

MEMÓRIAS DE UM CARNAVAL

---

# CLÓVIS

2021



# SOBRE O JOGO



CLÓVIS

**PLATAFORMA:** PC | WEB

**GÊNERO:** PUZZLE, AVENTURA

**SOFTWARE:** UNITY (2020.3.22F1)

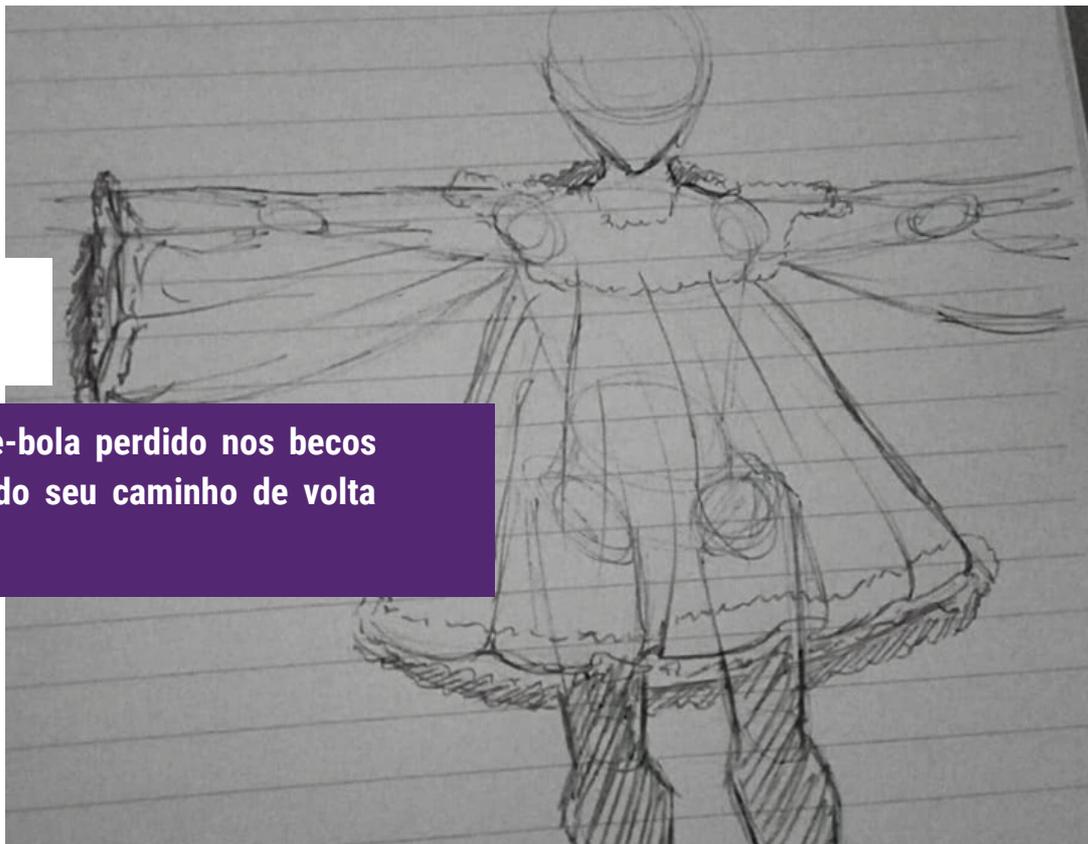
**LINGUAGEM:** C#

**ANO:** 2022



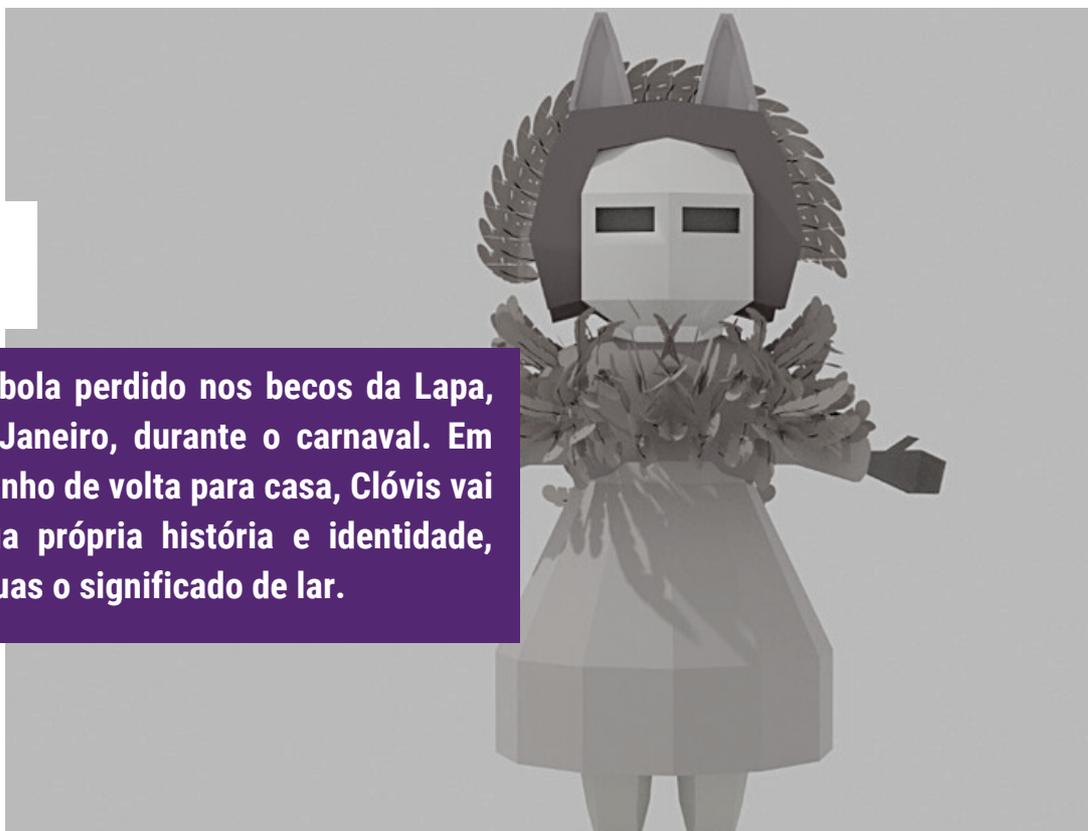
## LOGLINE

Clóvis é um bate-bola perdido nos becos da Lapa, buscando seu caminho de volta para casa.



## SINOPSE

Clóvis é um bate-bola perdido nos becos da Lapa, bairro do Rio de Janeiro, durante o carnaval. Em busca de seu caminho de volta para casa, Clóvis vai de encontro a sua própria história e identidade, descobrindo nas ruas o significado de lar.



## Apresentação

Clóvis é uma pessoa moradora do subúrbio carioca, acorda todos os dias às 5h da manhã para ir trabalhar, incluindo finais de semana. Está chegando o carnaval e espera poder ter uns dias de folga para, finalmente, ter um pouco de diversão com os amigos. Clóvis veste sua roupa de bate-bola, se olha no espelho, sorri, coloca sua máscara.

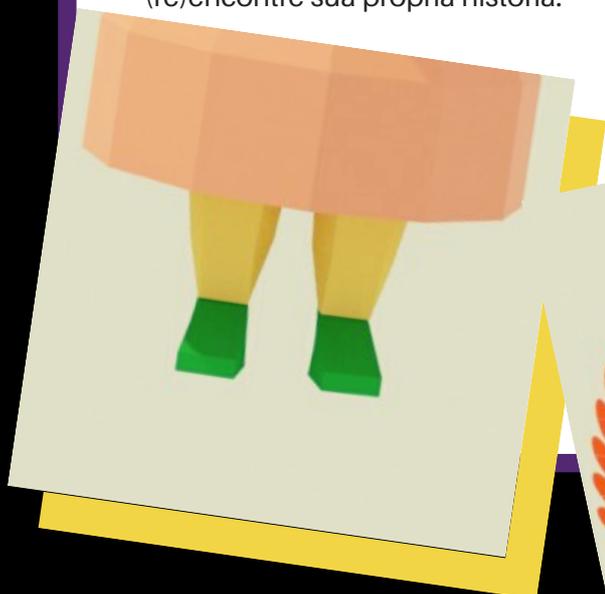


## Resolução

Ao encontrar a saída, Clóvis encontra também sua própria versão criança, que o entrega uma máscara (a mesma que usava quando saía de bate-bola criança). Isso o faz lembrar dos motivos de ter fé na vida, acreditar na felicidade.

## Confrontação

Clóvis está caído, deitado no chão de um beco não tão familiar, vestido de bate-bola. Levanta, começa a andar em busca do caminho de volta pra casa. Durante sua jornada, encontra pessoas e elementos que o apresentam o perigo, a dor, a amizade e companheirismo, fazendo com que se questione, (re)conheça e (re)encontre sua própria história.



# Primeiro Ato

## INÍCIO

Apresentação do beco (mundo comum de Clóvis). Clóvis está caído, deitado no chão de um beco não tão familiar, vestido de bate-bola. Levanta, começa a andar e vê que está perdido de sua turma de bate-bolas, os DJs da UFF.

## INCIDENTE INCITANTE

Em busca do caminho de volta pra casa, Clóvis segue andando e encontra uma pluma vermelha no chão. Tenta encontrar o dono da pluma para pedir ajuda.

## PLOT POINT

No caminho, Clóvis encontra um policial que o aborda violentamente e se inicia um conflito.



# Segundo Ato

## PINCH 1

Por conseguir afastar e distrair o policial com o som de seu bate-bola, Clóvis segue o caminho pra tentar encontrar o dono da pluma, até que conhece Madame Satã. Enquanto conversam, Clóvis descobre um pouco da história do transformista conhecido no Rio de Janeiro, associando às circunstâncias à sua própria trajetória.

## MID POINT

Infelizmente, a ajuda dada por Madame Satã ainda não foi o suficiente para que Clóvis encontrasse a saída. Clóvis segue caminhando e encontra um guardanapo com algumas frases escritas. Pensa, mais uma vez, que talvez tenha alguém por perto e segue em busca.

## PINCH 2

Enquanto caminha, Clóvis encontra um cachorro que começa a atacá-lo. Embora esteja latindo ferozmente, o cachorro fica intimidado pelo forte barulho da bola que Clóvis bate no chão para distanciá-lo. Por conseguir afastar e distrair o cachorro com o som de seu bate-bola, Clóvis segue o caminho pra tentar encontrar o dono do guardanapo.

## PLOT POINT

Assim, encontra Noel Rosa e Wilson Batista, sambistas que estão brigando na rua. Clóvis tenta intervir e conversar, na tentativa de encontrar a saída. Os sambistas respondem de forma automática, sem desistir da briga interna entre os dois, o que faz com que Clóvis apenas se confunda mais.



# Terceiro Ato

## PINCH 3

Depois de tanto caminhar, Clóvis encontra um colar no chão. No caminho, enfrenta ainda um padre que o reprime. Após afastar o conflito com seu bate-bola, Clóvis segue em busca da pessoa dona do colar que carrega.

## CLÍMAX

O caminho o leva a Tia Ciata, alguém que o instrui, o guia e o faz entender um pouco mais sobre si. Clóvis começa, então, a reconhecer na rua como parte de sua vida, de sua história.

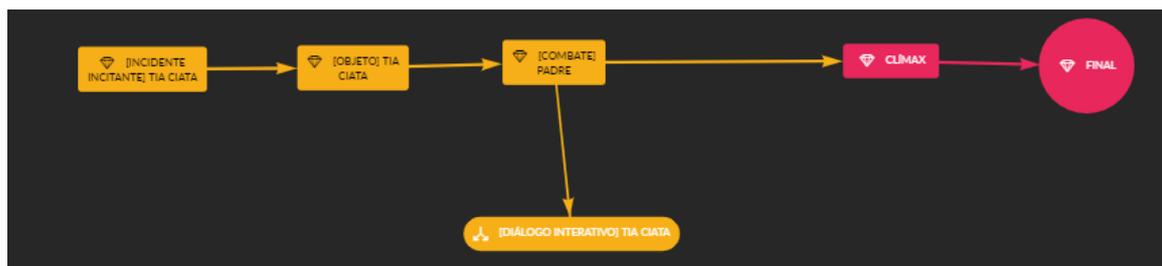
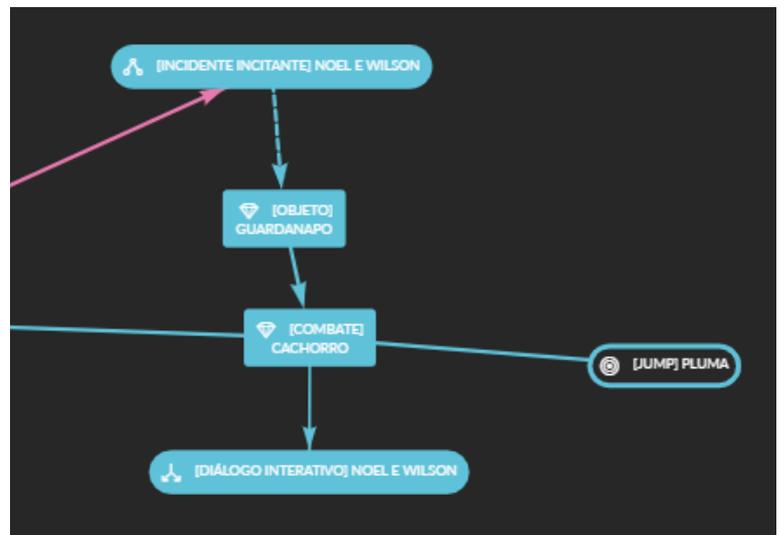
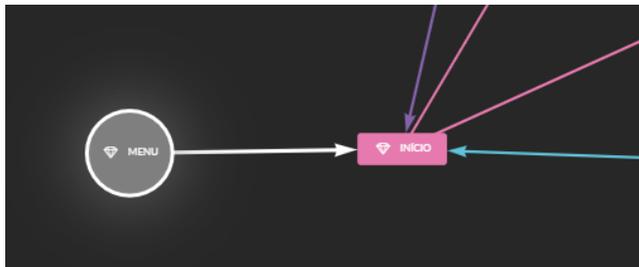
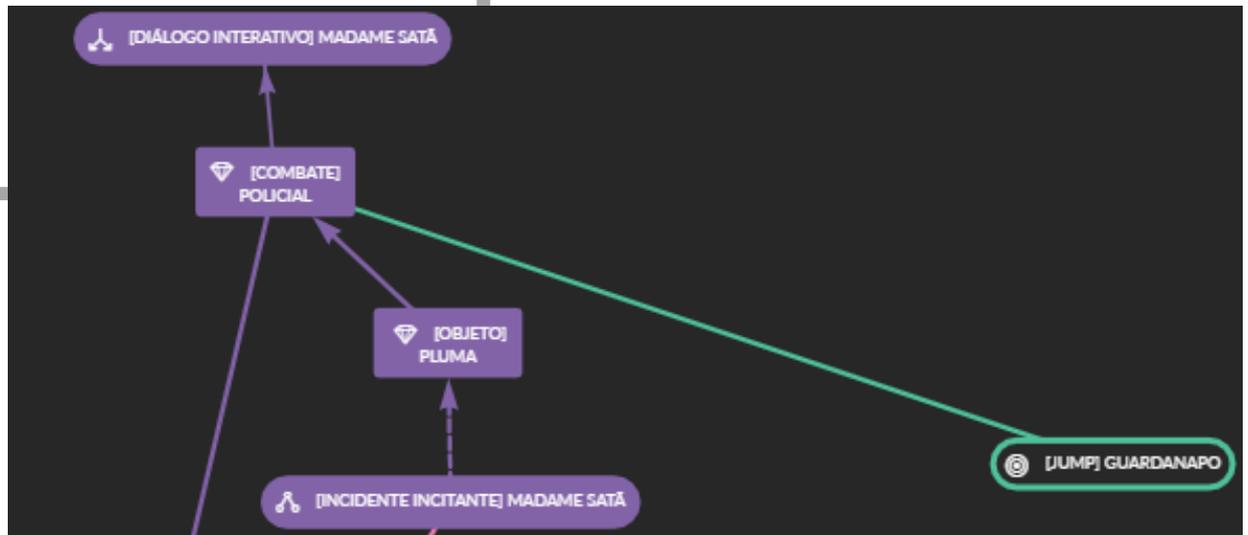
## FINAL

Após conversar com Tia Ciata, Clóvis entende um pouco do que significa seu propósito. Encontra não só a saída dos becos, mas, principalmente, entende que sua casa é em todo lugar. Se vê em uma praça: circularidade, encontro. Suas versões estão todas lá, na rua, não contra ele, mas com ele. Ser bate-bola é ser Tia Ciata, é ser Madame Satã, é ser Noel Rosa, Wilson Batista e mais tantos outros. Ser bate-bola é ser artista, rebelde, malandro, sambista, vadio, companheiro,. É perceber o encontro de versões e verões. Percebem que a rua conta uma história que conecta passado, presente e futuro.

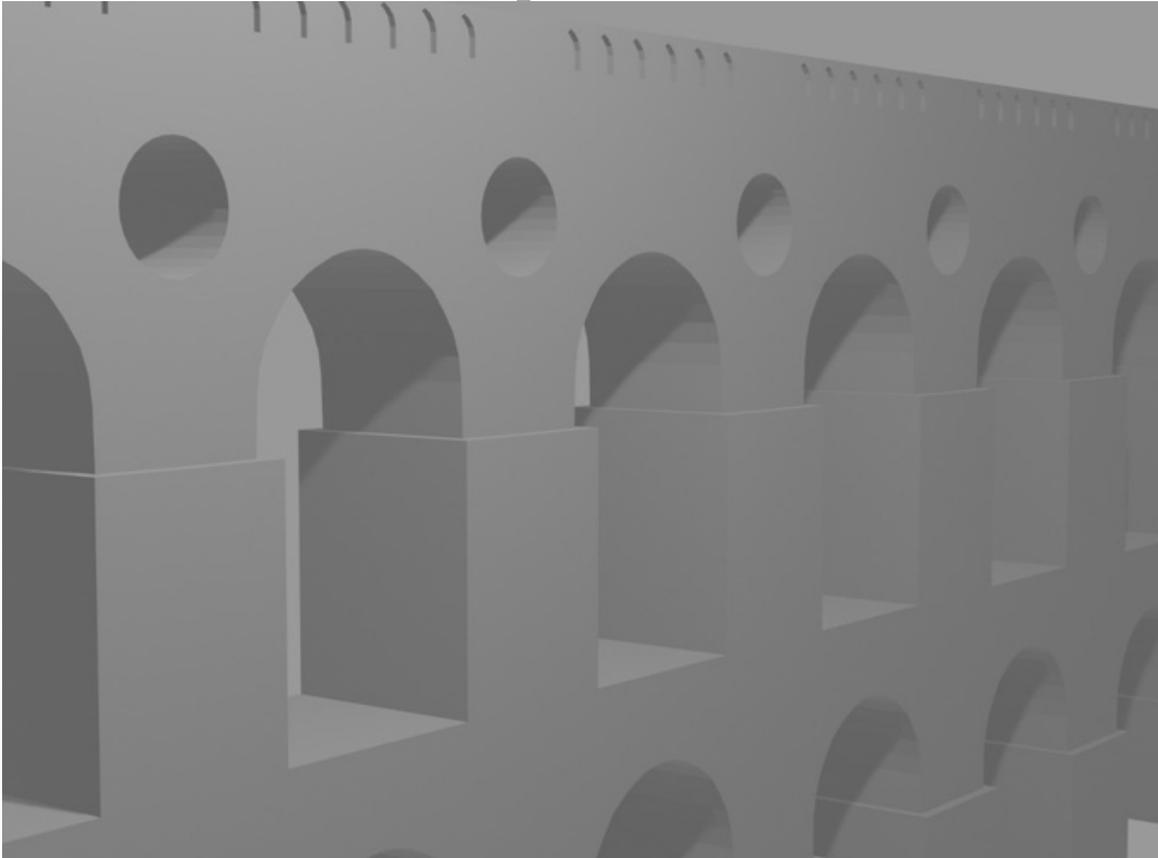




# FASES



# CENÁRIOS



## **ARCOS LAPA**

Os Arcos da Lapa são o cartão-postal do centro da cidade do Rio de Janeiro. É conhecida como a "boemia carioca", justamente por ser um ambiente cheio de bares, restaurantes, sambas e casas noturnas. Existe uma circularidade entre pessoas de todas as idades, gêneros, etnias e personalidades.

## **PRAÇA NA LAPA**

Como uma extensão dos arcos, a praça é a representação de um lugar na cidade do Rio de Janeiro onde muitos grupos se concentram durante o carnaval.

## **BECOS DA LAPA**

Os becos representam um lugar de refúgio, de liberdade. O lugar em que tudo é permitido e nada é permitido, é o lugar da malandragem, do artista e do marginal-(anti)herói.



# CLÓVIS



## CARACTERÍSTICAS

*Fisiológicas:* agênero, pessoa adulta, em torno de seus 30 anos. Veste a roupa clássica de bate-bola, macacões espalhafatosos, muitos panos em volta de seu corpo e máscara no rosto.

*Sociológicas:* pessoa moradora do subúrbio carioca, não se sente bem-vinda em todas as áreas da cidade. Apesar de pouca leitura, a consciência de classe é adquirida através de seu árduo dia-a-dia. Gosta de se divertir entre amigos, embora quase não tenha tempo para isso.

*Psicológicas:* visão de mundo um tanto quanto frustrada, Clóvis se vê como uma pessoa paralisada, angustiada e presa no espaço-tempo. Seu lema é "sobreviver-para-trabalhar-para-sobreviver", tendo o carnaval como seu único momento de diversão no ano.

*Mentira que acredita:* Que o bate-bola é só uma fantasia usada com prazo de validade.

*Verdade que precisa abraçar:* Que o bate-bola é sua essência e sua casa é em todo lugar.

*Desejo do personagem:* Voltar para casa e recomeçar o dia sendo ele mesmo.

*O que ele precisa:* Reconhecer que seu corpo é (p)arte do mundo, assim como a figura do bate-bola.

*Acessórios:* bola, máscara.



# NPC's CULTURAIS



## TIA CIATA

Mulher, negra, baiana, cozinheira e quituteira. A Casa da Tia Ciata ficou conhecida historicamente como "A Pequena África" no Rio de Janeiro. Sua casa, seu terreiro, era lugar de encontro e de festa. Diversos sambistas e artistas frequentavam o ambiente, sendo, às vezes, repreendido pela polícia e pelas autoridades religiosas, por julgamentos racistas e preconceituosos. A Casa da Tia Ciata era o lugar de conexão e, também no carnaval, ponto de passagem obrigatória para todo e qualquer folião na cidade do Rio de Janeiro.

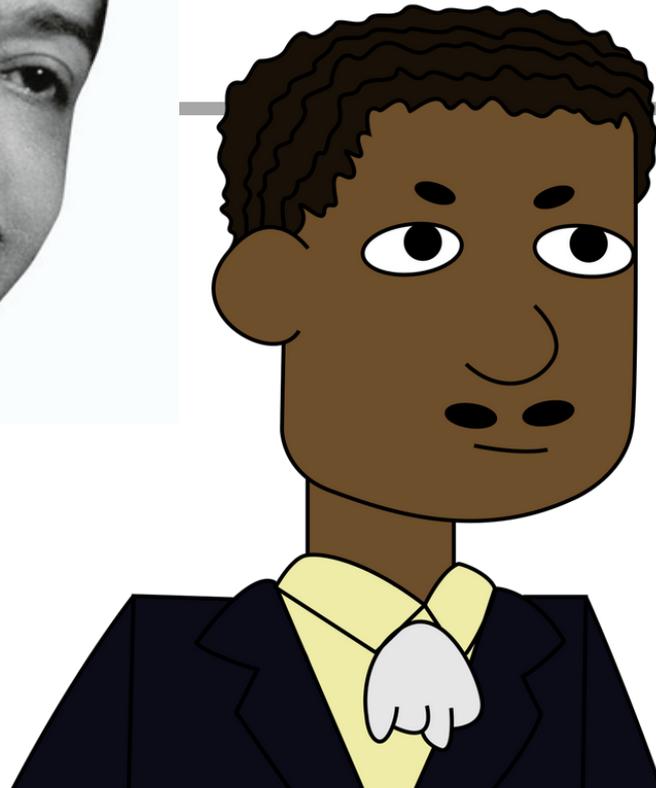
# NPC's CULTURAIS



## MADAME SATÃ

Nascido João Francisco dos Santos, Madame Satã foi uma das maiores e mais complexas figuras do Século XX. Negro, passou infância como escravo. Quando conseguiu fugir para o Rio de Janeiro, trabalhou em diversas funções, tendo destaque como artista de teatro - onde se encontrou. Foi transformista, artista rebelde, assumidamente homossexual, sempre malandro. Um dos maiores expoentes da vida noturna na cidade do Rio de Janeiro, marginal para uns, herói para outros. Embora tenha encontra na arte sua forma de se expressar mais poderosa, Madame Satã jamais abandonou certos comportamentos, sendo preso muitas vezes por agredir e matar quase qualquer pessoa que o irritasse ou ofendesse seus pares. Enorme senso de justiça, sempre injustiçado - cresceu aprendendo a sobreviver na marra.

# NPC's CULTURAIS



## WILSON BATISTA

Negro, morador do subúrbio carioca, um dos maiores sambistas que já passaram pela cidade do Rio de Janeiro. Escreveu canções absolutamente populares como "Lenço no Pescoço", que deu início a polêmica entre ele e Noel Rosa, outro compositor de sambas. A briga entre os sambistas rendeu algumas das músicas mais famosas dos dois compositores. Wilson compôs também os sambas "Conversa Fiada", "Mocinho da Vila" e "Frankenstein da Vila", esta, foi uma ofensa a aparência física de Noel, alimentando a polêmica entre os dois sambistas.

# NPC's CULTURAIS



## NOEL ROSA

Iniciou a vida adulta estudando medicina, desistindo da profissão e tornando-se sambista - malandro, vindo diretamente da Vila de Isabel, apaixonado pelas suas raízes. Nascido de um parto complicado, Noel teve suas feições alteradas desde o nascimento, sendo motivo de ofensa por alguns - incluindo Wilson Batista, rival de composições sambistas que o criticou abertamente em uma composição. Conhecido como Poeta da Vila ou Reis das Letras, Noel foi responsável por alguns dos sambas mais famosos já escritos até a atualidade. Compôs músicas como "Conversa de Botequim", "Fita Amarela", "Com Que Roupa?", "Palpite Infeliz" e ainda "Três Apitos". Algumas destas composições foram parte da grande polêmica entre Noel Rosa e Wilson Batista que, inclusive, dividiam o amor pela mesma pessoa: Ceci.

# COMBATE



## **POLICIAL**

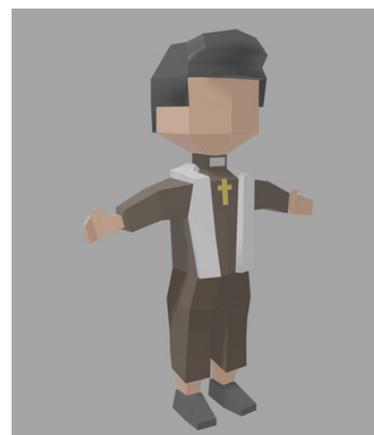
Representa a repressão policial em relação a corpos marginalizados socialmente, alimentando e sustentando esses estereótipos. A polícia no Rio de Janeiro é famosa por "matar antes de perguntar", sendo responsável por diversas chacinas em áreas periféricas. Corpos artistas ou rebeldes que se movimentam livremente pela cidade e não seguem a manutenção social do Estado são continuamente descartados - principalmente os corpos negros, indígenas e trans.

## **PADRE**

Autoridade religiosa que representa uma verdade supostamente absoluta, desconsiderando qualquer conduta e crença diferente da sua. Aliados aos interesses do Estado, o cristianismo, desde a colonização, é responsável por mortes - literais e simbólicas.

## **CACHORRO**

Animal comumente encontrado nas ruas, muitas vezes por abandono. Geralmente estão agitados, devido a fome e sede.



# ELEMENTOS



## OBJETOS E ELEMENTOS DOS CENÁRIOS

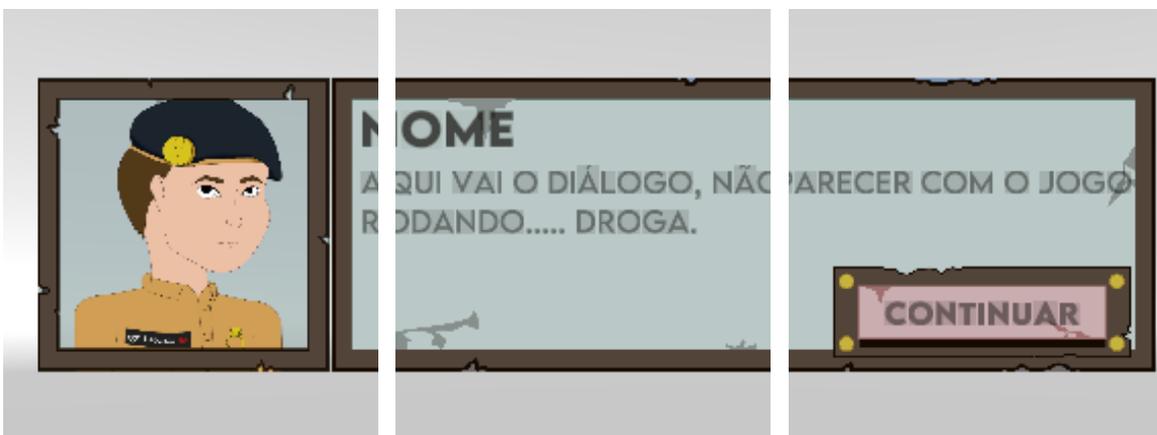
Os cenários foram desenvolvidos a fim de trazer proximidade e identificação dos jogadores com o ambiente exposto: ruas da Lapa, bairro da cidade do Rio de Janeiro. Existem **lixeiros**, **grades**, **banheiros químicos** e **cones** espalhados pelas ruas, assim como nas ruas da Lapa fora da tela do jogo.

A **pluma** que é encontrada nos becos, leva a Madame Satã - o malandro, de fato, usava acessórios como esse.

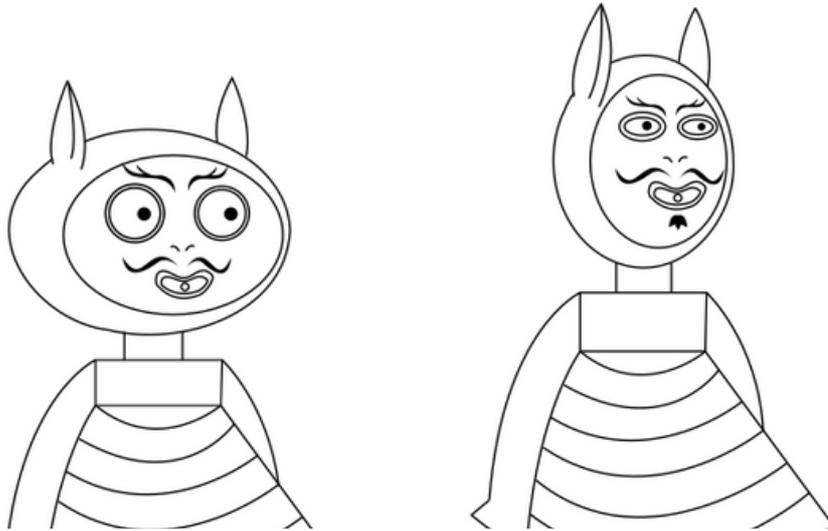
O **guardanapo** que leva aos personagens Noel Rosa e Wilson Batista, representa as disputas que faziam escrevendo sambas na mesa de bar.

Do mesmo modo, o **colar** que conduz o jogador e o personagem ao encontro de Tia Ciata, representa acessórios de sua raiz afro-brasileira, baiana e religiosidade.

Durante a jornada, aparecem **caixas de diálogo** para guiar a narrativa e a comunicação entre os personagens (jogáveis e não-jogáveis).



# BARKS



## PROPOSTA DE BARKS

(respostas visuais ou sonoras ao interagir com objetos ou persoagens)

[BARK] CACHORRO

Sai! Shiu! Sai! Sai cachorro!

[BARK] POLÍCIA

Ei! Eu não tô fazendo nada!

[BARK] PADRE

Que isso? Tá maluco?

[BARK] SAINDO DO BANHEIRO

P\*\*\* que pariu, hein?

[BARK] ESTÁTUA

Que p\*\*\*\* é essa? Eu é que não vou ficar por aqui!

[BARK] ESTÁTUA

Eita, p\*\*\*\*! De novo não...

[BARK] RUA SEM SAÍDA

Só pode ser sacanagem...

[BARK] RUA SEM SAÍDA

Oi Deus, sou eu de novo...

# MECÂNICAS

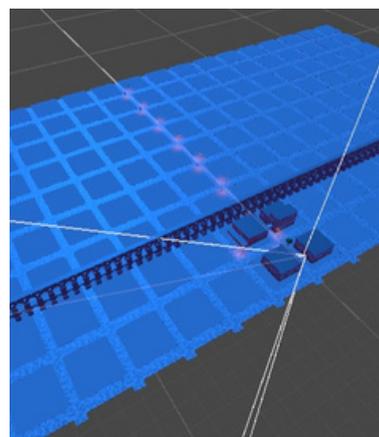
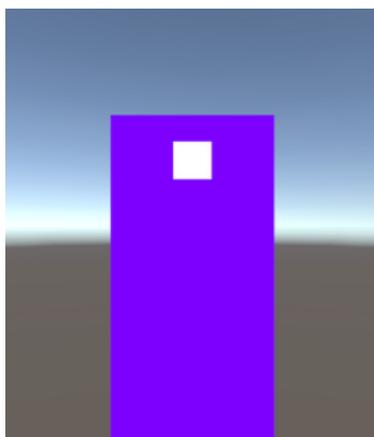
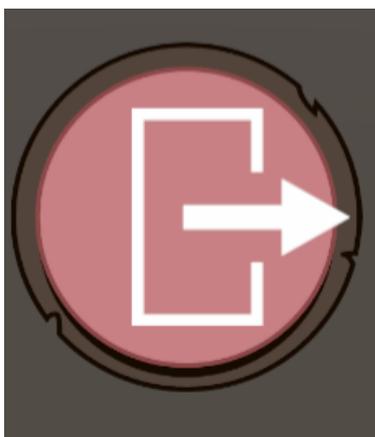


## JOGADOR

O jogador tem a possibilidade de caminhar em oito direções, podendo ainda pegar alguns itens, além de pular e interagir com o cenário, batendo a bola no chão e/ou abrindo caixas de diálogos.

## PUZZLE

Para resolver os puzzles, a mecânica tem caráter rítmico, sendo semelhante à mecânica do game "Guitar Hero". Nessa proposta, o jogador precisa fazer com que as batidas do bate-bola no chão sejam acionadas ao mesmo tempo em que o proposto na tela.



# PALETA



#542773



#121040



#2D3FA6



#26358C



#F2D541



## PALETA DE CORES

A paleta de cores do jogo "Clóvis - Memórias de um Carnaval" tem tons mais frios, pensando em matizes que representam a solidão, a noite e o medo, sem esquecer da sensorialidade mais onírica.

O azul é o tom mais frio, mais "pé no chão". É a cor do céu, mas com esses tons escuros e em ambiente de solidão noturna, a cor transmite a sensação de medo, de insegurança e vertigem. O amarelo, embora seja uma cor um tanto quanto viva, forte e chamativa, também está em escalas mais frias - principalmente quando posto ao lado de outros tons frios como as variações de azul e roxo, influenciando a forma pela qual o jogador enxerga e percebe esta cor. Representa as luzes da cidade, uma luz que só é vista e percebida em conjunto com a noite, com a solidão. O roxo, inclusive, vem pra complementar o ambiente trazendo um tom frio, porém em intersecção com o universo, com o místico, com a magia e com a possibilidade de conectar as experiências.

Essa composição evidencia a própria jornada de Clóvis, personagem que precisa enxergar a luz e o caminho de volta pra casa andando pelos becos e pela escuridão, atravessando seus medos. Em uma jornada onírica, mas não menos real, as cores em Clóvis correspondem com a possibilidade de existência entre diversos espaços e temporalidades.

# SOUND DESIGN

OUÇA A TRILHA DE CLÓVIS



1 \*MENU

2 BASE PRINCIPAL

3 COMBATE

4 \*CARNAVAL

5 LAPA

6 BATE-BOLA

\*Composição original e exclusiva para o jogo.

# SOUND DESIGN

\*YouTube Audio Library

- 01 ANIMAL BARK AND GROWL
- 02 CARNIVAL DE BRAZIL (POR: DOUG MAXWELL)
- 03 DOG GROWLING
- 04 DOG PANTING
- 05 DOG SNARLING
- 06 FUN HOUSE (POR: COYOTE HEARING)
- 07 HANDGUN HANDLING SOUDS1
- 08 HANDGUN HANDLING SOUDS2
- 09 HANDGUN MAGAZINE THROW
- 10 MALE DRAMATIC CRYING
- 11 SILVERWARE ON GLASS, TOAST
- 12 STREET RHAPSODY (POR: DJ FREEDEM)
- 13 UNDER THE RUG (POR: DENSITY & TIME)

# CRÉDITOS

## Programação:

Eperson Mayrink

João Gaidzinski

Johann Daflon

Tamires da Hora

## Artista 3D

Eperson Mayrink

## Artista 2D

Tamires da Hora

## Narrative Design:

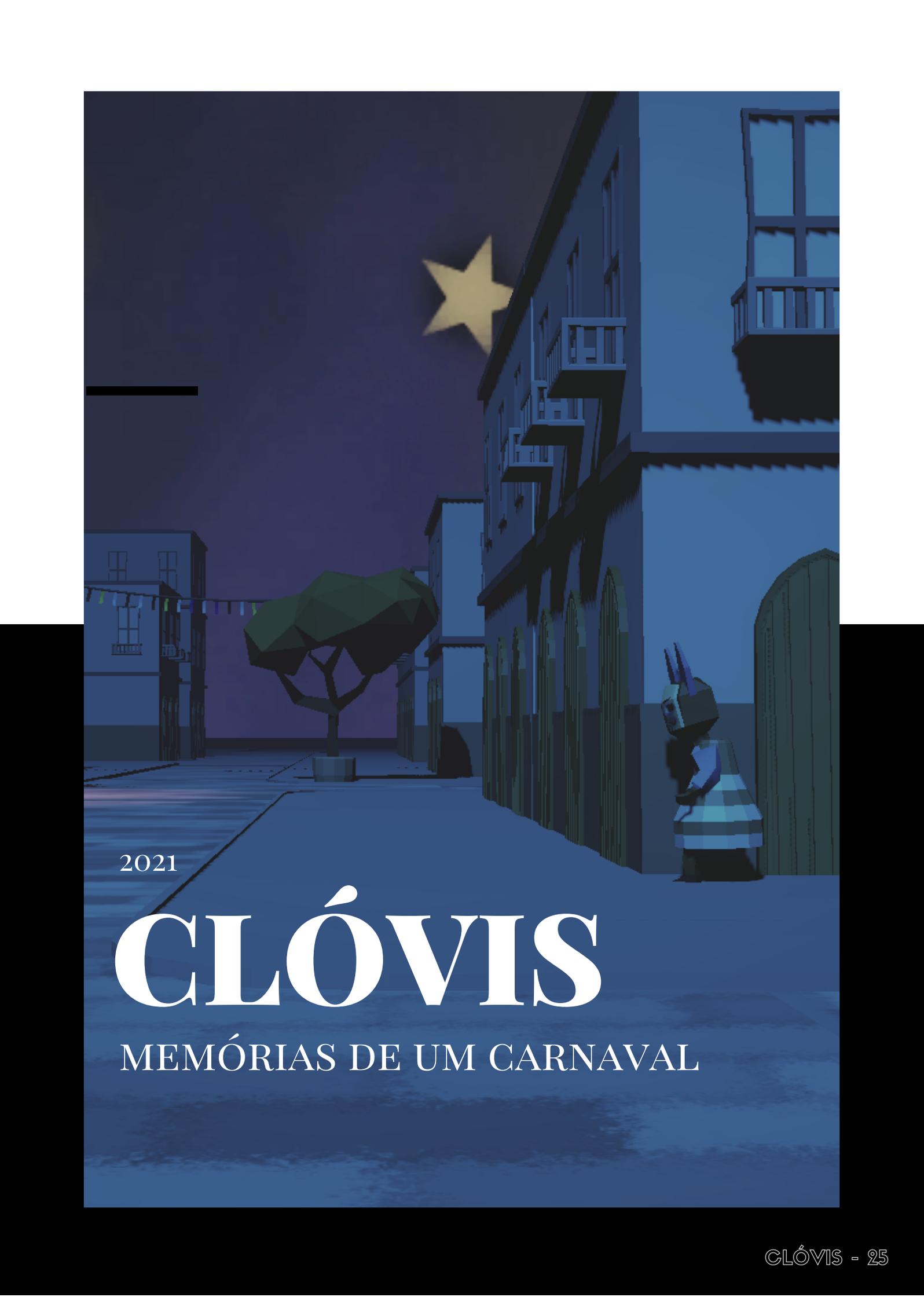
Thays Pantuza

## Sound Design:

Mateus Oliveira Vitorio

# SUPER TEAM





2021

# CLÓVIS

MEMÓRIAS DE UM CARNAVAL



# ZBD

Zumbido Audiovisual





# NAÁRA GAME JAM

Coletivo Rebuliço

MEMÓRIAS DE UM CARNAVAL

---

# CLÓVIS

IDENTIDADES PLURAIS

---

*A equipe DJUFF entende que Clóvis - Memórias de um Carnaval é um jogo interdisciplinar, plural e diverso que, depois de trabalhado, se encaixa e contempla todos os temas propostos na game jam. Desse modo, o texto desenvolvido procura trazer justificativas que promovem maior compreensão da pluralidade de temas envolvidos no jogo.*

MEMÓRIAS DE UM CARNAVAL

# CLÓVIS

IDENTIDADES LOCAIS

---

*Clóvis aborda a questão territorial e local ao trabalhar uma manifestação cultural que acontece específica e exclusivamente no estado do Rio de Janeiro. O fenômeno dos bate-bola, grupo que se fantasia de forma peculiar durante o carnaval, tem origem do subúrbio carioca. A atividade consiste em sair pelas ruas assustando as pessoas com o som das bolas de plástico batendo no chão. O fenômeno se originou a partir da insatisfação do grupo proletariado europeu com seus patrões, fazendo com que os trabalhadores saíssem fantasiados de palhaço batendo as bolas na porta das empresas, manifestando repúdio às condições de trabalho tão insalubres e desrespeitosas. Palhaço, em inglês, é clown - por isso, a apropriação e ressignificação do termo ficou conhecida como Clóvis.*

MEMÓRIAS DE UM CARNAVAL

---

# CLÓVIS

IDENTIDADES CULTURAIS

---

O viés cultural se dá por diversas formas, seja no âmbito tradicional, no sentido de ritos e tradições passadas de geração em geração no subúrbio carioca, quanto na estética artística desenvolvida pelas turmas de bate-bola na cidade do Rio de Janeiro. Os bate-bolas são reconhecidos como manifestação e expressão cultural do subúrbio da cidade, se dividindo em “turmas”, grupos que se reúnem para sair às ruas juntos. Na tradição, há a criação de músicas (uma espécie de marchinha) para o tema-enredo daquele ano, além de haver também disputas entre as fantasias e as criações artísticas de cada turma. Essas atividades envolvem confecções bastante artesanais, costuras e macacões customizados para que cada turma se diferencie nas ruas.

MEMÓRIAS DE UM CARNAVAL

# CLÓVIS

IDENTIDADES SOCIAIS

---

A questão social se apresenta também como ponto motivacional das ações. É o que conecta o âmbito social com o cultural, fazendo com que as ruas sejam o lugar de encontro entre toda a complexidade que existe no Rio de Janeiro. Os bate-bolas surgem de uma insatisfação ao sistema capitalista e a exploração do mercado e da burguesia. Do mesmo modo, a popularidade da atividade no subúrbio evidencia as desigualdades que estão presentes ainda na contemporaneidade.

Os personagens que aparecem no jogo são figuras que protagonizaram histórias culturais, sociais e locais na cidade e no estado do Rio de Janeiro. Madame Satã, negro, subjulgado. Noel Rosa e Wilson Batista, brigando artisticamente por composições de sambas que pudessem chamar mais atenção e escancarar a paixão de cada um com suas raízes locais. Tia Ciata, mulher negra e baiana que transformou o Rio de Janeiro em uma “Pequena África”, permitindo e potencializando uma cultura comumente marginalizada. Importante ressaltar, ainda, que um dos locais que outrora foram a Casa da Tia Ciata não existe mais, justamente por uma política de urbanização (Reforma Pereira Passos) e “higienização” das ruas.

Os becos do centro da cidade foram transformados em ruas e avenidas largas, privilegiando a ação da polícia. Os becos da Lapa são, essencialmente, um lugar social e cultural de resistência: política, econômica, religiosa, geográfica, cultural, e social.

MEMÓRIAS DE UM CARNAVAL

# CLÓVIS

IDENTIDADES PESSOAIS

---

**Integrantes da equipe já vivenciaram a ação dos bate-bolas tanto na cidade do Rio de Janeiro, quanto no interior do estado. A partir de uma relação não só cultural, social e local, existe uma intimidade com o tema a partir de vivências coletivas que fazem parte da memória e do imaginário dos desenvolvedores do jogo. Clóvis é a representação do bate-bola enquanto movimento, enquanto arte, enquanto rebeldia, autonomia e também companheirismo.**

**Tudo isso se manifesta nos integrantes do grupo, tanto individual quanto coletivamente. Todos os integrantes têm voz e vez, colocam suas opiniões e perspectivas, fazendo com que o jogo seja coerente e inclusivo, seja rebelde mas companheiro, seja artístico e também concreto. As autonomias e individualidades puderam ser expressadas, representando um todo repleto de vida, representatividade e identificação.**

Acompanhe!



Equipe DJs da UFF  
Rio de Janeiro - RJ  
2022



D.J.Uff