UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA EM MONTENEGRO
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – LICENCIATURA

IURY DE MELLO ARAUJO

ABARÉ E A MORTE DAS CULTURAS: UM JOGO DE VIDEOGAME COM PERSONAGENS DA MITOLOGIA BRASILEIRA

MONTENEGRO
2018

IURY DE MELLO ARAUJO

ABARÉ E A MORTE DAS CULTURAS: UM JOGO DE VIDEOGAME COM PERSONAGENS DA MITOLOGIA BRASILEIRA

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais na Universidade Estadual do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profª Drª Carmen Lúcia Capra.

MONTENEGRO

2018

Catalogação de publicação na fonte (CIP)

A664a Araujo, Iury De Mello

Abaré e a morte das culturas: um jogo de videogame com personagens da mitologia brasileira/ Iury De Mello Araujo – Montenegro, 2018.

62 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Unidade em Montenegro, 2018.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Carmen Lúcia Capra

1. Colonização. 2. Mitos Indígenas. 3. Software Livre. 4. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação). I. Capra, Carmen Lúcia. II. Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Unidade em Montenegro, 2018. III. Título.

Catalogação elaborada pelo Bibliotecário Uergs - Marcelo Bresolin CRB10/2136

IURY DE MELLO ARAUJO

ABARÉ E A MORTE DAS CULTURAS:

Um jogo de videogame com personagens da mitologia brasileira

ABARÉ E A MORTE DAS CULTURAS:

UM JOGO DE VIDEOGAME COM PERSONAGENS DA MITOLOGIA BRASILEIRA

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais na Universidade Estadual do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profª Drª Carmen Lúcia Capra.

Aprovado em: 08/12/2018.

BANCA EXAMINADORA:

_____

Profª Drª Carmen Lucia Capra
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul – UERGS

_____

Profª Ma Mariane Rotter
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul – UERGS

_____

Profª Drª Mariana Silva da Silva
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul - UERGS

MONTENEGRO

2018

DEDICO à memória de meu pai, Paulo Silva Araujo, que sempre sonhou em ver seus filhos cursando uma faculdade e toda vez que ele afirmava isso a alguém, riam dele e o julgavam louco, “como pode filhos de um vendedor e de uma cabeleireira cursar uma graduação”. Muito embora, eu nunca tivesse sonhado entrar em uma universidade ou sequer seguir estudando, a vida assim desejou e tudo me levou a este caminho. Essa mesma vida que com seus jogos cruéis decidiu que meu pai não veria minha formatura e o levou ano passado. Deixo aqui registrado toda a minha admiração por esse homem que sempre tentou ser o melhor que pôde, apesar de tudo. E se hoje consigo concluir este curso devo a ele muito dessa conquista. Ele é boa parte do motivo da persistência estar em mim;

À mulher mais incrível que já conheci, e não é por ser minha mãe, Leda Maria de Mello, mulher com uma tenacidade inquebrantável que muito me inspira. Mesmo quando as coisas estão dando erradas, ela não se permite abalar e procura achar um jeito. A tal da vida, também foi bem difícil com ela e é só por conta de seu companheirismo e paciência que consigo concluir este curso. Amo minha baixinha teimosa.

À uma menina que, embora distante com tantos desencontros, acabou deixando um pouco de sua presença. Costumo dizer que, se talvez ela sentisse a falta que eu sinto dela, as coisas seriam um pouco diferentes. Obrigado Juliana de Lucena Capitani por, em um momento entre as muitas conversas, ter dito: “você desenha tão bem! Por que não faz Artes Plásticas?”. Essa frase simples me ajudou a conhecer outro universo, antes disso eu não sabia que havia algum tipo de graduação em que meus desenhos inúteis pudessem ganhar sentidos.

À minha tia Iara Silva de Araújo que sempre esteve disposta a ajudar e de alguma forma participa de cada conquista.

AGRADECIMENTOS

AGRADEÇO à minha orientadora, Profª Drª. Carmen Lúcia Capra, que é mais uma no *hall* de mulheres incríveis que tive a sorte de conhecer. Esta mulher deixa evidente que ama o que faz, sempre buscando jeitos de deixar as aulas ainda mais interessantes! E não estou bajulando para tentar conseguir mais nota. É uma tentativa sincera de agradecer a toda a compreensão, carinho e responsabilidade apresentado pela professora durante toda a graduação;

Os componentes da banca de qualificação, que, também, cada uma a seu modo, marcaram bastante o período que se encerra. Profª Drª Mariana Silva da Silva, sempre disposta a conversar e fazendo com que suas aulas acontecessem em proximidade, como em uma boa roda de amigos, sem desconsiderar em nada seu impressionante conhecimento. Devo a ela no mínimo um semestre, por ter me emprestado seu *netbook*. Sentirei falta de suas aulas. Também à Profª Ma Mariane Rotter, que durante a graduação se aventurou em muitos componentes curriculares, que não são de sua área, demonstrando comprometimento com a Universidade e com os alunos e se desdobrando em muitas para isso, trazendo convidados e buscando meios para nos conduzir;

A alguns docentes do Curso de Artes: professor Igor, nossa metralhadora de palavras e conhecimento. Edu com seu “tchê” e aquelas aulas para uma galera gigante. Carlinhos, com quem tive poucos encontros nessa graduação, mas transmite uma presença incrível. Marcelo e suas muitas histórias, à professora Sílvia, sempre parceira e aturando a galera no ônibus nas viagens de PIBID, SIEPEX, e a todas e todos os outros com que tive o prazer de estudar, agradeço pelas importantes contribuições;

Aos colegas Guilherme Ramos e Vicenzo Sulzbach Motta da Silva, que desde que souberam da ideia inicial do jogo de videogame apresentaram grande interesse e se dispuseram a contribuir na composição da trilha sonora do jogo “Abaré e a morte das culturas”;

Aos amigos e colegas, agradeço pelo conhecimento compartilhado, pelos seus dramas e parcerias, em especial à Adriana Ianzer, de quem levarei muitos conselhos para vida, vocês são “os rivotrill” do curso. Também aos porteiros, as tias da limpeza, e ao pessoal da Fundarte. É muita gente, então paro por aqui.

“A zona de conforto da arte é o conflito.”

(CALDAS, 2018)

RESUMO

O trabalho consiste na produção poética de um jogo de videogame, intitulado *Abaré e a morte das culturas*, que toma como motivo para representação alguns personagens da mitologia brasileira, sendo *abaré* a palavra tupi-guarani com a qual os indígenas brasileiros designavam os religiosos cristãos. O personagem controlado no jogo é um jesuíta que age de uma forma diferente do que se espera de um religioso. No jogo, o jesuíta deve embrenhar-se na floresta, induzindo que o avatar do jogador é o explorador daquela terra. Ao longo de sua desventura, ambientada em uma floresta carregada de informações visuais, onde vivem algumas criaturas próprias de nossas matas brasileiras — como araras, porcos-do-mato e onças-pintadas — e da mitologia indígena — como o Mapinguari, o Anhangá e o Curupira. O trabalho descreve os processos de produção do videogame, o que envolveu a completa criação de um jogo virtual, desde as imagens que compõe o jogo, o enredo, a trilha sonora, até questões referentes à Inteligência Artificial (IA), por meio do *software* Construtc 2. O enredo do jogo visa desconstruir o conhecido mito da catequização dos indígenas, utilizando a composição entre o videogame e a temática como mecanismos possíveis para a reflexão sobre o aculturamento — pela civilização branca, cristã e ocidental — de todas as complexas sociedades indígenas que aqui habitavam. O trabalho não visa realizar um mero repúdio, mas, antes, fazer reflexões críticas. O jogo de videogame *Abaré e a morte das culturas* pode ser um instrumento de nosso tempo que se utiliza de um certo didatismo, alegoria e crueza para provocar o tensionamento de algumas verdades acerca das relações dos colonizadores com os indígenas e da construção da identidade nacional.

PALAVRAS-CHAVE: *Software* livre. Videogame. Mitos indígenas. Colonização. Identidade nacional**.**

ABSTRACT

This work consists of the poetic production of a videogame, entitled *Abaré and the death of cultures* that takes as a motive for representations some characters of Brazilian mythology, with Abaré being the tupi-guarani word on which brazilian natives designated the christian religious. The controlled character in the game is a Jesuit who acts diferrent from what is expected for a religious. The game consists of the Jesuit character going depp into the forest, opening to the understanding that the avatar of the player is the explorer of that land. Throughout its misfortune, set in a forest laden with visual information, where some creatures of our Brazilian forest live— as macaws, wild pigs and jaguars — and of indigenous mythology — suc as Mapinguari, Anhangá and Curupira. This work describes the processes that involves the production of videogame, which involved the complete creation of a virtual game form the imagens that compose the game, the plot, the soundtrac, even to Artificial Intelligence (AI), all using software “”construtc 2”. The plot of the game aims to deconstruct the known myth of indigenous catechesis, usung the composition between the videogame and the theme as possible mechanisms for reflection on the acculturation — here by the white western christian civilisation. — of all the complex indigenous societies that inhabited. The work is not intended to be a mere repudiation, but rather to make serious reflections. The videogame *Abaré and the death of cultures* can be an instrument of our time, which uses a certain didactic, allegory and crudeness to provoke the tension of the colonisers with the natives of the colonisers with the natives and the construction of the national identity.

KEYWORDS: Open source software. Videogame. Indigenous Myths. Colonisation. National identity.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....13
2 DESENVOLVIMENTO 16
2.1 O VIDEOGAME COMO SUPORTE.....16
2.2 VIDEOGAME OU GAMEARTE? 18
2.3 MECANISMO DE PRODUÇÃO DO VIDEOGAME,
O MOTOR DE JOGO 23
2.4 UM FAZER SEMELHANTE AO DA ANIMAÇÃO, MAS DIFERENTE.....26
2.5 SOBRE O ENREDO DO JOGO.....29
2.6 DANDO VISUALIDADE AO VIDEOGAME.....31
2.7 PRODUZINDO O CENÁRIO.....32
2.8 OS PERSONAGENS E SUAS FUNÇÕES.....36
2.8.1 Fauna.....37
2.8.2 O Pajé.....42
2.8.3 Seres Mitológicos.....43
2.8.4 Tomadia.....48
2.8.5 Abaré assassino!..... 49
3 O ESTADO É LAICO...GRAÇAS A DEUS! 51
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....56
REFERÊNCIAS.....58
GLOSSÁRIO.....61

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – *Street Fliper*- Lula vs Jair 20
Figura 2 – *Far Cry* 21
Figura 3 – *Print* da página inicial do software livre *Construct 2* 25
Figura 4 – *Print* da “pagina de trabalho” do software 25
Figura 5 – Sequência de *frames* de um trabalho de William Kentridge.....27
Figura 6 – *Print* entendendo a camadas 32
Figura 7 – *Print* entendendo a camada durante o jogo 32
Figura 8 – “Primeira Missa no Brasil” - Victor Meirelles, (1832-1903) 33
Figura 9 – Autor desconhecido …….....33
Figuras 10 a 15 – *Print* Desenhando a missa e celebrando
a Eucaristia 34
Figuras 16 a 18 – *Print* E assim se fez 34
Figuras 19 a 21-*Print* A terra produziu plantas, árvores e frutos 35
Figura 22 – Camada à frente em primeiro plano 35
Figura 23 – Registro de oca 36
Figura 24– *Print* da área de trabalho do *Construtc 2*, colocando
o primeiro *Sprite*.....37
Figura 25 – *Print* a onça 37
Figura 26 – *Print* a onça 2 38
Figura 27 – *Print* a onça 3 38
Figura 28 – *Print* a onça 4 39
Figura 29 – *Print* E assim se fez 2 40
Figura 30 – *Print* arara 40
Figura 31 – *Print* arara 2 41
Figura 32 – *Print* arara 3 41
Figura 33 – Jade e Blu (foto de divulgação animação Rio) 42
Figura 34 – *Print* Pajé 43
Figura 35 – Réplica da preguiça gigante 'Eremotherium laurillardi' exposta
pela UFTM, em Uberaba (MG) (Foto: L.Adolfo/AE) 45
Figura 36 – *Print* Mapinguari 45
Figura 37 – *Print* Anhangá 46

Figura 38 – *Print* Anhangá antropomórfico 47
Figura 39- Curupira e Caipora…….....47
Figura 40 – Alberteckehout Dança dos Tapuas 48
Figura 41– Abatidos feito gado…….....…..48
Figura 42 – Santo Ignácio de Loyola 50
Figura 43 – Um homem santo! 50

1 INTRODUÇÃO

O tema do presente trabalho não surge em um momento específico, mas vem sendo construído há muito tempo. Assim, acaba unindo diversas questões que estiveram bastante presentes ao longo da minha vida. Meu pai conhecia muito sobre a dita História Geral, então muitas de minhas melhores memórias de infância são de quando conversávamos sobre fatos históricos, assim como sobre histórias curiosas e também sobre as grandes epopeias, sobre Ulisses, Jasão e os argonautas, etc. Nessa mesma época, existia uma “febre” de seriados orientais, *Jaspion, Jiraya, Black Kamen Rider*, entre outros. Além disso, foi muito popular durante um longo período, e com diversas versões para televisão, o *Sítio do Picapau Amarelo*. Tive então uma infância muito rica em imagens e contos, uma grande miscelânea de histórias e estórias.

Do mesmo modo, jogar videogame foi uma constante durante boa parte de minha vida e cada jogo, com seus objetivos, enredo e estética própria contribuíram tanto quanto as histórias recém mencionadas. Trata-se de conteúdos que serviriam como motivo para pesquisa.

Retomando o processo cronológico das vivências que se deram pelo acaso, durante a formação acadêmica, esse repertório visual que vinha se construindo continuou sua ampliação. A partir de tudo isso, percebi que não me lembrava de trabalhos “bem elaborados visualmente” — tomando como parâmetro para “bem elaborados” os trabalhos de Caravaggio (1571-1610) —, que tivessem como motivo os mitos brasileiros, como existem muitos trabalhos que evocam outras culturas. Isso acabou por despertar um interesse pessoal em trabalhar nessas representações, o que começou a ser construído durante a disciplina *Linguagem e Expressão Pictórica IV*, ministrada pela professora Mariane Rotter, na UERGS. O trabalho desenvolvido serviu de pesquisa tanto na busca por relatos e contos como na representação visual dos seres mitológicos de nossas culturas, tendo em vista que de muitos personagens havia apenas descrições que foram transmitidas primeiro oralmente, depois registradas em livros; outras que possuem imagem, mas ficam limitadas a uma determinada região, como por exemplo, O Gigante de Pedra, que até hoje dorme, coberto pela terra e vegetação, protegendo os montenegrinos da força dos ventos.

Conforme a pesquisa começa a ganhar mais corpo, foi necessário buscar outras fontes, obras reconhecidas — como *Macunaíma – o herói sem nenhum caráter* (1928), de Mário de Andrade (1893-1945) —, além de algumas páginas e *blogs* da internet, informais — como *Colecionador de Sacis*[1], *Mapinguarinerd*[2], *Rio Negro*[3], entre outros. Além disso, talvez a principal referência tenha sido o folclorista, historiador e professor Luís Câmara Cascudo, em cuja obra *A Geografia dos mitos brasileiros* (1947) o autor descreve, por meio de um levantamento, diversos seres mitológicos que "habitam" nosso país ou o imaginário popular.

Cumpri a disciplina e continuei com o desejo de trabalhar com motivos brasileiros, contudo, queria tornar de alguma forma mais acessível a imagem dos mitos para que outras pessoas de diferentes lugares pudessem conhecê-los — assim como conhecem Thor, Ódin, Zeus, Possêidon. Porém, almejava que o conhecimento se desse sem ufanismos, visava apenas mostrar que aqui também existem personagens, contos e histórias que podem ser melhor aproveitadas em trabalhos artísticos, por exemplo. Nessa etapa o projeto ainda era bastante vago e partia de um interesse pessoal.

Na pesquisa de conclusão de curso, pensei no videogame como mecanismo de exibição das imagens de seres lendários — como Anhangá, Mapinguari, Mboitatá, Matinta Perera, Unhudo, Vitória-régia, Tupã, Guaraci, Jaci, entre outros — por ser uma das mídias eletrônicas mais expressivas e estimulantes para crianças, jovens e também adultos de nosso tempo. E, como jogador, afirmo que aprendi muito mais sobre história jogando videogames do que na escola. Nas palavras de Lúcia Leão (2005), uma "obra de gamearte [videogame] constitui uma valiosa manifestação que propõe um fator lúdico e envolve o espectador em um mundo paralelo e familiar, o mundo do jogo".

Essas características fazem dessa mídia um mecanismo propício para transmissão de histórias, de modo que as histórias populares por vezes elaboradas em tempos muito distantes na linha temporal da humanidade possam estar presentes como motivo em um jogo de videogame. É possível que alguém afirme não gostar de videogame, assim como há quem diga que não gosta de teatro, por

---

1 Disponível em: <https://colecionadordesacis.com.br/>. Acesso em: 21 nov. 2018.
2 Disponível em: <https://www.mapinguanerd.com.br/>. Acesso em: 21 nov. 2018.
3 Disponível em: <http://rionegroam.blogspot.com/>. Acesso em: 21 nov. 2018.

exemplo. O fato é que antes de emitir o julgamento é necessário permitir-se vivenciar tanto um quanto o outro.

Dessa forma, o objeto de pesquisa deste Trabalho de Conclusão de Curso consiste na produção poética de um jogo de videogame e dos diversos elementos que compõem sua visualidade, tomando como motivo para as representações personagens da *mitologia brasileira*. Isso se dá a partir da elaboração visual dos componentes — suas formas, cores, tamanhos, características — e também da criação de um enredo que envolva essas representações para que, por meio dessa produção, seja evidenciado que jogos de videogame são um mecanismo capaz de gerar reflexão na medida em que é preciso que o jogador também reflita sobre o enredo, os personagens, os cenários e os objetivos. Assim, o *jogo Abaré e a morte das culturas* procura fazer isso por meio da apropriação de elementos que compõem a identidade nacional. *Abaré* — também grafada *avaré*, *baré* e *abaruna* — é a palavra tupi-guarani com a qual os indígenas brasileiros designavam os religiosos cristãos, missionários, padres, jesuítas. E é a morte das culturas, que se dá pela imposição da fé cristã como superior às outras.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 O VIDEOGAME COMO SUPORTE

Talvez seja necessário entender um pouco acerca do que faz com que o videogame seja entendido como uma das mídias eletrônicas mais expressivas e estimulantes de nosso tempo e os motivos que levaram à escolha da ferramenta como suporte para este trabalho.

O termo “videogame” vem da junção de duas palavras: *video*, do latim, “eu vejo”, com a palavra inglesa *game*, "jogo" em português. “Vídeo” ainda consiste na tecnologia capaz de processar sinais eletrônicos, analógicos ou digitais com a intenção de armazenar e transmitir ou reproduzir imagens em continuidade, utilizando o mesmo mecanismo da animação. Isso faz com que a história do surgimento do vídeo se confunda com a da animação. Dentre os mecanismos de reprodução de vídeo, hoje o mais conhecido é o aparelho de televisão.

A palavra *game* e suas noções, contudo, provavelmente surgem com a vida, sendo que possivelmente todas as regras e costumes presentes na vida derivem do antigo ato de jogar. Conforme Huizinga:

> As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (HUIZINGA, 2000,p. 7).

Dessa forma, o jogo possibilita expressar afetos, identidade e simbolização do mundo por meio desse constante movimento de saltar entre a matéria e as coisas pensadas.

Sendo o vídeo um mecanismo que reproduz imagens, e o jogo uma atividade submetida a regras que não necessariamente necessitam de aparato de nem um tipo, é na fusão entre os dois produtos que chegamos ao videogame. Assim,

devemos limitar todas as possibilidades que existem dentro da noção de “jogo” ao que acontece no “mundo virtual” ou Realidade Virtual (RV), isto é:

> RV é um termo que foi cunhado pelo virtuoso simulador computacional Jaron Lanier para descrever a maneira como usuários experienciam os mundos computacionais gerados pela ciência e nos videogames populares do final da década de 1980 e na década de 1990. Sistemas de realidade virtual incorporam imagem computadorizada, som e sistemas sensoriais para colocar o corpo do usuário em um ciclo de resposta direta com a tecnologia e com os mundos que ela simula. Subjetividade é experienciada na e pela tecnologia. Mais que oferecer um mundo para simplesmente ver e escutar, como faz o cinema, os sistemas de realidade virtual tentam criar uma experiência na qual o usuário se sente como se ele ou ela estivessem fisicamente incorporados, em todos os níveis sensoriais, no mundo representado (STURKEN; CARTWRIGHT *apud* RODRIGUES, 2015, p. 93).

Até o presente momento, a RV necessariamente é reproduzível apenas com suporte de vídeo, mas sendo o vídeo o reprodutor do jogo, faz-se necessário um elemento que produza o que vai ser reproduzido. Aqui entra o console, que é um tipo de computador que é ligado ao aparelho de TV. O jogo *Abaré e a morte das culturas* está disponível apenas para computadores e, para acessá-lo, é necessário fazer o *download* gratuito[4].

Existem diversos gêneros de jogos de videogames, como os de luta, tiro, corrida de carro e ou moto, música, aventura, além dos que englobam tudo isso. Cada um vai ter diversos objetivos, desafios a serem superados, bem como estéticas próprias, e exigir a participação e a interação do jogador. Desse modo, através deles os indivíduos também desenvolvem inteligências específicas para que consigam alcançar plenamente os propósitos do jogo ou mesmo para que consigam simplesmente jogá-lo.

Os *joysticks,* ou “controles”*,* têm em média doze botões. Cada um gera uma reação que será reproduzida na tela, muitas vezes exigindo destreza do jogador para apertar uma sequência específica. Em outras será preciso um reflexo para que um determinado botão, escolhido de modo aleatório pelo computador, seja pressionado no momento exato em que é dado o comando e execute determinada função.

Assim sendo, devemos atentar aos argumentos rasos e apressados que acusam, em um primeiro momento, os videogames de servirem apenas para

---

4 *Link* para *download*: <http://www.mediafire.com/file/pamhfn2vn2mai1n/Abar%C3%A9+e+a+morte+das+culturas+atualizado.rar >. Para que o jogo rode sem problemas, após o download e a extração do arquivo, é recomendável abrir o arquivo intitulado: “index.html” com o navegador Firefox.

divertimento e deleite e consideram o ato de jogar como sendo pouco sério. Ora, cair nesse discurso é reproduzir a noção de que o aprender não pode ser divertido. Além disso, outra ideia que necessita cair por terra é a de que “quem joga não está fazendo nada, está apenas sentado em frente à tela, sem fazer nenhum tipo de esforço!”. Jogar é intenso: são tantas coisas acontecendo que as reações do jogador — como estresse, prazer, angústia, raiva, medo — refletem em seu corpo, de maneira acentuada e em um curto período de tempo. Um terceiro ponto a ser levado em conta é que toda a intensidade proporcionada por jogos de videogame é inclusiva, se não a todos, a quase todos, de modo que muitas vezes as barreiras impostas por limitações físicas tendem a se tornarem irrelevantes no mundo virtual. Talvez esteja aí um dos principais fatores para imensa adesão de todos os tipos de pessoas aos videogames. Lúcia Leão fala algo nesse sentido, ancorando-se em Gilles Deleuze:

> A priori, jogar exige uma disposição do jogador, um querer inicial que dispara o sistema lógico do jogo, com seus fundamentos e regras. Em suma, é preciso querer jogar e aceitar as regras do jogo. Uma vez que o jogador assume essa disposição inicial, o jogo exige determinadas tarefas e objetivos (goals) a serem atingidos. Num segundo momento, o jogo deve evoluir em complexidade e alcançar fases mais difíceis, injetando o imprevisto. Nesse sentido, os jogos mais bem sucedidos sabem dosar elementos desafiadores com tarefas que evoluem em complexidade de modo crescente. Na alquimia dos grandes jogos, a diferença e a repetição, tão bem discutidos por Deleuze em relação à música, também se articulam de forma rítmica (DELEUZE *apud* LEÃO, 2005,p.2).

Referindo-se à noção de Gamearte, a autora toma como base para sua afirmação as qualidades que os jogos têm de despertar simpatia, desejo, interesse, entre outras sensações. Porém, não acredito que exista distinção entre videogame e Gamearte, o que passo a defender no próximo capítulo.

2.2 VIDEOGAME OU GAMEARTE?

O termo "Gamearte" vem da união de *game*, jogo eletrônico, com "arte". Quando tratamos a fusão do videogame com a arte como uma linguagem artística, algumas questões podem ser levantadas..

Leão (2005; p.1) define Gamearte como aqueles projetos que se apropriam dos *games* para propor reflexões inusitadas, de modo crítico e questionador. A partir

dessa afirmação poderíamos então caracterizar Gamearte como sendo uma releitura de um jogo já pronto. Na realidade, constantemente jogos de videogame são “repaginados” ou reprogramados e, dessa forma, instigam o jogador a novos desafios ou desafios contrários a sua primeira versão ou a uma versão anterior. Além disso, comumente essas reestruturações assumem um modo crítico e questionador.

Um exemplo recente de um jogo “repaginado” é o divertidíssimo *Street Fliper - O golpe final*, conforme a figura 1. Esse jogo nada mais é do que uma releitura de um dos mais consagrados *games* de luta da história, *Street Fighter II,* em que diversos personagens, cada um representando uma nação, digladiam-se, com direito a muitos golpes de artes marciais e poderes mágicos.

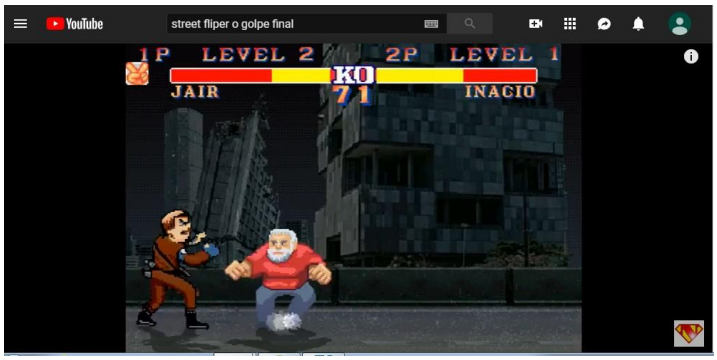
A releitura proposta por *Street Fliper*[5] segue a mesma premissa, ou seja, é um jogo de luta, porém a grande mudança se dá na parte estética do jogo: os personagens que lutam entre si são caricaturas dos candidatos à presidência do Brasil. Temos Fernando Haddad, Jair Messias Bolsonaro, Benevenuto Daciolo Fonseca dos Santos, Ciro Ferreira Gomes, Geraldo José Rodrigues Alckmin Filho, Maria Osmarina da Silva Vaz de Lima, entre outros, além de Luiz Inácio Lula da Silva, que durante o processo de produção do jogo era o nome mais cotado à candidatura pelo partido Partido dos Trabalhadores (PT). O jogo não tem objetivo de fazer propaganda para nenhum dos candidatos, de modo que coloca as habilidades deles em níveis bem equilibrados e, para deixar ainda mais divertido, durante determinado ataque, cada personagem emite alguma frase infeliz que o personagem real disse em algum momento de sua vida política, por exemplo, a declaração de Lula: “não tem nesse país uma viva alma mais honesta que eu”; ou à fala de Bolsonaro: “maioria é uma coisa, minoria é outra. Minoria tem que se calar, se curvar pra maioria, e acabou”; Cabo Daciolo com suas paranoias sobre uma nova ordem mundial, entre outros comentários. Cabe a quem joga escolher seu representante para o confronto.

O jogo ainda tem como de palco dos combates cenários feitos a partir de manchetes sensacionalistas de telejornais, como o Rio de Janeiro em um completo caos em meio a chamas, Brasília abandonada e coberta de mato, o Museu Nacional em chamas, entre outros. O criador do jogo, Marlus Araújo, considera que “o jogo é

5 Disponível em: <https://streetfliper.itch.io/>. Acesso em: 21 nov. 2018.

um retrato da realidade e estamos tentando acompanhar os fatos políticos. Coisa muito difícil, pois toda semana temos um surpreendente acontecimento” (YUGE, 2018, Doc. Eletrônico).

Figura 1 – *Street Fliper*- Lula vs Jair



Fonte: *Print da tela de jogo de Street Fliper. Acervo Pessoal (2018)*

O *Street Fliper* mostra ser elementar para a produção de um *game* a apropriação de momentos contemporâneos para a produção de uma releitura. Na compreensão de Suzete Venturelli e Mario Maciel (2008, p. 90), a poética da Gamearte “é marcada pela reflexão com o lúdico ao simular situações ou testar a ruptura e a desconstrução de modelos”. Simplificando, poderíamos dizer que Gamearte seria transformar o gênero de determinado jogo em outro, como por exemplo, um jogo de tiro em um jogo de dança. No entanto, novamente é um erro definir essa característica como sendo própria à Gamearte, pois existem no mercado diversos jogos que envolvem todos os gêneros possíveis e, em vista disso, é possível o jogador atirar, dançar, conversar, namorar, correr, tudo ao mesmo tempo, podendo também escolher entre concluir os objetivos do enredo do *game* ou ainda ficar experimentando possibilidades dentro do jogo.

A franquia mais conhecida por oferecer todas essas possibilidades é a do famigerado *Grand Theft Auto* (GTA), jogo que tornou-se um dos jogos mais importantes das últimas décadas, sucesso de público e aclamado pela crítica. Ainda assim, é extremamente malvisto por muitos por oferecer a possibilidade de o jogador ignorar os objetivos do enredo do *game* — crescer no mundo do crime organizado — e, por exemplo, matar de forma bastante violenta velhinhas indefesas ou fazer uma tranquila viagem de *motorhome* em um cenário paradisíaco, cabendo

ao jogador decidir os rumos de sua vida virtual. Contudo, como dito anteriormente, existem muitos outros games que oferecem a possibilidade de jogar no mundo aberto, termo comumente usado em referência a jogos que dão diversas aberturas e possibilidades aos jogadores. Como exemplo dessas atividades, é possível fazer o avatar tomar banho; comprar roupas; esmagar baratas; jogar algum jogo dentro do próprio jogo, como xadrez, basquete, ou mesmo um jogo de videogame; ou seja, qualquer atividade, até mesmo as sexuais e as bizarras são possíveis de serem feitas nos *games* no mundo aberto. Seguindo esse paradigma, temos os *games Far Cry, Metal Gear Survive, Shenmue 3,* entre outros.

Figura 2 – *Far Cry*

Fonte: *https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/126699-adeus-vida-social-13-jogos-mundo-aberto-deliciosos-mirar-2018.htm. Acesso em: XXXXXXXXX*

Outra questão possível de ser levantada nas tentativas de diferenciar Gamearte de videogame gira em torno dos elementos que compõem um *game*, como personagens, cenário e trilha sonora, que podem, ou não, fazer dele uma obra de arte. Cair na discussão de se uma produção é ou não é um trabalho de arte seria negar a história da arte, de modo que a substituição do “é” pelo “quando é”, conforme Nelson Goodman (2006), dá conta de desconstruir a necessidade de estabelecer critérios fixos para dar a um *game* o título de objeto artístico, bastando para isso que esteja inscrito no sistema da arte.

Por outro lado, é inegável que qualquer jogo de videogame que se preze vai utilizar de técnicas próprias da arte em suas composições visuais na confecção dos personagens, do(s) cenário(s) e na disposição desses elementos durante o jogo:

> […] as palavras que utilizamos para designar os elementos do jogo pertencem quase todas à estética. São as mesmas com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante" e cativante. o jogo está cheio das duas qualidades mais nobres que podemos ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (HUIZINGA, 2000,p.11-12).

Todo jogo utiliza uma linguagem artística — no sentido amplo — e pode provocar reflexões estéticas, assim como pode proporcionar alguma crítica social. Portanto, um jogo pode ser como qualquer obra artística que pretenda provocar alguma reação. O trabalho — videogame — pode surgir de qualquer situação que envolva o homem e seu meio, cabendo ao artista ou a quem vai realizá-lo pensar e estruturar seu trabalho utilizando a linguagem dos videogames e suas interfaces, pois:

> A tecnologia que envolve os *games* se encontra em constante expansão. Do mesmo jeito, para o público, a obra de Gamearte [ou videogame] constitui uma valiosa manifestação que propõe um fator lúdico e envolve o espectador em um mundo paralelo e familiar, o mundo do jogo. (ALVES, 2009, p. 125).

Como se observa, quando inserido no sistema da arte, em qualquer jogo de videogame o antes espectador passa a ser participante, tendo influência direta sobre o que acontece na obra, não sendo essa, portanto, uma característica apenas de Gamearte, mas de qualquer jogo que se dê em ambiente virtual. O jogador é personalizado por um avatar, sua representação e o elo das interações complexas entre seres reais e virtuais que fazem de quem joga parte da obra através da manipulação dos processos de imagem e som, fornecendo e transformando dinamicamente os dados, que se alteram e evoluem.

Apesar de tudo, na tentativa de argumentar que Gamearte é diferente de videogame, é possível encontrar opiniões como a da pesquisadora Silvia Laurentiz, que diz:

> […] não há como negar a forte influência da cultura dos *games* nos dias de hoje, mas, para se pensar em um "*Game* de Arte", distinguindo-o dos produtos de entretenimento e de mercado, o foco deve ser o de destacar os *games* orientados pela função poética da linguagem, para os quais o objetivo final não seja somente o de entreter, ainda que mantenha o aspecto lúdico (LAURENTIZ, *apud* ALVES, 2009, p.105).

Mas seria ainda cabível argumentar sobre uma separação entre o entreter e o lúdico? Ou, ainda, estabelecer “limites tênues” entre a arte e o entretenimento, a arte e o artesanato, o erudito e o popular? Considero tais distinções obsoletas e, em decorrência dessa posição, busco desenvolver o material da pesquisa apresentada de forma que, em alguma medida, sirva também como um instrumento capaz de promover conhecimento, assim como qualquer jogo. A diferença do *Abaré e a morte das culturas* para qualquer outro se dá na produção poética dos diversos elementos que compõem sua visualidade e na forma em que estes são apresentados a quem joga.

2.3 MECANISMO DE PRODUÇÃO DO VIDEOGAME, O MOTOR DE JOGO

Abaré e a morte das culturas constitui-se em um jogo *demo*. O termo *demo* é comumente usado pelos jogadores e surge da abreviação da palavra “demonstração”. Um jogo *demo é* um projeto do jogo completo, também podendo ser entendido como uma versão para experimentação do jogador antes da compra. Essa demonstração auxilia na escolha de um jogo com o qual ele se identifica. Geralmente, uma amostra *demo* é composta apenas pelas primeiras fases do videogame, deixando o consumidor ansioso para adquirir o jogo completo. Na maioria das vezes é lançado antes do jogo completo, servindo como parâmetro de aceitação do produto para os produtores.

Existem também demonstrações gratuitas de versões mais “leves” dos jogos disponíveis para *download*. Porém, mesmo que estejam com todas as fases liberadas, haverá restrições, por exemplo, por meio de funções desabilitadas e, possivelmente, muitas propagandas serão exibidas durante o jogo.

A escolha por definir a produção do jogo em questão, objeto de pesquisa em artes visuais, como *demo*, deve-se ao acesso restrito aos programas complexos, uma vez que são de difícil e onerosa aquisição, e ao tempo restrito da própria pesquisa. A versão *demo* atende ao tempo e recursos acessíveis ao período da pesquisa, bem como dá a possibilidade de o jogo ser mutante, estando sempre aberto a novas ideias. A versão apresentada é constituída de uma única fase de

plataforma[6]. Essa fase possui início, meio e fim, de modo que o conjunto das imagens tente transmitir a narrativa pensada.

Abaré e a morte das culturas é feito por meio do software livre Construct 2[7]*,* uma *game engine (motor de jogo)* de criação de jogos digitais multiplataforma em *2D, baseados na linguagem HTML 5.* Essa engenharia de jogo permite criar jogos virtuais para *smartphones, tablets,* computadores, navegadores e também console *WiiU e Amazon Appstore,* que são os principais aplicativos e/ou mecanismos para jogos produzidos com linguagem de Marcação de Hipertexto.

A criação e o desenvolvimento de jogos eletrônicos constituem uma tarefa complexa, nas palavras de *Frank Peres Alves:*

> É necessário um profundo conhecimento de programação, além de uma grande experiência com os componentes do hardware. Entretanto, nos dias de hoje, o conhecimento está mais acessível, principalmente se considerarmos a popularização da Internet. É possível conseguir na rede programas e tutoriais que facilitam a pesquisa na criação de jogos, elementares ou mais elaborados, de acordo com o interesse do programador. Além das informações obtidas na rede, é possível trocar experiência com outros usuários em grupos de discussão (ALVES, 2009, p. 118).

O software Construct 2 foi criado pela empresa *Scirra* e lançado para o público em 2007. Está disponível em 3 versões: *Free, Personal e Business. A* versão gratuita possui alguns recursos limitados e outros desativados, como a capacidade para jogos multiplayer (permitir mais de um jogador na mesma partida, ao mesmo tempo), da mesma forma que há a impossibilidade de criar *games* para *Android, iOS, Windows, Mac OS X, Linux, Wii U e Amazon Appstore,* restringindo o uso a computadores e navegadores como o *Firefox,* em que roda também *offline.*

A escolha por essa *game engine* se deu em razão da existência de uma versão gratuita e também da facilidade de acesso a diversos tutoriais de uso, tendo em vista que o domínio da programação de videogames teve de ser iniciado juntamente à pesquisa.

---

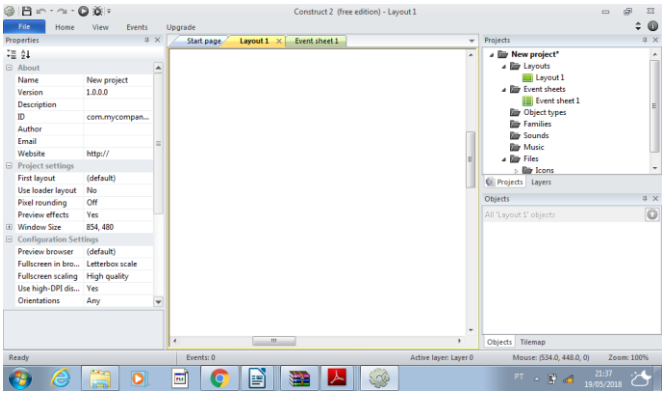
6 Plataforma, na área do videogame, é um gênero de jogos eletrônicos em que o jogador controla um personagem que deve pular em plataformas e passar por diversos outros obstáculos para atingir um objetivo. Esse gênero está presente em vários tipos de jogos diferentes, sejam eles em 2D ou 3D, com ou sem mecânicas de tiro, e de temáticas diversas.

7 Disponível em: <https://construct-2.br.uptodown.com/windows>. Acesso em: 20 nov. 2018.

Figura 3 - *Print* da página inicial do software livre *Construct 2*

Fonte: *acervo pessoal (2018)*

Figura 4 - *Print* da “página de trabalho” do software



Fonte: *acervo pessoal (2018)*

A produção de um videogame necessariamente envolve a realização de diversos estudos antes do produto final, passando pelo roteiro, pela mobilidade dos personagens e suas capacidades, pela definição de quais objetos presentes no cenário serão interativos, pela aparência dos personagens e cenários, enfim, por todos os componentes que dão identidade ao jogo e que têm a função de atrair o

jogador para aquele universo, proporcionando entretenimento e experiência. Todos os elementos devem ser pensados *a priori,* de modo que o universo do jogo, diferente da vida, faça sentido.

2.4 UM FAZER SEMELHANTE AO DA ANIMAÇÃO, MAS DIFERENTE

Entender os procedimentos de uma animação de desenhos animados e longa-metragens faz-se indispensável para entender como funciona a animação de um jogo de videogame. Em ambas linguagens há necessidade da produção de imagens que representem a ação desejada, contudo, as semelhanças são parciais.

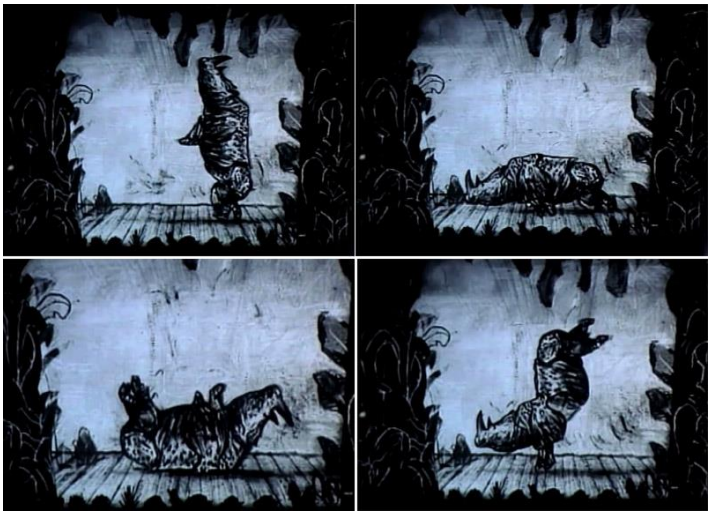
Todos os mecanismos utilizados com a finalidade de produzir uma animação valem-se do mesmo princípio, em que uma sucessão de imagens fixas é rapidamente substituída diante de nossos olhos, seguindo algum tipo de sequência pré-estabelecida e a uma velocidade que pode variar em cada *frame*, quadro ou imagem.

O *StopMotion*, ou "movimento parado", é o nome dado a um técnica especifica de animação, mas seu funcionamento é o mesmos de todas as outras modalidades: uma ilusão de movimento que é conseguida através de uma sucessão de imagens fixas, por meio de fotografias tiradas uma por vez, em que se altera a posição do objeto a cada foto.

Uma outra forma de fazer uma animação em *Stopmotion* é com recortes de papel. Consiste em montar e transformar as imagens utilizando papéis e desenhos recortados que formam personagens ou formas, ambos articulados. Quando vamos animar recortes de papel, é importante que todas as peças permaneçam soltas, para que possam ser manipuladas e trocadas, possibilitando a ilusão de movimento através das fotos sucessivas. Os movimentos conseguidos com esse material são mais limitados, sendo, por exemplo, impossível reproduzir alguns efeitos ou cenas em perspectiva a não ser que sejam utilizados recursos de manipulação de imagens no computador, o que demanda muito mais tempo. O artista sul-africano William

Kentridge é bem conhecido pelas animações em desenho de personagens articulados como na figura 5.[8]

Figura 5 – Sequência de *frames* de um trabalho de William Kentridge



Fonte: *http://elhurgador.blogspot.com/2012/10/rinocerontes-xxvi.html*

O controle do tempo do movimento é essencial para que possamos atingir o efeito desejado na animação. Entender como funciona o processo de produção de uma animação de desenhos animados e dos longa-metragens faz-se necessário para entender como funciona a animação de um jogo de videogame, ou seja, a animação do jogo também ocorre por meio de *frames*. Portanto, para cada ação visível de um jogo de videogame é necessário produzir uma imagem. Porém, dentre as principais diferenças entre as diferentes linguagens, destaco a necessidade de estipular funções aos personagens. Diferentemente da animação, em que tudo o que é representado se dá em relação ao movimento a ser transmitindo de acordo com a história a ser contada, no videogame, cada personagem tem animação independente de cada parte do conjunto de elementos que aparecem na tela — formado pelos personagens, cenários, barras de energia, etc. Por meio de

8 Como sugestão para maior aprofundamento quanto às questões referentes ao fazer uma animação consultar o Trabalho de Conclusão de Curso de Augusto Valdori de Oliveira da Silva (2017), intitulado de PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO USANDO *STOP MOTION*: “O SONHO DO BONECO”. O trabalho envolveu a criação e o uso de ferramentas e procedimentos caseiros atrelados à técnica de *Stop Motion*. A animação emprega a mistura de meios, como o desenho e a fotografia de objetos do cotidiano, entre eles um boneco usado como modelo para desenho de figura humana e personagem principal da animação. Além disso, a animação lida com a montagem de imagens, fazendo uma relação entre ilusão e realidade, vida e sonho do boneco. A fundamentação da pesquisa realizada tem como referências artísticas William Kentridge e Jan Svankmajer, artistas sul-africano e checo, respectivamente, além de dialogar com os primórdios do cinema através das produções de cinema de Georges Méliès.

inteligência artificial (IA), um personagem pode estar caminhando de um lado a outro independentemente de outras ações que estejam ocorrendo simultaneamente. Por exemplo, há um passarinho voando em um lugar da tela que ainda não está visível para o jogador, pois o personagem está parado, dando tiro ou correndo em uma parte do percurso em que esse passarinho ainda não aparece. Mesmo momentaneamente invisível, a animação do passarinho acontece independentemente do que está ou não acontecendo na parte visível ao jogador. Devemos então instruir qual movimento esse determinado personagem irá realizar, em que direção e de que forma, também por meio de códigos que precisam de frames, que, por sua vez, são o que confere a visualidade.

Outra coisa que devemos pensar é na reação dos personagens ao se encontrarem: aquele que seguia de um lado a outro, quando entra em colisão com um segundo personagem, como reagirá? Por exemplo: o personagem A lança um objeto B — a W de altura, por X de extensão, em Y de largura e Z de velocidade —, que entra em colisão com personagem C, cuja reação, por exemplo, é a morte. Dessa forma, arrisco dizer que cada personagem possui personalidade própria, estipulada por seu criador, quase como “brincar de Deus” enquanto se arquiteta um mundo.

Porém, ao menos um personagem desde a *gênesis* terá funções que dependem de comandos que vêm de fora de seu mundo. Para que se tenha uma boa qualidade, é necessário determinar uma animação para cada ação. Por exemplo, o personagem estar parado também configura uma ação. Essa “inatividade” pode ser marcada por um piscar de olhos, uma dança ou um simples bater de pé inquietante de quem aguarda ser controlado — que por sua vez podem ser um desafio ou um convite à aventura, afinal ele é a extensão do(a) jogador(a), sua representação naquele “mundo paralelo”.

Portanto, o movimento de cada objeto que estará visível na tela de jogo tem sua própria animação, a qual ocorrerá de modo independente, mas também na relação com as outras. Pesquisar os mecanismos de produção do *game*, assim como a composição estética dos personagens do jogo, são processos que começam pela experimentação de várias formas de ilustração, onde o objetivo é demonstrar visualmente uma ideia por meio de desenhos, antes do produto final. São ilustrações conhecidas entre os produtores de jogos pela expressão em inglês *concept art*, que busca também dar a definição de um clima ou sensação que o

jogador sentirá ao visualizar uma imagem. Essa impressão é determinada principalmente pela escolha das cores e da iluminação utilizada nos cenários, função conhecida como *mood*, ou “modo” em português, de forma que todas essas pesquisas de ilustração levam ao processo de criação da identidade de um jogo de videogame.

2.5 SOBRE O ENREDO DO JOGO

O jogo possui um enredo que a *priori* é relativamente simples. O personagem principal percorre um cenário, enfrentando alguns obstáculos, até chegar a seu destino, o fim da fase. Porém, o cenário que o personagem percorre não é qualquer cenário, assim como os obstáculos e tudo mais que compõe o jogo e origina sua estética.

Abaré e a morte das culturas desenrola-se sobre a mesma história que aprendemos pelos livros de História Brasileira. Porém, no videogame, a história não é contada de forma romantizada e é acompanhada ainda de um pouco mais de fantasia e de um pessimismo fortemente ancorado na realidade. Entendo que esse sentimento pessimista é caro à humanidade por servir de contraponto ao otimismo, tornando possível o movimento de observar o que foi feito ou está sendo feito e, em uma posição que tenta “prevenir antes de remediar”, oferecer um olhar crítico, outras perspectivas ou, ainda, soluções. Como diz André Lara Resende (2013), “o pessimista é quem capta os sinais de perigo e soa o alarme”.

A fase do videogame tem início em uma aldeia indígena do Brasil, com alguns casebres ao fundo, que ajudam a compor o começo do jogo. O ponto de destaque é um ritual de catequização de indígenas, imagem construída a partir da pintura *Primeira missa no Brasil* (1861), de Victor Meirelles, (1832-1903)[9].

Também no começo da fase, temos a figura de um pajé, personagem que tem a função de alertar o protagonista sobre a existência de criaturas mitológicas que têm como função proteger a floresta. Essa proposição já dá a entender que o jogador não controla algum tipo de herói. O personagem que controlamos é um

9 Ver capítulo “2..7 Produzindo o cenário”.

jesuíta que age de um jeito um pouco diferente do que nos foi contado, mais enérgico, talvez.

Ao longo da fase, há uma floresta densa e colorida, carregada de informações visuais. Ajudam a compor tal cenário algumas criaturas próprias de nossas matas brasileiras, como araras, porcos-do-mato e onças-pintadas. Essas últimas devem ser mortas pelo jesuíta para que ele avance. Quanto mais o jogador embrenha-se na floresta, novas criaturas são encontradas, abrindo-se a possibilidade de entendimento de que o avatar do jogador é o explorador daquela terra; é quem invade um ambiente que não é seu e começa a causar mudanças, estragos.

Entre as criaturas mitológicas que aparecem no caminho de Abaré, há o Anhangá, um espírito que toma a forma de veado e emite pedidos de socorro para atrair o indesejado visitante. Além desse ser mitológico, há um desorientado Mapinguari, ser fabuloso que se assemelha ao homem e tem o corpo todo coberto por grandes pelos que o tornam invulnerável à bala — ele habita a floresta desejando não ser incomodado.

Se mesmo após encontrar esses seres o insistente jesuíta conseguir chegar ao destino tomado como objetivo, qual seja, o fim da fase, ele encontrará uma aldeia indígena. A partir da percepção do pessimismo da vida como algo natural, o conquistador elimina, um por um, cada integrante da aldeia pelo simples fato de não seguirem seus costumes e sua fé. Optei por não dar aos indígenas funções de ataque ou contra-ataque para produzir uma imagem que ficará na mente de quem joga: eles serão eliminados como animais correndo de um lado para o outro, abatidos como na condição de indefesos, enquanto ecoa ao fundo uma oração a Tupã. Um historiador fervoroso pode até criticar a postura dada aos indígenas no *game*, mas acredito que, se eles demonstrassem reação, isso poderia servir como argumento para justificar o porquê de eles serem constantemente dizimados ainda hoje.

O enredo do jogo, que inicialmente seria algo simples e com a pretensão de apresentar a um número maior de pessoas os mitos que são próprios ao Brasil, começou a ganhar outros pesos com a escolha da figura de um jesuíta, e não de um bandeirante, por exemplo, como avatar do jogador. Essa escolha envolve um caráter simbólico, em que não está implícito apenas o ato de matar os membros da tribo. Refere-se justamente à morte das culturas preexistentes e, dessa forma,

pretende estremecer o jogador e provocar reflexões sobre suas possíveis verdades e, talvez, desconstruir algumas noções ainda vigentes acerca das tribos indígenas brasileiras. Entende-se que ainda é bastante recorrente a visão de que os primeiros habitantes do país são selvagens, ignorantes ou seres puros e sem história.

2.6 DANDO VISUALIDADE AO VIDEOGAME

A tela de reprodução de um jogo de videogame em 2D é muito semelhante a uma tela utilizada para pintura ou ainda a qualquer suporte plano para desenho. Dar visualidade ao videogame é basicamente desenhar e, para isso, quanto maior o repertório de técnicas, mais possibilidade podem ser exploradas. Em *Abaré e a morte das culturas* optei por cores mais vivas e linhas marcadas aos objetos que estão mais próximos, nuances de cor para dar ilusão de volume aos corpos, uso de escala nos objetos com intenção de representar profundidade, etc.

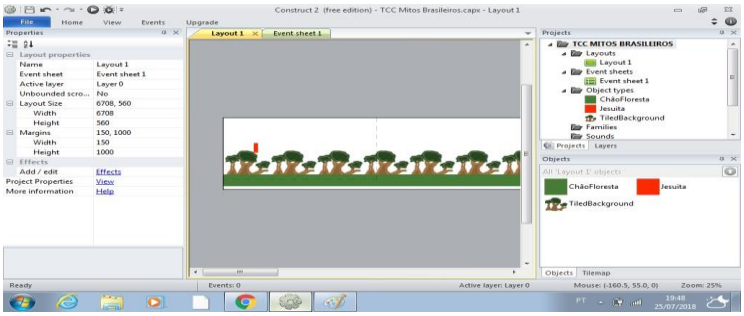
Na produção de um *game* também utilizamos camadas ou planos, normalmente chamadas pela palavra do inglês *layers,* que funcionam como se fossem páginas de papel sobrepostas. Na versão gratuita da *Engine Construtc 2,* são liberadas para uso apenas quatro *layers*, sendo que cada uma tem duas camadas. Podemos mover cada uma das quatro, individualmente.

Geralmente, um dos planos tem a função de servir de “contador”, cuja função é mostrar a quantidade de “vidas” do personagem — que diminuem a cada dano sofrido — ou a quantidade de chances que o jogador tem para concluir o jogo sem que ele seja reiniciado. Também pode servir para contar os itens adquiridos durante o jogo com algum objetivo, por exemplo, moedas que em determinada quantidade são convertidas em uma nova chance no jogo.

Em outra camada que, geralmente, é definida como a camada principal, a ação acontece. Nesse plano os personagens deslocam-se nas direções definidas e cumprem suas funções.

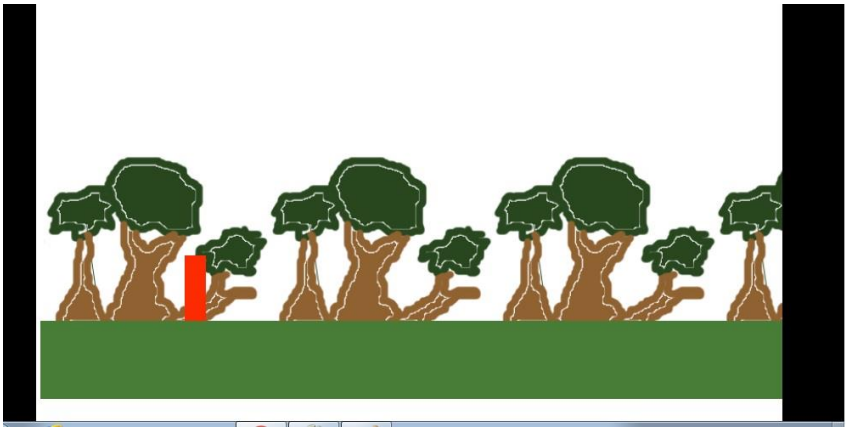
Depois temos a *layer*, que tem a função de servir de cenário e fica atrás ou à frente da camada principal. No caso do *jogo Abaré e a morte das culturas*, é a *layer* onde estão as aldeias, a floresta e a cachoeira. A última camada tem a função de servir de plano de fundo. Normalmente é destinada ao céu, ao sol e às nuvens.

Figura 6 - *Print* entendendo a camadas



Fonte: *acervo pessoal (2018)*

Figura 7 - *Print* entendendo a camada durante o jogo



Fonte: *acervo pessoal (2018).*

A última camada tem a função de servir de plano de fundo. Normalmente é destinada ao céu, sol, nuvens.

Dessa forma, o conjunto funciona como uma janela por onde observamos, a uma certa distância, uma paisagem com elementos que aparecem mais próximos, como flores, galhos, folhas, no plano central os personagens e, na camada mais distante, árvores, montanhas, cachoeiras, pássaros e o sol.

2.7 PRODUZINDO O CENÁRIO

O *game*, por ser um *demo*, surge com apenas uma fase, onde se desenvolve todo o cenário. Quanto ao lugar onde se desenrola o enredo, a história do jogo, não almejei representar nenhuma região específica do Brasil conforme suas características próprias, de modo que o cenário é inventado a partir do recorte da vegetação de diversas regiões de nosso país.

Logo no início da fase, temos uma aldeia com indígenas catequizados participando da missa. Para tal, usei, como fonte de inspiração, algumas pinturas que buscam retratar a primeira missa realizada no Brasil, como dito anteriormente.

Figura 8 - "Primeira Missa no Brasil"- Victor Meirelles, (1832-1903)

Fonte: *http://deniseludwig.blogspot.com/2013/04/arte-em-pinturas-na-historia-o.html*

Figura 9 – autor desconhecido

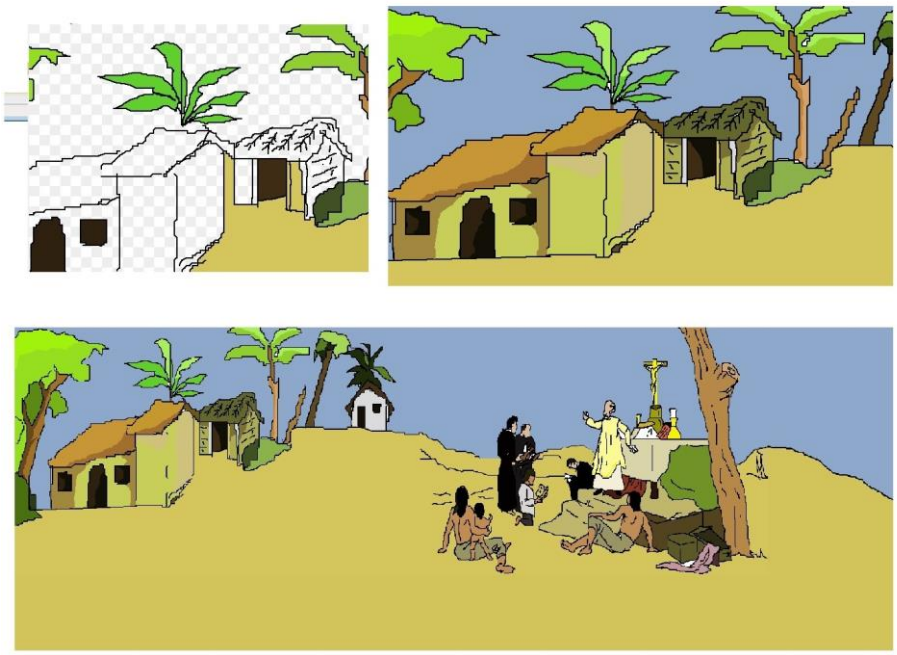
Fonte:https://historia334.files.wordpress.com/2011/04/jesuitas1.jpg

Figuras 10 a 15 – *Print* Desenhando a missa e celebrando a Eucaristia

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Há também no cenário algumas dunas, onde estão as casas, algo que poderia remeter a algum lugar de nosso litoral.

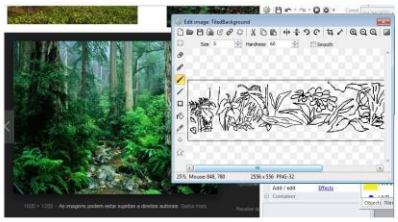
Figuras 16 a 18 – *Print* E assim se fez

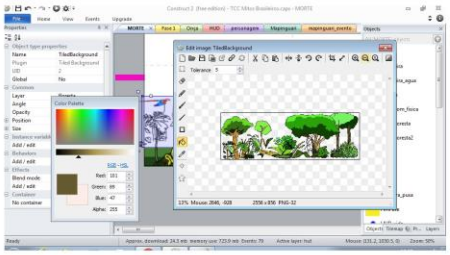


Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Com a intenção de reproduzir um pouco da densidade que a Floresta Amazônica oferece, fiz uma breve pesquisa de imagens da vista de dentro de florestas. A partir da junção dessas imagens, o cenário começou a tomar forma: um ambiente muito rico e carregado de informação, com árvores e folhas das mais diversas, troncos, plantas rasteiras, mata fechada, quase claustrofóbico.

Figuras 19 a 21- *Print* A terra produziu plantas, árvores e frutos





Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Figura 22 - Camada à frente em primeiro plano

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

O restante do cenário relaciona-se em boa parte com a floresta e conta com uma cachoeira, que possui unicamente função estética, seguida de um riacho que

impõe um pequeno desafio ao jogador. Ele deve conseguir saltar sobre tocos de madeira que flutuam na horizontal em ritmo desconexo para conseguir avançar em sua cruel empreitada.

Ao final da fase, temos uma aldeia com três ocas, onde deve acontecer o genocídio. Busquei representar as ocas com base em fotografias.

Figura 23 – registro de oca

Fonte: https://www.dicionariotupiguarani.com.br/dicionario/oca/

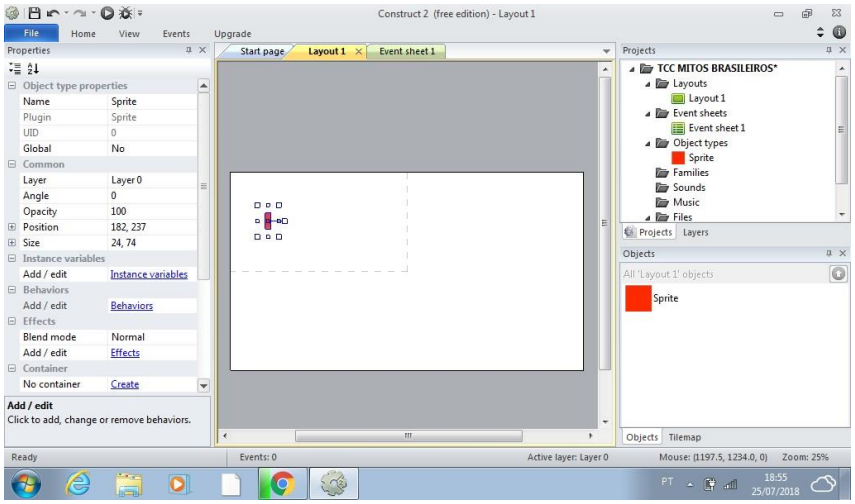
2.8 OS PERSONAGENS E SUAS FUNÇÕES

As cenas de todos os jogos precisavam ser compostas através de diversas imagens bidimensionais situadas de tal modo que representassem o posicionamento específico de cada um dos elementos que compunham as cenas. Uma animação de um jogo em duas dimensões é representada por uma sequência de *sprites*[10] exibidos em sucessão. Uma caminhada pode ser representada através de uma alternância entre um *sprite* que exibe o personagem pisando com o pé

10 *Sprite*- Objeto Gráfico estático, animado, e interativo ou não, que representa personagem, objeto, ou parte do cenário, dentro de uma 'cena' ou situação do jogo. Ou seja, é qualquer coisa que possamos ver, basicamente.

direito, seguido por outro *sprite* no qual o mesmo personagem esteja pisando com o pé esquerdo, dando a sensação de que ele está caminhando.

Figura 24 - *Print* da área de trabalho do *Construtc 2*, colocando o primeiro *sprite*.

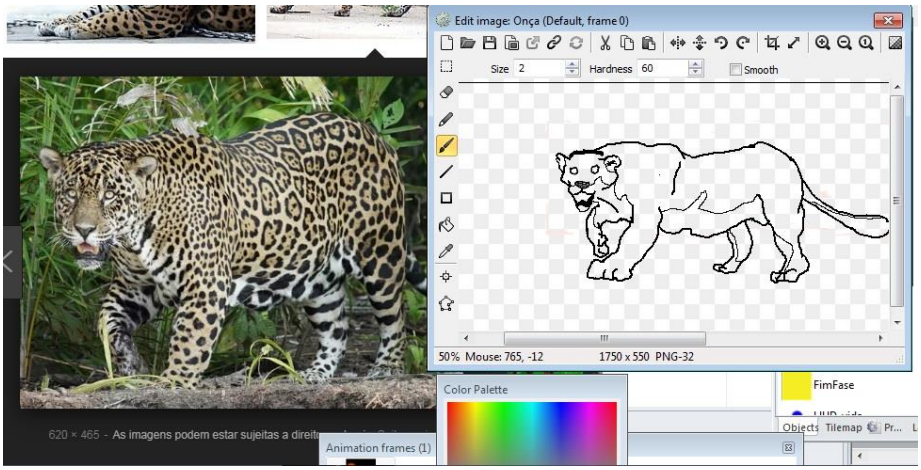


Fonte: *acervo pessoal (2018).*

2.8.1 Fauna

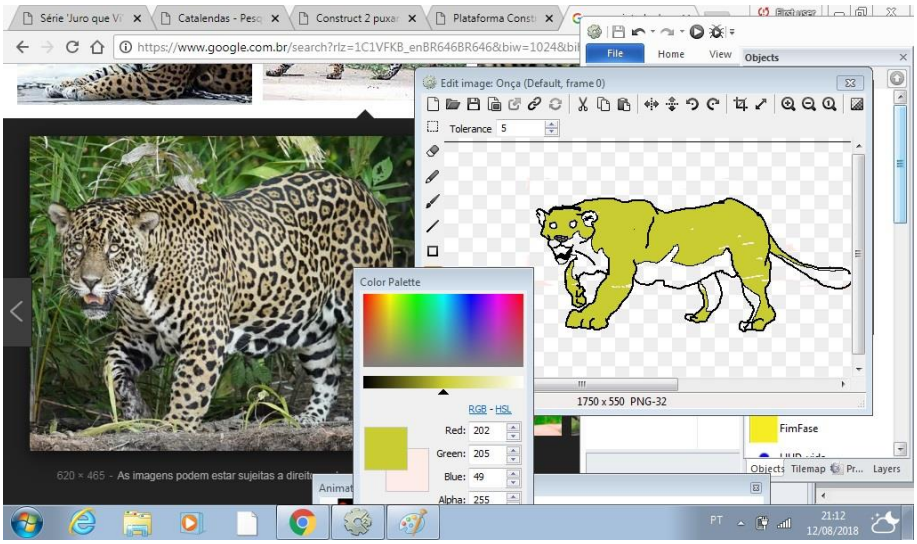
O primeiro personagem com movimento — e, portanto, com algum tipo de Inteligência Artificial — que decidi produzir foi a onça-pintada. O maior felino das Américas, esse animal é um dos símbolos da Floresta Amazônica. Para produzir uma representação do “bichano” busquei por imagens no Google Imagens.

Figura 25 – *Print* a onça



Fonte: *acervo pessoal (2018).*

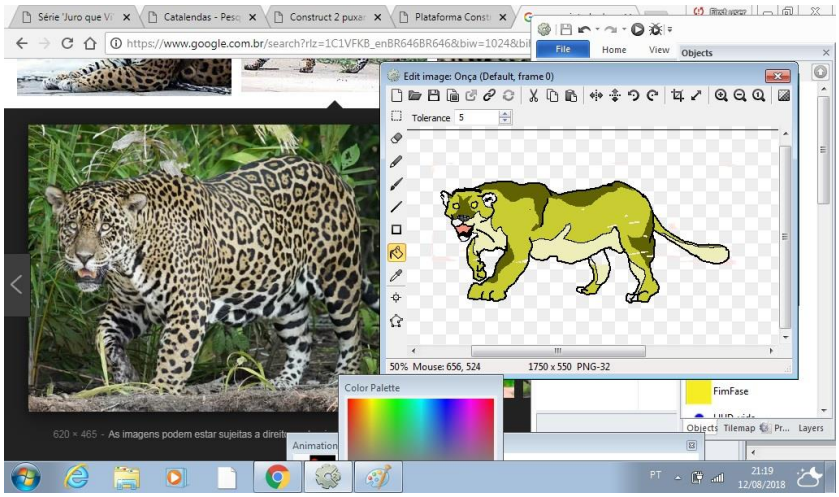
Figura 26 – *Print* a onça 2



Fonte: *acervo pessoal (2018).*

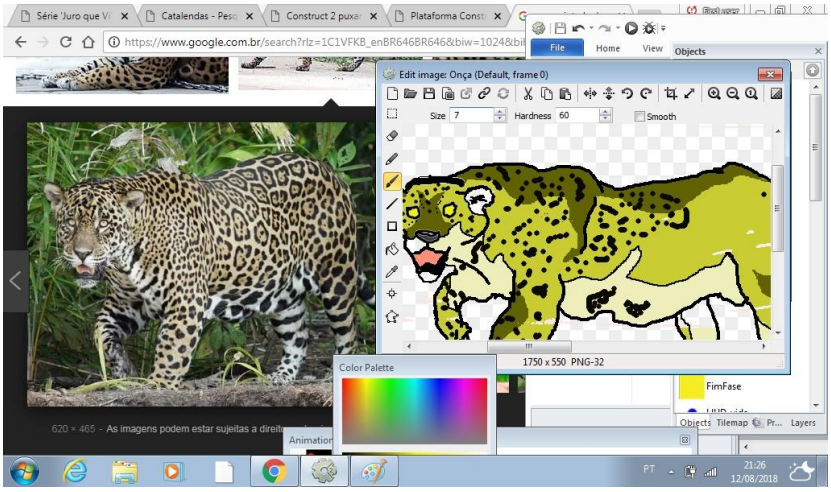
A onça-pintada é um felino poderoso e, ao mesmo, tempo gracioso, que quase como um espírito, esgueira-se pela mata, sobe em árvores, atravessa rios a nado e só é percebida pela presa geralmente quando já é tarde demais. Esse animal extremamente belo e cercado de mistério, instiga medo, mas também excita o bicho-homem, que cobiça sua beleza e ainda hoje comemora o abate cruel de uma caça. Portanto, pareceu-me necessário ter a onça-pintada como um dos personagens do videogame.

Figura 27 – *Print* a onça 3



Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Figura 28 – *Print* a onça 4

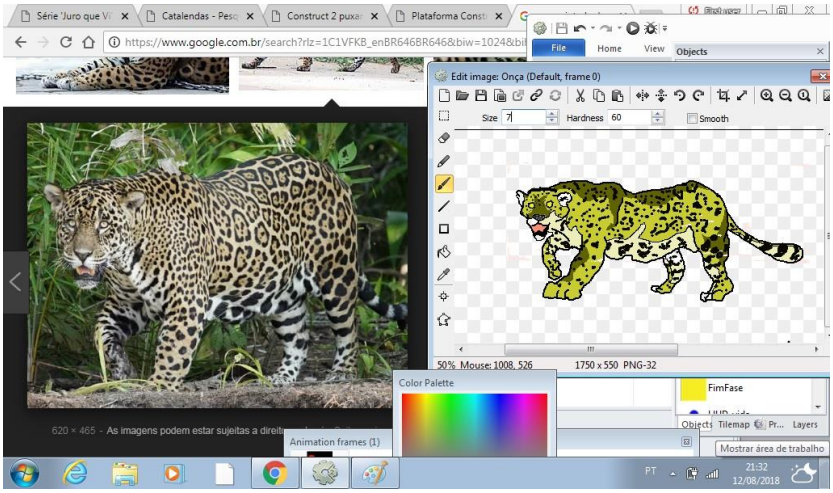


Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Quanto à função dela no jogo, por ser o único personagem que vem de encontro ao jesuíta desde o início da fase, decidi que ela atuaria como quem tenta expulsar o visitante indesejado. Com a intenção de deixar o videogame um pouco mais desafiador a quem joga, conferi a ela, além da função de ir de encontro ao jesuíta, um mecanismo de “replicação aleatória”, que dá a ilusão de que são muitas onças. Por ser aleatório, nunca se sabe quando vai surgir um outro animal, ou dois, ou vários ao mesmo tempo.

Ainda com a intenção de conferir toda imponência que a onça-pintada pintada exige, conferi à personagem o rugido tão belo quanto ameaçador que ela possui. Realizei uma busca no *Youtube,* pois nunca tinha escutado o som que o animal emite, e me peguei imaginando o quão desesperador deve ser estar em uma mata fechada enquanto ouve-se tal sinfonia. No entanto, com um tiro nosso personagem retira toda a vida do bicho, ou seja, o jesuíta continua sendo “o cara mau” de nossa história.

Figura 29 – *Print* E assim se fez 2



Fonte: *acervo pessoal (2018).*

O segundo personagem produzido com IA, na verdade, foram dois, com a mesma função e inteligência, porém em ritmos diferentes: as araras azul e vermelha. Às araras, não foi concedida nenhuma função de ataque, assim como o personagem não tem possibilidade de atacá-las, por estarem ocupando o espaço acima da “zona de colisão” do jesuíta e um ritmo diferente do dele.

Para os pássaros, portanto, foi concebida a função de executar um voo vertical de uma ponta a outra da “fase”, e, ao chegar ao fim, reiniciar sua trajetória. Além do cenário, para auxiliar na produção de uma atmosfera própria à floresta, as araras também emitem sons característicos, ajudando a estruturar a sinfonia da mata.

Figura 30 – *Print* arara

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Figura 31 – *Print* arara 2

Fonte: *Acervo pessoal (2018).*

Figura 32 – *Print* arara 3

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

É relevante dizer que embora não habite a floresta e, sim, a caatinga, a arara-azul, a exemplo da arara-vermelha e da onça-pintada, também constitui símbolo de nossa fauna. Ela serviu, inclusive, de personagem principal de duas animações conhecidas internacionalmente, *Rio* e *Rio* 2.

Figura 33 - Jade e Blu (foto de divulgação animação Rio)

Fonte: *http://g1.globo.com/natureza/noticia/2011/04/conheca-especies-reais-que-originaram-personagens-do-filme-rio.html*

Importante ainda ressaltar que, durante o processo de produção do jogo *Abaré e a morte das culturas*, as araras-azuis foram declaradas extintas da natureza.

> A constatação veio de um estudo que durou oito anos, coordenado pela BirdLife International, responsável pela classificação de aves na lista Vemelha da União Internacional para a conservação da Natureza (IUCN da sigla em inglês). A entidade recomenda a reclassificação de categoria desses animais. (MOTTA, 2018, Doc. Eletrônico).

Ao que parece, por mais pessimista que o jogo possa apresentar-se, ainda não é tanto quanto a vida.

2.8.2 O Pajé

Na definição comum, *pajé* é uma palavra de origem tupi-guarani utilizada para denominar a figura do conselheiro, curandeiro, feiticeiro e intermediário espiritual de uma comunidade indígena. No *jogo Abaré e a morte das culturas*, esse é um personagem de ligação com a história do jogo, ou seja, é ele quem vai informar a quem joga sobre a existência de diversos seres que têm a função de

proteger a floresta. Já no começo da fase, na aldeia onde acontece a missa, ele figura como um símbolo de resistência. Embora esteja convivendo com os *abaré*, é representado como alguém que se mantém firme à sua fé e, para que represente a resistência pretendida, a figura está de pé, um pouco mais à frente do que os outros que participam da missa. Suas vestes são próprias dos indígenas.

Esse personagem é quem alertará nosso atroz religioso sobre os espíritos que protegem a floresta, antes que ele se embrenhe na mata. A forma com que o pajé emitirá seu alerta ocorre logo no início do jogo, onde uma breve animação seguida de áudio introduzirá o jogador na desventura.

Figura 34 - *Print* Pajé

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

2.8.3 Seres Mitológicos

O A palavra “folclore” é definida pelo dicionário digital Aulete[11] como “um conjunto das manifestações da cultura popular e das tradições de um povo, como músicas, danças, lendas e crenças que fazem parte do folclore de uma nação”. Ainda na definição, é associado a mentira, invenção, lenda. Contudo, pondera Andriolli Costa (2018, Doc. Eletrônico), o termo não deve ser tratado como sinônimo de “lendas” e “mitos”:

> Estes fazem parte de um braço do folclore, a literatura oral. Na realidade, todos os modos de sentir, pensar e agir de um povo guiados e repetidos pela tradição são folclóricos: gestos e posturas, pratos típicos, cantigas de roda, danças e festas populares também fazem parte desse mesmo guarda-chuva.

11 Disponível em: < http://www.aulete.com.br/folclore>. Acesso em: 20 nov. 2018.

O conceito de folclore é muito abrangente e dá margem a muitas discussões, por exemplo, acerca de o termo ser ou não pejorativo, entre outras problemáticas, o que exige muita cautela na escolha por seu uso. Devido à complexidade que envolve trabalhar com vistas a uma conclusão com atitude e responsabilidade necessária, considero que isso ultrapasse o limite de tempo possível deste trabalho.

Em virtude do que foi apresentado, ainda que o conjunto do jogo gire em torno de mitologias brasileiras, trato os personagens fantásticos que estão no jogo como sendo próprios aos mitos indígenas.

Para contextualizar os personagens em relação a sua ambientação de maneira que os tais seres estejam presentes no enredo do videogame, houve a tentativa de criar representações próximas ao que eram antes do catolicismo, seguindo a ordem em que foram criados.

Mapinguari: é um animal fabuloso presente nas regiões do Amazonas, Pará e Acre, e é necessário ter em mente que em cada um desses estados, a lenda varia um pouco por incorporar costumes próprios da região. O que é, entretanto, consenso é que o Mapinguari assemelha-se ao homem e, na lenda mais corrente, tem seu corpo todo — com exceção da parte que corresponde ao umbigo — coberto por grandes pelos que o tornam invulnerável à bala. Ainda segundo o conto, é gigante, feroz, desengonçado e ajuda a proteger os animais da floresta dos caçadores, a quem ele atrai com gritos de socorro antes de devorar suas cabeças. Uma das possíveis origens do ser mitológico Mapinguari diz que as fisionomias atribuídas a ele foram inspiradas na figura do bicho-preguiça gigante, que habitou as Américas em tempos remotos.

Figura 35 - Réplica da preguiça gigante 'Eremotherium laurillardi' exposta pela UFTM, em Uberaba (MG) (Foto: L.Adolfo/AE)

Fonte: http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2011/10/replica-de-preguica-gigante-e-exposta-notriangulo-mineiro.html

Figura 36 – *Print* Mapinguari

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

No jogo *Abaré e a morte das culturas*, ao Mapinguari foi concedida a Inteligência de ficar deslocando-se de um lado a outro em um espaço determinado. Enquanto caminha desengonçado, ele desfere golpes no ar, que servem para reduzir a vida de nosso jesuíta e machucá-lo de golpe em golpe. Assim como na lenda, o bicho não morre com tiros de espingarda e, para que consigamos passar por ele, é necessário esperar o momento em que a criatura ergue seus braços em um movimento de distração.

Anhangá: trata-se de uma entidade poderosa, que não possui uma aparência definida, mas muitas: às vezes aparece como tatu, boi, peixe. Segundo a lenda, geralmente é visto como um veado-branco com manchas vermelhas nos olhos, figura 37, que, às vezes, lembram uma cruz. Quando um desavisado tenta caçá-lo, ele assume sua forma antropomórfica, figura 38, e nunca mais o pobre-diabo do caçador é visto. Uma nota bastante importante sobre Anhangá é que, com a chegada das missões jesuíticas, esse espírito protetor das florestas passou a ter sua identidade distorcida. A catequese utilizou-se de um teatro carregado de símbolos para desconstruir as fés que aqui existiam e, logo, a entidade passou a ser associada a mais uma face do demônio, não a toa o diabo é conhecido como aquele que possui várias faces. Contudo, como visto, em nada o espírito Anhangá se assemelha à completa maldade que a entidade cristã representa.

Figura 37 – *Print* Anhangá

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

No jogo, esse personagem foi contemplado com a função de perseguir o jesuíta a partir de um ponto específico da narrativa. Quando nosso religioso segue sua empreitada de carnificina, o espírito da floresta o persegue em sua forma antropomórfica. Por outro lado, quando nosso doutrinador de indígenas volta na direção de Anhangá, ele aparece na forma de veado.

Decidi que no jogo seria impossível matar a entidade, de modo que o jogador deve fugir ou deslocar-se o mais rápido possível ao fim da fase para evitar o espírito. Caso não consiga, resta-lhe a morte e o recomeço no jogo.

Figura 38 – *Print* Anhangá antropomórfico

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Curupira e Caipora: a representação dessas duas criaturas, que gostam de provocar ilusões a todos aqueles que matam animais sem seu consentimento, já é bastante conhecida no imaginário nacional. No jogo têm função de alívio cômico, de modo que o pequeno esverdeado com cabelos cor de fogo e pés virados para trás, acompanhado desse outro ser mitológico sem gênero definido, aparecem em duas pedras fazendo gestos obscenos e alterando constantemente seus tamanhos e movimentos, impondo mais um desafio ao jogador.

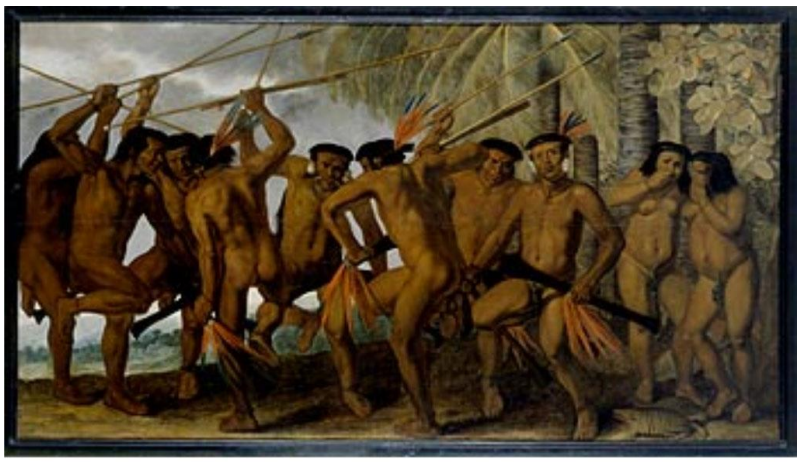
Figura 39- Curupira e Caipora

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

2.8.4 Tomadia

Os personagens que se encontram ao fim da fase, o objetivo da investida do jesuíta, são indígenas que não representam nenhuma etnia específica. Porém, para retratá-los, baseei-me em pinturas feitas no século XVII pela Companhia Holandesa da Índias Ocidentais, que tinha como função central a preocupação documental, valendo-se de técnicas de pintura.

Figura 40 – Alberteckehout Dança dos Tapuas



ALBERT ECKHOUT (1610-1666): *Dança dos Tapuias*, Séc. XVII.
Óleo sobre tela, 168 x 294 cm.
Copenhagen, Museu Nacional da Dinamarca.

Fonte: http://www.dezenovevinte.net/obras/ra_indianismo.htm

Figura 41 -Abatidos feito gado

Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Na feitura dos índios, foi necessário produzir um por um, diferentemente das onças-pintadas, onde foi possível utilizar um mecanismo de repetição que acaba dando a ilusão de que a cada momento surge uma nova onça. Ainda devido ao fato de cada indígena ter sua própria aparência, a semelhança entre eles é que todos estão nus e correm de um lado a outro na distância a eles determinada na *layer*, como se estivessem apavorados. O ato de toma no jogo se dá com a morte dos indígenas, que explodem com os tiros desferidos pelo Abaré, representando a "morte das culturas" que o título do jogo carrega.

2.8.5 Abaré assassino!

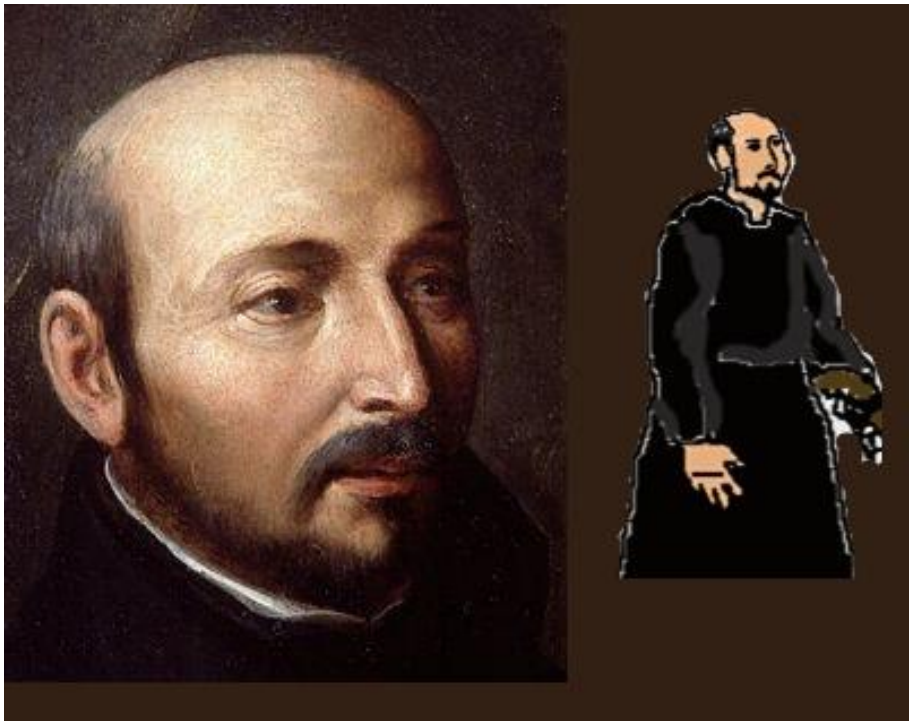
O personagem jogável, representado por um jesuíta, foi em tudo o mais complexo, por ter maior número e maior complexidade de movimentos. Como vem sendo demonstrado ao longo do trabalho, para cada ação é necessário produzir um conjunto de imagens, uma animação por ação, dessa forma também foi necessário pensar e pesquisar formas de representação das ações a serem executadas pelo personagem de acordo com o conjunto do jogo. Tais decisões envolveram o uso dos mais diversos elementos próprios à linguagem visual, como composição, contrastes de cores, figura e fundo, sendo o conjunto do jogo um fazer que considero semelhante ao artesanal.

Para a identidade visual de nosso avatar, em um primeiro momento, busquei inspiração na figura de um dos responsáveis por fundar a Companhia de Jesus (1543). O nome de Santo Ignácio de Loyola é provavelmente o mais facilmente lembrado quando há referência à figura de um jesuíta, de acordo com figura 42. Contudo, conforme os estudos foram avançando e as memórias sobre o mito do descobrimento foram reavivadas em minha memória, recordei-me que o padre José de Anchieta, figura 43, missionário da Companhia de Jesus, também conhecido como "Apóstolo do Brasil", foi quem teve um papel de suma importância na descaracterização das crenças que aqui havia.

> Anchieta construiu uma poesia e um teatro de símbolos e signos maniqueístas frutos da articulação ou da tradução de elementos cristãos e elementos nativos, tais como Tupã- Deus e Anhangá – Demônio, mas o método mais eficaz foi generalizar o medo, já tão vivo no índio, aos espíritos malignos, estendendo-os a todas as entidades que se manifestavam no transe sempre presente nos seus rituais tradicionais. As cerimônias indígenas de relação com os mortos foram vistas como sintomas de barbárie e de demonização. Sob o olhar do colonizador,

> os gestos e ritmos tupis são resultados de poderes violentos de espíritos maus. (OLIVEIRA, 2005; p.21)

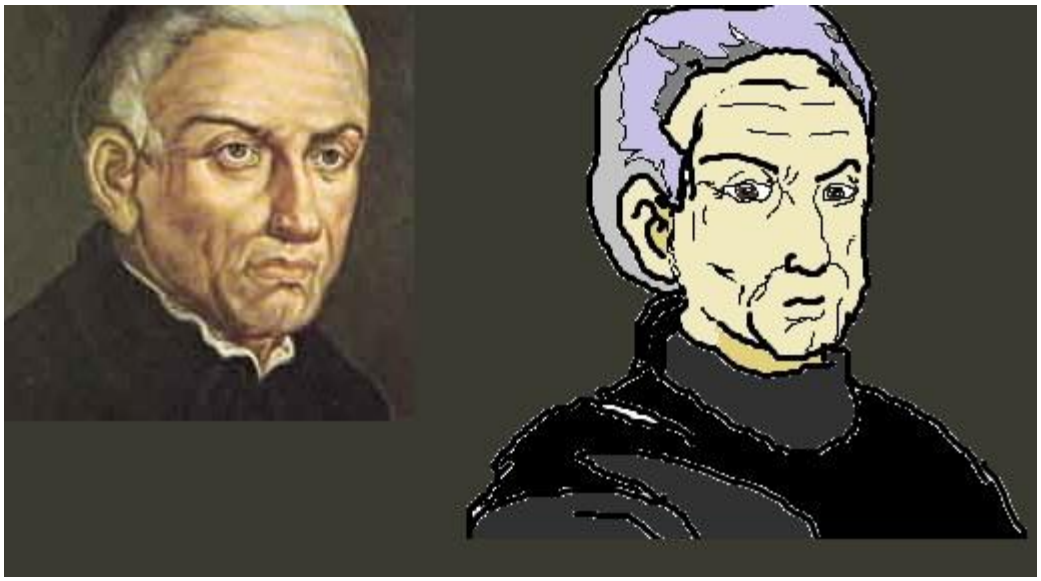
Figura 42 – Santo Ignácio de Loyola



Fonte: *acervo pessoal (2018).*

Em vista disso, pareceu-me justo conferir a nosso avatar algumas características que o remetessem a essa figura.

Figura 43 – Um homem santo! Pe.José Anchieta



Fonte: *acervo pessoal (2018).*

3 O ESTADO É LAICO...GRAÇAS A DEUS!

Embora, em um primeiro momento, esse videogame possa ser frequentemente associado a um ataque ao cristianismo, novamente reitero que em nada busco atacar as diversas fés, inclusive a cristã. Busco, antes e além disso, propor reflexões, por meio do jogo de videogame, quanto às formas impositivas e violentas de introdução de um conjunto de costumes como sendo melhores ou mais verdadeiros que outros. Assim, busco ainda convidar a outros pensamentos acerca dos estereótipos que envolvem tanto a imagem dos indígenas e as culturas nativas quanto à fantasia constantemente reproduzida acerca da relação dos nativos com os portugueses.

Quando nos debruçamos sobre a formação do Brasil, desde o que é comumente chamado “descobrimento”, o mínimo e mais coerente gesto seria substituir o termo por “invasão”, “tomada” ou “apropriação”. Com esse ato, encontramos um processo de ocupação que se deu pela força e foi forjado sob o signo da fé católica. É impossível, pela fundação cristã, dissertar sobre a construção da identidade nacional sem mencionar o catolicismo. O preâmbulo de nossa Constituição da República Federativa do Brasil, promulgada em 5 de outubro de 1988 está, inclusive, sob “a égide de Deus”, segundo o seguinte enunciado:

> Nós, representantes do povo brasileiro, reunidos em Assembléia Nacional Constituinte, para instituir um Estado Democrático, destinado a assegurar o exercício dos direitos sociais e individuais, a liberdade, a segurança, o bem-estar, o desenvolvimento, a igualdade e a justiça como valores supremos de uma sociedade fraterna, pluralista e sem preconceitos, fundada na harmonia social e comprometida, na ordem interna e internacional, com a solução pacífica das controvérsias, promulgamos, sob a proteção de Deus, a seguinte Constituição da República Federativa do Brasil. (BRASIL, 1988).

Trata-se, portanto, de uma realidade histórica, social e cultural incontestável. Contudo, nesse quadro em que o Brasil foi forjado, é comum negar a significativa participação dos povos indígenas e das comunidades afro-brasileiras no processo da composição identitária brasileira.

Quando retomamos o mito do descobrimento, acredito que a imagem mais recorrentemente construída em nossa imaginação seja a das caravelas chegando à beira-mar do Novo Mundo, com muitos indígenas alegres e nus recebendo os destemidos aventureiros com alegria, pureza e que, por tamanha ingenuidade,

precisam aprender sobre a vida. É um repertório visual que se assemelha, e muito, com as descrições presentes na carta de Pero Vaz de Caminha sobre os povos que aqui viviam, apresentados como seres dotados de uma certa inocência e ingenuidade e também aptos a aprenderem os costumes do homem europeu, conforme a missiva:

> Parece-me gente de tal inocência que, se homem os entendesse e eles a nós, seriam logo cristãos, porque eles, segundo parece, não têm, nem entendem em nenhuma crença. [...] não duvido que eles, segundo a santa intenção de Vossa Alteza, se hão de fazer cristãos e crê em nossa santa fé, à qual preza o nosso Senhor que os traga, porque, certo, esta gente é boa e de boa simplicidade. (FUNDAÇÂO BIBLIOTECA NACIONAL, Doc. Eletrônico).

Em parte, é conhecimento compartilhado que, com a pretensão de unir todos os povos e etnias que ocupavam o imenso território, a catequese foi o instrumento de doutrinação e união. Porém, geralmente, quando o mito do descobrimento é contado, ignoram-se as especificidades da vida dos que aqui habitavam antes dos europeus. Todo povoado colonizado surgia em torno de uma igreja ou capela e, nessa proporção, um antigo culto deixava de existir ou era incorporado “à verdade salvadora”, sendo considerado ruim ou, ao menos, passível de neutralização. Pensando que era comum entre algumas tribos nativas destinar os vencidos aos rituais antropofágicos, com a crença de incorporar suas forças, também na reestruturação das crenças e das culturas há uma espécie de antropofagia, de modo que os costumes e os ritos dos vencidos tendem a ser incorporados.

Por um lado, não podemos negar a influência decisiva do cristianismo na formação nacional do povo brasileiro, pois estaríamos nos contrapondo ao óbvio. Por outro, também não podemos negar que, talvez não na mesma medida, tanto os costumes dos nativos quanto dos africanos escravizados estão presentes na identidade nacional, ainda que muitas vezes o comum é que sejam tratados como chacota, grupo insignificante, perverso, ruim. O processo antropofágico também serviu para dar uma nova face as muitas já atribuídas ao demônio.

Em outros tempos, na Europa, o simpático deus Pã teve seus traços apropriados pela igreja católica na construção da imagem do diabo, e para isso utilizaram seus cascos, chifres, rabo e virilidade (BBC NEWS, 2016). No hemisfério sul, outro deus da floresta teve sua imagem incorporada à figura mais temida do universo católico, muito embora, da mesma forma que o deus grego, Anhangá em nada se assemelhava com a pura maldade. Infelizmente essas distorções foram tão

bem tecidas que ainda hoje algumas escolas com fundamentação cristã tratam o imaginário popular como incompatíveis com a crença do Deus cristão, por entender que as figuras presentes nas culturas populares são “coisa do demônio”.

É justamente em cima dessas noções deturpadas que me interessa friccionar, valendo-me para isso de uma pequena parcela do que contempla a cultura popular no que tange aos seres mitológicos. Na mesma medida, também importaram ao trabalho as crenças que aqui havia antes dos europeus, a partir das quais busco construir o jogo, de modo que os tais seres das mitologias indígenas estejam presentes no enredo do videogame, na tentativa de criar representações próximas ao que eram antes do catolicismo.

Parafraseando o poema *Erro de Português*, de Oswald de Andrade (1890-1954): talvez, se fosse uma manhã de sol, os índios teriam despido os portugueses. E, deixando um pouco o lirismo de lado, em vista do que venho apresentando, espero deixar manifesta minha intenção, não de negar o que nos foi apresentado como a história oficial, mas de ver os acontecimentos sob outra ótica, a dos vencidos ou dos povos tomados. Apesar da grande diversidade de etnias indígenas que aqui habitavam, as representações dessas populações ao longo da história tendem a ser analisadas a partir de duas vertentes:

> [...] as de caráter positivo, que idealizam o encontro com os habitantes de um paraíso primordial, de corpos e fisionomias perfeitas, e as de caráter negativo, surgidas a partir da intensificação da conquista e tentativas de colonização. No entanto, as discussões acerca dos ideais do “bom” e “mau” selvagem não consideravam portanto o ser “real”, sendo que todas as imagens formavam uma só figura mítica. (OLIVEIRA, 2005, p.17)

Em decorrência de toda a negação que permeia as histórias do nosso país, acredito ser necessário falar sobre as questões indígenas, mas sob uma ótica diferente da que foi citada por Manoela Freire de Oliveira. É comum que tenhamos estruturado em nossa mente uma relação de “nós com eles”, de modo que eles, os indígenas, sempre são vistos como alienígenas nas estruturas da sociedade que vivemos, sempre à margem.

Por outro lado, quando nos colocamos a pensar sobre as primeiras imagens dos indígenas de nosso tempo, modeladas no imaginário nacional, é comum que essas etnias sejam tratadas como “miseráveis” que vivem de fazer artesanato, entendendo que no Brasil a essa prática é atribuída conotação inferiorizante em relação à suposta “grande arte”. Além disso, indígenas são muitas vezes vistos como “vadios que não servem para trabalhar”. Essa noção, inclusive, ainda é

erroneamente usada como justificativa quanto ao motivo dos negros escravizados terem sidos trazidos para a Colônia. Não bastasse isso, ainda em nosso tempo são tachados de ignorantes que precisam que lhes seja fornecida “a verdade”.

De tempos em tempos, o homem branco de bom coração — ou o “cidadão de bem”, no sentido usual das redes sociais na atualidade — e os estrangeiros que vêm filmar um documentário e para nos vender depois visitam, ambos, um local reservado aos nativos, pintam o rosto, provam um cigarro de palha, assistem admirados algum ritual, até dançam com um largo sorriso no rosto. Então livram-se da culpa, que “não é sua”, e logo voltam para a civilização, como um Pero Vaz de Caminha de seu próprio tempo, cheios de boas histórias para contar, o que mantém a estruturas sociais que já estão postas.

À medida que o videogame *Abaré e a morte das culturas* foi ganhando corpo, percebi que seu alcance poderia ser muito maior do que eu havia pretendido. Penso que este trabalho não deve ser encarado apenas como uma crítica ferrenha ao aculturamento, pela civilização branca cristã e ocidental, de todas as complexas sociedades indígenas que aqui habitavam. Não se trata de um mero repúdio, mas, antes, de uma abertura a reflexões críticas.

Também não se trata de mostrar algo verdadeiramente indígena, interpretando suas manifestações, mas de repensar sobre os enunciados que foram construídos para representá-los. Os discursos e imagens sobre os índios que recorrentemente emergem nas cenas comemorativas, seja dos 500 anos do Brasil ou do Dia do Índio. Apesar de bastante presentes, tendem a ser estereótipos ou idealizações de indígenas heroicos, com atitudes cavalheirescas, em harmonia aos grandes senhores portugueses, como foram representados, por exemplo, por meio da literatura indianista nos romances de José de Alencar produzidos no século XIX, *Ubirajara* (1874), *O guarani* (1857) e *Iracema* (1865). Em todas essas abordagens, os rituais indígenas geralmente são uma fonte de espetacularização, representados como elementos excêntricos e bonitos na composição de uma coleção ou de um zoológico privado.

Entre as intenções que permeiam este trabalho, está a de um *posicionamento tupiniquim*, de modo que sejam estreitadas as relações entre nós e eles, para uma percepção acerca da imagem identitária de cada grupo e dos elementos de ambos que compõem a identidade nacional. Talvez isso também signifique uma denúncia contra nosso sistema educacional e contra o modo em que

se dão as relações com o saber em todos os campos que delimitam as verdades, de forma que é preciso haver alguma espécie de reconciliação das gerações com sua história e com a história do país ou, dito de outro modo, um religar com o passado.

Tupi or not tupi that's the question — já nos provocou o *Manifesto antropofágico* (1928), de cujas ideias, de autoria de Oswald de Andrade, enamorei-me bastante. Algumas inclusive influenciaram minha formação como pessoa e também este trabalho, por meio do qual também estou propondo recontar metaforicamente a história do mito do descobrimento do Brasil. O manifesto soa como uma tentativa de manter os indígenas em sua pureza natural, algo que não insinuo, porque entendo que uma identidade tupiniquim só existe devido à assimilação de outras culturas. A identidade brasileira constrói-se então desde a invasão e existe como um amontoado de fragmentos de culturas exteriores.

Não sendo possível alterar o que já foi feito, devemos procurar formas de deixar em evidência os inúmeros erros desde a apropriação do que chamamos Brasil e trabalhar a partir de um movimento de debruçar-se sobre o passado, atividade que só é possível com o olhar de nosso tempo. Quando analisamos o passado, podemos recontar histórias omitidas e pensar sobre os desdobramentos dos acontecimentos que nos foram contados a fim de entender a ocorrência de fatos ruins, errados e de extrema crueldade.

Pondero que esse jogo de videogame pode ser utilizado como um instrumento de nosso tempo, uma vez que é carregado de imagens simbólicas, e pode contribuir para desconstruir algumas verdades acerca das relações com os indígenas e também construir outras perspectivas. Além disso, é um mecanismo capaz de expandir imagens simbólicas ainda presentes no imaginário nacional que são constantemente reproduzidas nos diferentes produtos culturais, tais como a literatura e as diversas formas de mídia ou mesmo pelo Dia do Índio. Em alguma medida esse jogo pode ser usado para desconstruir esses estereótipos.

O videogame ainda pode ser entendido como um meio de possibilitar a expressão de problemas antigos e persistentes, mas ainda não resolvidos ou sequer enfrentados com novos olhares.

O jogo e toda a argumentação escrita que o acompanha não devem servir com um “mecanismo de jesuítas”, para levar a todos, a todo custo, a “verdade de nossas memórias”, mas, sim, outras perspectivas. Nesse jogo, assim como na vida, não existem heróis e, utilizando a fantasia construída em um videogame, proponho repensar as fantasias acerca do Brasil.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de produção deste Trabalho de Conclusão de Curso pode ser entendido como um constante processo de muitas aprendizagens, desde antes de sua produção, quando as ideias que busquei executar começavam a tomar alguma forma. Nessa jornada bastante exaustiva, de algumas noites em claro, também por necessidade pessoal de fugir de alguns pensamentos, descobri muitas velhas histórias que considero cheias de preciosidades e encantos, presentes no imaginário nacional: Nego D'Água, que negro, careca e com mãos e pés de pato, derruba a canoa dos pescadores se lhes negarem um peixe; a velha Matinta Perera, que se transforma em um pássaro agourento, põe-se a assobiar e só para quando alguém, já bastante incomodado com todo o barulho, oferece-lhe tabaco ou alguma outra iguaria, além disso, quando na forma de velha, a maldita sai oferecendo as moças “quem quer?”, e se uma desavisada diz que sim, ganha logo a maldição de virar Matinta Perera. Além de tantas outras tantas histórias indígenas, africanas, brasileiras.

Também nesse processo de pesquisa, interessei-me por entender como se produz um jogo de videogame, uma curiosidade já antiga e cujos procedimentos procurei deixar um pouco evidentes. O trabalho não chega a apresentar um passo a passo, afinal, não se trata de um curso de *designers* de *games*, mas de uma pesquisa em Poéticas Visuais.

Contudo, a pesquisa evidencia um pouco da complexidade que envolve a produção de um *game* independente. Acredito que esteja contribuindo com um suporte suficiente a outros que desejam apropriar-se de jogos virtuais prontos ou, ainda, que desejam fazer de jogos de videogame mais um instrumento a favor da arte ou em concordância com usos próprios à arte.

Produzir um jogo de videogame costuma ser um processo de muitas mãos e cabeças, mas com interesse, persistência, disciplina, e ainda que em um período curto, é possível. É evidente que nem tudo que almejei para o projeto consegui concluir, primeiro por não ter o conhecimento necessário, segundo, em função do tempo exigido para determinados processos, o que compreende aprender, entender, experimentar, reproduzir — ainda que, na maioria das vezes, experimenta-se enquanto se tenta entender e se acaba aprendendo.

O conjunto do jogo também tem de ser levado em consideração, pois igualmente faz parte do processo, afinal, todo jogo trata de alguma coisa, tem objetivos e temas. Para que funcione, tem de ser bem planejado, a fim de que todas as animações sejam reproduzidas de acordo com as intenções do criador ou o mais próximo delas. Um planejamento consistente também contribui para que a história pretendida seja contada.

Durante a produção, por ter bastante familiaridade com o desenho, não considero que a construção da identidade visual do jogo tenha sido um grande desafio. Antes, foi desafiante a mecânica de produção, assim como as tentativas de elaborar um todo coerente com o que se pretendia comunicar.

Embora o trabalho artístico se dê apenas no espaço virtual, acredito que a produção de um *game* independente é um fazer artesanal. Dadas as diferenças, é um fazer de muitas etapas de produção, desde o preparo da matéria, até os acabamentos.

Ainda com muita cautela, sem a pretensão de conseguir um grau de complexidade que só poderia ser alcançado com alguns anos de dedicação, espero que este trabalho contribua de alguma forma, tanto por meio das questões que pretendo levantar com o jogo quanto com quem decidir produzir trabalhos que tomem o videogame como suporte. Da mesma forma, desejo retribuir à sociedade que, até o presente momento, sustenta a universidade pública em acordo com uma visão politizada com relação à circulação dos saberes e da atuação para além da academia.

REFERÊNCIAS

ALVES, Frank Peres. **Gamearte**. 2009. 133 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Tecnologia) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília. 2009. Disponível em: <http://www.ida.unb.br/pdfppgarte/2009/2009_FrankNelyPeresAlvez.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2018.

ALVES JR., Luís Carlos Martins. **O preâmbulo da Constituição brasileira de 1988**. Revista Jus Navigandi, Teresina, ano 13, n. 1649, 6 jan. 2008. ISSN 1518-4862 Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/10823>. Acesso em:10 nov. 2018.

ANDREW, J. Dudley. **As Principais Teorias do Cinema**: *Uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

ARAUJO, Y.R.G. **Telepresença:** *interação e interfaces.* São Paulo: EDUC/Fapesp, 2005.

ASSIS, J.P. **Artes do Videogame:** *conceitos e técnicas.* São Paulo: Alameda, 2007.

BATTAIOLA, André Luiz. **Jogos por computador:** *Histórico, Relevância Tecnologica, Tendências e Técnicas de Implementação.* Anais da SBC 2000. Volume 2. Curitiba, 2000.

BBC News Brasil. **Como o diabo ficou vermelho e ganhou chifres?** 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral/2016/05/160508_diabo_vermelho_chifres_rb>. Acesso em: 10 nov. 2018.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Preâmbulo.1988.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia,1990.

CALDAS, Waltercio. Waltercio **Caldas seleciona obras que falam de tempo e espaço para a Bienal de SP**. 2018. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/LazerCultura/Arte/noticia/2018/09/waltercio-caldas-seleciona-obras-que-falam-de-tempo-e-espaco-para-bienal-de-sp.html >. Acesso em: 23 nov. 2018.

COSTA, Andriolli. **Ideias inovadoras para trabalhar folclore na escola.** In: Colecionador de Sacis, 2018. Disponível em: <https://colecionadordesacis.com.br/2018/07/23/ideias/>. Acesso em: 29 set. 2018.

FUENTES, Javier, **Rinocetontes (XXVI)**. 2012. Disponível em: <http://elhurgador.blogspot.com/2012/10/rinocerontes-xxvi.html>. Acesso em: 14 set. 2018.

FUNDAÇÃO Biblioteca Nacional. Departamento Nacional do Livro. **A carta de Pero Vaz de Caminha.** Disponível em: <http://objdigital.bn.br/Acervo_Digital/Livros_eletronicos/carta.pdf>. Acesso em: 28 out. 2018.

GASI, Flávia. **Videogames e Mitologia**: A poética do Imaginário e dos Mitos Gregos nos Jogos Eletrônicos. São Paulo: Marsupial Editora, 2014.

GASPAR, Débora Rocha. **Quando o jogo eletrônico vira arte:** algumas considerações sobre o "*game* art". Anais. UB/CA-UFSC. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/debora_rocha_gaspar.pdf>. Acesso em 9 set. 2018.

GOODMAN, N. **Linguagens da Arte**. Lisboa: Gradiva, 2006.

GRUDO, Ricardo de Luca. **Aspectos benéficos do RPG, Mud e jogos computacionais**. Disponível em: <http://www.ufmt.br/cacomp/Downloads/monografias/advancedLessonsAndDragons.pdf>. Acesso em: 20 set. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: <jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2018.

KARLOTSKI, Dave. **Teatro do videogame**. Folha de São Paulo, São Paulo, 23 mar. 2005. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr2303200524.htm>. Acesso em: 15 mar. 2018.

KLEINA, Nilton. **O que é engine ou motor gráfico?** Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/video-game/9263-o-que-e-engine-ou-motorgrafico-.htm>. Acesso em: 15 mar. 2018.

LAURENTIZ, S. Game art. In: **Enciclopédia Itaú Cultural: Arte e Tecnologia**. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tikipagehistory.php?page=Game%20art&source=0>. Acesso em: 20 de mai. de 2018.

LEÃO, Lucia. **Da ciberarte à gamearte [ou da cibercultura à gamecultura].** In: Game_Cultura. Festival de Jogos Eletrônicos. São Paulo: 2005, SescPompeia. Disponível em: <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2018.

LIESER, Wolf. **Arte Digital:** *nuevos caminos en el arte.* Alemanha: H.F. Ullmann, 2010.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola**. 2007. Disponível em: <http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/cartilha%20Anima%20Escola.pdf>. Acesso em: 29 set. 2018.

MEDEIROS, Osvaldo A. **A importância dos jogos no processo educacional.** Disponível em: <http://efartigos.com.sapo.pt/efescolar/artigo11.html>. Acesso em: 01 jun. 2018.

MOTTA, Thuany. Ararinha-azul, do filme 'Rio', é declarada extinta na natureza. In: **O Tempo Interessa**. 2018. Disponível em: <

https://www.otempo.com.br/interessa/ararinha-azul-do-filme-rio-%C3%A9-declarada-extinta-na-natureza-1.2029379 >. Acesso em: 29 set. 2018.

OLIVEIRA, Manoela Freire. **Significações históricas do "Índio":** *leituras da mídia impressa e da literatura*. Dissertação (Mestrado em Letras) - Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador: UFB/ILPPLL, 2005. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/10830/1/Manoela%20Freire%20de%20Oliveira.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2018.

PACHECO, Elza Dias (org). **Televisão, Criança imaginário e educação:** *dilemas e Diálogos.* 3. ed. Campinas: Papirus, 1998.

RESENDE, André Lara. **A propósito do otimismo**: *não há motivo para acreditar que o aumento do conhecimento e o avanço da espécie caminhem juntos*. Piauí, Folha de São Paulo, 2013. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/a-proposito-do-otimismo/>. Acesso em: 21 nov. 2018

RETROSPACE. **A história dos videogames em 40 capítulos**. [----]. Disponível em: <https://www.outerspace.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>. Acesso em: 15 mar. 2018.

RODRIGUES, Walace. Os videogames enquanto forma de arte atual na educação escolar. In: **Educação, artes e inclusão**. v. 1, nº 1, 2015. ISSN 1984-3178. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/5965>. Acesso em: 03 de mai. 2018.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/127814292/NOVAS-MIDIAS-NAARTECONTEMPORANEA-MICHAEL-RUSH>. Acesso em: 30 abr. 2018.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem Interativa**. Brasília: Ed. UnB, 2008.

FRASÃO, Lucas. G1, **Globo Natureza**, em São Paulo, 2011. *Conheça espécies reais que originaram personagens do filme 'Rio'. Disponível em:*< http://g1.globo.com/natureza/noticia/2011/04/conheca-especies-reais-que-originaram-personagens-do-filme-rio.html.> *Acesso em: 18 de nov. 2018*

YUGE, Cláudio. **Street Fliper reaquece os "arcades de rua" com personagens presidenciáveis**. 2018. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/134499-street-fliper-reaquece-arcades-rua-personagens-presidenciaveis.htm>. Acesso em: 24 set. 2018.

GLOSSÁRIO

Concept art*: é uma forma de ilustração na qual o objetivo principal é transportar uma representação visual de um design, ideia e/ou modo para uso em filmes, videogames ou revistas/livros antes do produto final. Essa é uma designação relativamente nova, popularizada por artistas que trabalham no setor automobilístico e na indústria de jogos. Começou a ser usada por volta de 1930 pela indústria tradicional de animação, na qual estavam sendo descritas imagens pintadas ou desenhadas que ilustravam a aparência, sentimento, design, cores do filme animado que estava sendo produzido. *não confundir com arte conceitual.

Design: desenho do projeto, idealização, criação, desenvolvimento, concepção.

***Download*:** ato de fazer cópia de uma informação, geralmente um arquivo, que se encontra em um em um computador remoto.

***Engine*:** *game engine*, no original, é uma biblioteca, um pacote de funcionalidades disponibilizadas para facilitar o desenvolvimento de um jogo, sem que sua criação tenha que ser feita do zero. Também chamado de “motor gráfico” ou “motor de jogo”, o pacote é normalmente utilizado na modelagem de imagens 2D e 3D, além de trazer animações e sons padronizados.

Jogo de Plataforma: gênero de jogos eletrônicos em que o jogador controla um personagem que deve pular em plataformas e passar por diversos outros obstáculos para atingir um objetivo. Esse gênero está presente em vários tipos de jogos diferentes, sejam eles em 2D ou 3D, com ou sem mecânicas de tiro, e de temáticas diversas.

Joystick: dispositivo dotado de uma alavanca, com que se controla o movimento do cursor ou outro elemento na tela do monitor, usado frequentemente em jogos de vídeo e em algumas outras aplicações.

***Mood*:** definição de um clima ou sensação (ex.: medo, raiva, melancolia) que se deseja despertar no jogador, principalmente pela escolha de cores e da iluminação utilizada no cenário e ou em uma cena especifica.

Multiplataforma: jogo que possui muitos cenários ou fases. Um exemplo é Mario Bros.

***Software*:** todo programa armazenado em discos ou circuitos integrados de computador, especialmente destinado a uso com equipamento audiovisual.

***Sprites*:** objeto gráfico estático, animado, interativo ou não, que representa personagem, objeto, ou parte do cenário, dentro de uma “cena” ou situação do jogo, isto é, qualquer coisa que

possamos ver na tela. As cenas de todos os jogos precisam ser compostas através de diversas imagens bidimensionais posicionadas de tal modo que representassem o posicionamento específico de cada um dos elementos que compunham as cenas. Uma animação de um jogo em duas dimensões é representada por uma sequência de *sprites* sendo exibidos em sucessão. Uma caminhada pode ser representada através de uma alternância entre um *sprite* que exibe o personagem pisando com o pé direito, seguido por outro *sprite* no qual o mesmo personagem esteja pisando com o pé esquerdo, dando sensação de que ele está caminhando.