

FANTASMAGORIA: bases para o design visual de um jogo de tabuleiro autorreflexivo

FANTASMAGORIA: foundations for the visual design of a self-reflective board game

PAULA, Marcus Vinicius de; Doutor em Design; Universidade Federal do Rio de Janeiro

depaulamarcusvinicius@eba.ufrj.br

CHAGAS, Maria das Graças de Almeida; Doutora em Design; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

chagas@puc-rio.br

FACCINI, Renato; Mestre em Design pelo PPGD-EBA/UFRJ; Universidade Federal do Rio de Janeiro

rfaccini@gmail.com

Resumo

Tomando como ponto de partida a recorrente alienação do designer visual dentro do processo de criação em equipes profissionais de desenvolvimento de jogos de tabuleiro (board games) autorais, pretendemos projetar conceitos visuais para um jogo de tabuleiro autorreferencial que possibilite a reflexão sobre esse problema. Com o intuito de evitar uma teoria crítica apartada do ambiente lúdico em que se situa a questão, o artigo relata o resultado de uma pesquisa que estimula uma divertida reflexão apresentando os fundamentos gráficos de um jogo de tabuleiro que, contraditoriamente, questiona seu próprio processo de criação.

Palavras Chave: game design, design visual, board games modernos, processo de criação, códigos visuais.

Abstract

Taking as a starting point the recurrent alienation of the visual designer within the creation process in professional teams developing authorial board games, we intend to design visual concepts for a self-referential board game that allows reflection on this problem. In order to avoid a critical theory separated from the playful environment in which the issue is located, the article reports the result of a research that stimulates a fun reflection by presenting the graphic foundations of a board game that, contradictorily, questions its own process of creation.

Keywords: game design, visual design, modern board games, creation process, visual codes.

1 Introdução

A participação do designer visual na criação de um jogo de tabuleiro autoral é uma interferência que transcende uma mera tradução dos códigos verbais do jogo para seus códigos visuais? Supomos que, partindo da noção de jogos de linguagem de Wittgenstein (1975), o jogo só existe plenamente a partir de sua experiência sensível, e sua mera concepção verbal não dá conta do que é um jogo em sua totalidade. Visando problematizar a participação do designer visual no processo de criação de jogos de tabuleiro, desejamos criar um jogo com características metalinguísticas. O trabalho pretende despertar questionamento sobre a possibilidade de uma participação mais ampla do designer visual e como a qualidade gráfica e mecânica desses jogos podem ser afetadas. Portanto, o assunto central desta pesquisa é como o designer visual se insere no processo de desenvolvimento de board games autorais, tratando sobre a relação entre o design e a linguagem dos jogos. Esta pesquisa também pretende gerar mais reflexão sobre o ato de projetar um jogo e sobre sua importância social como produto de design. Para tanto iremos primeiro definir o que são jogos de tabuleiro autorais, em seguida vamos explicar os métodos de criação desse tipo de jogo para que possamos apontar o tipo de problema que identificamos no modo de produção. Por fim, vamos propor categorias conceituais que nos auxiliem a fundamentar a criação de um jogo de tabuleiro autoral cuja mecânica produza questionamento a respeito do problema identificado.

2 Definindo jogos de tabuleiro autorais

Vários jogos de tabuleiro foram muito populares a partir da virada do século XIX para o XX. Entre eles, destacamos o War (uma adaptação do jogo norte-americano Risk), o Banco Imobiliário (Monopoly) e o Detetive (Clue). Micael Sousa (2019, p. 3), pesquisador de jogos de tabuleiro (Universidade de Coimbra, Portugal), utiliza o termo Mass-market para definir este tipo de jogo, explicando que são “propriedades de empresas e distribuidoras de jogos de produção em massa, sem atenção particular dada aos autores ou às inovações de seus projetos”. Podemos observar que na época do lançamento dessa geração de jogos, ainda não existia o autor em destaque. Essa prática foi mantida através das décadas, mas esse cenário começaria a mudar nos anos 1990, quando se iniciou uma nova fase, na qual esses novos jogos passariam a ser popularmente conhecidos como jogos de tabuleiro modernos ou jogos de tabuleiro autorais ou ainda, board games modernos (denominação mais usada no Brasil).

Tais títulos foram uma revolução na maneira de se projetar um jogo de tabuleiro. Colonizadores de Catan (no original, Settlers of Catan e depois chamado apenas de Catan), criado em 1995 por Klaus Teuber, foi possivelmente o primeiro jogo de tabuleiro que poderíamos considerar como autoral, dentro do cenário mass-market aqui discutido. Criado na Alemanha, ganhou grande popularidade nos EUA. No Brasil, foi lançado em 1999 pela empresa Ludojogos. Além da mecânica inovadora (que por consequência teria exigido uma solução gráfica igualmente diferenciada), Catan ganhou o prêmio de 1º lugar no Spiel des Jahres em 1995, o que contribuiu para seu destaque no universo dos jogos. Neste momento, a figura do autor passa a receber maior notoriedade, assumindo posição de destaque nos lançamentos de jogos de tabuleiro e seu nome passa a figurar nas caixas dos jogos, como prática comum das editoras e padrão de mercado, observado também em outros jogos considerados da primeira geração dos jogos modernos, como *Carcassonne* e *Ticket to Ride*. Os designers de jogos passaram a ser sinônimo de qualidade,

ganhando mais espaço na divulgação. Cabe acrescentar que, segundo Scott Nicholson (JENNY LEVINE, 2008), os jogos de tabuleiro modernos dão mais chance ao jogador de empregar diferentes estratégias, permitindo que o jogo evolua sem contar puramente com o fator sorte e o jogador pode ter várias maneiras de atingir o mesmo objetivo ou vencer a partida (LEVINE, 2008). Devemos, então, nos perguntar o quanto essas novas táticas de imersão teriam afetado os códigos visuais que passam a construir uma experiência lúdica mais acolhedora, pois nos jogos mainstream não existe uma preocupação tão sofisticada com a produção de uma visualidade imersiva que faça com que a partida seja uma experiência muito mais complexa do que uma mera disputa cujo único prazer é a vitória final. Acreditamos que isso influencia no grau de importância que deve ser atribuído à criação dos projetos gráficos desses jogos modernos e, por conseguinte, deve influenciar, também, na participação do designer visual.

3 Metodologia e o problema de criação dos board games modernos

Segundo Matt Forbeck (2011), muitos game designers começam um novo projeto a partir de dois prováveis pontos de partida: a mecânica ou a metáfora do jogo. “Para os nossos propósitos, as mecânicas incluem as regras rígidas e definitivas que fazem o jogo funcionar, os elementos com os quais você trabalha enquanto joga. A metáfora é sobre o que o jogo supostamente é” (FORBECK, 2011, p. 19). “A metáfora é a bela mentira do jogo, a ficção que dá ao contexto do jogo um significado mais amplo” (FORBECK, 2011, p. 19). Isso que esse autor chama de metáfora é também denominado de tema. Para Forbeck (2011), não existe jogo sem mecânica ou sem metáfora. Acreditamos que, quando o processo de game design é iniciado com o tema, muitos se valem de uma etapa de concept art, um momento no qual são gerados os primeiros esboços e conceitos visuais que nortearão o game design e o design visual do jogo. Entretanto, é muito comum que os autores de jogos trabalhem sozinhos e sem auxílio de um ilustrador, o que acaba enfraquecendo essa experiência visual inicial e deixando a etapa de concept art, para a parte final do processo, quando o jogo já está nas mãos da editora. Uma de nossas discussões aqui é justamente ressaltar os benefícios de se trabalhar com um designer visual desde o início do processo. Porém, na prática, a etapa de design visual é colocada em momentos diferentes da linha de produção de acordo com cada projeto, jogo, autor e editora. O esboço de conceito visual no início do projeto, o momento de geração de conceitos visuais, não aparece com clareza, por exemplo, nos comentários de Andrew Looney (2011), quando descreve as etapas de seu processo criativo, onde diz que a etapa “encomenda da arte” aparece nos estágios finais de produção. Entretanto, não fica claro se ele se refere à ilustração ou a todo o projeto de design visual. Ao que tudo indica, as duas funções aparentam estar resumidamente fundidas em uma só etapa. Esta fusão entre design visual e ilustração parece ser comum no universo editorial dos jogos de tabuleiro, especialmente porque muitas vezes é usada a palavra “arte” para denominar, de maneira geral, todo o conjunto de elementos visuais impressos dos jogos, mesmo que às vezes o termo seja usado tanto para o projeto tipográfico e de identidade visual quanto para a ilustração. Entendemos que o termo “arte” é inespecífico e contribui para obscurecer a importância fundamental e a complexidade que envolve o processo de criação da visualidade de um jogo de tabuleiro autoral. A designação “arte” cria uma certa confusão entre quem faz o quê e em que momento. Além disso, pode colaborar para a falta de crédito para alguns profissionais envolvidos na produção dessa “arte”.

Jamey Stegmeier (2012), por sua vez, diz que deve haver “forte conexão entre tema e mecânicas”, e acaba por colocar em evidência a importância do design visual nas etapas iniciais de game design. O autor desenvolve o assunto dizendo que “A mecânica deve ser projetada para

manter os jogadores imersos no jogo, e não para lembrá-los de que estão jogando um jogo.” (STEGMEIER, 2012). Jordy Adan (2020 apud TSUKUMO, 2020) acrescenta que abordar o método criativo de forma visual é potencialmente uma ferramenta que pode fazer o jogo ir além em suas possibilidades e expandir o universo do funcionamento do jogo (ADAN, 2020 apud TSUKUMO, 2020, s/p). Já segundo o game designer Fel Barros (2020), referindo-se às etapas de produção de um board game moderno a capa do jogo, em geral, é uma das últimas coisas feitas. Na estrutura apresentada por ele, o design visual também entra em cena apenas depois das regras do jogo definidas. De modo mais detalhado, o podcast Nosso Work É Playar, junto com a editora Geeks n’ Orcs, criou e distribuiu um modelo de Pipeline¹ em formato digital, que aparentemente complementa e expande as informações de Fel Barros. Segundo esse modelo, podemos dividir as etapas em dois blocos principais: o bloco do autor e o bloco da editora, apresentados a seguir.

Etapas do Autor

- Ideia;
- Game design: deixar o jogo totalmente funcional, com mecânicas sólidas e jogável;
- Fechar com a editora: fazer o pitch (como é conhecido o momento de 'vender a ideia', e o autor apresenta seu projeto) de um jogo totalmente funcional, para a editora fazer o desenvolvimento e os ajustes estratégicos para o produto.

Etapas da Editora

- Produtor: coordena todas as etapas da transformação do jogo em um produto;
- Game development: desenvolvem o jogo, finalizando balanceamento, ampliando missões e fases, fazendo escolhas de design relativas à experiência real x desejada;
- Arte e Design Visual: o designer visual coordena o trabalho dos ilustradores e dá unidade visual ao produto, além de tornar o jogo mais intuitivo e de gameplay mais fluido;
- Texto: Profissionais do texto aprimoram textos, deixando-os mais compreensíveis e didáticos para o jogador, melhorando a experiência do usuário;
- Revisão geral: revisão em conjunto de todas as áreas, fazendo um pente fino para erros ou possíveis melhorias, para a preparação do Print file;
- Fábrica: Processos fabris coordenados pelo produtor. Etapa das provas e pré-produção;
- Logística: logística e empresas de fulfilment;
- Distribuição: Modelos de distribuição e vendas (terceirizada x própria) > Loja > Consumidor;
- Marketing: Influencia nas decisões estratégicas do produto no planejamento, estratégias *Go to market*, Gestão de comunidade, Manutenção do interesse da comunidade e fomento à venda. (Nosso Work é Playar [PODCAST, 2020])

O interessante deste modelo é notar que o design visual parece ter uma participação um pouco maior. Pela primeira vez, vemos mencionado que ele atua em conjunto e coordenando o trabalho de ilustração. Também podemos perceber uma citação à influência do design gráfico na jogabilidade, uma vez que o modelo de pipeline menciona que o design gráfico torna o jogo “mais intuitivo e de gameplay mais fluido” (Nosso Work É Playar [PODCAST, 2020]). Contudo, é possível encontrar muitas variações nesse modelo e nem sempre essas funções fazem parte do quadro fixo de funcionários de uma editora de jogos. Por exemplo, o game designer Jamey Stegmaier (autor dos jogos *Viticulture*, *Tapestry* e *Scythe*, fundou uma empresa, a Stonemaier Games, na qual trabalham em tempo integral ele e apenas um funcionário, enquanto todos os outros são contratados temporários de acordo com cada projeto (STEGMAIER, 2020). Em uma tabela divulgada em seu Facebook em agosto de 2020, fica claro que na Stonemaier o design visual

¹ Modelo de linha de produção que descreve as etapas de um projeto dentro da empresa.

aparece nos estágios finais de criação. Nessa tabela há uma divisão clara entre arte e design visual, e a arte aparece como segunda etapa, após o game design. De acordo com a tabela da Stonemaier, os momentos destacados no processo de criação de um jogo são:

- Design (no sentido de game design);
- Arte (ilustrações);
- Desenvolvimento (como explicado anteriormente);
- Teste do jogo;
- Solo Design (onde são criadas as regras para que o mesmo jogo possa ser jogado por uma só pessoa);
- Design visual;
- Pré-produção;
- Componentes (fabricação de componentes, em geral plásticos, como dados e personagens);
- Impressão e Montagem;
- Frete;
- Distribuição;
- Lançamento no varejo.

É possível inferir que o processo lida com um momento de criação do jogo que vai do game design ao design gráfico (visual), tangenciando a pré-produção, que é o momento de preparar os arquivos finais para a gráfica. Assim, podemos observar que o design gráfico (visual) aparece apenas nas etapas finais desse processo, enquanto a “arte”, muito provavelmente as ilustrações, estão no segundo passo, logo após o game design. Aqui há contradição: não é possível que as ilustrações estejam 100% prontas sem o design gráfico (visual), sabendo-se que sempre há um certo nível de edição e ajustes para que toda a parte visual do jogo esteja em harmonia. De qualquer forma, entendemos que este é apenas um pipeline muito resumido para facilitar a explicação aos potenciais clientes. Ainda assim, funciona como mais um indicativo das contradições que surgem quando falamos de ilustração e design gráfico no mundo dos jogos de tabuleiro. E ainda há mais uma coisa interessante: o modelo ilustrado isola completamente o momento de game design das etapas de criação visual. Se tantas afirmações de game designers sugerem que o jogo não existe sem o visual, essa divisão parece um tanto contraditória, e mais uma vez vai alimentar nossa questão principal. Eric Lang (2020), outro game designer famoso por jogos como Blood Rage e Rising Sun, fala sobre a potência do impacto visual de um jogo: “quando você olha para um jogo em uma mesa, há algo que te obriga a dar uma segunda olhada” (Gamemaster, 2020). Elan Lee (2020), autor de Exploding Kittens, também exalta o valor desse impacto dizendo que “quando você vai comprar um jogo, o nome e a arte são as coisas mais importantes” (Gamemaster, 2020). O autor explica essa importância dizendo que há uma competição (que podemos chamar de competição visual) entre os muitos jogos de uma prateleira de loja para chamar a atenção de um possível novo jogador. Com isso, identificamos alguns problemas relacionados ao processo de criação de jogos de tabuleiros modernos.

A partir da problemática exposta acima, podemos listar as principais questões que queremos colocar em evidência:

- Os autores de jogos muitas vezes trabalham isolados dos designers visuais;
- A mecânica não pode ser dissociada da metáfora do jogo;
- A fase comumente denominada como a 'arte do jogo', na maioria das vezes, surge apenas nas etapas finais do projeto;
- Existe uma falta de clareza quanto ao que faz o designer visual nos projetos de jogos;

- A abordagem visual desde o princípio do game design enriquece a criação do jogo;
- Tudo parece indicar que o jogo não existe sem o visual;
- O design visual pode expandir a visão do game designer a respeito de seu próprio jogo.

Acreditamos que o designer visual-ilustrador deveria participar do processo desde seu início, pois julgamos que o conceito visual do jogo não é uma consequência, mas um fundamento. Por esse motivo, pensamos em projetar um jogo de tabuleiro que levante essa questão. Para tanto, julgamos que esse jogo deve colocar em evidência quatro pontos importantes. Os dois primeiros dizem respeito ao valor do caráter visível de um jogo de tabuleiro moderno: (1) sugerimos que a visão de um jogo de tabuleiro moderno é sempre um convite a um sonho e que muitas vezes esse convite antecede o interesse pela mecânica; (2) defendemos que a mecânica não existe sem uma realidade virtual espetacular que a aloje. Os dois últimos pontos dizem respeito à autorreflexão, na medida em que acreditamos que ela vai ratificar esse fundamento sensível-visível dos jogos de tabuleiro: (3) queremos colocar em evidência que um jogo só existe efetivamente quando se torna uma experiência sensorial e, por fim, (4) queremos que o jogo proposto convide o participante a pensar sobre o que define um jogo de tabuleiro.

4 A possibilidade de criação de um jogo que aborde o problema

4.1. Por que criar um jogo?

Anteriormente levantamos a questão do posicionamento do designer visual e do ilustrador (funções às vezes executadas pelo mesmo profissional, às vezes por dois ou mais profissionais) dentro de um projeto de board game moderno. Um problema apontado foi a falta de clareza sobre essas posições dentro das etapas do desenvolvimento e até onde pode ir o alcance da visão do designer visual para determinar os parâmetros de um jogo de tabuleiro. De uma maneira mais prática, podemos questionar o quanto o trabalho de design visual é relevante para o sucesso e a qualidade gráfica de um board game. Vimos que alguns autores sugerem que o visual é essencial para o game design, mas não encontramos nenhuma ênfase em posicionar com clareza o designer visual e o ilustrador desde os estágios iniciais de projeto de um jogo. Buscando estabelecer uma noção mais aprofundada sobre essa atuação, vamos propor o design visual de um board game autorreflexivo e experimental, que aborde em sua própria temática as questões comentadas. Em outras palavras, a proposta é criar um jogo sobre design visual que fala sobre a criação visual de jogos enquanto é jogado. Além disso, temos a percepção de que esse assunto, quando tratado sob o ponto de vista do design visual, provoca necessidade de ser desconstruído e reconstruído para assumir um novo corpo e, para isso, a metalinguagem do jogo autorreflexivo parecia a escolha mais indicada. Assim, decidimos transformar nossos questionamentos em um projeto de design.

4.2. Características fundamentais para um board game moderno que reflita sobre seus fundamentos

Decidimos denominar o jogo como “Fantasmagoria”, pois esse conceito, a partir das definições de Walter Benjamin, diz respeito à sedução visual das mercadorias (BRETAS, 2017). Achamos que essa noção de fantasmagoria, apesar de ter sido direcionada a uma crítica à alienação na sociedade de consumo, nascente no início do século XX, também evidencia a importância da visualidade na comercialização dos produtos industriais. Porém, nosso intuito não era simplesmente afirmar o caráter fantasmagórico de um jogo de tabuleiro, mas também,

questioná-lo, fazer com que o jogador tomasse consciência da construção dessa sedução visual. A partir desse parâmetro conceitual inicial, definimos quatro características que servissem para fundamentar a fantasmagoria de um jogo de tabuleiro temático. Estabelecemos, então, o sonho, o entretenimento espetacular associado à realidade virtual, a linguagem dos jogos e o olhar crítico. Acreditamos que, a partir desses fundamentos, conseguiremos colocar a questão metodológica que move esta pesquisa. A escolha desses fundamentos parte de uma reflexão subjetiva e não possui parâmetros racionais exatos, pois acreditamos que a perspectiva crítica que propomos não se adequa a esse tipo de critério. A seguir, apresentaremos, de modo sucinto, argumentos para ilustrar a escolha desses quatro fundamentos sem nos preocuparmos com justificativas, pois acreditamos que outro autor poderia optar por outros caminhos. Em seguida, nos aprofundaremos nestas definições e as associaremos a resultados práticos.

4.2.1. O sonho

Inspirados na visualidade de *Little Nemo*, de Winsor McCAY (1905), pretendemos colocar em evidência o caráter metafórico do jogo de tabuleiro moderno. Acreditamos que essa referência visual nos ajudará a produzir a sensação de que o jogo é um espaço onírico que será experimentado com enorme prazer pelos participantes. Portanto, projetar um jogo de tabuleiro moderno é, antes de tudo, criar uma visualidade encantadora que inspire os participantes a se aventurar numa alucinação lúdica. Falar sobre o espaço onírico quando se trata de design visual é um assunto recorrente dentro do campo. O assunto já foi explorado por diversos autores e aparentemente é uma fonte inesgotável de curiosidade, experimentos e pesquisa, o que torna o sonhar uma perfeita analogia para parte do processo de criação visual. Sendo assim, a obra de McCay (1905) poderá nos emprestar sua narrativa, estilo gráfico e conceitos do mundo dos sonhos, consagrados em sua obra seminal, *Little Nemo*. Leopoldo Leal reserva um espaço para falar do sonho em seu livro “Processo de Criação em Design Gráfico: Pandemonium” (LEAL, 2020, p. 112), dizendo que “Os sonhos também propiciam descobertas fortuitas a partir de questionamentos internalizados”. Sonhar é dormir, é descansar. É, também, vivenciar um outro mundo em que as regras cotidianas não funcionam.

4.2.2. O Entretenimento e a realidade virtual espetacular

Esse fundamento parece possuir proximidades com o “sonho”, porém é quase o oposto. No primeiro fundamento estamos enfatizando o fascínio causado por uma expectativa de vivência alucinógena e aqui o convite sedutor para que abandonemos a banalidade enfadonha que domina nosso cotidiano, mas não o estado de vigília. Estamos nos referindo à construção de uma segunda realidade, melhor do que a original, que a irracionalidade do sonho não oferece. Como paradigma histórico do surgimento da realidade virtual associada à indústria do entretenimento, utilizaremos a visualidade das exposições universais da segunda metade do século XIX e início do XX (por meio de fotografias e ilustrações). Essas feiras mundiais foram a origem dos parques temáticos, das lojas de departamento, dos Jogos Olímpicos Modernos, ou seja, a origem da noção de passatempo espetacular. Trata-se de uma questão de suma importância, pois foi dentro do contexto desses enormes eventos que Walter Benjamin (2006) identificou a noção de fantasmagoria.

4.2.3. Linguagem dos jogos

Na medida em que pretendemos produzir um jogo que ajude a refletir sobre os fundamentos necessários para se projetar um jogo de tabuleiro moderno, torna-se indispensável pensar no conceito de jogo que coloque questões sobre a relação entre regras preestabelecidas e a prática que as atualiza. Leal (2020, p. 135) propõe uma conexão entre o processo de design visual e

os jogos, dizendo que “projetar é jogar”. Segundo Leal (2020, p. 135), o designer Paul Rand tem algo em comum com Huizinga (HUIZINGA, 2012) quando diz que “o jogo é um instinto de ordem e que seguir as regras se faz necessário, pois se elas forem quebradas, estraga-se o jogo”. Ele afirma que reconhecer e estabelecer estas regras pode trazer resultados práticos surpreendentes. Aqui, pretendemos então, extrapolar as regras para tornar evidente o quanto a visualidade do universo lúdico vai além delas. Para tal, nos inspiramos no conceito de jogos de linguagem, desenvolvido por Ludwig Wittgenstein (1975) que estabelece que o jogo só existe plenamente ao ser experimentado, ao ser jogado e que as regras, somente, não conseguem defini-lo integralmente. Em *Picture Theory* (MITCHELL, William. *Picture Theory*. Chicago: The University of Chicago Press, 1994), Mitchell (1994) aponta o desenho do pato-coelho como a metaimagem teórica das Investigações Filosóficas de Ludwig Wittgenstein, ou seja, ele acredita que o filósofo desenvolveu toda sua teoria sobre os jogos de linguagem a partir daquela figura inquiridora. Acreditamos que a visão lúdica do pato-coelho (que o autor diz ter surgido em seções de passatempo de jornais do século XIX) possa também nos auxiliar a conceber o conceito visual de um jogo sobre a linguagem dos jogos de tabuleiros.

4.2.4. O olhar crítico da metalinguagem

Desejamos produzir reflexão sobre teorias metodológicas e não definir uma teoria de criação exemplar. Se o design visual não tem uma posição bem definida dentro desse universo, não nos cabe apontar uma solução. Nossa proposta não pretende dar respostas únicas, mas transformar em um jogo o processo de criação de jogos de tabuleiro modernos. Aqui, mais uma vez iremos nos valer do pensamento-visual de Mitchell (1994), empregando sua concepção de “metaimagens” como inspiração. No livro *Picture Theory*, o autor mostra diversas imagens que têm o potencial para produzir reflexão e teoria sobre a própria imagem. A partir dessa proposta, pretendemos encontrar uma ou várias imagens que tenham o potencial para se tornar uma metaimagem de jogos de tabuleiro.

5 Experimentos

Apresentaremos aqui, resumidamente, alguns exemplos escolhidos entre as dezenas de experimentos visuais² criados para o jogo. Nosso intuito foi gerar essas imagens usando a teoria dos autores aqui tratados como inspiração para a conceituação visual do jogo Fantasmagoria.

5.1. Primeira fase de experimentos: imagens inspiradas em Little Nemo

Nossa primeira fase de experimentos vai explorar o universo visual de Winsor McCay em *Little Nemo*. Alexander Braun (2016, p. 35), autor de “*The Complete Little Nemo*”, diz que “Winsor McCay teve o privilégio de expressar pictoricamente grandes porções do cânone freudiano sem — como podemos supor com certeza quase absoluta — nunca ter ouvido falar de Freud e muito menos ter lido suas obras”. Braun (2016, p. 60) diz que “*Little Nemo não conhece limites*” e que “*Tudo é possível em Slumberland*”. Ana Rita Fernandes Cardoso (2015, p. 49), por sua vez, destaca

² Além de desenho tradicional, também foram explorados recursos de softwares como Procreate, Photoshop, Midjourney, Illustrator, etc, resultando em uma técnica mista. Quanto ao uso do software Midjourney, somos conscientes de que existe uma discussão sobre ética e autoria que acompanha a arte gerada por inteligência artificial. Enxergamos isto como um oportunidade de futuramente participar desse diálogo. O processo técnico não faz parte da metodologia apresentada neste projeto, por isso não será detalhado.

a qualidade imersiva na obra, citando Smolderen (2016), ao dizer que “McCay envolve o público na história, proporcionando a sensação de vertigens, tontura, velocidade e desequilíbrio. (...) sensações sentidas pelo próprio corpo durante uma visita a um parque de diversões”. O objetivo nesta fase de experimentos (fig. 1) foi desenvolver ilustrações conceituais que poderão ser mais tarde aproveitadas, retrabalhadas ou expandidas no projeto visual do jogo. Além dos experimentos diretamente inspirados em Little Nemo, aqui também poderemos agregar conceitos visuais sobre o ato de dormir e sonhar.

Figura 1 – Conceitos para personagens e tratamento gráfico com tipografia.



Fonte: estudos do autor.

5.2. Segunda fase de experimentos: imagens inspiradas na Fantasmagoria e nas exposições universais

Nesta fase, vamos explorar as possibilidades que podem resultar em conceitos visuais (fig. 2) para os cenários do jogo Fantasmagoria. Esses conceitos servirão como base para adaptá-los dentro de um layout de jogo, podendo funcionar como ilustrações de componentes como tabuleiro e cartas. Assim, as regras de Fantasmagoria poderiam contar com diferentes pavilhões construídos para as exposições universais, como por exemplo: Pavilhão dos Relógios; Pavilhão dos Móveis; Pavilhão da Ourivesaria; Pavilhão Esportivo. Esses pavilhões seriam, então, “visitados” pelos jogadores enquanto percorrem a exposição através do tabuleiro. Benjamin (2009, p. 43), em um texto intitulado “Paris, capital do século XIX”, define o conceito com profundidade crítica à ideologia das Exposições Universais e as contradições desse gosto tipicamente burguês que dominou o desejo de consumo no século XIX. Segundo o autor, “as exposições universais são os centros de peregrinação ao fetiche da mercadoria” (BENJAMIN, 2009, p.43).

O termo “fantasmagoria”, por sua vez, foi usado pela primeira vez em 1797 e dizia respeito a um espetáculo ótico derivado das antigas lanternas mágicas. O objetivo era entreter as massas por meio de projeção de visões aterradoras de mortos famosos ou de monstros (como a Medusa). Etimologicamente vem do grego, *phánthasma* (aparição) e *agoreuein* (falar em público). Tratava-se de uma atração sensacionalista, na qual espectros do passado, mítico ou histórico, eram ressuscitados. Portanto as fantasmagorias tinham um caráter híbrido de ciência e magia (BRETAS, p. 155-156). Um *trompe l’oeil* da Modernidade. Segundo Aléxia Bretas, no entanto, Benjamin utiliza o termo “como ‘expressão’ de processos sociais mais complexos e abrangentes” e atribui a essa palavra um “enorme potencial crítico” e entende que a ampla noção de fantasmagoria é “uma das pedras angulares de sua teoria da modernidade (industrial) — centrada na apresentação do capitalismo” como história-natural “retroalimentada pela ativação de forças míticas” (BRETAS, p. 164-166).

Figura 2 – Conceitos para uma versão fantasmagórico do ambiente das exposições universais.



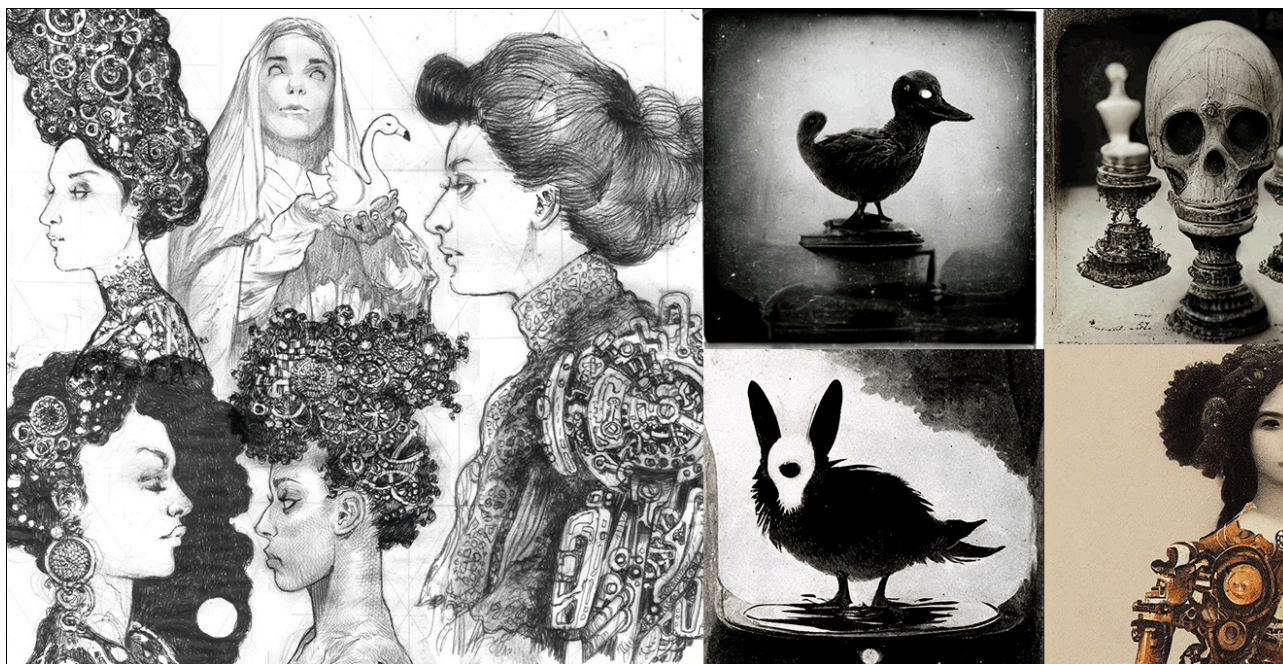
Fonte: estudos do autor.

5.3. Terceira fase de experimentos: Imagens inspiradas na concepção de linguagem como um jogo, a partir das reflexões de Wittgenstein

A questão que moveu Wittgenstein (1975) foi como ocorre a interpretação da linguagem durante a comunicação humana. O filósofo buscava uma compreensão maior sobre as imagens que a linguagem gera no cérebro. Wittgenstein (1975) lançou mão da noção de jogo como um recurso análogo à linguagem para explicar suas reflexões. Uma das colocações mais importantes de Wittgenstein (1975) é que o jogo só se dá efetivamente quando é jogado, pois o jogo não existe em estado latente nas regras. Inclusive, afirma que se pode “imaginar que alguém aprendeu o jogo sem aprender todas as regras (...) aprendeu seu uso” (WITTGENSTEIN, 1975, p. 26). Assim como Wittgenstein (1975) faz com a linguagem e os jogos, vamos aqui fazer tentativas de criar experimentos análogos usando os jogos e a comunicação visual (fig. 3). A teoria de Wittgenstein (1975) acaba por colocar em evidência que as regras não são apenas um elemento que permite jogar (ou se comunicar; porque Wittgenstein está definindo a linguagem como um jogo), mas também um elemento limitador do jogo (e da comunicação). Portanto, a teoria de Wittgenstein tende a estimular o jogador a superar as regras sem violá-las. E o que o pato-coelho tem a ver com

isso? O pato-coelho é uma demonstração de que existem duas regras: uma que diz “pato”, e aí veremos um pato. A segunda regra diz “coelho”, e aí veríamos um coelho. Wittgenstein demonstra que é possível superar essas regras fixas e dizer “pato-coelho”, e isso nos dará o poder de ver os dois ao mesmo tempo. Porém, a opção de ver os dois simultaneamente não era uma opção do puzzle original, pois a brincadeira se fundamentava em oscilar entre um e outro; nunca os dois em coexistência.

Figura 3 – Conceitos para personagens inspirados pelo Pato-Coelho, os jogos de linguagem e suas regras.



Fonte: estudos do autor.

5.4. Quarta fase de experimentos: Imagens inspiradas pela *metapicture* de W.J.T. Mitchell

As metaimagens apresentadas por Mitchell certamente renderiam uma infinidade de experimentos visuais que poderiam ser adaptados ao jogo Fantasmagoria na forma de personagens, componentes (como, por exemplo, cartas) e mecânicas. Para cumprir nossos propósitos, vamos afunilar essas infinitas possibilidades e nos concentrar nesses conceitos mencionados por Mitchell: o Abismo; a Medusa; Las Meninas; o Espelho, o voyeurismo e Exibicionismo (fig. 4).

Figura 4 – Conceitos para personagens inspirados pelas propostas de Mitchell.



Fonte: estudos do autor.

6 União entre mecânica e conceito visual para gerar um metaboard game

Nossa proposta para Fantasmagoria é introduzir um jogo conceitual que traga características autorais e experimentais, sempre colocando o design visual como protagonista do experimento. Para isso, o jogo vai apresentar, durante uma partida, estágios análogos às etapas de criação de um board game moderno, ou seja, servirá como metáfora visual e conceitual para o processo criativo de design visual e game design. Pretendemos deixar margens para que este jogo possa ser expandido no futuro, refinando seu desenvolvimento tanto de regras quanto visual. Por hora, nossa intenção é fundamentar, através do design visual, bases robustas para a criação. Estas bases poderão ser expandidas, revisadas e testadas para que Fantasmagoria faça a transição do formato conceitual e experimental para o formato comercial. A origem fantasmagórica das fantasmagorias acabou por nos conduzir a um imaginário que tem suas raízes na literatura gótica do século XIX e no modo que foi visualmente traduzida pela cultura de massa. Ao mesmo tempo, as envelhecidas fotografias oitocentistas, a magia historicista e associada à estética industrial da máquina, presentes nas exposições universais do século XIX e início do século XX, nos encaminharam para elementos como as cores com baixa saturação, a textura granulada, criaturas perturbadoras, paisagens ermas, estruturas abandonadas, formas sombrias, atmosfera de sonho, irrealidade, fantasmas e esqueletos estarão constantemente presentes para lembrar ao jogador que todo esse aparato visual é artificial e ilusório, mas fundamental, como um convite para um sonho.

Porém, as imagens não cumprirão apenas a função de convite ao sonho, elas vão se associar à mecânica, pois as jogadas, executadas pelos participantes não cumprem apenas lances, tarefas e objetivos, mas devem ser vivenciadas como uma realidade segunda, um mundo com novas regras e uma nova visualidade. Repensando Forbeck, que sugeriu que podemos iniciar a concepção de um jogo tanto pelas mecânicas quanto pela metáfora (FORBECK, 2011, p. 19),

Fantasmagoria se apresentará somente como metáfora, e a mecânica será definida a posteriori. Primeiro o jogador é convidado a sonhar e, uma vez dentro do sonho, descobrirá um universo e as regras que o regulamentam a partir desta experiência e não antes.

Fantasmagoria é um board game moderno no qual designers visuais ou sonhadores ou jogadores são convidados para penetrar num sonho, num mundo paralelo e a conhecer ou inventar as regras na medida em que a experiência se desenrola percorrendo os caminhos dúbios e conhecendo personagens ambíguos numa exposição universal fantasmagórica (fig. 5 a 7).

Figura 5 – Conceitos para caixa e cartas do jogo³.



Fonte: ilustrações do autor.

³ O resultado visual completo, com mais imagens e detalhes, pode ser acessado neste link: <https://tinyurl.com/ya6stubb>

Figura 6 – Conceitos para um tabuleiro tripla que funciona como páginas de um livro e representação tridimensional da caixa.



Fonte: ilustrações do autor.

Figura 7 – Representação de Fantasmagoria montado sobre a mesa.



Fonte: ilustrações do autor.

7 Considerações finais

Conforme enunciado na introdução deste trabalho, tínhamos como objetivo criar um jogo autorreferencial e conceitual, que serviria como uma via experimental de uma pesquisa, e que colocasse o jogador diante das reflexões sobre o processo de criação do design visual dos jogos de tabuleiros modernos. Essa categoria de jogos possui um caráter temático muito marcante. Por isso, usamos o nome “Fantasmagoria” — que entendemos como todo aparato alegórico que define a carga temática desse tipo de produto e participa ativamente do processo imersivo dos jogadores, ou seja, os instrumentos que estimulam a penetrar nessa realidade virtual paralela —, para desmascarar a própria fantasmagoria. O conceito filosófico de fantasmagoria que utilizamos refere-se ao artifício visual que faz com que as mercadorias adquiram um potencial mágico. Dentro da visão marxista é, também, uma camada de invisibilidade que encobre o trabalho, ou melhor, o trabalhador que foi explorado e se torna um produtor anônimo daquele objeto. Inúmeras vezes, quando compramos uma mercadoria qualquer, o grande nome reconhecido como “produtor” é o nome da empresa, mas quem produziu foi um trabalhador que é, em média, injustamente remunerado. A fantasmagoria é, então, o encanto que faz com que compremos coisas lindas sem ter a menor ideia do esforço anônimo que as produziram.

No nosso caso, é o trabalho do designer visual que, paradoxalmente, se torna invisível por não ser creditado como criador. Nosso jogo se chama Fantasmagoria porque penetra esse ambiente. Nosso “mundo mágico” não é o País das Maravilhas, mas o mundo encantado do modo de produção dessa mercadoria chamada jogo de tabuleiro moderno. Buscar amparo em conceitos visuais baseados em noções históricas, como os quadrinhos de Little Nemo e as exposições universais e em noções filosóficas, como a noção de Jogos de Linguagem de Wittgenstein (1975) e das metapictures de Mitchell (1995), criou um rumo inesperado para as soluções de design visual do jogo Fantasmagoria, e isso nos dá uma margem segura para afirmar que o jogo não poderia existir sem essa base teórico-imagética. Isto nos deu a chance de observar um encadeamento de ideias se desenrolando e ganhando sentido ao longo dos experimentos visuais inspirados por cada etapa.

McCay (1905) nos trouxe personagens de sonhos-pesadelos, a estética dos jornais, e a distorção da realidade de Little Nemo. Benjamin (2009) e as Exposições Universais nos inspiraram não só em personagens, mas também em ambientes, em estéticas de mapas e infográficos e, é claro, no terror fantasmagórico. Wittgenstein e Mitchell trouxeram abordagens não-convencionais para as regras do jogo e para a autorreflexão que pretendíamos incorporar ao design visual final. Acreditamos que Fantasmagoria, o jogo, oferece as bases sólidas e necessárias para que suas regras sejam futuramente refinadas, expandidas, testadas e implementadas.

8 Referências

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

BRAUN, Alexander. **Winsor McCay. The Complete Little Nemo**. Taschen, 2016.

BRETAS, Aléxia. **Fantasmagorias da modernidade: Ensaio Benjaminianos**. São Paulo: Editora Unifesp, 2017, 280p.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990, 228p.

CANTINHO, Maria João. **Modernidade e alegoria em Walter Benjamin**. Revista Agulha, 2010.

CARDOSO, A.R.F. **Passagem do sonho à imagem: ilustração de sonhos**. Lisboa, 2015. 104 f. Dissertação (Mestrado em Desenho), Universidade de Lisboa-Faculdade de Belas Artes, 2015

CHAGAS, Maria das Graças de Almeida. **A inserção do designer de games na indústria brasileira de jogos eletrônicos**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design. Rio de Janeiro, 2009.

FACCINI, Renato. **FANTASMAGORIA: o design visual de um jogo de tabuleiro autorreflexivo**. Rio de Janeiro, 2022. Dissertação (Mestrado em Design) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

FORBECK, Matt. **Metaphor vs. Mechanics**. The Kobold Guide to Board Game Design. Kirkland: Wolfgang Baur, 2011.

Gamemaster. Direção: Charles Mruz. EUA: Gravitas Ventures, 2020. 1 vídeo (96 min).

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2012, 250p.

LEVINE, Jenny. **Broadening Our Definition of Gaming**. Library Technology Reports. Chicago: ALA TechSource, 2008.

LOONEY, Andrew. **How I design a game**. The Kobold Guide to Board Game Design. Kirkland: Wolfgang Baur, 2011.

MITCHELL, W.J.T. **Mostrar o ver: uma crítica à cultura visual**. Journal of visual culture. 2002.

MITCHELL, W.J.T. Metapictures. In: **Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation**. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

MITCHELL, W.J.T. **Iconology: Image, Text, Ideology**. Chicago: The University of Chicago Press, 1986, 236p.

MITCHELL, W.J.T. **Picture Theory**. Chicago: The university of Chicago press, 1995.

PAULA, Marcus Vinicius de. **O imperceptível da Paisagem (fissuras na sintaxe da linguagem visual)**. Coleção Paisagens Culturais 4. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

PODCAST. [Locução de]: Fernando Tsukumo. [S. l.]: Jordy Adan - Parte 1 de 2 - Sua Vez Designers S1E1, 12 jun. 2020. Podcast. Disponível em: <https://podcastaddict.com/episode/108741782>. Acesso em: 6 jul. 2022.

PODCAST. [Locução de]: Renato Simões. [S. l.]: Nosso Work É Playar | #1 – Pipeline dos jogos de tabuleiro com Fel Barros, 17 fev. 2020. Podcast. Disponível em: <https://geeksnorcs.com.br/nosso-work-e-playar-1-pipeline-dos-jogos-de-tabuleiro-com-fel-barros/>. Acesso em: 6 jul. 2022.

QUERIDO, Fabio Mascaro. **Fetichismo e fantasmagorias da modernidade capitalista: Walter Benjamin leitor de Marx**. Campinas, 2013.

RUY, M. C. ; DONAT, M. O conceito de jogos de linguagem nas Investigações Filosóficas de Wittgenstein. Londrina, 2008. 13f. Apresentação de Trabalho (Graduação em Filosofia), Universidade Estadual de Londrina, 2008.

SALEN, Katie. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012, 170p.

SALEN, Katie. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 2**. São Paulo: Blucher, 2012, 229p.

SALEN, Katie. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 3**. São Paulo: Blucher, 2012, 258p.

SALEN, Katie. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 4**. São Paulo: Blucher, 2012, 154p.

SOUSA, Micael; BERNARDO, Edgar. **Back in the Game: Modern Board Games**. Videogame Sciences and Arts 11th International Conference, VJ 2019 Aveiro, Portugal, November 27–29, 2019.

STEGMAIER; Jamey. **12 Tenets of Board Game Design for Stonemaier Games**. Missouri, EUA, 2012. disponível em: <https://stonemaiergames.com/about/mission-statement/>. Acesso em: 6 jul. 2022.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Ed. Abril Cultural, 1975.