



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES E TECNOLOGIAS

Camila Carvalho Wanderlei

**PINTURA, DESENHO E FANTASIA COMO RECURSO ESTÉTICO, IMERSIVO E  
EMOTIVO EM GAMES: O CASO DE OKAMI E SEASONS AFTER FALL**

Recife

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

W245p

Wanderlei, Camila Carvalho

Pintura, desenho e fantasia como recurso estético, imersivo e emotivo em games : o caso de okami e seasons after fall / Camila Carvalho Wanderlei. - 2019.  
40 f. : il.

Orientadora: Niedja Ferreira dos Santos Torres.  
Inclui referências.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós Graduação em Artes e Tecnologias, Recife, 2019.

1. Estética. 2. Videogames . 3. Pintura. 4. Imersão. 5. Fantasia. I. Torres, Niedja Ferreira dos Santos, orient. II. Título

CDD 700

---

Camila Carvalho Wanderlei

**PINTURA, DESENHO E FANTASIA COMO RECURSO ESTÉTICO, IMERSIVO E EMOTIVO EM GAMES: O CASO DE OKAMI E SEASONS AFTER FALL**

Trabalho de conclusão de curso de especialização apresentado à Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia da Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Artes e Tecnologias.

Orientadora: Me. Niedja Ferreira dos Santos Torres

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Orientadora

Prof<sup>a</sup> Me. Niedja Ferreira dos Santos Torres  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

---

Membro externo

Prof<sup>a</sup> Me. Maria Juliana de Sá Oliveira  
Instituto Federal de Pernambuco

---

Membro interno

Prof<sup>a</sup> Dr(a). Énery Gislayne de Sousa Melo  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

Recife  
2019

## RESUMO

Atividades culturais pautadas em artes clássicas e métodos tradicionais de pintura tem sido ressignificadas e apropriadas pelas mídias digitais, não se restringindo aos espaços usuais, tais como museus, academias e ateliers. Dentre os diversos segmentos de mídia onde se observa esta apropriação, os jogos digitais, cujo apelo imagético é ator central na composição da obra, possuem títulos onde é possível encontrar preponderância de elementos artísticos tradicionais, exercendo os mais diversos papéis estético-narrativos, o que nos leva a analisar como pode se dar a ressignificação de tais elementos em casos específicos e como influenciam a obra que os utiliza através deste estudo de caso.

Okami e Seasons after Fall, dois jogos disponíveis para a plataforma de consoles playstation, representam dois casos bastante especiais, pois não apenas utilizam de elementos de pintura tradicionais, sumi-ê e pintura em aquarela respectivamente, como dão protagonismo à tais elementos em sua estrutura e composição.

Okami apresenta um mundo todo construído no estilo sumi-ê, trazendo em sua mecânica a utilização de um pincel que permite ao jogador criar e modificar tal mundo, não apenas respeitando o estilo minimalista do sumi-ê, como também o peso que cada pincelada deve conter para assim expressar a essência daquilo que o artista propõe-se a pintar, incorporando em sua estrutura narrativa elementos e preceitos fundamentais do estilo de pintura que marcou e definiu o jogo, sendo muito mais que apenas um mero recurso estético. Seasons after Fall é todo construído baseado no estilo de pintura em aquarela onde residem elementos como ludicidade e bucolismo em sua narrativa singela. Em seus personagens marcantes podemos encontrar animais cuja atmosfera perpassam o mistério, misticismo, soturnidade e melancolia dada a composição tanto sonora quanto visual do jogo. Todos estes elementos compositores unem-se para criar o momento-chave de contemplação e apreciação da obra permitindo ao jogador imergir e identificar-se com a história e personagens. Ao se interagir com ambos os jogos, surgem momentos de identificação e imersão profundos mesmo que completamente diferentes em suas propostas, principalmente graças aos seus suportes imagéticos originais e inventivos que expõem o jogador as técnicas de pinturas diferentes literal ou simbolicamente.

**Palavras-chave:** Estética - Videogames - Pintura - Imersão- Fantasia

## **ABSTRACT**

Cultural activities based on classical arts and traditional painting methods have been resignified and appropriated by digital media, not being restricted to the usual spaces, such as museums, gyms and workshops. Among the various media segments where this appropriation is observed, digital games, whose imaginary appeal is central actor in the composition of the work, have titles where it is possible to find preponderance of traditional artistic elements, playing the most diverse aesthetic-narrative roles, which It leads us to analyze how these elements can be reframed in specific cases and how they influence the work that uses them through this case study.

Okami and Seasons after Fall, two games available for the playstation console platform, represents two very special cases, as they not only use traditional painting elements, sumi-ê and watercolor painting respectively, but also give prominence to such elements in their structure and composition. Okami presents a whole world built in the sumi-ê style, bringing in its mechanics the use of a brush that allows the player to create and modify such a world, not only respecting the minimalist style of sumi-ê, but also the weight that each stroke should contain to express the essence of what the artist proposes to paint, incorporating in its narrative structure elements and fundamental precepts of the style of painting that marked and defined the game, being much more than just a mere aesthetic resource. Seasons after Fall is all built based on the style of watercolor painting where elements such as playfulness and bucolicism reside in their simple narrative. In its remarkable characters we can find animals whose atmosphere permeates the mystery, mysticism, gloom and melancholy given the sound and visual composition of the game. All these composing elements come together to create the key moment of contemplation and appreciation of the work allowing the player to immerse and identify with the story and characters. When interacting with both games, moments of deep identification and immersion arise, even though they are completely different in their proposals, mainly thanks to their original and inventive imagery that exposes the player to the techniques of painting literally or symbolically.

**Keywords:** Aesthetics - Video Games - Painting - Immersion – Fantasy

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE ILUSTRAÇÕES .....</b>	<b>6</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>1.1 OBJETIVOS .....</b>	<b>10</b>
<b>1.2 Objetivo geral .....</b>	<b>10</b>
<b>1.3 Objetivos específicos.....</b>	<b>10</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>11</b>
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>12</b>
<b>4 DESENVOLVIMENTO .....</b>	<b>14</b>
<b>4.1 Okami (HD) .....</b>	<b>14</b>
<b>4.1.1 O Conceito do “Celestial Brush” .....</b>	<b>16</b>
<b>4.1.2 Divindades do pincel celestial e sua representação estética .....</b>	<b>18</b>
<b>4.1.3 O sumi-ê japonês no Pincel Celestial .....</b>	<b>28</b>
<b>4.1.4 Trilha sonora .....</b>	<b>29</b>
<b>4.2 Seasons after Fall .....</b>	<b>30</b>
<b>4.2.1 Emoção na beleza do singelo e poético .....</b>	<b>33</b>
<b>4.2.2 Trilha e efeitos sonoros .....</b>	<b>36</b>
<b>5 CONCLUSÕES E PERSPECTIVAS .....</b>	<b>37</b>
<b>REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>38</b>

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> - Divulgação.....	14
<b>Figura 2</b> - Representação da técnica Sunrise.....	17
<b>Figura 3</b> - Arte conceitual de Yomigami.....	18
<b>Figura 4</b> - Arte conceitual de Tachigami.....	19
<b>Figura 5</b> - Esquema da técnica Power Slash.....	19
<b>Figura 6</b> - Arte conceitual do trio Hanagami.....	20
<b>Figura 7</b> - Ilustração para a técnica Bloom.....	20
<b>Figura 8</b> - Ilustração esquemática das técnicas Water lily e Vine.....	21
<b>Figura 9</b> - Arte conceitual de Bakugami .....	22
<b>Figura 10</b> - Arte para a técnica Cherry Bomb. ....	22
<b>Figura 11</b> - Arte conceitual de Yumigami e representação da técnica Crescent.....	23
<b>Figura 12</b> - Arte conceitual de Nuregami e representação da técnica Waterspout.....	24
<b>Figura 13</b> - Arte conceitual de Kazegami e representação da técnica Galestorm .....	24
<b>Figura 14</b> - Arte conceitual de Moegami e representação da técnica “Inferno” .....	25
<b>Figura 15</b> - Arte conceitual de Kasugami e representação da técnica Veil of Mist .....	26
<b>Figura 16</b> - Arte conceitual de Kabegamie e representação da técnica Catwalk.....	26
<b>Figura 17</b> - Arte conceitual de Gekigami e representação da técnica Thunderstorm.....	27
<b>Figura 18</b> - Arte conceitual de Itegami e representação da técnica Blizzard .....	27
<b>Figura 19</b> - Divulgação.....	30
<b>Figura 20</b> - Primeiro contato com a semente.....	32
<b>Figura 21</b> - A Transformação .....	33
<b>Figura 22</b> - Divulgação.....	34
<b>Figura 23</b> - Os quatro guardiões da floresta .....	35

## 1 INTRODUÇÃO

Desde seus primórdios, civilizações como a Grega e Romana já praticavam algum tipo de jogo. Mais tarde com o advento do cristianismo, quando não destinado para fins educacionais, a concepção do valor utilitário dos jogos foi rebaixada, imprimindo-se ideias negativas.

Após certo tempo, com o surgimento do Iluminismo e da perspectiva de Jean-Jacques Rousseau sobre a infância, os jogos se afastaram de concepções pejorativas, evoluindo mais positivamente a partir de períodos como o Renascimento, tendo dali em diante tornado-se parte das ações rotineiras das populações, sendo transmitidos de geração em geração transitando entre culturas das mais diversas (NALLIN, 2005).

Dentro do acervo do que podemos caracterizar como “jogos” incluem-se os primeiros jogos de tabuleiro, jogos com bola, jogos com corda (cabo-de-guerra), de pega-pega, amarelinha, brincadeiras de roda, dentre muitos outros. Podemos encontrar no canto, na dança, no teatro, dinâmicas adjacentes a jogos assim como uma infinidade de tantas outras atividades pertencentes ao universo do lúdico.

Então, observando-se melhor, pode-se interpretar o brincar, o jogar em sua elementaridade como possuidor de um caráter transcendental, algo praticamente implícito em múltiplas culturas e civilizações, tanto no Ocidente quanto no Oriente. No mundo antigo as dinâmicas dos jogos sustentavam-se basicamente nas interações humanas puras com ferramentas simplesmente de ordem coletiva ou mesmo individual, sem a interferência de elementos midiáticos, virtuais ou computacionais pois tais conceitos só viriam a surgir nos séculos posteriores.

Nas primeiras décadas do século XIX, surgem elementos que pavimentaram o caminho até a concepção dos videogames modernos numa espécie de “cadeia evolutiva”. Numa análise mais linear, observa-se um grande salto tecnológico, em menos de cem anos, entre o surgimento da fotografia - a produção de uma imagem estática através da captação da luz- e a invenção do cinema onde a mecânica consiste na reprodução de imagens diferentes sequencialmente - a imagem em movimento, não estática. Dentro deste salto, as relações humanas com a imagem

assumem outro sentido, geram uma expectativa de interação a nível emocional, embora ainda permaneçam os espectadores passivos na contemplação do que observam, fisicamente falando.

Adiante, com mais um salto tecnológico, agora para o século XX na esfera eletrônica com a criação do aparelho de TV e desenvolvimento computacional, surge uma nova modificação na relação espectador- imagem, pois desta vez existe a combinação entre imagem em movimento reproduzida em tela e um comando mediado por um dispositivo cuja intenção é o simples jogar, o que vem a categorizar em termos gerais, o primeiro videogame. A partir deste momento as relações são mudadas radicalmente, permitindo a evolução de um espectador do estado passivo para um estado ativo, fruto da interação com o console. Temos uma ressignificação da função da imagem, agora em movimento e controlável, com a finalidade de se desfrutar de uma experiência puramente prazerosa e espontânea, ou seja, o jogo pelo jogo.

Avançando mais algumas décadas ainda no século XX, seguindo tais perspectivas, impulsionado por demandas mercadológicas, por tecnologias cada vez mais ousadas na produção e processamento de imagens, surge o elemento virtual. Esse elemento virtual, associado a imensa criatividade artística, narrativas cada vez mais complexas e trilhas sonoras cada vez mais elaboradas apresenta ao novo jogador uma nova perspectiva, permitindo tanto seguir uma história “fechada” com objetivos pré-definidos como criar a sua própria história atuando dentro de mundos “abertos” gerando assim experiências lúdicas, sensoriais, por enquanto em imagem e som, intelectualmente desafiadoras, de múltiplo prazer estético, em diversos níveis de imersão e que produzem oportunidades de expressão artística em diversas formas e nuances.

Antes mesmo do surgimento dos videogames, de ambientes e imagens virtuais ou qualquer outro recurso digital existir, as pessoas já eram submetidas a situações propícias a condução para uma outra realidade. No passado as belas artes e a música, assim como o cinema na modernidade sempre provocaram situações nas quais podemos encontrar a imersão e a experiência estética operando, de forma conjugada ou em sequência. Seja como for, ambos estavam presentes.

Em linhas gerais a imersividade pode ser conceituada como a combinação de elementos cognitivos, sensoriais e emotivos em favor da percepção de outra (s) realidade (s). É um

mergulho imaginativo graças a sensação de identificação e pertencimento sofridos pelo indivíduo. Não só isso, mas também a ativação das funções da psique humana<sup>1</sup> (JUNG, 2004) inter-relacionam-se na experiência de contato com videogames dados os recursos tecnológicos de imagem, som e grau de interatividade possíveis. Nesta “sopa” de elementos pode-se encontrar memórias afetivas, identificações com arquétipos, o raciocínio lógico em plena atividade, o instinto ou intuição e o espaço a ser explorado pelo sensorial. Todas estas coisas, possibilitadas a partir do contato imersivo em sua consequência provocam a experiência estética. É importante pontuar que, não coube ao longo desta análise os juízos de valor, mas sim observar, descrever e refletir as reações elementares frente a experiência com produtos calcados em expressões artísticas legítimas em aparatos tecnológicos. Nos dois jogos descritos encontram-se aspectos suficientes para uma experiência estética e imersiva uma vez que:

- O primeiro contato com estes jogos se dá pela interatividade sensorial de pelo menos três sentidos concomitantemente (tato, visão e audição) quando antes em contextos anteriores nas belas artes, música e cinema agiam estes sentidos mais dissociados na construção de concepções estéticas;
- Dado o grau de tecnologia de som, imagem e interatividade, o espectro das funções psíquicas aprofunda-se criando a situação-chave para a imersão.

Tanto em Okami quanto em Seasons after Fall encontram-se recursos artísticos narrativos, musicais e visuais para uma experiência completa. Em Okami o foco na mecânica do jogo - pincel sumi-ê virtual- insere a peculiaridade da experimentação da pintura oriental a quem talvez nunca se viu neste contexto. Já em Seasons after Fall surge a identificação com a simplicidade narrativa e com o singelo, lúdico e bucólico na representação da natureza de aquarelas digitais em seus melhores detalhes, embalando o jogador em possíveis memórias afetivas, todos amparados por trilhas e efeitos sonoros que marcam a experiência sensorial e emotiva como um todo.

---

<sup>1</sup> Segundo Carl Jung a psiquê humana possui quatro funções distintas: intuição, sentimento, pensamento e sensação.

## **1.1 OBJETIVOS**

### **1.2 Objetivo geral**

Esta pesquisa se ampara em sua primeira parte em contextualizar historicamente e culturalmente os videogames assim como sua repercussão na modernidade. Segundamente apresentará seus objetos de estudo para análise e apontamentos tendo por fim em suas conclusões a apresentação de reflexões sobre os casos apresentados. No caso dos games propostos para estudo, as técnicas de pintura sumi-ê e aquarela artesanal são não somente o suporte mecânico para o jogo (Okami) mas também o apelo estético (Seasons after Fall) que motivam a interação e apreciação.

### **1.3 Objetivos específicos**

Nesta pesquisa especificamente o foco se dá em pontuar as técnicas de pintura alicerçados em universos fantásticos emuladas para plataforma digital. Diante dessa exploração pretende-se apontar como tais interações impactam o jogador em sua experiência de apreciação estética e em sua capacidade imersiva sendo importante descrever, compreender e refletir todo o aparato imagético e conceitual oferecido pelos jogos abordados salientando a apropriação artística em favor de seu design e mecânicas.

Esta proposta não tem como pretensão determinar um “status” de obra de arte a tais jogos pois essa classificação serve a outros contextos. Mas sim muito mais a demonstrar como os objetos de estudo destes casos podem servir a uma experiência interessante para além de seu público alvo, em outras palavras, os não-gamers. Para este nicho é válido instigar a questão dos jogos para além do simples passatempo, ampliando os tons lúdicos de formato digital para objetos e conceitos mais complexos. Outro viés destes apontamentos também incorpora a estrutura dessa análise descritiva em seus pormenores pois atenta em facilitar o entendimento, sintonizar e talvez incorporar os não gamers a esta cultura tão contemporânea e detentora de características tão singulares.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Contemporaneamente os videogames já fazem parte intrinsecamente do nosso cotidiano e a bastante tempo fazem parte de questionamentos informais e acadêmicos sobre sua relevância e/ou influência social, cultural, psíquica, econômica, artística e até mesmo política. Os games estão tão imiscuídos em nossas relações com o mundo que já existem termos que categorizam comportamentos análogos a sua influência. Inicialmente o pesquisador Johan Huizinga (1872 – 1945) já tratava o jogo como pertinente a existência humana em seus diversos aspectos, tratando-o como elemento fundamental na constituição das civilizações sendo propriamente um fenômeno cultural.

Nas décadas seguintes com o nível de desenvolvimento tecnológico e aprofundamento da relevância dos jogos nos âmbitos social e cultural as noções propostas por HUIZINGA (2007 p.8) tomaram corpo gerando o que em termos mais atuais podemos classificar como *Gamification* ou “gamificação”. Estes termos foram propostos inicialmente pelo programador e *game designer* britânico Nick Pelling em meados de 2002, e nada mais são do que o conceito do jogo aplicado em contextos diferentes, não propriamente lúdicos, contextos estes cuja função seriam estimular o indivíduo com objetivos previamente idealizados.

Em outro momento, expandindo-se tais noções, agora para a ideia de “gamificar o mundo”, a socióloga americana Jane McGonigal numa conferência TED em 2010 afirma que a ludicidade, e conseqüentemente os jogos inseridos na esfera dessa ludicidade, são fonte não só de grande satisfação individual como ferramenta de resolução de problemas na própria vida real. No caso, a busca do jogador por desafios e gratificações por suas conquistas máximas ressignificam os aspectos de sua própria realidade propiciando mudanças globais até mesmo em políticas governamentais, educacionais, de saúde pública e também mudanças na própria esfera midiática e sociocultural.

O *gamefication* também surge na abordagem da brasileira Gabrielle Navarro, em seu artigo de 2013 sobre gamificação na pós-modernidade, onde propõe a transcendência do conceito

de jogo para o âmbito do “não jogo”, no cotidiano, onde identifica-se o fluxo dessa mecânica em situações distintas, porém comuns, tanto na escola como no trabalho ou em interações sociais.

Ainda segundo NAVARRO (2013 p.7), citando exemplos práticos - o operador de máquinas na plataforma de petróleo que utiliza um simulador, a estudante que aprofunda seus estudos por meio de aplicativo e o jovem que interage nas redes sociais compartilhando conteúdo e que “caça likes” - todos incorporam essas dinâmicas lúdicas, todos com fins específicos e podem ser considerados exemplos dessa transcendência. Sendo assim, diante de tantas concepções desenvolvidas ao longo das décadas na tentativa de compreender as questões que constroem ou embasam as relações que se desdobram sobre o ser humano e o jogo, é legítimo dizer que os videogames já fazem parte das relações humanas de forma irreversível, principalmente quando se observa o panorama contemporâneo dentro da cultura de massas.

Então, há também de se ampliar o leque de percepções sobre a influência dos games, direcionando-se os olhares para outros contextos: o das relações entre pintura, fantasia, imersão, emoção e apreciação estética a partir da interatividade entre games e pessoas. Mas será possível combinar tantos elementos afim de conceber alguma leitura de mundo pertinente a esfera das artes?

### **3 METODOLOGIA**

Neste trabalho fez-se um estudo de caso baseado em análise descritiva dos objetos em questão (YIN, 2001), cruzando-os com as premissas e naturezas das técnicas de pintura tradicionais utilizadas pelos mesmos, do papel que exercem na estrutura mecânica dos jogos frente também a uma reflexão sobre seu impacto no efeito de imersão associada a experiência estética, sobre como podem acontecer tais relações. Das relações entre jogo e jogador podemos levantar questões acerca da influência direta ou indireta na modelagem de novas concepções estéticas, assim como as belas artes o fizeram em séculos anteriores (e que a arte contemporânea ainda vem fazendo). Essas novas concepções seriam resultado do impacto emocional da

interação, do prazer estético produzido face ao nível de imersão que os games nos permitem sofrer. Acrescentando-se a isso existem aspectos mais gerais dentro deste universo dos games que emulam o tradicional e o moderno servindo como uma forma de “atratividade estética”, no caso, a plataforma tecnológica sempre em evolução, mesclada a diversidade criativa existente nas expressões artísticas utilizadas conceitualmente nas narrativas e acervo imagético dos jogos.

Ao explorar-se tais características e possíveis concepções sobre os objetos a serem propostos pretende-se construir neste trabalho uma análise descritiva e reflexiva utilizando casos de jogos de categorias diferentes especificamente para a plataforma Playstation:

- Okami - sendo um game bem aclamado pela crítica especializada em seu lançamento e posteriormente em sua versão HD, sendo utilizado como referência devido ao conceito de sua mecânica peculiar;
- Seasons after Fall - jogo menor, de categoria artística onde a contemplação de sua imagética é a base de sua atratividade.

Desta análise pretende-se extrair observações mais específicas tais como a importância destes games como objetos de apreciação estética, produtos de expressão artística associados a tecnologia em 2D ou 3D, a capacidade deste espectro interativo e o viés artístico-conceitual onde pretende-se apontar a temática/narrativa dos jogos pautadas na fantasia, mitologia ou misticismo; a presença de imagéticas específicas, que em seu arcabouço assumem estilos comuns em pinturas aquareladas, bucólicas ou orientais incluindo suas trilhas sonoras.

## 4 DESENVOLVIMENTO

### 4.1 Okami (HD)

*Figura 1-Divulgação*



<https://www.okami-game.com>

A primeira versão de Okami foi desenvolvida pelo Clover Studio e apresentada pela Capcom, empresa japonesa de videogames, ao público no ano de 2006 para Playstation 2 já no final do “prazo de validade” deste console, sendo convertido em 2008 para Nintendo Wii por outra desenvolvedora de jogos a Ready at Dawn e consiste em um tipo de mistura três gêneros comuns aos games contemporâneos: plataforma (onde se corre e pula driblando obstáculos)<sup>2</sup>, ação e puzzles ou mini quebra-cabeças. Posteriormente, dada sua relevância artística no nicho de game design, foi convertido em alta definição para Playstation 3 e atualmente está também disponível para Playstation 4 e Xbox One e, embora a tecnologia na resolução das imagens não fosse tão precisa e sua repercussão tenha sido mediana, a proposta de interatividade, estética de cenários, personagens, sua temática e narrativa imprimem peculiaridades que constituem um bom diferencial para objeto de análise.

---

<sup>2</sup> Plataforma é uma categoria de jogo eletrônico onde o jogador corre e pula driblando obstáculos.

Os elementos compositores da atmosfera de Okami são bem sucedidos em apresentar ao jogador toda uma gama de informações sobre o contexto de uma cultura japonesa bem antiga, tanto é que, já em princípio não encontramos referenciado o termo exônimo “Japão” durante o jogo, mas sim sua forma nativa de referência, o termo *Nippon*<sup>3</sup>.

A história no qual se baseia o jogo é essencialmente baseado em folclore japonês. Seu enredo encontra-se em uma lenda de origem xintoísta ou em seu equivalente taoísta, cujas nuances são semelhantes, por assim dizer, ao gênesis bíblico onde vemos claramente uma alusão a criação do mundo estando o bem e o mal muito bem definidos. O protagonista-jogador é uma loba branca ou de gênero não definido como na versão americana do jogo, cujo nome dá título ao game. Esta loba branca funciona como uma espécie de avatar para a reencarnação da deusa-sol Amaterasu<sup>4</sup>.

Para que tudo se inicie, vemos uma retrospectiva de acontecimentos que dão origem a jornada de Okami devidamente contextualizados em uma representação de teatro de sombras japonês com o suporte de um narrador. Vemos Nippon cem anos no passado e a disputa dos parceiros Nagi o guerreiro e Shiranui o ancestral também lobo de Okami contra o demônio Orochi, um dragão de oito cabeças que aterrorizava o vilarejo de Kamiki e que pretendia tomar como oferenda a jovem Nami, amada de Nagi. Ambos Nagi e Shiranui prendem Orochi em uma caverna, que ironicamente cem anos depois é acidentalmente violada por Susano um descendente de Nagi, libertando o flagelo da vila de Kamiki novamente.

Uma vez mais livre o dragão Orochi, este amaldiçoa o mundo exterminando toda a vida. Entra em cena outra figura mística, Sakuya, a guardiã da vila de Kamiki que roga a Amaterasu reencarnada que anule a maldição do dragão. No papel de Amaterasu, juntamente com Susano e o artista itinerante Issun se vislumbra um revival do passado lutando contra o vilão. A partir deste momento o jogador fica ciente do poder da loba branca passando a comanda-la, também conhecendo suas metas, no caso os poderes celestiais necessários para restaurar em etapas o que Orochi aniquilou.

---

<sup>3</sup>Sua tradução em kanji é にっぽん

<sup>4</sup> Esta divindade xintoísta é recorrentemente evocada na cultura pop não somente em games como também em mangás, animações para a TV e música.

#### 4.1.1 O Conceito do “Celestial Brush”

A jornada na restauração do mundo destruído por Orochi e também a transposição das etapas dependem dos comandos de uma ferramenta muito específica e interessante: o *Celestial Brush* ou pincel celestial. O *Celestial Brush* é um elemento central e uma proposta bastante inovadora, inclusive nos dias atuais, do ponto de vista da mecânica de jogos, pois trata-se de um pincel digital utilizado pelo jogador em diversas circunstâncias do game, permitindo-o vivenciar a dinâmica de desenho/pintura em tempo real. Tanto para o console Playstation quanto para o Nintendo Wii existem ferramentas físicas, sensores de movimentos nos controles, que permitem a simulação do ato de pintar/desenhar/escrever com o pincel celestial. Isso permite ao jogador/pintor vivenciar virtualmente - sem nenhum pré conhecimento de técnicas de pintura japonesa – a dinâmica da técnica real em si, de forma bastante aproximada.

A concepção deste pincel celestial em Okami tem sua origem na técnica tradicional japonesa sumi-ê. Em qualquer momento do jogo é possível ao toque de um botão congelar o frame e o transformar numa tela na qual o pincel pode ser usado, cujo resultado dependerá de algumas variáveis, como a possibilidade de interação com o cenário no momento e local escolhido, de se estar em modo de combate na presença de inimigos ou diante de algum puzzle a ser resolvido.

Desenhos específicos devem ser feitos para se alcançar objetivos almejados, contudo, os mesmos não estão disponíveis desde o princípio, tratando-se das técnicas do pincel celestial que precisam ser reunidas por Amaterasu/Okami ao longo de sua jornada, restaurando assim seu potencial ao máximo antes de confrontar Orochi, e cada técnica do pincel consiste em uma divindade que precisa ser encontrada ao longo do jogo. A protagonista consiste ela própria em uma das divindades e detém a técnica denominada *Sunrise*. Através dessa técnica é possível fazer o dia raiar ao utilizar o pincel para se traçar um círculo no céu noturno, ou obscurecido pelo poder de Orochi, dissipando-o, sendo necessário para resolução de algumas situações e puzzles do jogo. A figura 2 apresenta o desenho que deve ser feito para conjuração da técnica.

*Figura 2 - Representação da técnica Sunrise*



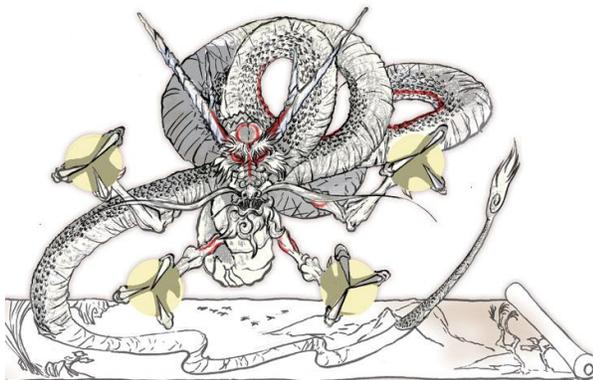
Fonte: <https://okami.fandom.com/wiki/Sunrise>

#### 4.1.2 Divindades do pincel celestial e sua representação estética

As divindades do pincel celestial apresentadas ao longo da história representam os 12 componentes do zodíaco do Leste Asiático adicionados do gato, totalizando o panteão em 13 membros. O gato é mencionado no folclore do Leste da Ásia, tendo perdido sua posição no zodíaco para o coelho por chegar atrasado na reunião da festa de ano novo convocada por Buda, contudo se faz presente em diversas versões do zodíaco asiático, como no vietnamita, no qual o coelho não figura. As 12 divindades que precisam ter seu poder reunido por Okami ao se dominar o pincel celestial são:

Dragão: Yomigami tem a forma de um dragão sobre um pergaminho e porta quatro orbes amarelas em suas patas, cujo propósito é desconhecido, contudo, é notável que na China o Dragão Imperial carrega uma pérola em uma de suas patas, conforme apresentado na figura 3. Yomigami é detentor da técnica *Rejuvenation*, a qual permite ao jogador reconstruir objetos quebrados ou recriar partes ausentes dos mesmos. A técnica *Rejuvenation* é realizada usando o pincel para pintar por cima da parte danificada, ou ainda pintando ou preenchendo partes ausentes. O próprio Yomigami aparece após o jogador usar o pincel para pintar a estrela ausente na constelação que o representa, a partir daí a técnica fica disponível para ser usada.

*Figura 3-Arte conceitual de Yomigami*



Fonte: <https://okami.fandom.com>

Rato: Tachigami é representado por um rato empunhando uma espada, sendo o detentor da técnica *Power Slash*, conforme apresentados nas figuras 4 e 5. A técnica permite ao jogador cortar uma certa classe de objetos como rochas, árvores, portas, dentre outros, sendo necessários para resolução de puzzles e para desbloquear passagens. Em modo de combate pode ser usada para aplicar dano ou finalizar oponentes. Alguns oponentes são praticamente imunes, exceto após sofrerem dano suficiente e estarem atordoados, agindo a técnica como movimento de finalização. O movimento feito com o pincel para ativá-la é uma linha reta, simulando o corte realizado pela espada.

*Figura 4-Arte conceitual de Tachigami*



Fonte: <https://okami.fandom.com>

*Figura 5- Esquema da técnica Power Slash*



Fonte: <https://okami.fandom.com>

Macaco: A representação do macaco dá-se não por um, mas por três membros denominados Sakigami, Hasugami e Tsutagami, compondo o trio Hanagami, conforme apresentados na figura 6, e controlam as técnicas do pincel baseadas na Flora. A arte conceitual

do trio Hanagami se baseia em Mizaru, Kikazaru e Iwazaru, os “três macacos sábios” que incorporam o provérbio japonês “não ouça o mal, não fale o mal e não veja o mal”.

*Figura 6 - Arte conceitual do trio Hanagami*



Fonte: <https://okami.fandom.com>

Sakigami é representado tocando Shō<sup>5</sup> e é portador da técnica *Bloom*, a qual tem o poder de reviver e fazer florescer as mudas e árvores sagradas, restaurando as cores e a vida nas áreas previamente corrompidas e amaldiçoadas pela influência de Orochi. O movimento do pincel para ativar a técnica é um círculo em volta da árvore ou flor que pretende-se restaurar, conforme apresentado na figura 7.

*Figura 7 - Ilustração para a técnica Bloom*



Fonte: <https://vignette.wikia.nocookie.net/>

---

<sup>5</sup> Instrumento de sopro ou aerofone feito de bambu.

Hasugami é representado tocando uma Shakuhachi, flauta de bambu introduzida no Japão pela China no século 7, e detém a técnica do pincel denominada *Water Lily*, que permite ao jogador ao desenhar um círculo sobre água a criação de até 3 lírios d'água, possibilitando que Okami mova-se por cima dos mesmos atravessando rios, lagos e alcançando áreas antes inacessíveis.

Tsutagami é apresentado tocando um par de címbalos e domina a técnica denominada *Vine*, através da qual Okami passa a poder usar o pincel para traçar uma linha entre seu corpo e uma flor de Konohana, conjurando uma vinha entre ambas e levando-a até a flor, alcançando assim alturas e locais aos quais não tinha acesso. A figura 8 apresenta ilustração esquemática das técnicas *Water Lily* e *Vine*.

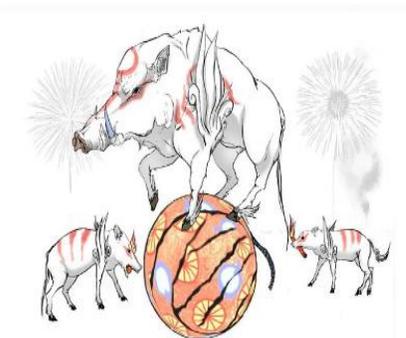
*Figura 8- Ilustração esquemática das técnicas Water lily e Vine*



Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Porco: Bakugami aparece representando o porco do zodíaco da Ásia Oriental, tendo a forma de um javali em cima de uma grande bomba, apresentando-se como deus da força explosiva em seu diálogo introdutório. A arte conceitual traz ainda dois leitões que o seguem portando tochas para acender o pavil da bomba em posse de Bakugami conforme apresentado na figura 9.

Figura 9 - Arte conceitual de Bakugami



Fonte: <https://vignette.wikia.nocookie.net/>

A técnica do pincel celestial por ele dada chama-se *Cherry Bomb*, consistindo numa bomba capaz de causar bastante dano em inimigos durante o modo de combate, e de abrir caminhos destruindo paredes e pisos rachados. Para ativar a técnica, é necessário traçar um círculo com o pincel no local onde se deseja colocar a bomba, e então traçar uma reta radial a partir da área interna do círculo e atravessando-o até a área externa, representando o pavil, conforme apresentado na figura 10. A bomba explode sozinha após o pavil ser consumido, ou instantaneamente se entrar em contato com oponentes ou ainda se alvejada por alguma outra técnica, como o *Power Slash*.

Figura 10 - Arte para a técnica *Cherry Bomb*.



Fonte: <https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Coelho: Yumigami é a Deusa da Lua e tem a forma de um coelho preparando mochi<sup>6</sup>. Em sua introdução diz para amaterasu que durante sua ausência escondeu-se no reflexo da Lua, tendo sido então consumido por um peixe e aguardado pacientemente em sua barriga, retornando

<sup>6</sup> Bolo de arroz tradicional japonês, moldado a partir de arroz glutinoso moído em pasta.

uma vez que um vislumbre de esperança ressurge junto com a Deusa do Sol, e oferece a sua luz do Luar para juntar-se a dela em sua perigosa jornada. A técnica que Yumigami desbloqueia chama-se *Crescent* e é executada pintando-se um C ao contrário no céu durante o dia, tendo como efeito o anoitecer e surgimento da Lua. A figura 11 apresenta as representações da arte conceitual de Yumigami e da técnica *Crescent*.

Figura 11 - Arte conceitual de Yumigami e representação da técnica *Crescent*



Fonte: <https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Cobra: Nuregami é a Deusa da Água e solicita que Amaterasu use seu poder para umedecer a terra sedenta e restaurar a glória da natureza. É representada por uma cobra em um frasco cheio de água e ensina a técnica *Waterspout*. A execução dessa técnica requer que haja um corpo d'água, onde o jogador deve posicionar a ponta do pincel, e então traçar uma linha até o local onde se quer canalizar esta água, podendo ser utilizado para apagar incêndios ou atacar demônios do elemento fogo. Pode ainda ser utilizado em determinados locais para se criar um gêiser, no qual Okami pode subir e alcançar pontos antes inacessíveis. A figura 12 apresenta as representações da arte conceitual de Nuregami e da técnica *Waterspout*.

*Figura 12- Arte conceitual de Nuregami e representação da técnica Waterspout*



Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Cavalo: Kazegami é o Deus do Vento e portador da técnica *Galestorm*, sendo representado por um cavalo portando um leque de batalha em suas costas. A técnica fornecida por ele pode ser conjurada usando-se o pincel para desenhar um loop ou uma espiral, e permite que se manipule o vento, podendo ser utilizado para apagar incêndios temporariamente quando não se há uma fonte de água na qual se usar o *Waterspout*, para mover *Water Lily* sobre a superfície da água, afastar nuvens de veneno lançadas por inimigos, derrubar oponentes voadores, dentre outras aplicações. O vento conjurado flui no sentido em que o pincel desenhar e a força e duração da técnica é afetada pelo tamanho do desenho. A figura 13 apresenta as representações da arte conceitual de Kazegami e da técnica *Galestorm*.

*Figura 13- Arte conceitual de Kazegami e representação da técnica Galestorm*



Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Galo: Moegami é introduzido como o Deus das Chamas, tem a forma de uma fênix portando um cachimbo japonês ornamentado com pintura a óleo com símbolos de espirais de

vento e chamas. Possui plumagem vermelha e branca, distribuídas de tal forma a produzir semelhança visual com o galo, animal o qual representa no zodíaco da Ásia Oriental, principalmente notável nas regiões da cabeça e cauda. A técnica do pincel celestial que fornece chama-se *Inferno* e funciona de forma análoga ao *Waterspout*, tanto mecanicamente como no traço do pincel, requerendo uma fonte de fogo no qual inserir a ponta do pincel e então traçar uma linha até o alvo pretendido. A figura 14 apresenta as representações da arte conceitual de Moegami e da técnica *Inferno*.

*Figura 14 - Arte conceitual de Moegami e representação da técnica Inferno.*

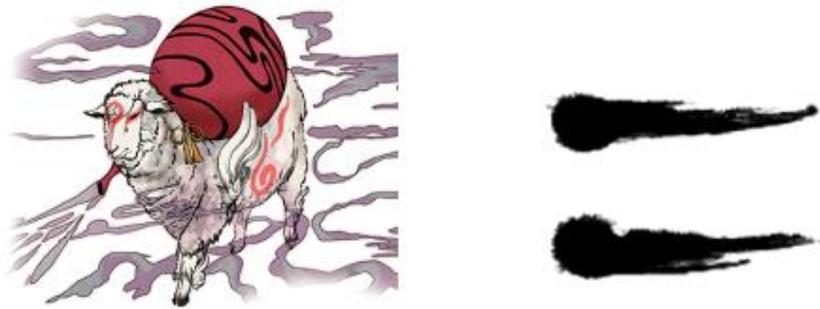


Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Ovelha: Kasugami é a Deusa do Véu da Névoa, tem a forma de uma ovelha portando uma grande cabaça em suas costas. A introdução de Kasugami ao ter sua constelação restaurada, apresenta-a bebendo com frequência o líquido da cabaça, oscilando bastante, arrotando uma névoa roxa e visivelmente embriagada.

A técnica fornecida por ela se chama *Veil of Mist* e conjura uma neblina que envolve o ambiente e faz o tempo desacelerar por 4 segundos, permitindo que Amaterasu explore janelas de oportunidades, facilite situações de mecânicas rápidas, ataque pontos fracos de inimigos ou escape de situações em que se está encurralada, tendo várias aplicações. A conjuração da habilidade se dá ao traçar duas linhas paralelas com o pincel celestial. A figura 15 apresenta as representações da arte conceitual de Kasugami e da técnica *Veil of Mist*.

Figura 15 - Arte conceitual de Kasugami e representação da técnica *Veil of Mist*



Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Gato: Kabegami é a deusa das paredes e detentora da técnica *Catwalk*. Representa o signo perdido do zodíaco em muitas tradições Asiáticas, contudo presente em outras no lugar do coelho. A representação da mesma se dá por uma gata branca com marcas vermelhas, como característico no jogo, sentado sobre uma pintura ornada com uma grande Carpa Koi no topo. A pintura está em posição vertical, de modo que Kabegami encontra-se sentado como se estivesse dependurada na mesma. A habilidade *catwalk* permite justo andar sobre as paredes, sendo necessária a presença de uma estátua de jade de kabegami no local, bastando então traçar uma linha com o pincel através da parede onde se pretende criar uma trajetória, tendo a estátua como ponto de origem. A figura 16 apresenta as representações da arte conceitual de Kasugami e da técnica *Catwalk*.

Figura 16 - Arte conceitual de Kabegamie e representação da técnica *Catwalk*



Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Tigre: Gekigami é o deus do trovão e tem a forma de um tigre portando um arco e uma aljava com setas relâmpago. A técnica assinatura de Gekigami é *Thunderstorm*, e é idêntica a *Waterspout* e “Inferno”, sendo por sua vez, do elemento elétrico e sua conjuração é exatamente igual também, requerendo uma fonte elétrica da qual se trace uma linha até o alvo necessário.

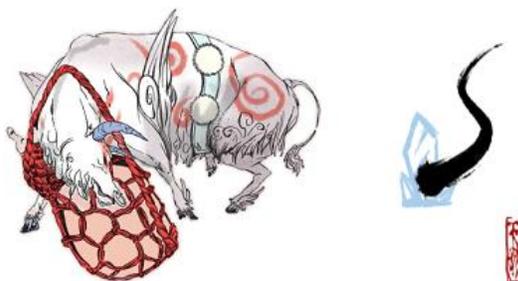
*Figura 17- Arte conceitual de Gekigami e representação da técnica Thunderstorm*



Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

Boi: Itegami é o Deus da nevasca, aparecendo sob a forma de um grande boi e concede a técnica *Blizzard*, que funciona tanto mecanicamente como em forma de conjuração de forma análoga às demais técnicas elementais, requerendo uma fonte de gelo para se canalizar até o alvo preterido. Além da técnica do pincel, Itegami também fornece um instrumento divino chamado *Solar Flare*, que dá autonomia para Okami usar as técnicas de pincel *inferno*, obtidas com Moegami, sem a necessidade de uma fonte de fogo. A autonomia em relação a conjuração necessitando uma fonte elemental, eliminando a necessidade de uma fonte, é obtida para todas as técnicas ao longo do jogo. A figura 18 apresenta as representações da arte conceitual de Itegami e da técnica *Blizzard*.

*Figura 18- Arte conceitual de Itegami e representação da técnica Blizzard*



Fonte:<https://vignette.wikia.nocookie.net/>

### 4.1.3 O sumi-ê japonês no Pincel Celestial

A essência do sumi-ê é fundamentalmente minimalista, não havendo espaço ou sendo tolerado excessos e detalhes, tendo por máxima a capacidade de internalizar a essência do que se propõe a captar, e o fazer com o mínimo de traços possíveis, nenhuma tinta colocada na tela pode ser desprovida de propósito e cada pincelada carrega um enorme peso na obra.

*Sumi-e é a arte do Fogo e da Água,  
Sumi é micropartícula procurada pelos antigos,  
Ela foi preparada pela reunião de fumaças,  
que emanam de vários pequenos fogareiros,  
Esse Sumi flutua sobre águas lípidas,  
e vai se difundindo pelo infinito.  
Mas também se transforma em neblina,  
em nuvem, que buscam o céu.  
Sumi embebe o papel, se espalha e rasga,  
Sobre o papel, Sumi corre, pára e baila,  
É a sombra do espírito que resfolega*  
(OKINAKA, 1995 p. 74)

A execução da obra requer que o artista conheça profundamente o seu objeto de análise, que esteja em harmonia com o mesmo como por exemplo, se for pintar uma árvore, ele precisa sentir em seu âmago a força que preenche seu tronco e sustenta-lhe os galhos, a delicadeza das pétalas que lhe florescem, o pulsar da vida que a alimenta, para só então, ao se estar em perfeita sintonia, manejar o pincel. Correções não são possíveis e representam que a obra falhou caso se façam necessárias. No jogo o pincel dá vida aquilo que é posto na tela, através de traços enxutos e usando o mínimo de linhas e num único tom, nenhum traço pode ser desfeito, sendo necessário recomençar a “tela” quando se erra algo.

Ao colocar o pincel celestial na mão do jogador, os desenvolvedores buscaram respeitar tal natureza do sumi-ê e fazer dela o cerne não apenas da direção de arte, mas do próprio jogo, colocando o sumi-ê em um papel central não meramente estético, mas sim como um elemento fundamental da narrativa e de como esse mundo é experimentado, sendo assim, todo este universo em Okami vai sendo reconstruído e restaurado a partir do pincel guiado pelo jogador.

#### **4.1.4 Trilha Sonora**

A trilha e os demais efeitos sonoros em Okami são hora intensos e hora medianos, sempre se equilibrando e sincronizando-se (conceitualmente) com sua carga imagética, embora perceba-se elementos ocidentais em sua composição. Eles reverberam e contextualizam frente as situações de cada instante durante o jogo, lembrando bastante momentos musicais de Kabuki<sup>7</sup>.

Nos é apresentado uma mescla em tons sutis de hip hop ou eletrônicos associados a instrumentos tradicionais japoneses de percussão, sopro e violinos (STATERI, 2013). É o que podemos chamar de releitura das heranças musicais japonesas para que em seu produto final surgisse uma identificação com um público mais contemporâneo, sem que com isso se perdesse suas origens mais antigas, sendo assim, cada elemento compositor com funções de salientar as ações do jogador potencializando a experiência estética das imagens e reforçando a experiência de imersão ao ambiente mitológico oriental.

---

<sup>7</sup> Teatro tradicional japonês onde a estilização do drama, maquiagens contrastantes e sonoridade impactantes são suas principais referências.

## 4.2 Seasons after Fall

*Figura 19- Divulgação*



Fonte: <http://www.seasonsafterfall.com/media>

Seasons after Fall é um jogo em plataforma 2D, o que significa que seus movimentos consistem em quatro direções: para cima, para baixo, para frente e para trás. Outra característica de sua mecânica é que existe em seus desafios a resolução de Puzzles, pequenos quebra-cabeças distribuídos ao longo da narrativa para que se abram instrumentos que possibilitem ao jogador concluir as fases. Sua concepção veio pelas mãos da empresa francesa Swing Swing Submarine, distribuído pela Focus Interactive e posteriormente lançado em setembro de 2016.

A lógica do game é bem simples. Ao comandar a pequena semente - Little Seed como é chamada no jogo - cujo avatar é uma linda raposa guiada por uma voz infantil de origem a princípio desconhecida, o jogador conduz seus movimentos em busca de elementos que permitem adquirir habilidades onde é possível modificar as estações do ano explorando toda a floresta mística. Essas mudanças somente são possíveis quando se coletam os elementos-chave e resolvem-se os puzzles em suas etapas. Inicialmente ao tentar reunir estes elementos-chave a raposa-semente encontra quem os preserva: os guardiões da floresta representados por quatro tipos de animais diferentes, ou melhor definindo, quatro entidades gigantes que simbolizam suas

respectivas estações do ano. Posteriormente, de posse destes elementos e possuindo o domínio das estações do ano, o jogo segue-se com os puzzles (de baixa a média complexidade) para a conclusão das etapas e a devida exploração do ambiente utilizando os poderes de controle da primavera, verão, outono e inverno.

Dito isto, é importante colocar aqui que, do ponto de vista *gamer* este jogo não é referência em matéria de desafios complexos, aventura ou ação, está bem longe disso e sem dúvida não foi pensado para tal.

É um jogo que se inspira, mesmo que superficialmente, no estilo *metroidvania*<sup>8</sup>, focando-se na exploração dos ambientes e orienta-se muito mais para um público-alvo infanto-juvenil devido a mensagem da narrativa e baixa complexidade dos desafios, o que obviamente não exclui sua apreciação por faixas etárias mais elevadas. Pode-se dizer também que, ao encaminhar-se por outra (s) perspectiva (s) nem tão óbvia e nem tão fácil dentro da cultura dos games, este jogo encaixa-se dentro do nicho reservado aos jogos *indies/artísticos*, onde sua atratividade perpassa outras questões além do simples jogar, ou por um caráter fora do senso comum de mercado por se tratar de um jogo mais artístico, seja de ordens mais subjetivas no que diz respeito a contemplação e conseqüentemente a experiência imersiva que ele provoca.

Na abertura do jogo é realizada uma espécie de sessão de introdução à narrativa, em que são apresentadas imagens de uma pequena semente brilhante levada ao vento, sob um fundo musical que engloba um misto de melancolia, soturnidade e bucolismo (Figura 20).

---

<sup>8</sup> Jogos de aventura e ação clássicos- Castlevânia e Metroid- foram mesclados e deram nome a este sub-gênero ou classificação de game que é caracterizado por labirintos, mapas interseccionados ou qualquer ambiente cuja exploração se dá pelo desbloqueio de ferramentas, descoberta de itens ocultos ou transposição de obstáculos específicos para se avançar nas etapas seguintes.

*Figura 20- Primeiro contato com a semente*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TJdi7IQ2800>

Percebemos os sons da natureza mesclados aos sons de violinos embalando um fenômeno que acontece na floresta mística durante o pequeno trajeto dessa semente, que é observada a distância pelo seu futuro avatar, sendo a partir deste momento a primeira interação com os puzzles. Essa sequência, na qual entramos em contato com a trajetória da semente, possui um ritmo suave e podemos entendê-la de modo simbólico, como a origem ou essência da vida. No momento seguinte, vemos um dos momentos mais belos do jogo impulsionado pela trilha sonora perfeitamente ritmada com violinos hora frenéticos, hora melancólicos : A fusão (ou possessão) entre a pequena semente brilhante e seu avatar, a raposa (Figura 21).

*Figura 21- A Transformação*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TJdi7IQ2800>

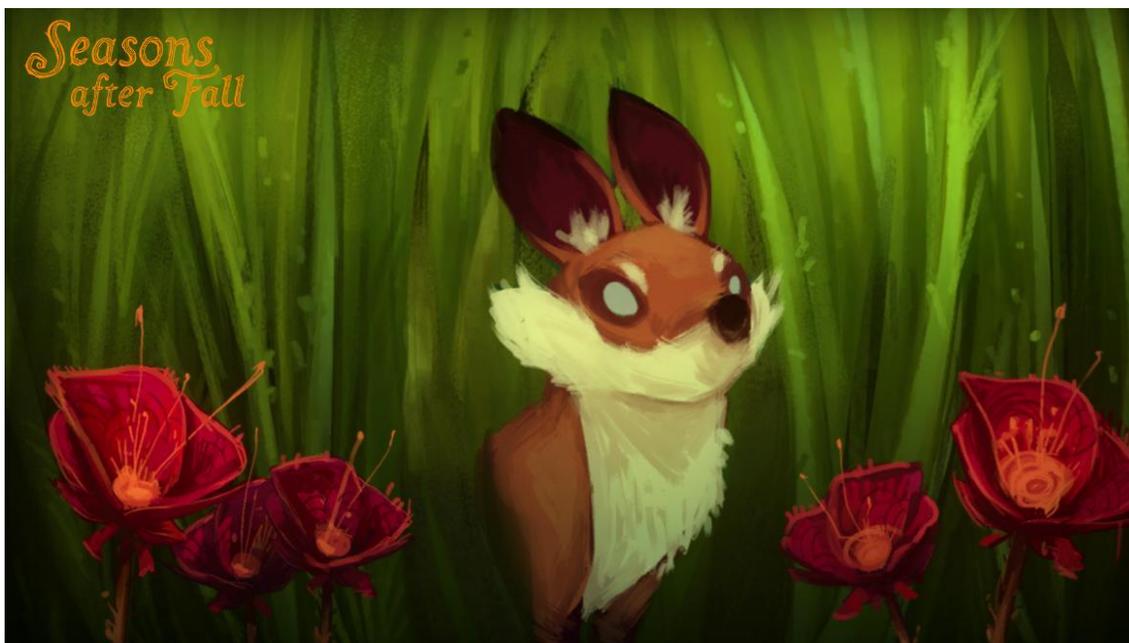
A partir da fusão de ambos, começa aqui a jornada do jogador, acompanhado da voz de ton infantil e feminina incorporea - agora melhor contextualizada como um tipo de espírito-guia antigo da floresta - para encontrar cada guardião e se apropriar de poderes para o controle das estações. Tais domínios sobre o clima permitem ao jogador, com comandos de latidos na medida que resolve os quebra-cabeças, congelar lagos, fazer brotarem do chão cogumelos, flores gigantes desbrocharem, entortar e desentortar galhos, florescerem campos inteiros entre outras manifestações.

#### **4.2.1 Emoção na beleza do singelo e poético**

A paleta de cores é elaborada eficientemente de modo que as estações são perfeitamente definidas em tons frios, quentes e médios, ainda sim mudando-se radicalmente de um clima para o outro em gestos simples da raposa - os latidos - quando o jogador assim quer ao transcender-se

os ambientes. A construção das imagens é composta de traços que não são muito marcados em seus contornos (Figura 22). A qualidade - em termos técnicos de desenho e pintura - demonstra nitidamente texturas cuja sutileza bebem da técnica aquarelada ou guache, porém, é importante salientar que, embora inspirando-se em tais técnicas artesanais em essência, a plataforma é totalmente digital pois trata-se de um trabalho voltado para games, que por razões mais práticas de acabamento gráfico foi desenvolvida em aplicativo específico próprio para pintura digital<sup>9</sup>. As marcas de pincel médio e chato sobrepostas em camadas mais aguadas com degradês atribuem luz e sombra, contrastes intermediários, pastéis ou neons bastante singulares que proporcionam uma experiência estética tão ampla, satisfatoriamente verdadeira e real quanto em contextos mais tradicionais como ao se vislumbrar pinturas em museus por exemplo.

*Figura 22 - Divulgação*



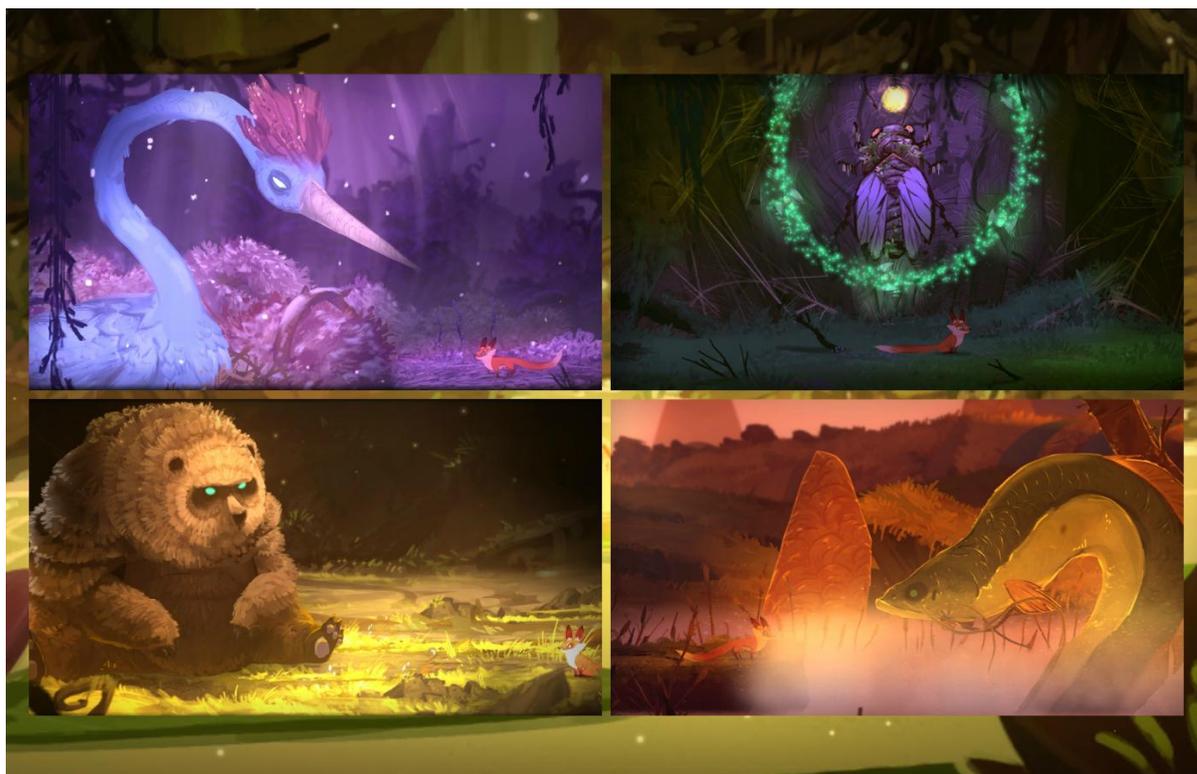
Fonte: <http://www.seasonsafterfall.com/media>

---

<sup>9</sup> Tais aplicativos podem ser facilmente encontrados online para download, pagos ou gratuitos (em código aberto) em diversos tamanhos e funcionalidades para quase todos os sistemas operacionais disponíveis e em geral são mais voltados para o design gráfico. Um exemplo de aplicativo especificamente para pintura artística é o ArtRage onde se encontram várias ferramentas típicas de ateliê como tintas a óleo, aquarelas, uma grande diversidade de pincéis, espátulas, telas texturizadas e atualmente este aplicativo está em sua sexta versão.

O primeiro guardião a ser encontrado é um urso pardo gigante e sereno, o guardião do inverno, a raposa é dado o poder de transformar qualquer clima no qual esteja em inverno, após isso a segunda entidade da floresta consiste numa Garça, a detentora do poder do outono, depois um peixe bagre guardião da primavera e depois o protetor do verão um inseto, algo parecido com uma grande cigarra. Todos com paleta de cores específica e bem delimitadas nos quatro ambientes da floresta conforme a Figura 23.

*Figura 23 - Os quatro guardiões da floresta*



Fonte: <https://gameranx.com/wp-content/uploads/2016/09/SeasonsAfterFallGuardians.png>

As animações intercaladas as sequencias de jogo dão o tom da história que compreendem em seu cerne uma espécie de “bucolismo pagão” uma vez que características como o ciclo da vida, animais mágicos, espíritos da floresta, a própria floresta como um organismo vivo atuante assim como outros simbolismos estão presentes tanto no acervo imagético quanto narrativo deste jogo.

Os cenários e suas variações durante a exploração da floresta aludem a ilustrações de livros infantis, reforçados em suas texturas, volumes e profundidade graças ao efeito parallax<sup>10</sup>.

A atmosfera de fábula e fantasia é capaz de sensibilizar o jogador para a percepção de que o singelo e o poético podem ser eficientes e perfeitamente possíveis como foco principal neste tipo de jogo. Já que não existem duelos, grandes movimentos de ação nem tampouco desafios ultra complexos o que principalmente extraímos da interação com este game é a experimentação, a eclosão de um tipo de emoção diretamente relacionada a apreciação estética desta composição de animais fantásticos pintados a mão inseridos numa narrativa e imagética bucólicas, mágicas e espiritualistas, embalados por uma trilha sonora que amplia o nível de identificação e imersão dessa contemplação.

#### **4.2.2 Trilha e efeitos sonoros**

A trilha sonora e o design de efeitos sonoros neste jogo são também grandes responsáveis pela emoção provocada nessa experiência imersiva. Os sons da natureza combinados aos violinos variam de acordo com mudanças climáticas ou com as estações proporcionando atmosferas diversas de suspense, melancolia, curiosidade, aventura.

É interessante notar a sutileza e beleza dos sons característicos da própria floresta como os sons produzidos por insetos em árvores, o vento forte e frio do inverno a soprar, cogumelos eclodindo, a água correndo nos rios ou a pingar em poças, ou ecos vindos das sombras, tudo sempre a criar uma atmosfera de nuances espirituais. As músicas da trilha sonora são compostas por quarteto de cordas em estilo clássico com violoncelos, violinos e violões e estes sempre sobem o tom quando surgem as situações-chave no jogo ampliando e marcando a experiência sensorial do jogador.

---

<sup>10</sup> O efeito parallax é um recurso gráfico cuja função é dar a ilusão de movimentos 3D em superfícies 2D, em outras palavras o fundo movimenta-se em ritmo diferente para sustentar esta “falsa noção” de tridimensionalidade entre o primeiro e demais planos existentes.

## 5 CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS

A apropriação e utilização de técnicas de pintura tradicional pelos jogos Okami e Seasons after Fall resultou em um enriquecimento extraordinário dos jogos em questão, não apenas sendo uma questão imagética, o que já têm uma importância muito grande por si só, mas levaram a um aprofundamento da imersão nos jogos, tendo papel de destaque, ou mesmo podendo-se considerar protagonista, no caso de Okami. Este coloca na mão do jogador o pincel para que ele dê vida ao mundo e crie suas telas, respeitando e mantendo, de forma adaptada para a mídia em questão, os fundamentos e filosofias que regem o sumi-ê, técnica de pintura no qual todo o jogo é construído. Através da manipulação do pincel, e da amplitude de possibilidades de criação e transformação do ambiente ao seu alcance, o jogador experimenta uma forma adaptada da própria produção artística, de forma minimalista em sua composição com única tonalidade e em traços simples e bem definidos, fazendo do sumi-ê não apenas uma escolha da direção de arte, mas também o principal elemento mecânico e tendo a estrutura narrativa guiada pelos seus princípios, sendo o grande astro do jogo. Seasons after Fall passeia pela ludicidade através de uma belíssima fábula composta por aquarelas, podendo mesmo ser interpretado como uma versão moderna dos livros de histórias infantis, trazendo as pinturas que os ilustravam ou à imaginação que lhes davam forma, para o contexto do mundo digital, sendo sua carga imagética o grande destaque, enriquecido pela sua trilha sonora, a cativar sua audiência. Os casos expostos demonstram o grande potencial da utilização adaptada de técnicas tradicionais de produção artísticas no contexto das mídias digitais como elementos centrais e definidores dos conteúdos em que são utilizadas.

## REFERÊNCIAS

- A ESTÉTICA de Shadow of the Colossus e Okami. Canal Nautilus e Ludoviajante, [2 de novembro de 2017]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M2Ow5uDh05w&t=6s>. Acesso em: 21 jan.
- BOLDT, Abner; CARDOSO GARONE, Priscilla Maria. Arte conceitual na concepção de jogos: Estética e função no game design. 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/07-dt-short.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- BONNEMASOU, Vera Regina Vilela. A poética da aquarela. 1995. 48 p. dissertação (INSTITUTO DE ARTES - IA) UNICAMP, São Paulo, 1995. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284763>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- BONORINO, Joao. Análise Arkade: Domine as estações no belo e vivo Seasons after Fall. 2016. Disponível em: <https://www.arkade.com.br/analise-arkadedomine-estacoes-belo-vivo-seasons-after-fall/>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- BRUNHOLO, Clarissa. 5 provas de que games são uma das melhores formas de arte que existem. [25 de Junho de 2016]. Disponível em: <https://br.ign.com/lista/26614/feature/5-provas-de-que-games-sao-uma-dasmelhores-formas-de-arte-qu>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- CARDOSO, Franciely Gonçalves. A tecnologia na arte: a narrativa de ficção nos games. 2013. Disponível em: <http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/144>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- CARMONA, Sabrina. Videogames e Cultura. 2012. Disponível em: <http://blog.pucsp.br/csgames/2012/02/25/videogames-e-cultura/>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- CASTILHO, Ivan Nikolai Barkow. ANÁLISE • PS3: [PSN] OKAMI HD. Disponível em: <http://www.ps3brasil.com/analise/241/>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- COLLETTA, Denise Dalla. Mostra expõe aproximação entre games e arte. 2013. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EM1115733-17779,00-MOSTRA+EXPOE+APROXIMACAO+ENTRE+GAMES+E+ARTE.html>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- CRISTOFARO, Ricardo. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual de Edmond Couchot. Revista Porto Arte, Porto Alegre v. I, 2004. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27898/16504>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- FLICK, U. Introdução à metodologia de pesquisa: um guia para iniciantes. – tradução: Magda Lopes. – Porto Alegre: Penso, 2013.

FREITAS, Gabriela. Os Games como Arte. [07 de março de 2012]. Disponível em: <http://blog.pucsp.br/csgames/2012/03/07/os-games-como-arte/>. Acesso em: 21 jan. 2019.

GONÇALVES, Matheus. Quando os games ultrapassam as fronteiras da vida. [2016] Disponível em: <https://tecnoblog.net/202000/games-vida-morte/> Acesso em: 30 jun. 2019.

HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2007. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4184246/mod\\_resource/content/0/homo\\_ludens\\_huizinga.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4184246/mod_resource/content/0/homo_ludens_huizinga.pdf). Acesso em: 21 jan. 2019.

JUNG, C. G. Tipos psicológicos. Petrópolis: Vozes, 2004

KAZUO, Vinicius. Análise: Seasons After Fall. [16 de maio de 2017]. Disponível em: <http://puloduplo.com.br/blog/2017/05/16/analise-seasons-after-fall/>. Acesso em: 21 jan. 2019.

KITAGAWA, Fabiane Michelle; JÚNIOR DA SILVA, Halisson. Artes visuais e design de jogos eletrônicos: processos de significação de personagem em game art. 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/encoi/anais/TRABALHOS/GT5/ARTES%20VISUAIS%20E%20DESIGN%20DE%20JOGOS%20ELETRONICOS.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2019

LONGEN, Andrei. Okami HD (PS3). Brasil. [14 de novembro de 2012]. Disponível em: <https://adrenaline.uol.com.br/2012/11/14/20209/okami-hd-ps3-/>. Acesso em: 21 jan. 2019.

MATIAS, Tiago. Análise Seasons After Fall. [2017 Análises]. Disponível em: <http://www.conversadesofa.com/analise-seasons-after-fall/>. Acesso em: 21 jan. 2019.

MCGONIGAL, Jane. Jogando por um mundo melhor. TED Talk. Disponível em: [https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world?language=pt-br#t-957272](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pt-br#t-957272) Acesso em: 30 jun. 2019.

MURPHY, Samantha. Videogame pode ser arte? Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,ERT17332817779,00.html>. Acesso em: 21 jan. 2019.

NALLIN, Claudia Góes Franco. Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas, SP : [s.n.], 2005 Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahahUKEw8P7z4ZHjAhUQF7kGHfW2CE4QFjAAegQIAhAC&url=http%3A%2F%2Fwww.bibliotecadigital.unicamp.br%2Fdocument%2F%3Fdown%3D15526&usg=AOvVaw00fO7QVsxATpWbEp8o3FIW> Acesso em: 30 jun. 2019.

NAVARRO, Gabrielle. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. São Paulo, 2013. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod\\_resource/content/1/gamificacao.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf) Acesso em: 30 jun. 2019.

OKINAKA, Massao. Sobre o Sumi-ê na Cultura Japonesa. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, n. 39, p. 73-75, 31 dez. 1995. Disponível em:  
<http://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/72059>. Acesso em: 21 jan. 2019.

SANTOS, Farley. Análise: Seasons after Fall (PC) traz uma jornada simples e bela.[17 de setembro de 2016]. Disponível em:<https://www.gameblast.com.br/2016/09/analise-seasons-after-fall-pc.html>. Acesso em: 21 jan. 2019.

SEASONS after Fall: Análise. Canal Nautilus. [14 de outubro de 2016]. Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=1wdxnfY9Q8Q&lc=z23iudphztedd3nay04t1aokgt31dprknsogfrq43rdhbk0h00410.1524265037511347>. Acesso em: 21 jan. 2019.21.

SEASONS after Fall: Review / Análise. Universo Xperience.2009. Disponível em:  
<https://www.universoxperience.com/2018/03/09/seasons-after-fall/>. Acesso em: 21 jan. 2019.

SILVEIRA, Guaracy Carlos da. Jogos Digitais como Ferramenta Cultura: Uma proposta interdisciplinar.2016. Disponível em:<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157228.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2019.

STATERI, Julia. O Marco Artístico do Game por meio da Linguagem Híbrida de Okami. 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/08-dt-short.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2019.

SUMI-Ê – a arte em preto-e-branco. MADE IN JAPAN. 2006. Disponível em:  
<https://madeinjapan.com.br/2006/03/02/sumie-a-arte-em-preto-e-branco/3/>. Acesso em: 21 jan. 2019.

YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos; trad. Daniel Grassi - 2.ed. - Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZAVADI, Lucas. Seasons after Fall: Análise. Canal Nautilus. [14 de outubro de 2016]. Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=1wdxnfY9Q8Q&lc=z23iudphztedd3nay04t1aokgt31dprknsogfrq43rdhbk0h00410.1524265037511347>. Acesso em: 21 jan. 2019.