

Da arte ao *game*:

processo de criação artística para *mobile game*

Dr Antônio Vargas
Prof. do Dept. de Artes Visuais
Ceart, UDESC
Florianópolis, Brasil
acvargass@gmail.com

Dr^a Ana Beatriz Bahia
Diretora de criação
Estúdio Casthalia
Florianópolis, Brasil
bahia@casthalia.com.br

Rodrigo Born
Mestrando em Artes Visuais
Ceart, UDESC
Florianópolis, Brasil
rodrigo.born@hotmail.com



Figura 1 – Imagens de divulgação dos jogos *Acorda Katita* e *Le Blanc* (Casthalia & Palmsoft, 2013).

Resumo - O artigo está estruturado em duas partes. Na primeira parte, aborda a relação entre arte produzida para jogos digitais e a *game-arte*, refletindo a partir de acontecimentos da história da arte contemporânea e do pensamento do esteta Pareyson. Na segunda parte, enfoca o processo de criação de arte para jogos digitais, apresentando relato sintético da experiência de concepção e de produção de arte (visual e sonora) para dois jogos *mobile games* para plataforma Android realizados em 2012 como parte de projeto de pesquisa e de desenvolvimento *e-Arte*. Intitulados “Le Blanc” e “Acorda Katita”, os jogos possuem a mesma mecânica e *gameplay*, mas estilos artísticos distintos, visando proporcionar experiências diferentes aos jogadores. O artigo também versa sobre o papel dos artistas envolvidos na elaboração desses jogos, suas motivações e referências, as técnicas e tecnologias que empregaram, evidenciando a relação interdisciplinar dos profissionais envolvidos.

Palavras-Chaves – jogos digitais, arte de game, *game-arte*, *mobile game*

I. GAME-ARTE, ARTE DE GAME

A ausência de fronteiras entre linguagens (visual, sonora e corporal), assim como a reinvenção dos modos convencionais de produção, circulação e fruição da obra de arte, são

características definidoras da arte contemporânea. Isso nos reporta à atitude duchampiana de problematizar hábitos e valores artísticos instituídos, deslocando o eixo da atividade artística de operações como pintar, esculpir e desenhar para a proposição lúdico-conceitual. Duchamp pensou o artista como um enxadrista que ele também era. Encarou a obra como dispositivo para inquietar o público. Optou pela formulação de obras de caráter enigmático, impelindo o espectador a perguntar-se: como isso “funciona”? Ou como devo relacionar-me com isso? Desta forma, tornou o espectador seu cúmplice na realização da obra [1].

Tal cumplicidade foi exteriorizada em tempos recentes, na medida em que artistas apropriaram-se de recursos das tecnologias digitais a fim de proporcionar ao espectador experiência de imersão e de interação com obras das artes visuais [2].

A ideia de uma arte lúdico-conceitual reverberou nas experimentações que marcaram os anos 60 e 70, das obras da Optical Art aos Parangolés, lembrando que estes eram capas que o artista brasileiro Hélio Oiticica concebia para o público vestir e dançar, *jogar* a partir da obra de arte. Assim, Oiticica evitava “virar as costas para o mundo”, “restringir-se a problemas estéticos” [3]. Sem reverenciar a Arte, ele se dirigia

ao mundo vivido. Assim como fez Duchamp, Oiticica defendeu que arte é jogo – como explicitou nas notas que escreveu para documentar o jogo de sinuca por ele proposto no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, em 1966 – e que o artista não deve pensar suas obras apenas para um seleto grupo de especialistas da área.

Tais questionamentos seguiram múltiplas vias, uma das quais é marcada pelo diálogo entre os “mundos” da arte e do *game* (ou jogo digital, como também é denominado). Exemplo de profissional atuante nessa via fronteiriça é Susanne Jaschko, diretora e curadora do *Transmediale* – festival internacional de arte midiática sediado em Berlim, Alemanha–, a qual afirma que “o futuro da mídia arte depende [...] da eliminação dos excessos mercadológicos da cultura juvenil [dos jogos digitais] e da eliminação do abismo que a separa da ‘alta cultura’, a cultura oficial restrita a museus e casas oficiais” [4].

Há diferentes modos de abreviar tal abismo, cada qual possui enfoque e objetivos diferenciados. Afinal de contas, esse tema enseja debates que versam sobre as semelhanças e diferenças dos sistemas econômicos dessas duas áreas de produção cultural (arte e *game*), até as intencionalidades ideológicas de seus produtores. A fim de introduzir a questão, diferenciamos aqui duas vias: a dos artistas que se apropriam de recursos, conceitos e referências culturais advindos do universo dos jogos digitais; a dos criadores de jogos digitais que se apropriam de técnicas e valores advindos da tradição artística (seja da história da arte ou da estética). A seguir, discorreremos brevemente sobre cada uma dessas vias.

A. Game-Arte

A expressão *game-arte* é usada para designar jogos digitais concebidos com propósito artístico, muitas vezes ironizando as motivações ideológicas e as soluções técnicas comumente presentes em jogos de entretenimento. De certa forma, tais artistas dão continuidade às proposições lançadas no início do Século XX, como artistas como Duchamp e Hélio Oiticica. Os jogos digitais produzidos desempenham papel semelhante ao da videoarte dos anos 70, quando artistas plásticos produziram vídeos com imagens, roteiro e edição diferentes àqueles que seguiam os padrões da TV comercial, com a intenção de levar o espectador a rever seus hábitos de fruição.

Como definiu Lúcia Leão, os *games-arte* são “projetos de caráter estético que se apropriam dos *games* de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas”; as obras de *game-arte* realizam “a subversão crítica dos usos, sentidos e objetivos de *games* conhecidos” [5]. Fazer *game-arte* implica avançar em questões próprias da arte contemporânea, por exemplo, oferecer ao público uma experiência com interatividade mais efetiva do que a comumente vivida com os demais formatos de obra, estabelecendo um elo emocional e diferencial com os jogadores, a fim de explorar temas humanos complexos [6].

Museus de arte de várias partes do mundo estão atentos ao diálogo entre arte e jogos digitais e vêm montando exposições sobre isso. O Museu de Arte Contemporânea da Universidade do Sul da Flórida, Estados Unidos, realizou em 2008 a exposição *Audience & Avatar* [7]. Com curadoria de Don Fuller, teve entre seus objetivos atrair um público novo e mais

amplo do que o já interessado em arte contemporânea, assim como, visou reafirmar e transformar o papel do espectador no contexto museal. Tais propósitos são coerentes com o programa desse museu como um todo, pois a instituição apresenta-se como um “laboratório para artistas, estudantes e estudiosos”, dando continuidade aos processos educativos iniciados na Universidade do Sul da Flórida.

O Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC), localizado na Espanha, também investiu nesse tema quando montou a exposição *Des-juego/De-game* [8], em 2001. O curador convidou três artistas a produzir uma versão modificada de jogos amplamente conhecidos como *Quake* (id Software) e *Tomb Raider/Lara Croft* (Core Design). Os artistas convidados já possuíam reconhecimento nos circuitos da web-arte. Eram eles a dupla belga-holandesa Jodi, formada por Joan Heemskerk e Dirk Paesmans; o mexicano Fran Ilich; e o catalão Joan Leandre. Suas versões dos *games* criadas modificavam sutilmente os códigos dos jogos, subvertendo o *gameplay* e realizando uma crítica ácida ao conteúdo desses jogos digitais. Os *games* foram expostos na galeria virtual do MEIAC durante a vigésima edição da ARCO – a mais importante feira de galerias de arte realizada na Espanha. Assim, o MEIAC colocava peças de *game-arte* em dois circuitos-chave de institucionalização da produção artística: o circuito dos museus e o das galerias de arte.

No Brasil, dentre outras organizações e grupos de pesquisa vinculados a universidades, duas instituições que comumente divulgam trabalhos de *game-arte* e fomentam o debate sobre a adoção do formato de jogo digital para a arte contemporânea são: (1) Instituto Itaú Cultural sediado em São Paulo, com suas ações de documentação, realização de exposições temáticas e promoção de eventos periódicos como o simpósio Emoção Art.Ficial; (2) Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), realizado anualmente com edições nas cidades do Rio de Janeiro e em São Paulo. Como está colocado no *site* do FILE 2013 [9], esse evento dá visibilidade a artistas que vêm pensando os componentes dos *games* como uma linguagem que pode ser desconstruída e reconstruída de inúmeras formas, gerando obras que diferem dos modelos convencionais da arte.

B. Arte de game

Diferente da *game-arte* são os jogos digitais cuja motivação principal é proporcionar aos usuários uma experiência de entretenimento, ou de educação, entre outras que excedem a artística. Alguns desses jogos são destacados–segundo uma pesquisa assistemática que temos realizado em blogs de jogadores e designers de *games*–como “verdadeiras obras de arte”. Trata-se de jogos digitais reconhecidos como possuidores de sons e gráficos com qualidade estética diferenciada em relação aos jogos “comuns” disponíveis no mercado. Exemplos são *Okami* (Clover Studio), *Dear Esther* (The Chinese Room), *Electroplankton* (Indies Zero), *Psychonauts* (Double Fine Productions & Budcat Creations), *Blood Omen: Legacy of Kain* (Silicon Knights & Semi Logic Entertainments), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights), *Katamari Damacy* (Now Production), *Rez* (Dreamcast & United Game Artists), *Heavy Rain* (Quantic Dream), *Half life* (Valve Software), *Populous* (Bullfrog), *Black & White* (Lionhead Studio), *Limbo* (Playdead & Double Eleven) e *Machinarium*

(Amanita Studio). Temos aqui um leque de exemplos, variados por seu estilo, pela técnica empregada, pela época em que foram lançados, entre outras diferenças. Outros exemplos poderiam ser citados, tornando ainda mais plural os resultados artísticos reverenciados, uma pluralidade que enseja a dúvida: o que esses títulos possuem em comum que justifica o destaque?

Como coloca Fabrizio Poltronieri [10], o destaque sobre a qualidade estética dado a alguns jogos digitais acaba sendo sustentado por juízo de gosto individual ou crivo técnico. Fabrizio exemplifica, lembrando o quão comum é a atribuição de valor estético a jogos digitais que recriam o mundo real, representado pela natureza, ao ponto de retornar, em parte, ao ideal renascentista da pintura como “janela para o mundo”. Se tal retomada ocorresse desde o plano filosófico, provavelmente seria interessante, pois abriria terreno para um diálogo consistente sobre a estética dos jogos digitais, debate que ainda carece de aprofundamento [11]. Contudo, a escolha cega (como a melhor opção estética, ou única opção correta) em nada contribui para um aprofundamento da dimensão artística dos jogos digitais.

Então, que outra estética poderia ter a arte dos jogos digitais?

Apesar de a etimologia da palavra *estética* (do grego *aesthesis*) remeter à percepção, ou dimensão sensorial da experiência com um dado objeto, não é prudente desconsiderar a consolidação da estética como ramo especializado da filosofia a partir das contribuições de Alexander Baumgarten (pensador alemão do século XVIII). O pesquisador de jogos digitais Niedenthal [12] destaca que nos escritos de Baumgarten a percepção é definida como uma forma de compreensão do mundo, de construção de conhecimento, alternativa e complementar ao pensamento lógico. Portanto, discutir a estética de uma imagem implica estar atento aos conhecimentos *conceituais* e *práticos* ali plasmados. Ao se deterem apenas no conhecimento prático, por exemplo, o estudioso discutirá questões de formação do gosto e habilidades técnicas usadas. Contudo, toda prática está fundada em um posicionamento ético, em conceitos—ou pré-conceitos—, em um modo de compreender o mundo e a própria arte.

A imprecisão do entendimento sobre o que vem a ser arte no contexto dos jogos digitais não se deve apenas ao uso capenga do termo “estética”, como apontaram Poltronieri e Niedenthal. O próprio termo “arte” é polissêmico. Em linguagem corriqueira, arte costuma designar atividades humanas bem-sucedidas e cujo sucesso depende de algo a mais do que aplicação de conhecimento científico. Vem daí expressões como “fazer com arte” e a “arte da medicina”, e também, a qualificação de alguns jogos digitais como “verdadeiras obras de arte”.

Em termos restritos, são artísticos objetos assim legitimados por instituições como os museus e galerias de arte. Mas, recorrentemente na história, objetos concebidos com funções diversas à artística são legitimados como obras de arte quando distanciados do seu contexto histórico-cultural de origem e ressignificados. Podemos citar como exemplo a “arte indígena” que encontramos em museus, apesar de sabermos que as culturas indígenas brasileiras sequer entendem a artesanaria como uma atividade artística, dissociadas das funções

religiosa e política. Ainda, há obras de arte já concebidas para desempenhar funções outras além da artística, como são as pinturas de ícones religiosos na Idade Média. Note-se, então, que a tentativa de mapear os limites de uso do termo “arte” só traz à tona a imprecisão do que vem a ser arte.

A despeito de a simultaneidade de funções ser familiar aos objetos artísticos, o reconhecimento de jogos digitais como obras de arte é tema que desperta debates fervorosos, geralmente com argumentos fundamentados apenas em visões subjetivas sobre o assunto. De um lado, toma a palavra quem já viveu experiências muito significativas com esse tipo de jogo e, por isso, assume posição apaixonada em defesa das qualidades sublimes de determinados títulos. Do outro lado, está quem teve experiências ruins com jogos digitais, ou desconhece a posição de jogador, e identifica esses jogos como sintoma da banalização de valores e hábitos no mundo contemporâneo. Tal debate ganhou repercussão recentemente, a partir do artigo escrito pelo renomado crítico de cinema Roger Ebert [13], publicado no *Chicago Sun-Times*:

[...] I am prepared to believe that video games can be elegant, subtle, sophisticated, challenging and visually wonderful. But I believe the nature of the medium prevents it from moving beyond craftsmanship to the stature of art. To my knowledge, no one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers. [...] There is a structural reason for that: video games by their nature require player choices, which is the opposite of the strategy of serious film and literature, which requires authorial control.

Em suma, Ebert não reconhece valor artístico em jogos digitais por entender que o tipo de experiência que tal interface promove não se equipara a —é incompatível com— a experiência com objetos já institucionalizados como obra de arte.

A posição de Ebert faz ecoar o discurso por uma autonomia da arte que, segundo Pareyson [14], teve como marco histórico inicial os românticos e consolidou-se na defesa da “arte pela arte” feita em algumas das vanguardas modernas. Isso levou à *hegemonia da forma* (nada mais justificava a arte senão ela própria) e uma atitude defensiva dos artistas, temendo que a existência de outras funções acarretaria subordinação à dimensão artística.

Não obstante, o valor artístico de jogos digitais que não são *game-arte* vem sendo reconhecido desde os anos 90, através de espaços de legitimação de obras de arte. Exemplos são as exposições e os eventos realizados em várias partes do mundo, como a recente mostra *The Art of Video Game* [15], promovida pelo museu de arte *Smithsonian American*, montada para apresentar a transformação da arte dos jogos digitais nos últimos 40 anos, tendo com foco as soluções visuais e o uso criativo de tecnologia empregadas, além de destacar o trabalho de artistas de jogos influentes no mercado de entretenimento. A exposição apresentou diversos formatos de arte de game, da *pixel-art* (imagens criadas tendo como elemento básico o pixel, a menor parte de uma imagem digital de duas dimensões, ao qual se atribui uma cor) aos ambientes imersivos 3D (abordagem mais recente, pautada em ambientes criados em três dimensões pelos quais o jogador navega, tendo percepção de imersão). Sem reafirmar a ideia comum de viés evolucionista, a exposição evidenciou a transformação e

combinação criativa de soluções e de formatos ao longo dos anos, assim como, a diversidade de abordagens que coexistem nos jogos digitais do presente.

Outro marco ocorreu no ano passado no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA), instituição conhecida por apoiar e difundir inovações no campo artístico. Vale lembrar que, quando criada em 1929 pelo casal Rockefeller, o MoMA encabeçou as primeiras exposições de arte modernista europeia em solo americano. Agora, o MoMA inova ao adquirir jogos digitais lançados nas últimas três décadas para integrar seu acervo, especificamente, 14 títulos clássicos do mercado de entretenimento: *Pac-Man* (1980); *Tetris* (1984); *Another World* (1991); *Myst* (1993); *SimCity 2000* (1994); *vib-ribbon* (1999); *The Sims* (2000); *Katamari Damacy* (2004); *EVE Online* (2003); *Dwarf Fortress* (2006); *Portal* (2007); *fIOW* (2006); *Passage* (2008); *Canabalt* (2009). Reafirmando a atitude, Paola Antonelli [16], curadora do departamento de Arquitetura e Design, comentou:

We are very proud to announce that MoMA has acquired a selection of 14 video games, the seedbed for an initial wish list of about 40 to be acquired in the near future, as well as for a **new category of artworks in MoMA's collection** that we hope will grow in the future.

Dentre os próximos títulos a serem incluídos, inclusive, títulos mais antigos. Estão na lista *Spacewar!* (1962), *Magnavox Odyssey* (1972), *Pong* (1972), *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979), *Zork* (1979), *Tempest* (1981), *Donkey Kong* (1981), *Yars' Revenge* (1982), *M.U.L.E.* (1983), *Core War* (1984), *Marble Madness* (1984), *Super Mario Bros* (1985), *The Legend of Zelda* (1986), *NetHack* (1987), *Street Fighter II* (1991), *Chrono Trigger* (1995), *Super Mario 64* (1996), *Snake* (a versão *mobile game* de 1997), *Grim Fandango* (1998), *Animal Crossing* (2001) e *Minecraft* (2011). Segundo os curadores, a seleção foi feita tendo em vista não apenas a qualidade visual e a experiência proporcionada por esses jogos, mas aspectos como a “elegância do código” e “o design de interação”. Assim, foram selecionados *games* que combinam relevância histórica e cultural, expressividade estética, solidez funcional e estrutural, que trouxeram uma abordagem inovadora no uso da tecnologia e nos comportamentos incentivados nos jogadores, sendo uma síntese bem-sucedida de materiais e técnicas.

Os parâmetros curatoriais do MoMA são mais abrangentes do que aqueles focados nas soluções gráficas, sonoras. Permitem a análise que tenha em vista tanto a linguagem híbrida dessa hipermídia quanto conceitos e ideias fundamentais da área de artes. Tal amplitude é necessária para pensar a arte do *game* de forma consistente. Como destaca o esteta Pareyson [14]: o caráter mais essencial da arte não é a produção em si, mas seu aspecto *realizador*, o que abrange, além do ofício, o pensar, o atuar, o criar. Nesse contexto, uma escolha de tecnologia, ou o emprego de uma determinada técnica, demarcam um posicionamento estético, logo, ético do artista, e devem ser coerentes com o processo inventivo como um todo. Assim, aquilo que se coloca em um objeto artístico é posicionamento do artista, manifestação de olhares formados a partir do mundo. As obras tornam-se, então, reveladoras, *incrementação de realidade*, inovação ontológica.

O processo artístico pode implicar, inclusive, na subversão do modo de uso para os quais determinado recurso tecnológico foi concebido, ou costuma ser usado. Isso difere do que ocorre em outras atividades humanas, como a medicina e a engenharia, por exemplo, nas quais uma operação é considerada bem-sucedida quando atende perfeitamente a leis predefinidas, pois nessas áreas o que predomina são as técnicas e regras que não podem ser alteradas ou burladas, ao custo de comprometer o êxito da atividade. Em arte, o artista triunfa em seu ofício, no uso de técnicas e tecnologias, quando encontra consistência própria, sem limitar-se a cânones, formulas ou receitas. O artista é fiel à *legalidade interna* construída ao longo do seu processo, figurando leis que não são constrangedoras, mas um dispositivo que estimula a realização de novas criações. O artista construirá tal legalidade mediante o aprendizado de técnicas, inclusive com o exercício da imitação, pois “[...] ninguém consegue encontrar-se a si mesmo senão começando a descobrir-se em outros”, lembra-nos Pareyson [14]. Também será insistente no desenvolvimento de suas habilidades ao lidar com a matéria, visando apropriar-se do ofício. De qualquer modo, sempre terá presente que o ofício e a técnica não constituem o limite do seu horizonte.

Artistas de jogos digitais que se destacam, de certa forma, já estão trilhando o caminho rumo à construção de uma identidade artística, de uma legalidade e poética própria para seus trabalhos. De qualquer forma, trabalham em campo minado, permeado pela supervalorização de modelos técnicos (quase cânones, diríamos, usando linguajar de outros tempos). Logo, a consistência artística do trabalho dos artistas de jogos digitais é algo a ser promovida. Dentre outras coisas, tivemos a intenção de contribuir para tanto através do projeto que relatamos na sequência.

II. PROJETO *EARTE*

O projeto *eArte*, realizado entre os anos de 2012 e 2013, teve por objetivo disseminar e facilitar parcerias entre artistas e desenvolvedores de jogos digitais. Trata-se de projeto executado pelo Instituto Gene, contando com a participação das empresas de desenvolvimento de *software* Palmsoft e Thunder-Works, com o estúdio de criação digital Casthalia e o Centro de Artes da UDESC, e financiado através de edital público da FINEP e SEBRAE.

A estratégia principal para realização dos objetivos do projeto foi construir uma plataforma de colaboração e negociação de serviços de arte para *game*, agora disponível em: <http://earte.com.br>. Através desse espaço, visa-se promover aproximar comercialmente artistas e desenvolvedores de jogos digitais. No grupo dos artistas, são bem-vindos não apenas pessoas com formação na área de artes, mas todo profissional ou estudante interessado em prestar serviço de criação e produção de personagens, cenários, roteiros, áudios, entre outros, para jogos digitais de diferentes suportes (*mobile*, PC, console). No grupo de desenvolvedores, enquadram-se profissionais atuantes em empresas de desenvolvimento e programadores independentes. Além disso, o ambiente também prevê a participação de proponentes de projetos de jogos que utilizem o ambiente para contatar artistas e programadores interessados em prestar serviço ou associar-se ao projeto.

Outro objetivo da plataforma é sensibilizar artistas para a atuação neste segmento da Economia da Cultura, promissor tanto no Brasil quanto no exterior, o qual não costuma ser percebido como campo de atuação profissional por estudantes acadêmicos de artes visuais, música e moda.

Buscou-se ainda consolidar conhecimentos da área, pois o portal está ligado a um ambiente colaborativo (<http://wiki.earte.com.br>) para difusão e consolidação de conhecimentos técnicos e conceituais, requisitos de mercado, além de troca de experiências entre profissionais envolvidos na criação de arte para jogos digitais. A wiki foi estruturada em três vias: *galeria*, *tutoriais* e *conceitos*, sendo este último destinado a verbetes que apresentem conceitos e fundamentos das linguagens artísticas, ou de pesquisas científicas que subsidiam a atuação artística. Exemplo é o verbete *Cor* (<http://wiki.earte.com.br/index.php?title=Cor>), o qual apresenta informações sobre física óptica para abordar a percepção cromática.

A seção *galeria* da wiki foi inicialmente alimentada com o conteúdo artístico de jogos digitais produzidos paralelamente ao desenvolvimento do portal. Trata-se de dois *mobile games* (jogos digitais destinados a smartphones e tablets) para o sistema operacional Android, cujo conteúdo artístico foi produzida sob coordenação do Prof Dr Antonio Vargas (Departamento de Artes Visuais do Centro de artes da UDESC), direção de arte da Dr^a Ana Beatriz Bahia (estúdio Casthalia) e atuação de alunos dos cursos de moda (Aline Padaratz), música (Yuri Witte) e artes visuais (Fabrício Rodrigues Garcia e Rodrigo Born) da mesma instituição.

Alguns dos alunos participantes já haviam atuado na produção de jogos digitais, outros não; alguns eram jogadores nos momentos de lazer, outros sequer manifestam interesse em tornar-se um *gamer* (jogador assíduo de jogos digitais) Tal pluralidade foi encarada como positiva, pois Vargas e Bahia traziam justamente o intuito de desconstruir o mito de que o mercado de produção de jogos digitais é permeável apenas por aficionados por *games*.

III. PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ARTE PARA GAMES

A produção de arte para os *mobile games* foi estruturada a partir de uma única mecânica de jogo, fornecida pela empresa Palmsoft. Em função disso, e visando discutir a relação entre imagem e mecânica, foi decidido que seriam desenvolvidos dois *mobile games* distintos, um intitulado *Le Blanc* e o outro *Acorda Katita*, mas com a mesma mecânica e *gameplay*.

A. A mesma mecânica, o mesmo gameplay

A opção por utilizar a mesma mecânica foi estratégica. Cada jogo foi pensado para um público-alvo distinto (*Le Blanc* é voltado ao público masculino-jovem; *Acorda Katita* para o feminino-adolescente;), tem um argumento diferente (um vampiro perseguido por um lobisomem; medos de uma adolescente) e faz referência a estilos diversos (literatura gótica; desenho *cartoon*). Investigando o peso que o conteúdo artístico tem na construção da identidade estética de um jogo digital, cada elemento gráfico foi sendo pensado em relação à mecânica, ao *gameplay* e a outras dimensões integradas do objeto *game* como um todo.

A mecânica usada enquadra-se no gênero de ação e na categoria *game* de defesa. Basicamente, o jogador (avatar) precisa avançar em um mapa de jogo repleto de inimigos; o mapa é dividido em oito partes, as quais representam as fases do jogo; em cada fase, o jogador se depara com novos inimigos, cada vez mais difíceis de serem vencidos; alguns inimigos são especialmente aterradores (*bosses*); o jogador usa armas de projétil de diferentes tipos para tentar derrotar os inimigos e ascender à fase seguinte; assim como os *bosses* ficam mais resistentes, o jogador conquista tipos de arma/munição mais potentes fase após fase; o jogador precisa administrar o uso do armamento para não ficar descoberto no final das fases, quando encontra o *boss*; há uma narrativa que contextualiza a missão do jogador e enlaça as fases, ela é apresentada através de imagens e telas com frases curtas (uma linguagem híbrida entre quadrinhos e cinema mudo) que reforça as conquistas do jogador e motiva-o a seguir buscando a vitória final. Tal *gameplay* exige julgamento rápido e a constante tomada de decisões, realizando ações que se repetem e ganham complexidade fase após fase. Assim, a compreensão da mecânica e do *gameplay* do jogo acaba tendo mais peso para o sucesso do jogador do que a apreensão do enredo narrativo.

B. Narrativas distintas

A narrativa de *Acorda Katita* tem como definição temporal a atualidade. Conta que Katita, uma menina prestes há completar 15 anos (Figura 2), receberia como presente de aniversário de seus pais uma viagem para Bariloche com as amigas. Mas os pais de Katita são antropólogos e tiveram que viajar inesperadamente, devido a uma importante descoberta. Para o desespero de Katita, eles deixam a menina no edifício onde moram suas tias. As tias têm hábitos nada apreciados por Katita e planejam uma festa de aniversário surpresa para a sobrinha. Katita vai dormir e, em seus pesadelos (vivido pelo jogador ao longo do jogo), Katita enfrenta cada uma das tias (*bosses* no jogo). Cada tia representa aquilo que Katita teme tornar-se futuramente: uma senhora que apenas cuida do jardim, ou apenas cozinha, ou passa o dia tricotando em frente à TV, entre outras. Os ajudantes de cada tia (inimigos do jogador) são objetos que reafirmam as atividades de cada tia: agulhas de tricô, sapos de jardim, brigadeiros com pernas monstruosas (Figura 4), entre outros.



Figura 2 – Concepção da personagem Katita: à esquerda, primeira versão descartada por soar infantil; à direita, versão final.

Algumas tias se transformam e reaparecem de uma fase para outra. Um exemplo é a tia que mais gosta de falar e transforma-se em um carro de telemensagem na continuidade do jogo. Outro exemplo é a tia que gosta de “malhar” (Figura 3), torna-se um ser assustador, transformados pelo consumo de anabolizantes, com aspecto esverdeado como o personagem Hulk dos quadrinhos. Na imagem a seguir é possível visualizar

o processo de criação dessa personagem, passando de um traço mais ingênuo para outro de humor ácido.



Figura 3 - Conceção da Tia (boss) que gosta de “malhar”: à esquerda, primeira versão descartada por ser pouco assustadora; à direita, versão final da tia antes e depois de tomar anabolizante.



Figura 4 - Conceção de inimigos: esboço, desenho e colorização da arte de conceito.

Para enfrentar cada tia, o jogador usa armas especiais (como “ondas” de carneirinhos negros e brancos que varrem os inimigos que estiverem na tela) e sua arma básica, uma pistola d’água na qual se podem acoplar munições diversas e absurdas (como uma caixa de ovos que, ao colidirem com os inimigos, se transformam em galinhas).

O objetivo do jogador é chegar ao fim desse pesadelo de oito fases a tempo de viajar para Bariloche e, assim, livrar-se da festa preparada pelas tias. Mas as situações que visualiza em jogo são tão absurdas quanto podem ser as imagens de um sonho. Explorou-se a ideia de que, em sonho, os medos e os anseios do sujeito tomam formas simbólicas e especialmente significativas para quem sonha. No caso de *Acorda Katita*, optou-se por representar os devaneios em tom cômico, ao invés de dramático ou assustador. Tal escolha foi feita tendo em vista o público-alvo, além de ter sido influenciada pelo viés de trabalho que Fabrício Rodrigues Garcia (graduando em artes visuais, participante do projeto responsável pela concepção dos personagens e cenários deste jogo) costuma adotar. Fabrício, que já atuava como caricaturista profissional, optou por um estilo *cartoon*, buscando o uso de linhas simples e bem marcadas, de cores fortes e com nível de saturação que oscilou de tons pastel a tons quase puros.



Figura 5 - Ícone para o jogo *Le Blanc*.

Já o jogo intitulado *Le Blanc* se passa em uma vila rural do século XVIII. O enredo tem como personagem principal um nobre vampiro, Conde Le Blanc, que esconde sua identidade dos aldeões das proximidades de seu castelo. A “vida” (ou estado de morte vampiresca) do conde estava assegurada até que o prefeito da vila convoca todos para uma reunião de emergência. Chegando à vila o prefeito revela a identidade de Le Blanc e desperta fúria nos aldeões. O jogo acontece na medida em que o herói Le Blanc tenta fugir e defender-se das investidas dos aldeões (Figura 6) e de seres fantásticos que são despertados ao longo do caminho, como o próprio prefeito que é, de fato, um lobisomem e está interessado nas posses de Le Blanc. O herói sai vitorioso quando, ao final da última fase do jogo, reconquista a segurança dentro de seu castelo.

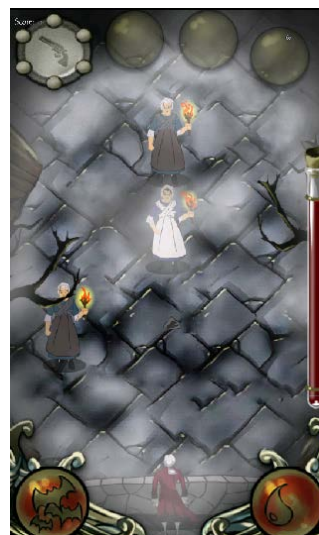


Figura 6 - Tela do jogo *Le Blanc*: no alto, arma e munição; à direita, barra de vida; embaixo, armas especiais (morcegos e sombras); no centro, Le Blanc protege-se atrás do muro e aldeões inimigos caminham na direção do herói.

Diferente do universo onírico do jogo anterior, *Le Blanc* tem como referência a literatura gótica (contos e romances de mistério voltados ao grande público escritos no século XIX, fazendo referência a personagens fantásticos que são redescobertos após estarem ocultos há séculos). É ambientado em cenários soturnos, cobertos por névoas, povoado por figuras sinistras. A escolha de Rodrigo Born (mestrando em artes visuais, participante do projeto responsável pela concepção dos personagens e cenários deste jogo) foi uma paleta cromática é formada por cores frias e tons escuros, intercalados com cores quentes, em espaços reduzidos, criando contrastes cromáticos.

Tal estilo pode ser observado no mapa do jogo (Figura 7), o qual revelar detalhes precisos do espaço em que o herói deve realizar a sua jornada. Trata-se de florestas escuras e cemitérios que sugerem a presença de bestas e mortos vivos que lá o herói enfrenta. Entre os *bosses*, encontra-se uma necromante (Figura 9) que brinca de reviver corpos pútridos e esqueletos.



Figura 7 - Mapa do jogo *Le Blanc*.

C. Processo realizador

Buscou-se consistência na criação do conteúdo artístico de *Acorda Katita* e *Le Blanc*. Com isso não se quer dizer que colocou-se rebuscamento desmedido nas imagens ou buscou-se exibir o virtuosismo técnico dos artistas. Tal atitude pode representar inconsistência se o estilo resultante não reafirmar o conceito do jogo como um todo. O conteúdo artístico não para nos arquivos gráficos e sonoros do jogo digital, permeia a seleção de referências culturais usadas, o processo de criação de cenários e personagens, a escrita do enredo narrativo e a definição do tipo de experiência que se quer proporcionar ao jogador. Tudo isso é resultado de um processo *realizador*, parafraseando Pareyson, o qual abrange o pensar, o atuar e o criar, além do ofício do fazer.

O processo de criação aqui relatado iniciou estabelecendo duas vias de diálogo: uma entre os artistas envolvidos na equipe, visando alinhar expectativas e referências que cada um trazia para esse novo trabalho; outra via foi entre os artistas e os desenvolvedores parceiros do projeto. Assim, foi acordado que: (a) mesmo usando uma única mecânica de jogo, buscariase proporcionar experiências estéticas diferentes aos jogadores; (b) no processo de criação, seriam adotadas referências oriundas da tradição artística, do cinema e do design de moda, além de referências de jogos digitais; (c) apesar do curto tempo disponível, evitar-se-ia pular etapas do processo de criação, as quais podem ser organizadas em etapas de pré-produção (como roteirização e *concept art*), de produção (criação da arte *in game*, de arquivos gráficos e sonoros ativos) e de pós-produção (como imagens para divulgação); (d) seriam pesquisadas soluções criativas para as limitações de tempo e os requisitos técnicos da plataforma.

Quanto às restrições impostas pela plataforma, vale destacar o espaço diminuto de tela dos *smartphones*, os limites de memória dos celulares, a necessidade de usar versões compactas de imagens, de trilha musical e de efeitos sonoros, a limitação de uso de múltiplas camadas por tela nos arquivos gráficos. O fato de existir tais restrições foi trabalhado com a

equipe de modo que estas não fossem encaradas como empecilho para se alcançar qualidade artística, mas como desafios que levassem os artistas a investigar com afincos os recursos técnicos e tecnológicos dos quais dispunham e a tencionar as fronteiras que definem “o que pode” e “o que não pode” ser feito para um *mobile game*. Entre outras coisas, ficou evidente que as limitações são relativas, de modo que o cumprimento férreo de uma restrição pode ocasionar a flexibilização de outra. Por exemplo, com o uso da compactação das imagens que vínhamos produzindo, reduzimos a quantidade de *bits* dos arquivos gráficos a tal ponto que pudemos usar duas camadas de cenário nas telas de jogo. A compactação das imagens foi feita com *software* específico para este fim oferecido pela empresa Palmsoft, o qual fez reduzir para menos da metade o peso de um JPG salvo com qualidade média em *softwares* como o Adobe Photoshop, por exemplo. A camada extra de cenário, a qual pode ser um PNG transparente, foi usada para incluir névoas ou efeitos de luz acima da camada de base do cenário, na qual transitavam os personagens e os projéteis do jogo (Figura 8). Assim, a permuta foi compensadora em termos estéticos; por um lado, o *software* realiza uma compactação “inteligente” que não acarretar grandes perdas nas nuances cromáticas da imagem, por outro lado, a camada extra de cenário ajudada a integrar os personagens com o fundo e a intensificar o “clima” da narrativa com a qual se buscava envolver o jogador.

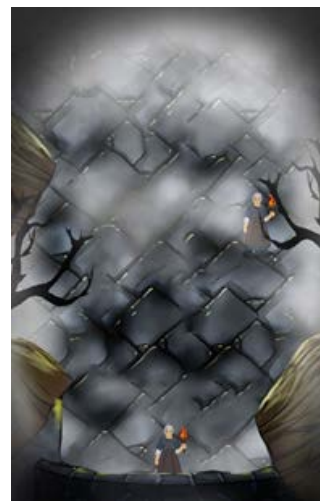


Figura 8 – Ambiente do jogo *Le Blanc*: camada com PNG semitransparente (névoa) sobre as camadas de personagem e de base do cenário.

Além dessa, adotou-se outras estratégias técnicas para contornar as restrições. Uma delas foi a adoção do desenho sintético para a versão *in game* dos personagens, versão desenhada na etapa de produção e que é visualizada na tela de jogo. Isso porque, na etapa de pré-produção os personagens foram pensados e desenhados com um nível de detalhamento, importante para o processo de concepção (Figuras 9 e 10), mas dispensável para a versão *in game* (Figura 11). Logo, foram mantidos apenas os detalhes que melhor caracterizavam um personagem em relação aos demais e que fossem perceptíveis no tamanho de tela em que rodaria o jogo. Por consequência, a transformação das imagens ocorreu em período de tempo mais

curto do que o previsto inicialmente, compensando o tempo excedente necessário para produzir ajustes necessários ao longo do projeto.



Figura 9 - Concepção de boss para o jogo *Le Blanc*: à esquerda, primeiro esboço e anotações discutidas em reunião de grupo; à direita, versão final com os ajustes e a colorização aplicados.



Figura 10 – Etapas de pré-produção: esboço, desenho e colorização da Necromante, personagem do jogo *Le Blanc*.



Figura 9 – Arte *in game*: quadros de animação de 4 personagens do jogo *Le Blanc*: zumbi, prefeito, necromante e aldeã. Note-se a simplificação da cor e das linhas desta versão da Necromante e do Prefeito em relação as das imagens anteriores. Essa diferença não é percebida pelo jogador na medida em que a versão *in game* é animada e vista no jogo durante cena de confronto.

Nas reuniões entre artistas foi definido o enredo básico de cada um dos jogos, os quais foram lapidados pela direção de arte e de produção dos jogos. Com o roteiro em mãos, os artistas responsáveis por cada um dos jogos detalharam os personagens e compartilharam as características definidas com a estudante de *design* de moda Aline Padaratz, integrante da equipe. Ela começou a trabalhar na pesquisa de referências e no desenho de figurinos a fim de ressaltar o perfil de cada personagem. Tal pesquisa veio para os artistas, ajudando a dar forma aos personagens. Os esboços dos personagens foram então discutidos em grupo, ajustes foram solicitados, e daí foi criado os documentos de *concept art* de cada personagem.



Figura 12 - Concepção de boss para o jogo *Acorda Katita*: à esquerda, pesquisa de figurino para a Tia jardineira; à direita, aplicação da pesquisa no desenho de personagem.

Os cenários foram desenvolvidos à medida que os personagens das respectivas fases ficavam prontos, em sua versão *in game*. Seguindo os requisitos técnicos da mecânica do jogo, as animações dos personagens eram montadas em arquivo de imagem PNG em uma estrutura de grade, sendo que em cada linha é colocada a sequência de quadros de uma animação do personagem, ou melhor, cada linha mostra como o personagem se comportava graficamente em determinado contexto de jogo (Figura 13). Os elementos de cenário que fossem animados, também precisavam de um formato semelhante. É o caso das barreiras protetoras do avata que tinham cinco estados, da versão inteira à destruída (Figura 14). As armas especiais usadas contra os inimigos também precisavam de arquivos semelhantes (Figura 15). Tendo todos esses arquivos ativos de uma fase de jogo, os programadores trabalharam na integração dos gráficos enquanto os artistas seguiam produzindo os arquivos das fases seguintes.



Figura 13 - Arte *in game* do jogo *Le Blanc*: animação do avatar parado (capa ao vento), avatar atirando para frente, para direita e para esquerda.



Figura 14 - Arte *in game* do jogo *Le Blanc*: barreira em 4 estágios de destruição.



Figura 15 - Arte *in game* do jogo *Le Blanc*: animação de morcego voando em 6 quadros.

Quando já se havia produzido cerca de aproximadamente dois terços do conteúdo visual dos jogos, o músico da equipe começou a trabalhar em temas musicais específicos para cada jogo. A meta de definir estilos visuais distintos para os dois jogos estendeu-se para a criação musical. Tanto a sonoplastia quanto a trilha sonora de *Acorda Katita*, certamente não dialogariam bem se integrados com os gráficos e a narrativa de *Le Blanc*. Mesmo em detalhes como o som do *mouse over* de um botão, ou as vinhetas que comunicam o início ou o fim de uma fase, reafirmam a identidade de cada jogo.

Yuri Witte (aluno responsável pela criação musical para os jogos) trabalhou o som em camadas. Em cada tela, a música de fundo, ou as vocalizações dos personagens somadas à ambientação, são elementos que dialogam com os efeitos visuais e dão profundidade ao espaço de jogo e à experiência do jogador. Trata-se de uma lógica semelhante à aplicada no cenário, sobrepondo camadas em busca de profundidade. Se um cenário era composto de plano de fundo, sombras, uma camada com os personagens (inimigos e herói), uma com ataques e especiais e uma camada com elementos sobrepostos (árvores ou nuvens), nos efeitos sonoros as camadas eram organizadas, com distintos volumes e tipologias sonoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito de envolver alunos do Centro de Artes da UDESC para a produção de arte para jogos digitais já havia sido posto em prática em projeto anterior do Prof Dr Antonio Vargas, realizado em parceria com o estúdio Casthalia, cujo resultado encontra-se disponível em http://www.casthalia.com.br/portfolio/arte_game.html. Contudo, este não teve participação de uma equipe tão multidisciplinar quanto a do projeto *eArte*. Assim, vale dizer que o projeto *eArte* trouxe como aspecto enriquecedor para a equipe o diálogo promovido entre profissionais de diversas áreas e/ou níveis de formação.

Nas reuniões realizadas ao longo do processo de criação, todos os membros da equipe contribuíam aportando críticas construtivas em todas as etapas e produções do processo. Fizeram isso mesmo não dominando a linguagem técnica da área que comentavam. Daí surgiu comentários como, por exemplo, "este som precisaria ser um pouco mais verde cobalto". Com bom humor, a equipe foi alinhando ideias e construindo um linguajar comum.

Esteticamente falando, o resultado do projeto *eArte* pode ser tímido quando comparado a arte de outros jogos digitais, aqueles destacados como artísticos e citados no início deste artigo. Contudo, o resultado é único na medida em que põe à mostra, não apenas para os alunos que participaram do projeto, mas para o corpo discente e docente das instituições envolvidas, a possibilidade de atuação de artistas em um campo

profissional muitas vezes olvidado por pessoas com tal formação.

No fechamento do projeto foram realizados dois eventos de divulgação dos resultados, um no Centro de Artes da UDESC/Florianópolis e outro na FURB/Blumenau. Os artistas e desenvolvedores participaram e tiveram a oportunidade de dar depoimentos entusiasmados sobre o processo vivenciado. Espera-se que a geração de artistas agora em formação contribua para o debate sobre a estética dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

- [1] B. O'Doherty, *No interior do Cubo Branco: a ideologia do espaço da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- [2] A. B. Bahia, *Jogando arte na web: educação em museus virtuais* (doutorado em Educação). Departamento de Educação, UFSC, 2008.
- [3] H. Oiticica, "Esquema geral da Nova Objetividade" D. Peccinini, *Objeto na arte, Brasil anos '60*. São Paulo: FAAP, 1978.
- [4] E. Kujawski, transcrição de mesa redonda do primeiro simpósio Emoção.Art.Ficial, São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2002. Disponível em http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=13. Acesso em 20 julho 2013.
- [5] L. Leao, *Da ciberarte à gamearte ou da cibercultura à gamecultura*. Disponível em <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>. Acesso em 20 julho 2013.
- [6] N. Kelman, "Yes, but is it a game?", *Gamers: writers artists and programmers on the pleasures of pixels*. Brooklyn: Soft Skull Press, 2004.
- [7] Contemporary Art Museum, *Audience & Avatar* (catálogo de exposição), Tampa: USF, 2008. Disponível em http://cam.arts.usf.edu/PDFs/Audience_Avatar_Modifications_Catalogue100.pdf. Acesso em 20 julho 2013.
- [8] R. Bosco e S. Caldana, "El arte electrónico multiplica su presencia en arco", *Arte-red, El País*, 2001. Disponível em <http://www.elpais.com/especiales/2001/arte/buzon.htm>. Acesso em 20 julho 2013.
- [9] FILE, "File games" File 2013. Disponível em http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=913&id=2. Acesso em 25 julho 2013.
- [10] F. Poltronieri, "Arte e jogos eletrônicos" (publicado em 2011), *Game & Arte: games são arte? Discuta conosco!*. Disponível em <http://gamearte.wordpress.com/2011/04/21/possiveis-relacoes-entre-arte-e-jogos-eletronicos>. Acesso em 23 julho 2013.
- [11] A. B. Bahia, A. Vargas, "Game como dispositivo para experiências artísticas", IX ICCI – Seminário Internacional Imagens da Cultura Cultura das Imagens, São Paulo, 2013 [no prelo].
- [12] S. Niedenthal, "What we talk about when we talk about game aesthetics" (publicado em 2009), *Digital Games Research Association (DiGRA)*. Disponível em http://dspace.mah.se/dspace/bitstream/handle/2043/13326/Niedenthal_What%20we%20talk%20about.pdf?sequence=2. Acesso em 25 julho 2013.
- [13] J. Reimer, "Roger Ebert says games will never be as worthy as movies", *Ars Technica*, 2005. Disponível em <http://arstechnica.com/uncategorized/2005/11/5657-2/>. 30. Acesso em 20 junho 2013.
- [14] L. Pareyson, *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- [15] Smithsonian American Art Museum, *The Art of Video Games* (catálogo de exposição), 2012.
- [16] P. Antonelli, "Video games: 14 in the collection, for starters", *InSide/Out MoMA* (publicado em 2012). Disponível em http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters. Acesso em 25 julho 2013.