

Amanda Julia de Campos

DESENVOLVIMENTO VISUAL DE JOGO RUNNER

Trabalho de conclusão de curso submetido(a) ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof^o. Dr^o. Flavio Andalo
Coorientador: Bel. Lucas Schlindwein

Florianópolis

2022

Amanda Julia de Campos

Desenvolvimento Visual de Jogo Runner

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, 13 de dezembro de 2022.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Monica Stein, Dra. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Flávio Andaló, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Flávio Andaló, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

de Campos, Amanda Julia
DESENVOLVIMENTO VISUAL DE JOGO RUNNER / Amanda Julia
de Campos ; orientador, Flavio Andalo, coorientador, Lucas
Schlindwein, 2022.
28 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Jogo Runner. 3. Animação. 4.
Desenvolvimento Visual. 5. Semiótica. I. Andalo, Flavio.
II. Schlindwein, Lucas. III. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Animação. IV. Título.

RESUMO

Este trabalho objetiva analisar a construção ícones presentes no protótipo do jogo Funk Cat, que qualificam seu universo como urbano e fantástico. Em relação aos procedimentos metodológicos, o trabalho utilizou pesquisa bibliográfica e explicativa. Com o intuito de discorrer a respeito dos desafios do seu desenvolvimento visual, esses dois conceitos são mesclados para adequar sua arte ao formato de um jogo runner para celular. Para isso foi contextualizado jogo runner e ícone, bem como foi apresentado ícones dos elementos principais do jogo que constituem o gênero de fantasia e o visual urbano do litoral, podendo chegar a conclusão de que ao representar uma região deve se ter cuidado com a representação da identidade local, e nesse processo os elementos fantásticos podem ser incorporados a iconografia local por meio de observação, questionamento e experimentação, ou seja, observar um objeto comum, se perguntar o que ele poderia ter de novo e experimentar essas possibilidades, para depois adequá-las ao formato de arte para jogo runner.

Palavras-chave: Jogo Runner; Animação, Desenvolvimento Visual.

ABSTRACT

This work aims to analyze the construction of icons present in the prototype of the Funk Cat game, which qualify its universe as urban and fantastic. Regarding the methodological procedures, the work used bibliographical and explanatory research. In order to discuss the challenges of his visual development, these two concepts are merged to adapt his art to the format of a mobile runner game. For this, runner game and icon were contextualized, as well as icons of the main elements of the game that constitute the fantasy genre and the urban look of the coast were presented, leading to the conclusion that when representing a region, care must be taken with the representation of the local identity, and in this process, the fantastic elements can be incorporated into the local iconography through observation, questioning and experimentation, that is, observing a common object, asking yourself what it could have new and experiencing these possibilities, and then adapting it. las to the art format for runner game.

Keywords: game runner, animation, visual development

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho trata de analisar e apresentar a construção dos ícones presentes no protótipo do jogo Funk Cat, que qualificam o seu universo como urbano e fantástico. Nesse sentido, a análise parte de um estudo semiótico comparando as iconografias do litoral de Santa Catarina, e do gênero cinematográfico fantástico com o material produzido para o jogo.

Nesse ponto é necessário salientar que embora a fantasia esteja presente nas mais diversas mídias, como literatura, pintura, cinema, entre outras, o estudo é focado no cinema devido a sua similaridade com a indústria de jogos, e a facilidade de encontrar referenciais teóricos sobre o tema. Sendo assim, o Funk Cat é a ideia de um jogo *mobile* da modalidade “*infinity runner*” voltado para o público infantil de 8 anos.

Ou seja, é um jogo em desenvolvimento para celular, no qual o personagem principal está continuamente em movimento, correndo sobre um cenário de plataformas e desviando de obstáculos. No contexto do jogo Funk Cat, o objetivo principal é movimentar o personagem Funk, um gato de rua, para fugir do Cachorro Fantasma correndo pelos muros da Ilha da Magia.

E assim como outros jogos similares (Temple Run, 2011 e Subway Surfers, 2012) ele possui seus itens e sistemas de pontuação próprios. Todos esses, são personagens que fazem parte dos conceitos, ilustrações e animações criadas pela artista de jogos e autora deste artigo que elaborou o universo de Funk Cat.

Dispõe a Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia (EBAC) que a profissão de artista de jogos surgiu a partir da necessidade da indústria de jogos adquirir artistas especializados capazes de criar e pegar conceitos de um jogo para desenvolver personagens, cenários, *props* (objetos de cena que interagem diretamente com o personagem, como armas, alimentos, bolsas, etc.), *sprites* (imagens 2D que se movem pela tela para compor uma animação), entre outras possibilidades de arte para jogos.

Por isso, durante a realização do protótipo de jogo Funk Cat, o cuidado com a construção visual foi o foco do projeto. Pois dentro de uma mecânica de jogo runner a game artist criou seus próprios personagens, cenários e itens, trabalhando desde o conceito até a animação deles.

Com isso, é possível discorrer a respeito das dificuldades encontradas pela game artist ao elaborar artes para a proposta de jogo do Funk Cat. Pois, foi durante esse processo a questão “como desenvolver o visual do jogo baseado na iconografia de ruas litorâneas e

gênero de fantasia para sua aplicação em jogo mobile tipo runner?” foi levantada. Desse modo, uma análise das animações e ilustrações deste protótipo será o objetivo geral deste artigo.

A fim de responder tal questão, será necessário conceituar o que é um jogo runner e um ícone, apresentar alguns ícones dos elementos principais que constituem o jogo, que são: o gênero de fantasia e o visual urbano do litoral.

Assim, o método de análise será comparativo, com base na teoria científica da Semiótica do filósofo americano Charles Sanders Peirce, no qual se observará cada um desses elementos separadamente, para realizar uma comparação entre os mesmos itens e discorrer sobre os pontos comuns que se configuram como ícones desses elementos (SANTAELLA, 1983).

Assim, o objetivo deste trabalho é analisar os ícones presentes no protótipo do jogo Funk Cat, que qualificam seu universo como urbano e fantástico.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Jogo Runner

Runner é uma mecânica de videogame do gênero de plataforma, a qual se qualifica pelo uso de plataformas para criar desafios em que o personagem, ou personagens, se movimentam. A mecânica pode ser entendida como as regras, restrições e objetivos que o projetista designou (ROGERS, 2013).

Portanto a mecânica é fundamental para a experiência do jogo, e ela se relaciona diretamente com a sua temática. O tema do jogo é o primeiro contato que o jogador tem com a mecânica ele pode ser uma história de ação, comédia, ou de terror, entre tantos outros. Dito isso, a mecânica pode ser dividida em 3 níveis.

O primeiro nível, aquilo que o jogador passa a maior parte do tempo fazendo, se relaciona com as ações que o personagem faz, seja correr, pular abaixar, pegar armas, soltar poderes, e assim por diante, constata-se que estes exemplos são todos verbos no imperativo, pois é isso que denota uma ação (REIS, 2016).

Relata Reis (2016) que no segundo está relacionado ao progresso do jogo e do jogador, podendo ser: novas fases, melhoramento nos equipamentos, subir o nível do personagem, etc.

Logo, o terceiro nível se caracteriza pela relação que o jogador tem com o jogo a longo prazo, isto é, o que o faz querer jogar por mais tempo ou voltar, após um intervalo. Isso pode ser a história, as metas do jogo, itens colecionáveis, entre outras possibilidades. Da mesma forma, o início, o meio e o fim do jogo são importantes de definir dentro da mecânica (REIS, 2016).

No início o jogador tem acesso aos seus pontos, vida, ao nível de energia, dinheiro, etc. No meio, são as ações que o jogador pode executar. E o fim, como o jogador termina ao perder ou ganhar, culminando em recompensas ou penalidades, referentes ao resultado da partida (REIS, 2016).

Pode-se observar a mecânica de jogo *infini runner* a partir de exemplos. Portanto, vale ressaltar Subway Surfers (2012), já que ele tem sido um dos jogos mais baixados dos últimos anos, com 197 milhões de downloads em 2021 (CARBONE, 2022). Sendo assim, ele é um jogo de plataforma 3D com câmera em sentido longitudinal, na qual o personagem se encontra de costas para a câmera e se movimentando para frente. O tema é uma perseguição, onde o personagem principal precisa fugir de um guarda sobre os trilhos e vagões de uma estação de trem.

Sobre a movimentação, enquanto o personagem corre o jogador pode escolher por qual dos 3 trilhos andar. Arrastando o dedo para cima o personagem pula, para baixo ele rola, para os lados, ele vai para direita ou esquerda. Existem alguns obstáculos que exigem que o jogador escolha apenas uma entre essas ações para desviar. Porém, podem haver combinações, ou seja, durante o pulo ou rolagem é possível escolher uma lado para se mexer, ou interromper um pulo rolando para baixo, antes de completar a ação (CARBONE, 2022).

Durante o percurso existem itens que irão ajudar o jogador, se coletados, como: estrelas multiplicadoras de pontos, mochilas a jato, super tênis e ímãs. Assim como, moedas, que são usadas para melhorar esses itens na loja do jogo (SCHIMIDT, 2013).

Este jogo não possui fases, a partida começa com o primeiro clique do usuário e continua até o jogador atingir um dos vários obstáculos e perder. Em sequência, a pontuação da corrida é salva, e pode ser comparada com as pontuações anteriores do próprio jogador, com o objetivo de quebrar seu recorde, ou de outros usuários, como uma competição (LINS, 2015).

2.2. Iconografia.

Para compreender a iconografia a partir da perspectiva peirceana, discorre Santaella (1983) que se faz necessário conhecer, primeiramente, o que é semiótica. Charles Sanders Peirce ao buscar entender a forma como o cérebro humano se relaciona com o mundo percebe que a humanidade vive num “universo simbólico”, qualificado, pelo filósofo americano, como a capacidade do indivíduo atribuir sentido e significado aos objetos concretos e abstratos, a partir da experiência.

Trata-se, portanto, de um estudo que, suportado pela observação direta dos fenômenos, discrimina diferenças nesses fenômenos e generaliza essas observações a ponto de ser capaz de sinalizar algumas classes de caracteres muito vastas, as mais universais presentes em todas as coisas que a nós se apresentam (SANTAELLA, 1983, p.7)

Dentro dessa relação entre os fenômenos e o observador surgem os signos. Signos esses que podem ser uma interpretação mental, mas também podem se apresentar como uma ação, experiência, qualidade ou impressão. Ou seja, ele se apresenta como uma representação de seres, lugares, sensações e sentimentos, entre outros objetos, que se dá através da interpretação do observador mediante aos sentidos (FISCHER, 1981).

Então um signo pode ser uma representação feita através de formas, cores, movimentos, sons e texturas, capaz de produzir um sentido próprio que consegue ser interpretado por outro observador, neste caso um receptor, sem perder o seu sentido original. E como o conceito de signo abrange diversos assuntos, Peirce (1890), classifica os signos em diferentes categorias, são eles os ícones, os índices e os símbolos.

“Avançando de uma semelhança a outra, o homem chegou a uma riqueza crescente de abstrações. Começou a dar um nome singular a grupos inteiros de objetos conexos” (FISCHER, 1981, p.1)

A partir dessa teoria o ícone é algo que se dá a contemplação. Na relação com o seu objeto o esse signo manifesta-se como uma qualidade. Por isso o ícone possui grande poder de sugestão, pois ele sugere ao observador a ideia do objeto, que só existe por consequência da racionalização, que é denominada de “rema”. Isto é, por meio da semelhança e distinção que uma imagem, som, movimento ou cheiro, é capaz de produzir comunicação (SANTAELLA, 1983)

“A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e

qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido” (SANTAELLA, 1983, p.2).

2.3. O Fantástico

Como foi descrito toda linguagem, seja ela verbal, ou não, é possível de ser estudada segundo a semiótica. Nesse sentido, Santaella (1983) comenta que a semiótica consegue ser usada como base para analisar a linguagem cinematográfica. E tal qual os signos são pesquisados e categorizados, o estudo de gêneros cinematográficos vai buscar comparar diferentes filmes e encontrar semelhanças e distinções para classificá-los.

“Cinema é uma arte empírica. Tempo e prática se encarregam de acumular esses signos e organizá-los em gêneros” (BAHIANA, 2012, p.181). A Bahiana (2012) ainda apresenta como um gênero pode ser definido segundo: a narrativa; a caracterização dos personagens (próximos aos estereótipos); os temas básicos; as técnicas e estilo; o ambiente; e a iconografia. E este último, agora no contexto cinematográfico, é descrito como: o que caracteriza um gênero a partir de ícones como cenário, personagens e objetos em cena.

Bahiana (2012), discorre que Aristóteles na Poética distingue os gêneros como estruturas dramáticas identificadas por: Drama; Comédia; Ação/Aventura; Suspense/Terror; Ficção Científica/Fantasia. Portanto, ao categorizar o gênero de ficção percebemos duas vertentes: a ficção científica, que denota o uso de tecnologia como base narrativa; e a ficção fantástica, com o uso de magia, misticismo e religião para tal. Ambas com iconografias próprias e distintas.

Então ao assistir a filmes de ficção científica como: “Matrix”, e “Ghost in The Shell”, nota-se ícones em comum, por mais diferentes que sejam suas histórias. Cidades, carros, armas, cyborgs entre outros ícones futuristas. Em todos a construção narrativa se dá através do uso de algum dispositivo tecnológico, ou tecnologia avançada. Em “Ghost in The Shell” destaca-se os robôs ultra realistas e conscientes (OLIVEIRA 2003); e em “Matrix”, a própria Matrix (BARROS, 2007).

Já no contexto das histórias fantásticas a iconografia desse gênero se incorpora ao folclore a partir de regras e leis que o autor estabelece, sendo elas muitas vezes magia ou religião (REIS, 2019).

Tal qual é visto em títulos como "O Senhor dos Anéis", “A Viagem de Chihiro” e “Sítio do Pica-Pau Amarelo”. Ambas possuem similaridades com a realidade, mas extrapolam o natural com elementos oriundos do folclore local. Por exemplo, os elfos,

presentes no filme “O Senhor dos Anéis”, são figuras tradicionais do folclore nórdico e germanico (ROSSI, 2009); já os dragões em “A Viagem de Chihiro” são do folclore japonês (PESSEL, 2009); enquanto que a série animada do “Sítio do Pica-Pau Amarelo” se baseia no folclore Brasileiro (SOUZA, 2013).

Não obstante, é possível encontrar produtos audiovisuais em que ambos os gêneros estão presentes de forma híbrida. Como é o caso da série “Arcane”, a qual possui um universo predominantemente fantástico, envolvendo magia e diversas raças. Mas também um fundo de ficção científica com invenções tecnológicas e uma tensão política e social. (FIGUEIREDO, 2022). Portanto, o que se percebe é que a fantasia pode abranger diferentes gêneros (NOGUEIRA, 2010).

No contexto da cultura cinematográfica, o fantástico pode ser definido de um modo suficientemente convincente, apesar das contaminações em que convive com outros gêneros (o filme de aventuras, o filme de ação, o filme de terror ou o filme de ficção científica são disso exemplo claro), das múltiplas gêneses das suas personagens (religiosas, tecnológicas, sobrenaturais) ou da morfologia e ontologia plural dos seus universos (passados ou futuros, próximos ou distantes, mentais ou físicos), (NOGUEIRA, 2010, p.26).

Por esse lado depreende-se que a fantasia possui uma dicotomia inerente, o real e o impossível caminham juntos, uma vez que na tentativa de buscar o que não existe ela afirma o que já é comum. Em outros termos a fantasia subverte o que o espectador conhece e cria algo novo, isso porque é na ausência de sentido que as possibilidades improváveis surgem (RIBEIRO, 2019)

Então pode-se questionar sobre por que o espectador ao se deparar com seres mitológicos, quebra de leis naturais e paisagens de outros mundos, aceita-os como verdade.

A fim de responder isso no livro “Seis passeios pelos bosques da ficção”, Eco (1994) evidencia sobre um acordo ficcional, que o espectador assina ao se propor a assistir uma obra de ficção. Percebe-se que ele não tem a intenção de falar sobre um contrato físico, o que ele procura conceituar é justamente a aceitação de que é real o que se passa dentro do filme.

Nessa lógica Bahiana (2012) aponta três regras pelas quais o improvável pode ser aceito. São elas: ser relevante à condição humana do momento; ser explicável pela lógica interna da trama; ser apresentado de modo sensorialmente envolvente. Haja isso em vista, é com base nessa terceira regra que Funk Cat fundamenta-se. Porque é segundo seu visual apelativo, ao público alvo, que ele busca entregar um gameplay envolvente, na qual o jogador se prenda aos personagens.

2.4. O Urbano

Então, expandindo o conceito de iconografia agora para um sentido espacial e arquitetônico no contexto urbano, os ícones são os elementos que constituem uma cidade: postes, prédios, calçadas, museus e praças. Pois, diferentemente de uma uma imagem, um signo arquitetônico é um ícone tridimensional e habitável, de caráter funcional e simbólico (PIGNATARI, 1927).

Dentro da perspectiva simbólica, o espaço conta uma narrativa com contexto histórico, cultural e político. Por isso, a iconografia de um lugar se dá através da história de um povo somado aos elementos naturais da região. Logo, os padrões iconográficos fazem parte da identidade cultural, da imagem e da representação de um povo (NORONHA, 2010).

Levando em consideração a representação das identidades nacionais, o litoral de Santa Catarina foi escolhido, pela autora, para passar a história de Funk Cat. Portanto, se faz necessário pontuar a construção da iconografia do litoral catarinense. Nesse sentido o arquiteto e urbanista Fabiano Teixeira dos Santos escreve:

Santa Catarina é um grande mosaico cultural, e o rico patrimônio arquitetônico encontrado demonstra a diversidade cultural dos catarinenses, materializando em edificações dos diversos períodos históricos, estilos, funções e tipologias as inúmeras contribuições étnicas, os ciclos econômicos e os modos de organização social e espacial das comunidades, desde sua origem até a atualidade (SANTOS, 2020, p.1)

Cardoso (2019) relata que o uso da região passa desde os povos pré-históricos a mais de 8.000 anos atrás, até a população atual. Seguindo essa linha temporal, vale destacar os primeiros vestígios de habitação do espaço litorâneo, e portanto, a relação dos povos sambaquieiros com o espaço.

Eles viviam nos arredores dos sambaquis, monumentos feitos de restos faunísticos (de conchas, de moluscos, principalmente), que eram sobrepostos até formarem grandes montes. Estes eram locais ligados à memória, eventos sociais e demarcação territorial, assim como, muitos foram utilizados para sepultar os mortos (CARDOSO et al, 2019).

Entretanto, com a colonização europeia, os sambaquis foram usados como base para a construção civil, até essa prática ser proibida, disposto na Lei nº 3.924 de 26 de julho de 1961, devido ao valor cultural que eles representam.

Os sítios arqueológicos são vestígios materiais de populações, rastros, fontes, que contribuem na construção de uma narrativa histórica sobre elas. Quando estamos abordando as populações construtoras de sambaquis a única fonte de que dispomos é a cultura material preservada nestes sítios arqueológicos. Portanto a preservação destes espaços é essencial para manter no presente a memória destes grupos indígenas. (CARDOSO et al, 2019 p.20).

Após a colonização, diversos padrões arquitetônicos passaram a coexistir miscigenando a paisagem local. Entre as diversas etnias que povoaram o Brasil, o arquiteto e urbanista Fabiano Teixeira dos Santos cita como os europeus adaptaram a sua arquitetura à realidade de Santa Catarina.

Nos séculos XVII e XVIII, relata Santos (2020), teve origem a arquitetura luso-brasileira, na qual os primeiros grupos de portugueses povoaram, inicialmente na faixa litorânea, onde está localizada a Ilha da Magia, a Ilha de Florianópolis. Foram eles os responsáveis pela racionalidade dos desenhos urbanos e pela linguagem predominantemente clássica de igrejas e edifícios públicos. Bem como ergueram construções para proteger o litoral contra invasões.

Fortes, igrejas, casas de câmara e cadeia, casas térreas e sobrados, casas de chácara e de fazenda, armações baleeiras e engenhos para produção de farinha de mandioca e açúcar materializaram nas suas formas quase sempre muito simples e funcionais, mediante o emprego da pedra, do barro, da cal e da madeira, as formas de construir e viver dos colonizadores. (SANTOS, 2020, p.1)

Durante 1748 e 1756, evidencia Santos (2020), que junto com os colonizadores açorianos, formou-se uma sociedade majoritariamente rural, estruturada na agricultura familiar e na pesca, que influenciaram diretamente a paisagem. Além dessas pequenas propriedades familiares também existiu alguns núcleos urbanos, cuja iconografia se estabeleceu no entorno de praças retangulares, com uma igreja de arquitetura luso-brasileira, e na maioria das vezes próximos a mares e lagoas.

Em 1829, com a vinda de famílias alemãs, surgiu a arquitetura teuto-brasileira. Ela se caracterizou pelas coberturas pontiagudas cobertas por telhas cerâmicas rabo-de-castor tradicionais da Europa, e, perante a abundância de madeira, exploraram a mata atlântica para a construção, prática que já não era mais tão comum no território germânico devido a escassez de matéria prima. Já na segunda metade do século XIX, vieram milhares de outros imigrantes, destacando-se os franceses, suíços, eslavos e principalmente italianos (SANTOS, 2020).

Nesse mesmo período com o surgimento da indústria se difundiu o uso da alvenaria, com uso de tijolos e telhas industriais no lugar das antigas construções de madeira

germânicas. Assim foram redecorados e construídos edifícios cujas fachadas possuíam elementos decorativos, como molduras, guirlandas, frontões e pináculos, e em seus interiores, pinturas ornamentais de paredes e tetos. Outra facilidade foi a venda local do ferro, do vidro e do cimento, acabando com caieiras (que transformavam os sambaquis em cal para a construção). Tais mudanças impactaram definitivamente a paisagem modernista em Santa Catarina, em função do aperfeiçoamento das tecnologias de construção (SANTOS, 2020).

Verifica-se que os desafios de preservar as identidades, a partir da iconografia local cabe ao designer, que interpreta e traduz a representação cultural, como aponta Noronha (2010), dentro desses esforços para a representação cultural brasileira, o audiovisual tem mostrado produtos midiáticos que trazem ícones nacionais. Exemplo disso são os cenários das séries animadas brasileiras "O Menino Maluquinho", de 2022, e "Irmão do Jorel", de 2014.

Nesta última o cenário busca uma estética surrealista para representar elementos locais. Podendo destacar o cenário da "Escola Pônei Encantado", cujos elementos da composição são como uma caricatura de uma escola primária tipicamente brasileira, tais como: carteiras desproporcionalmente grandes em relação aos estudantes, cartazes alusivos a campanha de conscientização contra a dengue, e pinturas no muro da escola com figuras do folclore nacional (o saci, o curupira e o boto cor de rosa) (SANTOS, e BONA, 2020).

Isso porque o criador da série Juliano Enrico usou como base a própria vida somada à história das outras pessoas envolvidas nessa produção brasileira para criar o universo de Irmão do Jorel (BRANDÃO, 2022).

Já "O Menino Maluquinho", de 2022, é uma adaptação das histórias do cartunista brasileiro Ziraldo (1980), nessa série eles trouxeram a essência do livro, mas também buscaram modernizar o contexto, algumas piadas e cenários (OLAIO, 2022). Portanto, todos os artistas que nela trabalharam, do Norte ao Sul do Brasil, colocaram um pouco da sua infância nela. Ou seja, eles trouxeram componentes de lugares e personagens de suas próprias vidas, seja no uso de um grafite de rua, ou, de um cachorro igual ao de um dos artistas.

Da mesma maneira, a escolha por manter os pais do Menino Maluquinho separados, como ocorre na história original, veio para que algumas crianças pudessem se sentir representadas, já que muitas famílias têm configurações diferentes (OLAIO, 2022).

O resultado foi uma série com uma forte identidade brasileira, a fim de comunicar com o público nacional de hoje. Além de ter, também, o intuito de levar essa brasilidade

para um público internacional, já que a série foi produzida pela Netflix, e nesse processo muitos estrangeiros puderam se relacionar com as brincadeiras de crianças, o caramelo, entre outros itens brasileiros (SCHULZE, 2022).

3 APRESENTAÇÃO

Para a realização deste projeto foram feitas pesquisas bibliográficas, descritiva e análise de dados para a compreensão do tema e elaboração do projeto. Materiais utilizados no desenvolvimento serão a base teórica para compreender e dialogar sobre os ícones aplicados ao universo visual de Funk Cat que buscou trabalhar a iconografia da Ilha de Santa Catarina misturando elementos fantásticos e urbanos. Trazendo uma perspectiva lúdica e apelativa ao público alvo.

O desenvolvimento visual deste protótipo de jogo foi iniciado, antes de qualquer desenho, com a vivência na ilha de Florianópolis. Assim como moradora da ilha, a autora pode escutar histórias de locais, visitar museus, passear pelas ruas de Florianópolis, e tudo isso contribuiu para as artes do jogo.

Nessa medida, Santaella (1983), apresenta o método pelo qual se deve estudar os símbolos, dividindo-o em três faculdades que se devem desenvolver. A primeira, a capacidade contemplativa, que significa observar os fenômenos como eles nos são apresentados. A segunda é saber distinguir diferenças nessas observações. E por último, ser capaz de generalizar essas observações em categorias abrangentes.

3.1 Funk Cat

Funk Cat é um protótipo de jogo de plataforma do tipo *infinity runner* para celular, de classificação indicativa livre, voltado para o público infantil, na faixa etária de 8 anos.

Assim, os próximos tópicos deste artigo apresentam elementos em diferentes etapas da produção, são elas: ideias, conceitos, ilustrações, e quadros a quadros de animação.

3.2 História

O tema do jogo iniciou-se como uma sugestão que a autora deu a um de seus alunos. Ao observar algumas texturas bidimensionais de tijolos, feitas no software de ilustração Illustrator, ela sugeriu que ele fizesse um jogo sobre um gato que andava por cima de

muros. A aula prosseguiu e esse conceito foi deixado de lado, até que a oportunidade de criar um projeto apareceu.

Assim, refletindo sobre a mecânica do jogo, e o que um gato poderia fazer nos muros de uma cidade, a ideia de desenvolver um jogo *runner* surgiu. Portanto, a história está diretamente ligada à mecânica.

A narrativa gira em torno de um gato preto chamado Funk, o qual mora nas ruas da Ilha da Magia, mas recebe cuidados de uma bruxa local. Um dia, por acidente, Funk derruba um ítem mágico no quintal da casa da bruxa e, para o azar do gatinho, ele acorda a alma do falecido familiar dela que estava adormecido sob a terra, o Cachorro Fantasma. Então o fantasma corre em direção a Funk para brincar, que por sua vez corre para fugir. Por isso, Funk se movimenta sobre os muros das casas e prédios da ilha, desviando de arames farpados, cristais pontiagudos e buracos no seu caminho. Para isso, ele contará com a ajuda de itens mágicos, como uma vassoura de bruxa e erva-de-gato encantada.

3.3 Mecânica

Como foi abordado no desenvolvimento, jogos *runners* podem conter variações na mecânica de um para outro. Por isso, na fase atual de protótipo, a game artist optou por manter as regras gerais de um jogo *runner* para focar no desenvolvimento visual.

Desse modo a mecânica de Funk Cat consegue ser descrita como: um jogo linear, tendo a possibilidade de ser infinito, pois não há um final definido, o objetivo é adquirir mais pontos para subir no Ranking de amigos e obter moedinhas para desbloquear skins e cenários. Por isso, para se movimentar, o jogador escolherá entre: clicar para pular e segurar o click para o pulo ir mais longe. Além disso, quanto mais tempo o gato corre, mais rápido fica, deixando os obstáculos mais desafiadores.

Como o perfil desses tipos de jogos são rápidos e para jogadores casuais (LINS, 2015), a história será apresentada a partir da mecânica. Portanto, quando o jogador inicia a partida, o cachorro fantasma aparece na tela e o Funk sai correndo. Logo, a câmera os segue pelo cenário enquanto o cachorro se distancia saindo do enquadramento, para assim o usuário começar a jogar. Porém o jogador tem apenas uma chance de errar, pois, no primeiro tropeço, o cachorro alcança Funk e no segundo ele o “captura”, finalizando o jogo.

3.4 Cenário

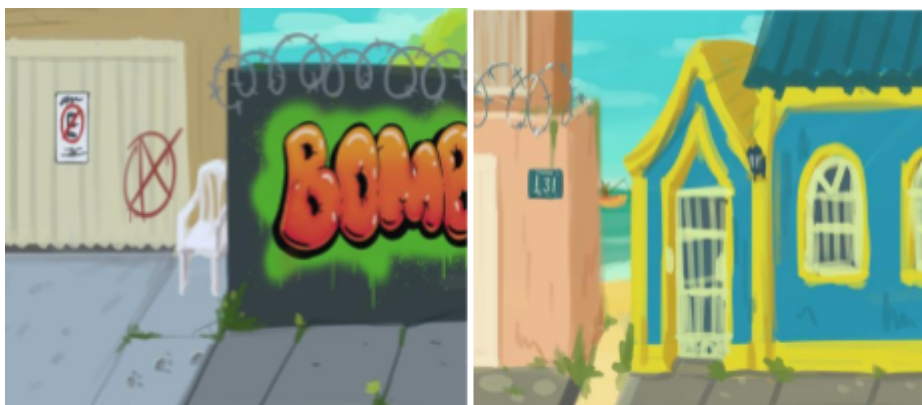
O cenário ajudará a definir as variações da mecânica do jogo. Levando em consideração que as disposições dos objetos levam o jogador a adotar uma movimentação diferente. Além de ser a partir dele que o jogador terá contato com o universo de Funk Cat, sendo um importante elemento para ajudar a contar a história criada.

Nas imagens a seguir estão os conceitos iniciais do cenário. E dentro do que se imaginou o personagem começaria urbano (imagem 1) até chegar no espaço litorâneo (imagem 4). Podendo passar por uma cenário especial (imagem3) repleto de moedas, isso se o jogador coletar um item mágico, a vassoura de bruxa, esse lugar se passa no alto das casas e prédios, onde é revelado o mar por trás deles. Ademais foi idealizado o cenário da beira mar (imagem 4) e o cenário de transição, entre o urbano e o mais litorâneo (imagem 2).

A frequência que estes cenários aparecem também varia, a fim de trazer dinâmica e imprevisibilidade para o jogo. O cenário 1 (imagem 1) é o qual a corrida se inicia, sendo o que mais pode aparecer em toda partida. Já a probabilidade do cenário de transição 2 (imagem 2) poder aparecer é um pouco menor, mas ainda bastante frequente.

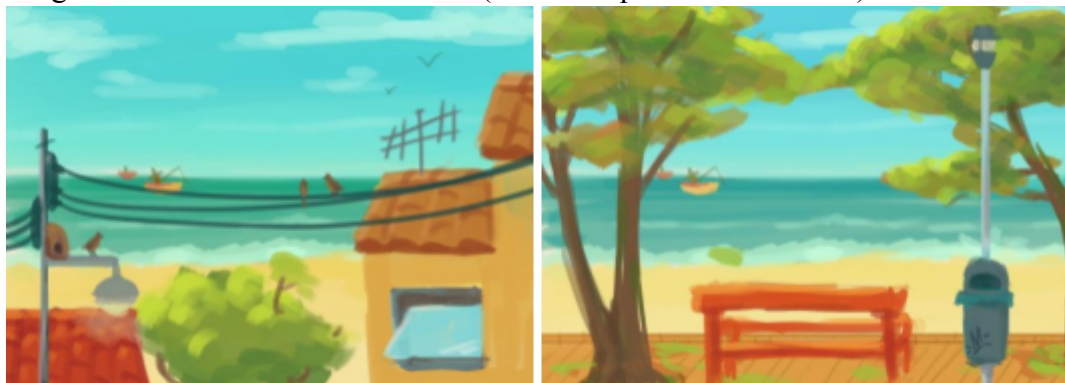
Em sequência o cenário 3 (imagem 3) tem uma aparição menor, levando em consideração, que para conseguir acessá-lo é necessário coletar um item. E por último o cenário mais raro é o de número 4 (imagem 4).

Imagens 1 e 2 - Conceito do cenário (casas urbanas e transição)



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Imagens 3 e 4 - Conceito do cenário (canário especial e beira mar)

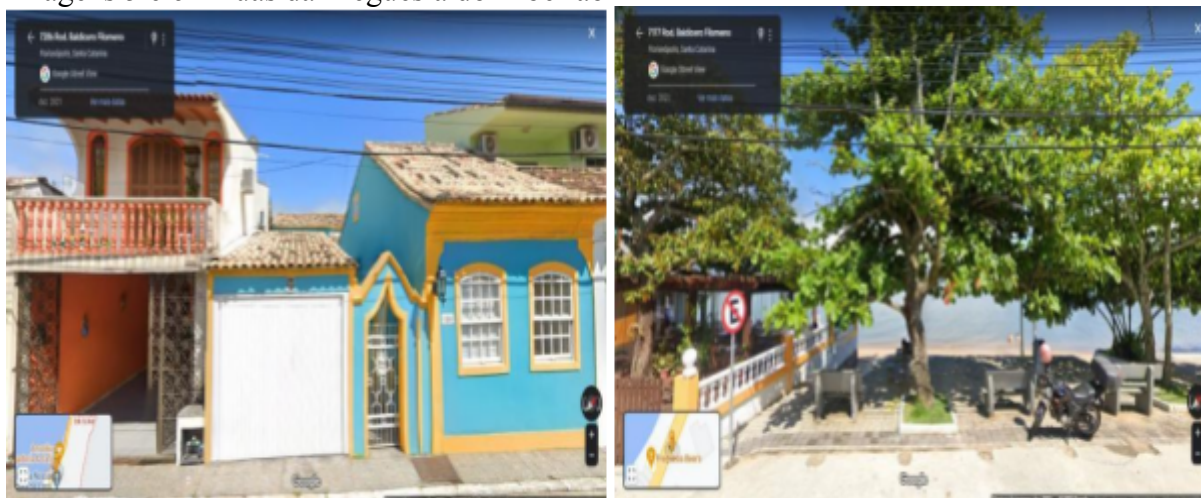


Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Nessa fase do desenvolvimento o conceito fantástico ainda não estava presente, só mais tarde ele foi incorporado e os itens mágicos ganharam nome. Contudo o que se pode notar destas imagens é que a paisagem local representa as ruas da Freguesia do Ribeirão (Florianópolis, SC) (imagens 5 e 6).

E neles já estavam presentes ícones da paisagem urbana do litoral, são elas: calçadas estreitas com gramíneas crescendo entre as lajotas; casas com telhados triangulares com telhas, janelas com arcos ogivais, cores fortes, quase sempre com um tom diferente emoldurando os contornos das portas e janelas; portões de garagem; grafites e pixos; placas de sinalização; antenas; lixeiro; cadeira de plástico; arame farpado; postes de luz; bancos da praça; árvores amendoeirais da praia (*Terminalia catappa*); passarinhos joão de barro e uma canoa de pesca; e a praia.

Imagens 5 e 6 - Ruas da Freguesia do Ribeirão



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022) via google street view

Assim que a temática de fantasia se estabeleceu, novos conceitos foram criados, agora voltado para o design dos objetos do cenário. Por isso, durante o questionamento de como deixar a cidade um lugar mágico, houve um exercício mental de imaginar algo da cidade e aplicar algo fora do comum, então surgiram os arbustos vivos, o correio mágico voador, e as variações de janelas (imagens 8 e 10).

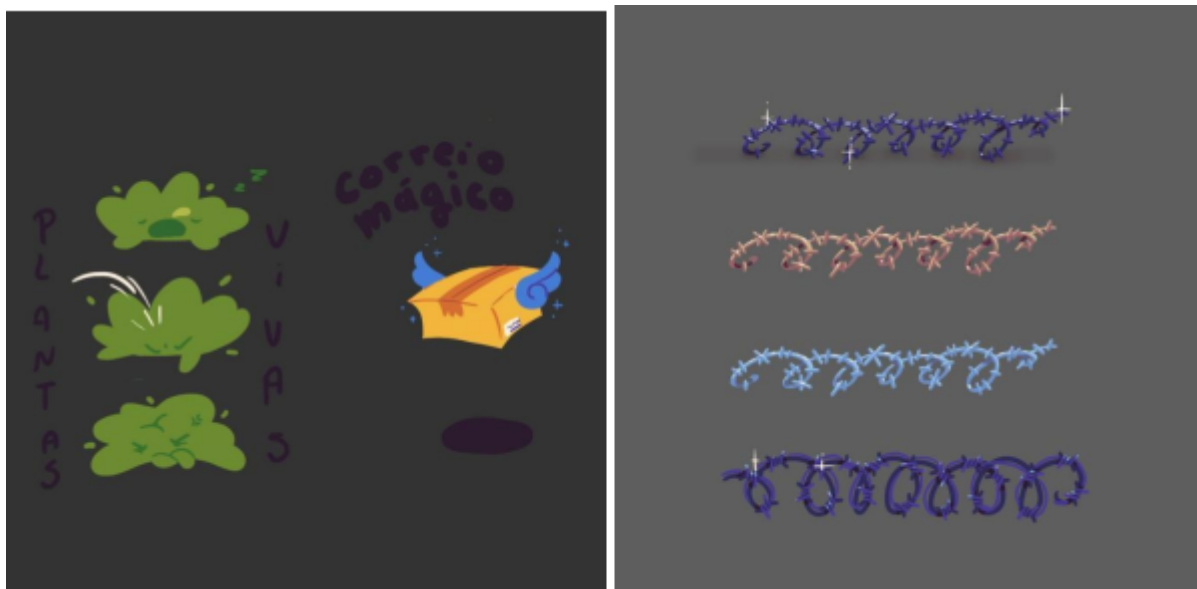
Posteriormente foram criadas casas com formatos incomuns como barcos e xícaras gigantes, e paredes com textura escamas de peixe (imagem 7). Nota-se também nestes conceitos a estética dos cartoons para estilizar as formas e cores dos objetos, tal qual pode se ver nas espirais do arame farpado (imagem 9).

Imagem 7 - Conceitos de Casas



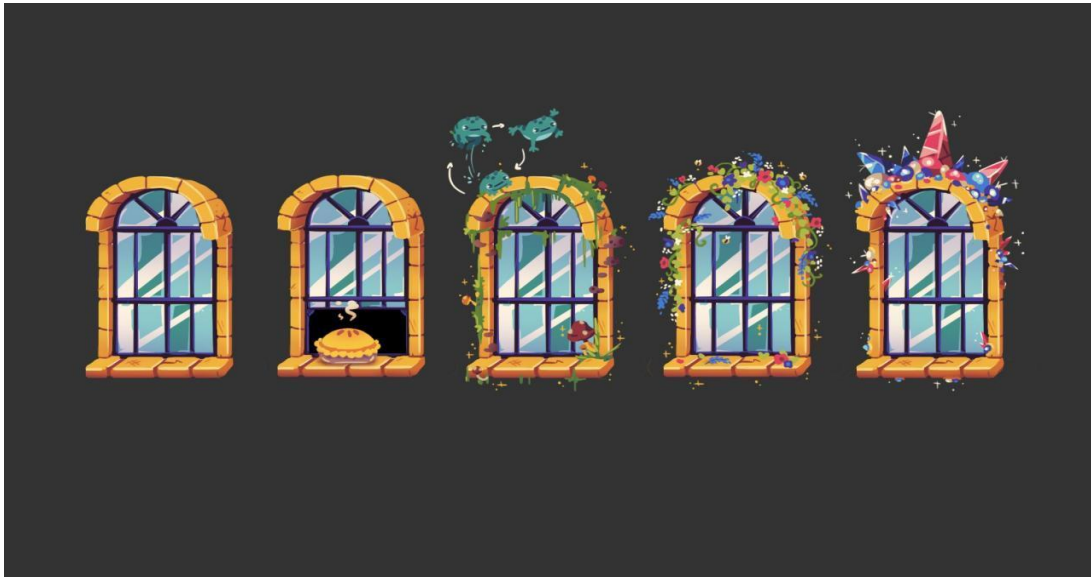
Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Imagens 8 e 9 - Conceitos de arbusto, correio e arame farpado



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Imagem 10 - Conceito de janelas (normal, com torta, com limo, com flores, e com diamante)



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Na etapa de finalização (imagem 11) apenas um dos testes de casa foi escolhido. Então as casas com escamas de peixe foram escolhidas levando em consideração que elas possibilitam maiores variações de plataformas. Além disso, a calçada de conchas e estrelas, que remetem às construções com sambaquis descritas no desenvolvimento, foi adicionada como um outro elemento lúdico. Algumas alterações da iconografia local foram realizadas a fim de conseguir aplicar os desenhos produzidos como plataformas de um jogo, por isso a faixadas das janelas foram alteradas, aumentando o volume delas trazendo mais o conceito lúdico em relação ao realista.

Imagem 11 - Casa finalizada



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Bem como a história ligada à mecânica. Esses objetos de cenário possuem funcionalidades que o jogador pode interagir. Primeiramente os muros, o batente das janelas, as calçadas e os telhados são as plataformas nas quais o personagem pode se movimentar.

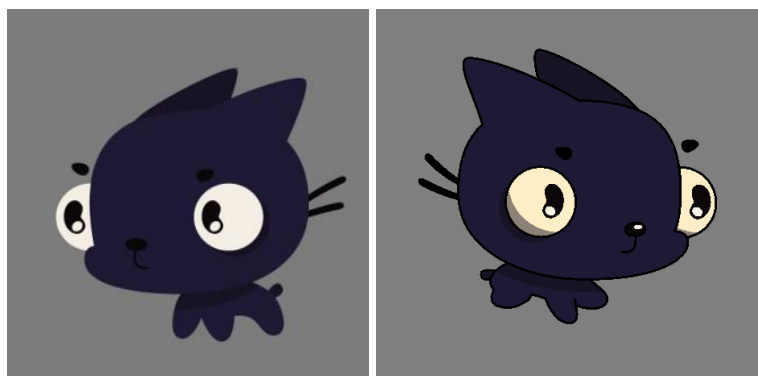
Ainda há plataformas especiais, no caso do arbusto ele serve como um lugar onde o personagem pode pular para saltar mais alto, já o correio mágico voador é uma plataforma que quando atingida cai dando algum item ao jogador, geralmente uma moeda de um real, mas também existe a possibilidade de dar algum item mágico. Entretanto existem alguns elementos do cenário que são perigos para o jogador, são eles os buracos com olhos que piscam; os cristais pontiagudos que podem estar por cima de qualquer plataforma; e o arame farpado.

3.5 Personagens

Foi a partir do personagem principal que todo o universo de Funk Cat surgiu. Inicialmente ele seria um gato de rua comum. Mas com a criação do personagem do Cachorro fantasma Funk ganhou a característica de usar os poderes de sua tutora temporária, a Bruxa.

Funk é um gato de temperamento estressado (imagem 12 e 14), mas devido ao seu jeito atrapalhado ele sempre acaba tropeçando. Por conta desse humor físico o personagem é bastante expressivo, variando entre momentos de simplicidade e de exagero. Ou seja, a maior parte do tempo Funk está com a mesma expressão séria correndo do cachorro, mas, em alguns momentos de interação com as mecânicas dispostas, o gato reage de maneira caricata a fim de gerar graça. Então ao dar um pulo longo ele reage muito feliz para o alto, até cair desnorteado no chão, por exemplo

Imagens 12 - 13 Conceito de Cachorro Fantasma/ Adaptação para animação

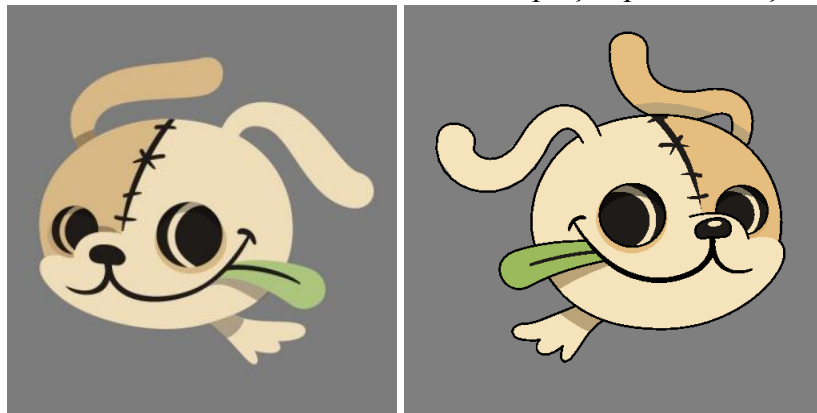


Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Enxerga-se que o visual do gato se assimila aos gatos pretos de bruxa, mas sob o recorte de ser também um gato de rua. Por essa razão ele foi desenhado com apenas três pernas de nascença e um rabo mais curtinho, esse ficou assim depois de um acidente de carro, sendo também por isso que ele se atrapalha tanto para desviar dos obstáculos. Funk é um gato muito expressivo, desse modo é através de seus olhos grandes que o jogador consegue perceber todas as expressões que o gatinho transmite.

Como o gato precisava de uma motivação para estar correndo, um cachorro foi a primeira ideia de antagonista para a história. Pode-se afirmar que Cachorro Fantasma foi o ponto de virada para a narrativa ganhar a identidade de fantasia. Por que, até um dado momento, este personagem era apenas um cachorro como qualquer outro. Até que no esforço de criar algo diferente a autora uniu o conceito de um personagem que criara na infância, um fantasma, com a ideia de um cachorro e assim surgiu o “Cachorro Fantasma” (imagens 14 e 15), um cachorro de personalidade brincalhona, nada inteligente e muito feliz. Contrastando com o Funk, ele é o seu oposto, sendo um personagem de personalidade plana, linear, e mais constante.

Imagens 14 e 15 - Conceito de Cachorro Fantasma/ Adaptação para animação



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

O visual do Cachorro Fantasma se caracteriza por sua “pele de pano” com uma costura na testa, e uma sobra de tecido no lugar das pernas. Seu sorriso largo e língua para fora traz as feições de brincalhão.

Assim como suas orelhas grandes são responsáveis por exagerar a ação de flutuar deste personagem. E seus olhos ocos comunicam a ausência de vida, mas também passam a ideia de “cabeça oca” reforçando o seu aspecto de pouca inteligência.

3.6 Coletáveis e Itens Mágicos

Scott Rogers (2010), comenta que os coletáveis são aqueles itens no jogo que o jogador acumula ou armazena durante a partida. Em de Funk Cat, as moedas são esses itens (imagem 16). Cada uma delas possui uma similaridade com uma moeda de valor diferente, e ao invés de um número ela possui a pata de algum animal ao centro. Isso porque elas são uma referência ao dinheiro Brasileiro. Sendo a moeda cobre de pata de porco referente a moeda de cinco centavos; a dourada de galinha, dez; a prata de cavalo, cinquenta; e a dourada e prata de gato, um real.

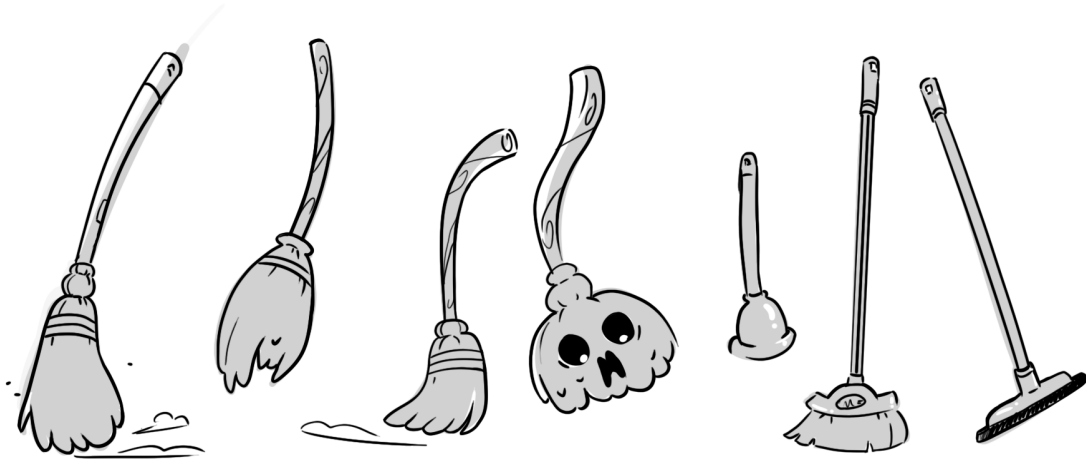
Imagem 16 - Moedas



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

Já os “*power-ups*”, (imagens 17, 18 e 19) aqui chamados de “itens mágicos”, são os elementos do jogo que trazem algum benefício ao jogador, geralmente dando uma habilidade nova ou melhor ao personagem. Como era o caso das mochilas a jato em Subway Surfers, e aqui a vassoura de bruxa e a erva de gato encantada.

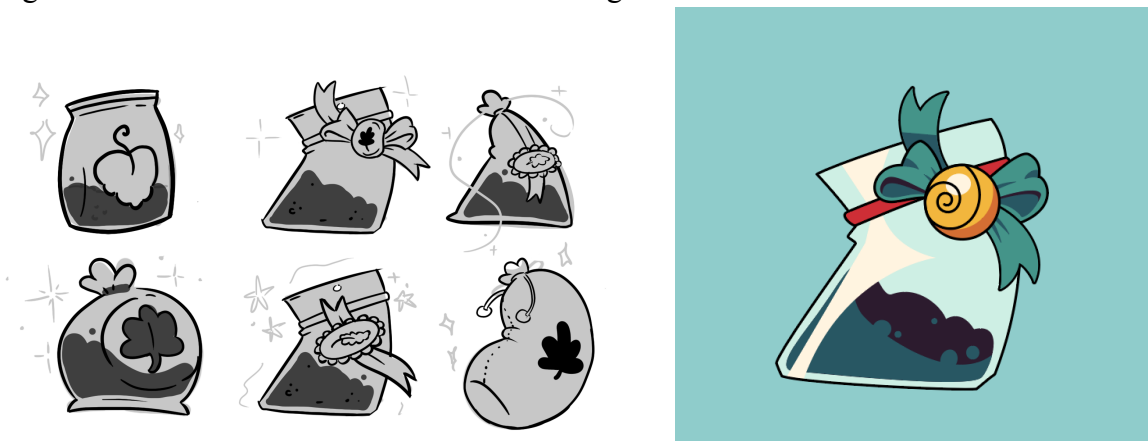
Imagem 17 - Conceitos das vassouras de bruxa



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

A vassoura de bruxa (imagem 17) é responsável por levar o gato a uma parte do cenário repleta de moedas. O conceito dela deveria ser ágil e divertido, por isso a artista optou por testar silhuetas arqueadas, e inseriu rostos e outros utensílios de casa.

Imagens 18 e 19 - Conceito e arte final da Erva de gato encantada



Fonte: Imagens da Pesquisa (2022).

A erva de gato encantada (imagem 18 e 19) é um poder que deixa o gato imparável por alguns instantes, ou seja, mesmo que ele colida com algum objeto, Funk ainda permanece correndo até o efeito do poder passar. Seu visual foi inspirado em saquinhos de doces, sacos ziplock, e em pacotes de petisco para animais domésticos.

Após alguns testes de diferentes silhuetas, o formato quadrado foi escolhido para contrastar com os demais itens. Ficando o formato redondo para a moeda, triangular para a vassoura e quadrado para a erva de gato encantada.

A partir deste item que todo o restante da arte final foi desenvolvido. Já que ele foi o primeiro elemento do jogo a ser finalizado. Isso porque, a artista concluiu que seria produtivo começar por um ítem menor para então passar para um objeto maior, como uma casa.

4. CONCLUSÃO

Stuart Hall já argumentava sobre as questões de identidade. Para ele, a forma como elas eram representadas deveriam ser questionadas. Ou seja, perguntar-se sobre o olhar de quem está representando quem ou o que e em qual contexto.

Para isso ocorrer, é possível pôr uma jogo sob um olhar transversal cobrindo desde os seus personagens até os seus cenários.

Consoante a isso, os estudos de semiótica peirceana podem trazer ensinamentos sobre de que forma observar a linguagem audiovisual, tomando consciência da maneira com que a mensagem se forma e o poder que ela tem de construir sentidos socialmente. Assim como o que Lúcia Santaella acredita que o papel do designer deveria ter, na sua relação com a contribuição para a paisagem de um lugar. Cabe aos artistas envolvidos na produção o papel de buscar representar essas identidades a fim de inovar as possibilidades narrativas. Nesse sentido, ao escolher representar uma iconografia local deve-se tomar cuidado para não cair em estereótipos ou julgamentos de valor sobre uma cultura.

Dentro da faixa etária escolhida (8 anos), existem produções audiovisuais que se esforçam em representar diferentes recortes de identidade, tal qual é visto na série “O menino Maluquinho” e “Irmão do Jorel”. A fim de incentivar o potencial criativo das crianças. Nesse sentido, o gênero de fantasia consegue propiciar as mais improváveis ideias. Bem como Ana Maria Bahiana coloca em seu livro que os limites da fantasia podem chegar até onde a imaginação consegue ir.

Nesse sentido, ao criar um jogo para esse público é importante pensar a respeito, mas também refletir sobre uma mecânica que possibilite explorar as temáticas narrativas. Por isso, Funk Cat escolheu uma mecânica a qual proporciona uma exploração das artes, principalmente dos cenários e animações.

Pois é nelas que o conceito de fantasia e urbano se exibem. Essa escolha do local em que se passa a história foi consciente, buscando representar um recorte nacional trazendo elementos culturais em todas as etapas da produção.

Dessa maneira a autora pode aprender mais sobre o local em que mora, ao passo que construiu os ícones do seu jogo, e aproveitou toda sua experiência na ilha para trazer sua perspectiva para o jogo Funk Cat

REFERÊNCIAS

BAHIANA, Ana Maria. **Como ver um filme**. Nova Fronteira, 2012. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Como-Ver-Filme-Maria-Bahiana/dp/8520921884>. Acessado em 06 de dez 2022.

BARROS, José D.ª Assunção. Cinema e história—as funções do cinema como agente, fonte e representação da história. **Ler história**, n. 52, p. 127-159, 2007. Disponível em: <https://journals.openedition.org/lerhistoria/2547>. Acessado em 06 de dez 2022.

BRANDÃO, Zé, entrevista para a revista Crescer 2022. Por MALACARNE, JulianA. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/entretenimento/filmes-e-tv/noticia/2022/10/ao-ilustrar-uma-familia-tipicamente-brasileira-irmao-do-jorel-mostra-que-os-pais-tambem-erram-diz-ze-brandao.ghtml>. Acessado em 06 de dez 2022.

CARBONE, Felipe. **Free Fire: jogo foi mais baixado em celulares no mundo em 2021**. Publicação 12/01/2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/free-fire-jogo-foi-mais-baixado-em-celulares-no-mundo-em-2021.ghtml/>. Acessado em 06 de dez 2022.

CARDOSO, Jéssica Mendes e SILVA, Renata Estevam da e ZAMPARETTI, Bruna Cataneo. **Sambaquis: uma história antes do Brasil: guia didático**. . São Paulo: MAE/USP. . Acesso em: 06 dez. 2022. , 2019. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002959821>. Acessado em 06 de dez 2022.

DA SILVA OLIVEIRA, Janete. Ghost in the Shell: “O fantasma na máquina”. **Contemporânea (Título não-corrente)**, v. 1, n. 1, p. 67-75, 2003. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/21249>. Acessado em 06 de dez 2022.

DOS SANTOS, Larissa Gabriela; BONA, Rafael José; BAILER, Cyntia. Relações nacionais de intertextualidade transmídia na série Irmão do Jorel sob uma perspectiva do circuito da cultura. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Rafael-Jose-Bona/publication/355107316_Relacoes_nacionais_de_intertextualidade_transmidia_na_serie_Irmao_do_Jorel_sob_uma_perspectiva_do_circuito_da_cultura/links/615ddca9fbd5153f47e9397b/Relacoes-nacionais-de-intertextualidade-de-transmidia-na-serie-Irmao-do-Jorel-sob-uma-perspectiva-do-circuito-da-cultura.pdf. Acessado em 06 de dez 2022.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Companhia das Letras, 1994. Disponível em: <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/790>. Acessado em 06 de dez 2022.

ESCOLA BRITÂNICA DE ARTES CRIATIVAS E TECNOLOGIA - EBAC. **O que é um Game Artist hoje e o que ele faz na prática.** 2022. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/game-artist-o-que-faz-quanto-ganha>. Acessado em 06 de dez 2022.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte.** Rio de Janeiro: Zahar, 1981 (cap. 2). Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br/livros/ernst-fischer/a-necessidade-da-arte/3346684735>. Acessado em 06 de dez 2022.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade?. Disponível em: <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/740>. Acessado em 06 de dez 2022.

LINS, Paula Cristina Pereira. **Análise da factibilidade de jogos casuais promoverem reabilitação da destreza das mãos por meio de exercícios físicos.** 2015. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em: <https://attena.ufpe.br/handle/123456789/16492>. Acessado em 06 de dez 2022.

MOURA, Larissa Figueiredo. A representatividade feminina através do figurino da personagem Vi na série animada Arcane. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/68063>. Acessado em 06 de dez 2022.

NOGUEIRA, Luiz. **Manual de Cinema II: Gêneros Cinematográficos,** Covilhã. 2010. Disponível em: http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf. Acessado em 06 de dez 2022.

NORONHA, Raquel. O designer e a produção de sentido na construção de iconografias. **A imagem na idade média.** São Luís, EDUFMA, v. 20, 2010. Disponível em: https://www.academia.edu/7459578/O_designer_e_a_produ%C3%A7%C3%A3o_do_sentido. Acessado em 06 de dez 2022.

OLAIO, Rodrigo. Em entrevista para o jornal Estadão. Por CORREA, Bárbara. **Como O Menino Maluquinho chega a uma nova geração no Brasil (e no mundo).** Publicado 12/10/2022. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/emails/tv/serie-de-o-menino-maluquinho-e-para-criancas-felizes-no-presente-e-adultos-alegres-no-futuro/>

PEssel, Matheus Silveira. O cinema de animação de Hayao Miyazaki. 2009. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/22685>. Acessado em 06 de dez 2022.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica da arte e da arquitetura.** Königshausen & Neumann, 2004.. Disponível em: https://monoskop.org/images/9/98/Pignatari_Decio_Semiotica_da_arte_e_da_arquitetura_3a_ed.pdf. Acessado em 06 de dez 2022.

REIS, Alessandro Vieira. **Mecânica de Jogos – Parte 1** Publicação 13/06/16 .Disponível em: <https://www.fabricadejogos.net/posts/mecanica-de-jogos-parte-1/>. Acessado em 06 de dez 2022.

RIBEIRO, Elisama Correia dos Reis. Do imaginário à ficção: como o folclore é representado no cinema de horror brasileiro. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/31102>. Acessado em 06 de dez 2022.

ROGERS, Scott. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. Editora Blucher, 2013. Disponível em: https://www.blucher.com.br/level-up_9788521207009. Acessado em 06 de dez 2022.

ROSSI, Aparecido Donizete. O Senhor dos Anéis, o retorno da épica e o romance histórico no contexto da pós-modernidade. **Revista Iuminart**, v. 1, n. 3, 2009. Disponível em: <http://revistailuminart.ti.srt.ifsp.edu.br/index.php/iluminart/article/view/51>. Acessado em 06 de dez 2022.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. Brasiliense, 2017. Disponível em: <http://www.editorabrasiliense.com.br/catalogo.php?id=508>. Acessado em 06 de dez 2022.

SANTOS, Fabiano Teixeira. **Patrimônio arquitetônico catarinense**. Publicado para o site do Conselho de Arquitetura e Urbanismo de Santa Catarina CAU/SC. Disponível em: https://www.causc.gov.br/wp-content/uploads/2020/08/CS-0100_2_Cartaz.pdf. Acessado em 06 de dez 2022.

SCHIMIDT, Emanuel **Como jogar Subway Surfers, o game de corrida infinita para Android e iOS**. Publicação 14/07/2013. <https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/07/como-jogar-subway-surfers-o-game-de-corrida-infinita-para-android-e-ios.ghtml>. Acessado em 06 de dez 2022.

SCHULZE, Carina e OLAIO, Rodrigo entrevista para o site Omelete, 2022. Disponível em <https://www.omelete.com.br/series-tv/o-menino-maluquinho-entrevista>. Acessado em 06 de dez 2022.

SOUZA, Ivan Vale de. Monteiro Lobato e o Folclore: Uma análise de O Sítio do Pica Pau amarelo como comunidade de valorização e vivência das manifestações tradicionais culturais e folclóricas. In: **Anais eletrônicos do XVI Congresso Brasileiro de Folclore-UFSC, Florianópolis**. Disponível em: http://www.labpac.faed.udesc.br/monteiro%20lobato%20e%20o%20folclore_ivan%20vale%20de%20sousa.pdf. Acessado em 06 de dez 2022.