



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Bruno Napoleão do Amarante Medeiros

Pool Friday: desenvolvimento de jogo digital experimental

Florianópolis, SC

2025

Bruno Napoleão do Amarante Medeiros

Pool Friday: desenvolvimento de jogo digital experimental

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof.(a) Nicholas Bruggner Grassi,
Dr.(a)

Florianópolis, SC

2025

do Amarante Medeiros, Bruno Napoleão
Pool Friday : Desenvolvimento de Jogo Digital
Experimental / Bruno Napoleão do Amarante Medeiros ;
orientador, Nicholas Bruggner Grassi, 2025.
69 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,
Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Desenvolvimento de jogos. 3. Design de
jogos. 4. Jogos digitais experimentais. 5. Surrealismo. I.
Bruggner Grassi, Nicholas. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Bruno Napoleão do Amarante Medeiros

Pool Friday: desenvolvimento de jogo digital experimental

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 01 de dezembro de 2025.

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Nicolas Canale Romeiro, Me. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof^a. Alexia Silva da Silveira Araújo, Ma. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Professor Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina

Para Alana, meu grande amor, e Adora,
nossa gata mimada que sempre nos inspira.

AGRADECIMENTOS

Agradeço minha namorada, Alana Pongan dos Santos, pelo apoio incondicional dado ao longo do desenvolvimento do jogo. Também agradeço a família de Alana, os Pongans, que também trouxeram um apoio imprescindível ao decorrer do desenvolvimento do jogo e desta pesquisa. *Pool Friday* não existiria se não fosse pelas viagens de Florianópolis para a tri-fronteira, que aparecem sutilmente de maneira audiovisual ao decorrer do jogo.

Agradeço imensamente meus pais, Dirce e Sérgio, por terem me apresentado o surrealismo e a arte de vanguarda, e também por terem me mostrado como é a vida de um tradutor. Esta pesquisa também foi, em decorrência do material referenciado, um trabalho de tradução. Agora entendo as conversas acaloradas sobre tradução que ocorrem praticamente diariamente aqui em casa.

Agradeço também a todos os meus amigos, em especial os do curso de Animação, que acompanharam o processo criativo do jogo e que o jogaram após seu lançamento. Também agradeço Lilith Zone, desenvolvedora cujas perspectivas sobre o surrealismo e criação de jogos digitais experimentais foram de suma importância para o desenvolvimento desta pesquisa e a criação de *Pool Friday*.

Agradeço os professores do curso de Animação, em especial o professor e orientador deste trabalho Nicholas Bruggner Grassi, que me deu um apoio de imensurável importância ao longo do curso, e que também me trouxe perspectivas valiosas sobre animação, cinema e jogos digitais.

Por fim, agradeço a todos os desenvolvedores de jogos digitais experimentais, especialmente aqueles cuja iconoclastia e irreverência com forma, conteúdo e tudo que a mídia dos jogos pode apresentar expandem e revelam o leque de possibilidades que esta tem a oferecer.

“Imaginação querida, o que sobretudo amo em ti é não perdoares.”

(BRETON, 1985, pg. 34)

RESUMO

Partindo de conceitos do design de jogos como a téttrade elementar de Jesse Schell (2011), o seguinte artigo busca explorar as particularidades dos jogos digitais experimentais, e como estas se manifestaram no desenvolvimento do jogo autoral *Pool Friday*. O autor observou que jogos digitais experimentais interligam seus elementos metodológicos, estéticos e ideológicos, trazendo exemplos como os *flatgames* e o site Glorious Trainwrecks, assim como três estudos de caso de jogos neste estilo. Também foi observada uma relação entre os jogos digitais experimentais e a vanguarda surrealista, cuja influência se dá nos jogos digitais por intermédio de estética, método e ideologia. Estes conceitos foram aplicados e observados ao decorrer do processo de criação do jogo autoral *Pool Friday*, que busca experimentar com elementos narrativos, estéticos e mecânicos ao mesmo tempo que traz influência do surrealismo. Foi observado um processo de desenvolvimento que trouxe à tona todos os elementos que compõem a téttrade elementar, juntamente da experimentação na mídia dos jogos digitais e de um diálogo com o surrealismo.

Palavras-chave: desenvolvimento de jogos; design de jogos; jogos digitais experimentais; surrealismo; arte de mídia mista.

ABSTRACT

Starting from game design concepts such as Jesse Schell's elemental tetrad (2011), the following article seeks to explore the particularities of experimental digital games, and how these manifested in the development of the author's game *Pool Friday*. The author observed that experimental digital games intertwine their methodologic, aesthetic and ideological elements, bringing forth examples such as flatgames and the website Glorious Trainwrecks, alongside three case studies of games in this style. It was also observed a relation between experimental digital games and the surrealist avant-garde, whose influence is brought in digital games through aesthetics, method and ideology. These concepts were applied and observed throughout the creative process of the author's game *Pool Friday*, which seeks to experiment with narrative, aesthetic and mechanical elements whilst bringing the influence of surrealism. It was observed a development process that brought all of the elements that make the elemental tetrad, together with experimentation in the medium of digital games and a dialogue with surrealism.

Keywords: game development; game design; experimental games; surrealism; mixed media art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A téttrade elementar de Jesse Schell	15
Figura 2 - Cena de The Isle is Full of Noises (2016)	18
Figura 3 - “Receita” para a criação de flatgames	18
Figura 4 - Cena do jogo Bucket of Bugs (2024)	20
Figura 5 - Cena do jogo 16 Rooms 16 Doors 16 Colors (2015)	21
Figura 6 - Sala de Yume Nikki (2004) com portas que levam a mundos oníricos	23
Figura 7 - Páginas do quarto volume de Une semaine de bonté (1934)	24
Figura 8 - Cena de 10 Beautiful Postcards (2019)	24
Figura 9 - Cena de Will You Ever Return? (2012)	25
Figura 10 - Cena de La La Land (2006)	26
Figura 11 - Cena de La La Land 2 (2006)	27
Figura 12 - Cena final de La La Land 5 (2006)	27
Figura 13 - Cena de Nuign Specter (2012)	29
Figura 14 - Cena de Cape Hideous (2024)	30
Figura 15 - Menu de 10 Beautiful Postcards (2019)	32
Figura 16 - Cena 3D em primeira pessoa do jogo Haruspex	35
Figura 17 – Cena de exploração de uma das versões anteriores de Pool Friday	36
Figura 18 – <i>Minigame</i> de uma das versões anteriores de Pool Friday	37
Figura 19 - Rascunho de uma cena de Pool Friday	40
Figura 20 - Cena de Pool Friday com o design original do personagem jogável	40
Figura 21 - Versão final de cena de Pool Friday, incluindo o design final do personagem jogável	41
Figura 22 - Cena de Pool Friday em que o personagem jogável sai de seu quarto	42
Figura 23 - Minigame de pintura de Pool Friday	43
Figura 24 - Rascunhos do design do personagem Mr. Henry	44
Figura 25 - Cena de Pool Friday com um boneco de massinha de modelar Play Doh, uma personagem desenhada a lápis e fotografias de fundo	45
Figura 26 - As diferentes versões do personagem alaranjado ao longo do jogo	45
Figura 27 - Diferentes versões do personagem Roman Dahl	46

Figura 28 - Diferentes versões do morcego de pelúcia presente em Roman Dahl	46
Figura 29 - Duas ocasiões diferentes em que o mesmo mapa foi utilizado	48
Figura 30 - Móveis presentes em duas versões do jogo	49
Figura 31 - Cena de Pool Friday em que sprites usadas anteriormente para o personagem jogável aparecem	49
Figura 32 - Cena de Pool Friday com carnes de um açougue de Barracão (PR) e personagens não-jogáveis desenhados a lápis	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	JOGOS DIGITAIS EXPERIMENTAIS	14
2.1	SURREALISMO NOS JOGOS DIGITAIS EXPERIMENTAIS	21
2.2	ESTUDOS DE CASO DE JOGOS DIGITAIS EXPERIMENTAIS	25
2.2.1	La La Land 1-5	26
2.2.2	Cape Hideous	28
2.2.3	10 Beautiful Postcards	31
3	METODOLOGIA	33
3.1	PRÉ-PRODUÇÃO	34
3.1.1	Versões anteriores	35
3.1.2	Roteiro e narrativa	38
3.2	PRODUÇÃO	39
3.2.1	Criação de cenas	40
3.2.2	Direção de arte	43
3.2.2.1	<i>Design de personagens</i>	44
3.2.2.2	<i>O papel do texto em Pool Friday</i>	47
3.2.2.3	<i>Recontextualização de sprites de versões anteriores e influência da colagem</i>	47
3.2.3	Trilha sonora	51
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
	REFERÊNCIAS	56
	BIBLIOGRAFIA	60
	LUDOGRAFIA	61
	APÊNDICE A - QR Code para acessar a página de Pool Friday no itch.io, com opção para download	63
	APÊNDICE B - QR Code para acessar página no Bandcamp com trilha sonora de Pool Friday	64
	APÊNDICE C - Entrevista com Jake Clover	65
	APÊNDICE D - Entrevista com Stephen Gillmurphy	68

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os jogos digitais passaram a incorporar uma diversidade cada vez maior de propostas estéticas, metodológicas e ideológicas. Entre essas vertentes, este artigo destaca os jogos digitais experimentais, que exploram novas formas de interação, linguagem e expressão artística, muitas vezes afastando-se das convenções de mercado.

Nesse contexto, a téttrade elementar de Schell (2011) que é composta por mecânicas, narrativa, estética e tecnologia, pode trazer novas possibilidades e percepções à forma em que esses elementos são explorados. Esse tipo de jogo também traz consigo um componente ideológico que não é contemplado na téttrade, que é presente nestes jogos por conta da forma em que eles são recebidos e se mantém em um meio que, por vezes, é hostil à experimentação na mídia dos jogos digitais.

As experimentações nos jogos digitais levaram a escrita do artigo ao surrealismo, movimento cultural que origina no século XX cujas ambições se dão em um âmbito de transformação social e cuja influência é predominantemente visível no campo das artes. Tais camadas do surrealismo estão presentes no jogo digital experimental, conversando entre si.

Este artigo também apresenta três estudos de caso, sendo eles três jogos de três desenvolvedores distintos. Dois dos desenvolvedores foram entrevistados pelo autor via Discord¹ e e-mail, em decorrência de sua acessibilidade ao autor. O autor julgou necessário buscar o depoimento destes desenvolvedores para poder se adentrar em especificidades de suas perspectivas sobre jogos digitais experimentais e seus processos criativos, que não estavam disponíveis por meio de outros depoimentos ou materiais acerca de suas obras.

Para melhor compreender os jogos digitais experimentais, também foi desenvolvido o jogo autoral *Pool Friday*. O autor buscou, durante o desenvolvimento do jogo, discutir as experimentações na linguagem dos jogos digitais, especialmente a respeito de suas mecânicas e componentes audiovisuais, e também o diálogo com o surrealismo. Este detalhamento acerca da criação do jogo, então, unirá o

¹ Plataforma e aplicativo destinado à conversas e criação de servidores online.

desenvolvimento teórico da pesquisa com a metodologia prática no contexto de criação de um jogo autoral.

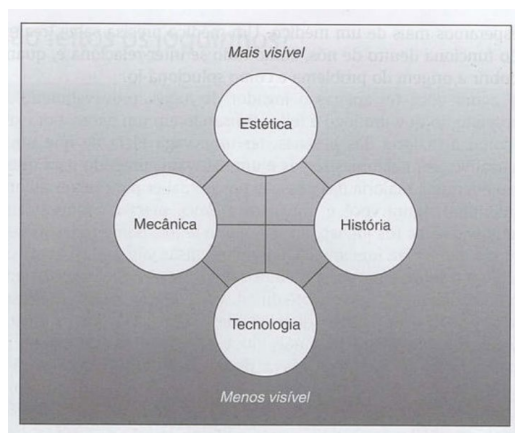
Ao longo da pesquisa, foi percebido que há uma escassez de materiais acadêmicos que discutem os jogos digitais experimentais e suas individualidades. Sendo assim, buscou-se também trazer a discussão acerca destes jogos para um contexto acadêmico, estabelecendo uma conversa entre este tipo de jogo, movimentos culturais e artísticos que o antecedem e o processo de criação de um jogo que se encaixa nestas particularidades.

Sendo assim, o objetivo do seguinte artigo é trazer à tona as especificidades dos jogos digitais experimentais, tanto na forma em que estes jogos abordam os conceitos apresentados na téttrade elementar de Schell (2011) quanto no desenvolvimento do jogo digital autoral *Pool Friday*. Desta forma, será possível conectar o elemento teórico introduzido à partir da pesquisa destes jogos e do que foi observado nos estudos de caso com um elemento prático de criação de jogo digital, assim como será possível trazer a discussão acerca dos jogos digitais experimentais para um contexto acadêmico.

2 JOGOS DIGITAIS EXPERIMENTAIS

O desenvolvimento de jogos digitais engloba elementos distintos que estão conectados para trazer uma experiência completa ao jogador. Em seu livro *A arte de game design*, Jesse Schell (2011) apresenta o conceito de téttrade elementar (Figura 1). A téttrade elementar consiste de quatro elementos interligados e de igual importância ao desenvolvimento de jogos, independentemente de qual elemento está mais ou menos visível ao jogador.

Figura 1 – A tétrede elementar de Jesse Schell



Fonte: JESSE SCHELL, 2011.

Sendo assim, cada etapa determina como serão as outras etapas. Partindo da mecânica, por exemplo, Schell comenta:

Ao escolher um conjunto de funções mecânicas como crucial para seu jogo, você terá de escolher a tecnologia que pode suportá-lo, a estética que o enfatiza claramente para os jogadores e uma narrativa que permita à (às vezes estranha) mecânica do jogo fazer sentido para os jogadores (SCHELL, 2011, pg. 41).

Da mesma forma que a tétrede elementar pode ser utilizada para analisar jogos como *Space Invaders* (1978, Taito), tal como faz Schell (2011, pg. 43-45), ela também pode ser utilizada para melhor compreender jogos digitais experimentais e suas metodologias.

O jogo digital experimental é definido no site da mostra Experimental Games Showcase² como aquele que “tem uma abordagem criativa inusitada ou nova, e que desafia noções existentes do que pode ser feito em uma mídia interativa” (tradução nossa). Complementando essa definição abrangente, Nathalie Lawhead (2025) afirma, em sua palestra *A crash course introduction into experimental indie games: arthouse games as a force for good & the activism of video games*, “são parte de uma conversa

² Mostra de jogos digitais experimentais que integra o evento Game Developers Conference (GDC), sediado anualmente em São Francisco, Califórnia, EUA.

criativa em que os jogos são explorados como uma avenida criativa constantemente em desenvolvimento” (LAWHEAD, 2025, tradução nossa). Ambas definições abrangem componentes concernentes às metodologias, estéticas e ideologias que percorrem estes jogos. Ao decorrer da pesquisa, foi percebida a importância destes três pilares, e como dialogam entre si de forma similar aos elementos que integram a téttrade elementar de Schell (2011).

Lawhead (2025) coloca o jogo experimental, especificamente o independente, como uma alternativa. Ao fazer isso, a autora unifica os três elementos anteriormente mencionados, afirmando que “você nem precisa saber como programar, ou ser um bom designer. Tudo que você precisa é da sua determinação pessoal para criar alguma coisa” (LAWHEAD, 2025, tradução nossa). Ademais, ela acrescenta que “[jogos independentes experimentais] oferecem caminhos interativos de interação com computadores, participação online, e criação para nossas plataformas digitais” (LAWHEAD, 2025, tradução nossa, grifo nosso). Sendo assim, o jogo digital experimental é uma maneira de apresentar individualidades artísticas no meio digital, independente da experiência prévia do criador com o ato de desenvolver jogos.

Em um âmbito ideológico, Lawhead destaca o caráter potencialmente transformador, em escala maior, do jogo digital experimental. Ao falar sobre a comunidade dos jogos independentes e como esta rompe com as expectativas normalmente tidas sobre a criação de jogos, a autora coloca que

no coração de nossos computadores, nosso verdadeiro mundo digital é utilitário, de código aberto, democrático, anárquico e punk. É aqui que ocorre a mudança que afeta o resto do mundo (LAWHEAD, 2025, tradução nossa).

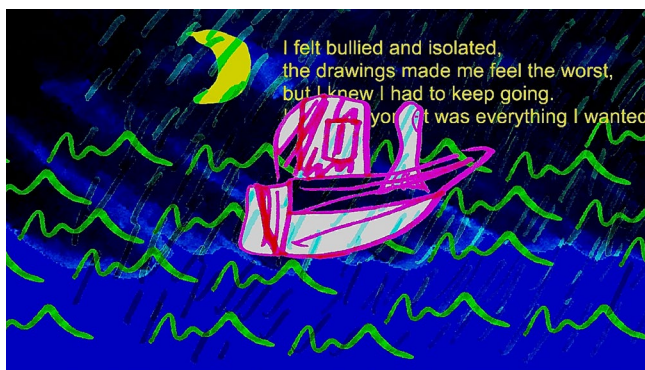
No entanto, em uma circunstância anterior à sua palestra, Lawhead comenta sobre a recepção de seu jogo *Everything is going to be OK* (2017) no evento Day of the Devs. A autora relata uma certa hostilidade ao seu jogo e às ideias nele apresentadas, em decorrência deste ser um jogo digital experimental. A autora, então, coloca que

muita consideração é tida para fazer esses jogos do jeito que eles são. Muita consideração é tida para fazê-los diferentes. Filosofias, planejamento, juntando a arte de maneira precisa, certificando-se de que o jogo funcione de maneira inesperada. É FEITO para ser assim. (LAWHEAD, 2017, tradução nossa).

A afirmação de Lawhead não apenas destaca, novamente, a forma em que método e estética se entrelaçam no desenvolvimento de um jogo digital experimental, mas também apresenta um dos motivos pelos quais há um aspecto ideológico proeminente no processo de criação destes jogos. Afinal, são jogos cujas experimentações são recebidas com certo grau de estranhamento, ou até mesmo de hostilidade.

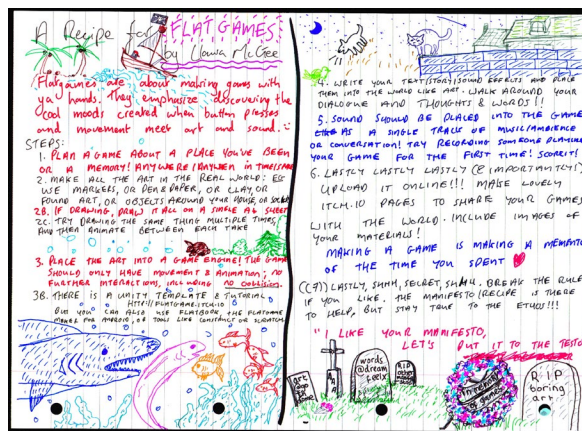
Tal hostilidade foi experienciada pela desenvolvedora Llaura McGee com seu jogo *The Isle Is Full of Noises* (2016), quando ela enviou este ao festival Indiecade. Membros do júri do festival reagiram negativamente ao jogo, questionando, inclusive, se o jogo poderia ser considerado como um jogo propriamente dito. A reação negativa que o jogo recebeu, segundo Lee Tusman, fez com que “[McGee decidisse] que era importante explicar as decisões que ela fez ao criar o jogo fossem levadas em conta, e que dar um nome ao gênero ajudaria a explicar estas intenções” (Tusman, 2021, pg. 290, tradução nossa, grifo nosso). Sendo assim, foi dada a alcunha de *flatgame* para jogos como os de McGee.

The Isle Is Full of Noises parte de um recorte da vida pessoal de sua autora, em que ela sai de casa, se muda e é acometida por suas inseguranças. A parte gráfica do jogo (Figura 2) consiste de desenhos feitos à mão usando canetas hidrográficas e texto na fonte Arial, este sendo o único componente puramente digital que integra a apresentação visual do jogo. O texto também fica em uma camada atrás das imagens, decisão cujo caráter metalinguístico é conferido na etapa do jogo em que as inseguranças de sua criadora são acumuladas tanto visual quanto textualmente. O jogador controla o componente visual do jogo usando apenas as setas do teclado, cujo direcionamento está invertido (ou seja, se o jogador quer que o texto e a imagem vão para cima e para a esquerda, ele terá de apertar as setas para baixo e para a direita).

Figura 2 – Cena de *The Isle is Full of Noises* (2016)

Fonte: LLAURA MCGEE, 2016.

Estes elementos que concernem estética, narrativa e mecânica foram descritos, subsequentemente, e de forma mais ampla, em uma “receita” para *flatgames* de autoria de McGee (2018; Figura 3) e em um guia de criação chamado *The First-Timers’ Guide to Making a Flatgame!*, de Siobhan Gibson (2017).

Figura 3 – “Receita” para a criação de *flatgames*, por Llaura McGee

Fonte: LLAURA MCGEE e @gothdome (X/Twitter), 2018.

Os *flatgames* são jogos que priorizam o aspecto artesanal da criação e “a combinação mais crua de movimento, arte e som” (GIBSON, 2017, tradução nossa). Os elementos da téttrade elementar de Schell se fazem presentes tanto no guia quanto na “receita”, visto que ambos materiais sobre *flatgames* explicitam os componentes de tecnologia, mecânica, história e estética que podem integrar estes jogos.

Referente ao componente de tecnologia, McGee (2018) e Gibson (2017) sugerem o uso de um *template* para a *engine* Unity específico para a criação de *flatgames*, que também não requer o uso de programação. Quanto à mecânica, ambas as autoras destacam o movimento, mas não colocam a interação como componente que deve integrar esses jogos. A narrativa de um *flatgame* surge de um lugar pessoal, e normalmente está conectada ao que está visível e audível no jogo (ou seja, à estética do jogo). O desenvolvedor de um *flatgame* pode incluir imagens e/ou sons do lugar que o inspiraram no próprio jogo. No entanto, McGee coloca em sua “receita” que há a possibilidade de não seguir as regras à risca, desde que os jogos sigam o *ethos* do *flatgame* (MCGEE, 2018).

Lee Tusman menciona comunidades para encontrar jogos que ele descreve como “*underground*”, citando os sites itch.io³ e *Glorious Trainwrecks* como exemplo (Tusman, 2021, pg. 288). Enquanto o primeiro site mencionado por Tusman hospeda todo e qualquer tipo de jogo independente, o segundo site citado busca hospedar um tipo mais específico de jogo.

Criado em 2007 por Jeremy Penner, o site *Glorious Trainwrecks* hospeda jogos digitais independentes que possuem uma ideia estética, metodológica e ideológica bastante clara. O texto presente na página principal do site explica qual é a proposta estética, metodológica e ideológica por trás dos jogos ali hospedados, chamados de *trainwrecks*⁴. O site e os jogos presentes nele buscam remeter a uma época em que “para cada ideia ridícula que você teria, você iria sentar e programar” (PENNER, 2007, tradução nossa)⁵, com os anos 90 servindo como referência temporal e o *postcardware*, “termo usado para descrever pequenos programas que circulavam de graça no começo dos anos 1990” (REED, 2020, pg. 114, tradução nossa), como referência estética.

³ Site para a publicação e distribuição de jogos digitais.

⁴ A tradução direta para esse termo ao português seria “acidentes de trem”. No entanto, vale frisar que na língua inglesa o termo também serve como uma gíria para algo que dá muito errado (CAMBRIDGE). A forma em que a expressão é utilizada no site é atrelada tanto ao seu significado literal, quanto ao significado enquanto figura de linguagem.

⁵ Apesar da página inicial do site não mencionar diretamente a autoria do texto, o texto de John D. Moore *Developing With Glorious Trainwrecks*, publicado na zine *Glorious Trainwrecks x Babycastles* (https://www.glorioustrainwrecks.com/local/zine_1-6-digital.pdf, acesso em 16 de novembro de 2025), deixa claro que a autoria do texto é de Penner.

A ideologia do site é reforçada em uma passagem do texto que diz que “este site não servirá para nada se não for para você levantar a bunda da cadeira e *criar*” (PENNER, 2007, tradução nossa). Os jogos criados para e hospedados no *Glorious Trainwrecks*, então, hão de ter um caráter de produção em que o possível refinamento por trás de uma ideia é posto de lado, favorecendo, então, o processo de criação em si. Ainda segundo o texto do site, este seria o espírito dos verdadeiros jogos independentes.

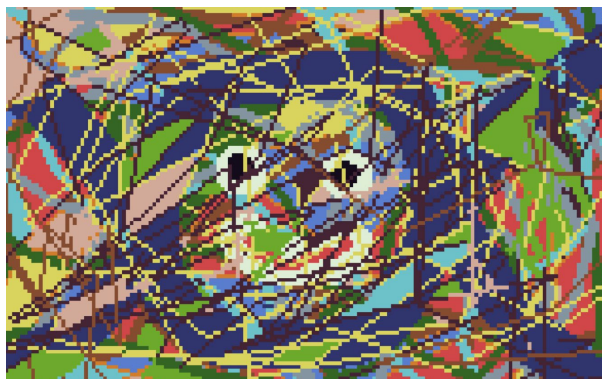
Há pontos em comum entre os *trainwrecks* e os *flatgames*, especialmente no que diz respeito à ênfase dada ao processo criativo e como esta se relaciona a elementos estéticos e ideológicos. No entanto, os *flatgames* partem de um lugar mais específico, apesar da possibilidade da quebra de regras que autoras como McGee oferecem. O *flatgame* é mais específico quanto às tecnologias usadas para criação, como deverá ser a estética de um, como serão suas mecânicas, e de qual lugar poderá vir suas narrativas. O *trainwreck*, em contrapartida, é mais amplo. Um *trainwreck* pode ser tanto um simulador de jardinagem em primeira pessoa — como é o caso de *Bucket of Bugs* (2024; Figura 4), de Kate B — ou uma experiência abstrata em que o jogador deve clicar em cores diferentes — como é o caso de *16 Rooms 16 Doors 16 Colors* (2015; Figura 5), de Blake Andrews.

Figura 4 – Cena do jogo *Bucket of Bugs* (2024)



Fonte: KATE B, 2024.

Figura 5 – Cena do jogo *16 Rooms 16 Doors 16 Colors* (2015)



Fonte: BLAKE ANDREWS, 2015.

2.1 Surrealismo nos jogos digitais experimentais

Ao decorrer da pesquisa, foram percebidos pontos em comum entre os jogos digitais experimentais e o surrealismo. Tais pontos em comum se dão desde camadas mais superficiais do surrealismo, como a ênfase que este dá ao onírico, até aspectos que concernem aos objetivos surrealistas descritos em monografias como *Manifesto do surrealismo*, de André Breton (1985).

O surrealismo tem suas origens como movimento após o fim da Primeira Guerra Mundial e no contexto das crescentes mudanças sociais, culturais e tecnológicas do início do século XX, em Paris. As influências dos surrealistas passaram pela filosofia, as descobertas científicas que ocorriam na época, e a interpretação dos sonhos de Freud (NAZARIO, 2008, pg. 24), esta que, por sua vez, ganhou uma interpretação própria dos surrealistas, que “levaram-os a defender o sonho como um substituto do pensar dirigido, acreditando que, ao invés da razão, o inconsciente é que deveria *ditar* as ações humanas” (ibidem). No *Manifesto do Surrealismo*, Breton (1985) define o surrealismo como:

Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral. (BRETON, 1985, pg. 58)

A noção de surrealismo como vanguarda artística é rejeitada por Claudio Willer em seu prefácio à edição brasileira dos *Manifestos do surrealismo* de André Breton. Segundo o autor, as vanguardas artísticas são “movimentos preocupados em revolucionar ou transformar a linguagem artística” (WILLER, 1985, pg. 13), enquanto o surrealismo é “algo muito mais amplo, abrangente e ambicioso, uma expressão da busca da transformação do homem e da sociedade, na qual a manifestação mais especificamente artística é um dos aspectos” (ibidem). Ainda segundo Willer, é por essa razão que o surrealismo não consegue ser encaixado cronologicamente da mesma forma que outras vanguardas artísticas que o antecederam — como o cubismo e o dadaísmo —, especialmente em virtude de seu impacto longo ao longo do século XX.

Outro autor que reforça os argumentos de Willer é Franklin Rosemont. Em sua introdução à compilação de escritos de Breton *What is Surrealism?*, Rosemont afirma:

o surrealismo não é uma doutrina estética, nem um sistema filosófico, nem uma mera escola artística ou literária. [O surrealismo] é uma revolta sem precedentes contra uma civilização que reduz todas as aspirações humanas à valores de mercado, imposições religiosas, tédio universal e miséria (ROSEMONT, 1978, pg. 1, tradução nossa, grifo nosso).

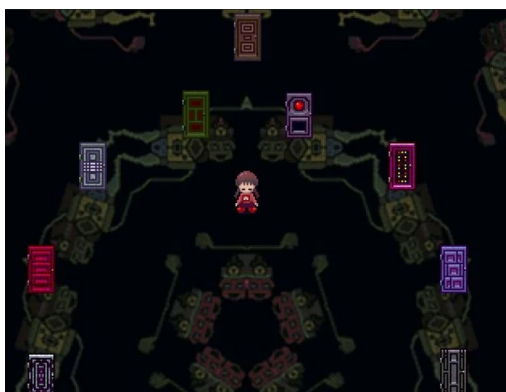
O autor ainda coloca, mais tarde, que “o surrealismo, um projeto unitário de revolução total, é um método de conhecimento e um modo de viver; é *vivido* mais do que é escrito, ou escrito sobre, ou desenhado” (ROSEMONT, pg. 5, 1978, tradução nossa,).

No entanto, o surrealismo não se configura apenas em um âmbito ideológico. No campo das artes, as metodologias propostas pelo surrealismo, como o automatismo e a colagem, foram postas em prática em parte pelos jogos desenvolvidos pelos próprios surrealistas. Em decorrência da longevidade do surrealismo enquanto estética, este chegou aos jogos digitais. Os jogos que dialogam com o surrealismo, ou que nele se aprofundam, trazem tanto os elementos do onírico, quanto, até mesmo, elementos metodológicos presentes no movimento surrealista original.

No *Manifesto do Surrealismo*, em um subcapítulo intitulado “Segredos da Arte Surrealista”, André Breton (1985) instrui o leitor sobre a “composição surrealista escrita”, dizendo: “escreva depressa, sem assunto preconcebido, bastante depressa para não reprimir, e fugir à tentação de se reler” (BRETON, 1985, pg. 62). Essa abordagem, que prioriza o automatismo e que está “fora de toda preocupação estética ou moral” (idem, pg. 58), se aproxima, por exemplo, daquela descrita na página inicial do site *Glorious Trainwrecks*. É uma abordagem que coloca, acima de tudo, o processo, o ato de criar. Quaisquer refinamentos ou considerações posteriores acerca da obra criada não são bem-vindos.

Um exemplo de jogo com temas surrealistas é *Yume Nikki* (2004), em que o onírico está em primeiro plano, já que, como indica o título ao ser traduzido para o português, é um “diário de sonhos”. O jogador assume o papel de uma jovem garota que explora mundos oníricos quando deita em sua cama e é transportada a um local com diversas portas (Figura 6) que levam a esses mundos conectados entre si. Para o jogador sair do mundo dos sonhos, ele deverá fazer com que a personagem aperte sua bochecha para acordar. Não é sabido se o autor do jogo, Kikiyama, utilizou-se de um diário de sonhos para guiar o processo criativo deste jogo. No entanto, é sabido que *Yume Nikki* é influenciado por *LSD: Dream Emulator* (1998), de Osamu Sato (Kikiyama apud Fox, 2023), outro jogo de exploração em mundos surreais, mas que incorpora um diário de sonhos diretamente em seu método: Sato usou como material base para o jogo o diário de sonhos da desenvolvedora Hiroko Nishikawa (PRIESTMAN, 2014).

Figura 6 – Sala de *Yume Nikki* (2004) com portas que levam a mundos oníricos



Fonte: KIKIYAMA, 2004.

Em seu texto *Beyond Painting* (Para Além da Pintura, em tradução livre), Max Ernst coloca como “o milagre da transfiguração total de seres e objetos com ou sem modificação de seus aspectos anatômicos ou físicos” (ERNST, 1970, pg. 126, tradução nossa). Ademais, quanto ao mecanismo da colagem, Ernst enxerga a “exploração do encontro fortuito de duas realidades distantes em um plano desconhecido” (ibidem, tradução nossa). Ernst trabalhou com estes elementos e sua percepção de colagem em trabalhos como *Une semaine de bonté* (1934; Figura 7), romance em colagens que se apropria majoritariamente de “ilustrações de romances folhetinescos do final do século XIX” (ELÍAS, 1980, pg. 6, tradução nossa). Nos jogos digitais, diversas fontes visuais se encontram no mesmo lugar por meio de uso de mídia mista, com essa abordagem sendo em especial favorecida pelos *trainwrecks* e visível em jogos como *10 Beautiful Postcards* (2019; Figura 8) e *Will You Ever Return?* (2012; Figura 9).

Figura 7 – Páginas do quarto volume de *Une semaine de bonté* (1934)



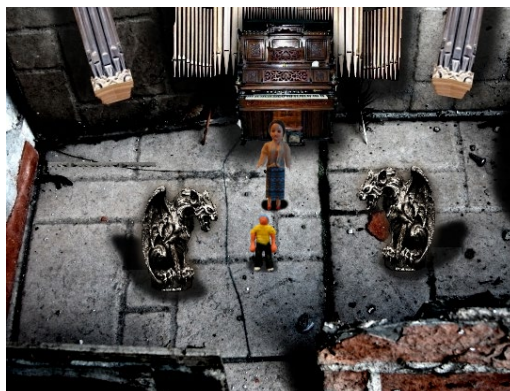
Fonte: MAX ERNST, 1934

Figura 8 – Cena de *10 Beautiful Postcards* (2019)



Fonte: STEPHEN GILLMURPHY, 2019

Figura 9 – Cena de *Will You Ever Return?* (2012)



Fonte: JACK KING-SPOONER, 2012.

2.2 Estudos de caso de jogos digitais experimentais

Ao longo da pesquisa, foram jogados vários jogos digitais experimentais. No entanto, três jogos se destacaram pela conexão em que estes estabeleciam com as metodologias de design de jogos e àquelas específicas ao desenvolvimento de jogos digitais experimentais, o diálogo com o lado artístico do surrealismo e a correlação com o jogo autoral desenvolvido para a pesquisa. Estes jogos são *La La Land*, de Matt Aldrige, *Cape Hideous*, de Jake Clover, e *10 Beautiful Postcards*, de Stephen Gillmurphy.

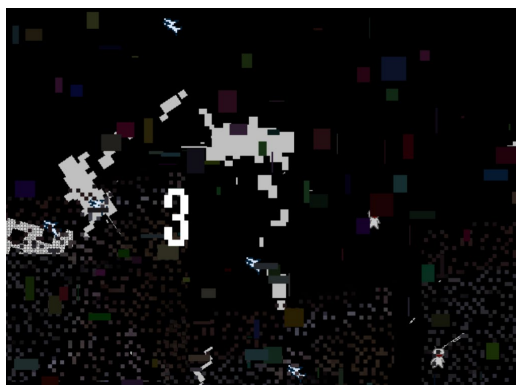
Para esta pesquisa, foram entrevistados pelo autor Jake Clover e Stephen Gillmurphy. O autor pediu para que ambos os desenvolvedores prestassem depoimento acerca de seus métodos de produção de jogos específicos (incluindo o tempo de duração de criação destes), a influência do surrealismo neles e como estes percebem o experimental em seus jogos. A entrevista realizada com Clover pode ser encontrada no apêndice C, e a entrevista realizada com Gillmurphy pode ser encontrada no apêndice D. Aldrige não foi entrevistado por conta de uma ausência de fontes a respeito de seu paradeiro atual.

No caso de *Cape Hideous* e *10 Beautiful Postcards*, as perspectivas de seus respectivos autores também serão complementadas e até mesmo contrastadas com depoimentos e análises de terceiros acerca das obras.

2.2.1 *La La Land 1-5*

A série *La La Land* (2006), de Matt Aldrige, consiste de cinco jogos, todos eles feitos na engine Game Maker e de duração breve, com cada jogo dificilmente passando de dez minutos. A *gameplay* da maioria destes jogos é bastante direta e simples, consistindo apenas em andar de um lado para o outro numa perspectiva *sidescroller*, tendo que performar uma ação apenas ocasionalmente. Exceções incluem o primeiro jogo da série (Figura 10), um jogo de plataforma abstrato “que parece estar lutando contra [o jogador], e parece ser quebrado, mas de forma intencional” (PIESCHEL, 2012, tradução nossa, grifo nosso), e a tela de início de *La La Land 4*, que também é um jogo de plataforma, mas com uma apresentação visual clara e seguindo uma lógica tradicional de jogo de plataforma.

Figura 10 – Cena de *La La Land* (2006)

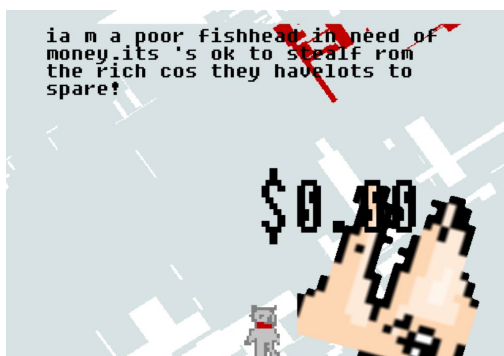


Fonte: MATT ALDRIGE, 2006.

Quase todos os jogos da série são protagonizados por um ser antropomórfico acinzentado, referido à partir do segundo jogo (Figura 11) como Biggt (que também é um dos pseudônimos adotados por Aldrige). Ao longo dos jogos, Biggt assume diversos papéis como os de um cozinheiro, de alguém tirando o dinheiro dos mais ricos, e de um vendedor de Bíblias. O personagem nunca aparenta questionar os seus papéis, seus impactos, suas consequências. Essa ausência de questionamento, de escolha, obriga o jogador a ter que fazer Biggt assumir esses papéis até o final dos jogos, que, às vezes, terminam abruptamente ou de maneira trágica. O final de *La La Land 5* (Figura 12), por exemplo, apresenta um Biggt cadeirante e envelhecido, indo lentamente da esquerda

para a direita enquanto pixels coloridos oscilam na tela, com o fundo e personagens não-jogáveis quase totalmente abstraídos, evidenciando a enfermidade do personagem. Desta forma, a autonomia do jogador não é tão distinta da do personagem jogável: um deve apenas arcar com a falta de autonomia do outro.

Figura 11 – Cena de *La La Land 2* (2006)



Fonte: MATT ALDRIGE, 2006.

Figura 12 – Cena final de *La La Land 5* (2006)



Fonte: MATT ALDRIGE, 2006.

A autonomia do jogador é distinta da do personagem jogável à partir do momento em que o jogo acaba. Em sua análise dos jogos, a desenvolvedora e crítica Anna Anthropy coloca o jogo digital como uma forma de comunicação, com os espaços entre o que é comunicado sendo ambíguos, e coloca: “*La La Land* enfatiza os vastos espaços entre o diálogo entre jogador e jogo. É aí que o jogo acontece” (ANTHROPY, 2008, tradução nossa). Os jogos funcionam como sátiras em seus momentos mais diretos e como parábolas em seus momentos mais abstratos. Alguns elementos dos jogos são mais imediatamente tangíveis, como o humor surrealista que permeia cada um deles e

a atmosfera insólita que os acompanha. Em contrapartida, outros elementos do jogo se revelam à medida que o jogador se aprofunda na densidade temática de cada um, que Aldrige consegue, em curta duração, abranger nas mais diversas camadas, como, por exemplo, som, imagem, texto, e tela de carregamento.

Unindo todos esses fatores, é possível reparar, novamente, todos os elementos da téttrade elementar de Schell se integrando. Também é possível traçar uma linhagem direta entre estes jogos, os *trainwrecks* e, mais tarde, os *flatgames*, considerando as experimentações que estes jogos oferecem com os mesmos componentes da téttrade, especialmente nos campos de mecânica e estética.

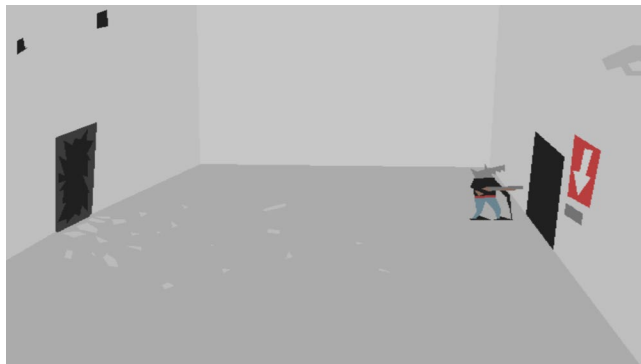
Os jogos desta série convidam mais de uma jogatina, e pedem um nível de interação do jogador que vai para além da interação direta com o jogo. Há a possibilidade de se engajar com o que Aldrige oferece nas outras camadas do jogo mencionadas anteriormente. Retomando, novamente, o exemplo de *La La Land 5* (2006): em um momento, a trilha sonora é uma música de uma empresa que realizava esquemas de pirâmide; no momento final, a trilha sonora é de uma música que rejeita o evolucionismo. Enquanto essas músicas tocam no fundo, Biggt assume o papel de um comerciante de Bíblias, jogando-as na cabeça de personagens não-jogáveis para fazê-los dormir.

2.2.2 Cape Hideous

Um dos desenvolvedores entrevistados para esta pesquisa é o australiano Jake Clover (apêndice C), cuja ludografia começa em 2011 e ocorre até os dias atuais. Clover começou desenvolvendo jogos dentro do estilo *arcade*, mas começou a experimentar com uma proposta de jogos que ele define como “estranhos e artísticos” (CLOVER, 2025, tradução nossa) com *Nuign Specter* (2012, Figura 13). O jogo é um *sidescroller* 2D sobre um personagem antropomórfico e anônimo que deve lidar com um espectro que surge em sua vida como consequência de suas ações. A exploração do jogo é bastante delimitada, com o jogador podendo apenas para o lado esquerdo ou direito e podendo agir em momentos pontuais, como os jogos na série *La La Land*. A abordagem narrativa do jogo também é elíptica (sabe-se que o protagonista cometeu algo ruim devido à presença do espectro em sua casa e à violência a qual o protagonista infringe a outros

e a qual outros infringem nele), e é favorecida a construção de uma atmosfera sombria através da *gameplay*, do design sonoro e do enigma de sua história.

Figura 13 – Cena de *Nuign Specter* (2012)



Fonte: JAKE CLOVER, 2012.

Clover, após o desenvolvimento de *Nuign Specter*, diz ter começado a preferir fazer jogos no estilo deste. Nas palavras do artista, “eu senti que poderia oferecer mais se eu focasse em uma atmosfera e uma narrativa um pouco mais sombrias” (CLOVER, 2025, tradução nossa).

Doze anos após o lançamento de *Nuign Specter*, Clover lançou seu primeiro jogo comercial, intitulado *Cape Hideous* (2024). O jogo também é um *sidescroller*, com a mesma *gameplay* minimalista de *Nuign Specter* e a mesma ênfase em atmosfera e design sonoro que o jogo que fez com que Clover começasse a experimentar mais com seus jogos.

Jake Clover relata ter demorado cerca de três anos e meio no desenvolvimento de *Cape Hideous* (2024, Figura 14), que fora criado em seu tempo livre. Segundo seu criador, o jogo começou a ser feito numa espécie de fluxo de consciência, e começou a passar por uma etapa de planejamento logo que o navio começa a se dirigir à tempestade. Isso daria um senso de coesão e coerência à narrativa e ao que acontece aos personagens, segundo Clover (2025). Também segundo o criador do jogo, *Cape Hideous* começou a ser desenvolvido como uma ideia “menos séria” (CLOVER, 2025, tradução nossa), mas à medida que o jogo vinha tomando forma e Clover se investia mais no mundo de sua criação, ele começou a mudar o rumo de desenvolvimento da

criação para uma “experiência criada mais cautelosamente” (idem, tradução nossa), mesmo que mantendo todo o humor da trama e a estética visual.

Figura 14 – Cena de *Cape Hideous* (2024)



Fonte: JAKE CLOVER, 2024.

Em um depoimento sobre os gráficos de *Cape Hideous* para a mostra *The Unearthed Treasure Room*, o desenvolvedor, curador e educador Blake Andrews descreve o nível de detalhamento dos jogos de Clover como “barroco” (ANDREWS, 2025, tradução nossa). Andrews também destaca o jogo *Binoculars game* (2015), em que “o jogador controla um personagem em terceira pessoa em perspectiva sidescroller que pode apertar um botão para levantar um par de binóculos e ter uma vista em primeira pessoa” (idem, tradução nossa). Andrews nota que Clover trabalha como uma “abstração” que deixa perceptível o processo de desenvolvimento do jogo, em que “a perspectiva em primeira pessoa é evidentemente um desenho diferente do fundo da perspectiva em terceira pessoa”. Ele, então, compara o trabalho de Clover ao de um fantocheiro na forma em que a presença do desenvolvedor assume dentro do jogo, evidenciando o processo de criação por trás do mesmo.

Tusman, quando busca traçar uma linhagem dos *flatgames*, coloca que estes jogos poderiam ser abordados “como se fosse uma extravagante apresentação de fantoches” (Tusman, 2021, pg. 291, tradução nossa). A fala de Andrews sobre o papel de Clover nos jogos, num primeiro momento, parece ter muito em comum com a de Tusman; no entanto, as abordagens de Clover e a de um desenvolvedor de *flatgames* são bastante distintas. Jogos como *Cape Hideous* apresentam mundos densamente

povoados, com uma ampla gama de sons, e uma experiência que, por mais que possa partir do real, se dá por longe da experiência vivida. A minúcia do método de Clover para desenvolver Cape Hideous também o distingue, por exemplo, dos *trainwrecks*, por mais que este jogo e outros de sua ludografia compartilhem de um senso estético e mecânico similar.

Em um artigo para a publicação digital Destructoid, a autora Zoey Handley afirma que “a surrealidade [do jogo] está normalmente em seu ápice durante as interações com personagens” (Handley, 2024, tradução nossa, grifo nosso). O jogo não conta com diálogos, e, quando os personagens interagem, eles apenas olham uns aos outros, com o jogo focando em suas feições ou nestas juntadas de suas ações. Não há questionamento, nestes momentos, do motivo da protagonista fumar três cachimbos simultaneamente, por exemplo. O surreal de Cape Hideous está mais em como o jogador recebe os elementos narrativos, estéticos e mecânicos do jogo, e menos na forma em que os personagens interagem e convivem entre si.

2.2.4 10 Beautiful Postcards

Em uma crítica publicada no *blog That's Not Fun*, o desenvolvedor Bennett Foddy escreve que *10 Beautiful Postcards*, de Stephen “thecatamites” Gillmurphy, é “o maior *flatgame* já feito” (FODDY, 2019, tradução nossa), e que “o jogo possui toda a grandeza perversa de um haicai de mil páginas” (idem, tradução nossa), referindo à forma em que o jogo rompe com o *flatgame* em termos de escala, apesar de que a quebra de regras é prevista e incentivada por McGee em sua receita para *flatgames* (Figura 3).

O minimalismo dos *flatgames*, tanto em mecânicas quanto em apresentação audiovisual, segue presente em *10 Beautiful Postcards*. Até mesmo a game engine usada para criar estes jogos, a Unity, segue a mesma no jogo de Gillmurphy. No entanto, este minimalismo é posto numa roupagem maximalista: diversas salas, uma longa duração, uma gama de estilos visuais. O jogo é descrito pelo autor como sendo sobre “explorar uma variedade ampla de bagunçadas colagens multimídia à procura de hotéis para avaliar e também do amor verdadeiro” (GILLMURPHY, 2019, tradução nossa), com seu objetivo sendo “criar um jogo que fosse divertido da mesma forma em que ver um quadrinho ou ler uma página na web era divertido, [um jogo] que dependesse em um

prazer visual ao invés de destreza mecânica, mas que ainda fosse capaz de evocar os recursos do jogo digital de modularidade e espaço” (idem, tradução nossa, grifo nosso).

O depoimento de Gillmurphy, publicado em seu blog para acompanhar o lançamento de seu jogo, também apresenta o componente narrativo deste. Quando o autor explicita seu objetivo, ele consegue interligar todos os elementos da téttrade elementar: a tecnologia presente em uma página na web, por exemplo, impacta a estética e a mecânica do jogo simultaneamente, à medida em que o jogo consiste de colagens interativas que o jogador tem a oportunidade de explorar, com um objetivo narrativo mas com prioridade dada, também, aos elementos visuais.

O menu de 10 Beautiful Postcards também serve como a primeira sala jogável deste (Figura 15). Aqui, o jogador é instruído a caminhar com as setas do teclado ou com as teclas WASD. Ao se movimentar, o jogador descobre outras opções de menu para além da opção para um novo jogo, timidamente posicionada no canto inferior direito da Figura 15. Tais opções incluem, por exemplo, uma porta para carregar o jogo e outra porta que leva a uma sala aleatória do jogo.

Figura 15 – Menu de 10 Beautiful Postcards (2019)



Fonte: STEPHEN GILLMURPHY, 2019

A ruptura com a forma “tradicional” dos *flatgames* também aproxima o jogo dos *trainwrecks*, mas essa aproximação ainda distingue *10 Beautiful Postcards* destes jogos. Gillmurphy, em seu blog, relata ter demorado cerca de dois anos para criar o jogo (GILLMURPHY, 2019). A escala do jogo, portanto, supera tanto aquela dos *flatgames*, como outrora afirmado por Foddy, quanto aquela dos *trainwrecks*. No entanto, tal ruptura

ainda não afasta o autor destes pontos de partida, especialmente à medida em que o autor descreve sua experiência ao desenvolver *flatgames* em seu blog: “a sensação de poder usar o ritmo e estrutura visual para espantar o medo de que a qualquer momento eu teria que parar tudo e fazer um jogo de verdade” (GILLMURPHY, 2018, tradução nossa).

Em depoimento ao autor (Apêndice D), Gillmurphy diz não considerar seus jogos como experimentais, mas também apresenta um contraponto: “são em sua maioria comédias – mas eles são considerados ‘não comerciais’ visto que eu os faço como hobby e não pretendo me profissionalizar, e, nos jogos digitais, não ser ‘comercial’ É, infelizmente, ser experimental” (GILLMURPHY, 2025, tradução nossa). A fala de Gillmurphy dialoga com a proposta ideológica levantada tanto por Lawhead quanto pela concepção original dos *flatgames* de McGee e Gibson. Há um afastamento do ato de criação de jogos enquanto ato que serve para fins estritamente profissionais, e uma aproximação maior da individualidade artística de seu desenvolvedor no processo criativo e, por consequência, no resultado final do jogo. No entanto, há uma diferença entre Gillmurphy e uma autora como Lawhead: enquanto ela abraça a ideia de seus próprios jogos serem experimentais, Gillmurphy coloca seus jogos como experimentais apenas por conta de sua “não comercialidade”.

3 METODOLOGIA

Pool Friday começou a ser planejado no primeiro semestre de 2025. Desde seu primeiro momento, a ideia por trás do jogo era de experimentar dentro da mídia interativa, e também trazer um diálogo com o surrealismo. Tal conversa se dá tanto em um âmbito estético quanto em um referente ao método e ideologia, considerando a influência de *flatgames*, *trainwrecks* e de obras surrealistas do cinema e da literatura, por exemplo, assim como a busca por incorporar, de forma direta ou indireta, elementos dos sonhos do autor na narrativa e na estética do jogo.

O jogo contou com três versões diferentes antes de chegar em seu resultado final. Em todas estas versões, mantiveram-se elementos referentes à estética e à mecânica, assim como um diálogo com outros jogos digitais experimentais e o surrealismo. No

entanto, em outros parâmetros, ocorreram diversas mudanças que impactaram o desenvolvimento da versão final, que buscou conciliar algumas destas diferenças.

3.1 Pré-produção

Alguns aspectos do jogo, que podem ser encaixados dentro da tétrede elementar, já tinham sido decididos nesta etapa do desenvolvimento. Quanto à estética, o autor tinha estabelecido o uso de diferentes estilos visuais ao longo do jogo. Quanto à mecânica, tinha sido estabelecido que a gameplay do jogo seria minimalista, com a ênfase do jogo estando na exploração em um contexto narrativo, e na atmosfera que seria suscitada através da interação do jogador com os componentes audiovisuais da obra. Quanto à narrativa, era certo que haveria a presença de um antagonista que moveria a trama, e que este seria revelado como um ser enfermo, enfraquecido, que seria facilmente derrotado pelo jogador no momento do confronto final.

Os elementos de estética e mecânica citados demonstram, já num momento inicial, influência de jogos como aqueles abordados nos estudos de caso, assim como os *flatgames* e os jogos publicados no site *Glorious Trainwrecks*. Tais elementos foram mantidos ao longo da produção e na versão final de *Pool Friday*.

No entanto, outras etapas do jogo passaram por alterações drásticas ao longo de seu desenvolvimento, especialmente na etapa de pré-produção. Os pilares que mais passaram pelas mudanças mais significativas foram os de narrativa e de tecnologia. Por conta das mudanças nestes setores e das metodologias aplicadas neles, foram parcialmente desenvolvidas várias versões do jogo ao longo do primeiro semestre de 2025.

3.1.1 Versões anteriores

Nas versões que antecedem o jogo finalizado, o fluxo de consciência como motor da narrativa e apresentando elementos dramáticos que não são tão evidentes na versão final do jogo. Também não haviam sido produzidos roteiros para estas versões, com o autor crendo que esta decisão auxiliaria a manter o fluxo de consciência intacto,

permitindo com que certas ideias previamente estabelecidas pudessem ser trabalhadas de forma mais flexível ao decorrer do desenvolvimento do jogo.

No que diz respeito à direção de arte, originalmente havia sido considerado e executado o uso de 2D e 3D no jogo. Em um primeiro instante, *Pool Friday* era intitulado *Haruspex* (Arúspice em inglês), e era um jogo distinto do produto atual. Quanto ao uso de mídia mista, a primeira parte do jogo seria de uma perspectiva *top-down* em 2D, e a segunda metade seria de uma perspectiva em primeira pessoa em 3D (Figura 16). O jogo também tinha uma narrativa diferente, que enfatizava o aspecto dramático da obra ao invés do humor, que é priorizado em *Pool Friday*.

Figura 16 – Cena 3D em primeira pessoa do jogo *Haruspex*



Fonte: O AUTOR, 2025.

Haruspex contava a jornada de uma personagem chamada Madalena contra uma força maligna que a atormentava, e a protagonista deveria encontrar e derrotar sua antagonista dentro do estômago da personagem titular, que era capaz de enxergar o futuro ao inspecionar as entranhas de animais.

Haruspex foi desenvolvido com a engine Godot, que o autor optou por poder abranger o desenvolvimento de tanto um jogo 2D quanto um jogo 3D. No entanto, ao longo do processo de criação deste jogo, surgiram dificuldades devido à falta de experiência prévia do autor com a engine escolhida, assim como outros impasses que concernem a abordagem da produção sem um roteiro e a direção de arte que o jogo seguia, especialmente em relação ao design de personagens.

Houve, conseqüentemente, a necessidade para a mudança da engine. O autor havia começado a aprender a engine Godot para desenvolver *Haruspex*; no entanto,

encontrou algumas dificuldades em seu aprendizado inicial quanto ao funcionamento da engine, especialmente em relação à forma em que a engine trabalha com nós no processo de criação de um jogo. Sendo assim, foi optada a engine Game Maker ao invés da Godot, sendo uma engine que o autor tinha mais experiência prévia e familiaridade com seu funcionamento através de projetos pessoais, e também por ser uma das primeiras engines que o autor teve contato. Esta mudança também eliminou o uso de 3D no jogo, considerando que a engine Game Maker não é comumente usada para jogos 3D, sendo primariamente orientada ao desenvolvimento de jogos 2D.

Com tal mudança, a ideia de *Haruspex* fora descartada e surgiu a ideia de desenvolver *Pool Friday*.

Em um primeiro instante, *Pool Friday* manteve certos elementos de *Haruspex*, como o teor dramático da narrativa, o conflito central, e a ausência de roteiro para guiar tanto a história contada quanto a produção do jogo.

Duas versões iniciais foram parcialmente desenvolvidas. Estas enfatizavam a exploração do personagem jogável (Figura 17), colocando a narrativa em segundo plano. Outro aspecto que contrasta com *Haruspex* é a presença de *minigames* ao decorrer do jogo. Estes poderiam ser acessados ao interagir com outros personagens (como o minigame visto na Figura 18), e rompiam brevemente com a mecânica de exploração do jogo. Os minigames serviam, também, para que o autor pudesse experimentar mais ainda com o improviso dentro do desenvolvimento do jogo.

Figura 17 – Cena de exploração de uma das versões anteriores de *Pool Friday*



Fonte: O AUTOR, 2025.

Figura 18 – Minigame de uma das versões anteriores de *Pool Friday*



Fonte: O AUTOR, 2025.

Em *Haruspex*, o jogador assumia o papel de uma personagem principal cujos conflitos e relações pessoais seriam revelados através da trama; já em *Pool Friday*, o jogador assume o papel de um personagem deliberadamente mais aberto. É sabido que o personagem tem um objetivo em mente (a derrota de uma força maligna), e nestas versões anteriores se sabe até mesmo mais de suas relações com outros personagens.

Devido à ausência de um roteiro e uma ênfase maior ainda no fluxo de consciência (apesar da presença de um conflito e de um fim concreto), a história de ambos os jogos era bastante dispersa, com cada cena mantendo certo nível de individualidade, sem que uma obrigatoriamente complementasse a outra.

Esta abordagem que priorizava o fluxo de consciência e improvisação com algumas ideias já estabelecidas não funcionou nestas duas versões de *Pool Friday*, assim como não tinha funcionado em *Haruspex*. Sendo assim, após meses de tentativa e erro, foi decidido recomeçar o desenvolvimento do jogo mais uma vez, desta vez colocando o desenvolvimento da narrativa e a escrita de um roteiro como prioridades.

3.1.2 Roteiro e narrativa

A história atual de *Pool Friday* foi escrita dos dias 6 a 8 de Setembro de 2025, em forma de conto na língua inglesa. O formato de conto foi escolhido para auxiliar na circulação de ideias, na esperança de que haveria como conciliá-las em uma narrativa coerente dentro de uma lógica surreal e que mantivesse intacto o experimentalismo do

jogo. O conto serviu como base para maioria das ideias presentes na versão atual do jogo, e auxiliou em um primeiro instante para que o jogo já fosse começado a ser desenvolvido com ideias precisas em mente. Durante a produção do jogo, fora criado um roteiro, também na língua inglesa, que serviu como uma revisão do conto, cortando algumas cenas e adequando outras a ritmo de desenvolvimento e ao do jogo propriamente dito.

Sendo assim, ambas as produções textuais serviram como uma espécie de *Game Design Document* (GDD) para a produção de *Pool Friday*, algo que é permitido considerando que “ainda não é um consenso entre todos os desenvolvedores, acadêmicos e alunos de jogos” (WEILLER, 2016).

O jogo conta a história de um jovem sem nome, que acabou de se formar e deve começar a trabalhar. Ele começa a trabalhar para uma empresa chamada Pool Friday, que busca resolver a vida de outras pessoas sem que elas saibam, para que elas possam obter os melhores resultados em suas vidas. O protagonista é dado uma missão para resolver a vida de um rapaz que cantou mal para sua paixão, mas logo descobre que o rapaz foi em sites e leu livros de auto-ajuda de um autor que é a principal competição do chefe da empresa Pool Friday. Sem que o protagonista saiba, ele é enviado para eliminar a competição.

Diferentemente das versões anteriores, sabe-se menos ainda sobre o personagem principal de *Pool Friday*. Tudo que é revelado sobre ele é dito nas primeiras cenas do jogo, antes dele ir trabalhar: ele acabou de se formar da faculdade e quer trabalhar logo, com ansiedades sobre a possibilidade do fracasso o atormentando. Quando ele vai trabalhar na empresa *Pool Friday*, ele não toma nenhum caminho ou nenhuma decisão que o faça ir contra as vontades da empresa. Isso também impõe limitações ao jogador, o obrigando a executar as ações prontamente, sem o poder de grandes decisões caso queira terminar o jogo. Esta é uma das similaridades que o jogo tem com a série *La La Land* (2006), em especial em como ambos jogos tratam as limitações tanto do personagem jogável quanto do jogador.

Em versões anteriores, *Pool Friday* era uma data comemorativa, onde os eventos do jogo aconteciam paralelamente à celebração. Na versão atual, Pool Friday se tornou uma empresa que busca controlar a vida de outras pessoas assumida por um fantocheiro

chamado Mr. Henry. A ideia para um personagem fantocheiro surgiu do depoimento de Blake Andrews (2025) sobre o papel de Jake Clover no jogo *Binoculars game* (2015).

Pool Friday também enfatiza o humor ácido, ou negro, em sua narrativa. Essa forma de humor recebeu sua alcunha original (humor negro) através de André Breton em sua antologia de escritos *Anthologie d'humour noir* (Antologia do humor negro em tradução ao português, 1940).

3.2 Produção

A versão final de *Pool Friday* começou a ser desenvolvida na mesma semana que o autor terminou de escrever o conto. Tal como outras versões do jogo, *Pool Friday* foi feito dentro de uma resolução de 1920x1080 pixels (16:9), na engine Game Maker. Essa versão do jogo foi completada em cerca de um mês e duas semanas.

O autor impôs uma regra a si mesmo de manter um ritmo de produção constante, em que houvesse progresso no jogo em todo dia de seu desenvolvimento. Tal regra já tinha sido trabalhada pelo autor no processo de criação do curta-metragem animado e experimental *Catábase* (2023), desenvolvido para a disciplina de Projeto 2 do curso de Animação, e foi retomada pelo autor por sua eficácia.

Tal regra também favoreceu e reforçou a ideia de um processo artístico que também é vivido, à medida que algumas das imagens e alguns dos sons utilizados no jogo demonstram a localização física do autor ao longo da criação do mesmo, e que o improvisado em suas mais diversas formas também integrou algumas etapas do desenvolvimento do jogo.

Ao longo da produção do jogo, foi enfatizado mais o aspecto narrativo e, mais especificamente, o lado humorístico deste, ao invés de quaisquer experimentações com a linguagem do jogo digital. Tal abordagem auxiliou em um processo de criação mais desprezioso, com uma atitude ao desenvolvimento similar ao de um *trainwreck* ou a de um jogo como *10 Beautiful Postcards*, em que o experimentalismo surge como consequência de como o jogo é.

3.2.1 Criação de cenas

Uma das primeiras cenas feitas para o jogo tinha o personagem Mr. Henry se introduzindo ao personagem jogável, ordenando-o a ir de um lado para o outro. Também foi uma das poucas cenas de *Pool Friday* que contou com um rascunho feito para guiar seu desenvolvimento, conforme visível na Figura 19.

Figura 19 – Rascunho de uma cena de *Pool Friday*



Fonte: O AUTOR, 2025.

A cena mostrada na Figura 20 serviu como base para quase todas cenas em que o personagem de Mr. Henry aparece, direta ou indiretamente, se comunicando com o personagem jogável. São cenas em que o jogador há de caminhar de um lado para o outro, normalmente da esquerda para a direita, lendo a fala de Mr. Henry e colidindo na porta sem ter que interagir com ela para prosseguir com o jogo.

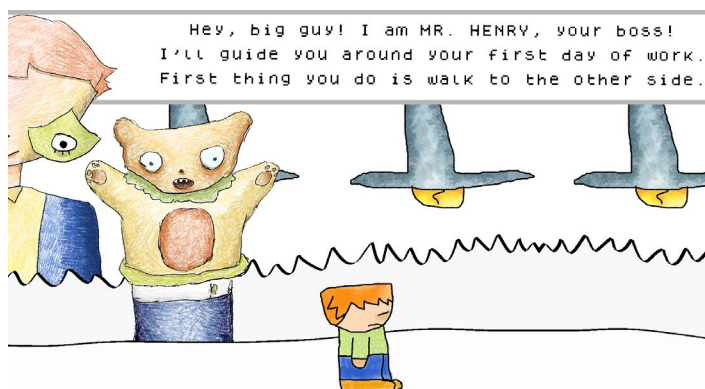
Figura 20 – Cena de *Pool Friday* com o design original do personagem jogável



Fonte: O AUTOR, 2025.

Após uma alteração de design no personagem jogável, esta cena passou por mais uma mudança (Figura 21). A cena passou a ter uma largura maior (5760 pixels; anteriormente, a largura da cena era de 1920 pixels, que continuou sendo a largura padrão para maior parte das cenas em que o personagem de Mr. Henry fala), e a câmera passou a acompanhar o personagem jogável, revelando o texto de Mr. Henry na íntegra ao que o jogador caminha da esquerda para a direita.

Figura 21 – Versão final de cena de *Pool Friday*, incluindo o design final do personagem jogável



Fonte: O AUTOR, 2025.

Alternando as cenas em perspectiva *sidescroller* estão cenas que permitem com que o jogador possa explorar mais o mundo, utilizando-se de uma perspectiva *top-down* e com cenas no Game Maker maiores que 1920x1080, mas que ainda delimitam a exploração do jogador para uma localização e um objetivo específico. Estas cenas priorizam menos a palavra escrita e mais a atmosfera, muitas vezes servindo como momentos de respiro e com um nível de detalhamento maior ao das cenas na perspectiva *sidescroller*.

Três das cenas *top-down* já tinham sido planejadas para uma versão anterior de *Pool Friday*, com uma delas já sendo posta em prática na versão passada. Estas cenas passaram por algumas alterações para melhor se adequarem à nova versão do jogo, como a cena em que o jogador sai de seu quarto (Figura 22). A *sprite* do mapa desta cena é da mesma versão anterior (Figuras 18 e 28), mas esta *sprite* agora é

complementada por diversas outras imagens, representando visualmente a frustração do protagonista ao ter que trabalhar antes mesmo dele externalizá-la verbalmente depois do jogador chegar em determinado ponto do mapa.

Figura 22 – Cena de *Pool Friday* em que o personagem jogável sai de seu quarto



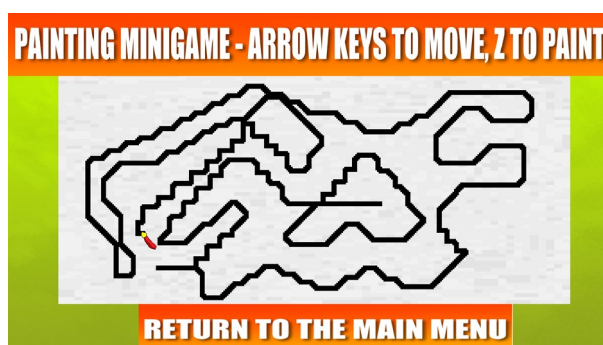
Fonte: O AUTOR, 2025.

Tanto as cenas sidescroller quanto as cenas top-down mostram a influência de *flatgames* no jogo. São cenas curtas, com o único objetivo delas sendo prosseguir a narrativa de *Pool Friday* e com mínima a nenhuma interação por parte do jogador com outros objetos presentes nas salas. Essa abordagem ao *flatgame*, por sua vez, se assemelha mais àquela de Jake Clover em jogos como *Cape Hideous* (2024) à metodologia descrita na receita para *flatgames* de Llaura McGee (2018), considerando a escala do jogo e a possibilidade de interação por parte do jogador. Também há semelhanças com *10 Beautiful Postcards* em termos de escala, assim como na implementação de alguns *minigames*.

Os *minigames* nesta versão final, diferentemente de versões anteriores do jogo, complementam a narrativa e servem como uma ruptura das outras cenas, tanto em *gameplay* quanto em apresentação audiovisual. A *gameplay* permanece simples, mas esses minigames exigem maior interatividade e o uso de teclas para além das setas. Estes minigames também não oferecem grandes desafios aos jogadores, salvo um minigame de tiro em que o jogador pode reiniciar a fase caso ele atinja os personagens não-jogáveis.

O único minigame do jogo que não complementa a narrativa é o de pintura (Figura 23), disponível no menu do jogo. Este minigame surgiu no contexto da necessidade de refazer o menu, tanto pela apresentação estética das opções quanto pela ausência deliberada de uma opção de salvar e carregar o jogo (que originalmente tinha no menu). Para preencher o espaço entre a opção de jogar o jogo e sair do mesmo, o autor optou por colocar um minigame que permita que o jogador possa pintar de forma rudimentar usando as setas do teclado e a tecla Z.

Figura 23 – Minigame de pintura de *Pool Friday*



Fonte: O AUTOR, 2025.

3.2.2 Direção de arte

Na etapa de pré-produção, a mídia mista já tinha sido decidida como a principal parte da direção de arte do jogo. Tal direção de arte já havia sido explorada pelo autor em projetos como o curta-metragem experimental *Catábase* (2023), feito para a disciplina de Projeto 2 do curso. Desta maneira, o uso de mídia mista também traz consigo uma relação com a animação experimental e como esta prioriza o ecletismo visual como parte de sua proposta estética.

A maior parte das animações dos personagens neste jogo seguem influência de métodos como o *cut-out* e do *motion design*, do qual o autor havia trabalhado antes em estúdios do qual ele participou, como na Agecom, e na disciplina de Efeitos Especiais do curso de Animação. Essa decisão estética para as animações também confere diálogo com a linguagem de colagens e mídia mista.

3.2.2.1 Design de personagens

O design de Mr. Henry fora desenvolvido enquanto o roteiro em forma de conto era escrito. O personagem foi originalmente rascunhado a mão (Figura 24), e manteve sua aparência similar à do rascunho da Figura 19 quando sua arte final (Figuras 20 e 21) foi realizada.

Figura 24 - Rascunhos do design do personagem Mr. Henry



Fonte: O AUTOR, 2025.

Em contrapartida, o design do personagem jogável ficou indefinido por um tempo. Originalmente, ele tinha o mesmo design do personagem no rascunho da Figura 19, porém, ao longo do desenvolvimento, o autor se mostrou insatisfeito com tal design. O *design* final do personagem jogável (Figura 21) foi concebido um mês após o desenvolvimento do jogo, sintetizando as texturas e aparência do personagem de uma das primeiras versões de Pool Friday (Figura 18) e as proporções de seu design anterior (Figuras 19 e 20).

O personagem alaranjado, um jovem romanticamente desiludido que recorre aos livros de autoajuda, foi concebido com massinha de modelar Play Doh. Originalmente, o personagem apareceria somente no minigame em que seu design com massinha de modelar aparece (Figura 25), mas, ao longo do desenvolvimento, o personagem começou a ganhar proeminência dentro da trama e passou a aparecer em diferentes estilos ao longo do jogo (Figura 26). Mesmo em diferentes estilos, a paleta de cores do design original foi preservada. Este destaque que o personagem ganhou dentro da

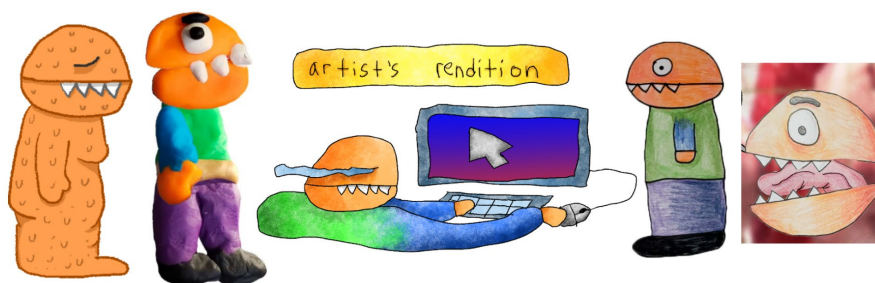
narrativa também ajudou a conectar certas cenas desta que estavam mais dispersas, trazendo, então, maior grau de coesão e coerência à história do jogo.

Figura 25 – Cena de *Pool Friday* com um boneco de massinha de modelar Play Doh, uma personagem desenhada a lápis e fotografias de fundo



Fonte: O AUTOR, 2025.

Figura 26 – As diferentes versões do personagem alaranjado ao longo do jogo



Fonte: O AUTOR, 2025.

O antagonista do jogo tinha sido concebido como um personagem poderoso, mas enfermo e envelhecido desde *Haruspex*. A ideia persistiu nas primeiras versões de *Pool Friday*, com o personagem tendo uma pelúcia de morcego dentro de si (essa pelúcia representaria o mal verdadeiro da história do jogo), e o personagem tomou forma completa apenas na versão final de *Pool Friday*, quando este se tornou Roman Dahl.

A Figura 27 demonstra a evolução do design de personagem de Roman Dahl. Inicialmente, foi feito um rascunho a lápis que destacava sua idade avançada e lhe conferia um aspecto ameaçador. No entanto, nos desenhos feitos no Krita e no programa

de arte nativo do Game Maker, ambos presentes no jogo final, Roman Dahl demonstra mais fraqueza e enfermidade do que ameaça ao jogador, conferindo ao seu design um aspecto derrotista, condizente com a forma em que o personagem assume seu fim na trama, pedindo ao jogador que atire nele para que sua dor se encerre logo.

Figura 27 – Diferentes versões do personagem Roman Dahl



Fonte: O AUTOR, 2025.

A Figura 28 apresenta a evolução do *design* da pelúcia de morcego presente em Roman Dahl. O design foi originalmente concebido em rabiscos a lápis, e, em seguida, foi modelado no software de modelagem 3D Blender. A paleta de cores do modelo 3D da pelúcia foi preservada em outras iterações do mesmo personagem em outros estilos de arte.

Figura 28 – Diferentes versões do morcego de pelúcia presente em Roman Dahl



Fonte: O AUTOR, 2025.

3.2.2.2 O papel do texto em *Pool Friday*

Concernente às falas de Mr. Henry no jogo, seus textos se fazem presentes sem que o jogador interaja com qualquer elemento do jogo. Esta decisão foi tomada por motivos estéticos e de economia de tempo. Em uma das versões anteriores de Pool

Friday (Figura 18), fora criada uma caixa de diálogos convencional, que surgia na tela quando o jogador interagira com um personagem não-jogável. No entanto, não favoreceu a estética do jogo, tampouco o ritmo de desenvolvimento, considerando que o autor tinha pouca experiência com a implementação de caixas de diálogo no Game Maker. Então, tendo como inspiração a série *La La Land* e como esta aborda o uso de texto (Figura 11), o texto se faz constantemente presente nestas cenas com Mr. Henry. O texto também conta com animação, apresentando uma leve rotação e alteração de escala, mas tal é sutil para que o texto seja facilmente legível ao longo do jogo.

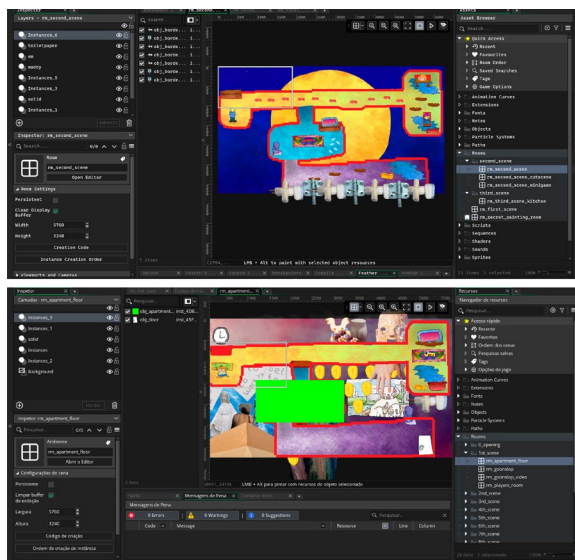
O texto também ajuda a caracterizar os personagens na trama. Quando Mr. Henry está falando, seu texto está na fonte Dogica. As falas do personagem anônimo são caracterizadas pelo uso da fonte Comic Sans MS, trazendo também um caráter humorístico ao personagem considerando as aplicações satíricas e irônicas desta fonte. As falas do antagonista Roman Dahl são caracterizadas pela fonte Times New Roman, escolhida pelo autor devido ao nome em comum com o personagem da trama.

3.2.2.3 Recontextualização de sprites de versões anteriores e influência da colagem

Ao longo do desenvolvimento de *Pool Friday*, foram reutilizadas inúmeras *sprites* de outras versões do jogo. Tal decisão foi tomada, em um momento inicial, para que fosse poupado tempo no processo de criação de arte para o jogo, especialmente considerando a abundância de *sprites* criadas para versões anteriores do mesmo. A decisão também foi coerente no que concerne ao uso de mídia mista, visto que uma abordagem estética eclética permite tal recontextualização.

Na Figura 29, por exemplo, é possível ver duas ocasiões distintas em que a mesma *sprite* do mapa foi aproveitada e recontextualizada. Na parte superior da figura está a *sprite* do mapa em uma versão anterior do jogo, e na parte inferior da figura está a *sprite* do mapa na versão final do jogo.

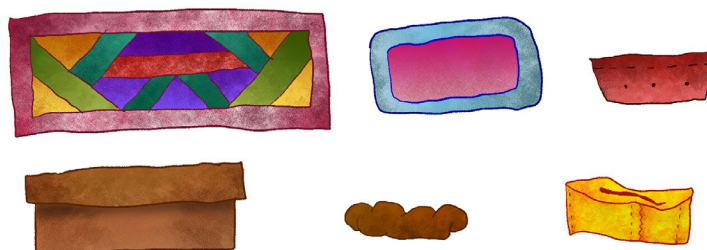
Figura 29 – Duas ocasiões diferentes em que o mesmo mapa foi utilizado



Fonte: O AUTOR, 2025.

A *sprite* possui a mesma proporção em ambas as cenas, que também compartilham proporção, e, em ambos os casos, foram utilizadas as mesmas *sprites* de móveis (Figura 30). A mudança principal, então, se faz no contexto em que a *sprite* se encontra. Na versão anterior, a cena em que o mapa se encontrava era à noite, mais sóbria, trazendo alguns elementos dispersos de colagem que serviam como ruptura estética do que fora apresentado inicialmente nela. Na versão presente no jogo atual, a cena se passa no começo da manhã, e a colisão entre diferentes elementos estéticos já se dá de imediato, e só é reforçada ao jogador à medida que este explora o mapa. Esta abordagem, que escancara o elemento de colagem presente no jogo, também serve para complementar a narrativa, visto que, quando o jogador esbarra no quadrado verde (invisível no jogo), ele irá se deparar com uma das poucas falas do personagem jogável, que demonstra suas expectativas quanto ao trabalho, à possibilidade do fracasso e sua vontade de apenas cumprir essa etapa. É um momento em que estética e história se complementam, retomando a tétrede elementar de Schell.

Figura 30 – Móveis presentes em duas versões do jogo



Fonte: O AUTOR, 2025.

A recontextualização de sprites também adquiriu um papel simbólico e metalinguístico em determinadas cenas, como, por exemplo, na cena em que o personagem jogável está a caminho de seu trabalho (Figura 31). Neste momento do jogo, é possível ver várias das sprites anteriormente utilizadas para o personagem jogável coexistindo, simbolizando as inúmeras versões que passaram o jogo antes dele chegar em sua versão final.

Figura 31 – Cena de *Pool Friday* em que sprites usadas anteriormente para o personagem jogável aparecem

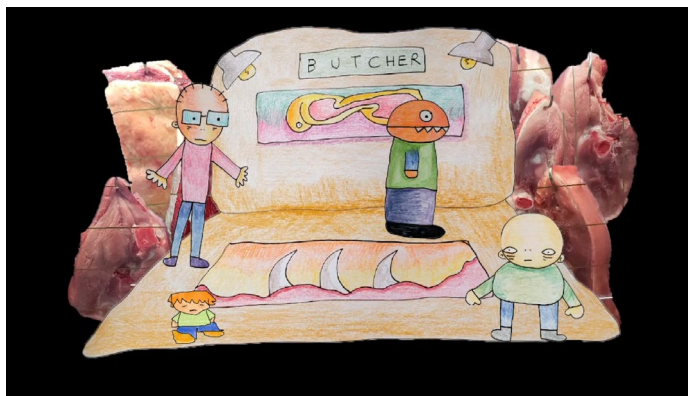


Fonte: O AUTOR, 2025.

O uso de fotografias no jogo faz com que os espaços físicos em que este foi desenvolvido estejam presentes. *Pool Friday* foi desenvolvido em três cidades distintas, sendo elas Florianópolis (SC), Barracão (PR) e Dionísio Cerqueira (SC). Apesar do jogo em si não mencionar explicitamente estas localizações, elas se manifestam no jogo sutilmente através de elementos específicos de fotografias tiradas nestas localizações.

Na Figura 32, por exemplo, as carnes no fundo do açougue em que o personagem alaranjado trabalha são de uma fotografia tirada em um açougue na cidade de Barracão. Já na Figura 22, citando outro exemplo, a comida e o traseiro de manequim são de fotografias tiradas em uma feira na cidade de Salgado Filho (PR), e a máscara é de uma fotografia tirada em uma loja de artigos religiosos e espirituais em Florianópolis.

Figura 32 – Cena de *Pool Friday* com carnes de um açougue de Barracão (PR) e personagens não-jogáveis desenhados a lápis



Fonte: O AUTOR, 2025.

Nos *flatgames*, fazer os gráficos manualmente ou a utilização de fotografias é tido como parte do processo de criação (GIBSON, 2017). Esta etapa também aproxima Pool Friday da metodologia visual dos *flatgames*, apesar do uso do jogo de ilustrações digitais. As fotografias e a conexão delas com o espaço físico onde elas foram tiradas dialogam com a primeira etapa da receita para *flatgames*, que diz: “planeje um jogo sobre um lugar que você foi ou sobre uma memória!” (MCGEE, 2018, tradução nossa). Também é algo em comum com a abordagem vista em jogos hospedados no site *Glorious Trainwrecks*.

As permissões que o uso de mídia mista concede, como a reutilização de sprites e em especial o uso de fotografias, também estabelece um diálogo com o método de colagem, tido como um dos pilares da expressão surrealista no meio artístico através de artistas como Max Ernst.

3.2.3 Trilha sonora

A trilha sonora de *Pool Friday* foi composta e gravada em sua íntegra pelo autor, utilizando-se músicas compostas para versões anteriores do jogo, e também contando com composições feitas exclusivamente para esta versão do jogo.

A maior parte da trilha sonora foi composta e gravada de forma digital, utilizando-se dos softwares FL Studio 21 para composição e gravação e Audacity para pós-produção. Em algumas músicas, foram utilizados instrumentos não-digitais, como guitarra elétrica, baixo acústico, instrumentos percussivos e saxofone tenor, assim gravações de campo. As gravações de alguns destes sons, como os da guitarra elétrica e do saxofone tenor, passaram por uma etapa de manipulação sonora no software FL Studio 21 para que pudessem ser melhor incorporadas à instrumentação digital.

As músicas compostas para *Pool Friday* abrangem influências de gêneros como *illbient* e *trip hop*, música ambiente, música concreta, *free jazz*, rock experimental, entre outros estilos. Estes estilos já foram explorados pelo autor em projetos musicais prévios, e também fazem parte de sua preferência musical pessoal; sendo assim, acabaram sendo incorporados à trilha sonora do jogo.

A importância da música em *Pool Friday* está na forma em como ela complementa o componente visual na criação da atmosfera. Alguns momentos do jogo, por exemplo, como a cena representada na Figura 22 ou a cena representada na Figura 31, remetem ao insólito, enquanto outros, como a cena representada na Figura 30, remetem ao sereno, ao cotidiano. A parte visual do jogo já traz essas emoções à tona, e a trilha sonora reforça as mesmas, também auxiliando a trazer mais imersão no jogo. A imersão através do som é algo que é perceptível também nos jogos tidos como estudos de caso para esta pesquisa, como os de Jake Clover.

O manual de *flatgames* de Siobhan Gibson sugere que a trilha sonora de um jogo nesse estilo consista apenas de uma faixa de áudio, sem a interferência de efeitos sonoros dentro do jogo (GIBSON, 2017). Nesse quesito, a metodologia do *flatgame* também é aplicada ao jogo: por boa parte do jogo, há somente a trilha sonora correspondente a cada sala deste, sem outros sons. A mesma abordagem à trilha sonora também se aplica aos *minigames* do jogo, salvo o *minigame* em que o personagem alaranjado canta para seu interesse romântico.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em comparação aos estudos de caso, e mesmo considerando as versões anteriores do jogo, *Pool Friday* teve um desenvolvimento acelerado. A rapidez da produção se dá, em parte, por conta do tempo previsto para desenvolvimento do jogo no contexto da escrita desta pesquisa e de fatores na produção que auxiliaram na manutenção deste ritmo na criação da versão finalizada do jogo.

Ter uma noção de narrativa já consolidada na etapa de pós-produção através do conto e do roteiro produzidos não somente agilizou o processo, mas também permitiu que houvesse um planejamento prévio para cenas mais complexas. Essa noção não impediu improvisações de ocorrerem ao longo do desenvolvimento da trama, mas fez com que o imprevisto tomasse um papel secundário, servindo para cortar certos caminhos e não impedindo que fosse garantido certo grau de espontaneidade à narrativa, identidade visual e produção do jogo. Mesmo assim, uma boa parte do que havia sido previsto nos roteiros se manteve na versão final de *Pool Friday*.

A criação de repertório, dada através de contato com outros jogos digitais experimentais e obras que dialogam com a experimentação e o surrealismo em outras expressões artísticas, também favoreceu o desenvolvimento de *Pool Friday*. Através desta, se pôde estabelecer quais seriam as mecânicas presentes no jogo e sua estética vigente, que já estavam consolidadas na etapa de pré-produção e que se mantiveram em sua maioria, mesmo com as diferentes versões do jogo.

A recontextualização de *sprites* e músicas de versões anteriores para a versão final do jogo também foi um fator importante para o aceleração de seu desenvolvimento e finalização. Este fator não só englobou um aspecto prático da criação da obra, mas também um aspecto estético e simbólico, aproveitando-se das liberdades artísticas que a colagem e a mídia mista oferecem, além de situar o que veio anteriormente no jogo em sua versão atual.

O tempo enxuto para tanto a produção audiovisual quanto a produção textual da pesquisa também acelerou o processo criativo, não permitindo grandes alterações à obra, como aconteceu nas versões anteriores, e garantindo que houvesse consistência

no ritmo de produção, com cada dia do período de produção do jogo contando com progresso em uma ou mais áreas do jogo.

Tais fatores em específico afetaram positivamente a criação de *Pool Friday*, e fizeram com que nenhuma grande dificuldade surgisse durante a produção da versão final do jogo. No entanto, algumas considerações hão de ser levantadas.

As primeiras tentativas de criação do jogo foram afetadas negativamente pelo mau uso de improviso e fluxos de consciência, que levou à ausência de roteiro em *Haruspex* e nas duas primeiras versões de *Pool Friday*. A utilização destas metodologias foi equivocada e distante daquela proposta por autores como Breton visto que havia uma narrativa que o autor tinha em mente ao desenvolver os jogos, e roteiros não foram desenvolvidos para que pudesse haver mais improvisação no desenvolvimento dos jogos. No entanto, foi observado posteriormente que a presença de um roteiro não impediu improvisos e utilização de métodos surrealistas e de jogos digitais experimentais no desenvolvimento do jogo. Sendo assim, caso forem utilizadas metodologias que priorizem o improviso em futuros jogos digitais experimentais, dever-se-á atentar à adaptação de tais metodologias ao contexto de criação de um jogo, à importância de se haver um roteiro para guiar a produção, considerando que este também poderá dar vazão à improvisos, e também se há expectativas narrativas já presentes antes de entrar na etapa de desenvolvimento, pois, se houver, se fará prontamente necessária a criação de um roteiro.

Conseqüentemente, será necessário compreender por quais tecnologias farão o desenvolvimento do jogo possível. A narrativa e o escopo auxiliam a determinar a *game engine*, por exemplo, tal como foi demonstrado pela necessidade inicial de uma engine que suportasse tanto a criação de um jogo 3D quanto a de um jogo 2D em *Haruspex*. Também serve como fator determinante a experiência prévia com a engine, que pode vir a facilitar o processo de criação, conseqüentemente acelerando-o.

Após a finalização de *Pool Friday*, foi possível perceber na produção como todos os componentes da téttrade elementar se fizeram presentes, e como estes conversam entre si ao decorrer da produção do jogo, mesmo que de forma inconsciente. A narrativa e a escala desta impactaram diretamente quais seriam as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do jogo, da mesma forma que a mecânica minimalista do jogo também

serviu para dar destaque à história do jogo e a atmosfera trazida pelo diálogo estabelecido pela gameplay e à narrativa contada. Passando por esses fatores há o impacto da estética, que serve tanto para auxiliar a contar a história do jogo, quanto para trazer uma conexão audiovisual à jogos que utilizam de tecnologias e mecânicas parecidas, como os *flatgames* de Jake Clover e a série *La La Land*, por exemplo.

Ao mesmo tempo que houve esta conexão dada pela tétrede elementar, também foi possível incorporar o processo de desenvolvimento trazido pelo *Glorious Trainwrecks* ou pelos *flatgames* no jogo. O humor e a despretensão no processo de criação remete à forma em que um *trainwreck* costuma ser feito, à medida em que o estabelecimento de uma regra para a manutenção do ritmo de produção se enquadra com os regramentos (opcionais) dos *flatgames*.

O aspecto ideológico do surrealismo, levantado por autores como Willer e Rosemont, teve impacto no resultado final de *Pool Friday* somente no que diz respeito ao processo que deve ser vivenciado. Fora isso, o surrealismo surge no jogo através de seus aspectos estéticos, como, por exemplo, pela influência da colagem, pela forma em que os sonhos do autor impactaram partes da narrativa, e pelo senso de humor trazido no jogo.

Através do desenvolvimento de *Pool Friday*, foi possível experienciar as particularidades do desenvolvimento de um jogo digital experimental. Também foi possível estabelecer um diálogo com outros jogos que seguem esta linha vanguardista, seja através de suas metodologias, propostas concernentes aos quatro componentes da tétrede elementar de Schell, e, até mesmo, suas possíveis conversas com o surrealismo. Em futuros jogos digitais que seguem a mesma ou similar proposta, será buscado preservar as técnicas que empiricamente demonstraram êxito, ao mesmo tempo que será exigido aprimorar outros métodos que poderiam ter sido melhor aproveitados na criação deste jogo.

O jogo foi publicado⁶ no dia 24 de Outubro de 2025 na plataforma digital itch.io (Apêndice A) e atingiu mais de 200 downloads desde seu lançamento até o momento da escrita deste artigo. O jogo obteve uma recepção positiva no nicho de jogos digitais

⁶ A página do jogo, no entanto, foi criada no dia 15 de Outubro, mas sem o jogo disponível para *download*.

experimentais, recebendo destaque no site Warp Door⁷, por exemplo. A trilha sonora do jogo, por sua vez, foi publicada em sua íntegra no site Bandcamp⁸ (Apêndice B) no dia 16 de Outubro de 2025.

⁷ Site criado por Chris Priestman e Tim W. para a divulgação de jogos digitais independentes. Publicação que destaca *Pool Friday* disponível em: <https://warpdoor.com/2025/10/25/pool-friday/>, acesso em 25 out. 2025.

⁸ Site para a distribuição e publicação de música.

REFERÊNCIAS

ANDREWS, Blake. The Graphics of Cape Hideous. In: ROOM, The Unearthed Treasure (org.). **The Unearthed Treasure Room**. An Alternative Showcase Of Overlooked Games: Analgesic Productions, 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SNPPJohxAk4>. Acesso em: 06 jun. 2025.

ANTHROPY, Anna. **La la land**. 2008. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20130413042025/http://www.auntiepixelante.com/?p=264>. Acesso em: 29 out. 2025.

ELÍAS, Josep. Nota del editor a la presente edición. In: ERNST, Max. **Una semana de bondad**: o los siete elementos capitales. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1980. p. 7-13. (Colección Comunicación Visual). Edição de: Josep Elías.

ERNST, Max. Beyond Painting. In: LIPPARD, Lucy R. (ed.). **Surrealists on Art**. Englewood Cliffs: Spectrum, 1970. p. 118-134.

EXPERIMENTAL Games Showcase. 2025. Disponível em: <https://www.experimentalgamesshowcase.com/>. Acesso em: 06 nov. 2025.

FODDY, Bennett. **10 Beautiful Postcards**. 2019. Disponível em: <https://thatsnot.fun/10-beautiful-postcards/>. Acesso em: 09 nov. 2025.

GIBSON, Siobhan. **The First-Timers' Guide to Making a Flatgame!** 2017. Disponível em: <https://flatgame.itch.io/first-timers-tutorial>. Acesso em: 16 nov. 2025.

GILLMURPHY, Stephen. [Tumblr]. 2019, 27 maio. Disponível em: <https://www.tumblr.com/myfriendpokey/185179598750/hello-friends-ive-released-a-new-game-just-now>. Acesso em: 17 nov. 2025.

GILLMURPHY, Stephen. **Flat pak**. 2018. Disponível em: <https://www.tumblr.com/myfriendpokey/172890836170/flat-pak>. Acesso em: 19 nov. 2025.

HANDLEY, Zoey. **Cape Hideous betrays its name by being strangely captivating**. 2024. Disponível em: <https://www.destructoid.com/cape-hideous-betrays-its-name-by-being-strangely-captivating/>. Acesso em: 19 nov. 2025.

KIKIYAMA. Entrevista concedida a Toby Fox. Disponível em: https://chartcarr.neocities.org/secretbase_4. Acesso em: 19 nov. 2025.

KOBEZKA, Karen; MOORE, John D.. **Glorious Trainwrecks x Babycastles**. 2018. Disponível em: https://www.glorioustrainwrecks.com/local/zine_1-6-digital.pdf. Acesso em: 16 nov. 2025.

LAWHEAD, Nathalie. **A crash course introduction into experimental indie games: arthouse games as a force for good & the activism of video games**. Arthouse Games as a force for good & the activism of video games. 2025. Disponível em: <https://www.nathalielawhead.com/candybox/a-crash-course-introduction-into-experimental-indie-games-arthouse-games-as-a-force-for-good-the-activism-of-video-games>. Acesso em: 07 nov. 2025.

LAWHEAD, Nathalie. **My post “Day of the Devs” observations about how people view/treat art games and their creators**. 2017. Disponível em: <https://www.nathalielawhead.com/candybox/my-post-day-of-the-devs-observations-about-how-people-seetreat-art-games-and-their-creators>. Acesso em: 16 nov. 2025.

MCGEE, Llaura (@dreamfeelx). pick up a copy of their zine too! me [@gothdome](https://twitter.com/gothdome) made this cool FLATGAME RECIPE for it!! <http://flatgame.itch.io>. [Twitter]. 2018, 9 Ago. Disponível em: <https://x.com/dreamfeelx/status/1027544344969072640>. Acesso em: 17 nov. 2025.

NAZARIO, Luiz. Quadro Histórico do Surrealismo. In: GUINSBURG, J.; LERNER, Sheila (org.). **O surrealismo**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008. p. 21-53. (Stylus).

PENNER, Jeremy. **Glorious Trainwrecks**. 2007. Disponível em: <https://www.glorioustrainwrecks.com/node/1>. Acesso em: 16 nov. 2025.

PIESCHEL, Alex. **Without Money How Were the Nobles to Survive?** 2012. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20130430083422/http://gamesthatexist.com/2012/09/11/without-money-how-were-the-nobles-to-survive/>. Acesso em: 29 out. 2025.

PRIESTMAN, Chris. **Remaking the notorious PS1 freakout LSD: Dream Emulator**. 2014. Disponível em: <https://www.killscreen.com/lsd-revamped/>. Acesso em: 16 nov. 2025.

REED, Emilie. From Tool to Community to Style: the influence of software tools on game development communities and aesthetics. In: CLARKE, M.J.; WANG, Cynthia (ed.). **Indie Games in the Digital Age**. Nova Iorque: Bloomsbury, 2020. p. 99-123. (Approaches to Digital Game Studies).

ROSEMONT, Franklin (ed.). André Breton and the First Principles of Surrealism. In: BRETON, André. **What is Surrealism?: selected writings**. Nova Iorque: Monad, 1978. p. 1-133.

SHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. Tradução de: Edson Furmankiewicz.

TUSMAN, Lee. Flatgames: videogame zinesters and their autobiographical story worlds. In: MEYER, Sylke Rene (ed.). **Interactive Storytelling for the Screen**. Nova Iorque: Routledge, 2021. Cap. 5. p. 286-301. (Perform).

WILLER, Claudio. Prefácio. In: BRETON, André. **Manifestos do Surrealismo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. p. 7-23. (Circo de Letras). Tradução de: Luiz Forbes.

WEILLER, Thais. **GDD: quando, onde e como**. 2016. Disponível em: <https://medium.com/game-start/gdd-quando-onde-e-como-81db58f86e04>. Acesso em: 11 dez. 2025.

BIBLIOGRAFIA

BRETON, André. **Manifestos do Surrealismo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. (Circo de Letras). Tradução de: Luiz Forbes. Prefácio de: Claudio Willer.

BRETON, André. **What is Surrealism?: selected writings**. Nova Iorque: Monad, 1978. Edição e introdução de: Franklin Rosemont.

GUINSBURG, J.; LERNER, Sheila (org.). **O surrealismo**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008. (Stylus).

LIPPARD, Lucy R. (ed.). **Surrealists on Art**. Englewood Cliffs: Spectrum, 1970.

SHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. Tradução de: Edson Furmankiewicz.

LUDOGRAFIA

ALDRIGE, Matt. **La La Land 1-5**. 2006. Disponível em: <http://gamemakergames.com/>. Acesso em: 14 nov. 2025.

ANDREWS, Blake. **16 Rooms 16 Doors 16 Colors**. 2015. Disponível em: <https://www.glorioustrainwrecks.com/node/9476>. Acesso em: 17 nov. 2025.

B, Kate. **Bucket of Bugs**. 2024. Disponível em: <https://www.glorioustrainwrecks.com/node/12422>. Acesso em: 17 nov. 2025.

CLOVER, Jake. **Nuign Specter**. 2012. Disponível em: <https://gamejolt.com/games/nuign-specter/10175>. Acesso em: 14 nov. 2025.

CLOVER, Jake. **Cape Hideous**. 2024. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/3187550/Cape_Hideous/. Acesso em: 14 nov. 2025.

CLOVER, Jake. **Binoculars game**. 2015. Disponível em: <https://gamejolt.com/games/binoculars-game/62599>. Acesso em: 14 nov. 2025.

GILLMURPHY, Stephen. **10 Beautiful Postcards**. 2019. Disponível em: <https://thecatamites.itch.io/10-beautiful-postcards>. Acesso em: 14 nov. 2025.

KIKIYAMA. **Yume Nikki**. 2004. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/. Acesso em: 16 nov. 2025.

KING-SPOONER, Jack. **Will You Ever Return?** 2012. Disponível em: <https://jackspinoza.itch.io/will-you-ever-return>. Acesso em: 16 nov. 2025.

LAWHEAD, Nathalie. **Everything is going to be OK.** 2017. Disponível em: <https://alienmelon.itch.io/everything-is-going-to-be-ok>. Acesso em: 16 nov. 2025.

LSD Dream Emulator. Produção de Osamu Sato. Tóquio: Amisk Ace, 1998. Son., color.

MCGEE, Llaura. **The Isle is Full of Noises.** 2016. Disponível em: <https://dreamfeel.itch.io/the-isle>. Acesso em: 16 nov. 2025.

APÊNDICE A – QR Code para acessar a página de Pool Friday no itch.io, com opção para download



Para acessar a página do jogo no site itch.io, acesse a câmera do celular e aproxime-a do QR Code.

APÊNDICE B – QR Code para acessar página no Bandcamp com trilha sonora de
Pool Friday



Para acessar a página da trilha sonora no Bandcamp, acesse a câmera do celular e aproxime-a do QR Code.

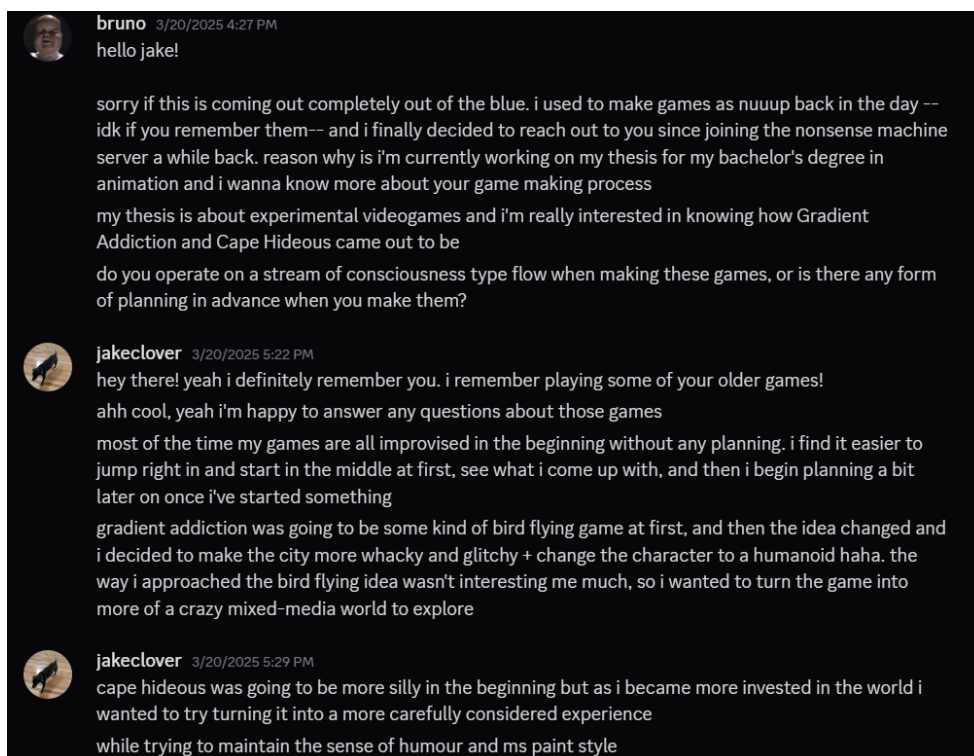
APÊNDICE C – Entrevista com Jake Clover

Entrevistado: Jake Clover

Entrevistador: Bruno Medeiros

Data: 20 de Março de 2025 e 10 de Junho de 2025

Local: Online (Discord)



bruno 3/20/2025 4:27 PM
hello jake!

sorry if this is coming out completely out of the blue. i used to make games as nuuup back in the day -- idk if you remember them-- and i finally decided to reach out to you since joining the nonsense machine server a while back. reason why is i'm currently working on my thesis for my bachelor's degree in animation and i wanna know more about your game making process

my thesis is about experimental videogames and i'm really interested in knowing how Gradient Addiction and Cape Hideous came out to be

do you operate on a stream of consciousness type flow when making these games, or is there any form of planning in advance when you make them?

jakeclover 3/20/2025 5:22 PM
hey there! yeah i definitely remember you. i remember playing some of your older games!


ahh cool, yeah i'm happy to answer any questions about those games

most of the time my games are all improvised in the beginning without any planning. i find it easier to jump right in and start in the middle at first, see what i come up with, and then i begin planning a bit later on once i've started something

gradient addiction was going to be some kind of bird flying game at first, and then the idea changed and i decided to make the city more whacky and glitchy + change the character to a humanoid haha. the way i approached the bird flying idea wasn't interesting me much, so i wanted to turn the game into more of a crazy mixed-media world to explore


jakeclover 3/20/2025 5:29 PM
cape hideous was going to be more silly in the beginning but as i became more invested in the world i wanted to try turning it into a more carefully considered experience

while trying to maintain the sense of humour and ms paint style

 **@jakeclover** hey there! yeah i definitely remember you. i remember playing some of your older games!

bruno 3/20/2025 5:31 PM
i'm very happy to hear that :)



i've been playing through some of your older games again and playing the stuff i missed out on and it's crazy how formative your games have been to me. been telling my friends about them all the time

 **@jakeclover** gradient addiction was going to be some kind of bird flying game at first, and then the idea changed a...


bruno 3/20/2025 5:31 PM
so there was some improvisation going on, ultimately, or at the very least some very abrupt changes to how the game was going to be? (edited)

also, is the humanoid a sprite that you attached to a first person player?
feels that way to me and if it happens to be the case that's really cool



i'm kinda fascinated by gradient addiction because it feels like you hit a middle ground between the stuff you made on game maker and what you were making on unity and it's just such a joy to play through

  1

and did some elements of gradient addiction's original idea still show up in the final idea? asking because i think i can see the bird flying ideas in how high the character can jump


 **@jakeclover** while trying to maintain the sense of humour and ms paint style

bruno 3/20/2025 5:36 PM
i haven't finished it yet because my laptop got a bit messed up for no reason while playing it, but that ms paint art style is lovely and it's such a well animated game


  1

love how smooth the character animations are


also, did you go for a stream of consciousness approach on cape hideous? and how long did it take you to finish both games

 **@bruno** i'm very happy to hear that :) i've been playing through some of your older games again and playing the st...


jakeclover 3/20/2025 5:42 PM
hey thanks, glad you've been enjoying them!

 **@bruno** so there was some improvisation going on, ultimately, or at the very least some very abrupt changes to ho...


jakeclover 3/20/2025 5:44 PM
yeah, at first it was going to be a more gloomy city with overcast sky where you play as a pigeon. my 3D is very limited though and i didn't like the feeling of the game, it just felt a bit bland.
i felt like my limited 3D ability would be better suited for a more colorful trashy world haha

 **@bruno** also, is the humanoid a sprite that you attached to a first person player?

jakeclover 3/20/2025 5:46 PM
yeah, the player sprite is an object stuck to the first person camera lol!

 **@bruno** and did some elements of gradient addiction's original idea still show up in the final idea? asking because i...

jakeclover 3/20/2025 5:47 PM
yeah, the original city is still in the game, it's just covered with all the billboards and more glitchy stuff

 **@bruno** also, did you go for a stream of consciousness approach on cape hideous? and how long did it take you to ...

jakeclover 3/20/2025 5:50 PM
i did at first, and then i began planning more after i decided that the ship was heading for the storm. i wanted everything that happened in the game to kinda connect with the storm idea to give a sense of cohesion to the player's and crews actions
gradient addiction took like 1 year i think. i just kept adding stuff until i felt like the world was full enough to be interesting to explore
i worked on cape hideous over 3 and a half years, in my spare time.
feel free to ask more question! i got to go now
will get back to you later

June 10, 2025

**bruno** 6/10/2025 9:40 PM

hey jake!

i played death of the augnob earlier today and it's pretty sick

i wanna know if you remember how was creating that one

also, any reason in particular for the shift in art style from, like, some of your earlier games on gamejolt to the stuff from like, 2014-present? it's a really intriguing artistic progression to me, since i think that has led to some of the most intricate games you've made, with the culmination of that being cape hideous

**jakeclover** 6/10/2025 9:53 PM

Hey! Yeah was fun making that one, it was very improvised. I really liked it and tried making several loose sequels, none of which turned out that well. To me cape hideous is actually kinda like the first successful loose sequel to augnob, even though it's a different theme, characters and narrative, but I think there are many similarities with how it plays and with the style

Except combat was replaced with cutting rope lol



bruno also, any reason in particular for the shift in art style from, like, some of your earlier games on gamejolt to th...

**jakeclover** 6/10/2025 9:59 PM

Mmmm there was a point when I tried making more weird artistic looking games like nuign spectre, and I ended up preferring that approach to game making. My earlier games were more like arcade games with silly humour, but I lost interest in that style because i felt like I could offer more when focusing on slightly darker atmosphere and narrative

APÊNDICE D – Entrevista com Stephen Gillmurphy


Entrevistado: Stephen Gillmurphy

Entrevistador: Bruno Medeiros

Data: 15 de Abril de 2025 a 20 de Abril de 2025


Local: Online (E-mail)

(no subject) Inbox x ✕ 🖨 📧

 **Stephen** <stephencatamites@gmail.com> Tue, Apr 15, 2:14 PM ☆ 😊 ↶ ⋮

to me ▾

hello! this is thecatamites, i heard from lilith zone that you wanted to ask some questions for a thesis you were doing?

 **Bruno Medeiros** <bmbmedeiros.2002@gmail.com> Thu, Apr 17, 9:21 AM ☆ 😊 ↶ ⋮

to Stephen ▾

hello stephen!

yes, there are a few questions i'd like to ask you about 'anthology of the killer' as well as some other games you made for my thesis!


my thesis project is a videogame and i also have to do a written part that'll be about experimental videogames and the process of making one. my three main influences for this project are jake clover, lilith and you, and because of that i wanted to talk to everyone about certain things about certain projects that are especially of interest. 'anthology of the killer' really reopened my eyes as to what games were capable of doing, and it was one of the most enjoyable experiences i ever had with gaming. a real breath of fresh air for me and one of the reasons why my thesis is a game in the first place. thank you for making such great art and really nice to see that Bolaño was an influence in your game lol, 'nazi literature in the americas' is an all-timer for me and i can def see the influence there. also, i believe some of my questions also apply to, to an extent, to 'ten beautiful postcards', which i haven't played as thoroughly as aotk but i still massively enjoy and think the 3d bird level is stunning.

i'm interested in knowing if improvisation took a role in the making of AOTK, and, if so, in what areas was improvisation applied to (writing, modeling, etc). i remember seeing a few drafts for the character design in the game's "credits" room so i imagine that part had some planning involved, but if there were any character designs that were improvised let me know. i'm also curious as to how long did it take to make each individual game that makes AOTK, as i'm aware the games were released individually over the course of five or so years. what aspects of the game and what chapter of aotk took the longest to make? the questions of improvisation and how long did it take you to make the game also apply to 'ten beautiful postcards'.

while on topic, and while i feel that your games also serve as videogame criticism or essays on videogames to an extent, i'd want to basically know what your thoughts on so-called "art games" or "experimental" videogames, where do you think your games are situated in all of this, etc. i apologize in advance if this sounds too vague or anything

also, i was playing pleasuredomes of kubla khan and i wanna ask you something a bit more technical about this game: where did you make the models and did you have to rig them at any point? since my thesis game is a mixture of 2d and 3d i'm thinking of rigging a few things and that part of making 3d animations is kinda intimidating to me. also, some of the text got lost on me in that game (mostly because i was paying close attention to what was going on in the world you built) but it reminded me that i should get to edward said at some point and i wonder if Straub-Huillet is at all an influence in your work (this comes to mind due to kubla khan starting off in a contemporary setting and then going back to the past, but also goes to the cultural references, the role of text and, naturally, its politics).

looking forward to your answers! hope i haven't bothered you too much or anything

 **Stephen** <stephencatamites@gmail.com> Sun, Apr 20, 7:08 AM ☆ 😊 ↶ ⋮

to me ▾

Ah, thank you for the kind words about the games, I'm glad you dug them!

Around improvisation - I guess they were semi-improvised. In general I'd wait to start each game until I had a rough outline for the first half at least, and a sense of what it was "about" - setting, villains, general theme etc. But I would try not to come up with the ending until I actually got to it, to make sure it felt like it was organically emerging from the rest of the game and to stop things feeling too schematic.

In general the initial outline ends up being sorta rough. I make the levels in the order they're played through in-game, from start to end, which I think helps make things feel more continuous. But in the course of making the levels I frequently find things like, oh there are too many dialogue boxes and some of them need to be moved, or the text I have needs to be rewritten and maybe stuff gets mentioned in a different order than was originally planned. I'll mostly wait until I'm making the level to settle on things like wallpaper and lighting, camera angle, and then music and sound at the very end. So there'll also be times when I discover something works better than I thought and want to extend it, and times when something isn't working as well as I'd thought and I end up changing it. All the later levels end up having to build on those kind of little changes, like an exquisite corpse, so it's hard to know where they'll end up.

I have a hard time thinking of examples but a lot of the structure in game is just based around me playing the areas again and again and trying to get a sense of pacing, like when would be a good time for a more lowkey section vs a chase sequence, when to clarify things and when to drop in some new complication or layer of noise. It was very inspired by b movies and pulp fiction in that way, the old Raymond Chandler line about how whenever the plot started dragging he'd just have someone new burst in the door with a gun.

For visual designs I mostly tried to thumbnail them and then colour and redraw the final versions in the engine itself, making little changes based on what worked. Most of the areas were made directly in Unity as well. For writing, I'd mostly try coming up with some early drafts in notepad but would always edit them in the game engine itself - changing line breaks and the cadence and things to make sure it "worked" in game and didn't feel too clunky.

The games took longer over time, so they started out taking a few weeks and then 2, 3 months by the time of Drool, Eyes and Flesh, I think 6 months for Blood, 8 for Ears, 10 for Heart and a full year for Face. The hardest thing was always writing and coming up with an initial outline. I'd take breaks of a few days or a week in development just to think over where it seemed like the story was going and if I wanted to change it or anything.

10 beautiful postcards was a similar process except for each postcard route - planning the vague theme and some images and jokes and then improvising over it in-engine.

Re. artgames, I don't think of my own games as very experimental, they're mostly comedies - but they're "noncommercial" in the sense that I make them as a hobby and don't want to professionalise, and in videogames to be noncommercial pretty much IS to be experimental, unfortunately. I don't play a lot of videogames but I do like some other weird things I see people make. I like Lilith and Jake Clover's games a lot obviously, I like some of the gurnburial games, Kevin Du's games, Beautycopter and sequels by gracelessgames. I prefer loose and rough stuff to more polished artistic type games in general.

The 3d models - - so I use Wings3D for all my 3d character modelling and also all the 3d areas up until the Killer games (where I made the levels in Probuilder). It's an old and stripped down but pretty easy to use lowpoly modelling software that I find a lot less overwhelming than Blender. Unfortunately it doesn't have animation built in so I do end up exporting the models I make there into Blender to be very roughly rigged and animated - nothing fancy, just 10-15 bones and short looping animations. Blender gives me a headache but I just kind of forced myself to memorise how to do the one specific thing I need it for and to ignore the rest of the programme, hah. I like making things in 3d but it is sorta a pain compared to how quick it can be just to doodle things, and the extra abstraction with 2d can be useful too.

I haven't actually heard of the filmmakers you mentioned! I don't watch a lot of movies in general and when I do it's mostly goofy stuff, I definitely draw a lot more on books. If nothing else I always feel like stealing things from books to use in games always leads to interesting effects since it's so cheap and the two formats are so far apart - when it's movies and games it feels like they have a lot more in common and I find them harder to steal usefully from for that reason.

I hope any of this helped, good luck with your game and feel free to let me know if you want me to clarify anything!

Best,
Stephen
