

PROPOSTA DE EXPOSIÇÃO

Linguagem: Game

Título: “A”

Nome do artista/coletivo: Leonardo Souza de Lima

Mini-currículo do artista responsável:

Leonardo Lima, 31, bacharel em Desenho Industrial pela UNESP-Bauru e Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP. Motion designer por profissão, game designer por hobby, estudante e professor por compulsão, vive perdido entre dezenas de projetos. Apreciador do regime de tempo diferenciado dos textos filosóficos e da dromoaptidão dos jogos eletrônicos é um leitor e produtor de imagens em tempo integral.

E-mail do artista responsável: maildoleo@gmail.com

Telefone do artista responsável: (11) 99813-1805/ (11)3467-1892

Link para vídeo/fotos com a proposta:

<https://vimeo.com/25436240> e <https://vimeo.com/75136360>

1. A proposta de design do game “A”

“A” é um game que nasce da proposta de articular o pensamento acerca da linguagem dos jogos digitais em sua forma nativa, isto é, discutir as potencialidades desta mídia a partir de uma abordagem criativa e exploratória, pensando o código enquanto se trabalha com o mesmo. É também é uma necessária extensão dos trabalhos acadêmicos “*O Design de Relações e a Linguagem dos Jogos Eletrônicos*” (2005) e “*A Produção de Subjetividade nos Jogos Eletrônicos*” (2011), pesquisas empreendidas sob

as formas de monografia de iniciação científica e dissertação de mestrado, respectivamente, sendo desenvolvido como parte integrante desta última. Assim, este jogo se inclui no universo das pesquisas que exploram a interface do conhecimento racional com o sensível, situando-se no horizonte de uma reflexão que transpassa a escrita e o digital, algo que na pesquisa acadêmica é assentado nas bases colocadas por autores como Bairon (1995 e 2002) e Bairon & Petry (2000), em nosso meio, que defendem a possibilidade da produção e expressão da pesquisa (conhecimento) através dos meios e recursos digitais.

Parto da ideia que o essencial de um jogo, antes do que a coisa que se comunica com ele, por ele e a partir dele, é a experiência que se tem com ele, perspectiva amplamente defendida por Luís Carlos Petry (2003), em sua Tese de Doutorado, *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. Isto é, interessa-nos menos o quê do jogo pode ser dado ao conhecimento (aquilo que possa ser significado) que aquilo que nos faz continuar engajados nele: o próprio desejo. O jogo tem de ser um exercício de vontade, condição indispensável à existência de um jogo, que não toma materialidade sem a interação de um jogador.

O *game*, enquanto objeto que toma corpo numa máquina de estados, tem a capacidade de expressar-se como sistema que pode ser portador de sentido. Contudo, para que este sistema funcione, isto é, para que os elementos que o compõem entrem em relação na produção de uma experiência, é necessário que tal sistema se coloque aberto a outros sistemas. Isto é, aceitar que aquele que interage com o jogo tenha condições de intrometer-se, imiscuir-se, de modo que seja possível um despertar de sensibilidades, permitindo que dentro da limitação das regras, na inflexibilidade dos estados pré-definidos da máquina haja a possibilidade de que o jogador sinta variações qualitativas, nuances de interação, fazendo com que os módulos pré-definidos sejam combinados ao gosto do jogador, criando a possibilidade para que cada jogada seja única, em vez de repetição de um padrão.

Aberto e dependente da participação do jogador, um jogo se apresenta menos como um conjunto de ações que comunicam a passagem entre dois estados, como uma sucessão de passos que equacionam as situações, mas mais como um sistema de módulos de percepção e ação conectados e permutáveis, no qual se pode tencionar as variáveis a fim de encontrar soluções possíveis. Tomemos por exemplo a jornada do

encanador para salvar a princesa na série *Super Mario* (Nintendo), que como muitos outros jogos, em que o mais importante não é o percurso, mas aquilo que nos possibilita diversas estratégias de interação com este: o método não é dependente de uma série de etapas que resolvem as situações postuladas pela fase de jogo, mas por uma série de questões que modulam a forma como o jogador se insere em tais situações, como por exemplo “e se houvesse algo no mundo que lhe deixasse mais forte?” ou “e se existisse algo que lhe deixasse maior, para poder passar por cima de tudo, ou menor, para entrar em pequenos buracos?” Ao manipular intuitivamente estas questões, o jogador imbrica-se numa experiência, que apesar de modelada por outra pessoa (o *game designer* ou *level designer*), depende absolutamente dela para constituir-se enquanto tal.

Partindo desse panorama, o projeto de um jogo dá-se como a elaboração de um problema: descrevem-se os cenários (no exemplo da série *Super Mario*, o reino do cogumelo onde todos são felizes até o sequestro da princesa), situam-se os pontos críticos (até que ponto se pode continuar sem que isso signifique a morte, quais são os limites do mundo), dá-se os modos pelos quais as coisas podem circular neste plano que se delimita (anda-se devagar ou rápido, pode-se pular, o quão alto se pula, define-se se é possível retornar e como isto será efetuado), premedita-se os modos em que se darão as comunicações (ensina ao jogador a operar este sistema, que relações com o repertório do jogador serão evocados neste universo). A elaboração deste sistema requer a construção de diversos signos, bem como os modos de interação e combinação dos mesmos. A relação entre estes signos revela e estimula um modo de perceber, de pensar e de agir que, quando invadido pela subjetividade do jogador, recombina-se produzindo novas possibilidades de sentido e significação.

Assim, esta combinação de perceber, pensar e agir tornam-se os motores que conceituam e sobre os quais inscrevemos a problematização de nosso jogo. As questões se desenvolvem então em torno deste projeto de um perceber-pensar-agir, o qual detalharemos adiante. Por ora, creio ser interessante introduzir a fundamentação que subjaz a esta abordagem.

2. A fundação de “A”: questionamentos sobre a construção de mundo.

O *game* “A” tem por fundação a entrevista concedida pelo filósofo francês Gilles Deleuze em 1988 à jornalista Claire Parnet e veiculada com o nome de “*O Abecedário de Gilles Deleuze*” em 1996, mais precisamente na letra “A” de animal (de onde deriva o nome do jogo). Quando assisti a entrevista pela primeira vez fiquei profundamente tocado quando o filósofo enuncia:

O que me toca em um animal, a primeira coisa é que todo animal tem um mundo. É curioso, pois muita gente, muitos humanos não têm mundo. Vivem a vida de todo mundo, ou seja, de qualquer um, de qualquer coisa, os animais têm mundos. Um mundo animal, às vezes, é extraordinariamente restrito e é isso que emociona. Os animais reagem a muito pouca coisa.

O impacto dessa declaração deve-se em certa medida ao fato de que na época estava envolvido com o estudo de “*Matéria e Memória*” de Henri Bergson, no qual o autor se coloca a pesquisar a relação do corpo (este próprio tomado como uma imagem, ainda que de um tipo especial, pois além de percebida, é a-percebida) com as imagens que lhe são exteriores e nesta tarefa tece considerações sobre a relação entre a percepção e a memória. Neste estudo, Bergson sinaliza que a percepção que se faz de um objeto é dada pela capacidade de ação que o corpo dispõe sobre o mesmo. Deste modo a percepção deixa de ser tomada apenas em função do conhecimento puro ou representação dos objetos circundantes; ao contrário, “(...) a percepção, em seu conjunto, tem sua verdadeira razão de ser na tendência do corpo a se mover”. (1999, p. 32) Isto é, para o autor, a percepção não se ocupa da produção de um conhecimento “desinteressado”, mas sempre engajado em interpretar aquilo sobre aquilo que o sujeito pode agir sobre e sobre aquilo que pode agir sobre o sujeito. A percepção é então capacidade seletiva que orienta nossos movimentos. O encontro destas proposições com a enunciação de Deleuze de que “um mundo animal, às vezes, é extraordinariamente restrito e é isso que emociona” produziu a hipótese de que para construir um mundo imersivo, como o que se constrói nos jogos digitais, não são necessários muitos elementos (no sentido da construção de um ambiente simulado detalhista, que reproduz a complexidade do mundo que nos rodeia), desde que a percepção do sujeito que interage com este ambiente seja modulada pela seleção de elementos que compõem este mundo. Assim, surge a hipótese que o ato de jogar implicaria uma renúncia temporária

de um estado subjetivo mais elaborado, capaz de avaliar centenas ou milhares de estímulos ao mesmo tempo, para tornar-se um sujeito mais simples, cuja capacidade de percepção e ação podem ser contempladas na simplicidade da máquina de estados na qual os jogos se concretizam.

Esta ideia insiste quando examinamos as declarações de Deleuze sobre esta capacidade de perceber e agir tão pequena de alguns animais, como deixa transparecer num outro momento da entrevista, tomam por base os estudos de um dos pioneiros da etologia, o estoniano Jakob von Uexküll, cujas formulações acerca da relação sujeito-objeto, pautadas pela circulação de signos, trouxeram valiosas contribuições para nosso trabalho. Em parceria com Thomas A. Sebeok, Uexküll cunhou o termo *umwelt* (plural: *umwelten*; palavra alemã que significa “ambiente” ou “mundo circundante”), que designa as “fundações biológicas que jazem no epicentro do estudo da comunicação e da significação no animal [e não-animal] humano.” O termo é geralmente traduzido como “mundo auto-centrado”. A premissa epistemológica de Uexküll, como descreve seu filho Thure Von Uexküll:

(...) não é nem objetivista nem subjetivista, mas — como se descreveria atualmente — “sistêmica”. Isso quer dizer que ele entendia o processo vital como um sistema coerente em que sujeito e objeto se definem como elementos inter-relacionados em um todo maior. (2004, p.20-21)

De modo alegórico e resumido, podemos dizer o *umwelt* como uma “bolha” que envolve o sujeito, que entretanto, não o isola do mundo, pois é dotada de “poros” pelos quais seleciona os fenômenos com os quais sujeito irá se relacionar; isto é, a interface que uma espécie tem para travar contato com o ambiente no qual se insere. Aqui entendemos interface por superfície, aquilo que serve de limite de um mundo e outro, mas também a estrutura que permite que duas ou mais unidades incompatíveis sejam interligadas num sistema, permitindo que se transfiram signos entre eles.

É interessante relevar que para Uexküll, há uma unidade complementar entre sujeito e objeto, com consequências inclusive no conceito de tempo, “como o ritmo ou estrutura do processo vital em si, o tempo não é subjetivo nem objetivo; antes, são ambos, em um relacionamento mútuo”. (Uexküll, 2004, p. 22) Sobre esta relação subjetivo/objetiva do tempo assentava-se também sob a forma de uma relação presente-futuro na qual todos os seres vivos a se orientarem por meio de cálculos probabilísticos,

usando a estratégia de calcular seu futuro segundo suas necessidades biológicas.¹ Neste ponto baseia-se uma importante construção nas formulações de Uexküll: “cálculos probabilísticos, que interpretam o presente como referência a, ou signo de, possibilidades de satisfações futuras de necessidades, *são, contudo, processos de signos ou semioses* (grifo nosso). Baseado nisso Uexküll desenvolveu sua teoria do signo, em que o presente funciona como um signo e o futuro como o *significatum* ou *signifié*”. (UEXKÜLL 2004, 23)²

Em Uexküll, uma diferença fundamental entre um sistema vivo e um sistema mecânico está na capacidade de seleção discriminativa do primeiro. Enquanto um sistema mecânico é afetado por todo o ambiente de forma indistinta, os sistemas vivos selecionam fatias mais relevantes para sua permanência. Isto é verificado nas diversas estratégias de sobrevivência encontradas na natureza. Considero tocante o seguinte exemplo dado por Uexküll:

O carrapato permanece inerte debaixo da ponta de um galho, no mato. Sua posição permite-lhe despencar sobre um mamífero transeunte. Não há estímulo de todo ambiente que ele possa receber. Então se aproxima o mamífero de cujo sangue ele precisa (como alimento) para gerar sua progênie. E agora algo verdadeiramente estupendo acontece: de todos os fatores estimulantes produzidos pelo corpo mamífero apenas três — em uma sequência específica — se tornam estímulos. Fora do mundo superproporcional, o carrapato é circundado por três brilhos estimuladores (signos perceptivos) como sinais luminosos no escuro e servem ao carrapato como faróis que infalivelmente o dirigem rumo a sua vítima (1934, pp. 11-12, apud Uexküll, 2004).

O carrapato interpreta seletivamente (segundo um código inato) as mudanças físicas, químicas e térmicas de seus receptores como signos e dirige suas ações segundo estes signos.

Nesse ponto o sujeito é um intérprete que recebe sinais do seu ambiente por meio de “órgãos perceptivos” (receptores). Segundo a espécie biológica do intérprete (pássaro, peixe, mamífero, carrapato etc.) e dependendo de sua disposição individual, que serve como um interpretante (fome, sede,

¹ Formulação que, em sua porção central, assemelha-se à proposta de Bergson (1896), em que este propusera que o tempo era fundamental para a construção da relação sujeito/objeto, até mais que o espaço, no sentido que apoia a cognição na ação: percebe-se para atuar, percebe-se aquilo que pode ser alvo de nossas ações, ou aquilo que pode oferecer perigo e precisa que tomemos uma ação de prevenção ou defesa.

² É interessante notar como Uexküll aproveitou e adaptou para suas formulações diversos conceitos oriundos da linguística de sua época, os quais remontam às suas raízes lógicas. O caráter de *significatum* do futuro lhe confere o sentido de resultado daquilo que se coloca como presente, o agora, como signo. É no futuro que o presente encontra sua própria inteligibilidade.

estimulação sexual etc. = necessidade, apetite ou disposição comportamental segundo Morris 1938), os sinais ganham uma significação ao ser signo. De modo a designar uma significação, o sinal é codificado como um “signo perceptivo” que — como um ser capaz de perceber — indica um “objeto” (comida, presa, parceiro sexual etc.) ainda não percebido ou uma de suas várias qualidades que servem como um ponto de referência apto à pista operacional de um comportamento adequado. (Uexküll, 2004, p.28)

Sob estas funções sógnicas, Uexküll constrói um importante conceito, o de círculo funcional, que discute justamente a integração de signos para manutenção de funções vitais, tais como na caça, na fuga e esquiva de inimigos, no ato de se alimentar. Resumidamente, os órgãos perceptivos dos animais projetariam pistas perceptivas, indicando objetos do ambiente que ganhariam significado ao serem identificados pelas “pistas operacionais”. Neste mesmo conceito, amarra a fundamentação sógnica do objeto:

O objeto tal como o percebemos, com todas as suas qualidades variadas e objetivamente determináveis, surge no processo sógnico, que é representado pelo círculo funcional, apenas como uma “estrutura conectora objetiva” (*objective connecting structure* [*Gegengefüge*]) (ou seja, como um elo entre a pista operacional e a perceptiva), e mesmo esse elo ocorre no processo sógnico apenas como a influência da pista operacional sobre a pista perceptiva. (Uexküll, 2004, p.28)

O ciclo funcional configura-se assim uma cadeia de relações sógnicas orientadas à permanência do sistema, que Thure von Uexküll descreve como modelo de contagem em sobre o qual os animais integram seus mundos auto-centrados (ou automundos) compostos de sinais e portadores sógnicos, recebidos de seu ambiente. Neste sentido, Uexküll evidencia que toda operação perceptiva/operativa é também uma interpretação/tradução, uma operação sógnica, que atua como uma “segunda pele” que envolve o organismo como uma camada ambiental, ainda que esta seja invisível ao observador.

Interessantemente, interpelado sobre o devir animal, Gilles Deleuze retoma o exemplo: “O carrapato responde ou reage a três coisas, três excitantes, um só ponto, em uma natureza imensa, três excitantes, um ponto, é só. (...) Ao resto, se se pode dizer, ele não dá a mínima. Em uma natureza formigante, ele extrai, seleciona três coisas”. A entrevistadora lhe pergunta “É este seu sonho de vida? É isso que lhe interessa nos animais?” Deleuze responde convicto, em uma frase: “É isso que faz um mundo”. Qualquer seja o nome que lhe demos, construção de um círculo funcional ou de um

mundo, uma tal atividade é necessariamente signíca. Estamos sempre produzindo e reagindo aos signos.

Sobre esta “segunda pele” é que os objetos se organizam: mais pertos/relevantes ou mais distantes/menos relevantes no momento: uma relação espaço-tempo, na qual o animal pode orientar-se e locomover-se em direção a seu alvo, seu objeto: a presa, o predador, o parceiro sexual. Acreditamos que sobre esta concepção de “segunda pele” repita-se no caso do sujeito que interage com um *videogame*: ele organiza seu espaço em função dos pontos de parada, dos pontos de perigo, dos inimigos, das recompensas, numa atividade perceptiva/operativa que ao mesmo tempo é uma interpretação dos signos que o mundo de jogo lhe projeta. Assim, fruir um jogo é assumir, mesmo que temporariamente, um devir, isto é, colocar-se na posição de perceber-pensar-agir os signos em função de outros modos de existência.

3. Propostas de expressão: temas e *gameplay*.

A temática espacial, que nosso jogo retoma, talvez seja uma das mais tradicionais nos *games*. Desde *Spacewar!* (Steve Russel, 1962), diversos títulos visitaram galáxias distantes. Ao listar algumas dessas obras, como *Space Invaders* (Taito, 1978), *Galaga* (Namco, 1981), *Metroid* (Nintendo, 1986), *R-Type* (Irem, 1987), *Phantasy Star* (Sega, 1988), *Doom* (id Software, 1993), *StarCraft* (Blizzard, 1998), *Halo* (Bungie, 2001), *Xenosaga* (Monolith, 2002), *Mass Effect* (Bioware, 2007) ou *Dead Space* (Visceral Games, 2008) veremos que todos os gêneros existentes hoje no cenário dos jogos eletrônicos tiveram uma encarnação espacial. Alguns dos primeiros títulos de videogames – muitos não comerciais, mas desenvolvidos como *hobbie* ou para testar os limites computacionais dos dispositivos dos centros de pesquisa – adotaram este mesmo tema. Seus desenvolvedores geralmente apontam como fontes de inspiração em clássicos da ficção científica, bem como as *revistas pulp* devotadas aos temas espaciais. A produção contemporânea de *games* atesta que as viagens espaciais ainda vigoram no imaginário do jogador, com títulos de fantasia em cenários espaciais (*Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007)), bem como jogos de ficção científica (*Xenosaga* (Monolith, 2002), *Mass Effect* (Bioware, 2007)), geralmente calcados em referências nas obras

clássicas. Entretanto, este tipo de ambientação, diante um panorama mais diverso em termos de possíveis cenários, já não tem a mesma representatividade que teve nas décadas de 1970, 1980 e 1980.

Contudo, a escolha dessa temática não parte somente de nossa vivência com os jogos eletrônicos. Ela muito se deve aos diversos contatos com obras de estilo fantástico em ficção científica em livros, filmes, seriados de televisão e desenhos animados. Meio século depois dos pioneiros do desenvolvimento de jogos, nosso repertório de alguma forma se assemelha àquele que lhes inspirou, assim como a própria questão tecnológica, que se tornou presente como nunca antes em nossas vidas, ocupando territórios cada vez mais extensos em nosso imaginário. Contudo, mais que as invenções mirabolantes, o espetáculo proporcionado pelas luzes, monstros, pistolas de raio laser e moças em roupas metálicas, me encantavam as questões que eram debatidas em meio a estas tramas. Minhas referências não são diferentes da maioria dos amantes de ficção científica: o romances *Frankenstein* (Mery Shelley, 1818), *O Médico e o Monstro* (Robert Steverson, 1886), *2001: Uma Odisséia no Espaço* (Arthur C. Clarke, 1968/ e também o filme de Stanley Kubrick, 1968), *Eu, Robô* (Isaac Asimov, 1950), *Neuromancer* (William Gibson, 1984), *A Invenção de Morel* (Adolfo Bioy Casares, 1986); os seriados de TV *Amazing Stories* (Steven Spielberg, 1985-1987), e filmes como “*Blade Runner*” (baseado na obra de Philip K. Dick e filmado por Ridley Scott em 1982), etc..

Contudo, a peça definitiva na escolha dessa ambientação foi o *single* “*Space Oddity*” (1969) de David Bowie, lançado junto com a aterrissagem da Apollo 11 na Lua. Conta-se nesta música a história de Major Tom, astronauta fictício cuja nave perde contato com o controle da missão, e fica vagando espaço afora. A música foi composta por Bowie logo após ter assistido *2001: Uma Odisséia no Espaço*. O músico citou a personagem em outras duas obras: o *single* “*Ashes to Ashes*” (1980) e “*Hallo Spaceboy*” do álbum *Outside* (1995). Muitos fãs afirmam que Major Tom é uma personagem autobiográfica alegórica do interprete – a música de 1980 faz referência a Major Tom ser viciado em drogas (“*We know Major Tom's a junkie/ Strung out on heaven's high/ Hitting an all-time low*”) – o músico teve sérios problemas com drogas – e também traz uma consideração de Bowie sobre sua obra (“*I've never done good things/ I've never done bad things/ I've never done anything out of the blue*”).

Apesar de Major Tom ter se destacado em relação a sua contraparte, Controle de Terra, em repercussões no imaginário popular (até porque o Controle de Terra não tem um nome próprio e poderia ser inclusive um grupo de pessoas responsáveis por tal função), encontramos nesta dupla uma relação interessante: um fincado a terra, outro lançado ao espaço. Há aí um caráter diferencial, produtivo, que se intensifica dada a gravidade da relação entre os dois – a razão de estarem em determinadas posições depende um do outro, seus destinos estão ligados. Difícil imaginar qual tragédia seria maior: a do astronauta perdido no espaço, ou a do controlador que, na mesma missão, no mesmo intuito não pode em nada ajudar. Uma situação que é efetuada pelos diálogos entre estas duas personagens, que passam a constituir sentido muito além do texto que falam, mas efetivamente pela relação que exprimem.

Este panorama referencial conduziu as reflexões que orientaram a mecânica de jogo para uma variação do gênero *platform*³, num ponto que situamos entre um *puzzle platform*⁴ e o que atualmente comumente se chama *metroidvania*⁵. Além da resolução de problemas, mirávamos um processo de navegação e exploração que pudesse ampliar a experiência do jogador pela observação do cenário a partir de perspectivas diferentes: o ponto de vista de cada uma das personagens. Em certo sentido, estávamos à busca da experiência de um diálogo, mas em forma de um sistema interativo. Decidimos por duas figuras – com uma delas o jogador teria suas habilidades físicas mais pronunciadas: saltos mais altos, maior velocidade, força para empurrar caixas e demais objetos; com a outra personagem teria mais facilidade em coletar informações sobre o ambiente, viabilizando o deslocamento das duas personagens. Os desafios colocados nas fases foram pensados para que o jogador precisasse fazer uso das duas personagens para

³ O gênero plataforma (*platform*, ou ainda, *platformers*) é caracterizado por requerer que o jogador execute pulos para progredir, indo de plataforma em plataforma, ou atravessando obstáculos. Jogos deste gênero frequentemente demandam do jogador perícia nos controles e reflexos ágeis. Outras variações desta mecânica incluem balançar-se em cordas ou braços extensíveis e pular com ajuda de trampolins. Seu exemplo mais comum é a série *Super Mario*.

⁴ Neste gênero utiliza-se a estrutura dos *platformers*, entretanto a progressão no jogo está ligada à resolução de pequenos desafios que demandam raciocínio analítico.

⁵ São jogos cujo foco está na exploração. Neste gênero, determinadas partes do mapa do jogo dependem que o jogador cumpra certas tarefas para poder acessá-las, forçando o jogador a avançar pelo cenário a procura de modos para possibilitar o acesso a estas áreas, e posteriormente obrigando-o a retornar para explorar as áreas liberadas. Este processo pode ser complexificado aninhando-se lugares fechados dentro de lugares fechados, ou ainda multiplicando-se estes pontos pelo mapa, forçando um percurso não-linear. O nome deste gênero vem da aglutinação de *Metroid* (Nintendo, 1986) com *Castlevania* (Konami, 1986), dois títulos precursores neste tipo de mecânica.

chegar ao final do jogo. Como desafio complementar a estes, instalou-se uma mecânica em que a capacidade de percepção de cada uma das personagens fosse regulada pela proximidade da outra personagem, regulando a luminosidade na cena segundo a distância das personagens. Enquanto as personagens estão a uma distância razoável, a visualização do cenário é adequada para ambos. Entretanto, quanto mais se afastam, mais difícil fica a visualização do cenário: controlando Major Tom, a tela do jogador irá aproximar-se mais e mais de um branco puro, onde os objetos não mais se distinguem; no comando de Controle de Terra, a tela escurece completamente. Em qualquer dos casos, a movimentação torna-se muito difícil até que voltem a caminhar a uma distância menor.

Com vistas a esta proposta, foi possível estabelecer desafios integrados à navegação, tornando desnecessária a inserção de oponentes mais clássicos nos jogos eletrônicos (como os “Goombas” da série *Super Mario*). Neste sentido, o jogador não tem de usar de perícia para eliminar oponentes. Ainda que a navegação pelo cenário reserve momentos em que a perícia nos controles seja necessária, o desafio principal tem por base a solução de pequenos problemas, que envolvem exploração ambiente e alternância entre as duas “segundas peles”, e que têm de atuar em conjunto para encontrar a saída de cada ambiente.

4. Organização da experiência de jogo em estágios.

O jogo apresenta-se em três ambientes, sendo que há dois tipos de ambientes, que se diferenciam quanto à proposta e à forma de navegação. O ambiente maior, que contém os demais, denominamos “Nexum”. Os demais ambientes os chamamos “Episódios”. *Nexum* é o radical latino do qual deriva em português “nexo”, que aqui tomamos por ligação entre situações, acontecimentos ou idéias. Esta é a função deste ambiente, ligar os demais ambientes, dar acesso a eles, bem como relacioná-los através de nós narrativos acessados por este espaço, mas que estão relacionados aos demais ambientes. Ele funciona como um *hall* de acesso, mas também como um espaço por onde se distribuem referências e pontos da narrativa do jogo. A mecânica de navegação no *Nexum* é diferente da navegação feita nos *Episódios*. Utilizando uma câmera que se

orienta para as personagens numa visão de cima para baixo, a personagem pode movimentar-se para frente ou para trás, rotacionar-se para esquerda ou para direita. Este ambiente não apresenta nenhum obstáculo, então não será necessário usar pulos ou os demais mecânicas disponíveis nos *Episódios*.

Quanto aos *Episódios*, estes são vistos no modo de visão lateral (*side-scrolling*) característico de jogos dos anos 1980/1990, como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) ou *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991). Nestes ambientes, o jogador tem dois objetivos básicos: a) recolher unidades de energia que serão utilizados para reabastecer o reservatório de energia da nave (que se encontra no *Nexum*); b) encontrar a saída do ambiente. Estes ambientes são projetados para serem navegados como labirintos, nos quais o jogador deverá alternar entre as duas personagens e utilizar as habilidades únicas de cada uma das personagens em conjunto para poder progredir. Durante o percurso os jogadores podem disparar eventos de conversa entre as personagens, ou ainda encontrar alguns dos “fantasmas” que habitam estes lugares: documentos no formato de vídeo, áudio ou texto que habitam este ambiente.

5. Apresentação

No aspecto visual, o jogo tenta alinhar duas propostas, uma mais notável no *Nexum* e outra mais presente nos *Episódios*. Enquanto o *Nexum* tem uma aparência mais despojada, onde predominam o branco e a ausência de texturas, os *Episódios* caracterizam-se pelo uso intenso de cores e textura. A transição entre estas duas propostas é feita com a inserção de elementos de textura nas ilhas que rodeiam o *Nexum* e que dão acesso aos *Episódios*. Esta cisão tem o propósito de tornar ainda mais evidente a natureza distinta destes espaços. Ainda, o espaço asséptico do *Nexum* rememora o espaço de uma galeria, uma das vocações deste espaço.

As personagens foram desenhadas com referência em *toy arts*, personagens de videogames e desenhos animados, tomando o cuidado de que denotassem complementaridade. Enquanto Major Tom possui uma estrutura menos estável, de base pequena e topo maior, enfatizando seu caráter aventureiro, Controle de Terra lembra uma pirâmide, com bases largas e estáveis, com o topo ocupando uma condição de

estabilidade ao centro. Ainda, Major Tom está vestido como um explorador do espaço de filmes dos anos 1950, enquanto Controle de Terra usa um sóbrio terno azul escuro e gravata.

A interface gráfica (menus e demais informações na tela) foi pensada como uma camada externa ao ambiente de jogo, não integrada a ele, a fim de facilitar ao máximo a leitura das instruções de controle e dicas de navegação.

A ambientação sonora busca referência em outras obras que exploram o tema espacial. As músicas foram escolhidas visando criar uma ambientação que estimulasse a introspecção. As melodias, em sua maioria, não são muito distintas, intercalando-se com tons que se estendem indefinidamente, na tentativa de buscar um “deserto sonoro”. Seguindo a mesma linha de referência, as vozes das personagens apresentam aspectos de serem faladas ao rádio, com chiados e timbres característicos.

6. Produção

Na produção de “A” escolhemos como suporte as imagens tridimensionais, tanto por suas características visuais, como pela flexibilidade de seus processos de produção. Assim, adotamos como ferramentas o Blender, software que utilizamos para modelagem e animação de personagens e ambientes; o GIMP, software de edição de imagens bitmap, para criação de texturas e demais elementos gráficos 2D; Audacity, para gravação e edição de áudio; a engine de games Unity foi a responsável por unir estes elementos, com utilização de códigos escritos em JavaScript.

Ainda que o desenvolvimento de um jogo, sob nossa perspectiva, não tenha como ponto de partida a capacidade técnica, mas antes a experimentação e composição com base na sensibilidade, devemos sublinhar que a produção deste jogo acadêmico não teria sido possível a iniciantes, como me qualifico, há poucos anos. Não que não fosse possível fazer jogos de maneira independente em 2004, por exemplo, quando pela primeira vez tive contato com ferramentas desenvolvidas especialmente para a produção de games. Contudo, apenas com o ferramental disponível nos últimos quatro ou cinco anos foi possível viabilizar a produção de um jogo relativamente complexo como o que apresentamos, que não fosse engessado em esquemas de jogos pré-programados na

engine, em tempo hábil para que a produção pudesse ser empreendida por uma “equipe de um homem só”. Estas ferramentas ganharam funcionalidades, ficaram mais robustas e aumentaram sua eficiência de forma sensível em muito pouco tempo. De modo similar, a quantidade e qualidade de informação sobre os diversos aspectos técnicos e de artes aplicadas da produção de jogos é incrivelmente superior, veiculadas em sua maioria nos fóruns e sites pessoais de desenvolvedores na internet, revelando o papel fundamental que a infra-estrutura técnica proporcionada pela rede mundial tem na difusão de jogos e dos conhecimentos imbricados no seu fazer.

Com um tempo dedicado de produção de cerca de dois meses, espaço de tempo que foram produzidas a maioria das modelagens, scripts, animações, texturas e sons, o tempo para o *playtesting*⁶ foi exíguo. Entretanto, dessa etapa de desenvolvimento extraímos a valiosa experiência de que o jeito que imaginamos e projetamos para que o jogador interaja com o jogo nem sempre será o modo que o jogador irá se relacionar com este objeto. O jogador cria caminhos alternativos por entre os labirintos que projetamos, aproveita-se dos bugs e outras falhas do ambiente para adentrar espaços a princípio não permitidos, ou que não imaginávamos despertarem interesse de exploração. A história de jogo de cada um dos nossos voluntários foi distinta e pessoal. Esta experiência fortalece ainda mais hipótese do papel fundamental do jogador na construção de sentido num jogo de videogame. Neste sentido, as atividades de afinar a jogabilidade de nosso game e de aprimoramento das suas interfaces de comunicação com o usuário foram aquelas que notamos necessitarem de mais tempo e atenção, ainda que neste projeto, dadas as restrições de tempo, não conseguimos levar desenvolver ao ponto que julgamos ideal.

Apesar do jogo contar apenas com três ambientes, estimamos que a exploração destes pode tomar de trinta minutos a duas horas, dependendo da curiosidade e da perícia do jogador, resultado interessante e que pode ser aprimorado em futuras revisões deste objeto.

⁶ É o processo pelo qual o a equipe de desenvolvimento põe a prova um jogo antes de lançá-lo, à procura de *bugs* ou defeitos na mecânica de jogo.

7. Referências

BAIRON, Sérgio. *Interdisciplinaridade - Educação, História da Cultura e Hiperídia*. São Paulo: Futura, 2002.

_____. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.

BAIRON, Sérgio, e Luís Carlos PETRY. *Psicanálise e História da Cultura*. São Paulo: Mackenzie, 2000.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

LIMA, Leonardo Souza de. “*O Design de Relações e a Linguagem dos Jogos Eletrônicos*”. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2005.

_____. “*A Produção de Subjetividade nos Jogos Eletrônicos*”. Dissertação de Mestrado (Tecnologias da Inteligência e Design Digital), Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2011.

PETRY, Luís Carlos. “*A im@gem pensa.*”, *Cibertextualidades*, n.3, pp.103-130. 2009.

_____. *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hiperídia*. Tese de Doutorado (Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2003.

UEXKULL, Thure von. “*A Teoria da Umwelt de Jakob von Uexkull.*” *Galáxia*, São Paulo, n. 7, p. 19-48, abr. 2004.

Audiovisual

L'Abécédaire de Gilles Deleuze. Direção: Pierre-André Boutang. Entrevista entre Gilles Deleuze e Claire Parnet. França: 1988-1989. Distribuído a partir de 1996.

Transcrição disponível em: http://www.oestrangeiro.net/index.php?option=com_content&task=view&id=67&Itemid=51. Acessado em 20/09/2013.