

Estudo do uso de narrativas visuais em Jogos *Indie* como ferramenta cultural

Study of the Use of Visual Narratives in Indie Games as a Cultural Tool

Autor Lavínia Cunha Amorim Pamponet¹

Resumo: O presente trabalho pretende estudar o emprego das narrativas visuais em jogos *indies* para proporcionar o conhecimento de culturas nacionais, analisar jogos nacionais que utilizam de elementos visuais para representar culturas locais, elucidar possíveis obstáculos na produção desses jogos e como promover a inclusão de jogos com traços culturais brasileiros, na indústria. Tendo como base jogos nacionais produzidos por estúdios independentes, é discutida as condições e dificuldades enfrentadas por eles para construção de jogos com narrativas visuais que divulguem a cultura de regiões e povos brasileiros, além da apresentação de alternativas para superar as dificuldades enfrentadas no mercado de games. Ressaltando o uso de estilo visual *Cel Shading* para compor esteticamente os jogos. Assim, a produção de jogos *indies* como ferramenta cultural garantirá a divulgação e preservação de identidades culturais brasileiras de forma lúdica para os diversos públicos.

Palavras-chave: Jogos nacionais. Narrativa visual. Cultura.

Abstract: This present work aims to study the use of visual narratives in indie games to provide insight into national cultures, analyze national games that use visual elements to represent local cultures, elucidate possible obstacles in the production of these games, and how to promote the inclusion of games with Brazilian cultural traits in the industry. Based on national games produced by independent studios, the conditions and difficulties faced by them in building games with visual narratives that promote the culture of Brazilian regions and peoples are discussed, as well as presenting alternatives to overcome the challenges in the gaming market. Highlighting the use of Cel Shading visual style to aesthetically compose the games. Thus, the production of indie games as a cultural tool will ensure the dissemination and preservation of Brazilian cultural identities in a playful manner for diverse audiences.

Keywords: National Games. Visual Narrative. Culture.

¹ Lavínia Pamponet é estudante de Engenharia da Computação (UNIFAN, Feira de Santana, BA) e Estagiária de TI (UNEF, Feira de Santana, BA). lavitoriapapa@gmail.com

INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da arte, imagem e visualidade da cena no âmbito do uso dos elementos visuais, narrativos e estéticos em jogos *indies* (produzidos por pequenas equipes) e sua capacidade de acolhimento pelo público.

Logo, de que forma as narrativas visuais de jogos que utilizam de elementos culturais podem documentar, promover e preservar culturas e tradições de povos brasileiros?

Tem-se como objetivo estudar o emprego das narrativas visuais em jogos visando proporcionar a publicidade de culturas nacionais; analisar jogos nacionais que utilizam de elementos visuais para representar culturas locais; elucidar possíveis obstáculos na produção desses jogos e como promover a inclusão de jogos com traços culturais brasileiros na indústria.

Desenvolvimento

Os jogos sofreram forte influência da evolução tecnológica nos últimos anos e isso impactou significativamente na forma como eles são abstraídos pelo público. Progressivamente buscando gráficos realistas, simulações e narrativas visuais interativas, o objetivo de se ter uma estética envolvente e que transmita o que define a história se torna relevante para o sucesso destes.

Apesar de muitos designers considerarem os elementos estéticos do jogo como “superficiais”, esses elementos podem, segundo Schell (2008, p. 357), “[...] atrair jogadores para um jogo que eles poderiam ter ignorado e fazer o mundo do jogo parecer sólido e real [...]”. Então seguindo a linha de jogos de estilo *Cel Shading*, caracterizados por aparência semelhante a desenhos animados, ele é muito usado para dar uma estética estilizada ao jogo, buscando imitar a arte de animações tradicionais, com contornos definidos, cores planas e sombras simples.

Inclusive, como contempla Gilber (2018, n.p) “[...] os jogos já deixaram de ser vistos como apenas entretenimento e vêm sendo vistos como forma de fazer arte, contar histórias, emocionar e chocar”. Dessa

forma, a estética do jogo estabelece, intrinsecamente, o que ele quer transmitir.

Como é possível observar na imagem a seguir, do jogo *indie* “Árida” lançado em 2019 pela AOCA GAMES LAB, que conta a história de uma jovem que precisa lidar com a fome e a sede no sertão e seguir até um lugar que supostamente não tem seca. Este jogo possui uma estética predominantemente marcada de elementos que remetem ao sertão brasileiro.

Figura 1 – Jogo Árida



Fonte: Observatório de Games, 2019².

Então, entrando na questão da linguagem, pela interpretação de Bente (2008), que considera que a linguagem destaca os códigos imagéticos para se narrar um fato, comunicando-se além da história e formando as bases culturais do jogador, o jogo Árida irradia a essência desse sertão nordestino brasileiro, não só pelos seus diálogos com vocabulário regional, mas também com itens, vegetações, vestimentas, paleta de cores e atividades típicas dos povos dessas regiões.

Ressaltando com as palavras de (GOUVEIA, 2010, p. 49) “O mundo ficcional do jogo depende fortemente do mundo real para existir e ajuda o jogador a supor sobre o mundo real no qual este jogo é jogado”. Isso

² Disponível em: Árida, jogo brasileiro que se passa no sertão nordestino, recebe novo trailer; confira (uol.com.br)

permite que usuários de etnias e localidades diferentes possam experimentar e reconhecer a realidade cultural daquela região.

Outro jogo com iniciativa de disseminação da cultura brasileira, mas especificamente dos povos originários indígenas, é o “Entre as estrelas”, que visa trazer elementos como mitos, lendas e tradições baseados nos povos indígenas Kadiwéu e Guarani Kaiowá, contribuindo com o aumento de debates sobre questões socioambientais.

Esse jogo traz a técnica do *Cel Shading*, que como elucidado por Conceição (2013, p. 83), é uma técnica que para induzir as sombras, insere-se tonalidades mais escuras de determinadas cores, como é possível observar na imagem abaixo.

Figura 2 - Jogo Entre as Estrelas



Fonte: Inova Social, 2023³.

Logo, para que a produção de “Entre as Estrelas” fosse apoiada e distribuída, bastaria apenas os elementos da obra como enredo, proposta e narrativa visual convidativa. Mas não é o que ocorre.

A indústria de games, principalmente dos *indies*, tem sua capacidade de acolhimento por investidores e pelo público, reduzido, visto que uma equipe pequena possui capacidade limitada de entregar o que o público está habituado a encontrar no mercado. Sobretudo em relação à estética visual do jogo, alguns são ignorados e rejeitados por não se enquadrar em padrões

³ Disponível em: <https://inovasocial.com.br/inova/entre-as-estrelas/>

mínimos estabelecidos pelo público ou até mesmo por entregar conteúdos visuais que não são os habituais de jogos de grandes indústrias. Resultando no fator de imprevisibilidade da viabilidade da produção desses jogos.

Além de que poucos estúdios estão interessados em produzir jogos que contemplem as culturas brasileiras, e possivelmente pelo fato que Nery (2019) ressalta que estes estúdios estão concentrados, principalmente, na região sudeste do país e simultaneamente, parte deles ainda atuam na informalidade.

Ainda, segundo as pesquisas do II Censo da Indústria Brasileira de Jogos, a região nordeste foi a que teve menos crescimento de empresas formalizadas. E também é importante salientar que menos da metade do quadro de funcionários dessas empresas é composto por minorias como mulheres, transexuais, afrodescendentes e indígenas.

Isso é um fator importante, visto a criação de jogos que remetam a povos e regiões específicas do Brasil, o jogo “Árida”, citado anteriormente, teve forte influência imagética da região rural nordestina, onde os próprios criadores, em entrevista ao The Enemy em 2021, afirmaram encontrar até mesmo pessoas fisicamente parecidas com os personagens do jogo.

Com isso, certamente a inclusão dessas pessoas neste mercado acarretaria na promoção de uma narrativa visual mais acurada, visto a proximidade em relação à sua cultura singularizada.

Conclusões

Sendo assim, a produção de jogos com narrativas visuais voltadas para ilustrar a realidade de povos brasileiros no que tange sua cultura e costumes pode ser impulsionada através do fomento da indústria dos games *indie* e o apoio governamental e de empresas de grande porte, além do amparo a esses povos e busca pelo reconhecimento desses costumes, compreendendo seu estilo de vida.

Uma vez que a iniciativa de produzir um jogo como ferramenta cultural, garantirá a divulgação e preservação de identidades culturais

brasileiras de forma lúdica, poderá até, disseminar internacionalmente a individualidade dos povos e costumes brasileiros.

Além do uso dos recursos de estilo *Cel Shading*, muito utilizado na indústria de jogos e de fácil renderização, para garantir uma qualidade e estilização na visualidade dos jogos.

Referências

GILBER, Raquel. **Estética Indie**. Medium, 2018. Disponível em: [Estética Indie. Como bem apontado nos textos Jogos... | by Raquel Gilber | Tendências Digitais | Medium](#) Acesso em: 04 outubro 2023.

BENTE, Richard Hugh. **Meio Ambiente e Cinema**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

GOUVEIA, Patrícia. **Artes e Jogos Digitais, Estética e Design na Experiência Lúdica**. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2010.

NERY, Laila. **Dados e Relatos sobre a Indústria dos Games Presentes em Simpósio**. ENECULT, 2019. Disponível em: <http://cult.ufba.br/enecult/dados-e-relatos-sobre-a-industria-dos-games-presentes-em-simposio/> Acessado em: 04 outubro 2023.

CONCEIÇÃO, Sérgio Gil Pinheiro da. **Chel shading: história e aplicação do efeito 2D em animação digital**. Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, 2013. Disponível em: [Veritati - Repositório Institucional da Universidade Católica Portuguesa: Cel shading : história e aplicação do efeito 2D em animação digital \(ucp.pt\)](#) Acessado em: 14 abril 2024.

SHELL, Jesse. **The art of game design**. Carnegie Mellon University, 2008.

FERREIRA, Victor. **Árida, Canudos e a ressignificação do Sertão nos videogames**. The Enemy, 2021. Disponível em: [Árida, Canudos e a ressignificação do Sertão nos videogames \(theenemy.com.br\)](#) Acessado em: 14 outubro 2024.