

**DADAÍSMO EM JOGOS DIGITAIS:  
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE JOGO ABSURDO<sup>1</sup>***DADAISM IN DIGITAL GAMES:  
ANALYSIS AND DEVELOPMENT OF ABSURD GAME***Guilherme Lima da Rosa Moreira<sup>2</sup> e Fabrício Tonetto Londero<sup>3</sup>****RESUMO**

A aproximação entre a arte tradicional e os videogames pode ajudar a adaptar fórmulas que já foram bem-sucedidas para a criação de novos produtos. Neste projeto foi desenvolvido um jogo digital experimental chamado *Minha Mente* buscando resgatar características do dadaísmo para a construção de uma experiência absurda. Para isso, foi compreendido como se deu o movimento Dada, feita uma análise do seu possível ressurgimento na forma do humor absurdo e uma breve discussão sobre o estado da arte em jogos digitais. Utilizando a metodologia MDA, foi feito o planejamento de mecânicas, dinâmicas e estéticas condizentes com a temática, que foram implementadas no motor gráfico GameMaker Studio 2, dando surgimento ao produto final.

**Palavras-chave:** tecnologia; jogos; Dadaísmo.

**ABSTRACT**

*The connection between traditional art and video games can help adapt formulas that have already been successful to create new products. This project developed an experimental digital game called Minha Mente, seeking to rescue characteristics of Dadaism to create an absurd experience. To do so, the authors understood how the Dada movement came about, analyzed its possible resurgence in the form of absurd humor, and briefly discussed the state of the art in digital games. Using the MDA methodology, the mechanics, dynamics, and aesthetics consistent with the theme were planned and implemented in the GameMaker Studio 2 graphics engine, resulting in the final product.*

**Keywords:** technology; games; Dadaism.

---

<sup>1</sup> Trabalho de Conclusão de Curso de Jogos Digitais.

<sup>2</sup> Universidade Franciscana - UFN. E-mail: guilhermelrmoreira@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4881-1335>

<sup>3</sup> Orientador. Doutor em Educação pela UFSM (2024) e Mestre em Ciência da Computação pela UFSM (2016); Especialista em Gestão de Banco de Dados pela ULBRA (2015) e em Aplicações para Web pela FURG (2015); Licenciado pelo Programa Especial de Graduação de Formação de Professores para a Educação Profissional pela UFSM (2016); Bacharel em Sistemas de Informação pela UNIFRA (2012). Atualmente é professor no Centro Universitário Facens. E-mail: fabriciotonettolondero@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4822-4981>

## INTRODUÇÃO

Esse trabalho visa ao desenvolvimento de um jogo digital, chamado *Minha Mente*, que adota características do movimento dadaísta para propor uma experiência de gameplay não-convencional. Para isso, será utilizada a metodologia MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*), proposta por Hunicke et al. (2004), tanto para análise de produtos semelhantes, como para definir o escopo do projeto. Além disso, durante as iterações na etapa de refinamento ela fez-se útil para ajudar a apontar de onde possam estar vindo discrepâncias entre produto e proposta.

Para compor esse trabalho, foi necessário a compreensão profunda do que foi o dadaísmo, suas influências, obras e objetivos. A partir disso, foi observado seu possível legado no humor absurdo, que apresenta características muito semelhantes ao movimento modernista. E por fim, foi feita uma breve recapitulação da história da arte em jogos digitais e análise de produtos que serviram de inspiração para o desenvolvimento do jogo.

No final, obteve-se *Minha Mente*, um jogo 2D experimental, desenvolvido no GameMaker Studio 2 para PC, que pode ser encontrado em: <https://guinub.itch.io/minha-mente>. Ele coloca o jogador na posição de um aluno de arte, onde o “professor” o introduz ao mundo e o convida a fazer obras através de colagens. A partir daí, o jogador tem seu trabalho julgado em cinco critérios, sendo, após, convidado a melhorar seus pontos fracos fazendo uma obra temática.

## Justificativa

Apresentando a arte como forma de protesto, usando a comédia e o caos para impor seus ideais, e de modo geral sem a intenção de ser belo ou glamuroso, o dadaísmo é um movimento artístico muito interessante para quem procura trabalhar com humor, principalmente o *non-sense*. Somado a isso, observações interessantes sobre um possível ressurgimento desse movimento na forma do humor absurdo (Figura 1) nos faz questionar se não podemos utilizar características da arte moderna tradicional para usar em diferentes mídias que não existiam no auge de sua popularidade, como os videogames.

**Figura 1** - Performances do *The Eric Andre Show* (2012 - presente)  
lembram as dadaístas do século XX, porém com o absurdo levado ao extremo.



Fonte: *The Eric Andre Show* (2012 - presente).

Sendo assim, mesmo com o debate sobre jogos serem ou não uma forma de arte, o desafio de usar princípios dadaístas para criar uma experiência humorística e absurda em seus jogadores é uma boa oportunidade de aplicar conhecimentos de diferentes áreas para produzir um único produto. Para isso então, foram usadas diferentes técnicas e ideias das obras dada, adaptando e aplicando-as tanto na estética, como na dinâmica de jogo.

## Objetivos

Este trabalho tem por seu objetivo principal desenvolver um jogo digital que faça uso de princípios da arte dadaísta para compor sua dinâmica e estética. Para isso, foi utilizada a metodologia MDA para conceitualizar o jogo e o motor gráfico GameMaker Studio 2 para sua implementação.

Além disso, têm-se como objetivos específicos do projeto: compreender como se deu o dadaísmo no começo do século XX, do seu surgimento até o seu declínio; analisar um possível renascimento da arte dada na forma do humor absurdo; e entender o debate sobre jogos poderem ou não ser classificados como arte.

## DADAÍSMO

No início do século XX, como reação direta a Primeira Guerra Mundial, surgiu um movimento artístico chamado Dadaísmo. Com seu discurso anárquico e carnavalesco, os dadaístas se apropriaram do caos deixado por revoluções intelectuais anteriores (psicanálise, física quântica, Cubismo, dentre outros) e idealizaram o que chamavam de anti-arte (TERRA JÚNIOR, 2009). Tendo tudo começado no Cabaret Voltaire, em Zurique, rapidamente o dadaísmo se espalhou por diversos

centros culturais no mundo como Berlim, Colônia, Paris e Nova Iorque (ELGER, 2011). Apesar de cada centro possuir características próprias, todos eles tinham como seu principal foco o levantamento de diferentes questões a respeito da arte, tais como o narcisismo do artista, a funcionalidade da arte, a moral burguesa e a padronização das tendências artísticas (TERRA JÚNIOR, 2009). Poemas sonoros, simultâneos, aleatórios e fotomontagens eram alguns dos recursos utilizados pelos artistas que perceberam que a guerra contra os pilares da sociedade deveria ser feita contra qual talvez fosse o mais importante: a própria linguagem. Frequentemente seus eventos provocavam protestos por parte da audiência, terminando em distúrbios e tumultos. Mas tudo fazia parte do seu objetivo, como um dos fundadores do dadaísmo, Hans Arp, disse: “Dada queria destruir as fraudes da razão e descobrir uma ordem irracional” (ELGER, 2011).

No dadaísmo nova-iorquino, distante do contexto anti-guerra que as correntes europeias viviam, os anti-artistas comprovaram o que muitos falavam naquela época: eles eram muito mais recicladores do que inventores. Marcel Duchamp, um ícone do movimento americano, famoso pelos seus *ready-made* (Objetos utilitários elevados ao estatuto de obras de arte simplesmente por definição do artista (ELGER, 2011)) (Figura 2), não estava preocupado com a destruição dos conceitos de arte existentes, mas sim com a remoção de fronteiras e com a condução desse processo até sua conclusão lógica, procurando chamar a atenção do espectador para a importância do contexto para a definição e avaliação das obras (ELGER, 2011). E assim, Dada seguia sua curta história, utilizando como principal fundamento artístico: não ter fundamento, desde que seja contra. Ou nas palavras de Tristan Tzara (1918), um dos fundadores do movimento, no próprio manifesto dadaísta de 1918: “Estar contra este manifesto significa ser dadaísta!”.

**Figura 2 - A Fonte.**



Fonte: Marcel Duchamp (1917).

Porém, com seu sucesso, a provocação Dada foi perdendo seu efeito. O riso sarcástico do qual os dadaístas adoravam falar inverteu-se, sendo agora a audiência que ria com prazer. No começo da década de 20, o movimento se tornou um negócio próspero, começando a ser visto simplesmente como mais uma tendência artística dentre as outras do século XX, sendo apreciada pelo seu significado histórico e aspecto anti-arte. Assim, André Breton, outro dadaísta referência, quando viajou para Viena se encontrar com Sigmund Freud, substituiu as contribuições agressivas, provocadoras e satíricas por um pensamento que excluía qualquer controle racional do processo criativo, dando assim, um ponto final no Dadaísmo e dando origem ao Surrealismo (ELGER, 2011).

## O HUMOR ABSURDO: RESSURGIMENTO DO DADA?

No início, o Dadaísmo surgiu como forma de expressar a frustração em relação ao estado do mundo após os conflitos da primeira guerra mundial (HOINS, 2016). Em um contexto diferente, podemos observar o possível ressurgimento do movimento, principalmente em relação ao humor: em sua forma absurda. A rejeição da estética capitalista, lógica e razão (FODDY, 2017), faz com que a geração Y (chamada também de *Millenial*) seja abastecida pelos mesmos desejos que os antigos dadaístas possuíam: expressar a desilusão da sua geração (HOINS, 2016). Os “artistas” desse tipo de humor nem sequer se chamam de artistas, muito menos seguem convenções, tais como os primeiros dadaístas. Porém, esses “criadores de conteúdo” parecem buscar restaurar o sentido e senso que sentem que o mundo perdeu, como se estivessem fazendo uma atualização digital dos gêneros surreais e absurdos que surgiram no começo do século XX (BRUENIG, 2017).

Essas semelhanças podem ser observadas, por exemplo, nos vídeos do *youtuber* Bill Wurtz (2016), que utiliza colagens e desenhos, aliados a jingles para produzir vídeos que pronunciam a ideia da natureza fútil da existência (HOINS, 2016). Em um caso mais absurdo, podemos observar *The Eric Andre Show*, um programa de televisão que levou essa temática ao extremo, com uma espécie de paródia que critica o formato tradicional de *talk shows*, torturando seus convidados e fazendo performances assustadoras pelas ruas de Nova Iorque (PATTURN, 2017). Há de se notar também o valor comercial que esse tipo de estética possui, uma vez que a marca de desodorante *Old Spice* foi praticamente salva graças aos seus comerciais (Figura 3) caóticos e cheios de energia (CHEDDAR, 2018).

**Figura 3** - Os comerciais do desodorante *Old Spice* contam com gritos, montagens, computação gráfica entre outros recursos para criar uma estética única.



Fonte: *Old Spice* (2010).

Por fim, enquanto Hoins (2016) diz que não importa se o humor absurdo é ou não uma escola artística, Gaudin (2018) fala que por mais que tenha nascido sobre influências do passado, ele rapidamente se tornou um movimento por si só. Então, assim como para o Dadaísmo, classificações não lhe importam, mas sim o impacto que este gera no mundo e na cultura como um todo.

## ARTE EM JOGOS DIGITAIS

Desde o seu surgimento, os videogames causam um debate caloroso quanto a uma questão: eles são arte? Zimmerman (2014) comenta sobre os motivos pelos quais acha que os jogos devem se distanciar desse título, dentre eles a subjetividade do que pode ser considerado uma obra e que “arte” não deveria ser uma categoria aspiracional. Stuart (2012) por sua vez diz: “Videogames são arte ou não? Ninguém precisa de uma resposta. Jogos são belos e importantes, podemos deixar por isso e sabemos que estamos certos”. Mas assim como outros produtos de entretenimento, os jogos digitais utilizam-se da arte para se abastecer, principalmente na ligação e suporte que gráficos e gameplay dão um ao outro (MURNANE, 2018). Jogos com visuais bonitos não prejudicam a jogabilidade, muito pelo contrário, os jogadores terão prazer de percorrer seu universo por horas admirando suas maravilhas.

Com esse debate e a relativa jovem idade da mídia, os jogos digitais não possuem movimentos artísticos tais como dadaísmo, surrealismo, cubismo etc. Apesar disso, podemos analisar as tendências gráficas a partir de dois pontos de vista: o tecnológico e estilístico.

A começar pelo tecnológico, devemos entender que esses estilos surgiram a partir de necessidades técnicas, a exemplo de *The Legend of Zelda* (1986), que teve seu estilo, chamado de

*pixel art* ou 8-bit, como fruto de limitações de hardware, tanto em questões de resolução, como paleta de cores, armazenamento, entre outros. Aos poucos, com o avanço da tecnologia, o leque de possibilidades gráficas foi aumentando. Surgiram os gráficos vetorizados, o 3D isométrico, de rotoscópio, digitalizado, entre outros, até chegarmos no limite atual: o fotorealismo (TOWELL, 2015). A partir desse limite, as implementações variadas de estilo são praticamente ilimitadas, sendo cada artista capaz de deixar sua própria característica nas obras.

**Figura 4 -** *Return of the Obra Dinn* (2018).



Fonte: Print Screen do *Return of the Obra Dinn* (2018).

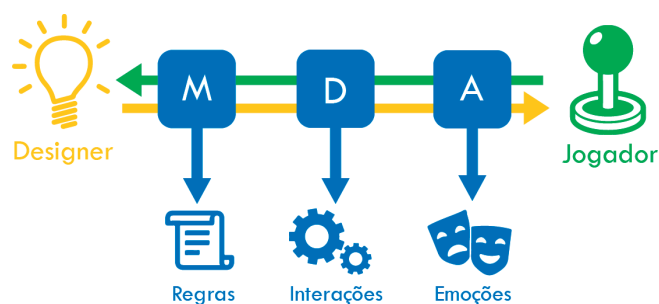
Então chegamos no ponto em que vivemos hoje: os estilos de arte para jogos. Keo (2017) divide em três distintas categorias: abstrato, estilizado e realista. O primeiro é menos visto em jogos atuais, sendo muito utilizado antigamente quando os hardwares eram limitados a mostrar apenas formas geométricas simples. Já os gráficos estilizados, abrangem uma categoria que vai desde o retrô (*pixel art*), passa pelo *cel shading* (sombras “duras” e personagens com contornos) e encontra o vasto universo de jogos que não se encaixam em padrão algum, como *Return of the Obra Dinn*, que utiliza um mundo 3D, mas uma paleta de cores binária (Figura 4). Por último, o realismo é considerado tendência desde seu surgimento. Esse estilo procura deixar personagens, ambientes e objetos, mesmo que não existam, o mais semelhantes o possível com a vida real. Mas apesar dessas distinções, não podemos separá-los completamente, sendo possível gráficos realistas estilizados, como em *Team Fortress 2* (2007) (ANHUT, 2016). Sendo assim, com a evolução da tecnologia, a única limitação está na própria imaginação dos artistas, que podem criar gráficos como bem entenderem.

## METODOLOGIA

Para este trabalho foi utilizada a metodologia *Mechanics, Dynamics, and Aesthetics* (do inglês: mecânica, dinâmica e estética), ou MDA, desenvolvida por Hunicke et al. (2004). Ela foi criada com o intuito de formalizar a abordagem na compreensão dos jogos, buscando diminuir a distância entre game design, desenvolvimento, crítica de jogos e pesquisa técnica. Metodologias como essa ajudam desenvolvedores a analisar o resultado final para refinar a implementação e analisar a implementação para refinar o resultado.

Como jogos digitais são uma mídia que tem o consumo relativamente imprevisível (os eventos que acontecem durante o gameplay e seus resultados podem ser desconhecidos pelos seus criadores), Hunicke procurou definir três componentes que ajudam a entender o funcionamento de um jogo: A mecânica descreve as regras do jogo no nível de representação e algoritmos. A dinâmica compreende como as mecânicas estão agindo entre elas e de acordo com as ações do jogador. Por fim, a estética determina quais são as respostas emocionais desejadas no jogador quando ele interage com o sistema de jogo.

**Figura 5 -** Componentes do MDA e suas diferentes perspectivas.



Fonte: Elaborado pelo autor.

O MDA também leva em conta a perspectiva de quem está analisando o jogo: o designer vê primeiro as mecânicas e por último a estética, e o jogador o contrário (Figura 5). Esses diferentes tipos de visualização permitem entender como mudanças pequenas podem cascatear uma nas outras. Além disso, pensar no ponto de vista do jogador durante o desenvolvimento encoraja um design guiado pela experiência (ao contrário do design guiado pelas funcionalidades).

Por fim, Hunicke sugere o refinamento iterativo do jogo através de *playtests*. Utilizando os modelos estéticos que são construídos na etapa anterior, fica mais fácil para o desenvolvedor articular seus objetivos no design e analisar falhas no jogo. Uma camada abaixo, os modelos dinâmicos ajudam a apontar de onde o problema pode estar vindo. Por exemplo, se um jogo de tabuleiro com movimentação em casas está demorando para terminar (e no modelo estético foi definido que os jogos devem ser curtos), talvez seja necessário modificar a dinâmica entre as duas mecânicas centrais de jogo: aumentar o número de movimentos possíveis ou diminuir o tamanho do tabuleiro.

## TRABALHOS CORRELATOS

Conforme já mencionado na seção IV, há debate quanto a questão de jogos digitais serem arte ou não. Porém não há de se negar a inspiração que alguns jogos podem ter tomado das correntes artísticas modernas, tais como Monument Valley (2014), que tem sua estética fortemente ligada às gravuras de M.C. Escher (OLIVEIRA, 2016).

Como o foco do trabalho é o Dadaísmo, foi utilizada a metodologia MDA, a partir do ponto de vista do jogador, para desconstruir quatro jogos e analisar uma possível influência do movimento em seu gameplay. Tais jogos foram escolhidos a partir de uma lista com diversos títulos familiares ao autor, procurando dar atenção para diferentes utilizações dos fundamentos dadaístas em suas estéticas e dinâmicas de jogo.

As mecânicas de jogo foram desconsideradas nessa análise, uma vez que, por se tratarem de jogos digitais (e sua necessidade de algoritmos e programação) se fosse utilizada uma filosofia Dadaísta, o jogo não teria uma base sólida o suficiente para funcionar.

### *Getting Over It with Bennett Foddy*

*Getting Over It with Bennett Foddy* é um jogo desenvolvido por Bennett Foddy e lançado em 2017 para diferentes plataformas. Seu objetivo é subir uma enorme montanha, apenas com um caldeirão e um martelo enquanto escuta observações filosóficas sobre seu problema. Ao analisar pela estética do jogo, a primeira coisa a se observar é sua constante busca pela frustração do jogador, como o próprio desenvolvedor diz: “Criei esse jogo para um certo tipo de pessoa. Para machucá-la” (FODDY, 2017). Além disso, a constante quebra da realidade e sentido, a começar pelo seu protagonista (um homem nu, preso dentro de um caldeirão que utiliza um martelo para se locomover) e seus objetos de cenário feitos com a técnica de colagem, ajudam a construir o caos na cabeça do jogador, objetivo semelhante aos do Dadaísmo no começo do século XX.

Quanto ao seu dinamismo, o jogo também aponta para uma influência a desordem desse estilo artístico, uma vez que ele se apresenta extremamente desafiador mecanicamente, e ao mesmo tempo narra, de maneira calma e tranquila, conselhos filosóficos sobre como o jogador deve abordar seus desafios, em uma espécie de deboche com o sofrimento de quem joga.

**Figura 6 -** *Getting Over it With Bennett Foddy* (2017). Na narração:  
“Uma monstruosa montanha de lixo, pilha de cinzas da fonte da criatividade”.



Fonte: Print Screen de *Getting Over it With Bennett Foddy* (2017).

Com isso, é notável a influência do dadaísmo na construção desse jogo, seja na sua narração (Figura 6), como também nos seus fundamentos para a construção de uma narrativa sem sentido e provocadora. *Getting Over It with Bennett Foddy* têm em si características que irão contribuir para a criação de *Minha Mente*, principalmente quanto a sua arte feita por meio colagem, seu jeito não-cômico de fazer piada e sua obsessão em despertar um sentimento único no jogador.

### ***Plug & Play e Kids***

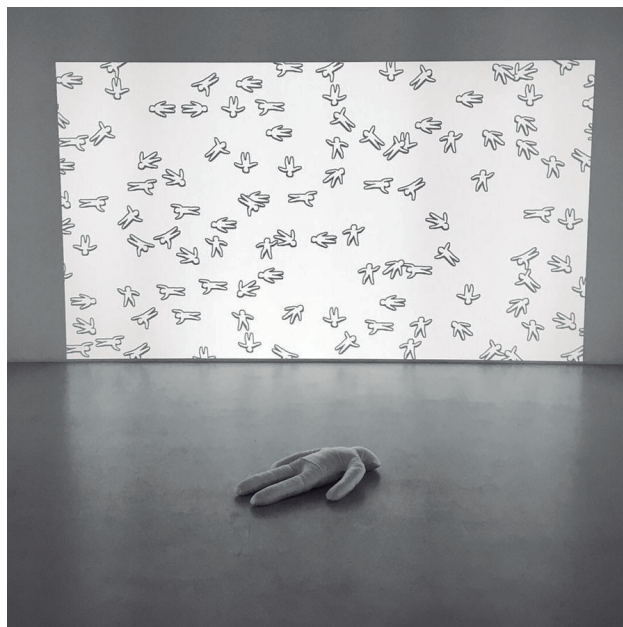
*Plug & Play* e *Kids* são duas curtas-metragens interativas desenvolvidos por Etter Studio para diferentes plataformas digitais. O primeiro foi lançado em 2015 e muito bem recebido pela crítica e o público, levando ao lançamento de sua sequência: *Kids*. Este foi lançado em 2018 como uma exibição artística no Museu de Artes Digitais (MuDA) (ARTS, 2018), comprovando o direcionamento artístico que o autor quis dar aos jogos.

Esteticamente, ambos se assemelham muito ao surrealismo, abordando o conceito de Freud do sonho ligado ao subconsciente (ELGER, 2011), mas utilizando-se de uma sonoplastia quieta e gráficos simples para passar sua mensagem. Entretanto, vale destacar um ponto que esses jogos têm em comum com o dadaísmo: eles querem causar o choque, a confusão e fazer com que os espectadores participem de obra. Para isso, o desenvolvedor criou dinâmicas muito interessantes.

Em *Plug & Play* você deve apenas conectar e desconectar cabos e tomadas, apertar botões e coisas do gênero. Porém, onde e de que maneira você conecta acaba chocando o jogador devido a bizarrice da situação, mas no fundo, podemos compreender o teor sexual que o jogo procura criticar (Figura 9). Já em *Kids*, apenas com a mecânica de movimentação de personagens (empurrando-os de

precipícios e outras situações desconfortáveis), é possível compreender de maneira visual a ideia do autor de descrever o comportamento e relacionamento interpessoal (ARTS, 2018).

**Figura 7** - Exibição de *Kids* no *Museum of Digital Arts*.



Fonte: *Kids* no *Museum of Digital*.

Sendo assim, ambos os jogos servem de inspiração para este trabalho, uma vez que procuram descrever suas críticas de maneira visual e interativa, e principalmente: subverter a expectativa do espectador.

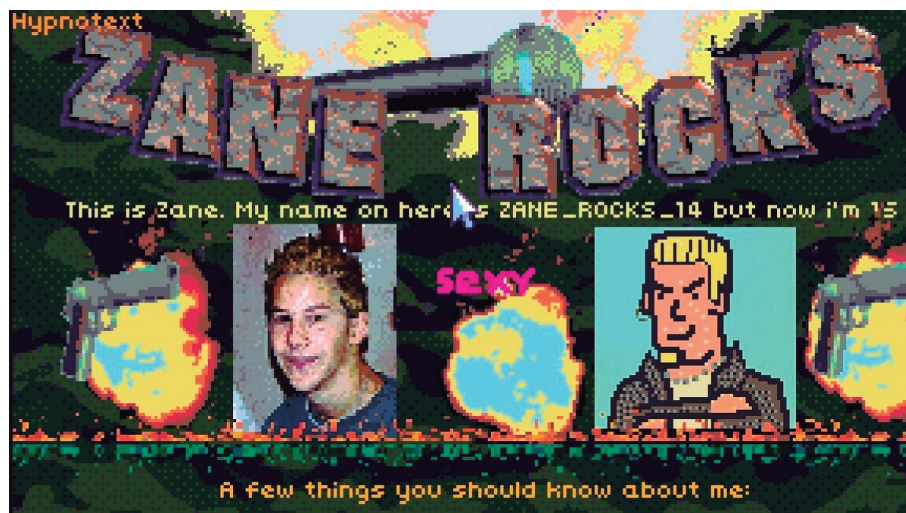
### ***Hypnospace Outlaw***

*Hypnospace Outlaw* é um jogo desenvolvido pela Tendershoot e lançado em 2019 para PC. Ele coloca o jogador nos anos 90 como um patrulheiro cibernético que navega pelos confins da internet dos sonhos (que o jogo chama de *Hypnospace*). É seu dever então procurar e reportar os C.H.I.M.E (crimes que se vão desde a violação de *copyright* até softwares malignos). A partir dessa ideia completamente caótica e sem sentido que o jogo constrói diversas semelhanças com o dadaísmo.

Esteticamente o jogador é colocado em algo semelhante aos primórdios da internet do mundo real. Cada cidadão do *Hypnospace* possui uma página própria, onde pode dar vida aos seus pensamentos e ideias através de jingles, imagens, textos e etc. (Figura 8). Dessa maneira, os desenvolvedores conseguiram criar um estilo artístico que não necessariamente precisa ser bonito, uma vez que o jogo dá a entender que aqueles sites, por muitas vezes feios e mal estruturados, foram feitos por essas pessoas imaginárias que não são e nem querem ser artistas. Dinamicamente não existem características que podem ser consideradas dadaístas, uma vez que ele mantém suas mecânicas claras o suficien-

te para focar na parte interessante do universo de jogo: conhecer as várias páginas e personalidades diferentes dessa internet dos sonhos.

**Figura 8** - Exemplo de blog no *Hypnospace*.



Fonte: Print Screen de Hypnospace Outlaw.

Por fim, podemos dizer então que *Hypnospace Outlaw* traz consigo muito da estética dada, principalmente quando mostra uma estética que não tem pretensão de ser artística. Além disso, seu desejo por abraçar o caos que a democratização da internet trouxe (por mais que aqui ela seja fictícia) também serve como referência para a construção desse trabalho.

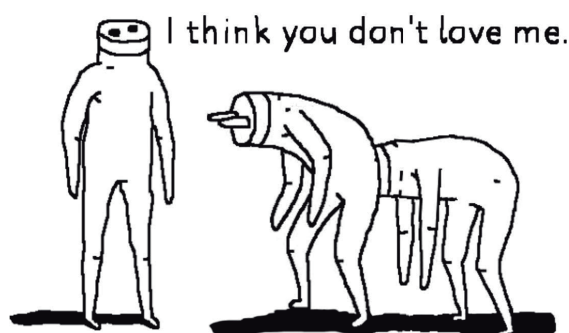
## Inferência sobre os Trabalhos Correlatos

Feita a análise acima, podemos dizer que os jogos digitais utilizam abordagens semelhantes às dos dadaístas para atingir um objetivo que toda a arte tem em comum: criar um sentimento no seu espectador.

*Getting Over It with Bennett Foddy* busca sempre irritar e confundir o jogador, fazendo piada com seu sofrimento, tal qual o dadaísmo fazia com os próprios artistas. Esse seu estilo não-cômico de fazer comédia, além da utilização de técnicas semelhantes a colagem para quebrar a realidade e sentido da obra serão de inspiração para o desenvolvimento desse trabalho,

*Plug & Play* e *Kids* são dois jogos referência para quem busca chocar o espectador na hora de transmitir uma mensagem, como será o caso de *Minha Mente*. Eles convocam uma participação ativa do jogador na construção do sentido, que, mesmo que diferente da participação passiva na arte dada, aproximam essas obras do movimento.

Figura 9 - *Plug & Play* (2015).



Fonte: Print Screen de *Plug & Play* (2015).

*Hypnospace Outlaw* é um exemplo típico de anti-arte. Sua construção de mundo caótica, como se realmente tivessem sido pessoas sem talento artístico algum feito aqueles sites, tornam essa obra muito semelhante aos protestos do dadaísmo. Nesse trabalho procuraremos tomar como lição essas abordagens para também criar uma crítica baseada na estética “não-artística”.

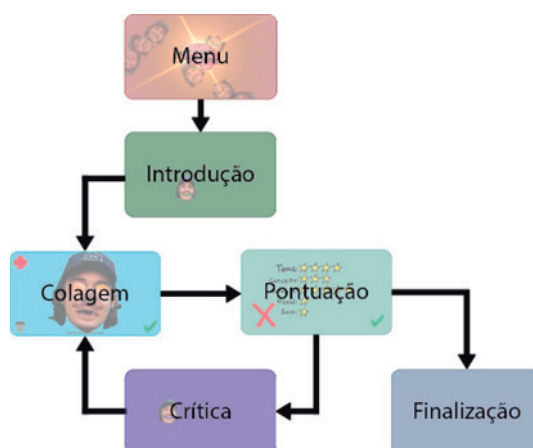
Sendo assim, mesmo com o movimento Dada morto e enterrado (BRODSKAIA, 2012), ainda é notável seu legado em obras distantes tanto cronologicamente como em meio desenvolvido, como é o caso dos jogos digitais.

## DESENVOLVIMENTO

Para o seu desenvolvimento fora espelhada a técnica MDA utilizada para analisar os trabalhos correlatos. Ou seja, foi usada a visão do designer, primeiro projetando e implementando mecânicas e regras básicas de jogo, interconectando-as numa rede dinâmica e por último trabalhada sua estética em três pilares (visual, sonoro, emocional). Por fim, na etapa de testes e refinamento, essa metodologia foi importante para apontar de onde pode estar vindo alguma falha de design e assim resolvê-la rapidamente.

### Mecânica

O jogo inicia-se no menu, que leva à tela de introdução. Nessa, o “professor” conversa com seu recém-chegado aluno, falando sobre como é fazer arte, seus desafios e o que é necessário para se tornar um artista. Após, convida-o a fazer sua primeira obra, o que leva ao ciclo de jogo principal (Figura 10).

Figura 10 - Fluxo de jogo em *Minha Mente*.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Na tela de colagem, o jogador poderá inserir, retirar, arrastar, rotacionar, sobrepor e mudar de tamanho recortes aleatórios para construir sua obra. Cada recorte também possui um som aleatório, que toca repetidamente até que a peça seja retirada ou a obra concluída. Após a conclusão, o jogador vai para a tela de pontuação, onde cinco critérios são analisados: Tema, conceito, narrativa, visual e som. O jogador recebe uma nota de um a cinco, e então pode prosseguir para a tela de crítica ou desistir. Caso continue, o “professor” parabeniza pela conclusão da obra, aconselhando o jogador a melhorar em algum ponto na sua obra, e sugerindo-o que faça uma obra temática (gerada aleatoriamente), o que leva de volta para a tela de colagem. Caso desista, o “professor” dá suas considerações finais e “expulsa” o jogador.

Sendo assim, uma vez que o jogo não pretende ser desafiador mecanicamente, mas sim mentalmente, suas mecânicas são simples, procurando limitar o número de ações do jogador. Isso ajudaria a trazer o foco do jogo para o que é importante (ROSE, 2008): “o que está acontecendo” e não tanto “o que estou fazendo”.

## Dinâmica

A dinâmica de jogo se focará em quatro elementos narrativos: a subversão, a ironia, a sátira e a paródia. Stace (2013, 2014) descreve-as, em ordem, como: a frustração da expectativa da audiência, desafiando visões pré-existentes; a criação de sentido brincando com o vão entre expectativa e resultado; a tolice em pegar um objeto (indivíduo, lugar ou coisa) e expô-lo de modo a fazer um comentário político; e a mímica de um trabalho, gênero ou autor, fazendo um deboche ao reproduzi-lo de maneira mais exagerada do que normalmente é.

A começar pela subversão e a ironia, *Minha Mente* usará a tela de pontuação e crítica para dar esperanças ao jogador de que ele pode conseguir se tornar um artista “nota 5”, o que foi programado

para ser impossível. Além disso, as notas que o jogador recebe são completamente aleatórias, não existindo critério que as defina, forçando o jogador a imaginar o que talvez possa ter sido um ponto no qual perdeu alguma estrela. Há de se observar também o botão de desistência, que cresce de tamanho a cada obra malsucedida, incitando o jogador a largar suas obras e aceitar a derrota (Figura 11).

Quanto à sátira, o jogo faz uso da imagem do próprio autor, de modo a fazer um comentário sobre seu incansável desejo de “fazer arte” e “tornar-se um artista”, dando a ideia de que ele nunca fica satisfeito com suas próprias obras e pensa cada vez mais em desistir. Por fim, há paródia na utilização da figura do “professor exigente”, e o uso das colagens que gritam e fazem barulho para demonstrar o caos que está a cabeça do artista.

Além disso, um ponto chave no dadaísmo era a reciclagem, desde materiais, até ideias (com seus *ready-mades*, recortes, etc.) (ELGER, 2011). Para isso, *Minha Mente* mantém seu ciclo de jogo curto e repetitivo, utilizando este formato para garantir que a mensagem seja passada. Também procurou-se limitar a quantidade de figuras disponíveis para colagem e seus sons, de modo a forçar o jogador que recicle suas ideias, tente posicionamentos e combinações diferentes dos mesmos elementos na sua obra, para, quem sabe, receber uma nota maior.

**Figura 11** - Na tela de pontuação, a diferença no tamanho do botão de desistência após uma e dez obras concluídas.



Fonte: Elaborado pelo autor.

## Estética

Esse trabalho procurará fazer uma união entre o Dadaísmo original e sua atualização digital (BRUENIG, 2017), o humor absurdo. A começar pelo seu visual, o jogo conta com técnicas tradicionais e suas semelhantes contemporâneas, dentre elas a manipulação de imagens, o desenho digital e a

colagem. A última é especialmente importante, uma vez que o gameplay central envolve em oferecer a oportunidade de o jogador fazer sua própria obra dessa maneira.

Também há a mesma ideia na construção dos recursos sonoros. As performances dadaístas, com seus poemas simultâneos, sonoros e aleatórios, são misturados a elementos computacionais, como sons eletrônicos e alterações de *pitch*, velocidade e intensidade.

**Figura 12** - Exemplo de colagem e estética de *Minha Mente*.



Fonte: Elaborado pelo Autor.

A partir disso, *Minha Mente* brincar com seu principal alvo: o raciocínio do jogador. A possibilidade de construção de obras de arte aleatórias e caóticas, seguidas de um sistema de pontuação confuso e críticas sem sentido buscam criar dúvidas na cabeça do jogador do tipo: “Por que estou fazendo isso?”, “Qual o objetivo de tudo isso?”, “Quem é esse professor?”.

## Testes e Refinamento

A etapa de testes e refinamento em *Minha Mente* se deu em duas partes: durante o processo de desenvolvimento e após a sua primeira “versão final”. O primeiro ocorreu da seguinte maneira: o trabalho foi dividido em diversas iterações, que foram enviadas quinzenalmente a voluntários que retornavam feedbacks pontuais. Tais feedbacks envolviam desde sugestões de implementação de sons e imagens, até correções de bugs e melhorias na movimentação das colagens.

Com o produto final pronto, deu-se início às considerações quanto a experiência de jogo. Essa etapa teve que ser levada com cuidado, uma vez que por *Minha Mente* se tratar de uma experiência abstrata, absurda e sem sentido, a reação dos jogadores é subjetiva e variada. A dificuldade na avaliação desse aspecto foi aumentada devido ao contexto da pandemia de Covid-19 na qual o desenvol-

vimento do projeto se deu, uma vez que seria interessante observar a reação genuína dos jogadores presencialmente para confirmar o sentimento de confusão. Apesar disso, a reação dos voluntários foi relativamente semelhante, sendo sua maioria positiva, e com o termo “estranho” (e seus sinônimos) em algum lugar da crítica.

## CONCLUSÃO

Após o desenvolvimento de *Minha Mente* se completar, acredita-se que o trabalho teve um resultado satisfatório, especialmente se tratando de um projeto de caráter experimental. Considera-se jogo alcançou seu objetivo de propor uma estética e dinâmica à moda dadaísta, com um ciclo de jogo bem estruturado, que desafia o jogador a um objetivo impossível de alcançar, fazendo graça com o seu fracasso. Um aspecto que mostrou-se difícil de ser implementado e ficará para uma versão futura é a possibilidade de desenvolver uma galeria de arte com as obras criadas com o jogo. Também vale destacar o levantamento teórico na relação entre dadaísmo e humor absurdo, que ajuda a construir uma compreensão maior tanto do estado da arte nos tempos modernos, mas também da sociedade e os produtos que são consumidos.

Um ponto crucial nesse trabalho também foi a dificuldade encontrada pelos autores na concepção do jogo, que passou por diversas iterações diferentes (Figura 13). *Minha Mente* (que já foi nomeado Solução, Meu Jogo, Meu TFG, entre outros), surgiu como uma própria piada com o sofrimento de se “fazer arte”, ou, no caso do autor, esse jogo. Portanto, fica como lição que a arte por si só não surge do além, sendo necessário o estudo, a prática, o esforço, a persistência, entre outras características para atingir um nível satisfatório na sua obra, e que, ainda assim, deixa um sentimento de “não gostei” após sua conclusão, como todo artista sente (COLLINST, 2019).

**Figura 13** - Uma das iterações do projeto, onde o jogador ensinaria um robô a escrever *haikus*.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Sendo assim, para trabalhos futuros seria interessante avaliar a influência da arte tradicional em jogos comerciais, como foi feito em parte na seção de trabalhos correlatos. Além disso, há também de se considerar a inclusão de características de movimentos artísticos em produtos já prontos, com subsequente análise para determinar se há demanda por esse tipo de conteúdo (e.g. a adição de uma fase com temática surrealista em *Super Mario Bros.*). Também é interessante perceber se esse método de “inclusão pós- conclusão” gera resultados mais satisfatórios do que ter a arte como

preocupação desde o começo, visto que considera-se que *Minha Mente* não alcançou as expectativas dos autores em questão de gameplay e diversão em parte pela dificuldade em conceitualizar o jogo sem desrespeitar os princípios daquele movimento artístico.

## REFERÊNCIAS

- ANHUT, Anjin. **Stylized Realism**. 2016. Disponível em: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2016/01/stylized-realism/>.
- BRODSKAIA, Nathalia. **Surrealism**. Parkstone International, 2012.
- BRUENIG, Elizabeth. **Why is millennial humor so weird?** 2017. Disponível em: [https://www.washingtonpost.com/outlook/why-is-millennial-humor-so-weird/2017/08/11/64af9cae-7dd5-11e7-83c7-5bd5460f0d7e\\_story.html/](https://www.washingtonpost.com/outlook/why-is-millennial-humor-so-weird/2017/08/11/64af9cae-7dd5-11e7-83c7-5bd5460f0d7e_story.html/).
- CHEDDAR. **The Ad Campaign That Saved Old Spice - Cheddar Examines**. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vR0hDkMKVhY>.
- COLLINS, Bryan. **Why Artists Hate Their Own Work**. 2019. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/bryancollinseurope/2019/11/19/why-artists-hate-their-own-work/?sh=43d3c6ad3398/>.
- ELGER, Dietmar. **Dadaísmo**. Taschen, 2011.
- FODDY, Bennett. **Getting Over It With Bennett Foddy**. 2017. Disponível em: <https://www.foddy.net/2017/09/getting-over-it>
- GAUDIN, Madeleine. **Call it fake, call it Neo-Dada: Absurdist internet humor is an artistic movement**. 2018. Disponível em: <https://www.michigandaily.com/section/arts/call-it-fake-call-it-neo-dada-absurdist-internet-humor-artistic-movement/>.
- HOINS, Megan. **Neo-Dadaism: Absurdist Humor and the Millennial Generation**. 2016. Disponível em: <https://medium.com/@meganhoins/neo-dadaism-absurdist-humor-and-the-millennial-generation-f27a39bcf321/>.
- HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. **MDA: A formal approach to game design and game research**. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, v. 4, n. 1, p. 17-22, 2004.
- JÚNIOR, Rogério Terra. **O Dadaísmo revisitado: formas de hibridação na linguagem audiovisual contemporânea**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG, 2009.

KEO, Mary. **Graphical Style in Video Games**. 2017.

MUSEUM OF DIGITAL ARTS. **Kids**. 2018. Disponível em: <https://muda.co/kids/>.

MURNANE, Kevin. **Graphics And Gameplay Are About Mutual Interaction, Not Relative Importance**. 2018. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/02/06/graphics-and-gameplay-are-about-mutual-interaction-not-relative-importance/15807d1b14e5/>.

OLIVEIRA, Maurício Sellmann. **Escher revisitado em Monument Valley**. 2016. Disponível em: <https://medium.com/revista-salsaparrilha/escher-revisitado-em-monument-valley-c70311268b50/>.

PATTURN. **Eric Andre, Pioneer of Nihilistic Humor**. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oJ5nwXyJn70>.

ROSE, John Nelson. **Fewer Mechanics, Better Game**. 2008. Disponível em: [https://www.gamasutra.com/view/feature/3621/fewer\\_mechanics\\_better\\_game.php?print=1/](https://www.gamasutra.com/view/feature/3621/fewer_mechanics_better_game.php?print=1/).

STACE, Lynley. **A Taxonomy Of Irony**. 2014. Disponível em: <https://www.slaphappylarry.com/a-taxonomy-of-irony/>.

STACE, Lynley. **Storytelling And Subversion: How is it done?** 2013. Disponível em: <https://www.slaphappylarry.com/inversion-is-not-the-same-as-subversion/>.

STUART, Keith. **Are video games art: the debate that shouldn't be**. 2012. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art/>.

TOWELL, Justin. **Who needs photorealism? Gaming's most amazing art styles exposed**. 2015. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/gamings-most-amazing-art-styles-exposed/>.

TZARA, Tristan. **Dada manifesto 1918**. *Seven Dada Manifestos and Lampisteries*, 1918. p. 3-13.

WURTZ, Bill. **Content**. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GtwVQbUSasw>.

ZIMMERMAN, Eric. **Games, stay away from art. Please**. 2014. Disponível em: <https://www.polygon.com/2014/9/10/6101639/games-art/>.