

Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara

Decolonialism in Brazilian's indie games: history and imaginary in Dandara

Ana Flávia Martins Maia¹ⁱ

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2369-4979>

Tarcisio Torres Silva²ⁱⁱ

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9347-7585>

Recebido em: 03/02/2023. Aprovado em: 10/04/2023.

Resumo

Este trabalho discute os *indie* games no Brasil em sua relação com o decolonialismo a fim de destacar a importância dos jogos independentes para a reinscrição de narrativas historicamente silenciadas. Para delimitar a análise, faremos um percurso pela narrativa do game Dandara (2018), lançado pelo estúdio *Long Hat House*. Nele buscaremos compreender e estabelecer relações com diferentes aspectos referentes à história e à cultura brasileira. Como dispositivo analítico traremos elementos da Teoria do Imaginário de Gilbert Durand para enfatizar determinados elementos narrativos e seus empregos no jogo. Palavras-chave: *indie* games; decolonialismo; Brasil.

Abstract

This work discusses indie games in Brazil in their relationship with decolonialism in order to highlight the importance of independent games for the re-inscription of historically neglected narratives. In this paper we are going to unfold and present selected narrative aspects of the game Dandara (2018), launched by the Long Hat House studio. This step aims to understand and establish relationships with different aspects related to Brazilian history and culture. As an analytical tool, elements from Gilbert Durand's Theory of the Imaginary are brought to highlight certain narrative elements and understand how they are presented by the game. Keywords: indie games; decolonialism; Brazil.

Introdução

Os *indie* games brasileiros podem ser pensados dentro de um contexto de imperialismo e globalização cultural a partir de histórias diferenciadas de nações, raças e povos. Falar de *indie*

¹ Pontifícia Universidade Católica de Campinas - PUC-Campinas. São Paulo/Brasil. E-mail: anaefl123@gmail.com

² Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC- Campinas). São Paulo/Brasil. E-mail: tartorres@gmail.com



games no Brasil é trazer um debate que envolve um campo específico de produção de um mercado que cresce vertiginosamente, que é o mercado de games em si. Apenas a indústria de jogos independentes no Brasil teve, por exemplo, um crescimento de 164% nos últimos 4 anos e tem mais da sua metade composta por empresas jovens, ou seja, com menos de 5 anos de mercado (SAKUDA; FORTIM, 2018).

Ao falarmos de *indie*, falamos não apenas de uma cultura que se propõe alternativa, mas também de um contexto de produção mais local e independente. Com isso, entendemos como essas relações – mercadológicas, mas também culturais, educacionais e multifacetadas se estabelecem através das mídias, da cultura brasileira e por fim através de nossa própria história, marcada por genocídios, epistemicídios, ou seja, “o apagamento sistemático de produções e saberes produzidos por grupos oprimidos” (RIBEIRO, 2019, p. 61), além da violência e opressão generalizada contra determinadas classes. Tais recortes vêm recebendo alguma atenção por alguns produtores de *indie* games no país, ponto que particularmente nos interessa neste trabalho.

Compreendendo melhor esses processos sócio-históricos, podemos vislumbrar também a importância da criação de diferentes circuitos de significação e identidades, que podem eventualmente contribuir com o preenchimento de uma série de ‘brechas’ presentes em nossa história a partir de discursos de emancipação, reinscrição e ancestralidade.

Quando falamos em brechas, nos referimos ao que Nascimento (2020) revela em seu livro *Racismo linguístico: os subterrâneos da linguagem e do racismo* a partir da perspectiva decolonialista: os efeitos do epistemicídio e do linguicídio na cultura e tradição brasileira, e da manutenção do racismo pela linguagem.

Dentro desse aspecto, existem histórias apresentadas em *indie* games brasileiros como de Dandara³, Rainha Zeferina⁴ (do game *Banzo - Marks of Slavery*, de 2019) e de tantas outras personalidades fruto de uma persistência e herança ancestral que incorporam e representam uma longa luta por demarcação de novos circuitos de significação do que chamamos de identidade brasileira. Histórias essas que sobrevivem até os dias atuais graças à tradição oral, regional e

³ Guerreira negra que viveu no século XVII, teve papel importante na construção e manutenção do Quilombo dos Palmares.

⁴ Figura histórica na luta quilombola contra a escravidão, viveu no Quilombo do Urubu na Bahia na primeira metade do século XIX.



religiosa. Tais movimentos na recente história dos videogames já demarcam a importância do uso dessas determinadas figuras históricas no videogame brasileiro.

Neste artigo trazemos um recorte da análise do game *Dandara* (2018), lançado pelo estúdio independente *Long Hat House*. Como dispositivo analítico, estabeleceremos diálogos entre o jogo e a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand (2012), além de um levantamento bibliográfico com a discussão sobre trabalhos como o de Boaventura de Souza Santos (2007), para pensarmos em epistemicídio e o pensamento abissal a partir da relação de protagonismo representacional do Ocidente. Ou ainda o texto *Racismo e sexismo na cultura brasileira*, de Lélia Gonzales (1984).

Este trabalho será dividido em 3 momentos: primeiro, apresentaremos temas como decolonialidade, epistemicídio e interseccionalidade e a maneira como podem atravessar a cultura brasileira. Em seguida, abordaremos a relação do imaginário com os jogos independentes. Por fim, faremos a análise específica do game *Dandara* (2018) com base nos conceitos apresentados.

O pós-colonial

Ao se referir à crítica pós-colonial, Bhabha (2003) fala de uma testemunha das forças desiguais e irregulares de representação cultural. É nesse cenário que se enquadra nossa escolha: uma intervenção por um espaço de história, narrativa e cultura.

A perspectiva pós-colonial [...] como modo de análise tenta revisar aquelas pedagogias nacionalistas ou “nativistas” que estabelecem a relação do Terceiro Mundo com o Primeiro Mundo em uma relação binária de oposição [...] ela força um reconhecimento das fronteiras culturais e políticas mais complexas que existem no vértice dessas esferas políticas frequentemente opostas (BHABHA, 2003, p. 242).

Em função do recorte desse trabalho, a perspectiva teórica pós-colonial nos interessa especialmente ao reconhecer e lidar de maneira dialética com as fronteiras e com as diferenças culturais, políticas e sociais entre o macro e o micro presente nessas representações. Entenderemos elas aqui como híbridas, multifacetadas e coexistentes a símbolos e antagonismos de diferentes culturas e imaginários.

Nosso interesse aqui é, especialmente, o de intervir e expor alternativas a essas inclinações que tendem a normalizar tais práticas hegemônicas e acabam por contribuir com uma formação



muitas vezes precipitada e irregular ora de um povo, ora de toda uma sociedade para consigo mesma e sua própria história.

Para Boaventura de Souza Santos (2007), o protagonismo do Ocidente no interior desse sistema-mundo resultou em uma tensão entre apropriação e violência, servindo como forma de extermínio de todo um arcabouço epistemológico de diferentes povos e culturas e, conseqüentemente, em uma injustiça que surge no epicentro da constituição cognitiva do sujeito em uma escala global.

O autor, em uma análise mais política que geográfica, classifica como países do Sul são levemente denominados de ‘terceiro-mundo’ ou ‘subdesenvolvidos’ perante o capital dominante, como países da América Latina e da África, enquanto os do Norte seriam aqueles economicamente - portanto, representativa e epistemologicamente - dominantes, como países europeus e os Estados Unidos. O pensamento abissal é, para ele, essa degradação ontológica e cognitiva que classifica o ‘lado de cá’ pelas lentes do ‘lado de lá’ (SANTOS, 2007).

Para ele, o epistemicídio é uma forma de extermínio do conhecimento do outro através dessas definições do que são ou não saberes válidos. Essa prática, ou mecanismo de deslegitimação, é recorrente não somente no pensamento científico, mas também dentro da indústria cultural e, claro, na linguagem, principal ferramenta de manutenção desses poderes:

A injustiça social global está assim intimamente ligada à injustiça cognitiva global, de modo que a luta pela justiça social global também deve ser uma luta pela justiça cognitiva global. Para ser bem-sucedida, essa luta exige um novo pensamento — um pensamento pós-abissal (SANTOS, 2007, p. 77).

Para Santos (2007) a resistência epistemológica deve ser colocada em prática através do exercício de um cosmopolitismo subalterno, um contra movimento em oposição a forças como capitalismo, o colonialismo e o patriarcado.

Para Spivak (2010, p. 60), “o mais claro exemplo disponível de tal violência epistêmica é o projeto remotamente orquestrado, vasto e heterogêneo de se constituir o sujeito colonial como Outro”. É, segundo ela, um projeto de precarização da subjetividade e marginalização da história subalterna que se encontra nas margens da modernidade. É quando a cultura se torna, então, espaço de institucionalização e prefiguração desses outros espaços narrativos. “As críticas pós-colonial e negra propõem formas de subjetividade contestatórias que são legitimadas no ato de rasuras às políticas da oposição binária” (BHABHA, 2003, p. 248).



Tenta-se, portanto, a partir da crítica pós-colonial, a construção de um novo imaginário social, buscando reinscrever nessas margens novos circuitos de identidades e significação.

Interseccionalidade

Sistematizado pela primeira vez em 1989 por Kimberlé Crenshaw, o termo interseccionalidade se refere a um conceito analítico que considera questões como gênero, classe e raça. Trazemos ele aqui, pois será importante elemento a ser tratado na análise do game selecionado, em função da presença da personagem mulher negra.

Na obra *Interseccionalidades: pioneiras do feminismo negro brasileiro*, organizada por Heloisa Buarque de Hollanda (2019), já em sua introdução a autora reitera a impossibilidade da existência de um feminismo autônomo desvinculado da perspectiva de classe. A partir de um panorama da pesquisa e pensamento feminista brasileiro, vemos que a corrente, que teve seu início na década de 60, era marcada especialmente “por um forte compromisso político de enfrentamento à ditadura e às desigualdades sociais [...] e, naquele momento, “necessariamente marxista” (HOLLANDA, 2019. p. 11).

Presente no mesmo volume, mas publicado originalmente nos anos 80, o texto *Racismo e sexismo na cultura brasileira*, Lélia Gonzales (1984), a partir das noções de consciência e de memória, denuncia o local (ou a falta de) da mulher negra dentro da cultura brasileira:

Como consciência, a gente entende o lugar do desconhecimento, do encobrimento, da alienação, do esquecimento e até do saber [...]. Já a memória, a gente considera como o não saber que conhece, esse lugar de inscrições que restituem uma história que não foi escrita, o lugar da emergência da verdade, dessa verdade que se estrutura como ficção. A consciência exclui o que a memória inclui. Daí, na medida em que é o lugar da rejeição, a consciência se expressa como discurso dominante (ou efeitos desse discurso) numa dada cultura, ocultando memória, mediante a imposição do que ela, consciência, afirma como a verdade. (GONZALES, 1984, p.27)

Segundo a autora, o mito da democracia racial faz parte de um movimento de atualização simbólica da representação da mulher negra na cultura brasileira, que vivencia um endeusamento vazio e esgotado de um significado mais profundo, como onde ela é a rainha hipersexualizada nos carnavais, mas ainda privada de papéis relevantes na cultura como no cinema e na televisão. O



artigo, escrito há quase 40 anos, é claro, não contemplava ainda esse tipo de representatividade nos games, que, até os dias atuais, ainda pecam na representação feminina, especialmente na da mulher negra, como bem apontado por Blanco (2017), Galdino e Silva (2021), entre outros autores.

No artigo *Mulheres em movimento: contribuições do feminismo negro*⁵ de Sueli Carneiro (2019), a autora afirma a necessidade de uma perspectiva feminista negra que politiza as desigualdades de gênero:

Ao politizar as desigualdades de gênero, o feminismo transforma as mulheres em novos sujeitos políticos [...]. Ou seja, grupos de mulheres indígenas e grupos de mulheres negras, por exemplo, possuem demandas específicas que, essencialmente, não podem ser tratadas, na essência, sob a rubrica da questão de gênero se esta não levar em conta as especificidades que definem o ser mulher neste e naquele caso (CARNEIRO, 2019, p. 64).

Em um comentário ainda válido nos moldes atuais, para ela os meios de comunicação se constituem como um espaço de naturalização e cristalização do racismo e do sexismo.

Nesse sentido, é necessário “tratar a comunicação como um nexo de empoderamento que tem sido fundamental para garantir-lhes uma representação positiva, bem como a visibilidade do processo de mobilização de lutas” (CARNEIRO, 2019, p. 75) e também:

[...] os meios de comunicação não apenas repassam as representações sociais sedimentadas no imaginário social, mas também se instituem como agentes que operam, constroem e reconstróem no interior da sua lógica de produção os sistemas de representação, [...] eles ocupam posição central na cristalização de imagens e sentidos sobre a mulher negra (CARNEIRO, 2019, p.74).

O game, que está diretamente inserido dentro dessa cultura, dificilmente funciona à margem desses perímetros. O mito da democracia representativa, que serve à ordem neoliberal, também colabora com o esvaziamento desses significados.

O game escolhido para este trabalho traz, a partir de sua narrativa, uma importante figura não apenas para o feminismo negro, mas também para a constituição identitária e referência de luta e resistência, servindo também como alusão de agenciamento e ancestralidade da mulher negra e da história brasileira.

⁵ Escrito originalmente em 2003 e revisado para a coletânea de Heloisa Buarque de Hollanda.



Estudos culturais e Imaginário brasileiro

A formalização da língua e normatização dos saberes através de reformas linguísticas e educacionais foram essenciais para o projeto político colonial de extermínio de diferentes línguas, histórias e culturas ancestrais. Olhar para essas questões é importante para compreender como nossa cultura funciona hoje em contraste com nossa herança cultural enquanto nação e como a força das tradições orais no Brasil foram então formas essenciais de resistência e prevalência de saberes ancestrais e subalternos. Para Hall (2006), uma narrativa da nação é constituída pela literatura nacional, mídia e cultura popular:

As identidades nacionais não são coisas com as quais nós nascemos, mas são formadas e transformadas no interior da *representação*. [...]. As pessoas não são apenas cidadãos/ãs legais de uma nação; elas participam da *ideia* da nação tal como representada em sua cultura nacional. Uma nação é uma comunidade simbólica (HALL, 2006, p.48-49).

É interessante então buscarmos compreender como essas questões se atravessam e refletem no que produzimos hoje enquanto cultura e em como buscamos contar nossas histórias. A análise de produtos culturais contemporâneos com temática nacional é de importância fundamental para melhor compreensão do tempo que se vive e como sua influência se materializa e toma essas formas.

Os conceitos de narrativa e *storytelling* e a produção e distribuição em massa de tendências operam como um fluxo principal de dominância mercadológica proveniente de uma lógica ocidental totalizante e estruturadora, em que a representação do outro é acompanhada de problemáticas e estereótipos reducionistas. Aqui, buscaremos olhar para os *indie* games também como produtos subalternos dentro de uma cultura global tendenciosa e eurocentrada.

É impossível falar de identidade na pós-modernidade sem falar dessas práticas que nos interpelam de forma quase que ininterrupta. As transformações midiáticas, em que velhas e novas mídias se convergem e estão em constante colisão entre consumidor, produtor e sociedade constituem um fenômeno nomeado por Jenkins (2008) de Cultura da Convergência: “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (JENKINS, 2008, p. 30).



Segundo o autor, estamos realizando essa mudança primeiro por meio de nossas relações com a cultura popular, mas as habilidades que adquirimos nessa brincadeira têm implicações no modo como aprendemos, trabalhamos, participamos do processo político e nos conectamos com pessoas de outras partes do mundo (JENKINS, 2008. p. 50).

Como podemos observar pelas palavras do autor, a relação e o contato do sujeito com as mídias têm uma relação direta com diversas outras práticas na sociedade, como seu processo de politização:

O advento de novas ferramentas de produção e canais de distribuição derrubou barreiras de entrada no mercado de ideias. Essas mudanças colocam recursos para o ativismo e a crítica social nas mãos de cidadãos comuns, recursos que já foram de domínio exclusivo dos candidatos, dos partidos e dos meios de comunicação de massa (JENKINS, 2008, p. 378).

Ao mesmo tempo que, em uma via de mão dupla, o autor vai dizer que: “Muitas vezes, existe a tendência de interpretar todas as mídias alternativas como “resistentes” às instituições dominantes, em vez de reconhecer que os cidadãos, às vezes, utilizam meios “de baixo para cima” para humilhar os outros” (JENKINS, 2008, p. 379). São diversos pontos que se interseccionam na constituição desse sujeito contemporâneo: a identificação, a influência das mídias, e o deslocamento de seus papéis sociais são um deles.

Teoria do imaginário

Os modelos científicos tradicionais pautados no positivismo e racionalismo e as discussões acerca das questões curriculares no século XX evidenciaram uma carência por parte das ciências humanas por novas metodologias e sistemas de compreensão. A mudança de paradigma surge como forma de resistência a um pensamento científico mecanicista, se debruçando nos estudos da arte e criando eixos entre a poesia, o romantismo, o simbolismo, o surrealismo e a ciência.

Os estudos do imaginário surgiram, então, com a proposta de um novo espírito científico, como área do conhecimento que propunha ordenar e significar através de um olhar interdisciplinar sobre o símbolo e as diferentes instâncias presentes na capacidade humana de simbolizar. “O imaginário, muito longe de ser uma fantasia delirante, se desenvolve em torno de alguns grandes temas, algumas grandes imagens que constituem para o ser humano os núcleos em torno dos quais



as outras imagens convergem e se organizam” (PITTA, 2017, p. 14). Seria então através da relação entre símbolo, imagem e imaginário que se estabelece uma série de acordos e uma ideia de sentido entre sujeito e mundo.

Seguidor de Gaston Bachelard (1884 – 1962), filósofo da ciência e da imaginação, o antropólogo francês Gilbert Durand cria, no ano de 1967, o Centro de Pesquisas Sobre o Imaginário⁶, unindo as ideias de Bachelard com a psicanálise de Carl Jung (1875 – 1961). A teoria dos arquétipos junguiana é fundamental ao conceito de imaginário durandiano, em que o inconsciente seria formado por duas camadas, sendo elas a do inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo. Conciliando essas duas teorias, o imaginário de Durand pensa o símbolo como fator essencial na construção e transformação do sujeito.

O processo de formação das imagens passa por diversas instâncias dentro da estrutura que chamamos aqui de imaginário. Para melhor compreendê-lo, é preciso entender seus conceitos-base e como essa estrutura se organiza. No interior das representações de uma cultura, o imaginário é composto por uma bacia semântica. A leitura a partir das imagens dominantes traz à luz elementos dessa cultura que representam também seus principais eixos temáticos.

Durand (2002) organiza essas três instâncias do imaginário da seguinte maneira: a estrutura diurna, sendo ela heroica (ou esquizomorfa) ou noturna, podendo ser sintética (ou dramática) ou mística (ou antifrásica). Para Durand, toda cultura tenta fugir da passagem do tempo, da morte, e os regimes Noturnos e Diurnos são o reflexo de como essa passagem é encarada.

O Regime Diurno da imagem “define-se (...), de uma maneira geral, como o regime da antítese” (DURAND, 2002. p. 67). Ou seja, opera principalmente a partir de dicotomias. Enquanto a noite durandiana é profunda, cheia de mistérios e segredos, o dia seria o que está claro aos olhos, o regime da luz dentro da ideia da polarização, mas pensando aqui não em uma luz necessariamente positiva ou negativa, apenas no visível do dia e o misterioso da noite.

No regime Diurno se “discerne e separa, e por isso os objetos, com os seus contornos nítidos, ocupam na sua visão do mundo um lugar privilegiado” (DURAND, 2002. p. 185), o bem e o mal, o claro e o escuro, o certo e o errado, um lado e o outro. É a vitória do destino sobre a

⁶ *Centre de Recherche sur l'Imaginaire*



morte, onde as armas⁷, culturalmente determinadas (normalmente a flecha ou o gládio) são importantes marcadores.

Diferente do Diurno, que se compromete em distinguir a partir de antíteses, o Regime Noturno vai se empenhar em fundir, harmonizar (PITTA, 2017, p. 32). É a estrutura da noite, da profundidade, dos sonhos e dos segredos. “Neste regime, a queda heroica é transformada em descida e o abismo em taça. Não se trata mais de ascensão em busca do poder, mas de descida interior em busca de conhecimento” (PITTA, 2017, p.32)

Aqui, a estrutura mística vai construir seu sentido a partir da construção de uma harmonia, uma vontade de união e gosto pela secreta intimidade a partir de um procedimento da eufemização e inversão dos significados simbólicos, como: o túmulo, o repouso, a moradia e alimentos e substâncias.

Na estrutura sintética “(...) o destino não é mais uma fatalidade, mas consequência dos atos dos homens. No entanto, para assegurar o ciclo de vida são necessários rituais e sacrificios” (PITTA, 2017, p. 35). Essa, a partir de uma dialética entre tempos e harmonização entre passado, presente e destino, é uma estrutura que integra todas as outras intenções do imaginário. Na estrutura sintética, o homem não é nem um e nem o outro, ou seja, nem diurno nem noturno, mas sim um ser que cria narrativas simbólicas.

O game a ser analisado aqui será compreendido, então, como agente que, dentro dessas práticas sociais, é constituído por símbolos e elementos e também constitui um processo de significação de uma bacia de diferentes legados simbólicos sociais, históricos e culturais que constituem o imaginário.

Análise de Dandara (2018)

A execução da metodologia utilizada consiste no percurso digital pelo game Dandara (2018), destacando elementos da sua narrativa e estabelecendo diálogos com a figura de Dandara

⁷ A arma do herói, na visão de Durand, constitui um arsenal simbólico de ideias que podem representar diversas coisas. Entre elas a pureza, o poder, o corte ou a ruptura. É um importante elemento nos denominados ‘rituais de separação’. (DURAND, 2012)



e a história e a cultura brasileira, enquadrando, quando possível, alguns aspectos narrativos à teoria do imaginário de Gilbert Durand (2012).

A metodologia analítica, de caráter qualitativo, envolve uma leitura crítica do game a partir de recortes de seus elementos simbólicos e narrativos, buscando traçar paralelos com a história e a teoria e melhor compreender o sincretismo entre personagens, narrativa e imaginário. É com essa perspectiva que traremos a análise de Dandara (2018).

A história de Dandara dos Palmares, como a de muitas heroínas, se encontra à margem da história brasileira: não se conhece bem suas origens, nascimento e passado. Como se sabe, a sociedade brasileira colonial era escravagista: quilombo era, então, a maior forma e mais radical de resistência a esse modelo de sociedade. Os primeiros registros históricos do quilombo dos Palmares são de 1597. O quilombo durou mais de um século e teve cerca de 30.000 habitantes.

Dandara, que aparece sempre ao lado do líder quilombola Zumbi dos Palmares, tem sido uma importante figura histórica e de luta da mulher negra. Lutadora de capoeira, administradora da comunidade quilombola e importante figura na proteção de Palmares.

O jogo se inicia com uma tela preta contendo em seu centro a mensagem: “Suas ações não serão esquecidas”. Somos introduzidos então a um “mundo onde a Criação e Intenção fundiam-se em crescimento e aprendizado”, e “como um tumor” surge, então, a opressão, marcando o fim da harmonia (DANDARA, 2018).

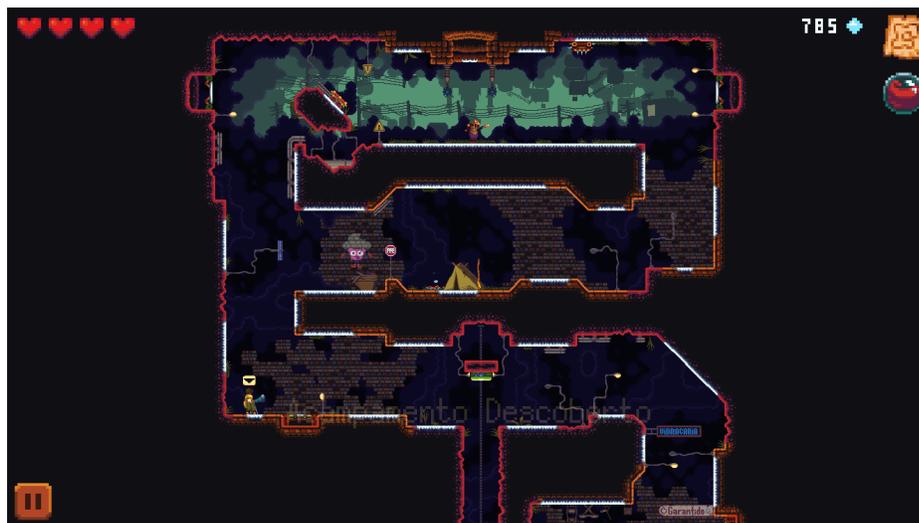
No universo do game todos já nascem com um propósito, e é assim que a protagonista surge: invocada para um cenário denominado o Berço da Criação. O nascimento de Dandara é narrado como o despertar de uma nova esperança. Já com seu destino definido, seu objetivo é dado logo nos primeiros momentos de game: resgatar os oprimidos do esquecimento e lutar por liberdade.

O game, ora com cenários urbanos destruídos ou invadidos pela natureza, ora mais desérticos e tropicais, é distribuído por áreas em que podemos notar diferentes elementos presentes no imaginário brasileiro. Como podemos ver na figura abaixo, uma placa de ‘pare’ e uma caçamba de lixo semelhantes aos presentes em grandes centros urbanos nacionais.



O bolinho grafitado pode ser interpretado como referência aos trabalhos da grafiteira Maria Raquel Bolinho⁸, que pinta áreas abandonadas da cidade de Belo Horizonte, cidade dos criadores de Dandara (2018).

Figura 1 - Placa de parede



Fonte: Dandara, 2018

O game também possui cenários como Trilha dos Palmares, Avenida Belo Horizonte, Mercado Central e o Clube da Esquina⁹, fazendo referência ao movimento musical dos anos 60 surgido em Belo Horizonte e composto por artistas, letristas e compositores como Milton Nascimento, Flávio Venturini, Lô Borges e Beto Guedes.

O mundo de Dandara (2018), denominado sempre como “o Sal” é tomado por duas facções: A Criação e o Exército, composto pelos “Eldarianos”. O Exército pode ser entendido como a força que opera contra o poder criativo, representado especialmente pela classe artística que atua como aliada de Dandara durante o gameplay. A trama principal é construída, então, a partir desse conflito entre a opressão e a criação. Armada com uma flecha da liberdade, a missão da heroína é derrubar o exército liderado por Eldar e reestabelecer o equilíbrio ao Sal, a partir da liberdade.

⁸ Artista espalha 'bolinhos' por centenas de espaços públicos em Belo Horizonte
<https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2018/08/25/artista-espalha-bolinhos-por-centenas-de-espacos-publicos-em-belo-horizonte.ghtml>

⁹ <https://dicionariompb.com.br/clube-da-esquina/dados-artisticos>

Pensando na teoria de Durand, as flechas de Dandara podem ser compreendidas como símbolos ascensionais, sendo eles metáforas axiomáticas, ou seja, quase dedutível a uma interpretação mais espiritual, de elevação. “(...) sobretudo pela sua simulação do raio, a flecha acrescenta símbolos de pureza aos da luz” (DURAND, 2002, p. 134). As flechas de Dandara, lançadas sem um arco, representam seu poder de divindade e purificação.

Na Criação, Dandara tem como aliados personagens como ‘o Escritor’, que deve ser ajudado em seu bloqueio criativo. Na falta de uma nova visão, suas palavras, segundo ele, “Já não tocam mais a alma” (DANDARA, 2018).

Figura 2 - O escritor



Fonte: Dandara, 2018

Tarsila, incorporada aqui por uma versão do Abaporu, teve suas pinturas apagadas e vive escondida em sua casa, contando com Dandara para reacendê-las.

Figura 3 - Retrato de Tarsila



Fonte: Dandara, 2018

‘O musicista’, aqui, é caracterizado como um dos desenvolvedores do game, ou o personagem Thommaz. Cada um deles, ao ser socorrido, entrega a Dandara uma recompensa, desbloqueando novos poderes ou habilidades e possibilitando a descoberta de novas áreas no mapa do jogo.

A opressão, caracterizada como o principal inimigo do game, é personificada em seus chefes (ou vilões). A primeira grande batalha do game é contra a figura de um general (Augustus, o caturro imutável), que desdenha a liberdade e pretende destruir a vila dos artistas e apagar a história, visando um esquecimento através da destruição.

Figura 4 - General Augustus



Fonte: Dandara, 2018

O segundo confronto de Dandara é Bélia, um coração de pedra que, ao ser destruído pelas flechas da heroína, se encontra livre de seu fardo e pode finalmente descansar. O coração passa a exalar o que o game chama de “uma áurea corajosa”, e passar a ser, agora sem o peso de sua forma anterior, composto de carne.

Diferente dos cenários anteriores, em que Dandara navega por florestas e desertos, o cenário que compõe o percurso que nos leva até o terceiro e último chefe do jogo é composto por diversas referências a ambientes corporativos, tecnológicos e ao discurso publicitário.

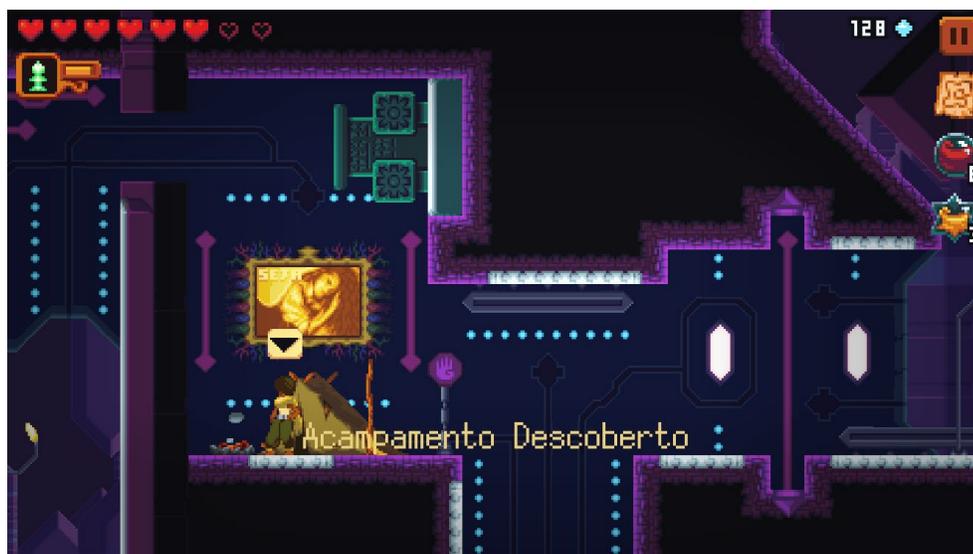
Figura 5 - Bélia, o coração de pedra



Fonte: Dandara, 2018

É possível ver na Figura 6 um pôster de uma mulher de biquíni composto pela palavra ‘Seja’.

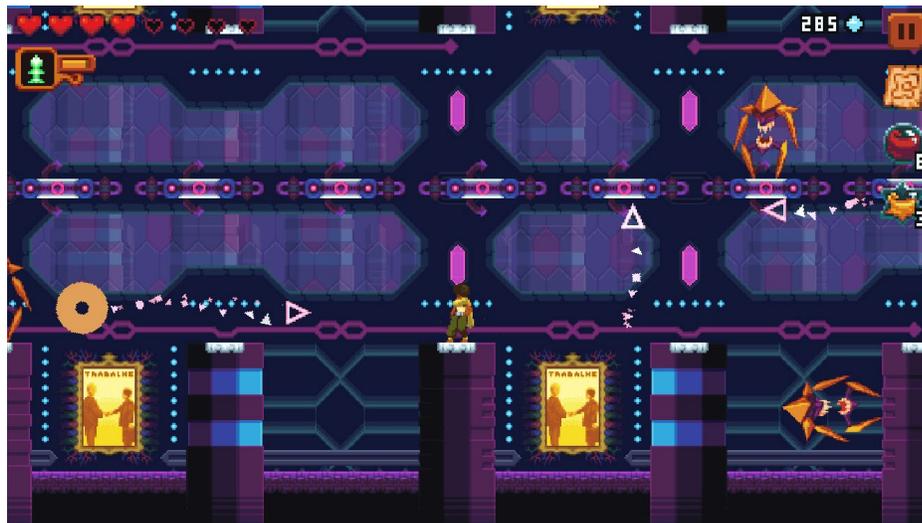
Figura 6 – ‘Seja’



Fonte: Dandara, 2018

Na figura 7, os pôsteres mostram o que parece ser um homem e uma mulher usando roupas sociais e apertando as mãos, como que fazendo um acordo comercial, sobre o imperativo ‘Trabalhe’.

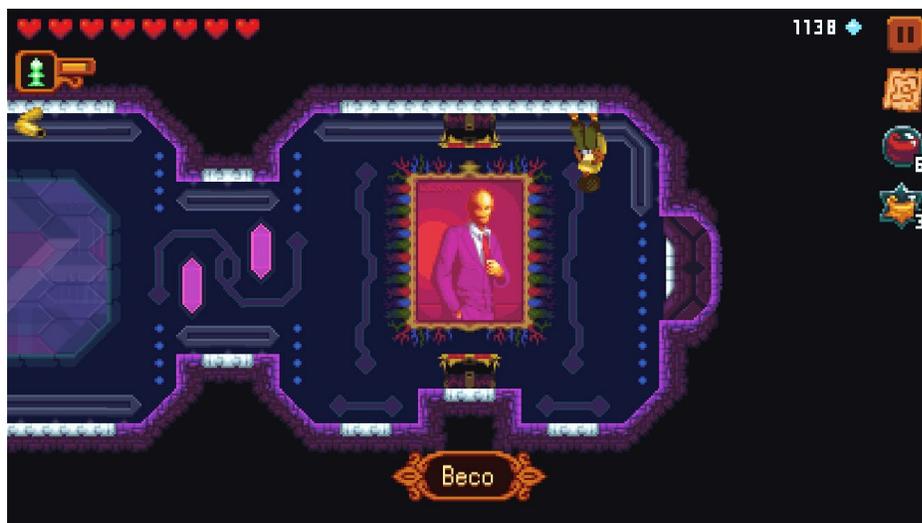
Figura 7 – ‘Trabalhe’



Fonte: Dandara, 2018

Na figura 8 podemos ver no centro da tela a imagem de Eldar, o inimigo final do jogo e líder do exército eldariano usando um terno e gravata.

Figura 8 - Eldar engravatado



Fonte: Dandara, 2018

Por fim, no centro de operações do comando eldariano, Dandara liberta pessoas escravizadas e confronta o terceiro e último chefe do game, Eldar. O vilão aparece de dentro de uma televisão, questionando Dandara: “Você acha que está certa e eu errado? Há! Olhe ao seu redor. Você luta sozinha”¹⁰ (DANDARA, 2018) (Figura 9). O vilão, momentos antes da batalha final, revela seu plano de escravizar o Escritor e fazer ‘ouro’ de suas histórias.

Figura 9 - Um dos confrontos finais do *game*, com Eldar



Fonte: Dandara, 2018

Projéteis simulando pixels são jogados sobre Dandara durante a batalha. Para derrotar o chefe é preciso desviar dos projéteis e lançar as flechas sobre a tela. Após o conflito, o Escritor no final supera seu bloqueio e passa a escrever histórias de liberdade.

Um elemento a se notar que é muito presente em Dandara, como pode se observar tanto em aliados (Figura 3, Tarsila; Figura 2, O Escritor) quanto nos vilões (Figura 4, Augustus; Figura 5, Bélia e Figura 8, Eldar) é o de gigantização.

Essa gigantização etnológica não deixa de fazer lembrar o processo psicológico de amplificação das imagens que acompanha a desrealização esquizofrênica. Muitas vezes, a esquizofrenia assemelha-se, nas suas alucinações, a uma imaginação de transcendência caricaturada. (...) Veremos que essa gigantização mórbida constela rigorosamente com as imagens da luz e com a nitidez anormal das formas. O esquizofrênico está angustiado porque se sente alienado por essa potência

¹⁰ Tradução livre

gigantesca que transmuta todas as suas percepções. Elevação e potência são, de fato, sinônimos (DURAND, 2002, p. 136).

E como em um labirinto, o cenário do game é preenchido no mapa de acordo com as descobertas feitas no mundo de Dandara. A personagem também tem essa missão de recuperação de uma memória que foi apagada através da imaginação, em que se encontram mecânicas de game, design e narrativas que compõem a obra.

Os elementos do game incorporam e representam a opressão generalizada existente na cultura brasileira. Jogam com elementos textuais e narrativos como liberdade *versus* morte, criação *versus* opressão, tempo e espaço. Mescla temas e períodos como o da escravidão da ditadura através do retrato da luta de uma classe artística e social sufocada. Sem se aprofundar muito nas ideias trazidas, a narrativa do game opera através de ideias como a lembrança, o esquecimento, a morte e o despertar.

Apresenta também a cosmovisão de um mundo já em decadência, em ruínas, trazendo elementos de diferentes períodos. É um universo hermético, difícil de captar por completo. A temática também metafísica e espiritual, através de imagens e símbolos artísticos e poéticos, possibilita uma interpretação mais subjetiva, onírica.

O regime diurno se destaca aqui através do “simbolismo simétrico da fuga diante do tempo ou da vitória sobre o destino e sobre a morte”. [...] Nele: “Só existem três soluções possíveis para sobreviver: 1) pegar as armas e destruir o monstro (a morte), 2) criar um universo harmonioso no qual ela não possa entrar 3) ter uma visão cíclica do tempo no qual toda morte é renascimento” (PITTA, 2017, p.29).

O game Dandara (2018) se destaca aqui, principalmente, ao escolher sua protagonista, historicamente uma guerreira que, tanto na história quanto nas narrativas trazidas, escolhe sempre a luta à escravidão.

Ao falarmos, por fim, de Dandara (2018), falamos da luta em um país com uma história, uma opressão generalizada: de classe, de raça e de gênero, o que faz com que a construção da narrativa e dos elementos visuais estejam em sintonia com o tempo presente, em que questões sócio-históricas sobre o passado escravagista brasileiro têm encontrado espaço para reflexões, revisões e atualizações. E, também, em sintonia com um lugar, como observamos na



intertextualidade proposta pelos elementos da cultura brasileira e referências locais (Belo Horizonte).

Considerações finais

A análise de Dandara (2018) traz uma nova ideia de brasilidade através de diferentes elementos que apontam para questões contemporâneas destacadas ao longo do texto.

A história de Dandara dos Palmares, como a de muitas heroínas, se encontra à margem da história brasileira: não se sabe bem suas origens, nascimento e passado, e a partir dessa pesquisa pudemos compreender melhor o papel dos games não somente como parte desse constante processo de busca por uma identidade, mas também de uma emancipação no modo decolonial de fazer.

A análise de produtos culturais contemporâneos com temática nacional é de importância fundamental para melhor compreensão do tempo que se vive e de que formas essas relações sócio-históricas vêm aparecendo através das mídias. Como Tarsila incorporada em seu próprio Abaporu, pudemos ver em Dandara (2018) uma obra que, coligada em elementos de sua própria cultura, traz uma brasilidade interessante de se observar no panorama atual de games. Mistura e estabelece diálogos com movimentos artísticos como a Tropicália dos anos 60, o grafite e as possibilidades dos novos adventos tecnológicos. Cria sua própria forma narrativa e representa um território ainda a ser explorado na esfera cultural nacional.

A ideia de trazer à luz questões históricas, sociais e culturais dentro do *indie* game nacional cria um horizonte de novas possibilidades de entender o papel dessa prática na nossa cultura, possibilitando também novas análises e formas de compreensão de nossas próprias noções de história e identidade.

Do ponto de vista da interseccionalidade e perspectiva feminista brasileira, o game analisado traz à luz nomes e referências que fazem alusão a esse olhar, além da própria figura de uma heroína que é marcada por elementos históricos identitários que a localizam dentro da luta feminista e antirracista. Possibilita assim a construção de uma nova consciência, que é fabricada, antes de mais nada, através do imaginário cultural e popular.

O que Durand (2012) nomeia de gigantização etnológica presente nos vilões de Dandara (2018) representa essa angústia e alienação que marca nosso passado histórico. O gigantismo é a



transmutação de uma certa forma de percepção mas pode, por fim, contar uma história de otimismo: afinal, esses gigantes foram vencidos por Dandara, que reacende a luz de sua Tarsila.

Por fim, pudemos compreender que o game escolhido se encontra no cerne de uma série de debates contemporâneos, passando por questões como a epistemologia e as contribuições das mídias digitais para uma nova rede de saberes, que incluem questões como a identidade, a história, o debate racial e o imaginário cultural brasileiro.

Referências

- ARRAES, Jarid. **As lendas de Dandara**. São Paulo: Editora da Cultura, 2016.
- BARBOSA, Silvia. O poder de Zeferina no Quilombo do Urubu. **identidade!**, v. 7, n. 7, p. 24-30, 2005.
- BHABHA, Homi Kharshedji. **local da cultura**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- BLANCO, Beatriz. Representatividade de gênero no game design: conceitos e problemáticas. In: SBGAMES, 16., 2017. **Anais [...]**. Curitiba – PR. Brazil, 2 a 4 de Novembro, 2017.
- CARNEIRO, Sueli. Mulheres em movimento: contribuições do feminismo negro. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.). **Interseccionalidades: pioneiras do feminismo negro brasileiro**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. p. 271-289.
- DANDARA. Belo Horizonte: **Long Hat House**, 2018. 1 jogo eletrônico.
- DANDARA gameplay AO VIVO com os Desenvolvedores. **YouTube** (123 min), 8 fev. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sAZ0EEzucqM>. Acesso em: 02 fev. 2023.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GALDINO, Renata J.; SILVA, Tarcisio T. Violência contra as mulheres nos games: território de tensões e resistências. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**. v. 23, n. 2, p. 245-258, maio/agosto, 2021.
- GONZALES, Lélia. Racismo e Sexismo na Cultura Brasileira. **Revista Ciências Sociais Hoje**, Anpocs, p. 223-244, 1984,
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.). **Interseccionalidades: pioneiras do feminismo negro brasileiro**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019.



JENKINS, Henry. **Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture.** NYU Press, 2006.

MURRAY, Janet H. The last word on ludology v narratology in game studies. In: INTERNATIONAL DIGRA CONFERENCE, 2005. **Anais [...]**. p. 1-5.

NASCIMENTO, Gabriel. **Racismo Linguístico: os subterrâneos da linguagem e do racismo.** Belo Horizonte: Editora Letramento, 2020.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à Teoria do Imaginário de Gilbert Durand.** Curitiba: Editora CRV. 2ª Edição, 2017.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista.** São Paulo: Cia das Letras, 2019.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** Ministério da Cultura: Brasília, 2018.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. **Revista crítica de ciências sociais**, n. 78, p. 3-46, 2007.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

SRAUY, Sam. Precarity and Why Indie Game Developers Can't Save Us from Racism. **Television & New Media**, v. 20, n. 8, p. 802-812, 2019.

ⁱ Bacharel em Letras e Mestre em Linguagens, Mídia e Arte pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), Campinas, São Paulo, Brasil.

ⁱⁱ Professor pesquisador da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Docente do mestrado em Linguagens, Mídia e Arte. Doutor em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas, com estágio no departamento de Estudos Culturais, Goldsmiths College, Universidade de Londres.

