas “partes” específicas do ser. A metafísica distingue-se das ciências particulares por conta do objeto a respeito do qual está preocupada, o ser total, e por ser essa uma investigação a priori. Assim, quando Hawking e Mlodinow (2011) escrevem em seu livro *O Grande Projeto*, “Porque existe uma lei como a gravidade, o universo pode e se criará a partir do nada[...] A criação espontânea é a razão pela qual existe algo ao invés do nada, por que o universo existe e por que nós existimos.” (HAWKING e MLODINOW, 2011), ele discorre sobre a metafísica em uma área da física onde durante muito tempo esta questão não era sequer imaginada.



A Ciência Espiritual é o desenvolvimento, estudo e aplicação do conhecimento holístico de princípios fundamentais, através da integridade das funções e correlações universais. Ciência Espiritual visa unificar a atual separação das disciplinas do estudo Espiritual e Científico, pesquisar suas aplicações holísticas atendendo e resolvendo reais problemas sociais, de sustentabilidade e do desafio tecnológico que a humanidade enfrenta durante o século 21. A verdade e o conhecimento não podem ser entendidos a partir de uma dessas perspectivas isoladas. O conhecimento do “tudo” requer um entendimento das engrenagens dos dois componentes complementares e recíprocos, o YIN e o Yang, o aspecto físico e o metafísico. Os antigos inteligentes já nos apresentavam esse conhecimento e consciência; no nosso estado não manifestado, cada um de nós os obtinha antes de aqui estarmos, muitos dos novos cientistas, engenheiros e filósofos naturais durante os últimos 100 anos bem como os de séculos anteriores, vêm contribuindo imensamente para a expansão do banco de dados da consciência humana. Um crescente número de cientistas e filósofos modernos acreditam que a ciência é limitada em sua compleição e latência prática por que lhes falta a prática da visão metafísica casual e dependente, que em sua vez sustém o paradigma para sua insuficiência potencial de estudo e atividade teórica.

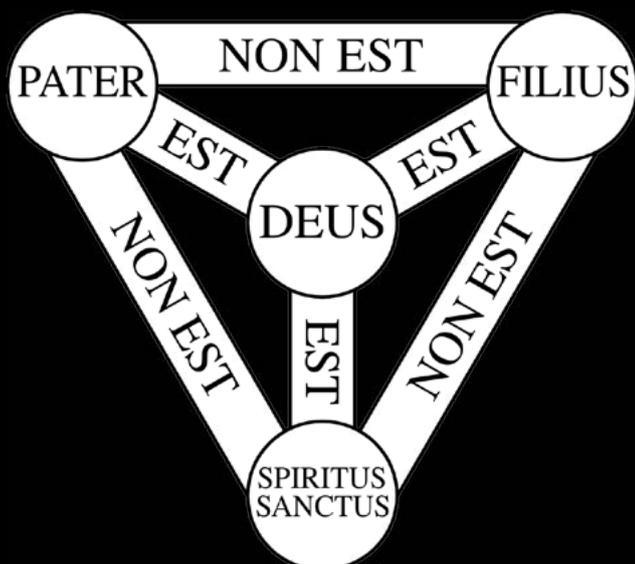


A Ciência Espiritual provém a chave para entendimento da metafísica, consciência, energia, espiritualidade, da natureza da realidade e da casualidade metafísica e dependência que se aplica ao que nós humanos percebemos como o universo físico e a vida que ele contém. Ela oferece a capacidade de compreensão e expansão da consciência humana, dando-a poder de expertise na prática holística do conhecimento e da verdade, que sobre tal mudança de paradigma apresentará uma nova visão sobre as tecnologias, avanços científicos e expansão da consciência espiritual para que a humanidade crie uma realidade sustentável, harmoniosa e pacífica com o próximo e com o meio ambiente. Compreensão da realidade em totalidades integradas onde cada elemento de um campo considerado reflete e contém todas as dimensões do campo, conforme a indicação de um holograma (que vem de holo – tudo e todo; e grafia – escrita, registro), evidenciando que a parte está no todo, assim como o todo está na parte, numa inter-relação constante, dinâmica e paradoxal.

PENSAMENTOS

Mente. Corpo. Espírito.

Essas é a trindade sagrada que nos permite a vida na terra. Sem sequer uma dessas três não poderíamos funcionar adequadamente. No entanto no mundo de hoje, nós só entendemos verdadeiramente dois do três; temos mapeado cientificamente a mente e o corpo, entendendo o que cada parte do cérebro comanda, produz e reproduz na nossa realidade, a relação que nossos hormônios tem com nosso estado mental, o que cada pequena parte do nosso corpo é capaz de manifestar e representar; entendemos quase todos os aspectos de cada um deles. Porém o que sabemos realmente sobre o espírito? A alma. O que é? De onde vem? Durante séculos, as religiões foram a principal fonte de respostas relacionadas a alma, mas elas não são concretas. Muitas religiões diferentes têm diferentes respostas e ideias sobre como coisas funcionam nesse nível.



Scutum Fidei ou Escudo da Fé, símbolo cristão representativo da Trindade Sagrada



Trimūrti, a trindade sagrada do Hinduísmo

No mundo da ciência o que realmente sabemos sobre os pensamentos? Sabemos que os podemos medir. Ligando scanners é possível quantificar as frequências eletromagnéticas emitidas pelos pensamentos. Assim como a radiação residual do sol, ou a luz que emana da GRB 090423, estrela mais distante observável até hoje, os pensamentos podem ser vistos e medidos, mas não podemos certamente dizer qual o local específico do cérebro que os contém. É possível que crie os seus pensamentos fora da sua mente? Ou é possível que crie teus pensamentos dentro da sua mente direcionados para o mundo exterior? Esta projeção que crias para seu pensamento faz com que, qualquer que seja essa vibração mental, algum tipo de influência no campo eletromagnético a sua volta seja criado. Mesmo que em pequena quantidade. Digamos que, quando pensamos em algo, seja o que for, este algo aparece em nossa frente. Não fisicamente é claro, mas digamos que aparece em uma dimensão outra que está dentro e à volta de nós. Que esse local de vibração seja chamado de Dimensão do Pensamento.

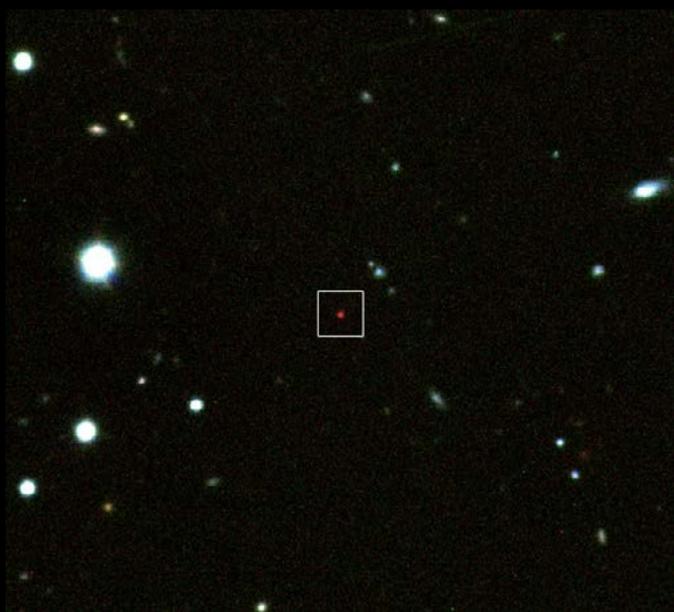
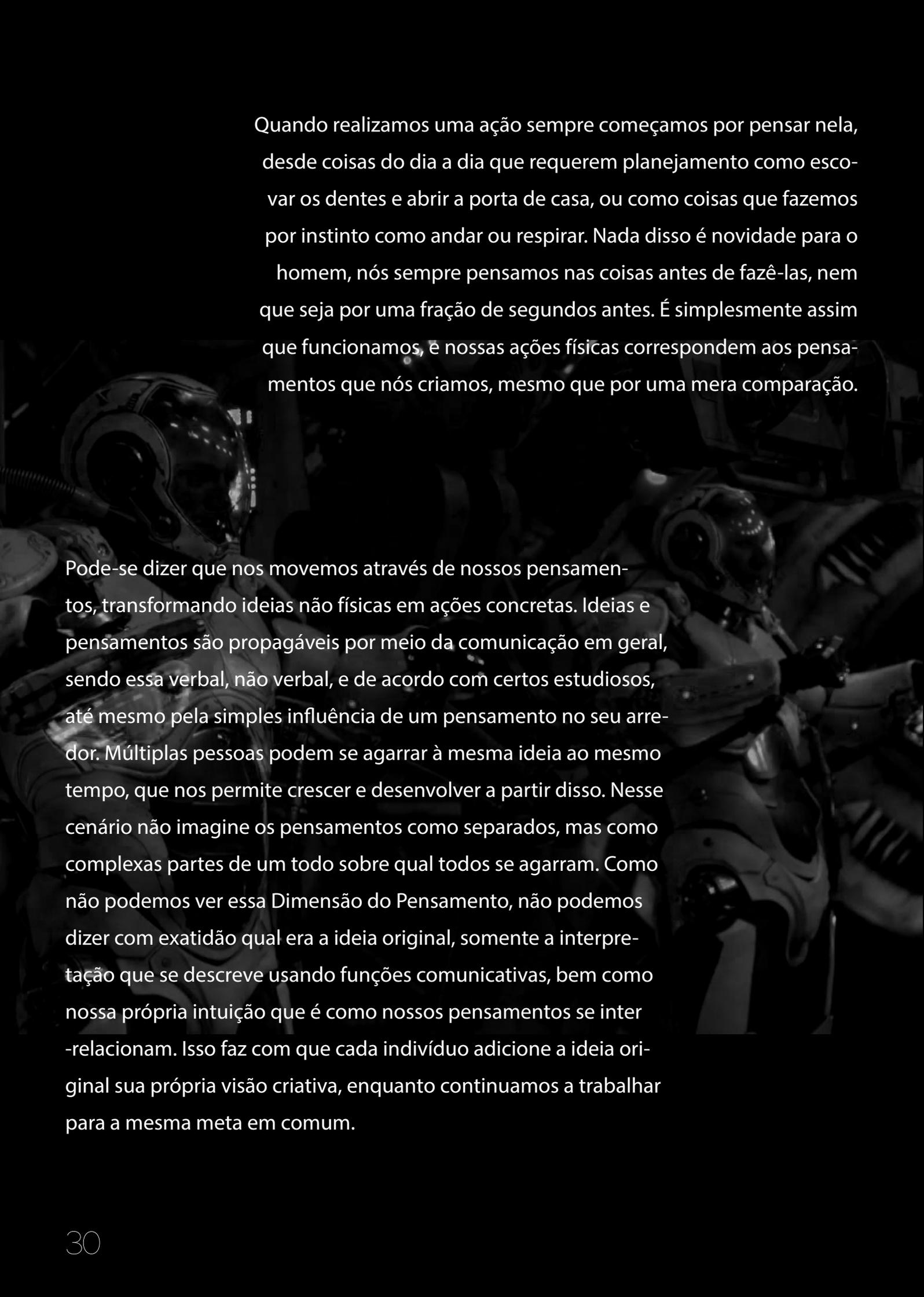


Imagem que mostra o arrebol da GRB 090423. Estima-se que tal hipernova aconteceu 630 milhões de anos após o Big Bang, quando o Universo tinha cerca de 4% da idade atual.



Quando realizamos uma ação sempre começamos por pensar nela, desde coisas do dia a dia que requerem planejamento como escovar os dentes e abrir a porta de casa, ou como coisas que fazemos por instinto como andar ou respirar. Nada disso é novidade para o homem, nós sempre pensamos nas coisas antes de fazê-las, nem que seja por uma fração de segundos antes. É simplesmente assim que funcionamos, e nossas ações físicas correspondem aos pensamentos que nós criamos, mesmo que por uma mera comparação.

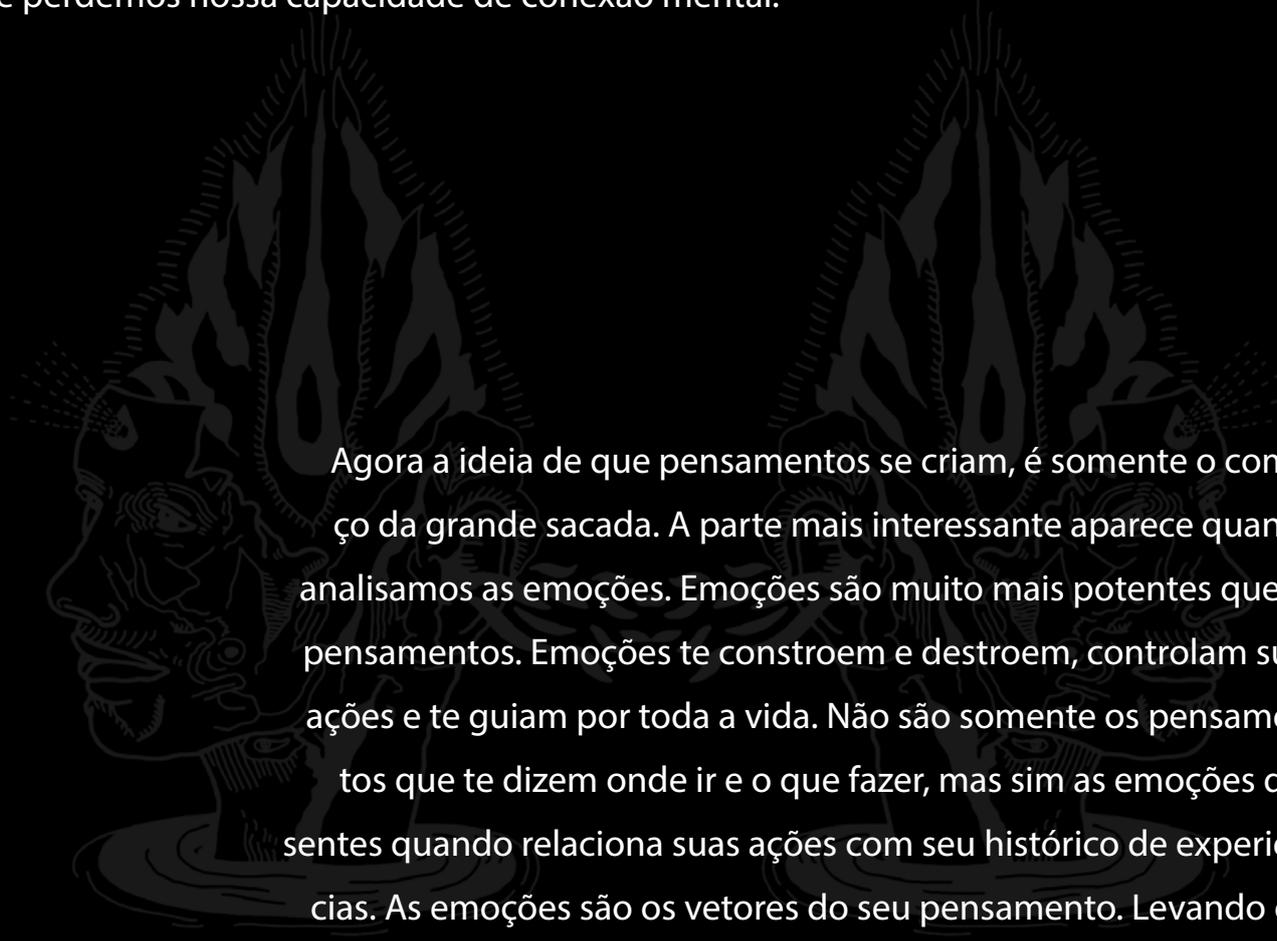
Pode-se dizer que nos movemos através de nossos pensamentos, transformando ideias não físicas em ações concretas. Ideias e pensamentos são propagáveis por meio da comunicação em geral, sendo essa verbal, não verbal, e de acordo com certos estudiosos, até mesmo pela simples influência de um pensamento no seu arredor. Múltiplas pessoas podem se agarrar à mesma ideia ao mesmo tempo, que nos permite crescer e desenvolver a partir disso. Nesse cenário não imagine os pensamentos como separados, mas como complexas partes de um todo sobre qual todos se agarram. Como não podemos ver essa Dimensão do Pensamento, não podemos dizer com exatidão qual era a ideia original, somente a interpretação que se descreve usando funções comunicativas, bem como nossa própria intuição que é como nossos pensamentos se inter-relacionam. Isso faz com que cada indivíduo adicione a ideia original sua própria visão criativa, enquanto continuamos a trabalhar para a mesma meta em comum.



Templo Wat Phra Dhammakaya, na província de Pathum Thani na Tailândia. Foto tirada dia 25 de Fevereiro de 2013 durante o Magha Puja feriado que representa o dia em que Buddha transmitiu o sermão Ovada-pattimokkha à seus discípulos. Na foto à cerca de 300 mil monges em um profundo estado de meditação.

Um bom exemplo disso são as reuniões sociais. Dentro de uma reunião bem-sucedida a ideia prima é partilhada em uníssono, criando uma conexão de pensamentos e emoções. Nada disso é algo fora do comum, e sim somente uma visão de outra perspectiva sobre como funcionamos como espécie. Mesmo que usemos algo que outra pessoa tenha feito ou inventado, ainda criamos nossas experiências que são individuais e coletivas paradoxalmente. Estamos em grande avanço quanto a coletividade do pensamento. Tome por exemplo a Internet. O homem criou um sistema intensamente irrigado de conexões e conjunturas para que seu pensamento seja dividido com mais facilidade e rapidez do que antigamente. A rede global nada mais é do que um cérebro coletivo onde essa Dimensão do Pensamento possa se tornar uma realidade virtual.

Então com essa premissa de conexões do pensamento vemos uma grande realização: essa maneira de enxergar as conexões que nos interligam, nos mostram que não estamos ligados somente de uma maneira física, mas também mentalmente. Esse tipo de conexão está presente em todo tipo de vida da terra. Quando vemos animais que vivem em harmonia percebemos que mesmo não tendo uma forma de comunicação verbal eles sempre sabem o que o outro está sentindo e pensando. Apesar de nós humanos termos criado uma forma “particular” de comunicação, isso não quer dizer que perdemos nossa capacidade de conexão mental.



Agora a ideia de que pensamentos se criam, é somente o começo da grande sacada. A parte mais interessante aparece quando analisamos as emoções. Emoções são muito mais potentes que os pensamentos. Emoções te constroem e destroem, controlam suas ações e te guiam por toda a vida. Não são somente os pensamentos que te dizem onde ir e o que fazer, mas sim as emoções que sentes quando relaciona suas ações com seu histórico de experiências. As emoções são os vetores do seu pensamento. Levando em conta o efeito placebo que tanto se discute na medicina moderna, vemos que emoções antecipadas aos pensamentos, tornam a realidade concreta. Dentre os principais problemas de saúde do mundo moderno, os que mais causam efeitos colaterais pesados são o estresse e a depressão, doenças mentais e emocionais. Só uma coisa se torna evidente a partir desse entendimento:

Você cria sua própria realidade.

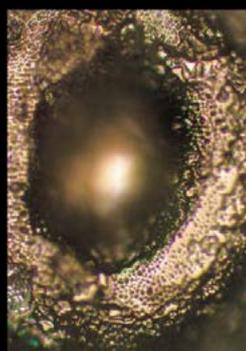
Sabendo que a mente trabalha em ressonância com os pensamentos e emoções podemos concluir que as emoções nada mais são do que pensamentos intuitivos. Intuitivas por que elas surgem por si, sem esforço. Logo o caminho inverso também é verdadeiro; o homem é capaz de controlar suas emoções com o pensamento esforçado e constante.

O pensamento é algo tão forte que pode mudar o padrão de ressonância de uma substância. Dr. Masaru Emoto é um cientista japonês que descobriu a influência da consciência humana na estrutura molecular de cristalização da água. Sua experiência consistiu em expor a água a palavras carregadas de emoções tanto negativas quanto positivas como ódio, medo, raiva paz, gratidão, dentre outras, e posteriormente analisar a estrutura molecular dos seus cristais congelados. Ao fotografar essa estrutura, viu-se que a composição geométrica da água carregada emoções puras e boas consistia em algo mais organizado e padronizado, que se assemelhavam mais a estrutura dos diamantes de carbono, enquanto a água carregada de pensamentos e emoções ruins congelava em formações desarmônicas e sem estrutura organizada.

Palavras Expostas:



Eterno



Mal ou Maldade



Amor e Gratidão



Você me enoja

CHAKRAS

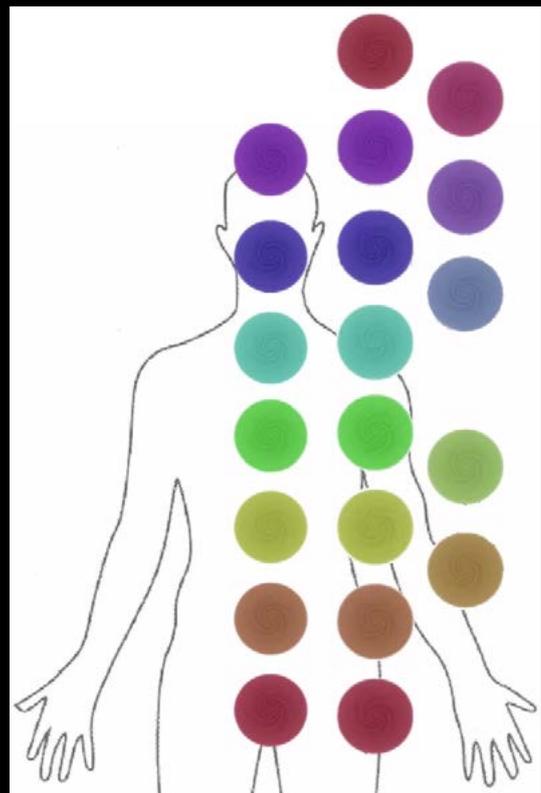
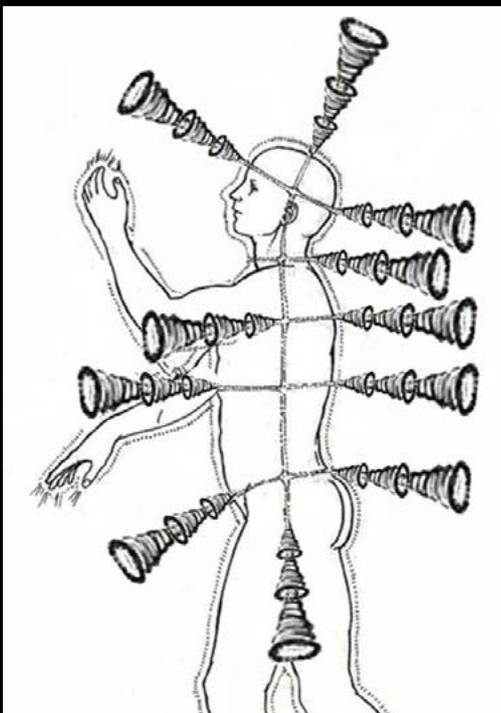
Para começarmos a discutir os Chakras antes precisamos entender os espectros de vibração da luz visível. Ao passarmos uma luz branca sobre um prisma, por meio do efeito da refração, a luz ao sair do outro lado, se dissipa em um espectro de 7 cores. Na verdade, existem mais cores e nuances dentre essas sete cores, além daquelas que não conseguimos ver como os espectros ultravioletas e os infravermelhos. Mas tomemos as sete cores principais: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, índigo e violeta. Nós as conhecemos como as cores que formam o arco-íris. O que difere uma cor da outra é o padrão de vibração da onda de luz. O vermelho tem o comprimento de onda maior e a mais lenta frequência, enquanto o violeta tem o menor comprimento de onda e a frequência mais rápida. Na ciência moderna sabemos que as cores têm poder de estimular certas atividades mentais. Assim como a luz é de extrema importância para o funcionamento das plantas, no nosso corpo ela também é necessária para o regimento das funções biológicas mentais e hormonais.

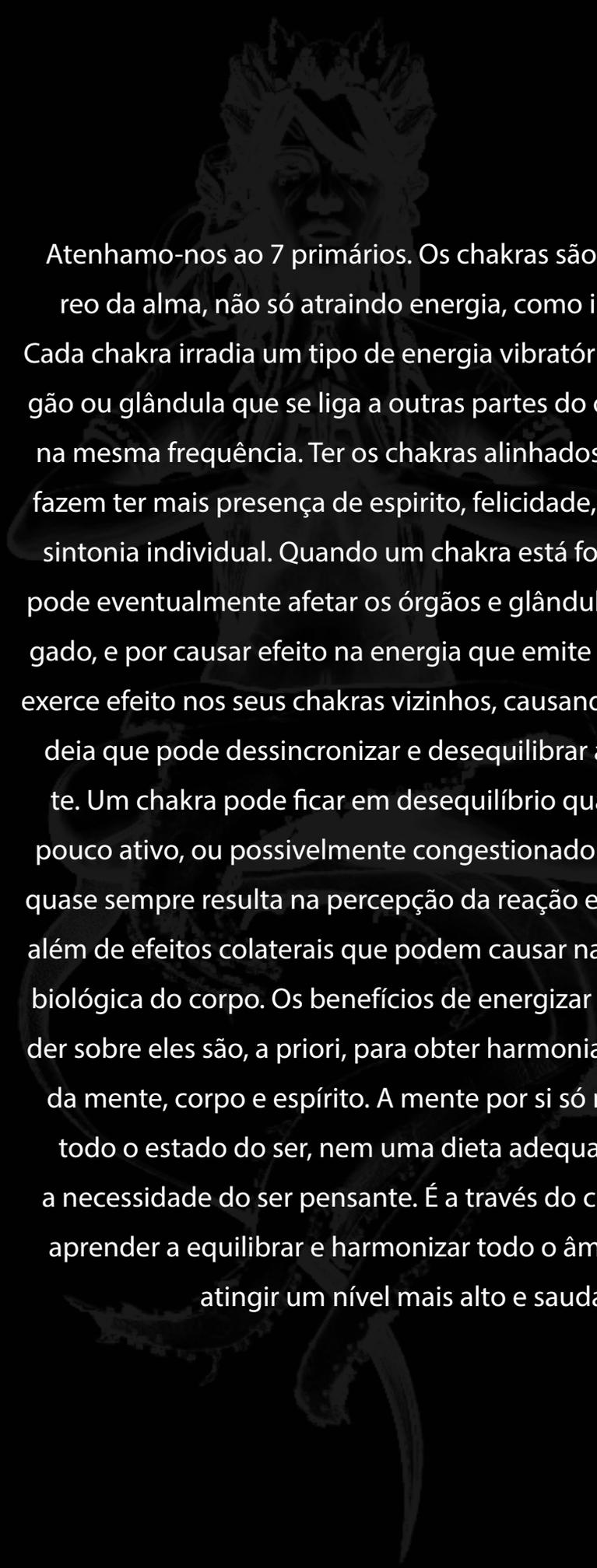


Bom mas qual a relação da luz com os chakras?

Primeiro uma breve explicação do que é chakra. A palavra chakra vem do sânscrito e significa "roda", "disco", "centro" ou "plexo". Nesta forma eles são percebidos por clarividentes como vórtices (redemoinhos) de energia vital, espirais girando em alta velocidade, vibrando em pontos vitais de nosso corpo. Os chakras são pontos de intersecção entre vários planos e através deles nosso corpo etéreo se manifesta mais intensamente no corpo físico.

Tais vórtices criam em seus centros vácuos que atraem energias em níveis vibratórios. Energias tais como cores, micro-ondas, energias emocionais e pensamentos. Esse poder de filtragem energética trabalha em ressonância com a Dimensão do Pensamento citada anteriormente, logo que os pensamentos trabalham também no nível vibratório. Os chakras são pontos de energia espalhados verticalmente do topo da cabeça até a base da coluna dorsal. Dependendo da perspectiva adotada existem 7, 8 ou 13 chakras primários, bem como outras centenas de outros mais pequenos, e de menor influência espalhados pelo corpo.





Atenhamo-nos ao 7 primários. Os chakras são como o motor etéreo da alma, não só atraindo energia, como irradiando também. Cada chakra irradia um tipo de energia vibratória e governa um órgão ou glândula que se liga a outras partes do corpo, que ressoem na mesma frequência. Ter os chakras alinhados e equilibrados nos fazem ter mais presença de espírito, felicidade, saúde e ajudam na sintonia individual. Quando um chakra está fora de sincronização pode eventualmente afetar os órgãos e glândulas aos quais está ligado, e por causar efeito na energia que emite e absorve, também exerce efeito nos seus chakras vizinhos, causando um efeito em cadeia que pode dessincronizar e desequilibrar a conexão resultante. Um chakra pode ficar em desequilíbrio quando está muito ou pouco ativo, ou possivelmente congestionado ou bloqueado. Isso quase sempre resulta na percepção da reação emocional e mental, além de efeitos colaterais que podem causar na conjuntura física e biológica do corpo. Os benefícios de energizar os chakras e aprender sobre eles são, a priori, para obter harmonia da trindade sagrada mente, corpo e espírito. A mente por si só não pode alimentar todo o estado do ser, nem uma dieta adequada consegue saciar a necessidade do ser pensante. É a través do chakras que se pode aprender a equilibrar e harmonizar todo o âmbito do ser, e assim atingir um nível mais alto e saudável da consciência.

Para melhor entendimento e melhor estudo dos chakras propõe-se uma metodologia organizacional numérica qualitativa, ou seja, a ordem da numeração não exerce influência sobre seu grau de importância, e sim sobre as especificações características de cada um. Adotamos o chakra da base espinhal como sendo o primeiro e o do topo da cabeça como sendo o sétimo.

Assim analisemos sua ordem.

O primeiro chakra é denominado em sânscrito de Muladhara (Mula = raiz; adhara = suporte) ou apenas de Adhara. Localiza-se na base da coluna vertebral. Está ligado ao instinto de sobrevivência, e comunica-se com a glândula adrenal. É responsável pela energização geral do organismo, e por ele penetram as energias cósmicas mais sutis, que a seguir são distribuídas pelo corpo. Quando esse chakra é estimulado, propicia uma boa captação energética.



O segundo chakra é denominado no yoga de Swadhisthana que significa "Fundamento de si próprio". É localizado na região umbilical, mas especificamente ligado às gônadas. Está ligado ao sexo, vitalidade dos sentidos e ao prazer. Relaciona-se com o poder criador da energia sexual. Quando esse chakra está enfraquecido indica distúrbios da sexualidade ou disfunções endócrinas. Quando excessivamente energizado, indica excesso de hormônios e sexualidade exacerbada.

O terceiro chakra tem seu nome em sânscrito, Manipura, isto é, "cheio de joias". No Tibete é denominado Manipadma, "o adornado com joias". Localiza-se na região superior da barriga, o plexo solar, e influencia os órgãos do sistema digestivo como o pâncreas, os rins, a bexiga, estômago, dentre outros. Está relacionado com as emoções. Quando muito energizado, indica que a pessoa é voltada para as emoções e prazeres imediatos. Comumente associado ao poder ou ego. Quando fraco sugere carência energética, baixo magnetismo, suscetibilidade emocional e a possibilidade de doenças crônicas.



O quarto chakra em sânscrito é denominado de Anahata (imbatível, inviolado), estando situado entre as omoplatas, ligeiramente à esquerda da espinha dorsal. Influencia o timo e ao coração.

Ao contrário do coração físico, o espaço astral ocupado por este chakra é vasto e informe. Centro da emoção e do equilíbrio geral, dirigindo a circulação das forças de base. É ligado ao amor e diz respeito ao princípio espiritual do ser. Sua energia corresponde ao amor e à devoção, como formas sutis e elevadas de emoção. Quando ativado desenvolve todo o potencial para o amor altruísta. Os sentimentos humanos egoístas desaparecem e nasce em si uma canalização para tudo que recebe e sente, iniciando o caminho para a consciência. Quando enfraquecido indica a necessidade de se libertar do egoísmo e de cultivar maior dedicação ao próximo. No aspecto físico, também pode indicar doenças cardíacas.



O quinto chakra em sânscrito, denomina-se Vishuddha, palavra derivada de “shuddhi”, que significa purificar. Situa-se na base e atrás da garganta, na nuca, na junção da espinha dorsal e da medula espinhal alongada, corresponde à glândula tireoide. Estende-se até a medula alongada, envolvendo a glândula carótida, indo na direção das omoplatas, relacionando se, ainda, com os plexos nervosos da faringe e da laringe. Relaciona-se com o Som, vibração e comunicação. Capacidade de percepção mais sutil, com o entendimento e com a voz. Quando desenvolvido, de forma geral, indica força de caráter, grande capacidade mental e discernimento. Em caso contrário, pode indicar doenças tireoidianas e fraquezas de diversas funções físicas, psíquicas ou mentais.

O sexto chakra é denominado, em sânscrito Ajna, cujas raízes significam “saber” e “obedecer”. Ajna significa “comandar”. É, pois, como o nome indica, um “centro de comando”. Localiza-se à altura da raiz do nariz entre os dois olhos, que aos olhos do clarividente é conhecido como o terceiro olho. Este centro está conectado com a pituitária. Exerce uma relação dentre os dois lobos da glândula pituitária, cuja função, está especialmente ligada ao mental e aos sistemas nervosos, e por natureza dupla, com os dois lados do centro frontal. “O centro cerebral”, se representa no córtex encefálico por vários núcleos de comando, controlando sensações e impressões do mundo sensorio. Ligado à capacidade intuitiva e à percepção sutil. Quando bem desenvolvido, pode indicar um sensitivo de alto grau. Enfraquecido aponta para um certo primitivismo psico-mental ou, no aspecto físico, para tumoração craniana.



O sétimo chakra em sânscrito é denominado de Sahasrara ou Brahmarandhra, cuja verdadeira tradução significa "orifício divino, e representa a haste do chakra coronário ou, para ser preciso, a fonte etérea por onde escapa a alma no momento da transição". Está situado na parte superior da cabeça conectado à glândula pineal. A aura colocada sobre a cabeça dos santos corresponde ao Sahasrara. Sua função é a assimilação dos estímulos do Mundo Espiritual Superior, a orientação da forma, do movimento e da estabilidade do metabolismo orgânico e da vida consciente dos Espíritos encarnados ou desencarnados, supervisionando, além disso, os outros centros que lhe obedecem ao impulso, procedente do Espírito, porque ali se encontra exatamente o ponto de Interação entre as forças determinantes do espírito e as forças fisiopsicossomáticas organizadas. A ativação desse centro surge de relação com a consciência universal, ou como estamos acostumados a dizer, Deus. Sincronizar-se-á com o todo e colocar-se integralmente, sem condições ou hesito nas mãos do divino. Ali se encontra a abertura para o reino celeste. Assim por ser o principal canal de ligação com o todo, denomina-se também AUM.



Esses são os 7 centros característicos a partir dos quais nós crescemos e determinam o centro do nosso ser. É claro que existe muito mais estudo e um aprofundamento muito maior sobre os chakras, mas o principal é que eles sempre têm representatividade em algo que nos é usual como cores e formas geométricas. Como dito cada chácara ressona em um padrão energético diferente, e podemos relacioná-los com as cores primárias do espectro luminoso.



CANALIZAÇÃO, DIMENSÕES E MEDITAÇÃO

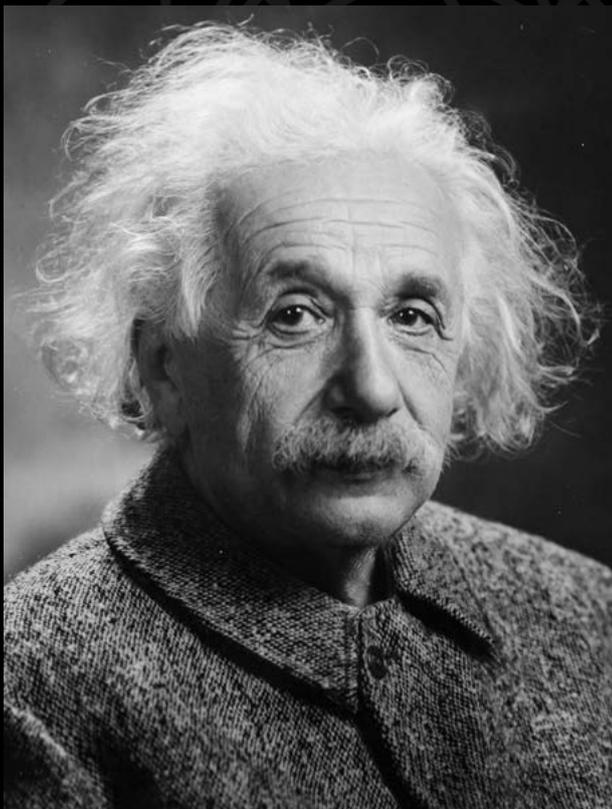
Existem 2 formas principais de se comunicar com seres de consciência superior. Uma é através de projeção astral, onde se deixa o corpo físico e se comunica com eles pessoalmente. Outro método envolve um ser vir à Terra, e comunicar-se através de uma pessoa.

Esse processo se chama Canalização.

Canalização é uma forma natural de comunicação entre seres de maior e menor nível de consciência. Isso acontece dentre várias entidades como anjos, espíritos da natureza, entidades não-físicas, ou até animais. Isso já é de comum senso dentre várias, se não todas as religiões. Num sentido, é basicamente quando um humano se torna em uma espécie de telefone, para que seres de consciência superior e pessoas se comuniquem. Um canalizador pode escolher quem ou o que canalizar. Tais mensagens são compartilhadas em ressonância num nível mental, dentro e fora da cabeça do canalizador. São transmitidas através de um nível emocional e da Dimensão do Pensamento ao invés da palavra falada, e o canalizador irá então decifrar o que o espírito lhe diz em linguagem humana, sendo esta escrita ou imagética. A maioria dessas mensagens é transmitida através de uma série de sentimentos e sentidos.

Tal como seres de consciência superior aos dos humanos conseguem nos transmitir tais mensagens, também é possível que o façamos com animais. Comunicar-se com animais de estimação é uma das mais fáceis formas de canalização, pois eles dividem com os humanos uma conexão muito forte no âmbito emocional e isso gera um grande desejo de comunicação. O processo de canalização ocorre através do 6º chakra, e passa pelo entendimento do 5º chakra, sendo o chakra do terceiro olho a janela e o chakra da garganta o processamento.

Quando falamos de dimensões, a grande maioria das pessoas relacionam ao que lhes foi ensinada no ensino médio: que o nosso universo como o conhecemos baseia-se em 3 dimensões espaciais, além da 4ª dimensão temporal. Bem o que iremos discutir vai além desse tipo de compreensão. Não estamos falando das dimensões que constituem o nosso universo e sim da dimensão em que o nosso universo está inserida. Nos últimos trinta anos da sua vida, Einstein buscou a chamada teoria do campo unificado — uma teoria capaz de descrever as forças da natureza por meio de um esquema único, completo e coerente. Ele acreditava apaixonadamente que o conhecimento mais profundo do universo revelaria a maior das maravilhas: a simplicidade e a potência dos princípios que o estruturam. Einstein queria explicar os mecanismos da natureza com uma teoria nunca antes alcançada, que nos permitiria contemplar, toda a beleza e a elegância do universo. Ele nunca conseguiu realizar seu sonho, principalmente porque as circunstâncias científicas do momento quem que ele vivia não o favoreciam, logo que grande parte das características essenciais da matéria e as forças da natureza que as regiam eram desconhecidas.



Albert Einstein, 1947. Físico teórico alemão pai da teoria da relatividade geral

Entretanto com o maior aprofundamento dos estudos na área da mecânica quântica uma nova teoria surgiu nos últimos cinquenta anos que complementou a teoria de Einstein, uma teoria integrada capaz, em princípio, de descrever e articular todos os fenômenos físicos. Essa teoria se chama Teoria das Supercordas ou Teoria das Cordas.

Essa teoria é o que temos hoje que mais se aproxima da explicação holística do universo não só porque “explica” nossa dimensão como todos as ramificações dos “outros” universos existentes. Ela estrutura leis fundamentais do universo, e como essas leis requerem um esforço além de reestruturação dos nossos conceitos a respeito do cosmos e dos desafios que enfrentamos na busca da teoria definitiva. Ela unifica as leis do grande e do pequeno, que regem a física desde as unidades mínimas da matéria até as distintas máximas do cosmos. Einstein mostrou que as leis do tempo e do espaço variam dependendo do referencial observador/objeto, postulando que as 3 dimensões espaciais e a dimensão temporal, são mutantes, e agora as pesquisas mais recentes conseguiram integrar as suas descobertas a um universo quântico, com numerosas dimensões ocultas, enroladas dentro do tecido cósmico, cuja geometria entrelaçada pode propiciar a chave para a compreensão das questões mais profundas já feitas pelo ser humano.

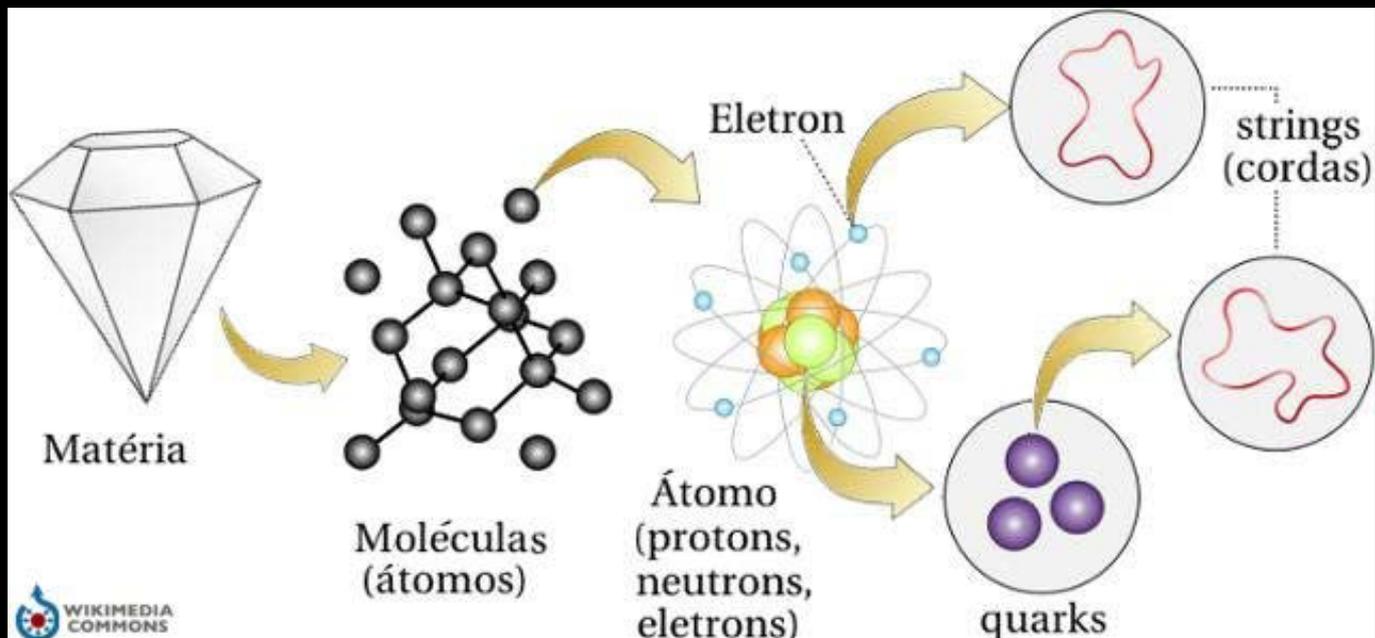
O problema principal enfrentado pelos cientistas reside na tentativa de separar as explicações dentre os dois pilares da física moderna: a relatividade geral, que explica a estrutura teórica do grande - galáxias, planetas, estrelas até a imensidão total do cosmos; e a física quântica que teoriza as relações do pequeno – moléculas, átomos, partículas subatômicas. Após anos de pesquisas confirmou-se com precisão praticamente todas as previsões das duas teorias, mas esta conclusão nos leva a um problema maior, quase perturbador: tal como estão a relatividade e a quântica não podem conviver pois uma desafia a outra. Aí que entra a Teoria das Cordas, ela, além de amarrar os conflitos que surgem dentre a quântica e a relatividade, propõe uma nova maneira de entender as entranhas do nosso universo. Explica que além das três dimensões aparentes em que vivemos, nosso universo apresenta dimensões outras, inimagináveis para nosso referencial tridimensional. Dimensões curvas que ocupam os espaços mínimos do nosso tecido espacial.

Greene (2001) explica a importância do surgimento dessa teoria:

“Embora isso não seja de modo algum óbvio, veremos no capítulo 6 que a simples substituição dos componentes materiais de tipo partícula puntiforme por cordas resolve a incompatibilidade entre a mecânica quântica e a relatividade geral. A teoria das cordas desata, portanto, o nó górdio da física teórica contemporânea”(GREENE, 2001).



Brian Greene, físico teórico norte-americano.



Modelo esquemático da progressão redutiva da matéria, de acordo com a Teoria das Cordas

A ideia básica da teoria das cordas, consiste em entender o módulo primário da matéria como sendo um laço mínimo e unidimensional, e não um ponto como estamos acostumados. Por isso corda. Cada partícula básica contém um filamento desse elástico infinitamente fino, e que todas as partículas que conhecemos, como os quarks, ups, downs, bósons e grávitons, seriam resultado da vibração dessa corda. Ela acrescenta à progressão de contagem das partículas um novo e final nível microscópico. A partir desse princípio as infinitas combinações dessas cordas dariam origem a toda a matéria e a todas as forças. Assim como as cordas de um violão têm frequências ressonantes e dissonantes que vibram de maneira peculiar, que os nossos ouvidos percebem como os tons harmônicos e desarmônicos, o mesmo ocorre com as cordas primordiais. Vemos, portanto, que ao invés de notas musicais, as vibrações dessas cordas dão vida as partículas cujas cargas de força e massas são determinadas pelo padrão de oscilação. Assim tudo que conhecemos é resultado da frequência de vibração da corda, e não do tipo da corda. Tudo é vibração.

Essa discussão sobre dimensões e teoria das cordas pode-se estender por muitos tópicos, ou melhor, por todos os tópicos já que é a base da criação universal, mas vamos discutir sobre a interiorização das dimensões e como conseguimos nos conectar com a vibração universal.

Quando se fala em meditação comumente se associa com técnicas de relaxamento e que a meditação é uma ferramenta para se acalmar. Este conceito não está de todo errado mas existe um aprofundamento muito maior sobre esse assunto. Na cultura ocidental se espalhou o conceito de que a meditação serve para a melhoria física como diminuir a pressão arterial, alívio da depressão, redução de colesterol e vários outros benefícios. Embora esse seja o efeito evidente da meditação, a razão principal da sua prática é outro

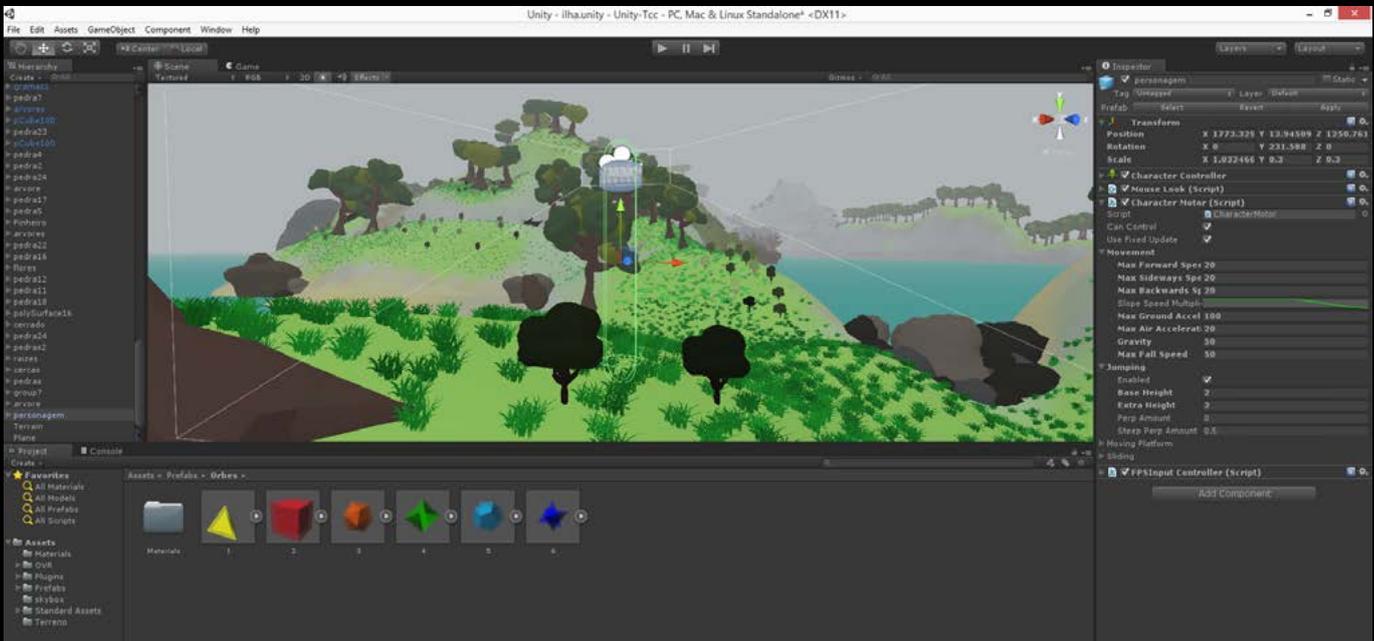
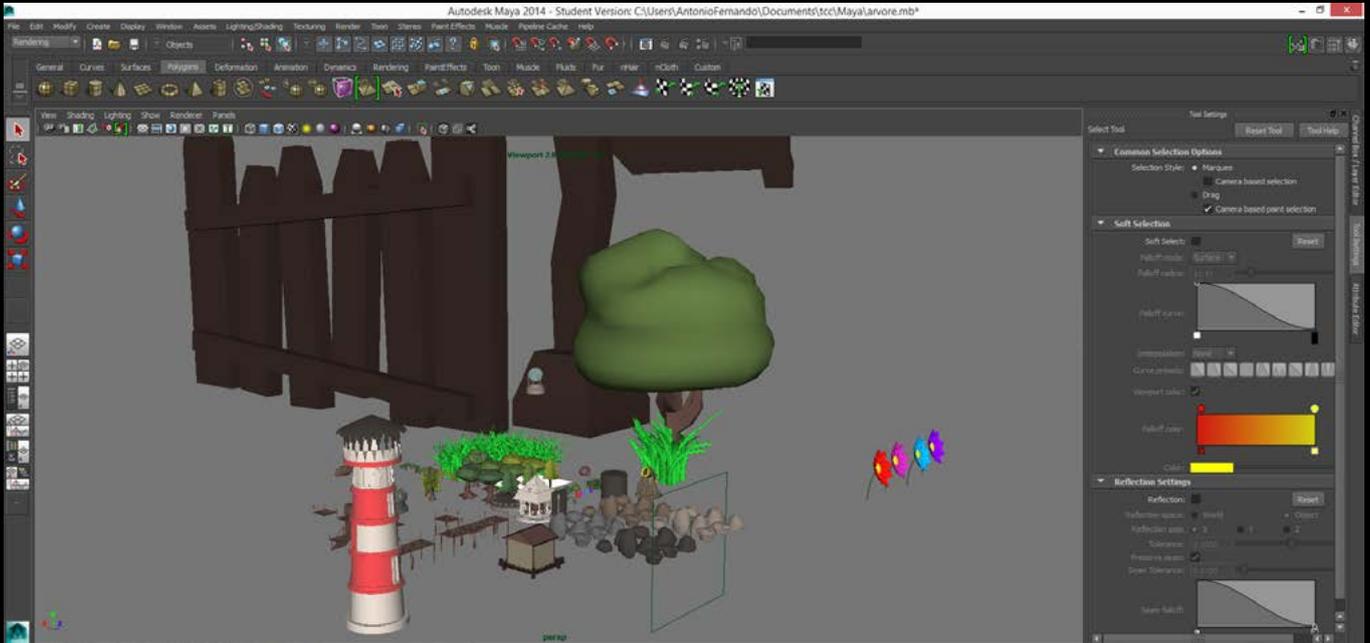
Existem vários tipos de técnicas de meditação, mas no sentido original budista, todos levam à um resultado comum cujo objetivo final é a iluminação espiritual. Iluminação esta que gera a Unificação com o todo. Ressonância vibratória com o universo. Causa a eliminação do sofrimento pela unificação com o ser interno. Ou seja a intenção tradicional da meditação não é diminuir o sofrimento eliminando o stress ou diminuindo o colesterol, e sim eliminar o sofrimento por meio da mudança de perspectiva. A meditação te ensina como ignorar e não ser influenciado pela fisicalidade mundana onde os problemas parecem importantes, te ensina a levar a vida através de uma perspectiva mais ampla e abrangente, sintonizando-te com o UNO (AUM). O processo transcende e muda o nosso sentido de Ser, fazendo com que o peso dos nossos problemas se tornem insignificantes.

Agora aproximando a meditação das dimensões e de canalização, temos a projeção astral. Projeção Astral é uma experiência de conscientização extra corporal, onde seu corpo astral deixa seu corpo físico e se manifesta na dimensão do pensamento. A capacidade de ter essas experiências leva muito tempo para ser aprimorada e gera muitos obstáculos, alguns deles não sendo tão agradáveis como a paralisia do sono, onde seu corpo permanece em estado de sono mas sua mente fica em consciência parcial manifestando formas não controláveis. O último estágio, cujas sensações podem ser controladas e lembradas em detalhes pode ser chamada de sonho lúcido. Neste estágio a mente está livre de todo processo físico de manifestação e te permite entrar em contato contigo e com todos a sua volta. É nesse estágio final em que a meditação faz com que seu chakras estejam abertos e inteiramente operantes, transportando sua mente para estágio final da criatividade. Esse acesso a dimensão do pensamento te liberta e te permite entender como seu corpo astral funciona. Nessa dimensão o tempo te parece não linear e permite visitar tanto experiência futuras como passadas. Assim ao manifestar-se na dimensão do pensamento, sua mente entra em uníssono como a vibração das cordas, com seus chakras, como suas vidas passadas e futuras.



PRODUÇÃO
DO JOGO

O Game criado utiliza-se das teorias apresentadas para criar uma experiência de imersão em uma realidade alternativa que pretende levar o jogador a um local de relaxamento e busca. Assim como em uma viagem astral, o mundo do Pranava corresponde à dimensão do pensamento do indivíduo. Nesta dimensão atemporal em que o jogador é inserido seu objetivo é se redescobrir, passando por localidades que correspondem às suas influências. Esse ambiente é representado por uma ilha em que seus chakras estão espalhados à espera de libertação. Essa ilha representa o passado, presente e futuro da existência do ser, em que a linearidade das suas descobertas não é importante, mas sim o simples fato de as descobrir, pretendendo atingir o nirvana. Existe na ilha 6 orbes/cristais à serem descobertos. Cada Cristal representa um chakra que têm forma, cor e elemento representado. Foi escolhida a utilização de gráficos 3D por permitir maior liberdade e a utilização dos óculos de Realidade Virtual (VR), Oculus Rift ou Oculus VR para maior imersão. Os programas utilizados foram Unity 3D para a programação e level design, e Maya 3D para a modelagem e animação dos objetos.

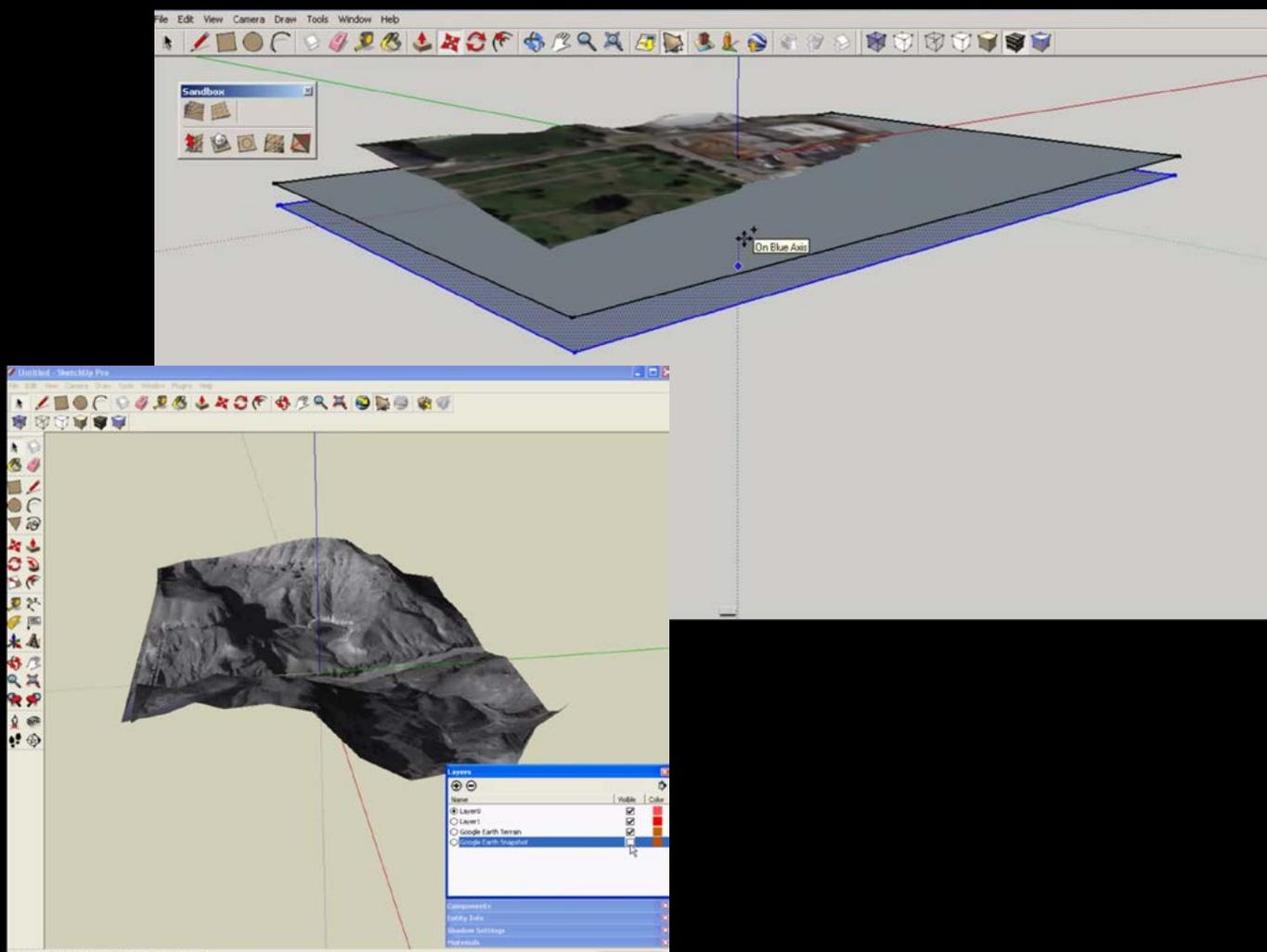


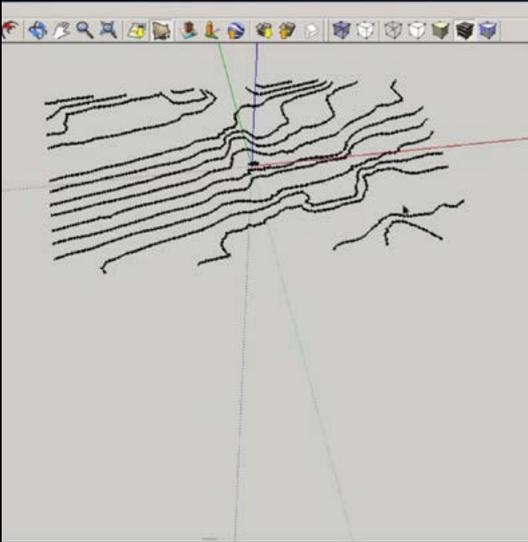
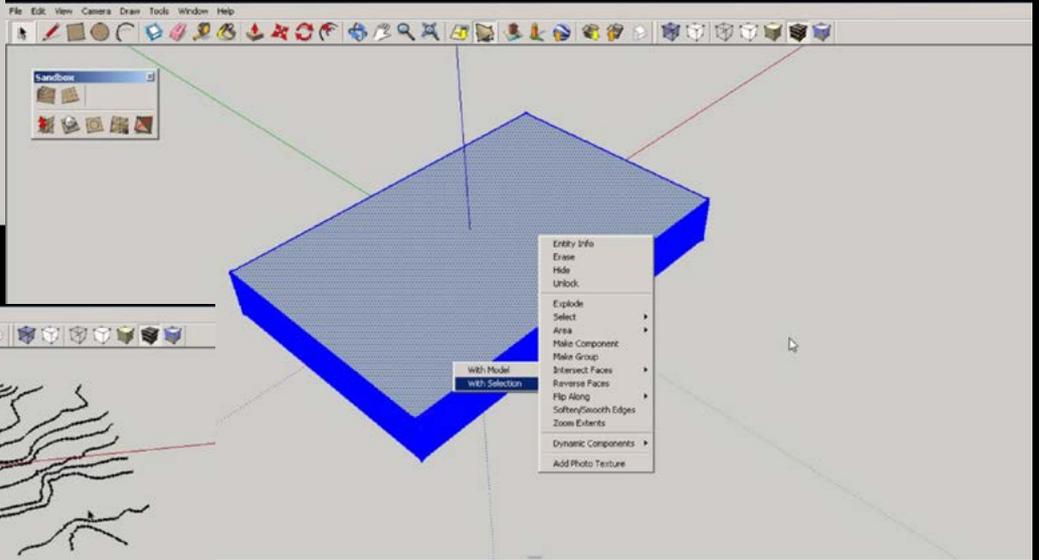
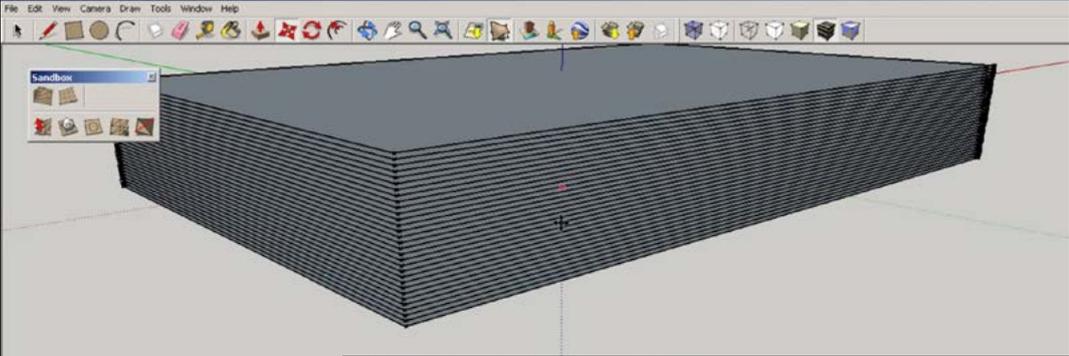
A ILHA

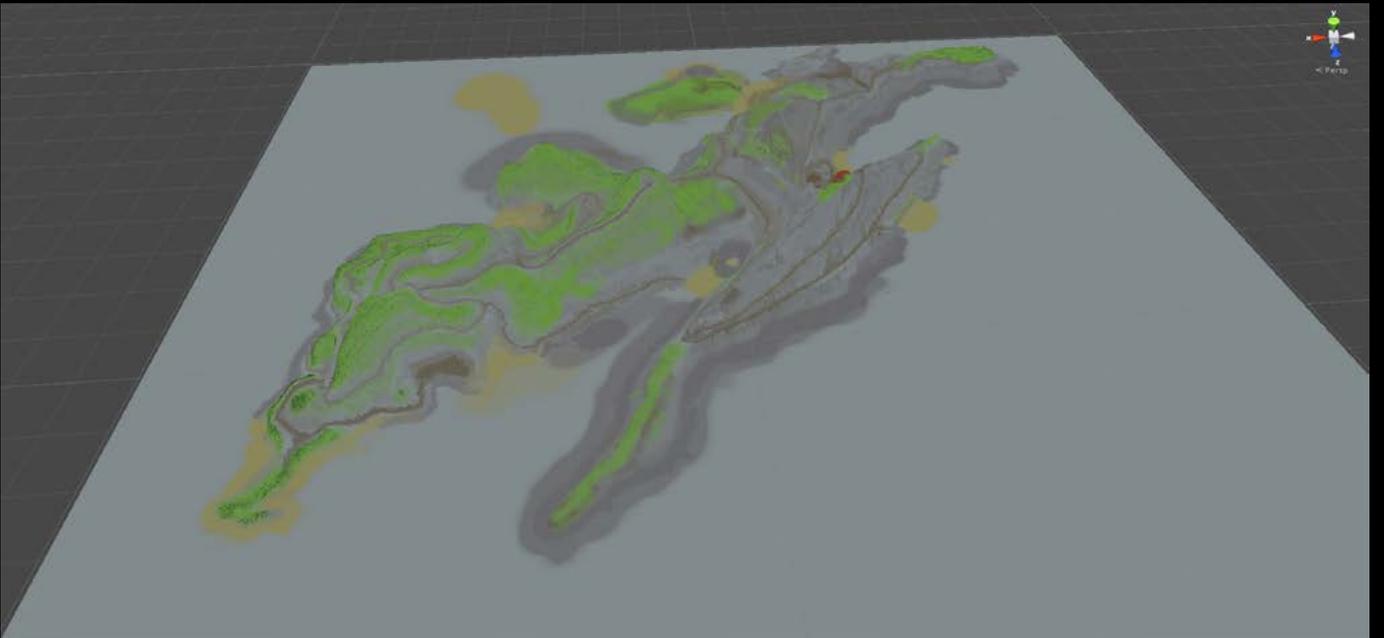
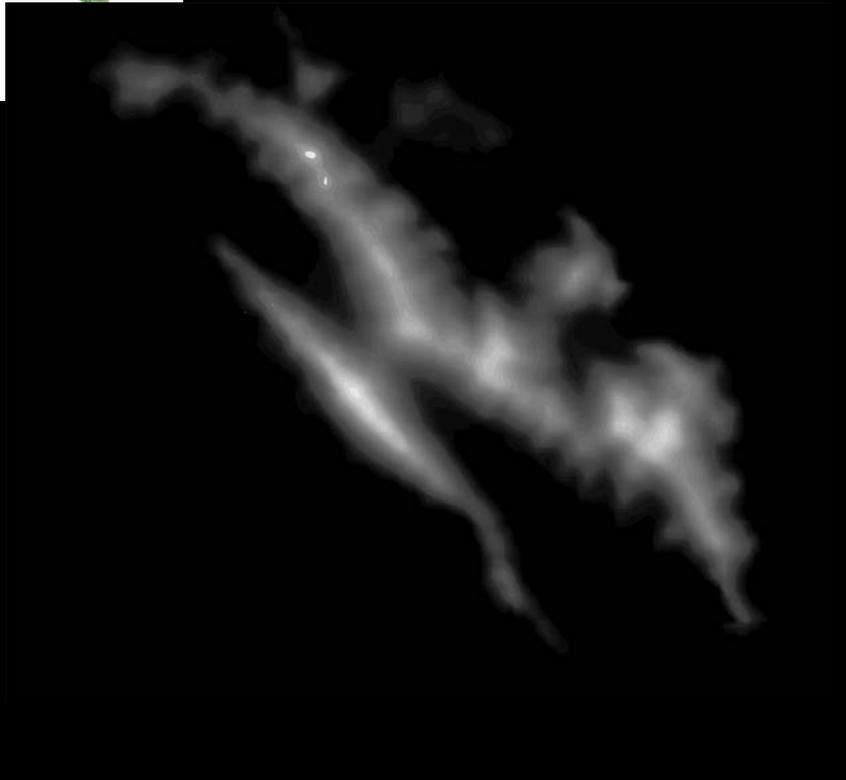
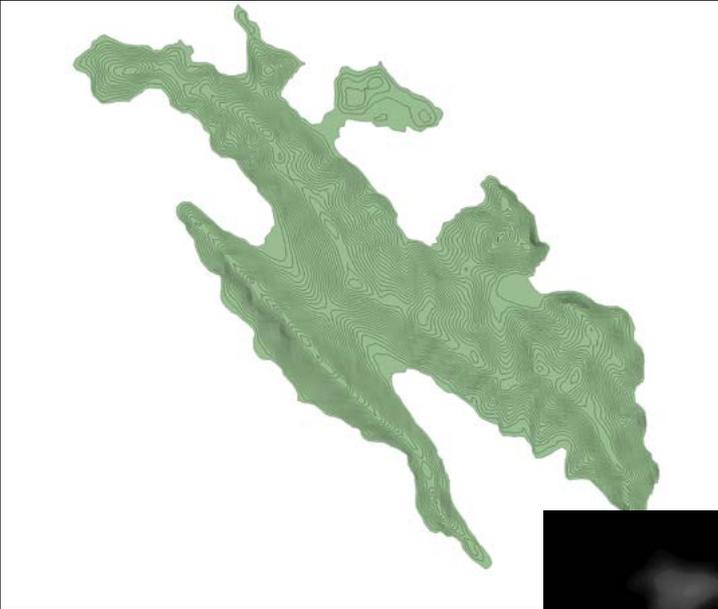
Como o jogo foi feito por mim acredito que minhas experiências de vida têm grande influência na ambientação. Decidi escolher um local em que me senti mais à vontade comigo mesmo, onde me senti mais em afinação com meu eu interior. No início do ano de 2014 fiz uma viagem de descoberta para a Bolívia. Nesta viagem visitei a Isla Del Sol (Ilha do Sol), que fica no lago Titicaca, região leste da Bolívia. Esta ilha acredita-se que foi o berço da civilização Inca, e é sagrada por esse fato. Existe também quem acredita que ali se encontra um dos focos de energia etérea que estão espalhados pela terra.



Decidi usar a topologia do local para ser a base da criação do Pranava. Para conseguir a topologia do local utilizei um recurso do Google Earth em conjunto com o Google SketchUp. No SketchUp utilizei o recurso de importar seções dos mapas do Google Earth, e importando uma à uma montei o “quebra-cabeça” da ilha. Ao ter a ilha montada em 3D no SketchUp criei planos de intersecção que variavam a altura de 10 em 10 metros, onde curva de intersecção foi depois exportada para o Photoshop. Como a Unity 3D consegue, por meio da ferramenta de criação de terrenos, “ler” Heigh Maps (topologia) em branco e preto pinte em escala de cinza a topologia em curvas do arquivo, onde a maior altura é representada pela cor branca e a menor pela cor preta. Assim a base da Ilha do Sol, pôde ser importada para servir de começo para a modelagem do terreno.

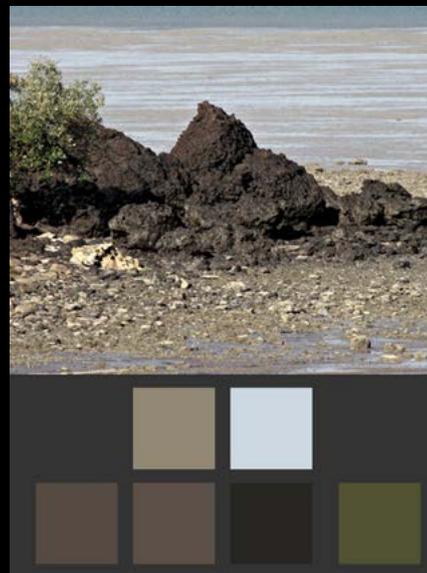






ESTILO GRÁFICO

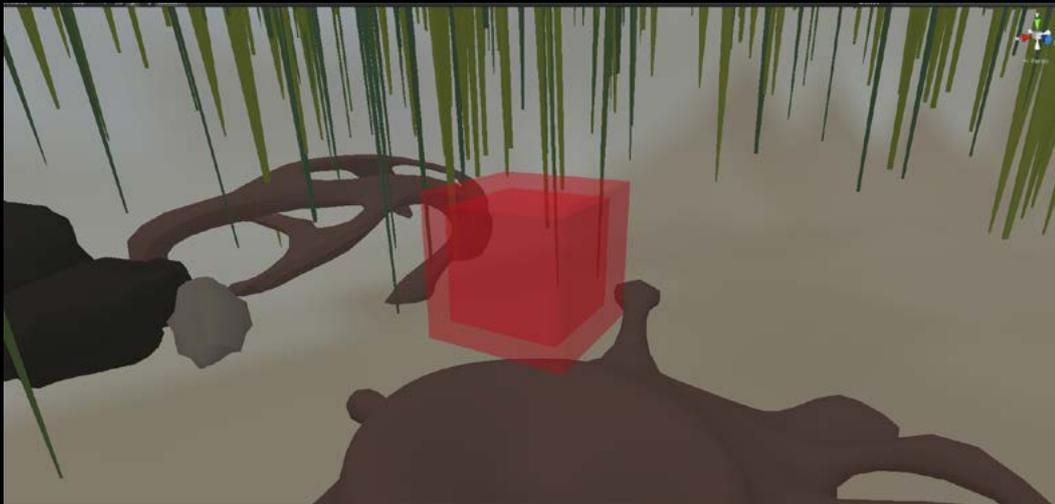
Para o estilo gráfico decidi utilizar uma abordagem minimalista e surreal, tanto para criar o tom de sonho quanto pela própria facilidade do processo. As cores utilizadas são cores que destoam do realismo pois são cores mais viva, fato que raramente se vê na natureza. Com verdes marrons e até as escalas de cinza muito fortes, a vivacidade desse mundo representa o espectro visto quando se faz a viagem astral. Sem texturas e sombras, e com uma luz mais ambiente e quase nada incidente, a impressão de profundidade se dá exclusivamente pelo contorno dos objetos, sua variação de cor mais dura e pela posição do personagem.



OBJETOS E LOCALIDADES

Cada objeto presente na ilha foi criado no programa Maya 3d. Existem vários objetos base como pedras, árvores, grama, cerca, flores e arbustos. Mas os principais objetos, que são os orbes e suas localidades, têm assets diferenciados. Cada orbe representa seu respectivo chakra, que tem uma cor, elemento e geometria associada. Lembrando que cada elemento geométrico também é um sólido platônico, ou seja, um poliedro convexo cujas faces são congruentes e o mesmo número de se encontram em cada vértice.

O primeiro orbe representa o chakra da raiz. Seu formato é o Cubo. Sua cor é a Vermelha. Seu elemento é a Terra. Sua localidade é o Mangue pois no mangue, assim como na sopa primordial, encontra-se substrato para a criação da vida.





O segundo orbe representa o chakra sacral. Seu formato é o Icosaedro. Sua cor é a Laranja. Seu elemento é a Água. Sua localidade é o Templo do Porto, pois a água representa divindade sagrada e purificação, e o porto representa a reprodutividade.





O terceiro orbe representa o chakra do plexo solar. Seu formato é o Tetraedro. Sua cor é a Amarela. Seu elemento é o fogo. Sua localidade é a Fornalha, pois nela se forja o aço elemento que representa o poder.



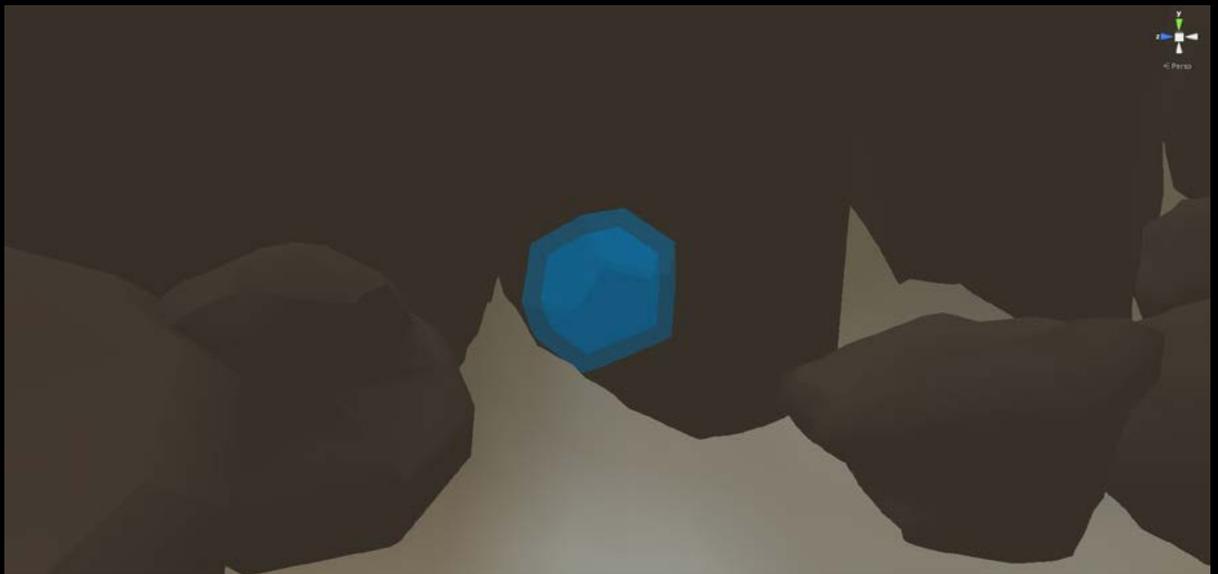


O quarto orbe representa o chakra do coração. Seu formato é o Octaedro. Sua cor é a Verde. Seu elemento é o ar. Sua localidade é o Farol, pois o farol seve de luz para aqueles que estão perdidos, indicando sempre seguir a luz do coração em tempos de escuridão e perdição.



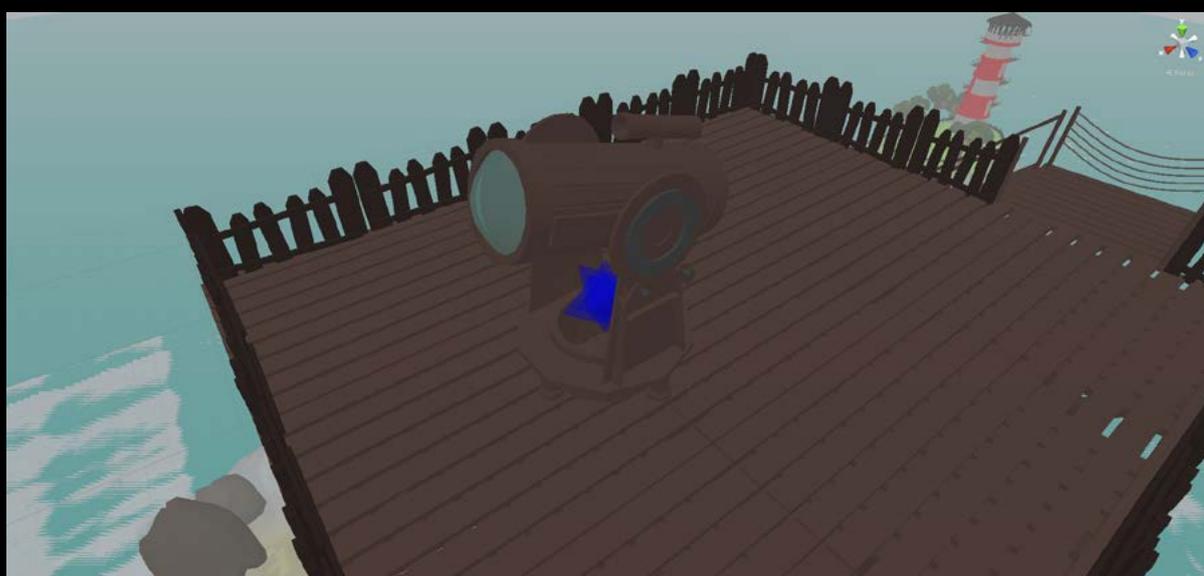
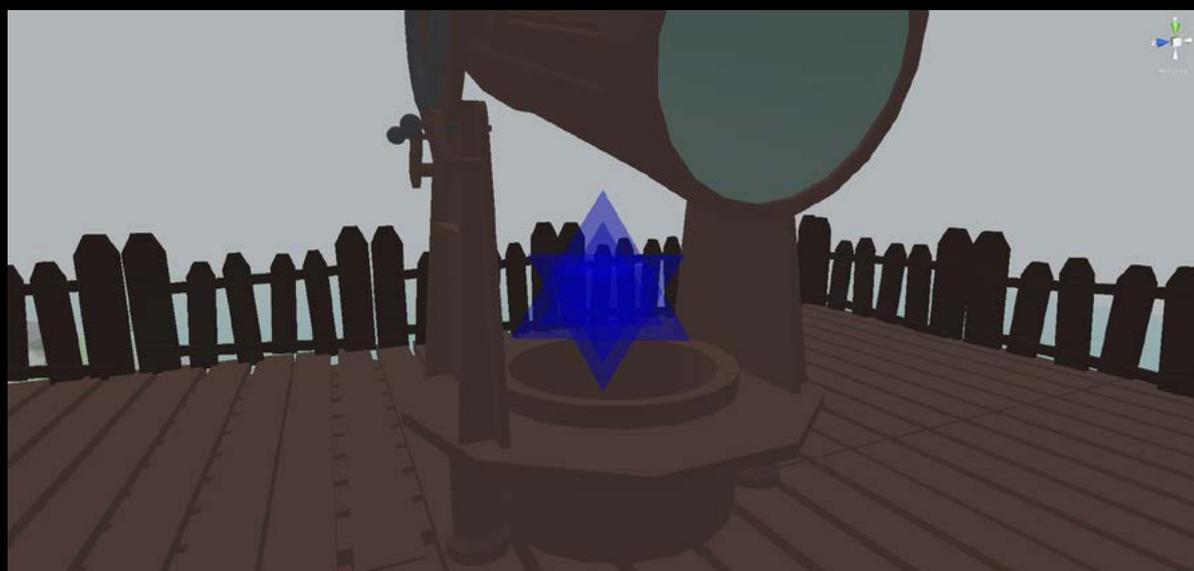


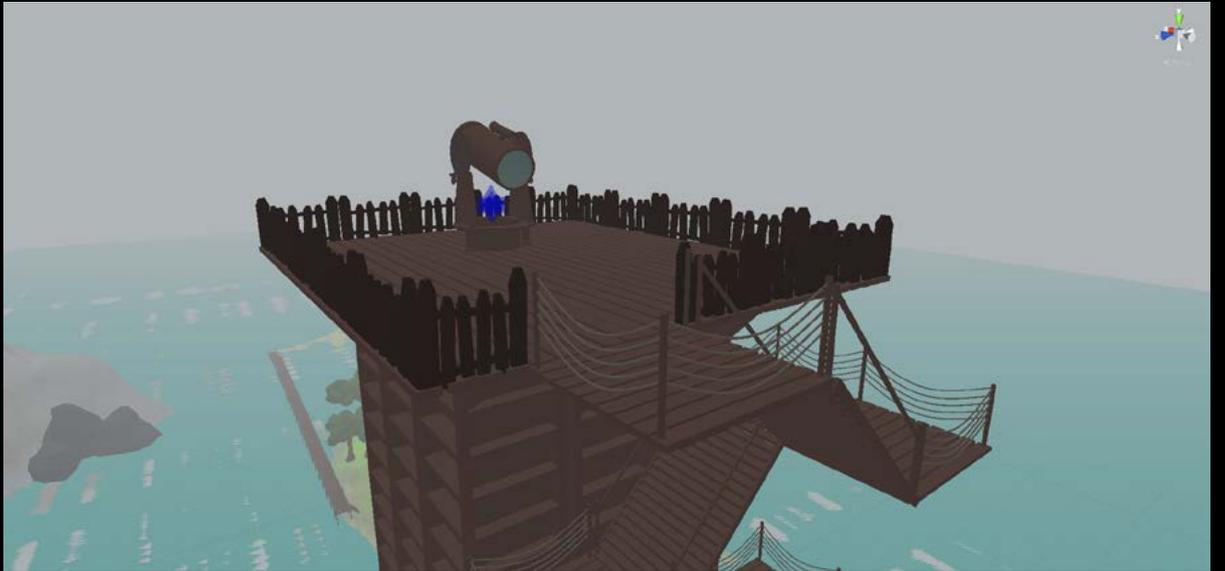
O quinto orbe representa o chakra da garganta. Seu formato é o Dodecaedro. Sua cor é a Azul. Seu elemento é o éter, ou o som e a vibração. Sua localidade é o Templo da Corneta, pois antigamente esse tipo de berrante era usado para a comunicação em grandes distâncias.





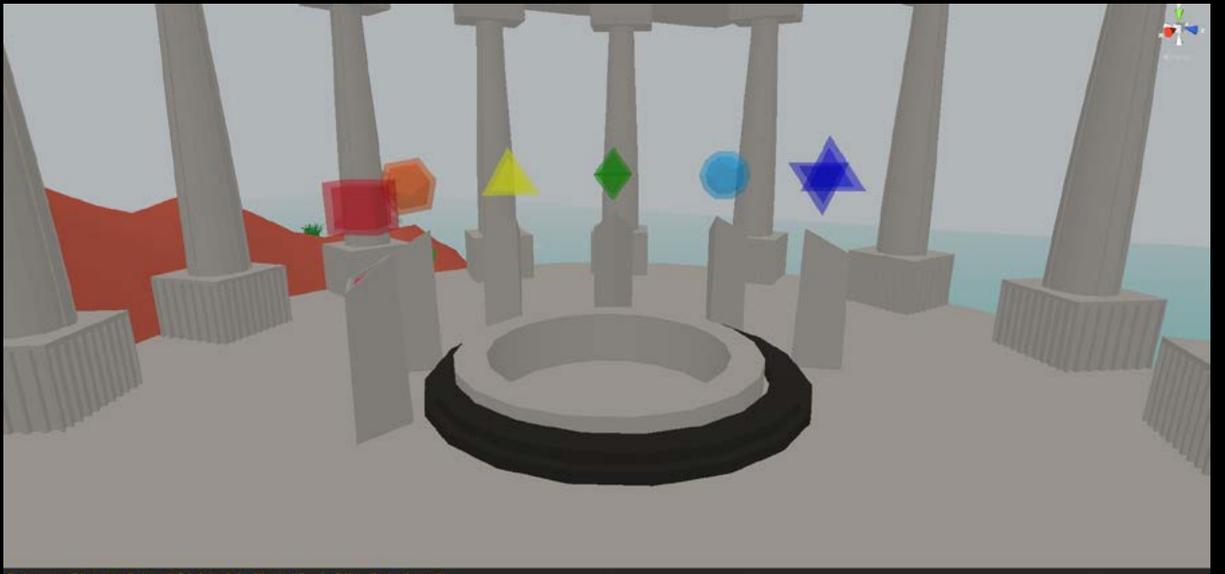
O sexto orbe representa o chakra do 3º Olho. Seu formato é a estrela-tetraedro ou Merkaba. Sua cor é a Índigo-Violeta. Seu elemento é a luz. Sua localidade é o Observatório, pois, assim como o terceiro olho, o observatório nos permite enxergar elementos que nosso olho comum não é capaz, capacitando-nos ver mais longe.

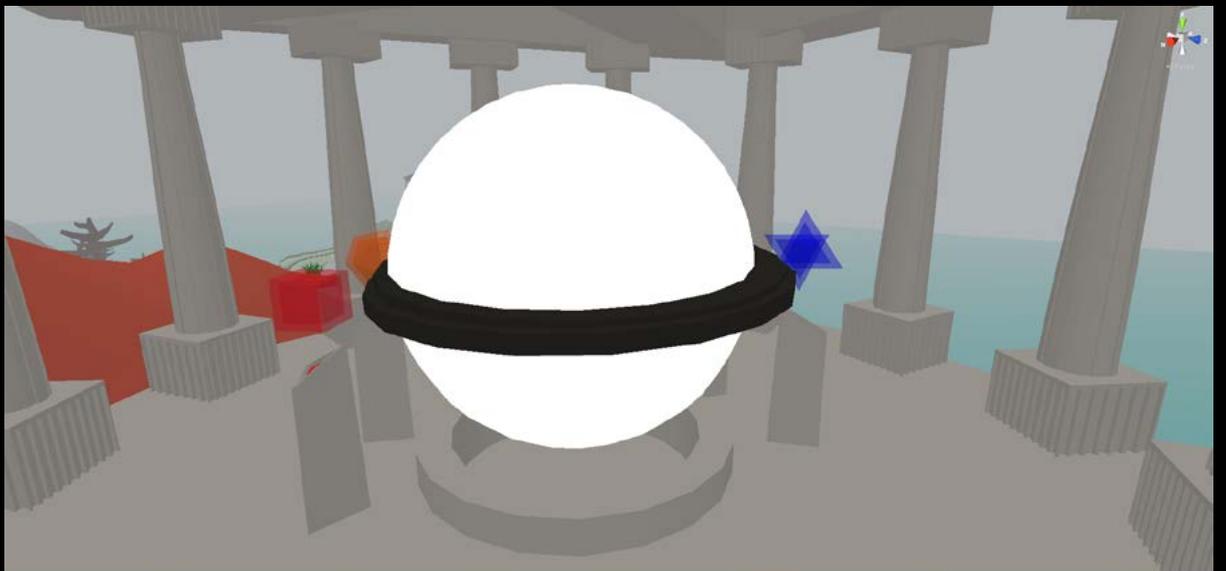
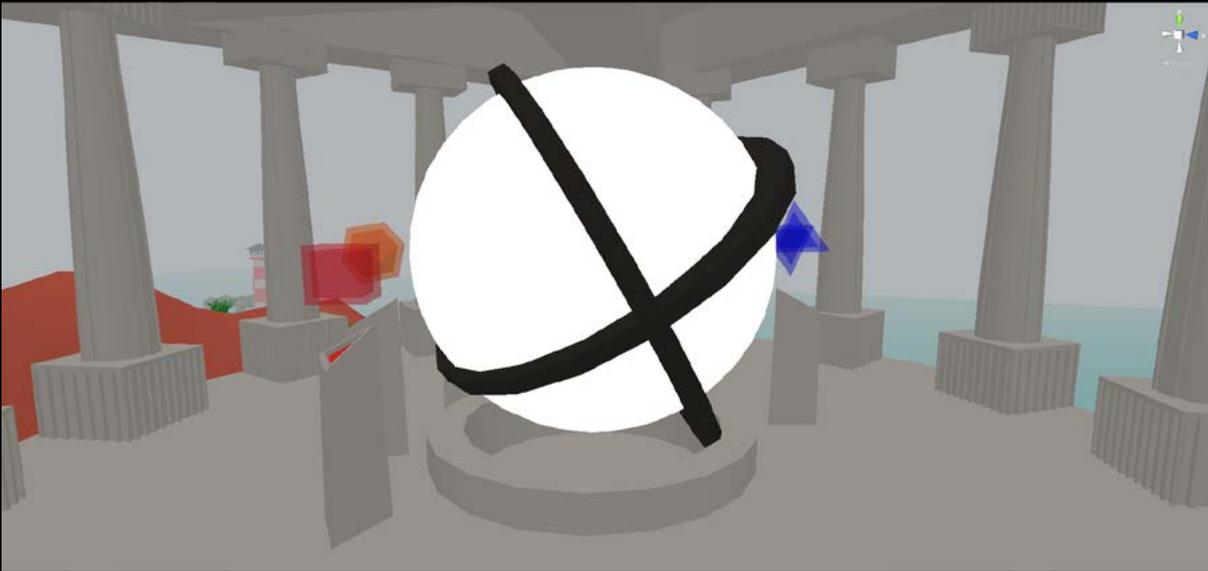
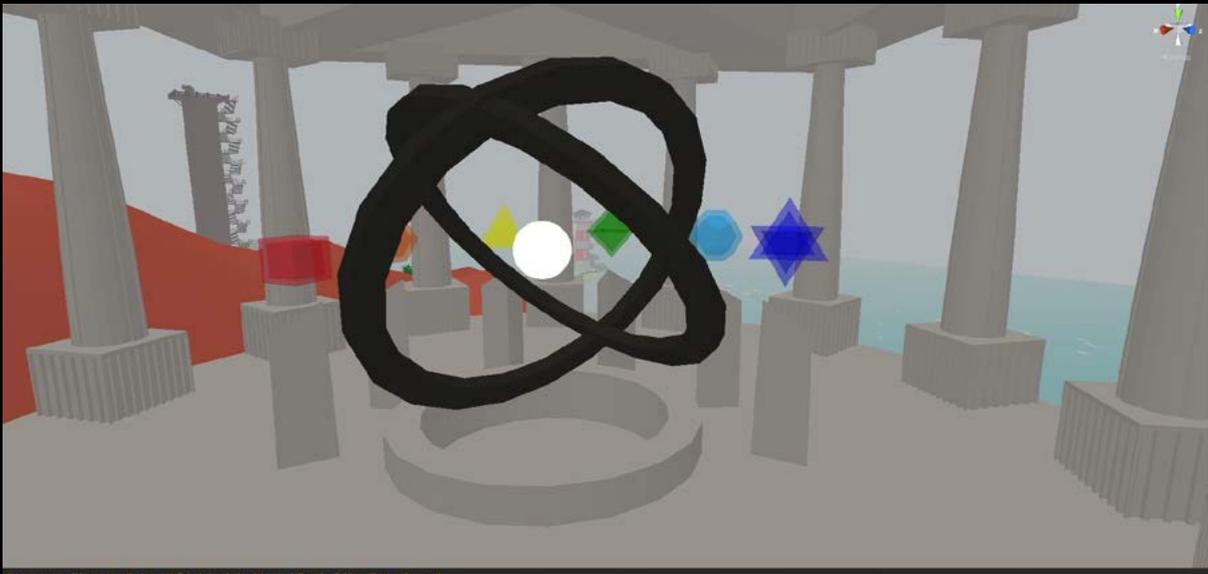


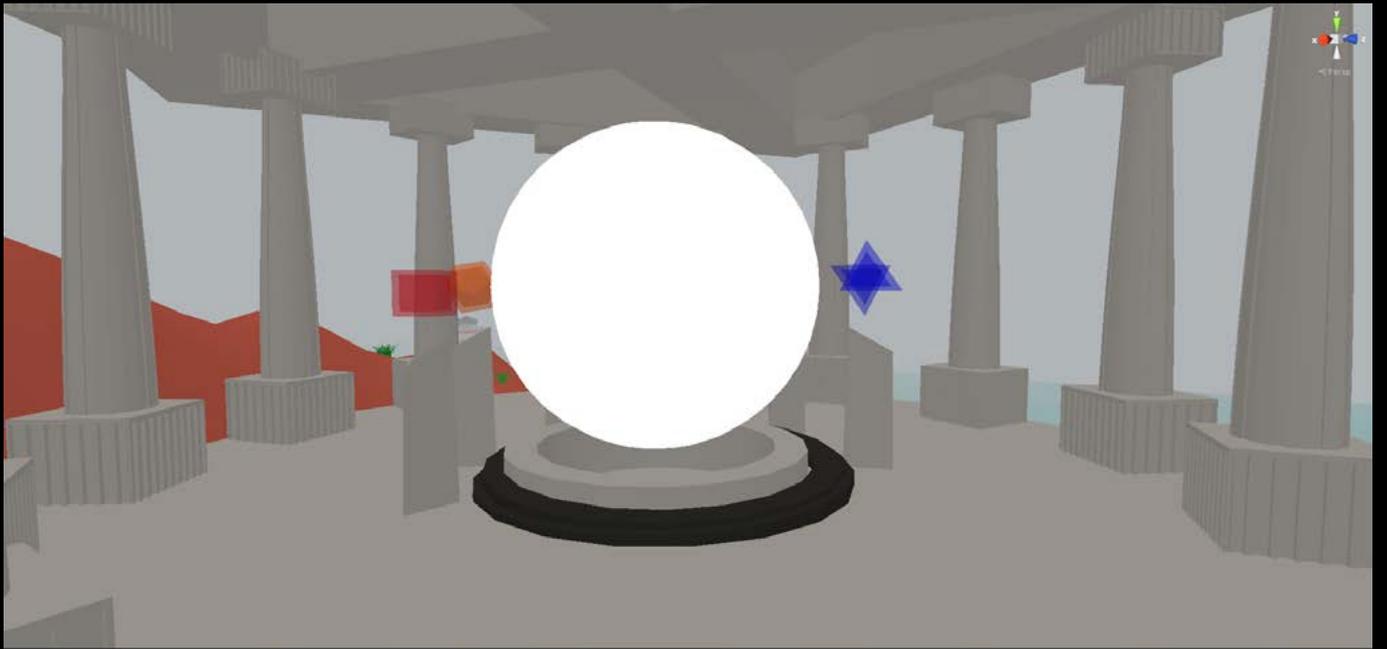


Além dos orbes existe o objeto/local onde o objetivo final do game é alcançado. O Templo do Cosmos. Este templo serve de portal para o fim do jogo, onde, após todos os orbes serem coletados, eles entram em sincronização, e o 7º chakra de manifesta como ascensão espiritual. Seu formato é a Esfera (sólido platônico infinito). Sua cor é a Branca (pode adquirir a cor do chakra dominante, logo, quando em perfeita harmonia, branco). Seu elemento é o Cosmos, Deus, AUM ou o alcance do Panava. Este templo contém 6 painéis onde cada orbe deve ser posto. Cada painel tem uma cor respectiva ao seu orbe. Assim que cada orbe é inserido os painéis giratórios surgem e criam o portal do 7º chakra.









LEVEL DESIGN

Para o Level Design do jogo escolhi uma abordagem sugestiva. O mapa é um mapa livre, sem restrições; o chamado sand box (caixa de areia). Entretanto existem caminhos no mapa e locais de vantagem onde o jogador tem a oportunidade de olha à frente. Tais caminhos foram introduzidos para direcionar o jogador no sentido dos pontos de interesse do jogo e, além disso e mais importante, nesses caminhos a paisagem pretende ser o atrativo principal.

Ai entra a parte da exploração, e o gênero relax'em up. O nome Relax'Em Up é uma nomenclatura relativamente nova, surgiu em 2014, e tem como principal representante o game Mountain criado por David O'Reilly. O objetivo principal do jogo que pertencente ao gênero relax'em up é, como diz o nome, trazer relaxamento para o jogador. Apesar de o Pranava ter objetivos como encontrar os orbes e alcançar a divindade, o objetivo primário é gozar de sua estadia dentro da ilha. Com paisagens bucólicas e som ambiente tranquilizante a experiência do Pranava introduz, como na meditação, a sensação de paz e despreocupação pois só quando a mente está em silêncio e em paz se é possível entrar em contato com o "eu" interior e vibrar em sincronia com a energia dos chakras.



Uma tela do Pranava. Bifurcação de caminhos com a placa indicativa, evidência da liberdade de escolha

Apesar de não existir divisões físicas na ilha, existe uma divisão de conceito presente. Existem 3 setores: norte, sul e o apêndice. Na parte sul existe somente um orbe e um trono de pedra direcionado ao próprio sul. A existência de somente um orbe ao sul da ilha representa a ascensão da consciência para o nível de percepção da energia etérea, ou seja, quando percebemos que existe essa energia fluindo pelos nossos corpos a primeira sensação de descoberta já nos eleva ao nível do primeiro chakra. O simples fato de abrir o primeiro chakra já nos dá um pequeno vislumbre da existência de algo à mais do que nossa existência física. O trono de pedra fundado ao chão e direcionado ao sul representa a dificuldade que temos em assumir esse fato, representa o sentimento de tradicionalismo e rigidez dos pensamentos que geralmente temos. Por ser um trono estático e imutável essa sensação sempre estará presente nas nossas emoções mas é de nossa escolha não sentar neste trono que nos impede de olhar para o norte, onde as coisas mais bonitas se encontram, e onde reside a verdadeira ascensão espiritual.





Na parte norte como já foi dito encontra-se o restante os chakras, bem como os outros pontos de interesse. Essa região representa as experiências do indivíduo desmaterializado que já tem a plena consciência de seu corpo astral. Dentro da região norte existe o apêndice que apresenta a área mais cheia de percalços e obstáculos. No topo da montanha contida no apêndice, encontra-se o 7º chakra e o caminho para alcançá-lo é realmente o mais difícil, constantemente “afastando” o jogador por meio de obstáculos e caminhos estreitos, representando as dificuldades que temos para obtermos a paz de espírito.

SOUND DESIGN

O Sound Design do jogo pretende entusiasmar o jogador em primeiro momento, durante a tela de abertura. Com sons de mantra e que remetem ao didgeridoo (instrumento de sopro aborígine australiano) a tela principal pretende assim como o AUM introduzir o mantra da divindade para que o acesso ao Pranava seja liberado, e é por meio desses sons que atingimos a ressonância com o divino.

Durante o game escolhi introduzir sons ambiente para que houvesse maior imersão no próprio universo do jogo, como os sons de passos na grama, vento, ondas do mar. Ao interagir com as localidades dos orbes o som da animação aparece e cada orbe surge em um mantra específico de cada chakra, que variam pelas notas dó, ré, mi, fá, sol, e lá. Para a nota sí que representa o 7º chakra ela foi introduzida durante o surgimento do portal do final do game.



Tela de abertura do jogo



Aborígene tocando Didgeridoo. Disponível em: < <http://www.imagicity.com/>>. Acesso em: 21 de abr. 2015.



Sinos de Vento. Disponível em: < <http://mondspeer.deviantart.com/art/some-wind-chimes-286387569>>. Acesso em: 21 de abr. 2015.

REFERÊNCIAS

EIDOLON

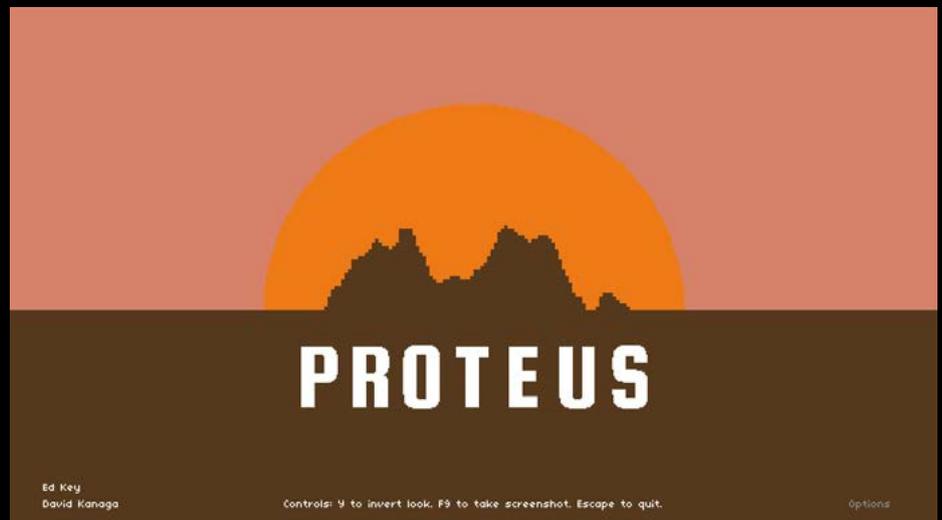
Eidolon é um game de exploração lançado para PC no dia 1 de Agosto de 2014, pela Ice Water Games. O principal recurso deste game que usei como referência, além da exploração, é a simplicidade de seus gráficos. Com cores simples e objetos em low poly, Eidolon utiliza da curiosidade do jogador como incentivador principal para sua viagem. O game simplesmente põe o jogador em uma floresta sem nenhuma explicação e deixa com que o jogador tire suas próprias conclusões sobre do que se trata a história do jogo. Com um mapa gigantesco esculpido “à mão” Eidolon é um dos melhores jogos do estilo relax’em up, pois apesar de seus gráficos simples, a beleza de sua natureza o torna um ótimo recurso para relaxamento.

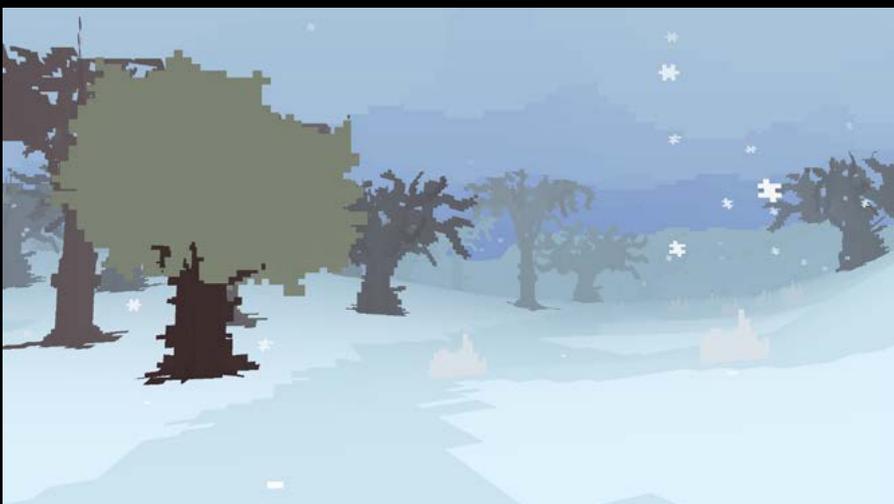




PROTEUS

Proteus é um game lançado para PC, PlayStation 3 e PlayStation Vita, no ano de 2013, desenvolvido por Ed Key e David Kanaga. Assim como Eidolon o principal recurso do game é a exploração. O game insere o jogador em uma ilha gerada por processos procedurais e te permite explorar o ambiente por completo, sendo com que cada ilha seja diferente, nunca existindo uma ilha igual a outra. A temática do jogo fica por conta da imaginação do jogador, com mudanças climáticas que seguem o seu fluxo natural como chuvas, neve, sol, neblina, a geração procedural de seus elementos naturais te dão a sensação de que o jogo quer que você assista às forças da natureza agindo. Proteus é um dos melhores jogos da vertente do game art e te faz sentir dentro de uma instalação artística.





INSPIRAÇÃO

Spirit Science

Canal do YouTube - < <https://www.youtube.com/user/TheSpiritScience>> Acesso em: 15 de mar. 2014

Site - < <http://thespiritscience.net/>> Acesso em: 15 de mar. 2014

FONTES

CAETANO, A. **GAME_ARTE: As artes visuais desenvolvidas a partir de jogos computacionais.** Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual – UFG, 2008. Disponível em: <http://projetos.extras.ufg.br/seminariodeculturavisual/Arquivos/2008/GT1/Alexandra_Caetano.pdf> Acesso em: 30 de nov. 2014.

GREENE, B. **O Universo elegante: Supercordas, dimensões ocultas e a busca da teoria definitiva Brian Greene.** Companhia das Letras, ed.1. Brasil, São Paulo, 2001.

HAWKING, S.; MLODINOW, L. **O Grande Projeto.** Nova Fronteira, ed.1. Brasil, 2011. Disponível em: <<http://goo.gl/EC3HIY>> Acesso em: 5 de jan. 2015.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.**
Perspectiva, Ed.5. São Paulo, Brasil, 2008.

MOREIRA, M. Sobre o ensino do método científico. **Caderno catarinense de ensino de física.** Florianópolis. Vol. 10, n. 2, ago. 1993, p. 108-117. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10183/85011>>.
Acesso em: 5 de jan. 2015.

MUKHYANANDA, S. **Simbolismo do OM (AUM) e do Gayarti Mantra.** Disponível em: <http://www.vedantacuritiba.org.br/site/txt/simbolismo_Om_Gayatri_Mantra.pdf>. Acesso em: 2 de dez. 2014.

SWAMI, C. **Bhagavad Gītā em Pouca Palavras.** Santuário, ed.2. Rio de Janeiro, Brasil, 2014.

SWAMI, C. **Reflexões: Sobre a identidade espiritual dos santos nomes.** Vjara, ed.1. Rio de Janeiro, Brasil, 2007.

**I THINK THEREFORE I AM NOT.
ONLY WHEN THE MIND IS SILENT,
I AM.**