



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

CECILIA DA FONTE ALVES

CULTURA INDEPENDENTE: conceitos e práticas dos
jogos digitais indies

Recife-PE
2015

CECILIA DA FONTE ALVES

CULTURA INDEPENDENTE: conceitos e práticas dos
jogos digitais indies

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para aprovação do mestrado no Programa de Pós Graduação de Design da UFPE, para a obtenção do grau de mestre. Linha de Pesquisa: Design e Artefatos Digitais. Orientador: Prof. Dr. André M. Neves; Coorientador: Prof. Dr. Gentil Porto Filho.

RECIFE, 2015

Catálogo na fonte
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

A474c Alves, Cecília da Fonte
Cultura independente: conceitos e práticas dos jogos digitais indies /
Cecília da Fonte Alves. – 2015.
148 f.: il., fig.

Orientador: André Menezes Marques das Neves.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro
de Artes e Comunicação. Design, 2016.

Inclui referências e anexos.

1. Comunicação visual. 2. Jogos para computador. 3. Cultura. 4.
Contracultura. 5. Estilo de vida alternativo. 6. Mídia alternativa. I.
Menezes, André Menezes Marques das (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2016-88)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE

Cecilia da Fonte Alves

“Cultura independente: conceitos e práticas dos jogos digitais indies.”

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) candidato(a) **Cecilia da Fonte Alves** APROVADA.

Recife, 26 de janeiro de 2016.

Prof. André Menezes Marques das Neves (UFPE)

Prof. Walter Franklin Marques Correia (UFPE)

Prof. Simone Grace de Barros (UFPE)

Dedico este trabalho a todos aqueles que criam espaços
destinados a experimentações culturais e sociais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor e orientador da pesquisa André Neves, pela confiança depositada em mim e por, ao longo do mestrado, ter me indicado um caminho exploratório no qual a dissertação se concretizava aos poucos e à medida em que novos conhecimentos eram adquiridos.

Ao professor e coorientador Gentil Porto Filho, pelas reflexões provocadas na disciplina “Arte contemporânea”, que instigaram em mim um enorme interesse em estudar mais a fundo as práticas artísticas contraculturais, e pelas sugestões fornecidas no decorrer da pesquisa.

A Felipe Matheus e Fabio Florêncio por terem me ajudado no processo de seleção do mestrado.

A Edson Barrus pelo estímulo ao pensamento crítico e criativo nas sessões do arTTraine.

A Yuri Brusky pela indicação bibliográfica e pela referência no estudo dos zines.

À minha família e amigos, pelo apoio e carinho constantes e pela compreensão nos períodos que estive mais ausente.

E, a Rafael, pelos esclarecimentos e questionamentos gerados em nossas longas conversas sobre a pesquisa, e por todo o companheirismo e amor de sempre.

RESUMO

Nos últimos anos o setor independente de jogos digitais cresceu exponencialmente, recebendo reconhecimento do público, da imprensa e do mercado. Entretanto, a conceituação de games independentes é apresentada na literatura através de um complexo emaranhado de definições que divergem entre si. Esta pesquisa pretende então compreender qual o sentido de independência no contexto de atividades culturais e como ele se traduz no campo de jogos. Para tal, primeiramente será realizado um estudo da cultura independente mais ampla que buscará perceber como se dá sua conceituação, como ela se transforma com o passar dos anos e quais as ideias e práticas que perpetua. Nesse momento, serão observados importantes cenários alternativos (contracultura da déc. de 60 e Punk) assim como a produção de zines, publicações que alimentam as comunidades indies. Esse estudo inicial - que tem o intuito de encontrar as características comuns às manifestações independentes - servirá como base para a análise posterior da produção independente de jogos que tem o objetivo de verificar como os desenvolvedores praticam a independência. A pesquisa indica que o universo de jogos descrito como indie é bastante amplo e heterogêneo, mas que nele, é possível encontrar game designers que compartilham de muitos dos ideais e comportamentos propagados pela cultura independente ao longo do tempo.

Palavras-chave: Independente. Indie. Jogos Digitais. Cultura.

ABSTRACT

In recent years the independent game sector has grown exponentially, gaining recognition from the audience, the press and the market. However, the concept of independent games is presented in the literature through a complex maze of definitions that differ from each other. This research aims to understand then what is the sense behind the independence in cultural activities and how it translates on the game industry. For that, at first, a study about the broad independent culture will be conducted, which will seek to comprehend how its conceptualization is given, how it changes over the years and what ideas and practices are perpetuated by it. At this context, important alternative scenarios will be observed (the counterculture of the sixties and the Punk movement), as well as the production of zines, publications that feed the indie communities. This initial study - which intends to find the common characteristics of the independent manifestations - will serve as a basis for the further analysis of the production of indie games, that will have the purpose of seeing how developers practice independence. This research indicates that the gaming universe described as indie is broad and heterogeneous, but that it carries game designers who share many of the ideals and behaviors spread by the independent culture over time.

Keywords: Independent. Indie. Digital Games. Culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gradiente de independência	17
Figura 2 - Estruturas corporativas e estruturas independentes	22
Figura 3 - Capa do Nevermind	26
Figura 4 - Jovens da contracultura (déc. 60)	30
Figura 5 - Frank O'hara e colegas	33
Figura 6 - Mercado livre dos Diggers	38
Figura 7 - Primeira edição do “ The Rag”	40
Figura 8 - Ramones, 1977	42
Figura 9 - The Clash. Banda e público próximos. 1977	48
Figura 10 - Primeira edição da Sniffin' Glue, 1976	49
Figura 11 - Encarte da “ The Desperate Bycycles” , 1979	51
Figura 12 - Primeira edição do “ The Comet” , 1930	56
Figura 13 - Perzine “ The Ken Chronicles” , 2012	58
Figura 14 - Workshop da Grrl Zines, 2013	61
Figura 15 - Poster do jogo GTA (Grand Theft Auto V)	69
Figura 16 - Hiper realismo no jogo “ Call of duty”	70
Figura 17 - Personagens de Passage	72
Figura 18 - Morning Coffee de Animal Phase	75
Figura 19 - Estilo Pixel Art do jogo Lesbian Spider - Queens of Mars de Anna Anthropy	78
Figura 20 - Gráfico hiper realista do “ indie” game “ Dear Esther” que foi produzido com a ferramenta 3D “ Source”	86
Figura 21 - Encarte do jogo Raster Blaster	88
Figura 22 - Plataforma Steam	91

Figura 23 - Braid de Jonathan Blow	93
Figura 24 - Mattie Brice e Anna Anthropy. 2014	100
Figura 25 - Jogo “Town” de Anna Anthropy. Criado no Twine.	101
Figura 26 - Merritt Kopas em palestra	103
Figura 27 - Nina Freeman	104
Figura 28 - Paolo Pedercini. 2015	105
Figura 29 - Dys4ia	107
Figura 30 - Coming out simulator	109
Figura 31 - How do you do it	110
Figura 32 - Mainichi	111
Figura 33 - Hugpux simulator	113
Figura 34 - Every day the same dream	114
Figura 35 - Workshop promovido pela Code Liberation Foundation. 2014	120

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	CULTURA INDEPENDENTE	14
2.1	Definições	14
2.2	Terminologias	18
2.3	Transformações	20
2.4	Cenários	28
2.4.1	Contracultura da década de 60	28
2.4.2	Punk	41
2.5	Veículos de comunicação: zines	54
2.6	Ideias e práticas	65
3	JOGOS DIGITAIS INDEPENDENTES	68
3.1	Definições	68
3.1.1	Jogos mainstream ou AAA	69
3.1.2	Jogos independentes	71
3.1.3	Contrapontos	78
3.2	Transformações	86
4	ANÁLISES	96
4.1	Aspectos metodológicos	96
4.2	Desenvolvedores independentes de jogos: ideias e práticas	98
4.3	Conclusões	121
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	124
	REFERÊNCIAS	131
	ANEXOS	141-149

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objeto a cena independente dos jogos digitais que, nos últimos anos, cresceu de maneira significativa conquistando a atenção do público, da imprensa e da grande indústria. Entre os fatores que contribuíram com a expansão desse segmento, temos o avanço da tecnologia que possibilitou o surgimento de métodos de distribuição online, de ferramentas gratuitas de desenvolvimento e das plataformas digitais de crowdfunding, que favoreceram a produção e distribuição de games e de outras atividades culturais sem a necessidade de contratos empresariais. Ou seja, hoje existem inúmeros recursos para aqueles que querem **desenvolver e publicar o seu próprio game**, sejam eles profissionais ou amadores.

Mas o que, exatamente, são jogos independentes ou indies? A conceituação dessas produções aparece na literatura através de variadas definições. Se pensarmos no sentido mais básico do termo, iremos considerar um game independente aquele que foi produzido e distribuído de maneira autônoma, isto é, financiado com bens próprios ou aquele que não conta com a assistência ou suporte financeiro de uma empresa publicadora¹ como sublinha Oxford. Entretanto, como afirma Hoogendorn (2014, p.2), as classificações de jogos indies abrangem muito mais do que a ausência ou existência de um publicador. Elas podem incluir ou não aspectos estéticos, culturais e sociais e por vezes apresentar interpretações divergentes, pois a própria independência financeira é por muitos desconsiderada. Afinal, “traçar uma definição razoável do que seriam os indie games não é tarefa das mais fáceis” (FERREIRA, 2014, p. 6).

Dentre alguns fatores que problematizam o significado de independência na área de jogos destaca-se a recente aproximação da indústria **mainstream** que - representada por diversas empresas, entre elas a Sony e a Microsoft - ao perceber o potencial criativo e financeiro dos desenvolvedores indies ofereceu, através das suas plataformas de distribuição digital, inúmeras oportunidades de publicação para muitos deles além de contratos para futuras produções. Essa aproximação indie-mainstream, na qual criadores independentes se aliam ao ambiente corporativo, gera discordâncias a respeito de suas classificações como tal. Pois, verifica-se que alguns continuam considerando esses indivíduos como indies, porque para eles suas produções ainda possuiriam certas

¹ Uma empresa publicadora é aquela que distribui jogos que ela mesma desenvolveu ou que foram produzidos por outro desenvolvedor. Entre algumas de suas funções está a comercialização do game e sua publicidade. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_publisher>. Acesso em jul. 2015.

características ligadas à identidade independente, enquanto que outros permanecem levando em conta se os criadores têm autonomia financeira e criativa. Aliás para muitos os títulos independentes só podem ser compreendidos se forem contrapostos àqueles desenvolvidos pelas grandes empresas, ou seja, indie e *mainstream* como significados opostos.

Destaca-se ainda que as variações nas qualificações de independência podem ser observadas nos próprios regulamentos dos festivais destinados à cena indie de jogos. O “Montreal Independent Games Festival”, por exemplo, considera que o conceito de indie está ligado apenas a aspectos produtivos: “Se a sua equipe de desenvolvimento é composta por menos de 30 pessoas e você é financeiramente independente então você atende aos nossos critérios” (MIGF, 2015). Enquanto que o Indiecade, evento norte-americano, além de incluir as motivações dos desenvolvedores em sua interpretação de independência, flexibiliza questões ligadas à autonomia financeira - por considerar elegíveis títulos que possuem o apoio de investidores privados, assim como os que são realizados por empresas que também produzem jogos *mainstream* (contanto que não tenham fins comerciais):

Jogos independentes são jogos que vêm do coração, que seguem uma visão criativa, ao invés de um lucro mercadológico. Desenvolvedores independentes não são de propriedade ou têm dívida com forças externas. Isso significa que eles geralmente têm orçamentos menores do que os jogos *mainstream*, mas eles também têm a liberdade para inovar e para ampliar as nossas concepções a respeito de jogos e público. Eles podem ser uma pessoa ou grandes equipes. (...) Jogos independentes podem ser financiados internamente, por crowdfunding, por um estúdio que produz jogos *mainstream*, por uma parceria com uma universidade, escola ou instituição sem fins lucrativos, por doações ou investidores privados, ou não financiado! (INDIECADE, 2015).

Diante desses e de outros fatores que tornam a conceituação de independência ainda mais complexa e que, acredita-se, dificultam a compreensão dos valores, motivações, ideologias e características que envolvem o universo indie de jogos, esta pesquisa tem o objetivo de elucidar o sentido de independência cultural e observar como ele se traduz tanto nos conceitos como nas práticas desse setor.

Com esta finalidade, realizaremos no segundo capítulo, um estudo da cultura independente mais ampla cujo objetivo é embasar a posterior apreciação do setor indie de jogos, que será analisado como parte desse cenário mais abrangente. Assim, inicialmente, observaremos como a conceituação de independência cultural é apresentada, quando serão destacadas as características mais comuns que aparecem nas

definições de práticas independentes, assim como algumas das divergências existentes entre elas. A origem e popularização da palavra “independente” e de sua abreviação “indie”, no contexto de produções cinematográficas, musicais, entre outras, também serão abordadas nessa seção.

Ainda no capítulo 2 será visto como as manifestações intituladas de independentes se transformam com o passar do tempo e como esses processos de reconfiguração se relacionam com a periódica aproximação da grande indústria que, como veremos adiante, aconteceu sucessivas vezes ao longo da história fragilizando os movimentos independentes que, entretanto, ciclicamente se renovaram.

Também nessa seção, buscaremos encontrar os valores e práticas que as manifestações de caráter independente perpetuam com o passar dos anos, com o intuito de nos aproximarmos do sentido de independência no contexto cultural. Com este fim, nos voltaremos para o estudo da contracultura da década de 60 e do movimento Punk, fenômenos representativos que geraram diversas atividades de cunho alternativo e que até hoje continuam estimulando expressões culturais mais autônomas em relação às estruturas *mainstream*. Além disto, analisaremos a produção de zines veículos de comunicação independentes de grande importância para as comunidades indies. O estudo - que terá como foco as motivações, ideais e comportamentos dos manifestantes e as características de suas produções - traçará as similaridades existentes entre os três cenários, que posteriormente, fundamentarão a análise da produção indie de games. Ressalta-se que as três temáticas serão observadas fundamentalmente no contexto dos Estados Unidos e, no caso do movimento Punk, também sob a versão inglesa.

Já o terceiro e quarto capítulos - que se basearão no que foi visto nas seções anteriores - terão o cenário indie de jogos como objeto de estudo. No primeiro deles objetiva-se revisar as conceituações de independência na área de games, ao mesmo tempo em que pretende-se esclarecer as suas transformações nas últimas décadas. Deste modo, serão destacadas as conceituações mais comuns de jogos independentes, os contrapontos e problemáticas que as envolvem, assim como serão narrados o exponencial crescimento da produção indie de jogos no séc. XXI e o recente processo de aproximação das grandes empresas.

Nesse contexto, comenta-se sobre a chamada “revolução indie” de games que teria iniciado a partir de 2008, sendo representada por títulos experimentais e singulares que estariam fugindo das características do setor comercial e sendo apontados como

formadores de um movimento. Entre eles estariam os jogos Minecraft, Braid e Super Meat Boy que foram produzidos de maneira autônoma e geraram receitas altíssimas alcançando um enorme sucesso na indústria comercial. Contudo, como será pontuado, esses títulos foram publicados através das plataformas de console das corporações **mainstream** como a Playstation Network (Sony) e a Xbox Live Arcade (Microsoft), o que problematiza o status deles de indies ou revolucionários, e a compreensão dos valores empregados em suas produções.

No quarto capítulo, iremos analisar os trabalhos e pensamentos de seis desenvolvedores de jogos da atualidade, que são apontados como indies, tendo como embasamento as características comuns às práticas independentes reunidas no capítulo 2. São eles: Paolo Pedercini, Anna Anthropy, Meritt Kopas, Nina Freeman, Nicky Case e Mattie Brice. Esses indivíduos foram escolhidos pelo fato de parecerem representar uma cena mais resistente do setor independente, se compararmos os mesmos àqueles que possuem relações mais estreitas com as grandes empresas. Pontua-se que a fim de demilitar espacialmente a pesquisa, a maioria deles é residente dos Estados Unidos, país bastante representativo na área de jogos. As análises – que discutirão sobre as motivações desses sujeitos, seus valores, como criam e distribuem seus jogos, as características de suas produções, entre outros fatores - apresentarão a todo momento depoimentos dos próprios profissionais. Posteriormente, traremos as conclusões de tais análises, nas quais comentaremos as semelhanças existentes entre esses indivíduos e os manifestantes estudados no segundo capítulo. Os aspectos metodológicos que nortearam a realização deste trabalho também serão explicitados nessa seção - na qual as suas etapas, as estratégias e motivações para a escolha dos desenvolvedores analisados - serão esclarecidas.

Nas considerações finais, serão apresentadas as conclusões do trabalho, as contribuições do mesmo para a comunidade científica, suas limitações e possíveis desdobramentos e, nos anexos, apresentaremos alguns impressos digitalizados, como folders e páginas de zines, a fim de ilustrar alguns traços das conclusões expostas no capítulo 4.

Dada a importância crescente da cena independente dos games, nos últimos anos, espera-se trazer contribuições para uma melhor compreensão do universo que a cerca, e da relação indie-**mainstream** em tal contexto, temáticas que ainda começam a ser exploradas no ambiente acadêmico.

2 CULTURA INDEPENDENTE

2.1 Definições

O significado de “independente” é comumente relacionado ao sentido de autonomia ou como define o dicionário Lexico, à qualidade de ser livre, de não depender de ninguém. E, quando associado à filmes, jogos, bandas, dentre outras práticas culturais, esse termo também assume um caráter de liberdade financeira, ou seja, um filme independente seria aquele desenvolvido de maneira autônoma, financiado com bens próprios e sem restrições contratuais. Entretanto, as classificações de práticas independentes abrangem muito mais do que apenas fatores econômicos e produtivos.

Por vezes, criadores independentes são descritos como contrários ao **mainstream** - sendo compreendidos pela sua atitude antagônica frente ao modelo de produção e distribuição da indústria comercial e aos valores que ela representa. O termo “**mainstream**”, que se traduz para o português como “principal corrente”, está associado à cultura dominante e à produção de massa. Refere-se a um meio ou um conteúdo que é popular, que tem apelo comercial e está inserido na lógica capitalista e interligado aos grandes meios de comunicação. No sentido de oposição ao **mainstream**, o significado de independência se aproxima das conceituações dos termos “alternativo”, “**underground**” e “subcultura”, que, comumente, são caracterizados pelas suas posturas políticas de rejeição e rompimento com o status quo dominante.

No contexto de antagonismo à indústria **mainstream**, menciona-se que produções independentes são desenvolvidas por apenas uma pessoa ou pequenas equipes que ao realizarem atividades de maneira mais livre, sem restrições contratuais, produzem de forma autoral, experimental e inovadora. Ao descrever a diferença existente entre filmes realizados por um criador ou pequenas equipes, e pelos grandes estúdios do chamado cinema hollywoodiano, Ortner (2012, p. 6, 9) comenta o perfil autoral das produções independentes:

Cineastas independentes são encorajados e livres para criarem filmes pessoais, nos quais contam as histórias que desejam contar e da maneira que querem contar. (...) Do ponto de vista do mundo indie, filmes independentes são feitos a partir da paixão, através do comprometimento pessoal e intenso do criador de contar uma história particular de uma maneira particular. Paixão é o oposto de sensibilidade comercial; o calor da paixão é o oposto da frieza do dinheiro. A

paixão também é o oposto de uma sensibilidade mecânica de fazer filme; um filme independente é aquele que emerge da visão pessoal do seu criador em vez das fórmulas, franquias e dos carimbos mecânicos e "pré-fabricados" dos filmes de Hollywood (ORTNER, 2012, p. 6, 9).

Similarmente, Oakes (2009, p.15), ao citar o depoimento de uma jovem chamada Carey que trabalha com música de maneira autônoma, acaba ressaltando o caráter experimental de práticas independentes em comparação àquelas desenvolvidas na cena comercial:

Eu me sinto atraída pela imprevisibilidade da cultura independente, enquanto que a *mainstream*, no contrário, nunca irá me surpreender porque nela cria-se buscando agradar o máximo de pessoas que se pode para obter lucro. A cultura independente está menos preocupada com o que vai ser atrativo para a maioria das pessoas, então os seus artistas são livres para fazer a arte que eles gostam de fazer (Depoimento de Carey em OAKES, 2009, p. 15, grifo da autora).

Esse experimentalismo da cultura independente, comentado por Carey, também é comumente associado ao perfil inovador de muitas das produções desse setor, como afirma Thomas Arundel, criador de jogos indies:

Estúdios de grande porte normalmente são responsáveis por inovações técnicas, mas são os estúdios independentes que ampliam os horizontes das inovações criativas (INDIE GAMES, tradução da autora).

Entretanto, não são apenas esses fatores mencionados até então que definem as manifestações culturais independentes. Na literatura existem inúmeras conceituações que podem ou não incluir as características discutidas, descrevê-las em menor, maior grau ou contraditoriamente, dependendo da interpretação de cada autor. Pode-se ainda encontrar mais variáveis nas classificações de independência como aquelas que se voltam apenas às questões estéticas das produções, como veremos adiante.

As variações no que se intitula de produção independente são encontradas em associação a inúmeras características. A quantidade de pessoas envolvidas nessas atividades, por exemplo, pode gerar opiniões diferentes. No caso de jogos, alguns informam que os games indie devem ser realizados por uma pessoa ou pequenos grupos para serem classificados como tal, outros flexibilizam o número de envolvidos, como Jmatula: “Desenvolvedores indie podem ser duas pessoas em um apartamento ou um estúdio com centenas de funcionários” (JMATULA, 2013).

Percebe-se, contudo, que a problemática que cerca a conceituação de independência ganha proporções ainda maiores quando a indústria mainstream e a mídia se aproximam do setor independente buscando capturar e extrair valor do mesmo. Nesse processo, que será observado com mais detalhes posteriormente, os meios de comunicação por vezes reduzem as manifestações independentes a símbolos e modismos, enquanto as grandes empresas fazem propostas contratuais a muitos dos desenvolvedores indies que acabam assinando acordos com as mesmas. A partir daí, frente às mais diversas relações de dependência em relação ao mainstream, ampliam-se ainda mais as divergências no que se considera por independência cultural e as maneiras de abordar o tema. Alguns continuam buscando observar, em suas definições de independência, se os criadores possuem autonomia financeira, outros podem, por exemplo, dividir a cena independente em duas. No caso da área de jogos, como observaremos melhor no segundo capítulo, De Jong comenta essa distinção:

É útil fazer uma separação entre os desenvolvedores independentes e semi-independentes, os primeiros indicando aqueles que permanecem totalmente autônomos, do desenvolvimento até a entrega do produto final, enquanto o último indica os desenvolvedores que procuram uma empresa publicadora para inserir o jogo no mercado, uma vez que ele esteja pronto. (DE JONG, 2013, p. 8, 9).

Há também aqueles que flexibilizam o sentido de independência ao apontar como independentes aqueles que possuiriam as características da “identidade indie” mesmo que tenham contratos assinados com as grandes empresas. Essa identidade indie normalmente é caracterizada pelo perfil estético das produções e, nesse sentido, uma banda pode ser qualificada como independente mesmo tendo o apoio financeiro de uma grande gravadora. É importante destacar que usualmente é a palavra indie que surge como essa mistificação da palavra “independência” (NEWMAN, 2011). Esse termo é frequentemente utilizado com conotações comerciais e também aparece como gênero ou categoria. O “indie rock”, por exemplo, é apresentado no wikipedia e em outros sites², como um gênero musical (WIKIPEDIA). Percebe-se que nesse sentido são as qualidades estéticas que prevalecem nas classificações de bandas desse gênero, independente da sua afinidade com a grande indústria³.

² Disponível em: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Indie+band&defid=2127108>>, <<http://www.albumoftheyear.org/genre/1-indie-rock/0>>. Acesso em 5 mar. 2015.

³ Em seu estudo sobre música independente, Tarassi (2011, p. 78) argumenta que o termo indie começou a ser utilizado como um gênero justamente quando as corporações perceberam o potencial da música independente e acabaram por incorporá-la ao setor mainstream. Se referindo à cena britânica, ela afirma

Ainda cabe ressaltar que o fato do termo “independente” ser apontado, por vezes, como antagônico ou oposto a “mainstream” é outro aspecto que pode gerar questionamentos. Pois, como veremos mais adiante, os manifestantes independentes contam com o auxílio das ferramentas tecnológicas disponibilizadas pela grande indústria para criar e distribuir suas produções. Ou seja, mesmo que esses indivíduos trabalhem de maneira mais autônoma do que aqueles que estão inseridos no setor **mainstream**, eles ainda dependem de muitos fatores para a realização de seus trabalhos. Nesse sentido, as palavras “oposição” e “antagonismo” não parecem sustentar a relação existente entre os universos independentes e **mainstream**.

Diante de toda a problemática que cerca a conceituação de independência cultural, Pedercini propõe uma maneira de lidar com esse tema. O autor explica que considera o termo indie como um gradiente infinito (figura 1), no qual há inúmeros graus de dependência em relação ao capital. Ele argumenta também que não existe independência absoluta, já que o modelo de produção da atualidade apresenta dependências diversas como aquelas tecnológicas e infra-estruturais: “Você está entrelaçado numa teia de poder, privilégio, exploração e dependência” (PERDECINI, 2012).

Figura 1 - Gradiente (projetado para o infinito em todos os lados)



Fonte: PERDECINI, 2012

Buscando enfatizar a complexidade desse tema, ele reflete por exemplo sobre quem seria o desenvolvedor de games mais independente do mundo:

que a definição de independência começou a se fundamentar no estilo musical de determinada banda no lugar de considerar a sua relação com as grandes empresas.

Seria uma mulher negra africana que faz jogos open-source⁴ para a sua comunidade local? Jogos que funcionam em dispositivos solares os quais ela projetou a partir do nada?. Talvez. Talvez possamos encontrar alguém ainda mais independente (PERDERCINI, 2012).

Desta forma, o autor propõe que a independência seja enxergada como uma utopia:

(A utopia) encoraja você a ter um engajamento tático constante com o status quo. Ela impulsiona você a romper continuamente com as forças e as entidades que nos fazem infelizes e acabam com o mundo. Quando você a alcançar ela já terá se movido adiante. E é assim que eu gosto de pensar sobre a independência em jogos e na cultura. Não é um status, mas uma direção a seguir. (...) O que devemos fazer é conspirar sobre como podemos ser mais autônomos. Sobre como podemos avançar mais um passo em direção à independência (PEDERCINI, 2012).

Acredita-se que essa visão de Pedercini - que compreende o universo indie como um ambiente heterogêneo, ao mesmo tempo em que considera a independência no contexto cultural não como um estado mas como algo a ser alcançado – ao oferecer uma perspectiva global dos setores de criação intitulados de independentes, proporciona ferramentas para lidarmos com a complexidade que envolve definir tais práticas.

Pontua-se, que por acreditarmos que as conotações “independente” e “indie” estão em constante mutação, não temos a intenção de fornecer uma precisa conceituação das mesmas no decorrer da pesquisa. No entanto, como já se sabe, buscaremos nos aproximar da essência de independência ao observar as ideias e práticas que se repetem em cenários chamados de independentes. E, para tal, informamos que ao longo de todo o trabalho, utilizaremos ambos os termos (indie e independente) para nos referirmos às manifestações culturais que são descritas como tal e para tratarmos, de uma maneira geral, de atividades ou artefatos realizados e distribuídos sem o apoio direto de corporações, mesmo que eles se apresentem como frutos de diferentes graus de dependência em relação ao capital.

2.2 Terminologias

A origem e popularização da palavra independente e de sua abreviação “indie”,

⁴ A definição de open-source, do português “código aberto” foi elaborada pela Open Source Initiative (OSI) que informa que um programa open-source deve garantir, entre outras ações, a distribuição livre do mesmo, o código fonte (o programa deve incluir seu código fonte e permitir a sua distribuição também na forma compilada) assim como possibilitar que outros façam modificações nele e trabalhos derivados. Disponível em: <<http://tiraduvidas.tecmundo.com.br/42996>>. Acesso em ago. 2015.

no contexto de manifestações culturais, foi discutida por alguns autores. De acordo com Newman (2011), na área de produções cinematográficas, por exemplo, a expressão “independente” teria sido empregada antes mesmo da consolidação do Studio System⁵, nas décadas de 10 e 20. Já a palavra “indie”, segundo o autor, teria ganhado popularidade na década de 90 para se referir à toda cultura “não-mainstream” da época.

No campo da música, Spencer (2008, p.302) aponta os anos 80 e início dos 90 como a “Era dos indies” quando selos de gravação independentes, do pós-punk, se multiplicaram de maneira significativa nos Estados Unidos. Já para Cosper, a conotação “indie” ficou famosa anteriormente, através de movimentos de subculturas das décadas de 70 e 80 como o Punk e o New Wave, mas segundo ele o significado de independente nesse contexto já existia há bastante tempo. Ao se referir à indústria norte-americana, o autor explica: “A primeira grande onda de selos independentes aconteceu em 1917 quando as patentes da tecnologia de gravação em disco expiraram, permitindo que muitas novas empresas entrassem no ramo da música” (COSPER, 2012).

Kaya Oakes, em seu estudo sobre a cultura independente nos Estados Unidos, também faz considerações sobre a relação dos termos. Ela explica que foram os artistas independentes dos anos 50 e 60 das gerações *beat* e *hippie* que - ao trabalharem de maneira distinta da indústria *mainstream*, valorizando a criatividade acima do lucro - fundamentaram toda a cultura, mais tardiamente, nomeada de *indie*, na década de 80. A autora informa que nessa versão posterior da cultura *indie*, esses valores foram revividos quando manifestações independentes (*fanzines*, *tape trading*, revistas em quadrinhos, etc) ascenderam do *Punk underground* e foram adotadas por milhões de pessoas que buscavam novas formas de se expressar (OAKES, 2009, grifo da autora, p. xii-31 *passim*).

Através dos argumentos desses autores observa-se que o termo *indie* ganha popularidade, como se espera, posteriormente ao emprego de “independência” que desde o início do séc. XX já caracterizava determinados tipos de práticas culturais⁶. E

⁵ Segundo Soares, “o termo ‘Studio System’ designa o modo de produção de Hollywood dos princípios dos anos 20 até aos anos 50. Corresponde, de forma simplificada, a uma integração vertical e horizontal: os estúdios eram verdadeiras indústrias, com atores, realizadores, equipas técnicas e artísticas como assalariados, e controlavam a cadeia de valor desde o argumento à exibição em sala”. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2011/07/o_novo_studio_system_da_tecnologia.html>. Acesso em jun. 2015.

⁶ Parece razoável afirmar que práticas e posturas de independência tenham existido há bastante tempo. Em seu estudo sobre a cultura *faça-você-mesmo*, por exemplo, SHULTZ (2011, p.8) cita William Morris e John Ruskin como “artesãos *indies*” do século XIX, os associando aos princípios da cultura independente. Ele acrescenta que os métodos de produção artesanais anteriores à Revolução Industrial,

de lá para cá, inúmeros foram os movimentos descritos como independentes que se manifestaram em diversas áreas (cinema, jogos, música, moda, literatura, etc). A seguir buscaremos compreender como essa cultura se transforma com o passar do tempo.

2.3 Transformações

Ao longo da história diversos movimentos independentes surgiram, se fortaleceram, se fragilizaram e se reinventaram nas diversas áreas. Acredita-se que a cultura independente parece estar em constante mutação vivenciando periodicamente diferentes tipos de transformações. Neste tópico buscaremos compreender esses processos de reconfiguração ao observá-los como resultados das mudanças na relação indie-mainstream com o passar dos anos.

O surgimento dessas manifestações alternativas geralmente ocorre como resultado de uma rejeição de determinados grupos aos valores que são propagados pela cultura dominante. Inquietações e insatisfações em relação ao que o universo mainstream representa são sentimentos que impulsionam indivíduos a buscarem formas mais livres de se expressar, ao mesmo tempo em que procuram desafiar a grande indústria e romper com os limites estabelecidos por ela. Esse desejo também pode estar ligado a um senso de alienação promovido por trabalhos enfadonhos ou entediantes nos quais estariam inseridos, ou seja, as motivações dos desenvolvedores independentes poderiam surgir a partir de suas necessidades de liberarem energias criativas estagnadas.

A vontade de criar sem restrições e de compartilhar o que produzem sem qualquer tipo de intervenção faz com que muitos desses indivíduos deixem os ambientes corporativos. No geral essa disponibilidade de se arriscar em um novo cenário é apoiada pelo acesso a ferramentas tecnológicas que oferecem aos criadores meios de produzir e distribuir suas criações por conta própria. Pessoas que não têm experiência prévia e familiaridade com práticas criativas também se sentem motivadas a experimentarem novas formas de se expressar e por vezes acabam se envolvendo com o universo indie.

Na verdade, considera-se que a consolidação de movimentos independentes está fortemente ligada ao avanço da tecnologia, que ao longo dos séculos XX e XXI, teve

que continham o cuidado das mãos do artesão, defendiam a fabricação artesanal de pequena escala, posicionando os seres humanos no centro do processo de produção. Disponível em: <http://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2169&context=utk_graddiss>. Acesso em 3 jun. 2015.

um papel fundamental no advento desses fenômenos. Através da evolução e democratização do acesso a equipamentos de impressão, gravação, edição - entre outros - e do surgimento da internet e das ferramentas digitais, ampliaram-se e ampliam-se cada vez mais as possibilidades das manifestações culturais às margens do circuito **mainstream**. O barateamento da impressão offset na década de 60, a propagação das máquinas fotocopadoras (xerox) na década de 80 e o advento da internet e das tecnologias digitais, são alguns exemplos de situações que expandiram as oportunidades dos desenvolvedores independentes em suas atividades faça-você-mesmo⁷. Hoje os métodos gratuitos de criação, distribuição e divulgação online e o financiamento **crowdfunding**⁸, beneficiam as práticas de artistas, músicos, game designers e outros, que buscam realizar e promover seus trabalhos de maneira mais autônoma e sem a necessidade de controles corporativos.

Outro fator que também auxilia e fortalece as manifestações independentes é a rede comunitária na qual esses fenômenos geralmente se organizam. Compartilhando de ideais comuns, ao defenderem as expressões livres e rejeitarem a cultura dominante, os criadores indies unem-se e somam forças ampliando a sua visibilidade na cena cultural. O público que acompanha a produção independente também faz parte dessa grande comunidade onde todos ajudam uns aos outros a divulgarem os trabalhos desenvolvidos, valorizando as relações interpessoais e a troca coletiva de conhecimento.

Ao produzirem de maneira mais livre, autoral e experimental os desenvolvedores independentes acabam gerando artefatos e expressões criativas singulares, fugindo dos padrões do setor **mainstream** e oferecendo experiências inusitadas ao público consumidor. Desta forma, começam a atrair a atenção da grande indústria que ao enxergar na cena independente um enorme potencial mercadológico se aproxima da mesma: “O capital eventualmente alcança a produção independente a fim de capturar e extrair valor a partir dessas novas energias, desestabilizando-as” (PEDERCINI, 2012). Nesse contexto, estreitam-se os laços indie-**mainstream** e surgem novas relações entre as grandes empresas e os desenvolvedores independentes.

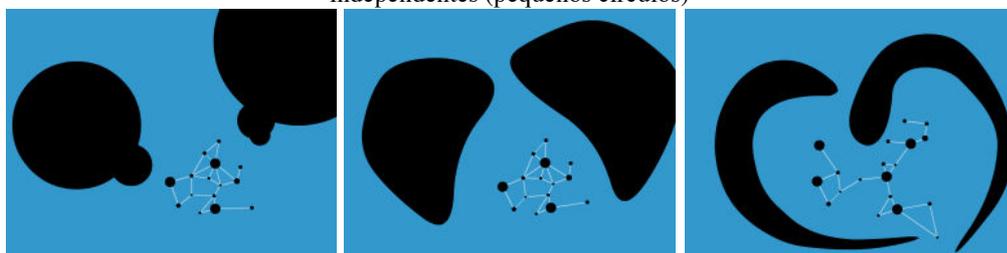
⁷ “O movimento faça-você-mesmo compreende a utilização de qualquer coisa que esteja à sua mão com a qual você possa modelar a sua própria entidade cultural; sua própria versão de qualquer coisa que você julgue estar faltando na cultura **mainstream**. Você pode produzir o seu próprio fanzine, gravar um disco, publicar o seu próprio livro – o apelo constante desse movimento é que qualquer um pode ser um artista ou criador. A questão é se envolver”. (SPENCER, 2008, p. 11, tradução da autora)

⁸ Termo usado para falar de iniciativas de financiamento colaborativas. A ideia é que várias pessoas contribuam com pequenas quantias para viabilizar uma ideia, um negócio, um projeto. Disponível em: <<http://coletivosocial.tumblr.com/post/29072248408/o-que-crowdfunding>>. Acesso em 2 jun. 2015.

Enquanto alguns permanecem criando e distribuindo às margens do setor comercial, outros se aliam ao ambiente corporativo. No geral isso acontece com muitos dos títulos indies que se sobressaem e passam a ser alvos de empresas que oferecem aos seus criadores propostas contratuais atrativas, seja para a distribuição dessas produções ou o financiamento de futuros trabalhos. Frente a essas ofertas tentadoras, muitos desses indivíduos assinam acordos que no geral reduzem a sua liberdade criativa e autonomia.

Diante dessa aproximação do setor comercial, que conforme Pedercini (2012) corrompe as redes e economias humanas alternativas, os cenários indie e *mainstream* começam a mudar de forma (Figura 2).

Figura 2 - Estruturas corporativas (grandes círculos) e estruturas independentes (pequenos círculos)



Fonte: PERDECINI, 2012

Os meios de comunicação unidos ao mercado, também participam desse processo, por muitos chamado de cooptação, ao potencializarem a comercialização dos movimentos independentes. Blogs, sites diversos, revistas, entre outros veículos, por vezes, transformam esses fenômenos em modismo, rotulando seus ideais e estilos. E, como comentamos anteriormente, é a palavra “indie” que geralmente aparece nesse contexto. Textos com títulos “como ser indie”⁹, por exemplo, são frequentemente encontrados na internet, nos quais são descritos os estilos de vida e as características da considerada identidade independente: “Cabelos encaracolados ou ondulados são muito indie, assim como franjas”; “Faça cursos de fotografia, pintura, ou leia livros antigos”; “Meninas indie são sociáveis, por isso não fique em casa no Myspace todo fim de semana”. (WIKIHOW)

Nesse cenário, observa-se que a tecnologia ao mesmo tempo em que traz vantagens para os movimentos indies, também pode enfraquecer o caráter autônomo e intimista dessas manifestações, tornando-as quase obsoletas (ANDREWS, 2006). Por

⁹ “Como ser indie (para garotas) Disponível em: <[http://pt.wikihow.com/Ser-Indie-\(Para-Garotas\)](http://pt.wikihow.com/Ser-Indie-(Para-Garotas))>. “Como ter um estilo indie”. Disponível em: <<http://beleza.umcomo.com.br/articulo/como-ter-um-estilo-indie-18284.html>>. Acesso em jun. 2015.

exemplo, hoje, através da internet, o estreitamento dos movimentos independentes e do circuito **mainstream** acontece de maneira ainda mais acelerada. Conforme Spencer (2008, p.12), as plataformas de mídia social, como o Myspace, Youtube e Facebook - que são bastante utilizadas por desenvolvedores independentes para compartilharem e divulgarem seus trabalhos - fazem parte de uma mídia de massa maior e não podem ser totalmente autônomas. E, para De Jong (2013) esses sites acabam fornecendo um espaço para a exploração das empresas comerciais:

Plataformas de mídia social como o Facebook e o Youtube mantiveram a promessa de fornecer uma alternativa ao modelo de produção capitalista, porém elas transformaram a internet em um ambiente baseado em plataformas de canais de distribuição de corporações, onde o capitalismo é capaz de prosperar sobre o conteúdo que os usuários criam e os dados que eles fornecem (DE JONG, 2013, p.2).

Toda essa aproximação entre os setores indie e **mainstream** faz com que as diferenças entre as práticas independentes e aquelas advindas do meio comercial fiquem quase que imperceptíveis. Pois, ante às reconfigurações desses movimentos alternativos, nas quais sua essência, valores e principalmente o seu caráter de divergência ao **mainstream** são fragilizados, o sentido de independência é questionado e problematizado. Nesse contexto, o fim dos movimentos independentes é, de tempos em tempos, proclamado por críticos e jornalistas e assim como também já discutimos, teóricos tentam elaborar novas definições sobre produções independentes, sejam elas flexíveis ou não.

A associação dos movimentos independentes e da indústria comercial ocorreu sucessivas vezes ao longo de sua existência. Mesmo que heterogêneas muitas das práticas de independência sofreram mutações similares devido aos interesses do mercado. Podemos citar, por exemplo, dois casos em que temos movimentos independentes distintos se retraindo pela intervenção do setor comercial.

O primeiro, diz respeito ao Punk¹⁰, que para muitos, no final da década de 70, perdeu seu caráter revolucionário por voltar-se para a comercialização. Essa fragilização do movimento, estaria associada aos contratos assinados naquele período entre muitas bandas Punks e grandes gravadoras (SPENCER, 2008, p. 287). O segundo, envolve o cinema indie norte-americano. Em seu estudo sobre esse tema, Holmlund e Wyatt (2005, p. 25) descrevem um artigo escrito pelo cineasta independente Jon Jost em 89

¹⁰ Tema que será estudado com mais detalhes posteriormente.

intitulado “End of the indies”. Nele, Jost assinalava que os filmes independentes no início dos anos 80 estavam em alta mas no final da década já não havia mais diferenças entre eles e os títulos hollywoodianos.

Se formos ainda mais longe, também é possível encontrar essa apropriação *mainstream* nas chamadas contraculturas, fenômenos que visam combater os valores culturais dominantes, buscando o máximo de liberdade criativa individual e o rompimento com restrições e controles.

Segundo Leary as contraculturas são perenes e, muito provavelmente, ocorrem desde o surgimento das próprias culturas (LEARY, Apud GOFFMAN e JOY, 2004, p.x). Mencionando a recorrência desses fenômenos ao longo dos anos, Goffman e Joy comentam a repetida apropriação de seus valores:

O impacto duradouro da contracultura na história tem sido, muitas vezes, ditado pela adoção de seus símbolos, artefatos e práticas pela cultura dominante de uma forma que brutalmente separa ela de suas origens (GOFFMAN e JOY, 2004, prefácio xvii).

Ao analisarmos a contracultura particular da década de 60 - que adquiriu dimensões internacionais, com manifestações nos Estados Unidos, Europa, América Latina e Ásia - o argumento dos autores ganha expressão. Theodore roszak em sua publicação “A contracultura” de 1972, demonstrou a sua preocupação com a manifestação frente às práticas de banalização dos meios de comunicação e da sociedade tecnocrática:

A superação das táticas comercializantes e banalizadoras da sociedade tecnocrática exigirá que nossa cultura de juventude sobreviva à atmosfera de novidade que hoje a envolve e que lhe empresta naturalmente um caráter de moda passageira. (...) Se a contracultura se reduzir a um conjunto pitoresco de símbolos, gestos, maneiras de se vestir e slogans, ela proporcionará muito pouca coisa capaz de ser transformada em compromisso de toda uma vida (ROSZAK, 1972, p. 81).

Essa assimilação dos ideais e das práticas da contracultura por parte do mercado e dos meios de comunicação, descrita pelo autor foi associada a sua fase de decadência, no final da década de 60 e início dos anos 70. Em seu texto “o fracasso da contracultura”, Maciel (1973, p. 119) comenta o “fim da era de Aquarius” sob a ótica dos jornais:

Ao ser absorvida pelo consumo, servindo de assunto para jornais e televisões e enriquecendo promotores de festivais e as fábricas de discos – entre muitos exemplos – a contracultura teria sido irremediavelmente inoculada com os venenos mais letais do sistema que ela negou (MACIEL 1973. p, 119).

Apesar do enfraquecimento desse fenômeno ter sido causado por uma série de motivos, não apenas esses, sem dúvida a comercialização dos valores contraculturais teve uma enorme participação nessa fragilização. Porém, mesmo com o anunciado fim da contracultura, seus ideais e valores continuaram e continuam sendo revisitados até hoje, gerando novas práticas contraculturais na literatura, arte, música, entre outras áreas.

Da mesma maneira que as contraculturas se reinventam com o passar dos anos, originando novas manifestações, considera-se que outros movimentos independentes também o fazem. Pois apesar de o capital atrair, periodicamente, parte dos desenvolvedores independentes para o setor *mainstream* e os meios de comunicação reduzirem essas produções a modismos e símbolos, segundo Oakes elas conseguem se recriar ao longo do tempo: “Não importa como o setor indie é reestruturado e reimaginado para o público consumidor de massa, ele é extremamente resistente, e sempre consegue se reinventar” (OAKES, 2008, prefácio, p. xiii).

Elucidando a cíclica renovação da cultura indie, Kaya Oakes faz um balanço da transformação vivenciada por esse setor entre os anos 80 e 2000, nos Estados Unidos. Como observamos previamente, a partir dos argumentos de alguns autores, a década de 80 foi uma época marcante para a cena independente. Naquele período, pessoas de diversas áreas culturais buscaram novas formas de se expressar e desenvolveram variadas manifestações e práticas independentes na música e literatura, por exemplo.

Entretanto, Oakes (2009. p.12) comenta que embora o setor independente ainda estivesse prosperando no início dos anos 90, já em meados dessa década, o sucesso repentino da banda Nirvana¹¹ (figura 5) deu início à popularização e comercialização e, principalmente, à cooptação da música independente pelo setor *mainstream*. A autora explica que diversos grupos de música indie, se viram atraídos pelo “sucesso

¹¹ “Com o lançamento do “Nevermind” do Nirvana em 1991, o mundo indie tornou-se *mainstream*. Nirvana, uma banda com fortes credenciais indie (seu primeiro álbum, Bleach, foi lançado pela gravadora independente Sub Pop), se transformou rapidamente na banda mais popular do mundo enquanto se aproveitava do apoio financeiro que apenas as grandes gravadoras poderiam oferecer (O Nevermind foi lançado pela gravadora *mainstream* DGC). No mundo da música pós-nirvana, o indie rock perdeu seu posto de reação estrutural em relação à indústria de selos *mainstream*. Como o setor indie estava vendendo, artistas independentes, viram que poderiam ganhar dinheiro na indústria que eles mesmos tinham rejeitado anteriormente” (EDMONDSON, J. 2013. p. 581).

capitalista” de vendas e que diante disso, muitos manifestantes independentes compreenderam que ela teria de se reinventar para sobreviver. E, de acordo com Oakes, foi exatamente isso que aconteceu. “O que resultou desse êxodo não foi um buraco e sim um palco vazio no qual um novo tipo de cultura indie seria revelada” (OAKES, 2008. p. 12).

Figura 3 - Capa do “Nervermind” da banda Nirvana, lançado pela gravadora DGC.



Fonte: ROLLINGSTONE

Conforme Oakes, essa versão posterior da cultura indie da década de 80 surgiria no início dos anos 2000. Acompanhando a evolução da tecnologia e a propagação da internet - que ampliaram as possibilidades de criação, distribuição e divulgação de produções às margens do circuito **mainstream** - essa nova cena alternativa se manifestou através da literatura, arte, música, artesanato, dentre outras áreas. A autora acrescenta que ela também assumiu um caráter político, anti-guerra, visto que o confronto no Iraque no ano de 2001 teve início. Nesse contexto, desenvolvedores independentes, conectados por uma rede comunitária, produziram zines e outras revistas independentes, músicas e até artesanato de cunho subversivo (OAKES, 2009, p.14, 15).

Entretanto, Oakes informa que, assim como aconteceu no início dos anos 90, o setor independente do começo do século XXI, tão logo passou a chamar a atenção do mercado e da mídia, já começou a ser reconfigurado pelo mesmo:

Ao mesmo tempo em que a cultura indie engajou-se politicamente ela se tornou inegavelmente atraente para o comércio. Os meios de comunicação estavam dispostos a tomar emprestado os aspectos mais atraentes dessa cultura, da música às revistas em quadrinhos e usá-los para comercializar os produtos que nunca haviam sido pensados como indie. (...) A nascente estética indie foi

rapidamente sugada, reimaginada, e reproduzida para uma audiência de massa (OAKES, 2009, p.15, grifo da autora).

E, como buscaremos analisar no segundo capítulo, a cultura independente dos jogos, atualmente, parece estar passando por um processo de reconfiguração similar. A rápida evolução e expansão dos jogos indie nos últimos anos devido, entre outros fatores, ao surgimento de ferramentas gratuitas de desenvolvimento de games, métodos de distribuição online e financiamento colaborativo - aproximou o mercado que viu nesse setor um atrativo para comercialização.

Até agora vimos que definir produções independentes é uma tarefa complexa, cercada de problemáticas, e que o sentido de “independente” pode ser interpretado de diferentes maneiras. Pôde-se observar também que, ao longo da história, as práticas chamadas de independentes vêm sofrendo processos de reconfiguração: se fortalecendo, se fragilizando e se reinventando. Considera-se que o enfraquecimento dessas manifestações se dá pela aproximação periódica da indústria *mainstream* e da imprensa, que ao perceberem o potencial comercial e criativo das produções indies, visam se apropriar dos seus valores e reproduzi-los para consumo em larga escala. Esse estreitamento indie-*mainstream* desestabiliza o caráter autônomo das práticas independentes dificultando ainda mais suas conceituações.

É preciso refletir, contudo, sobre a ordem não linear das fases de reconfiguração dos movimentos independentes. Pois acredita-se a princípio que elas estão entrelaçadas e não em uma ordem cronológica, isto é, quando começa uma a outra tem fim. Esses processos parecem contínuos e sobrepostos, o que se demonstra nas publicações acerca desse tema. Enquanto alguns comentam sobre a decadência de determinado movimento independente em determinado momento, outros ainda o descrevem como um fenômeno promissor. Há de se estar atento também em relação às práticas contínuas das cenas indies porque, em meio às mudanças periódicas sofridas pelas grandes manifestações chamadas de independentes, existem aqueles indivíduos e correntes que permanecem criando de maneira mais restrita.

Como já sabemos, esta pesquisa tem o intuito de compreender a atual cena indie de jogos buscando enxergá-la como parte dessa cultura independente mais ampla que ao longo de sua história sofreu transformações similares. Ao mesmo tempo, tem-se a intenção de se aproximar do sentido de independência cultural para então verificar como o mesmo se expressa no campo dos jogos digitais.

Desta forma, a fim de compreender a essência dessa produção indie de jogos atual buscaremos confrontá-la com os ideais de independência cultural que se repetem ao longo do tempo e que demonstram a constante renovação das manifestações independentes. Para tal, procuraremos, primeiramente, traçar esses ideais ao observar três cenários alternativos importantes. O primeiro trata da contracultura da década de 60 na qual diversas atividades culturais independentes se manifestaram. O segundo envolve o movimento Punk que teria sido uma continuação da contracultura de 60, também dando origem a atividades de cunho subversivo. Por último, analisaremos a produção de zines, publicações que acompanharam diversas manifestações de caráter alternativo ao longo da história. Destaca-se que o estudo desses três universos buscará, a todo momento, ressaltar as similaridades existentes entre eles, ou seja, os padrões da cultura indie ao longo da história.

Frente às problemáticas que envolvem as conceituações de independência e dificultam o seu entendimento acredita-se que nos fundamentarmos nesses três cenários que estimularam e continuam estimulando expressões culturais mais autônomas em relação às estruturas *mainstream*, seja uma boa maneira de nos aproximarmos do sentido de independência cultural.

2.4 Cenários

2.4.1 Contracultura da década de 60

O termo “contracultura” compreende, geralmente, duas interpretações: uma temporal e outra atemporal. Maciel, aponta que esta palavra pode ser entendida: “como um fenômeno histórico concreto e particular, cuja origem pode ser localizada nos anos 60”, ou “como uma postura (...) em face da cultura convencional, de crítica radical” (MACIEL Apud PEREIRA, 1986). Neste segundo entendimento, em que temos a contracultura como postura mais geral que visa combater os valores culturais dominantes, surge o pensamento de Goffman e Joy (2004, p. xxi) que afirmam que é muito provável que contraculturas ou “indivíduos isolados com valores e inclinações contraculturais” tenham surgido “em quase todas as regiões do mundo, em quase todas as épocas da história”.

Entretanto, como já se sabe, o presente tópico irá observar o movimento

histórico e particular datado dos anos 60, evidenciando suas características nos Estados Unidos, apesar deste fenômeno ter adquirido dimensões internacionais, com manifestações na Europa, América Latina e Ásia.

Roszak (1972, p.19), que popularizou e talvez tenha inventado o termo¹² contracultura em 1969, explica que esse fenômeno surge como uma contestação da tecnocracia, que entre a década de 60 e 70, era mais desenvolvida nos Estados Unidos do que em qualquer outra sociedade. Para o autor, a tecnocracia:

É aquela forma social na qual uma sociedade industrial atinge o ápice de sua integração organizacional. É o ideal que geralmente as pessoas têm em mente quando falam de modernização, atualização, racionalização, planejamento (ROSZAK, 1972, p.19).

Nesse sentido, entende-se que a razão científica e a objetividade tornavam-se dominantes na nação americana que vivenciava a Guerra Fria, período de disputa hegemônica com a União Soviética, no qual o progresso tecnológico e a corrida armamentista nuclear refletiam-se no funcionamento de toda a sociedade. A contracultura surge, então, como um movimento de recusa ao status quo, sendo criada, principalmente, por uma juventude que buscava valores mais humanos e pessoalistas, no lugar de princípios técnicos, industriais e de racionalidade (figura 4). Paes (1997, p. 22) comenta esse fenômeno:

(...) Para milhões de jovens naquela década, a saída vislumbrada foi a busca de um mundo alternativo. Da recusa da cultura dominante e da crítica ao “sistema” (como então se dizia), nasceram novos significados: um novo modo de pensar, de encarar o mundo, de se relacionar com as outras pessoas (PAES, 1997, p. 22).

O desejo de mudar o mundo e a luta contra as desumanidades da tecnocracia fizeram surgir manifestações diversas como o movimento hippie e a Nova Esquerda estudantil, por exemplo, e a valorização dos seguintes princípios: admiração pelas religiões orientais, misticismo, culto à natureza; comunitarismo; luta pela paz; respeito às minorias raciais e culturais; experiência com drogas psicodélicas; liberdade nos relacionamentos sexuais e amorosos; anticonsumismo; entre outros (SOUSA, 2013). Inúmeros grupos radicais emergiram nos Estados Unidos na década de 60 e muitos de alguma forma valorizavam a independência:

¹² Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/07/13/books/theodore-rozak-60s-scholar-dies-at-77.html?_r=0>. Acesso em jun. 2014.

A busca pela independência em seu estado mais puro fez com que muitos jovens deixassem o país; a independência da música pop fez nascer o rock **underground** cujas canções criticavam a guerra do Vietnã; a independência das visões dos meios de comunicação de massa acerca da guerra e da sociedade também levou à criação da imprensa alternativa e de quadrinhos **underground**; o desejo de ter total independência da sociedade caótica fez surgir experimentos de vidas comunitárias (OAKES, 2009, p.32).

Oakes (2009, p.20) destaca o grupo anarquista de teatro “The Diggers”¹³ criado em 1966 por ativistas e atores de improviso que - assim como as comunidades que foram formadas naquele período - aplicou a ideia de independência criativa, de maneira ampla, na sua própria forma de viver a vida. A autora ainda reitera que os grupos independentes que surgiram nos anos 60 serviram e continuam servindo como um guia para as manifestações da cultura indie subsequentes (OAKES, 2009, p.31).

Figura 4 - Jovens da contracultura (déc. 60)



Fonte: PINTEREST.

Ao explicar as insatisfações da juventude dos anos 60 com a predominante racionalidade científica da tecnocracia - que teriam motivado a geração da contracultura - Theodore Roszak retoma o conceito de alienação, pontuando que “as ciências em sua ininterrupta busca pela objetividade, elevam esse sentimento à apoteose” (ROSZAK, 1972, p.234). O sentimento de alienação nas ciências sociais aparece, com frequência, associado ao período de industrialização do Séc. XIX e XX, no qual o processo produtivo foi fragmentado e os trabalhadores, inseridos numa cadeia de tarefas repetitivas e entediadas, passaram a participar apenas com a sua força de trabalho.

¹³ O grupo será observado com mais detalhes no decorrer desse tópico.

Nesse sentido, o homem passa a ser “uma peça de substituição de uma máquina que roda sem ele e fora dele, (...) um ser desapaixonado” (BOURRIAUD, 2011, p.69)¹⁴.

De acordo com Roszak (1972, p. 68), entretanto, a alienação que a contracultura renegava envolvia principalmente as relações humanas: “A alienação com o amortecimento da sensibilidade do homem para com o homem”. Isto ocorre, segundo o autor, numa sociedade em que os bens materiais, por exemplo, passam a ter mais importância que as vidas e o bem estar humanos. Pois, sob o regime tecnocrático, todo o funcionamento da sociedade se baseia na objetividade, na coisificação de tudo e de todos, ou seja, não há espaço para a subjetividade e envolvimento pessoal:

Quando pedimos a uma pessoa que seja objetiva queremos dizer que ela deve evitar falar sobre seus sentimentos interiores e que deve olhar o mundo como um engenheiro olha um projeto de construção ou um físico concebe o comportamento das partículas atômicas (ROZAK, 1972, p. 64).

Ressalta-se também que na tecnocracia, “a comunidade não ousa comer um pêssego ou castigar uma criança sem buscar a aprovação de um especialista autorizado” (ROZAK, 1972, p.263). Roszak (1972, p.212) ainda argumenta que sob esse regime, são os especialistas que governam a sociedade, pois eles detêm o conhecimento de tudo que se relaciona com a nossa sobrevivência e felicidade, seja através da engenharia, economia, educação, etc. Pode-se compreender então que sob o domínio da tecnocracia e dos seus especialistas, o homem perde sua sensibilidade, sua intuição, sua confiança em si mesmo, vendo-se dependente e à parte do conhecimento. Nesse contexto, a objetividade e a produtividade operam e a realidade humana se fragmenta e perde o sentido:

Num mundo mecânico e despersonalizado, o homem tem uma sensação indefinível de perda; uma sensação de que a vida se tornou empobrecida, (...), de que a sociedade e a natureza humana foram igualmente atomizadas, e assim mutiladas, e, sobretudo de que os homens foram separados do que quer que possa dar sentido a seus trabalhos e suas vidas (TAYLOR, Apud JOSEPHSON e JOSEPHSON, 1962, p. 11).

Diante dessa organização social racional e objetiva, as manifestações

¹⁴ Cabe destacar ainda que, conforme Bourriaud (2011, p. 68), as vanguardas artísticas (futurismo, dadaísmo, suprematismo, situacionismo, etc), também se opunham à alienação e à fragmentação da experiência humana impostas pela civilização industrial. Esses artistas visavam uma totalização da experiência e a produção da vida cotidiana enquanto obra. Segundo Bourriaud para eles “criar não significa fabricar objetos, e sim fazer avançar uma obra, mesclar produção e produto num dispositivo de existência. (...)” (BOURRIAUD, 2011, p. 68, 70)

contraculturais surgem como uma oposição ao sentimento de alienação, buscando reativar as sensibilidades humanas, as experiências pessoais e as subjetividades renegadas pelo sistema industrial. O fenômeno, que é conduzido principalmente por pessoas da classe média, se volta aos valores pessoalistas e comunitários, aos sentidos naturais e instintivos das tribos e aldeias primitivas, às superstições, ao mesmo tempo em que rejeita a cultura *mainstream* e fomenta possibilidades de criações artísticas mais independentes.

Buscando compreender a essência da contracultura e como ela se refletiu nas manifestações independentes geradas na década de 60, é cabível resgatar os ideais de alguns dos mentores e influenciadores do movimento. Um deles, o poeta e escritor Frank O'hara (figura 5), por exemplo, contribuiu de maneira significativa para a formação do caráter pessoalista e comunitário da contracultura e de suas práticas independentes.

Figura 5 - Frank O'Hara (camisa branca) e colegas no Wagner College, 1962.



Fonte: EPSTEIN, 1962.

Nascido em 1926 em Baltimore, Estados Unidos, O'hara posteriormente se mudou para Nova York e junto a outros artistas e poetas pertenceu ao grupo intitulado "A Escola de Nova York"¹⁵, cuja popularidade data dos anos 50. Segundo Oakes (2009, p. 21, 22) o grupo buscava quebrar tabus e fazer experimentações em seus trabalhos criativos e - inserido em uma cena na qual ser artista não mais significava ter tido um treinamento específico ou um patrocinador - fazia a arte que queria e porque queria: "o que desse nos nervos" (frase de Frank O'hara). Deste modo, os participantes da Escola de Nova York não consideravam a poesia como algo reservado para a academia e sim

¹⁵ A Escola de Nova York era um grupo informal, ativo nos anos 50 e 60, formado por poetas, pintores, dançarinos e músicos americanos. (WIKIPEDIA)

como parte de sua experiência diária. Oakes (2009, p. 22) explica que os assuntos abordados por O'hara em seus escritos envolviam temas banais como passeios, comidas, encontros com amigos, etc, o que para ela fez com que seu trabalho repercutisse entre tantas pessoas. Ao seguirem o lema do escrever sobre o que desse nos nervos, os artistas independentes daquele tempo teriam formado a base para a cultura indie de hoje.

Outra característica da Escola de Nova York que inspirou a geração contracultural dos anos 60 diz respeito à valorização das relações pessoais e do respeito à diversidade. Segundo Oakes (2009, p.22), O'hara, que era homossexual, tinha uma grande estima pela amizade e atraía para perto de si pessoas de raças e orientações sexuais diversas, o que para a autora também influenciou as gerações por vir :

Através de sua diversidade e abertura para a experimentação criativa, a escola de Nova York, também estabeleceu um precedente para uma mentalidade aberta em relação a gênero, raça e sexualidade (OAKES, 2009, p. 22).

A personalidade extremamente pessoalista de O'hara se refletia no seu instinto comunitário. Oakes (2009, p. 24, 25) argumenta que ele promoveu a ideia de que a organização comunitária é fundamental para o trabalho criativo e que em sessões de leitura, não apenas lia seus poemas mas também os daquelas pessoas que faziam parte do seu círculo de amizades. Cabe destacar que os livros de poemas de Frank O'hara, que para muitos era um vanguardista, eram distribuídos muitas vezes através de sua rede de amigos ou através de editoras independentes como a City Lights que em 1964 lançou o título "Lunch poems" do autor. O'hara também imprimia seu trabalho em pequenos livretos ou chapbooks que eram comuns na imprensa alternativa que ganhou força na década de 60.

Frank O'hara também é associado aos beats, cujos ideais influenciaram enormemente os hippies dos anos 60. Remontando às décadas de 40 e 50, a geração beat era formada por escritores e escritoras - entre eles Jack Kerouac, Allen Ginsberg e Diane Di Prima - que através de suas publicações, rejeitavam os padrões da cultura *mainstream*, abordando temas como sexo, drogas e amores não-convencionais (JESSMER, 2012, p.4). Muitos deles, como Alan Watts e Allen Ginsberg, também escreviam poemas com temáticas budistas, taoístas, espirituais e místicas que posteriormente fundamentaram a mentalidade da juventude dos anos 60 que buscava reativar as sensibilidades humanas e unir homem e natureza.

Ao explorarem assuntos que nada representavam as visões da literatura *mainstream*, segundo Spencer (2008, p. 84, 85) os beats tiveram seus trabalhos rejeitados pela grande imprensa e desta forma decidiram criar seus próprios meios de produzir e distribuir textos, se utilizando de métodos mais autônomos de publicação. Frequentemente financiada pelo próprio escritor, a impressão dos textos por vezes se dava também através de chapbooks¹⁶, livretos impressos em mimeógrafos, que eram destinadas a públicos mais restritos. A autora ainda observa que a publicação independente dos beats se baseava na cooperação, quando podemos verificar o senso comunitário tão valorizado pela contracultura dos anos 60:

Esses escritores dos anos 40 e 50 geralmente se apoiavam e ajudavam a publicar os trabalhos uns dos outros. Era importante para eles que seus escritos e os dos seus contemporâneos fossem impressos, que suas ideias fossem ouvidas e que eles atingissem outros americanos que similarmente sentissem insatisfação com a experiência cultural oferecida pelo *mainstream* (SPENCER, 2008, p. 86).

Paul Goodman também foi um dos grandes mentores do movimento de contracultura cujo “espírito independente feroz, compromisso com os valores democráticos e simpatia com as preocupações dos jovens¹⁷” fez dele um dos mais importantes modelos para a Nova Esquerda. A obra vasta de Goodman envolvia poesias, sócio-novelas, críticas literárias e sociais e abordava os mais diversos temas como planejamento urbano e comunitarismo, anarquismo, oposição à Guerra Fria, ao movimento armamentista e à Guerra do Vietnã. Também foi um dos fundadores da Terapia Gestalt e escrevia sobre homossexualidade. Uma das principais publicações de Goodman, “Growing Up Absurd” (1960), a qual tratava da delinquência juvenil, tornou-se um importante guia para o pensamento da juventude contracultural dos anos 60.

Apesar de toda a sua intelectualidade, Goodman se opunha aos padrões do academicismo, pois em seu discursos, surgia como um homem acessível expondo suas ideias e princípios a partir do que era e não apenas pelo que sabia:

Enquanto a atitude acadêmica habitual é pomposa, remota, defensivamente disfarçada numa estreita especialização, Goodman surge como um homem inteiro e vulnerável. Como se dissesse “a verdade é tanto uma questão do que sou quanto do que eu sei. Por isso vou mostrar-lhes o que eu sou” (ROSZAK, 1972, p.196).

¹⁶ Publicações de pequena escala muitas vezes consideradas as precursoras dos zines.

¹⁷ (SILVERMAN, 2011). Disponível em: <<http://www.tabletmag.com/jewish-arts-and-culture/81083/free-radical-2>>. Acesso em jun. 2014.

O autor explica que esse desarmamento psíquico de Goodman¹⁸ demonstrava sua necessidade de expor seus sentimentos, o que se assemelhava aos escritores beats e aos hippies (ROSZAK, 1972, p. 196). Entretanto, ainda de acordo com Roszak maior contribuição de Goodman à contracultura foi o seu comunitarismo: “Só uma sociedade que possua a elasticidade de comunidades descentralizadas é que pode absorver as inevitáveis falibilidades do homem” (ROSZAK, 1972, p. 204). Os pensamentos anarquistas e voltados à democracia participante de Goodman fizeram dele um teórico influente da Nova Esquerda, assim como também inspiraram diversos grupos como os hippies, as comunidades psicodélicas e os diggers dos anos 60.

Examinando alguns dos principais movimentos contraculturais da década de 60, como a Nova Esquerda estudantil e os hippies, percebe-se que esses grupos eram bastante divergentes. Roszak (1972, p. 66) pontua que de um lado estava a boêmia hippie, de outro o ativismo político dos estudantes da Nova Esquerda. Entretanto, como pudemos observar, ambos sofreram influências similares e além de compartilharem o posicionamento de oposição à cultura dominante, continham ideais comunitários e eram fortemente pessoalistas.

Atuando entre estudantes e povos oprimidos como negros e vítimas do imperialismo norte-americano, a Nova Esquerda “liderou movimentos contra a guerra do Vietnã, pelos direitos estudantis nas universidades e por maior liberdade na vida cotidiana” (PURDY, 2008). O grupo também valorizava a democracia participativa e se opunha à despersonalização da sociedade tecnocrática. Analisando particularmente os valores de um dos grupos da Nova esquerda, os Estudantes por uma Sociedade Democrática¹⁹, Roszak (1972, p. 70) explica que esses ativistas priorizavam relações diretas e abertas com outras pessoas, ou seja, sua política era feita através de envolvimento pessoais. O autor cita um trecho de uma declaração da E.S.D de 1962 que reitera sua essência intimista:

Nossos próprios valores pessoais envolvem concepções de seres humanos, relações humanas e sistemas sociais.
Consideramos os homens como infinitamente preciosos e possuidores de faculdades irrealizadas da razão, liberdade e amor. (...) Opomo-nos à

¹⁸ Paul Goodman em 1966 publicou o livro-diário “Five Years: Thoughts during a useless time”, o qual continha memórias e fatos de sua vida registrados em seu diário entre 1955 e 1960.

¹⁹ O principal grupo da Nova Esquerda era o dos Estudantes por uma Sociedade Democrática (SDS, em inglês), fundado em 1962. A chamada Nova Esquerda surgida nos anos 60 se caracterizava pela crítica às ideias elitistas e o combate à hipocrisia e à alienação da sociedade americana. (PURDY, 2008)

despersonalização que reduz os seres humanos à condição de coisas. Se as brutalidades do século XX nos ensinam alguma coisa, é que meios e fins acham-se intimamente relacionados, que vagos apelos à “posteridade” não podem justificar as mutilações do presente.

Solidão, alheamento e isolamento descrevem a vasta distância que se verifica hoje de homem para homem. Essas tendências dominantes não podem ser supradas por melhor administração pessoal, nem por mecanismos aperfeiçoados, mas somente quanto um amor pelo homem superar o culto idólatra do homem às coisas (ROSZAK, 1972, p. 69).

Os hippies também valorizavam o envolvimento pessoal e os sentimentos interiores e praticavam a autoanálise, rumo a uma “viagem” ao interior. A postura pessoalista desse grupo também se ampliava para o exterior, para o coletivo, quando as relações humanas passavam a ser cooperativas e o compartilhamento das informações horizontal e democrático. Esses “jovens tribalizados” procuravam inspiração nas relações humanas profundamente pessoais das aldeias e tribos, e segundo Roszak (1972, p. 154, 155), em seus rituais todos tinham acesso igual ao acontecimento, ninguém era conduzido ou manipulado:

Os jovens estranhos que se cobrem de guizos e talismãs e que se dirigem aos parques públicos ou para os ermos a fim de improvisar exóticas cerimônias comunais estão, na realidade, procurando ancorar a democracia para além da cultura da proficiência técnica. Eles nos restituem a imagem do bando paleolítico, no qual, durante seus rituais, a comunidade de via ante a presença do sagrado, numa rude igualdade que antecedia classe, estado e posição (ROSZAK, 1972, p. 265)

Essa natureza comunitária dos hippies é contrária a do sistema da tecnocracia que se baseia nos especialistas técnicos como os únicos detentores do conhecimento. “Sob o regime tecnocrático, a ciência tornou-se uma cultura total, dominando as vidas de milhões de pessoas para as quais as discussões da teoria do conhecimento são coisas incompreensíveis” (ROSZAK, 1972, p.219). Para explicar a essência comunitária da contracultura, Roszak faz uma comparação entre a figura do xamã tribal e os especialistas técnicos, ao diferenciar a boa magia da má:

A essência da boa magia tal como praticada pelo xamã está em que ela procura sempre tornar acessível a todos o pleno vigor da experiência do mágico. (...) Seu dom peculiar confere responsabilidade e não privilégio. (...) Através da participação no ritual a comunidade trava conhecimento com aquilo que o xamã descobriu. (...) O objetivo do mau mágico consiste em monopolizar o conhecimento da realidade oculta e utilizar o monopólio para confundir ou intimidar. O mau mágico busca alcançar o privilégio egoísta de status ou recompensa justamente através da restrição de acesso aos grandes poderes que afirma controlar (ROSZAK, 1972, p. 260, 261, 263).

As comunidades e fazendas cooperativas formadas pelos hippies e outros ativistas nos anos 60 também se baseavam, de maneira ainda mais potencial, em ideais pessoalistas e na democracia participante. Essas organizações se fundamentavam na ética faça-você-mesmo²⁰, ou seja, buscavam a auto-suficiência e a independência dos grandes sistemas capitalistas, procurando não depender de auxílios profissionais (WEHR, 2012, p. 25). Plantavam e colhiam seu próprio alimento, construíam suas próprias casas, realizavam atividades domésticas e compartilhavam a responsabilidade sobre o funcionamento de toda a comunidade de forma voluntária e cooperativa. De acordo com Oakes, entretanto, quando as pessoas escolhiam viver comunitariamente, elas tomavam para si mais do que as responsabilidades pelas tarefas domésticas, elas procuravam tornar seus estilos de vida independentes das estruturas da família padrão americana em quase todos aspectos (OAKES, 2009, p. 37).

Dentre tantas comunidades e fazendas cooperativas fundadas nos anos 60²¹, podemos citar a “Black Bear Ranch” criada pelos Diggers no nordeste da Califórnia que ainda está em atividade. Os Diggers eram ativistas e atores de improviso que forneciam alimentação (figura 6), suporte médico e moradia temporária, gratuitamente, e organizavam concertos musicais e peças de teatro de rua. Para eles, a utilização livre dos espaços urbanos era essencial para as interações interpessoais e com esse pensamento, promoviam uma série de eventos de rua, como o Human Be-In, ou “reunião de tribos”, em 1967, que reuniu 15 mil pessoas no Parque Golden Gate, em São Francisco (SANCHEZ, 2009).

Em 1968, parte do grupo que atuava principalmente em São Francisco se mudou para o nordeste da Califórnia formando a fazenda cooperativa “Black Bear Ranch”, que ainda hoje continua funcionando sob os mesmos princípios:

Black Bear Ranch é uma comunidade, uma família, um lar para o seu coração, um lugar para cultivar nossos corpos e nossas almas. (...) Dia a dia, atividades de cozinha, limpeza, jardinagem, coleta de madeira, construção e manutenção de estruturas e sistemas, cuidar de árvores e recursos naturais, acolher visitantes, participar de reuniões e do processo comunitário. (...) Black Bear é uma âncora, um vestígio dos anos 60, uma dentre tantas comunidades que surgiram na década de 60 que ainda estão funcionando (ALLEGRA, 2009).

²⁰ Conforme WEHR (2012, p. 14) “os primeiros manuais faça-você-mesmo remontam à década de 60: Foxfire e The Whole Earth Catalog (publicados em 1966 e 1968, respectivamente) que ensinavam as pessoas a viverem de maneira simples, fazendo sopas, tecendo cestos e a serem auto-suficientes”.

²¹ Segundo FARRELL (1997, p. 225) entre os anos de 1965 e 1970 os manifestantes contraculturais fundaram pelo menos o dobro da quantidade das cumunas rurais que já existiam nos Estados Unidos.

A busca pela independência dos Diggers nos anos 60 ia mais além. Eles tinham uma fundação intitulada “The communication Company” através da qual publicavam e distribuíam livros e notícias, que podiam tratar de indicações de locais para encontrar alimento gratuitos, anúncios de recitais, festas ou encontros, ou uma nova filosofia ou manifesto (SPENCER, 2008, p. 133). Segundo Oakes (2009, p. 36), os Diggers - além de terem influenciado diversas manifestações independentes através da sua valorização de identidades coletivas – ajudaram o conceito da imprensa livre e não-lucrativa a avançar, assim como fizeram a Escola de Nova York e os Beats.

Figura 6 - Mercado livre dos Diggers.



Fonte: DIGGERS.

Os textos publicados e distribuídos pelos Diggers de maneira independente, além de servirem como fontes de informação também ajudavam a propagar os ideais da contracultura e unir os seus participantes. Esse mesmo caráter agregador também podia ser visto em inúmeros outros impressos de uma grande imprensa *underground* que surgiu nos anos 60, cujos exemplares expressavam o espírito contestador dos grupos contraculturais daquele período.

A imprensa *underground* despontou como uma reação aos meios de comunicação *mainstream* que falhavam em abordar assuntos ligados à juventude rebelde. Mcmillian informa que, concentrada na mão de poucas corporações, a grande imprensa americana preferia empregar escritores “mais educados e mais sofisticados do que os escritores e editores das gerações anteriores” (MCMILLIAN, 2011, p. 7). Outro fator que possibilitou o crescimento exponencial²² dessas publicações independentes nos Estados Unidos, diz respeito ao advento da impressão *offset*. Mcmillian (2011, p. 6) explica que antes da década de 60, a cópia de jornais era realizada nas máquinas de

²² Spencer (2008, p. 113) informa que no fim dos anos 60 existiam 150 jornais alternativos em circulação com dois milhões de leitores nos Estados Unidos.

linotipo, cujos processos de impressão eram caros e difíceis, e com as máquinas offset a produção de textos ficou mais fácil e mais barata.

Muitos dos escritores alternativos eram amadores ou pessoas com pouca experiência que aproveitaram as novas facilidades de impressão e aprendiam enquanto trabalhavam, seja montando o layout, fazendo a distribuição ou a promoção dos impressos. “Essa era uma verdadeira experiência faça-você-mesmo”, afirma Spencer (2008, p. 117). A aparência das publicações refletia o amadorismo e a liberdade criativa dos escritores que faziam experimentações com formatos, estilos e layouts não-convencionais. Os jornais eram distribuídos nas ruas, em eventos públicos, como recitais, encontros políticos e aberturas de galerias, e também podiam ser encontrados em lojas (MCMILLIAN, 2011, p.6).

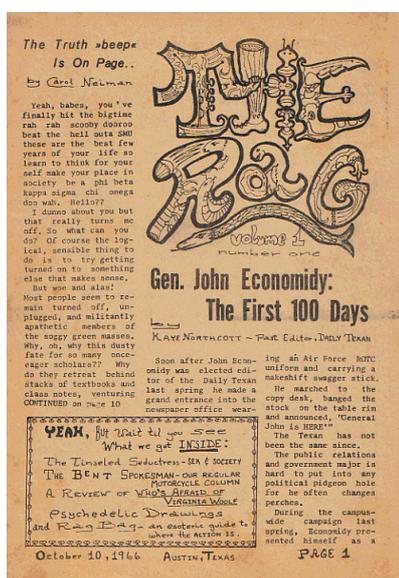
Livres de restrições criativas, os escritores abordavam os mais diversos assuntos, ao mesmo tempo em que propagavam os ideais dos grupos contraculturais e encorajavam - através de um senso comunitário - outras pessoas a participarem: “Não era uma transmissão de notícias unilateral mas um diálogo entre escritor e leitor” (SPENCER, 2008, p. 114). Direitos dos estudantes, das mulheres, dos homossexuais, atividades anti-guerra, anti-capitalismo, eram alguns dos assuntos explorados.

Os jornais também refletiam as diferenças existentes entre os grupos contraculturais. “The oracle”, por exemplo, criado em 1964 era um impresso que representava a identidade dos hippies de São Francisco, que incluía temáticas espirituais, astrológicas e místicas. Já o “The Rag” (figura 7) fundado pelo grupo dos Estudantes por uma Sociedade Democrática (E.S.D), “representava, mesmo que de maneira restrita, a democracia participativa, a organização comunitária e a síntese da política e da cultura” que a Nova Esquerda buscava (PECK, Apud COTTRELL, 2015, p. 159).

No início dos anos 70, segundo Spencer (2008, p. 141), a imprensa *underground* começou a se fragilizar. A autora cita três motivos que justificam esse declínio. O primeiro deles diz respeito ao encerramento de alguns eventos e questões contra as quais os jornais alternativos se opunham, entre eles, a Guerra do Vietnã. Em seguida, Spencer comenta que ao mesmo tempo em que o setor *underground* foi perdendo sua coerência nos primeiros anos da década de 70, as motivações e os próprios ideais dos escritores e editores começaram a sofrer mudanças. Muitos dos envolvidos na produção dos jornais, por exemplo, devido “às pressões financeiras do cotidiano” buscaram outros projetos ou se viram forçados a abandonar seus planos. A autora também destaca que a

inexperiência e atitudes contraditórias dos editores e escritores levaram a desentendimentos pessoais que afetaram as publicações. O terceiro e último motivo mencionado por Spencer envolve o governo americano que, segundo a autora, começou a monitorar as publicações alternativas para determinar até que ponto elas ameaçavam a segurança nacional ou o estado moral do país. Nesse cenário, o FBI fazia investigações e o governo buscava maneiras de sabotar as ações da imprensa underground, fazendo com que os escritores se sentissem intimidados e pressionados - fatos que motivaram a interrupção de suas atividades (SPENCER, 2008, p. 141, 142).

Figura 7 - Primeira edição do “The Rag”. 1966.



Fonte: NUEVOANDEN.

A fragilização da imprensa underground apontava para o enfraquecimento do movimento de contracultura, que muitos declaram ter ocorrido também nos últimos anos da década de sessenta e início dos anos setenta. Pesquisadores levantaram inúmeras causas que teriam justificado a decadência desse fenômeno. Alguns mencionam a ocorrência dos episódios violentos que foram associados à contracultura e teriam enfraquecido o caráter utópico e pacifista do movimento. Um deles trata dos nove assassinatos cometidos em 1969 pela “família Manson”, grupo composto por hippies que era liderado pelo músico Charles Manson. O outro envolve o Festival de Música de Altamont de 1969 promovido pela banda Rolling Stones, que foi marcado por brigas e pelo consumo de drogas e que acabou gerando a morte de quatro pessoas, uma delas assassinada.

A chamada cooptação da contracultura pelos meios de comunicação *mainstream* e pelo mercado, que transformaram os ideais do movimento em símbolos e modismos, também é associada ao seu desgaste. Em seu texto “o fracasso da contracultura”, Maciel (1973, p. 119) retrata o “fim da era de Aquarius” proclamado pelos jornais:

Os episódios sangrentos de Altamont, são ao mesmo tempo – dizem – a prova e o símbolo mais forte desse final melancólico. Até os mitos engendram o seu contrário dialético – e o Altamont foi a antítese de Woodstock. A síntese, concluem os analistas, é o silêncio. (...) A contracultura, acusam de ter sucumbido aos pecados mais graves que ela acusou no sistema: neurose, sadismo, violência e um egoísmo desesperado. Ao ser absorvida pelo consumo, servindo de assunto para jornais e televisões e enriquecendo promotores de festivais e as fábricas de discos – entre muitos exemplos – a contracultura teria sido irremediavelmente inoculada com os venenos mais letais do sistema que ela negou (MACIEL 1973. p, 199).

Apesar da contracultura da década de 60 ter perdido sua força, tendo sido alvo da cultura dominante, ela continuou sendo praticada de maneira mais restrita mas deixou uma enorme contribuição a diversos setores culturais, políticos, sociais, etc. A democracia participante, o acesso livre ao conhecimento e às experiências, a descentralização do poder, o comunitarismo e o pessoalismo, por exemplo, são alguns dos valores que os grupos contraculturais passaram para as gerações seguintes influenciando inúmeras manifestações independentes até os dias atuais.

2.4.2 Punk

O Punk abrange uma amplitude de significados, sendo comumente apresentado na literatura como um gênero musical, um estilo de moda ou um movimento cultural e político - para citar algumas das conceituações encontradas. Porém, Sabin (1999, p.2) explica que foi com a música que as primeiras manifestações do Punk tiveram origem²³. Bandas como Ramones (figura 8), Television, Sex Pistols, The Clash, the Buzzcocks consolidaram um novo gênero musical: o Punk rock, cujo ponto alto é frequentemente demarcado entre os anos de 76-79.

A delimitação do local de surgimento do Punk gera controvérsias. Ohara (1999, p. 24) pontua que podem receber o crédito tanto os Estados Unidos quanto a Inglaterra. Sabin (2002, p.3), contudo, explica que a interpretação geralmente mais aceita aponta o

²³ Spencer (2008, p. 198), aponta que o primeiro uso do termo “Punk” em conexão com o movimento Punk o descreve como um tipo de música visionária cuja “poesia é vomitada”. De acordo com a autora, a referência aparece em um artigo da revista Fusion em 1970.

surgimento desse fenômeno nos Estados Unidos devida à existência anterior a 1976 dos grupos Television e Ramones e das bandas de garagem na década de 60 - cujas influências teriam sido importadas posteriormente pelos britânicos. Nessa mesma linha de pensamento, Spencer (2008, p. 207) argumenta que, apesar do Punk ter nascido nos EUA, particularmente em Nova York, na Inglaterra ele teria ganhado mais força dando um impulso para seu alcance mundial.

Figura 8 - Ramones. 1977.



Fonte: OPENCULTURE.

Embora tenha despontado com a música, o Punk adquiriu maiores dimensões sendo compreendido por muitos como um movimento que - mesmo apresentando manifestações variadas - possuiu valores e características próprias que foram compartilhadas por milhares de pessoas e que até os dias de hoje são perpetuadas em diversas áreas (política, arte, música, etc). Segundo Spencer (2008, p. 195), a mensagem que o Punk carrega de geração em geração envolve “a rejeição das regras existentes, a afirmação da necessidade de mudança e o desejo desesperado de ser você mesmo”. Similarmente, o depoimento do norte-americano e ativista Punk, Mark Andersen, ao descrever a “ideia” por trás do Punk, cita a essência pessoal e livre que regia o movimento “Pense por você, seja você, não só aceite o que a sociedade lhe oferece, crie suas próprias regras, viva sua própria vida.” (ANDERSEN, Apud OHARA, 1999, p.36)

Alguns motivos provocaram essa busca pela criação de uma nova identidade que rejeitava a cultura *mainstream* e procurava romper com os limites estabelecidos por ela, inicialmente nos Estados Unidos e posteriormente na Inglaterra. Uns dizem respeito a aspectos políticos e econômicos. Outros se tratavam da insatisfação de muitos com a elitização e sofisticação que cercava o universo do rock na década de 70 e com o corporativismo que dominava a indústria da música e controlava a produção e

distribuição de discos²⁴.

Ao comentar sobre as primeiras manifestações do Punk em Nova York, cujas popularidades são datadas do início a meados dos anos 70, Spencer (2008, p. 203, 204) informa que, naquela época, muitas pessoas estavam vivenciando um senso de alienação e insatisfação com sua própria vida e - assim como as gerações anteriores (beats e hippies) - queriam criar um movimento cultural próprio. Nesse contexto, o movimento Punk teria nascido nas mãos de jovens que, buscando escapar de sua vida intediante, mudaram-se dos subúrbios para Nova York e formaram bandas. A autora explica que os Estados Unidos estavam passando por um momento de recessão econômica e que os Punks americanos, em sua maioria, eram jovens de classe média que não tinham muito dinheiro. Já na Inglaterra, onde o movimento ganhou uma força política muito maior, os Punks também eram da classe trabalhadora que enfrentava um período conservador e de crise econômica:

Em 1975, eles (os Punks britânicos) estavam enfrentando um dos maiores índices de desemprego desde a segunda guerra mundial. Era um tempo conservador, com a BBC controlando rádio e televisão e um governo conservador no poder, sob a liderança de Margareth Thatcher. Essa geração de jovens trabalhadores britânicos estava deixando a escola e lutando para encontrar empregos. Alguns se voltaram para a música para desabafar seus sentimentos de frustração e ela era caracterizada pela agressividade, um ataque violento à sociedade. Músicas rápidas e barulhentas e letras raivosas ajudaram eles a expressarem sua raiva. Diferente dos Punks de Nova York, os Punks britânicos eram compostos principalmente por trabalhadores lutando para encontrar um emprego (SPENCER, 2008, p. 207, 208)

Malcolm McLaren, empresário do grupo punk britânico The Sex Pistols, ao tentar explicar a raiva que originou o movimento menciona a insatisfação com o corporativismo da cultura:

Lá pelo começo dos anos 70, a filosofia era de que você não podia fazer nada sem um monte de dinheiro. (...) No fundo, acho que foi isto que criou a raiva – a raiva era simplesmente por causa do dinheiro, porque a cultura tinha se tornado corporativa, porque a gente não a possuía mais, e todo mundo estava desesperado para tê-la de volta. Essa era uma geração tentando fazer isso (MCLAREN, Apud, VITECK, 2007, p. 53).

Diversos autores também comentam a influência de movimentos artísticos ou anarquistas na formação do Punk, entre eles: Futurismo, Dadá, Motherfuckers,

²⁴ Questões que serão discutidas com mais atenção ao longo do presente tópico.

Situacionistas²⁵, Fluxus e Mail Art. Home (2005, p. 126), entretanto, destaca os livros de Richard Allen como grandes inspiradores do movimento. Escritos no início dos anos 70 e descrevendo as atitudes violentas de jovens brancos da classe trabalhadora, segundo Home, os romances de Allen teriam circulado entre a vasta maioria dos Punks. O movimento hippie, apesar de ser mencionado frequentemente como oposto ao Punk, também aparece como afim. Sabin (2002, p.4), por exemplo, se questiona se de fato houve um rompimento entre eles e se o Punk não teria sido uma continuação da contracultura de 60²⁶, especialmente considerando a subversão ao **mainstream** e a ética faça-você-mesmo dos dois movimentos.

No contexto da cultura independente, foco do presente capítulo, o movimento Punk representou um cenário de intensa produção, estimulando a geração de práticas alternativas e promovendo a formação de uma cena indie bastante representativa na década de 80 - quando diversas manifestações independentes foram cultivadas por milhões de pessoas que buscavam novas formas de se expressar. Ao discutir a evolução do Punk rock em um movimento, Kemp ressalta o potencial transformador do caráter independente de tal fenômeno:

O motivo pelo qual um novo tipo de música foi capaz de adquirir contornos de um movimento cultural, reside no fato de que o punk rock antes de propor um novo conteúdo musical, propunha de forma mais contundente, novos meios de produzi-lo, fazê-lo circular e renová-lo. O punk rock mexeu no cenário profissional e seletivo que dominava a música até então, criando um circuito **underground** mais democratizado, que contava apenas com a vontade que cada um tinha de expressar-se e participar da cena (KEMP, 1993, p.32, 33).

Esse forte impulso dado à cultura independente se deu principalmente pela ética faça-você-mesmo do movimento punk, que buscava o total controle sobre suas criações. As práticas do faça-você-mesmo estão intrinsicamente ligadas às manifestações chamadas de indies pois encorajam a criação livre, sem restrições criativas, e à parte do setor **mainstream**:

O movimento faça-você-mesmo compreende a utilização de qualquer coisa que

²⁵ Ao comparar os situacionistas com os Punks, Spencer (2008, p.213) argumenta que ambos compartilhavam a crença de que a sociedade de consumo moderna alienava as pessoas e que era necessário lutar contra isso.

²⁶ Em relação à contracultura da década de 60 e o movimento Punk, Home comenta: “A juventude do fim dos anos 70 – centrada no Punk – era bem mais fraca (em termos de repercussão e base social) do que a dos anos 60, uma vez que a sua existência era dependente do rock de uma forma que o **underground** mais densamente político da década anterior não era. Em retrospecto, o Punk também aparece como uma evolução direta dos anos 60, embora tenha sido percebido como uma ruptura.” (HOME, 2005, p. 130)

esteja à sua mão com a qual você possa modelar a sua própria entidade cultural; sua própria versão de qualquer coisa que você julgue estar faltando na cultura *mainstream*. Você pode produzir o seu próprio fanzine, gravar um disco, publicar o seu próprio livro – o apelo constante desse movimento é que qualquer um pode ser um artista ou criador. A questão é se envolver. (SPENCER, 2008, p. 11, tradução da autora).

E foi justamente ao acreditar que a criação cultural deveria estar ao alcance de todos e ao se posicionar contra a elitização dos meios de produção, que os Punks buscaram formas acessíveis de se expressar e fomentaram o desenvolvimento independente em diversos setores:

Os fãs eram encorajados a se expressarem utilizando o que estivesse ao seu alcance - seja uma guitarra, um mimeógrafo, ou roupas velhas. (...) Gravadoras alternativas, clubes de performance, zines, clubes de trocas de fita cassete, vídeos e filmes independentes brotaram da estética Punk (GOFFMAN e JOY , 2005, p. 333, 334).

Home, ao descrever o período em que o Punk se desenvolveu, também ressalta a essência independente do movimento:

Uma ética do faça-você-mesmo prevaleceu, com selos independentes de discos lançando bandas desconhecidas, uma vasta proliferação da imprensa independente na forma de fanzines punk (geralmente xerocados em edições de algumas centenas, e quase todos os punks fazendo alterações no design de suas roupas, na forma de rasgos e cortes (HOME, 2005, p.127).

O fato de a tecnologia ter se tornado mais acessível naquele momento tornava as gravações independentes viáveis e muitos aproveitaram essa oportunidade. No âmbito da música, o Punk desmistificou o processo de gravação e lançamento de discos e incentivou a busca pela total liberdade criativa:

O legado Punk envolvia mais do que formar uma banda: envolvia escrever suas próprias canções, produzir seus próprios discos, fundar uma gravadora, estabelecer canais de distribuição, sair em turnê, ter o controle (SPENCER, 2008, p. 287).

Ainda conforme Spencer (2008, p. 195, 196) o Punk representou, em parte, um rompimento com os supergrupos e as bandas de glam rock e disco - que eram populares na década de 70 e com o enaltecido estilo de vida rockstar dos músicos consagrados. Segundo a autora, naquele período a indústria *mainstream* de música girava cada vez mais em torno do lucro e as bandas de rock como a Rolling Stones, por exemplo, que tocavam em grandes arenas e estádios, eram vistas por muitos como intocáveis e

inacessíveis. Laing (2015, p.11, 12), também acrescenta que em 1976 o sucesso e a qualidade da música popular eram associados por muitos às manipulações tecnológicas feitas nos estúdios, e que desde o final da década de 60, as gravações de bandas de rock progressivo prevaleciam em relação aos shows e ambos eram envoltos por custos elevados e investimentos tecnológicos:

Desde o final dos anos sessenta o rock progressivo havia enfatizado a primazia da música gravada sobre performances ao vivo e tinha equiparado excelência musical com um metódica (e demorada, portanto cara) atenção aos detalhes, e uma máxima exploração dos recursos técnicos de estúdios de gravação. O padrão foi estabelecido pelos Beatles e os Beach Boys, cuja música "Good Vibrations" em 1966 supostamente levou seis meses para ser produzida em quatro estúdios diferentes e custou € 5.000 (mais de \$ 10.000). Esse gigantismo teve seus efeitos nas performances ao vivo e no formato do rock progressivo. Esperava-se cada vez mais que os shows fornecessem uma recreação exata às gravações em estúdio e que, portanto, exigiam grandes investimentos em músicos extras ou várias peças de equipamento eletrônico (LAING, 2015, p. 12).

Assim, os Punks teriam representado uma reação ao elitismo, às manipulações tecnológicas e à sofisticação da música *mainstream* do período, buscando democratizar a criação da música e quebrar as barreiras existentes entre público e bandas. “Para os Punks, performances bem ensaiadas e produções tecnicamente avançadas não eram padrões de inspiração mas algo a se rebelar contra” (SPENCER, p.196). O movimento também questionava os valores do mundo industrial, que na década de 70 significou:

Voltar às raízes tocando músicas que evitavam os sintetizadores, os solos longos de guitarra e os altos preços dos ingressos da cena *mainstream* de rock; criticando a indústria da música por “manufaturar” bandas e vender música como “latas de feijão”; cantando músicas sobre estar desempregado; etc. (DALE, 2010, p.64).

Essa rejeição à complexidade e comercialização da música dominante da época se refletiu na própria estética musical e visual das bandas Punks. No geral, caracterizado por uma despreensão melódica – ao se basear muitas vezes, na repetição de apenas três acordes²⁷ - e fazendo uso de poucos instrumentos (guitarra, bateria e baixo) e equipamentos baratos, o estilo musical dos Punks é frequentemente descrito como “cru” e “puro”, em oposição à sofisticação das bandas *mainstream* daquele período. O vocal

²⁷ As instruções que apareceram na fanzine Punk “Sideburns”, de 1977, (apresentada nos ANEXOS desta pesquisa) ficaram famosas e retratavam o amadorismo Punk. Nelas, as imagens dos acordes La, Mi e Sol estavam expostas juntas com a seguinte frase: - *Esse é um acorde, esse é outro, esse é um terceiro, agora forme uma banda.* Disponível em: < <http://www.theguardian.com/news/datablog/2012/may/24/data-journalism-punk>>. Acesso em 17 abr. 2015.

também é apontado como sendo “natural”, se distinguindo da maneira de cantar de Mick Jagger ou Rod Stewart, por exemplo (LAING, 1978, p. 125). O visual e a vestimenta dos Punks, que contrariavam os padrões da indústria da moda e sua massificação, utilizavam objetos já existentes como alfinetes, correntes e tachas. Além disto, os manifestantes pichavam, faziam rasgos em suas roupas e pintavam e espetavam seus cabelos, em repúdio à cultura do consumo e do luxo.

A “pureza” do estilo musical do Punk, para Laing (2015, p.38), enfatizava a necessidade dos integrantes do movimento de se expressarem sem os obstáculos da sofisticação da música tradicional. Conforme o autor, para os Punks a música deveria ser transparente, deixando os sentimentos e experiências dos músicos emergirem, sendo um gênero ideal para relatos autobiográficos.

A despreensão musical de muitas bandas Punks também tornava ele acessível às pessoas sem experiência, ou seja, não era necessário ter formação musical ou se dispor de equipamentos de tecnologia avançada para formar um conjunto e fazer shows. Muitos dos integrantes dos grupos tocavam de maneira amadora pois, conforme Oakes (2009, p.48), nesse universo, atitude e emoção eram mais importantes do que habilidades. Esse amadorismo se alinhava à busca do movimento pela democratização do cenário musical, encorajando os fãs a participarem, e pela eliminação da hierarquização existente entre as bandas e o público:

(Os Punks acreditavam que) a música deveria ser acessível a todos: que ela poderia ser fácil de tocar e o público não deveria ficar preso no papel de ouvintes, ou consumidor, mas deveria ser empoderado a criar sua própria música. Eles queriam que o limite entre músicos e público fosse eliminado. Não existiam razões pelas quais os fãs não poderiam criar a sua própria música então havia pouco sentido em ver os músicos como figuras a serem idolatradas a distância (SPENCER, 2008, p. 195).

Além de incentivar o público a criar, o Punk também o aproximou fisicamente das bandas (figura 9), pois através dos shows, por vezes, os fãs podiam até subir no palco. Nesse aspecto, Oakes (2009, p. 48) destaca alguns depoimentos de Mike Watt (ex-integrante da banda “The Minutemen²⁸”), que ao falar das suas primeiras vivências em shows de rock nos anos 70, cita o encorajamento que a natureza pessoalista e amadora das bandas Punks proporcionava:

²⁸ A The Minutemen é reconhecida na comunidade punk devido à sua filosofia "jamming econo" na qual "jamming" significa tocar de improviso e "econo" quer dizer "econômico", o que indica o interesse que a banda tinha em produzir álbuns (e turnês) através de baixos orçamentos e sem grandes investimentos. (WIKIPEDIA). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/We_Jam_Econo>. Acesso em 1 abr. 2015.

Era realmente alucinante ver que esses caras não sabiam o que estavam fazendo ou tocando em público e mesmo assim escrevendo suas próprias canções. (...) Eu virei para duas pessoas em um show e disse: nós podemos fazer isso (OAKES, 2009, p. 48).

No caso da “The Minutemen”, formada posteriormente (em 1980), até a hierarquização dos instrumentos foi derrubada. Nela baixo, guitarra e bateria se complementavam, sem liderança, de maneira distinta à primazia das guitarras de muitos grupos de rock. “Nós tínhamos essa ideia de ser um empate de três e não uma hierarquia ou aristocracia de uma guitarra” (OAKES, 2009, p. 48, 51).

Figura 9 - The Clash. Banda e público próximos. 1977.



Fonte: PAINE.

O caráter intimista do Punk fundamentava a natureza comunitária do movimento, no qual prevalecia ao mesmo tempo um senso de liberdade individual e coletiva. Nessa comunidade Punk, que se formou em torno das bandas, compartilhava-se ideais comuns, tais como a busca por uma maior independência do circuito *mainstream*, a democracia participativa, a cooperatividade, a descentralização de liderança e a emancipação individual. Destaca-se que o comunitarismo Punk também se alinhava à diversidade:

O Punk muito frequentemente ignorava e transgredia o gênero, o sexual, a classe, a raça e as normas estéticas da sociedade *mainstream*; ele criava um espaço seguro e livre para a expressão individual e a diversidade (ADAMS, 2008).

Oakes (2009, p.50) explica que o pessoalismo dos shows das bandas Punks atraía muitas pessoas que também eram motivadas pela ideia de ter algo a contribuir, seja integrando uma banda por conta própria, produzindo um zine ou fazendo arte. Os

zines ou fanzines²⁹, impressos não-comerciais publicados na maioria das vezes de maneira amadora, se proliferaram com o Punk rock, e ajudaram a promover os ideais de independência da comunidade Punk e estabelecer sua identidade – seja divulgando os trabalhos das bandas ou reafirmando suas atitudes. Apesar de terem origem demarcada nos anos 30, esses impressos se multiplicaram de maneira potencial naquele momento: “O Punk rock foi o primeiro gênero musical a gerar fanzines em números significativos” (LAING, 2015, p. 125). Essas publicações, que se baseavam nas práticas do faça-você-mesmo, eram escritas, por vezes, por admiradores do Punk rock, e para Laing eram resultado do perfil participativo desse público:

As melhores delas (das fanzines) indicavam a existência de um público ativo e envolvido pelo Punk rock, em contraste com a passividade e simples aceitação que a música popular *mainstream* requeria de seus ouvintes (LAING, 2015, p. 125).

Nesse sentido, o autor ressalta a importância da “Sniffin’ Glue”, zine Punk britânica criada por Mark Perry em 1976. Conforme Laing (2005, p. 25) ela cumpriu um papel importante na construção da identidade Punk, propagando as atitudes solidárias e as músicas do movimento e conferindo um sentido de pertencimento aos fãs – pois na capa do primeiro exemplar da fanzine estava escrito “FOR PUNKS” (para Punks), o que exprimia a existência dessa comunidade. Mark Perry, através da fanzine, também persuadia o Punk a permanecer independente da indústria da música (LAING, 2015, p. 25).

Figura 10 - Primeira edição da Sniffin’ Glue. 1976.



Fonte: TRANSITIONCULTURE.

²⁹ Que serão abordados com mais detalhes no tópico seguinte.

A participação ativa do público também respaldava a distribuição da música Punk que, conforme Utley (2012, p.10) podia ocorrer nos locais dos shows das bandas. Nesses espaços, segundo o autor, os grupos eram vistos antes ou depois das apresentações vendendo cópias de suas músicas. Ressalta-se que o senso de cooperativismo também existia entre as bandas. Oakes (2009, p.51) argumenta que muitos dos grupos Punks eram solidários uns com os outros, seja se apoiando ao fazer menções entre si em entrevistas ou covers. Segundo a autora, essa reciprocidade era ao mesmo tempo um mecanismo de sobrevivência assim como uma escolha consciente, pois as possibilidades dessas bandas durarem eram maiores se estivessem lado a lado.

As gravadoras independentes que emergiram do cenário Punk, do mesmo modo, se fundamentavam na cooperação, possibilitando aos músicos a criação fora do setor comercial da indústria *mainstream*. Segundo Spencer (2008, p.293, 294), no final dos anos 70, a relação entre as grandes gravadoras e os artistas colocava-os em uma posição de passividade, onde o controle legal e financeiro era dominado por essas empresas, que por vezes pressionavam as bandas a gravarem o disco que elas queriam vender e não o que os músicos queriam fazer. Desta forma as gravadoras independentes eram uma alternativa para as bandas que não queriam ser controladas pelas grandes gravadoras, não tendo que abrir mão de seus ideais.

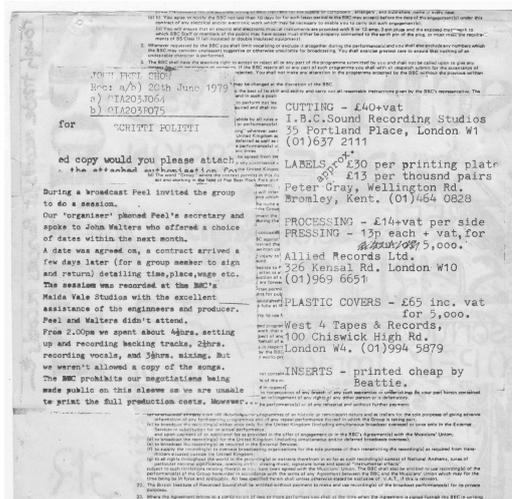
Spencer (2008, p.294) acrescenta que essas pequenas empresas – apesar de existirem gravadoras independentes que seguiram um rumo mais profissional – eram fundadas por fãs que desejavam apoiar bandas que dificilmente seriam ouvidas. Multiplicando-se no fim da década de 70, nos Estados Unidos e na Inglaterra, as “mini gravadoras” eram compostas por uma ou duas pessoas que enviavam as fitas “mestres” para serem gravadas em vinil, depois copiavam os encartes e embalavam os discos para serem distribuídos pelo correio ou negociados para vendas em lojas locais (SPENCER, 2008, p. 294). Oakes também discute sobre a produção independente na era Punk:

Se você assinasse com uma gravadora independente, você tinha o controle sobre como você soaria no estúdio, como a arte do álbum sairia, o que a gravadora poderia e não poderia fazer na promoção e marketing da sua música, onde você faria shows e quais letras você poderia cantar. As chances de você ganhar dinheiro não eram teoricamente tão boas com as gravadoras *indies* pois a distribuição era mais limitada e a maioria das estações de rádio ignoravam os lançamentos *indies*. Contudo, dado o fato de que tantas bandas foram oprimidas pelas grandes gravadoras, elas estavam dispostas a sacrificar a chance de ficarem ricas pela oportunidade de fazerem o que quisessem. Para muitos que gravavam com as empresas independentes nos anos 80, as limitações dessa cena restrita e intimista eram uma troca justa por fazer turnês na companhia de outras bandas amigas, compartilhar recursos e equipamentos

e construir uma rede que sustentaria algumas delas até hoje (OAKES, 2009, p. 45,46).

Em se tratando das possibilidades de criação fora da grande indústria da música, Spencer (2008, p. 288, 289) destaca a banda “The Desperate Bicycles” que ao longo de sua carreira, de 1977 até 1980, gravou seis discos de forma independente³⁰. Formada em Londres e sendo apontada como uma das primeiras bandas a aspirar a ética faça-você-mesmo, o grupo causou um grande impacto no público que esperava por esse tipo de inspiração. “Para eles a importância não estava no produto final mas no próprio processo de produção” (SPENCER, 2008, p. 289). Para gravar o seu primeiro EP, “Smokescreen Handlebars”, em um estúdio localizado no leste de Londres, a banda levou 3 horas e gastou £153 libras para produzir 500 cópias. “Ao produzir o seu disco da maneira mais barata possível, eles poderiam partilhar a música facilmente com seu público” (SPENCER, 2008, p. 288, 289). Incentivando o público a criar também de maneira independente, o encarte do EP (figura 11) continha os contatos das empresas nos quais eles costumavam gravar, o que para a autora desmistificava o processo de gravação e lançamento de discos e tirava um pouco do poder da indústria da música.

Figura 11 - Encarte da “The Desperate Bicycles” com contatos de empresas. 1979.



Fonte: RIPITUPFOOTNOTES.

Laing (1978, p. 125) também descreve o processo de criação e distribuição

³⁰ Em 1978, o vocalista da “The Desperate Bibycles” falou sobre a motivação da banda ao fazer música independente: “O maior obstáculo é apenas acreditar que você ainda tem controle sobre sua vida, que você pode ir lá e fazer”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Desperate_Bicycles>. Acesso em 3 jun. 2015.

independente das bandas Punks na Inglaterra. Surgindo em meio a dominância de pequenos grupos de conglomerados multinacionais (EMI, CBS, RCA, WEA-Kinney, Philips-Polydor) - que segundo o autor, em meados dos anos 70, controlavam a produção e distribuição dos discos – os grupos Punks buscavam formas de produção alheias ao grande setor comercial:

Tipicamente, elas (as gravações) eram feitas de maneira rápida e barata em um pequeno estúdio de gravação, frequentemente localizado na cidade natal da banda em vez de Londres. Elas eram manufaturadas e distribuídas localmente através de uma empresa comandada por um gerente ou empresário local, tal como um dono de uma loja de discos. Em Manchester, grupos de Punk fizeram uso da experiência organizacional da Music Force, uma cooperativa criada por músicos locais como uma alternativa ao controle sobre as apresentações ao vivo dos gerentes, agentes e promotores (LAING, 1978, p. 125).

As letras das músicas Punks comumente abordavam a busca pela autonomia³¹ e liberdade individual, e de acordo com Laing (2015, p. 39) - ao analisar as composições de cinco bandas Punks britânicas cujo ponto alto se deu entre 76-77, entre elas Sex Pistols e The Stranglers - as temáticas mais recorrentes envolviam a expressão de sentimentos em primeira pessoa e comentários sociais e políticos. Ao apontar as bandas que flertavam com as questões político-sociais, Home (2005, p. 128) destaca o grupo inglês: Crisis. Em suas músicas, a banda fazia críticas ao governo britânico e ao nazismo, por exemplo, e segundo o autor, era um exemplo de engajamento político e social, pois tocava para organizações como “Rock contra o Racismo” e a “Campanha pelo Direito de Trabalhar” em eventos beneficentes - comumente nas caçambas de caminhões e comandando inúmeros manifestantes.

O movimento Punk tão logo surgiu, começou a ganhar a atenção da indústria *mainstream* que rapidamente foi absorvendo o mesmo, com as grandes gravadoras oferecendo contratos a muitas das principais bandas, assim como o visual e as atitudes Punks sendo transformadas em modismos para serem comercializados. O Sex Pistols³² e o The Clash, foram alguns dos primeiros grupos a terem discos lançados pela grande indústria, sendo posteriormente seguidos por muitos outros grupos. Diante disto, boa parte dos fãs transferiu seu apoio a bandas que continuaram independentes e muitos

³¹ Letra da banda Punk Crass: “Você deve aprender a viver com a sua própria consciência, sua própria moralidade, sua própria decisão, consigo próprio. Você sozinho pode fazer isso. Não existe autoridade senão você mesmo”. (CRASS, *Yes Sir, I Will*, 1983, tradução da autora).

³² Posteriormente, conforme SPENCER (2008, p. 216), o vocalista da Sex Pistols, percebeu a mudança do Punk: “Até Johnny Rotten do Sex Pistols percebeu que o Punk tinha se transformado em uma versão desfigurada dos seus ideais originais”.

declaravam que aquele era o princípio do fim do movimento. Spencer descreve esse processo de cooptação da indústria *mainstream*, destacando o caso da Sex Pistols:

A Sex Pistols se transformou quase que em uma versão cartunesca do Punk, sua imagem foi produzida em massa, copiada e diluída para um público mais amplo. Em 1977, o Punk estava em todo lugar. (...) A ética original do faça-você-mesmo do Punk se tornou obscura com as gravadoras começando a manipular e explorar o Punk como um produto de massa. Logo, cada gravadora tinha sua quota de bandas Punks (SPENCER, 2008, p. 215).

Buscando apontar a data exata da chamada decadência do movimento Punk, Laing (2015, p. 3) explica que esse é um assunto controverso mas explica que muitos mencionam o ano de 1979 como o ponto final. Conforme o autor, nesse momento, o Punk teria sido ultrapassado por outros movimentos – como o Two Tone, o Mod e o New Romantic – ao mesmo tempo em que foi amplamente cooptado pelo *mainstream*. Entretanto, Laing (2015, p. 4) indica que ao considerar 79 como o desfecho do Punk, pode-se dizer que boa parte de sua história ficaria de fora. Nesse aspecto ele cita o Street Punk do início dos anos 80, o Punk neo-fascista no fim dos anos 80 e o Anarcopunk da Inglaterra e o Hardcore e posteriormente, na década de 90, o movimento Riot Grrrl dos Estados Unidos – argumentando que parte da tradição Punk não teria sido cooptada tendo desenvolvido movimentos culturais e musicais que ainda prosperam nos dias de hoje.

Também considera-se na literatura que após o declínio do Punk, teve origem o pós-Punk que, de acordo com De Marchi (2006, p. 123) tinha uma nova forma de ver a independência musical. Nesse contexto, o autor se fundamenta na análise de David Hesmondhalgh:

Ao comentar a experiência pós-punk inglesa, David Hesmondhalgh (1999) concluiu que a atitude daquela nova geração de empresários musicais havia mudado em relação a seus antecessores. Diferentemente do distanciamento do mercado massivo, os novos independentes queriam participar dele, pois compreendiam que “o controle sobre a produção e a distribuição era a mais eficiente forma de atingir a democratização da indústria” (HESMONDHALGH, Apud DE MARCHI, 2006, p. 123).

Ou seja, através dessa observação pode-se refletir que após o desvirtuamento do movimento Punk e com as novas relações existentes entre as bandas e os empresários do mercado fonográfico, problematiza-se o sentido de independência. Pois, o próprio uso dos termos “novos independentes” estaria apontando uma contradição de valores, na qual o sujeito “independente” é representado por aquele que está vinculado e

submetido à indústria **mainstream**.

O Punk fundamentou a geração de novos movimentos independentes, como o datado dos anos 80, e de acordo com Spencer:

A atitude original do faça-você-mesmo continuou viva como um movimento poderoso na música e na cultura alternativa mais ampla, com a estética Punk continuando a influenciar bandas, zines e outros empreendimentos artísticos ao redor do mundo até hoje (SPENCER, 2008, p. 216).

A seguir será observado, com mais detalhes, o universo dos zines que desde as primeiras décadas do século XX, desmistificou o processo de produção e publicação de textos, alimentando as manifestações independentes.

2.5 Veículos de comunicação: zines

Zines são impressos não-comerciais de pequena circulação, produzidos e distribuídos de modo independente, geralmente, pelos seus próprios criadores. Essas publicações são diferentes das revistas comerciais, pois o seu desenvolvimento possibilita total liberdade criativa sendo realizado, na grande maioria das vezes, através de baixos orçamentos e sem fins lucrativos. Além disto, os zineiros, como são chamados os desenvolvedores dos zines, através de uma portura faça-você-mesmo, se posicionam frequentemente contra a cultura do consumo oferecendo à população um meio de comunicação alternativo e democrático que foge dos padrões **mainstream**:

Muitos escritores criam seus zines como uma reação consciente contra a sociedade consumista. Ao contrário da mensagem propagada pelos meios de comunicação de massa, que enconrajam as pessoas a consumirem, os zines enconrajam as pessoas a tomarem partido e produzirem por conta própria. (SPENCER, 2008, p. 20, tradução da autora).

Os zines são apresentados em diversos formatos, estilos e qualidades. No geral, o tamanho do papel utilizado é condicionado ao padrão de impressão do comércio, sendo apresentado em variações das folhas A4 ou Carta (modelo mais usado nos Estados Unidos). Esses veículos podem ser criados à mão, no computador, serem reproduzidos em impressoras, copiadoras e anexados com cola ou grampeador ou distribuídos online, por exemplo.

A criação de zines também costuma ser realizada através de colagens. Nesse caso, imagens e palavras são retiradas de fontes diversas como revistas, jornais, internet

e são coladas nas páginas do zine. Duncombe (2008, p.14), comenta que os zines comumente possuem de 10 a 40 páginas, e em sua maioria têm tiragens inconstantes, apesar de haver exemplares com circulação maior e periódica como o zine punk “Slug and lettuce”, que foi publicado de 1987 a 2007 nos Estados Unidos.

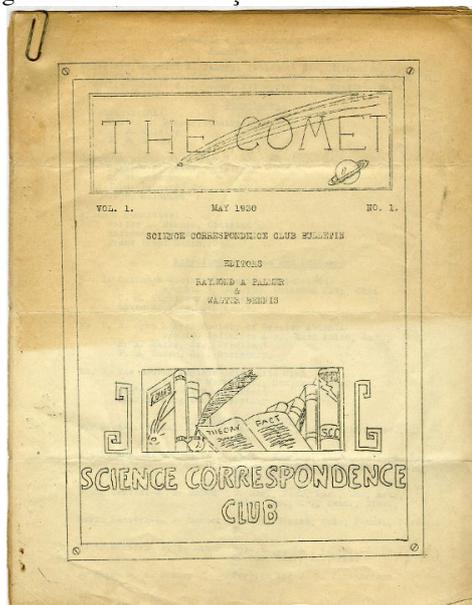
A maioria dos zines demonstra uma valorização dos conteúdos que exploram e não dos seus formatos (BRENT E BIEL, 2008, p. 12). As temáticas abordadas são diversas, pois a ausência de controle externo permite que seus escritores se expressem e exponham suas ideias livremente, da forma que desejam. “Zines podem conter qualquer coisa: quadrinhos, ficção, poesia, artesanato, sexo e saúde, culinária e alimento, espiritualidade e religião ou discursos pessoais de um diário” (BRENT E BIEL, 2008. p 1). Ou seja, a pluralidade dos conteúdos apresentados nesses veículos é imensa e faz com que eles sejam, por vezes, categorizados em gêneros como: ficção científica, política, esporte, música, televisão, cinema, zines pessoais ou perzines, entre outros. Porém, muitos consideram que foi através da ficção científica, na década de 30, que essas publicações surgiram nos Estados Unidos.

Oakes (2008, p. 90) explica que naquele momento a ficção científica era marginalizada na literatura, sendo ignorada pelas críticas profissionais. Esse fato teria motivado os amantes desse gênero a buscarem maneiras de compartilharem informações e analisarem o tema por si mesmos, criando suas próprias publicações. Foi aí que surgiram os fanzines, que têm como primeiro representante o “The Comet” (figura 12), criado em maio de 1930, por Ray Palmer para o Science Correspondence Club. Magalhães (2003, p.9) aponta que embora a origem dos fanzines remonte aos anos 30, a sua denominação só foi criada em 1941 por Russ Chauvenet como uma conjunção dos termos ingleses “fanatic” e “magazine”.

Da década de 30 em diante, os fanzines ganharam mais adeptos e se popularizaram em outras áreas como música e filmes, por exemplo. E, em seu tempo, se transformaram em “zines” - deixando de ser apenas escritos por fãs - e evoluindo para um importante tipo de publicação independente (SPENCER, 2008, p. 83). Dos fanzines de ficção científica, aos produzidos nos dias de hoje, essas publicações acompanharam diversas manifestações de caráter alternativo como o dadaísmo, os beats nos anos 50, os movimentos contraculturais na década de 60, os punks da década de 70, e as feministas da Riot Grrrl nos anos 90, para citar alguns exemplos. Oakes (2008, p. 80) comenta que na maioria dos casos, as notícias que abasteciam as comunidades independentes

apareciam por intermédio dos zines que, antes do surgimento das conexões online, representavam o coração desses grupos.

Figura 12 - Primeira edição do “The comet”. 1930.



Fonte: AMAZINGSTORIESMAG.

O avanço da tecnologia ao longo dos anos, gerou novas ferramentas de criação, distribuição e divulgação de trabalhos culturais, transformando a produção independente no decorrer de sua história. As primeiras fanzines da década de 30 eram copiadas em mimeógrafos. Posteriormente, na década de 80, foram as máquinas fotocopadoras (xerox) que passaram a ser mais utilizadas pelos zineiros. O acesso às fotocopadoras por muitos foi um dos fatores que motivou o crescimento e a popularização dos zines naquele período. Mais tarde, esses impressos também atingiram o meio digital. “Do papel, o fanzine migrou para o cd-rom, para o disquete, para a tela do computador, para a internet, incorporando elementos inovadores no seu modo de produção, em sua concepção e linguagem” (MAGALHÃES, 2003, p.11).

A produção de zines em formato digital, por muitos denominados e-zine e webzine³³, gera algumas controvérsias. Spencer (2008, p. 70, 71) aponta que eles permitem que a propagação de informações ocorra de maneira muito mais acelerada do que os zines impressos e com custo inferior, já que a impressão e reprodução não são

³³ “A rigor, existem dois tipos de fanzines online: os e-zines e os webzines. Os primeiros são arquivos de texto, enviados por e-mail, em formato newsletter. Já os webzines funcionam como páginas da Internet, e permitem um trabalho visual na publicação, pois suportam diferentes mídias. Estes exploram mais os recursos da hipermídia, podendo conter arquivos de som e vídeo”. (PROVAZI, p.6)

necessárias vista a sua distribuição digital. Contudo, a autora também demonstra alguns pontos negativos da publicação via internet, ao citar depoimentos de zineiros que argumentam, por exemplo, que ela prejudica a essência pessoalista da cultura zine:

“Ao mesmo tempo em que a internet facilitou a propagação dos zines ao redor do mundo ela prejudicou o contato pessoal”; “os zines eram objetos que podíamos carregar conosco, manifestos que podíamos compartilhar, presentes que podíamos dar. Eles eram mais românticos do que os do meio eletrônico” (SPENCER, 2008, p.71).

A autora também acrescenta que muitos escritores renegaram a tecnologia moderna sob o argumento de que o amadorismo e a estética original dos zines, no estilo corte e cole, deveriam ser mantidos. E, enquanto que alguns dos que passaram a criar zines digitalmente, buscaram adaptar o design tradicional dos impressos, simulando o arranjo de imagens como se tivessem sido colados de verdade, outros passaram a produzir zines com estéticas mais complexas (SPENCER, 2008, p. 72).

A partir dessas observações, pode-se compreender o quanto heterogêneo o universo de zines se tornou após a difusão da internet que, ao diversificar os processos de criação e distribuição, favoreceu a expansão desses veículos. Hoje, podemos encontrar diversos zineiros inseridos na rede digital, assim como os que mantiveram as raízes dos zines impressos, que produzem e divulgam suas criações de maneira mais artesanal. Entretanto, apesar de trabalharem de maneira diferente, e apresentarem diferentes graus de envolvimento com a tradição, no geral, esses escritores celebram ideais comuns - ao defenderem a autonomia e a liberdade criativa em relação às restrições do setor comercial, e valorizarem as relações interpessoais, as expressões individuais e o compartilhamento coletivo de conhecimento.

O caráter pessoal dos zines é bastante representativo e constantemente ressaltado quando fala-se sobre a essência dessas publicações. Spencer (2008, p.29) explica que enquanto os fanzines se desenvolveram em zines, deixando de ser apenas escritos com foco em determinados assuntos como música ou programas de TV, seus escritores começaram a ter interesse em escrever sobre suas próprias vidas. Os “perzines” (no qual “per” se refere a “personal”, pessoal em inglês) é a denominação dada aos zines de perfil pessoal.

As motivações individuais ³⁴ para a produção de zines são diversas.

³⁴ Na publicação de 1989 intitulada “Why publish?” (Por que publicar?), Mike Gunderloy fundador da revista independente Factsheet Five (que será citada mais adiante), expõe diversos depoimentos de

“Relacionamentos, viagens, empregos sem perspectivas, escola, a cidade onde mora, amigos e família.” (OAKES, 2009, p.81). O perzine *The Ken Chronicles* (figura 13) publicado pelo aposentado Ken Bausert de Nova York, por exemplo, apresenta histórias do seu dia-a-dia, viagens que fez, até reflexões sobre sua aposentadoria. “É uma fatia de uma vida embalada em um zine” (BREIER, 2012). *Piltdownlad*, de Kelly Deassaint, da Califórnia, também é um zine de narrativa pessoal, cujos exemplares contam histórias autobiográficas do seu passado. O zineiro, ao falar desse trabalho, explica o benefício da produção de zines para a sua vida: “Para mim, é mais fácil lidar com memórias dolorosas se recriá-las a partir de outro ângulo” (DESSAINT, 2014).

Essas abordagens intensivamente pessoais, também são valorizadas pelos leitores que, ao receberem o zine, sentem como se estivessem recebendo uma correspondência pessoal (FLÓREZ, 2007). O contato com temas e assuntos geralmente ignorados pelo setor *mainstream* também torna essas publicações ainda mais autênticas. *Piltdownlad*, de Deassaint, por exemplo, trata de tópicos como abuso sexual, drogas, alienação no trabalho, vandalismo ou apenas o sentimento de pertencer ao mundo, assuntos poucos explorados em revistas comerciais.

Figura 13 - Perzine “The Ken Chronicles”. 2012.



Fonte: WEMAKEZINES.

A postura intimista dos escritores de zines se reflete em sua relação com outros zineiros, onde, juntos compartilham um senso de comunidade. “As pessoas escrevem zines para gritar ‘eu existo!’. Elas também o fazem para se conectar com outros que falam o mesmo” (DUNCOMBE, 2008, p.49). Além de dividirem o interesse pela cultura independente e valorizarem a comunicação, os desenvolvedores de zines, estimam a interação pessoal e compreendem a sua importância para o fortalecimento e o crescimento do universo de zines:

Escritores de zines perceberam que a força da comunidade zine reside em se comunicar diretamente um com o outro, ajudando a fornecer recursos e compartilhando conhecimento³⁵ para que outras pessoas possam começar a escrever seus próprios zines. (SPENCER, 2008, p. 38).

Nesse cenário, Bruscky (2014, p.4) também comenta como o compartilhamento horizontal de conhecimento entre os participantes dessa comunidade potencializa o discurso da mesma:

Por meio dos fanzines, leitores e editores estreitam seus laços, a partir do campo de mediação intersubjetiva igualitário por ambos estruturado, uma vez que não existe, na prática zineira, uma hierarquização prévia de saberes balizando a relação entre as partes. Pelo contrário, elas convergem e somam forças de maneira a galgar espaços que possibilitem a maior visibilidade possível ao seu discurso, dentro dos termos por eles próprios colocados (BRUSCKY, 2014, p. 4).

Frente à postura democrática do universo dos zines, Brent e Biel (2008, p.14) pontuam que as determinações de “escritor” e “leitor” são completamente fluidas: “Muitos leitores de zines eventualmente se tornam escritores e muitos leitores se sentem inspirados a produzirem seus próprios zines”. Os autores explicam que o **crítico** e o **feedback**, frequentemente realizados pelos leitores, também são fatores importantes que contribuem para a **ampliação da comunidade**. Eles citam um depoimento de Gillian Beck em seu documentário “\$100 and a T-shirt”: “Zines são alguns dos únicos meios de comunicação nos quais as pessoas se importam o suficiente para dar feedback e fazer críticas ao seu trabalho” (BRENT E BIEL, 2008, p.3).

Além disto, os encontros, festivais, comunidades online, conferências, e organizações também cumprem um papel fundamental na interação coletiva e no compartilhamento de informações. A comunidade online “We Make Zines” é um

³⁵ Zines e livros que ensinam como produzir zines são muito comuns. “Make a zine when words and graphic collide”, “Let’s DIY”, “Let’s DIY II”, “An introduction to: zines”, são alguns títulos.

exemplo de um espaço no qual leitores e zineiros interagem e podem trocar experiências, divulgar trabalhos, assim como participar de fóruns relacionados à produção de zines. A Factsheet five, revista publicada originalmente em 1982 e circulada até 1998 nos Estados Unidos, conectou fãs de zines nas décadas de 80 e 90, ajudando a promover o universo independente. Os exemplares da Factsheet continham reviews de zines e de outras publicações indies, e ao divulgarem e atraírem novos desenvolvedores para a cena de zines ajudaram a consolidar seus ideais.

Factsheet Five documentou a explosão de zines nos anos 80. O primeiro editor, Mike Gunderloy, um pilar da comunidade de fanzines de ficção científica, popularizou a palavra “zine” e estabeleceu muitas das éticas zines (não-lucrativa, trocas, faça-você-mesmo, importância do feedback dos leitores, etc.). (BRENT e BIEL, 2008, p.18).

A organização Grrrl Zines A Go-Go, da Califórnia, também visa fortalecer a comunidade de zines e, ao mesmo tempo, impulsiona o empoderamento das mulheres. Formada em 2002 e com inspiração no movimento feminista Riot Grrrl da década de 90, a organização promove workshops (figura 14), picnics, entre outros eventos, e acreditando no potencial do zine como um instrumento transformador e libertador, incentiva a produção de zines através do slogan “O pessoal é político”:

Os zines tornaram-se uma ferramenta de empoderamento para meninas e mulheres adolescentes, por oferecerem um novo espaço para críticas à imagem distorcida das mulheres nos meios de comunicação, os papéis tradicionais de gênero, a violência contra a mulher, a discriminação diária e sexismo. (...) Nós acreditamos que a produção de zines incorpora a frase “O pessoal é político” ao encorajar a participação ativa da criação de uma cultura própria e independência da mídia *mainstream*. Isso é especialmente importante para meninas jovens que descobrem um novo caminho de se expressar sem censura (...) Algo que elas podem produzir sem a necessidade de ferramentas especializadas ou caras – seus instrumentos são sua mente e uma caneta – qualquer um pode fazer. Ele é um meio de comunicação verdadeiramente democrático, todo mundo que lê um zine pode criar um. Todo leitor deveria ser um escritor e os zines tornam isso possível, removendo o medo da escrita e enfatizando o processo pessoal de cada um (GRLLL ZINES A GO-GO, 2006, p. 2, 4).

A natureza política da Grrrl Zines A Go-Go, é outra característica comum na cultura de zines. Duncombe (2008, p.33) assinala que a consciência política dos zineiros é o que os diferencia de outros amadores comuns e que raramente se vê um zine que não expresse alguma opinião nesse contexto. Ele também acrescenta que nos zines a política é feita através de discursos pessoais e que parte disso é herdado da década de 60, através da ética “O pessoal é político” da Nova Esquerda (como exemplificado com a Grrrl

Zines A Go-Go). Spencer (2008, p.147) ao comentar a evolução dos zines também discute a relação pessoal-político: “A história da produção de zines está intensamente conectada com uma tradição de indivíduos que expressam suas próprias visões e essas visões são, com frequência, fortemente politizadas”.

Figura 14 - Workshop promovido pela Grrrl Zines A Go-Go. 2013.



Fonte: GZAGG.

Alguns dos assuntos explorados dessa natureza são: “o feminismo, a cultura punk, libertação LGBTQ, anti-racismo, justiça ambiental, direitos das pessoas com deficiência, e outras questões de justiça social” (SALINAS, 2014, p.1). Dentre alguns zines produzidos com engajamento político e social podemos citar o “Doris #30” de Cindy Crabb que faz críticas e reflexões sobre abuso sexual, e traz comentários sobre suas próprias vivências com tal assunto. Outro é o “Figure 8” de Krissy Durden que demonstra a sua luta contra o sizeism (preconceito contra pessoas acima do peso). Nele, ela debate questões culturais e estimula a aceitação do corpo e o amor próprio.

O envolvimento político dos zineiros aponta para a ética democrática e a postura de oposição ao **mainstream** do universo alternativo do qual fazem parte – que incentiva o acesso livre ao conhecimento, o faça-você-mesmo e a exploração de assuntos pouco ou nada discutidos pelo setor comercial. De acordo com Salinas (2014, p.21) as próprias qualidades estéticas dessas publicações alternativas, por exemplo, que são muitas vezes manuscritas, têm o efeito de inspirar novos escritores a criarem zines, vista a simplicidade empregada nesse tipo de produção. Ou seja, o desenvolvimento de zines não requer experiência prévia ou habilidades artísticas, e é acessível a quase todas as

pessoas, sendo elas profissionais ou não. Quase todas, pois nem todo mundo tem o tempo e a liberdade para produzir zines, apesar dessa ser uma atividade simples. Nesse aspecto, Spencer (2008, p.22) comenta o perfil mais comum dos zineiros: “Existem incontáveis exceções mas os zines tendem a ser escritos por uma população branca de classe média entre seus 10 anos e início dos 20”.

O amadorismo, característico da produção de zines - que está intimamente ligado à ética faça-você-mesmo - é celebrado pelos zineiros e também se associa aos valores não-comerciais da cultura independente. Apesar do termo “amador” ser utilizado muitas vezes como sinônimo de inexperiência, ele também significa “aquele que ama”, que “exerce alguma atividade sem interesse pecuniário” (WIKCIONÁRIO). Nesse sentido, Duncombe (2008, p. 18) explica as motivações da cultura de zines em comparação a outros veículos da mídia *mainstream*:

Enquanto outros meios de comunicação são produzidos com a intenção de gerar dinheiro, prestígio ou aprovação do público, os zines são feitos por amor: amor pela expressão, pelo compartilhamento e pela comunicação (DUMCOMBE, 2008, p. 18).

E, conforme Spencer (2008, p.20) se o zine se transforma em uma revista *mainstream*, ele é, por vezes visto como “vendido”, pois muitos acreditam que dessa forma perde-se o status de amador, que é tão valorizado nessa cultura. Os trabalhos que são movidos apenas pelo dinheiro, são frequentemente criticados pelos zineiros, que publicam seu descontentamento com muitos dos empregos tediosos nos quais muitos deles se encontram.

Comumente, a criação de zines é apenas uma atividade paralela para os seus desenvolvedores, que cumprem cargos temporários ou flexíveis ou são empregados em trabalhos que proporcionam pouca satisfação. A alienação promovida por esses ofícios entediantes e os expedientes exaustivos são frequentemente abordados nas criações dos zineiros, que por vezes vêem na produção de zines uma opção para relocar uma energia criativa estagnada e sentirem prazer no que estão fazendo. Nesse sentido, Duncombe (2008, p.102) cita o depoimento de Sara Lorimer editora do zine “Pinto” que comenta a sua motivação para o desenvolvimento de zines:

Eu nunca tinha pensado em criar um zine até começar a trabalhar numa terrível loja de discos. Deve haver algum tipo de conexão entre (aquele trabalho) ser um lugar tão sufocante e a necessidade de dar evasão para a criatividade (DUNCOMBE, 2008, p.102).

Assim como Sara, como já mencionado acima, muitos dos zineiros têm ocupações paralelas, além da criação de publicações independentes. O fato dos zines não serem desenvolvidos com fins lucrativos e gerarem pouco ou nenhum retorno financeiro, faz com que seus escritores geralmente tenham que se manter em outros empregos, a não ser que sua intenção primeira seja produzir zines como um hobby. Entretanto, existem atualmente algumas ferramentas que auxiliam os zineiros a arrecadarem dinheiro para pagarem os gastos de produção ou até publicarem um projeto futuro. “Usualmente zineiros tentam reaver o que foi gasto e não pretendem obter lucro” (THE PUBLIC, 2013, p.29). As formas de obter retorno monetário são extremamente variadas, assim como as condições financeiras de cada zineiro, os perfis dos projetos e os preços cobrados por zines (se cobrados).

Salinas (2014, p. 49) destaca alguns dos canais utilizados para a distribuição, divulgação e troca³⁶ de zines. Entre eles estão as plataformas de mídia social como o Tumblr, Facebook e Wemakezines e as de compra e venda de produtos como Etsy e Ebay. Os preços dos zines oscilam, geralmente, entre \$1 e \$5, mas também existem aqueles que são distribuídos gratuitamente ou os mais elaborados no valor de \$10 ou mais.

Os emails dos escritores também servem como meio de transmissão de publicações e os sites pessoais fornecem visibilidade e os conectam com possíveis compradores e leitores. Zines ainda podem ser comercializados ou distribuídos em espaços físicos como distribuidoras independentes (ou distros³⁷), lojas³⁸, em bibliotecas, livrarias e pelo correio. Eventos tais quais: festivais, feiras, simpósios³⁹, conferências também são boas opções não só para vendas e troca de impressos mas para favorecer o contato dos zineiros com a comunidade de zines:

Esses eventos são ótimos para que os seus zines cheguem nas mãos de lojas, distros, livrarias e finalmente, leitores. É sempre preferível entregar uma cópia

³⁶ A troca de zines é bastante comum na comunidade de zines e está intimamente relacionada ao seu caráter pessoal.

³⁷ “Distro é um local que distribui publicações independentes como música indie, artes faça-você-mesmo e zines. Ele usualmente não lucra em cima do estoque e venda dos trabalhos”. (THE PUBLIC, 2013, p.27)

³⁸ Muitas lojas vendem zines através da consignação, ou seja, elas recebem uma porcentagem do valor das vendas e só pagam por eles aos zineiros quando receberem dos compradores. Os zines que não forem vendidos são devolvidos sem a loja precisar comprá-los.

³⁹ Um simpósio famoso nos Estados Unidos é o “Portland Zine Symposium” que desde 2001 organiza eventos de apoio à cultura zine. Disponível em: <<http://www.portlandzinesymposium.org>>. Acesso em 30 jun. 2015.

pessoalmente, pois assim se inicia um contato muito mais real do que acordos de negócios através do correio. Esses eventos também são ótimos para conhecer pessoas, compartilhar seus zines e descobrir novos zines que realmente desafiam, impressionam e encorajam você. Esses são os lugares onde a colaboração e amizades nascem (BREN E BIEL, 2008, p. 104, 103).

Atualmente, os zineiros também podem buscar financiamentos coletivos para subsidiarem as suas criações ou disponibilizarem em seus sites pessoais um espaço para doações. O Patreon, por exemplo, é uma plataforma online - cujo slogan é “apoie e interaja com os criadores que você ama” - que permite que qualquer pessoa possa ajudar artistas, músicos, game designers, etc, doando uma quantia fixa mensalmente ou unicamente para um projeto determinado. Dependendo da quantia doada, que muitas vezes pode iniciar a partir de \$1, os doadores recebem diferentes benefícios. Outro portal de financiamento coletivo, o Kickstarter⁴⁰, também é utilizado para a capitalização de projetos criativos. O site Stolen Sharpie Revolution que reúne várias informações relativas à cultura zine, conseguiu arrecadar em 2014 o valor de \$7.356 para publicar a 5ª edição do seu livro “Stolen Sharpie Revolution: a DIY Resource for Zines and Zine Culture” que custa \$10.

A Maximum Rocknroll, uma das mais antigas zines punks, em circulação desde 1982, disponibiliza em seu site um espaço para doação que pode ser realizada via correio ou Paypal. A Grrrl Zines A-Go-Go, também aceita doações através dos mesmos canais: “Mesmo que consigamos fazer tanto com tão pouco, às vezes, podemos usar um pouquinho de ajuda extra” (GRRRL ZINES A GO-GO) e em breve também terá o auxílio de plataformas de financiamento.

Vimos através deste tópico que o universo de zines ao se fundamentar na comunicação interpessoal, na democracia participante, no acesso livre ao conhecimento, no faça-você-mesmo, contribui enormemente com o desenvolvimento de uma cultura mais independente e mais livre das restrições da indústria **mainstream**.

⁴⁰ Geralmente os sites de financiamento coletivo recolhem uma percentagem das doações. No site do Kickstarter, na seção “Perguntas mais frequentes”, aparece este comunicado: “Se um projeto é financiado com sucesso, os seguintes percentuais serão coletadas do financiamento total: 5% de taxa para o Kickstarter e 3% + \$0.20 relativas ao processamento de pagamento. Se o financiamento não obtiver sucesso, nenhuma taxa será cobrada”. * Informação válida para os Estados Unidos”. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/help/faq/kickstarter%20basics>>. Acesso em 18 ju. 2015.

2.6 Ideias e práticas

O tópico 2.4 buscou resgatar os ideais de dois universos culturais que, acredita-se, são alguns dos que mais trouxeram contribuições para as práticas independentes. Para tal, primeiramente foi observada a contracultura da década de 60 e em seguida o movimento Punk. Já no 2.5 tivemos a produção de zines, veículo de comunicação independente, como objeto de estudo. Destaca-se que, ao analisar cada uma dessas temáticas, buscou-se ressaltar as similaridades existentes entre elas, a fim de compreender quais os padrões e a essência perpetuados pela cultura independente.

Um dos aspectos comuns às práticas culturais discutidas diz respeito às motivações de seus participantes. Percebe-se que eles compartilham um senso de alienação, isto é, o desejo de criar às margens da cultura dominante, muitas vezes surge como uma resposta a trabalhos entediantes nos quais estão inseridos ou como uma rejeição do que é oferecido pelo setor *mainstream*. A busca pela liberdade criativa e a fuga de restrições também é comum aos desenvolvedores independentes, que no geral não são motivados pelo lucro e sim pelo propósito de tornar livre o conhecimento, fazer circular livremente o conhecimento produzido, com compromisso, prazer e paixão pela criação. O pensamento de Vaneigen (2002, p. 60), em seu texto intitulado “A decadência do trabalho”, que contrapõe a busca pela produtividade da sociedade industrial e a criatividade, traduz um pouco desse sentimento de alienação:

A obrigação de produzir aliena a paixão de criar. (...) Em uma sociedade industrial que confunde trabalho e produtividade, a necessidade de produzir é sempre antagônica ao desejo de criar (VANEIGEN, 2002, p. 60).

Observa-se, entretanto, que o avanço da tecnologia advindo desses sistemas industriais é um aliado dos processos de criação independentes, quando amplia as possibilidades de produções, distribuições e circulação fora do setor comercial e das grandes empresas. Viu-se que o surgimento da impressão offset na década de 60, a propagação das máquinas fotocopadoras (xerox) na década de 80 e o advento da internet e das tecnologias digitais expandiram as oportunidades dos desenvolvedores independentes ajudando a democratizar esse setor.

A ética faça-você-mesmo é outra característica presente nos três cenários estudados, cujas práticas objetivam o maior grau de liberdade e independência possível, isto é, a produção, distribuição e divulgação das criações são feitas, no geral, pelos seus

próprios desenvolvedores, que como já vimos, com frequência se utilizam das ferramentas disponíveis pelo avanço e democratização da tecnologia. Destaca-se que os escritores e músicos dos anos 60 e 70 financiavam suas próprias atividades ou contavam com a colaboração das redes comunitárias e dos fãs para conduzirem seus projetos. Atualmente, com as ferramentas de financiamento coletivo disponíveis na internet, surgiram novas maneiras de obter recursos para a produção de atividades musicais, literárias, audiovisuais, etc.

Nota-se que por buscarem maior liberdade criativa, as manifestações faça-você-mesmo discutidas no segundo capítulo, acabam por fugir dos padrões da grande indústria, apresentando por vezes estéticas singulares e, no caso de atividades literárias, assuntos poucos ou nada abordados pelos meios de comunicação *mainstream*. As distinções do que é ofertado pelo grande setor comercial também são demonstradas através do caráter anti-consumista e anti-tecnológico que muitas dessas práticas *underground* assumem.

Outra característica presente nas atividades estudadas é o amadorismo. Verifica-se que tanto nas manifestações contraculturais dos anos 60, como no movimento Punk e na produção de zines, as pessoas sem ou com pouca experiência sentiram-se ou sentem-se motivadas a se envolverem. Viu-se, na verdade, que em muitas das atividades criativas estudadas o amadorismo é bastante representativo e valorizado. A natureza política e ideológica e o conteúdo que envolve os projetos criativos, nesses casos, acabam sendo mais importantes do que as suas qualidades estéticas. Nesse contexto, em muitas situações também observa-se que o processo produtivo independente das manifestações culturais é mais significativo que os seus formatos, ou seja, o ato de criar sendo mais importante que a própria criação.

Os universos alternativos estudados também compartilham o fato de estimarem o pessoal, o intimista e o político. Percebe-se nesses cenários que os desenvolvedores independentes se expressam através de sua ótica pessoal, ao mesmo tempo em que priorizam as relações humanas e os sentimentos interiores. As temáticas exploradas em seus projetos criativos, por exemplo, envolvem por vezes relatos autobiográficos nos quais compartilham suas experiências de vida, assim como expressam uma forte postura política abordando assuntos como feminismo, liberdade sexual e de gênero, anti-racismo, alienação do trabalho, entre outros.

Também foi possível notar que o caráter pessoal das manifestações criativas

observadas se amplia para o comunitário. Acredita-se que os três ambientes analisados, funcionaram e funcionam como grandes comunidades, nas quais seus integrantes se baseiam na democracia participante, nas relações pessoalistas e na cooperação. Observa-se que nessas redes comunitárias há uma descentralização de poder e um compartilhamento de informações horizontal, ou seja, todos têm acesso livre ao conhecimento e às experiências e as distinções entre os criadores e o público consumidor acabam sendo minimizadas. Outro aspecto característico dessas organizações envolve o encorajamento praticado pelos seus integrantes, que estimulam novos criadores a participarem e ajudam a distribuir e a promover os trabalhos uns dos outros - ações que fortalecem as redes comunitárias as quais pertencem.

Ressalta-se que, na análise das manifestações contraculturais dos anos 60, do movimento Punk e da produção de zines, viu-se que no geral elas são realizadas pela classe média. Esse aspecto gera reflexões a respeito do perfil democrático dos setores independentes, pois não são todas as pessoas que podem se ausentar de seus trabalhos para buscarem novas formas de se expressar ou mesmo manter-se em duas atividades. Entretanto, acredita-se que esse privilégio de alguns criadores não minimiza sua importância, pois eles trazem grandes contribuições para a cultura ao fomentarem espaços para experimentações mais autônomas e democráticas.

Concluindo, reitera-se que as características similares aos três universos estudados fundamentarão a análise dos trabalhos e ideais de seis desenvolvedores de jogos da atualidade a ser apresentada no capítulo 4.

3 JOGOS DIGITAIS INDEPENDENTES

3.1 Definições

Como discutimos no segundo capítulo, a conceituação das práticas independentes aparece na literatura de maneira ampla, através de variadas definições. E no contexto de games, definir independência é do mesmo modo uma difícil tarefa. O presente tópico, no entanto, não tem a intenção de conceituar jogos independentes mas de demonstrar de que maneira os conceitos de independência são normalmente apresentados nesse setor e como e porque eles são constantemente questionados.

No geral, diz-se que um jogo independente é aquele que foi produzido e distribuído de maneira autônoma, ou aquele que não conta com a assistência ou suporte financeiro de uma empresa publicadora, como afirma Oxford. Mas é comum encontrarmos definições que englobam muitos outros fatores, como os tamanhos das equipes que produzem os jogos e suas motivações e aquelas que enxergam os games indies como detentores de um conjunto de qualidades: experimentais, autobiográficos, inovadores, artísticos, etc. E assim como já discutimos anteriormente, na área de games também nos deparamos com interpretações divergentes: algumas mais flexíveis, outras menos.

Para muitos, os títulos independentes só podem ser compreendidos se forem contrapostos aos games desenvolvidos pelas grandes empresas, ou seja, indie e **mainstream** como significados distintos. Ruffino (2013, p.106) pontua: “O termo ‘game independente’ automaticamente pressupõe seu oposto: uma indústria **mainstream** dependente, da qual busca-se emancipação”.

Desta forma, para compreender de que maneira os conceitos de independência são apresentados na área de jogos, inicialmente buscaremos destacar de maneira breve algumas das características que mais aparecem quando conceitua-se jogos **mainstream** e posteriormente aquelas que surgem quando descreve-se os games independentes. Posteriormente, discutiremos algumas dos contrapostos e problemáticas que envolvem a conceituação de independência e os questionamentos que elas geram.

mainstream também é comum o desenvolvimento de jogos seriados⁴¹ e a repetição de temáticas que agradam o grande público (esporte, guerra, ficção científica, etc) e das estéticas hiper realistas (figura 16). A recorrência dessas práticas é por muitos criticada e sugere que a grande indústria seja pouco criativa e inovadora. Entretanto, cabe destacar que essa é uma visão generalista, pois o setor **mainstream** é amplo e heterogêneo.

Figura 16 - Hiper realismo no jogo "Call of duty".



Fonte: CRITICALHITS.

A cena independente seria então aquela que foge dos padrões do setor **mainstream**, apresentando posturas divergentes daquelas intrínsecas ao mercado. Seus desenvolvedores estariam mais voltados para a ética faça-você-mesmo, ou seja, amadores ou não, estariam envolvidos, no geral, em todo o processo de desenvolvimento do jogo até a sua publicação e divulgação. Processo esse que se diferencia do meio de produção fragmentado e altamente especializado do setor comercial.

Buscando o máximo de liberdade criativa, esses criadores também apresentariam produções mais pessoais, experimentais e artísticas. Ou como pontua Newman (2009, p. 16) indie conotaria "menor-escala, pessoal, artístico e criativo", enquanto **mainstream** "indústria de grande-escala que valoriza mais o dinheiro do que arte" (NEWMAN Apud DE JONG, p.4).

Ao realizar uma série de entrevistas com desenvolvedores independentes e jogadores, Fisher e Harvey (2011, p.27), comentam que eles frequentemente compreendem o termo indie como aquele que:

⁴¹ Hadzinski (2014, p.20) exemplifica alguns jogos de série: "Grand Theft Auto V (décimo da série), Need for Speed: Rivals (vigésimo), Call of Duty: Ghosts (décimo), FIFA Soccer 14 (vigésimo primeiro), e Battlefield 4 (décimo primeiro).

Não apenas se refere a um emprego ou uma carreira alternativa aos estúdios de game de grande porte, mas também implica uma posição particular; que se coloca em oposição ao que a cultura de games *mainstream* representa, sanciona, promove e protege. (FISHER E HARVEY, 2011, p.27)

Ou seja, dos valores e ideais às estruturas produtivas das grandes corporações, quase tudo, estaria posicionado (teoricamente) de maneira distinta ao que se relaciona à cena indie.

Nos próximos tópicos serão destacadas algumas das definições mais recorrentes que envolvem jogos independentes. Elas serão divididas pelos seguintes temas:

1. Pessoalismo
2. Liberdade criativa
3. Desenvolvedores independentes
4. Estética indie

3.1.2 Jogos independentes

Pessoalismo

Uma das características mais citadas nas definições de games independentes diz respeito ao forte pessoalismo desses jogos, em contraposição àqueles desenvolvidos por grandes equipes no setor *mainstream*. Em sua classificação de jogos independentes, por exemplo, Stern (2012) aponta o perfil pessoalista e autoral dessas produções, ao argumentar que elas, além de serem desenvolvidas sem a interferência de um publicador ou licenciador, devem ter sido realizadas por “um único desenvolvedor ou por uma pequena equipe de pessoas” para serem qualificadas como tal. Segundo ele, em projetos desenvolvidos por grandes equipes, a responsabilidade de cada envolvido se dissipa e a conexão pessoal dos desenvolvedores com o game e com a comunidade de fãs acaba se perdendo:

Quando você comanda uma equipe com dezenas (às vezes centenas) de pessoas, você inevitavelmente limita a quantidade de input criativo que cada um pode, de fato, adicionar ao jogo. O game torna-se menos uma obra autoral, e mais um produto do qual cada membro da equipe enxerga apenas uma parte limitada. (...) Uma vez que uma equipe cresce e passa de determinado tamanho, não há apenas uma ou duas pessoas necessárias para implementar idéias e ouvir o feedback dos fãs (STERN, 2012).

Segundo a concepção do autor, os games independentes são aqueles cujos desenvolvimentos possuem essências autorais e intimistas e isto seria determinado pelo fato de terem sido desenvolvidos de maneira livre, por um indivíduo ou grupos reduzidos de pessoas. Na mesma linha de pensamento de Stern, o game designer, Terry Cavanagh, também faz uma observação acerca do caráter pessoal dos games indies, ao diferenciá-los daqueles criados por grandes equipes:

Todo pequeno detalhe em um jogo independente dá um senso da pessoa que o criou, e isso é algo que você não obtém em um game desenvolvido por um grande grupo de pessoas (CANTONY, grifo da autora).

Ao analisar as temáticas exploradas em jogos considerados independentes, de fato, percebe-se o quanto muitos deles refletem as experiências de vida de seus criadores. Passage, game que foi criado unicamente por Jason Rohrer é um jogo autobiográfico que segundo seu criador é uma expressão de seus pensamentos e sentimentos. Lançado em 2007, o game simboliza a passagem inteira de uma vida, da idade adulta jovem até a morte e dura apenas 5 minutos. Em sua página pessoal, ao relatar as motivações que o levaram a produzir o jogo, Rohrer explica que antes de desenvolvê-lo um amigo havia falecido, fato que o fez pensar sobre a vida e a morte. Ele também acrescenta que os personagens do jogo são inspirados nele e sua esposa, dos trajes às cores dos olhos e cabelos:

Eu tenho cabelos claros e olhos azuis e minha esposa tem cabelos ruivos e olhos verdes. Quando eu era mais novo, eu usava uma camisa verde, calças azuis e sapatos pretos. Minha esposa usava um vestido verde claro que era o seu favorito. Ali estamos eu e minha esposa (ROHRER, 2007, tradução da autora).

Figura 17 - Personagens de Passage.



Fonte: NECESSARYGAMES.

Outro jogo qualificado como indie que representa a visão pessoal do desenvolvedor é o The Marriage, lançado também em 2007. O game foi criado por Rod Humble com a intenção de simbolizar os seus sentimentos em relação ao casamento. Os

personagens do jogo são dois quadrados - um azul e um rosa - cada um possuindo suas próprias regras. O jogador deve equilibrá-las para que o casamento prossiga. Humble explica que se surpreendeu ao saber o quanto *The Marriage* é pessoal: “Muitos se identificaram imediatamente com o jogo e em um caso específico ele até foi utilizado por uma pessoa para explicar ao companheiro como se sentia” (HUMBLE, 2007).

O caráter pessoal da cena descrita como indie ganha proporções ainda maiores no caso dos jogos *Coming out simulator* de 2014 e *Dys4ia*, lançado em 2012⁴². Criado por Nicky Case, o *Coming Out Simulator* recria a noite em que ele buscou revelar a sua bissexualidade para seus pais. No game, que é construído com diálogos, o jogador deve optar por respostas e frases que vão aparecendo na tela. Já o *Dys4ia* desenvolvido por Anna Anthropy, narra a terapia hormonal vivenciada pela desenvolvedora:

Dys4ia é a história dos últimos seis meses da minha vida: quando eu tomei a decisão de começar a terapia de reposição hormonal e comecei a tomar estrogênio. Eu queria catalogar todas as frustrações dessa experiência e talvez criar um senso de “tudo passa” para outras transexuais (ANTHROPY, 2012).

Esses exemplos demonstram a relação pessoal que muitos dos desenvolvedores apontados como independentes possuem com suas criações e como muitos deles sentem-se à vontade ao compartilhar os seus sentimentos e experiências mais íntimas. Posturas que são ditas como incomuns ou mesmo impossíveis de serem encontradas nas produções das grandes corporações.

Liberdade criativa

Usualmente, também conceitua-se os jogos independentes ao observar a liberdade criativa que envolve suas produções. Pois, ao serem realizados sem os limites impostos por controles externos, esses games estariam livres para se arriscarem e fazerem experimentações e assim apresentariam títulos inovadores, expressivos e artísticos, fugindo dos padrões estabelecidos pelos estúdios de grande porte e suas produções comerciais:

O termo indie é mais usado para denotar coisas que são estranhas, inventivas ou pessoais – jogos que provavelmente não seriam desenvolvidos por grupos grandes de pessoas ou aqueles mais comerciais (MURPHY, Apud Rose, 2011, p.x).

⁴² Games que serão analisados com mais detalhes no capítulo 4.

Thomas Arundel também comenta o caráter experimental e inventivo dos games independentes:

Os jogos indie são importantes porque eles desafiam o status quo da indústria de jogos. Eles se arriscam e ampliam as fronteiras do game play enquanto que jogos licenciados, franqueados e de sequência raramente o fazem.(...) Estúdios de grande porte normalmente são responsáveis por inovações técnicas, mas são os estúdios independentes que ampliam os horizontes das inovações criativas. (INDIE GAMES, tradução da autora)

Passage, de Jason Rohrer, já citado nas páginas anteriores, é descrito por muitos como um jogo indie experimental e inovador. Nele, ao final de 5 minutos, o jogador morre, seja quais forem as ações que realiza ao longo do tempo:

Sim, você pode passar os 5 minutos tentando acumular o máximo de pontos que conseguir, mas ao final, a morte chegará para você. Sua pontuação perde o sentido pairando em cima do seu túmulo” (ROHRER, 2007).

De acordo com Schrank (2014, p. 151), Passage “desfamiliariza como os jogos usualmente representam a morte”. Pois, na maioria dos games, o jogador morre e vive de maneira cíclica e, em Passage, a morte é única. Ressalta-se que o game, na época em que foi lançado, fugia ainda mais dos padrões comerciais, pois a estética em pixel art e sua curta duração, contrastava e ainda difere-se dos games de longas durações oferecidos pelas empresas *mainstream* e de seus gráficos hiper realistas.

O game indie Morning Coffee (2014) (figura 18) , criado por Animal phase, também desafia as regras e conceitos mais comumente exploradas pelos jogos. Ele é descrito pelo autor como um “game poema” que busca criar conexões entre as pequenas atividades da vida cotidiana e a vastidão do universo (ANIMAL PHASE). O jogo, cujo caráter subjetivo permite inúmeras interpretações, pode frustrar jogadores que estão em busca de pontuações a serem conquistadas. Conforting sounds de Colin Horgan (2015) e Pale Machine (2014) de Ben Esposito, do mesmo modo, fogem das estruturas conhecidas, nas quais ganha-se ou perde-se, e podem causar divergências em relação às suas categorizações como jogos.

A liberdade criativa também permite que os desenvolvedores explorem as mais diversas temáticas, sejam de cunho político, social, artístico, religioso, etc. Gênero, raça e sexualidade, alcoolismo, câncer, depressão e imigração, são alguns dos tópicos abordados pelos desenvolvedores independentes. Há também aqueles que dialogam com o universo da arte, seja explorando as características de movimentos artísticos como o

dadaísmo, surrealismo, entre outros, ou retratando o próprio campo da arte. “Desenvolver um game de maneira independente vai em direção ao artístico, onde as ideias e a expressão criativa reinam” (GRACE, 2009). O jogo “Art game” do neozelandês Pippin Barr, por exemplo, explora o processo artístico de criação, colocando o jogador no papel de um artista que participará de uma exposição. O game satiriza a curadoria, a relação da obra com o público e a arte como instituição.

Figura 18 - Morning Coffee de Animal Phase.



Fonte: ANIMALPHASE.

As possibilidades que os desenvolvedores, que trabalham de maneira autônoma, têm de abordar os mais variados assuntos, de arriscar e fazer experimentações, faz com que o cenário indie de jogos seja visto como um espaço singular que foge dos padrões do setor *mainstream* e oferece experiências inusitadas ao público consumidor.

Desenvolvedores independentes

Os perfis dos desenvolvedores classificados como independentes são diversos. Rose (2011, p. ix) pontua que eles vem de todos os cantos do mundo, alguns criando games como um hobby, após duros dias de trabalho, enquanto outros o fazem como ofício. Apesar dessas diferenças, quando descreve-se as posturas dos criadores independentes ou seus jogos, frequentemente cita-se as palavras amor e paixão:

“Um jogo indie é um produto único de um criador apaixonado que não é afetado por forças externas. (...) É ser capaz de dizer se um game foi feito com amor”. (SALTMAN, Apud DUTTON, 2012). “A melhor coisa de ser independente é poder fazer algo que amo” (KNIGHT, Apud Rose, 2011, p.xi).

Também comenta-se que a criação desses jogos não têm fins lucrativos, de maneira distinta daqueles criados no setor *mainstream*. “Jogos independentes são movidos pela paixão, não pelo dinheiro” (ROSEN, 2009). “Eles (desenvolvedores

independentes) fazem jogos por causa de seu amor pelos games e não para gerar lucros”(HOOGENDORN, 2014, p.24). Ou seja, os criadores indie seriam aqueles que não priorizam o lucro e sim o desejo de criar algo que amam:

Desenvolvedores indie têm uma paixão por fazer games como um canal para a criatividade. Na visão deles, os benefícios de se dedicarem a esta paixão superam a estabilidade e os benefícios financeiros da indústria. (GRAEBESH, 2013, p.41).

O desejo que impulsiona os desenvolvedores considerados independentes pode ter várias motivações. Uma delas pode partir de uma vontade de criar sem limitações. Aliás, muitos desses criadores foram funcionários de grandes empresas que, em busca de total liberdade criativa, deixaram seus empregos para realizar seus próprios projetos:

Existe um pequeno monstro dentro da maioria das pessoas criativas que anseia por conceber cada idéia, de sua concepção à sua produção. Existe esse sonho de idealizar algo e ter a possibilidade de criar sem a intervenção de outras pessoas (GRACE, 2009).

O desenvolvedor britânico de games, Peter Molyneux, em sua palestra no GDC 2014 - intitulada “From indie to AAA to indie: the rebirth of Design” - ao narrar a sua carreira como criador de jogos, destaca as diferenças existentes entre a produção independente e aquela vinculada a grandes corporações. Ele, que trabalhou na Microsoft, explica que empresas de grande porte representam segurança, previsibilidade, proteção e contentamento, que são sentimentos desejados por todos, mas que para o design e a inovação, segundo ele, “são a morte”. Molyneux comenta que na Microsoft tinha uma ânsia de inventar, inovar e criar e por isso deixou a empresa para entrar no “perigoso e desconfortável espaço de desenvolvimento indie”. (MOLYNEUX, 2014)

A criação independente também pode ser estimulada pelo descontentamento com o que é oferecido pelo **mainstream**:

“O problema com games é geral. (...) Jogos **mainstream** são realmente impessoais. Eles não nos falam da condição humana. Quer dizer, eles podem nos falar sobre um pequeno pedaço da condição humana, que é atirar em aliens, ou atirar em pessoas”. (ANTHROPY, 2013). “Todo jogo precisa ser foto realista? Todo jogo precisa de diálogos que saltam em gráficos 3D? Claramente, não, mas muito do que envolve as equipes de desenvolvimento de games reforça esses objetivos” (GRACE, 2009).

Essas observações, do mesmo modo, sugerem que os significados “indie” e

“mainstream” seriam distintos e divergentes. O primeiro abrangendo produções voltadas ao amor, à criatividade, à inovação e o segundo ao lucro, à estabilidade e à impessoalidade.

Estética indie

A estética dos jogos independentes também pode ser apontada como detentora de um estilo próprio, que os diferenciaria daqueles criados por grandes corporações. Graebesh (2012, p. 21) afirma: “existe um visual e uma tendência definida que faz com que esses games sejam reconhecidos instantaneamente como indies”. Ainda segundo o autor, a estética de um jogo seria composta pelos seus gráficos, sons/músicas e mecânicas, isto é, os elementos através dos quais o jogador “experimenta” o game (GRAEBESH, 2012, p.18).

No geral, comenta-se que as estruturas produtivas ditam as características dos games. Ou seja, as produções consideradas independentes, que seriam aquelas produzidas através de baixos orçamentos e realizadas por uma pessoa ou pequenas equipes, apresentariam games com estéticas menos realistas ou mais “simplistas”. Enquanto que o setor *mainstream*, que pode investir valores muito superiores em suas criações, fazendo uso das mais modernas tecnologias - ao mesmo tempo em que conta com a participação de grupos muito maiores de pessoas no desenvolvimento de seus jogos - tem a possibilidade de desenvolver produções com altíssima qualidade, e como já mencionamos anteriormente, frequentemente, expõe gráficos em 3D hiper realistas.

O *gameplay* e as mecânicas dos jogos classificados como indie, que estariam relacionados às regras, objetivos e funcionamento do game, assim como as experiências promovidas pelo mesmo – seriam, segundo Hoogendorn (2014, p.19), alvo de maior enfoque dos seus desenvolvedores. O autor explica que esses profissionais dariam maior prioridade a esses elementos pois geralmente não teriam recursos financeiros para realizar gráficos de altas qualidades. E, como vimos, no tópico “liberdade criativa” deste capítulo, muitos dos games da cena indie oferecem experiências singulares aos jogadores, muitas vezes rompendo com as próprias regras e padrões estabelecidos pela grande indústria. De Jong (2013, p.18) destaca o caráter diferenciado de alguns desses games: “Em alguns jogos indie, em vez do jogador ser o herói ou soldado convencional, ele é colocado no papel de um menino indefeso ou menina que devem alcançar a meta

através de meios não-violentos”.

Também é comum afirmarem que os games independentes são realizados em 2D, e têm estilos visuais minimalistas, artísticos e estilizados: “Desenvolvedores indie têm de ser criativos com suas limitações financeiras” (HOOGENDORN, 2014, p.19). Além disto, diz-se que eles compartilham um senso de nostalgia que os impulsiona a se espelharem nos jogos de computador mais antigos. O estilo “pixel art” (figura 19) dos gráficos e os sons e músicas 8-bit seriam algumas das características referenciais dos games das gerações anteriores que além de influenciarem o gameplay e as mecânicas dos títulos independentes também serviriam de modelo para seu estilo visual e sonoro.

Figura 19 - Estilo Pixel Art do jogo Lesbian Spider – Queens of Mars de Anna Anthropy



Fonte: INDIEGAMES.

Ressalta-se que a duração dos games indies também é frequentemente citada como um fator de diferenciação daqueles desenvolvidos pela indústria *mainstream*. Eles teriam durações mais curtas fator que, de acordo com Hoogendorn (2014, p.18), seria reduzido para facilitar o download dos mesmos.

3.1.3 Contrapontos

A partir das considerações feitas nos tópicos anteriores pode-se perceber que frequentemente os games *indies* são descritos como autorais, autobiográficos, artísticos e experimentais, e caracterizados como geradores de inovações criativas e pela fuga dos padrões estabelecidos pelos estúdios de grande porte e seus títulos comerciais. Segundo as observações destacadas, as produções independentes, que apresentariam até uma estética própria, poderiam partir de uma busca dos seus desenvolvedores por maior

liberdade criativa ou mesmo por uma rejeição do que é ofertado pela indústria **mainstream**, que faria com que profissionais ou amadores buscassem criar de maneira autônoma, sem restrições contratuais. Esses indivíduos seriam motivados por uma paixão pela criação e não por interesses lucrativos e mercadológicos.

Nota-se principalmente que, no geral, essas definições são apresentadas ao mesmo tempo em que compara-se o setor independente e o **mainstream**: os títulos classificados como independentes são geralmente conceituados como opostos àqueles realizados pelas grandes empresas, isto é, indie e **mainstream** como significados antagônicos.

Pontua-se, entretanto, que apesar de encontrarmos padrões tanto nos conceitos como nas práticas da considerada cena independente de jogos, existem diversas divergências nas classificações desses games, assim como diferenças nos aspectos ideológicos, estéticos, etc, das produções categorizadas como indies. E, o antagonismo entre indie e **mainstream** não parece representar ambos os cenários, como discutiremos mais adiante.

As variações no que se considera um jogo indie podem ser encontradas em associação a inúmeras características. A quantidade de pessoas envolvidas no que se intitula de produção independente, por exemplo, pode gerar opiniões diferentes. Alguns informam que os jogos indie devem ser realizados por uma pessoa ou pequenos grupos, outros flexibilizam o número de envolvidos, como Jmatula: “Desenvolvedores indie podem ser duas pessoas em um apartamento ou um estúdio com centenas de funcionários” (JMATULA, 2013).

A própria independência de um publicador pode ser um fator de divergência na categorização de independência. Graebesh (2012, p.50) em sua classificação de jogos indies apesar de afirmar que ela se associa constantemente à ausência de um publicador, em sua opinião, não é exatamente a existência de um contrato com uma empresa desse tipo que é incompatível com a qualificação de independência. Para o autor, um publicador, investidor ou outras partes interessadas podem estar envolvidos na criação de um jogo para que o mesmo seja considerado independente, desde que o desenvolvedor não perca o controle criativo sobre o game: “A independência na produção não deve ser em direitos autorais mas em criatividade” (GRAEBESH, 2012, p.50).

É possível verificar variações nas qualificações de independência até mesmo nos regulamentos dos festivais destinados à cena independente de jogos. Nas regras do “Montreal Independent Games Festival”, por exemplo, considera-se que o conceito de indie está ligado apenas a aspectos produtivos: “Se a sua equipe de desenvolvimento é composta por menos de 30 pessoas e você é financeiramente independente então você atende aos nossos critérios” (MIGF, 2015). Já o Indiecade em sua interpretação de independência também leva em conta as motivações dos desenvolvedores, ao mesmo tempo em que flexibiliza questões ideológicas pois considera elegíveis aqueles títulos criados por empresas que também produzem jogos **mainstream**:

Jogos independentes são jogos que vêm do coração, que seguem uma visão criativa, ao invés de um lucro mercadológico. Desenvolvedores independentes não são de propriedade ou têm dívida com forças externas. Isso significa que eles geralmente têm orçamentos menores do que os jogos **mainstream**, mas eles também têm a liberdade para inovar e para ampliar as nossas concepções a respeito de jogos e público. Eles podem ser uma pessoa ou grandes equipes. (...) Jogos independentes podem ser financiados internamente, por crowdfunding, por um estúdio que produz jogos **mainstream**, por uma parceria com uma universidade, escola ou instituição sem fins lucrativos, por doações ou investidores privados, ou não financiado! (INDIECADE, 2015).

Ou seja, para o Indiecade, a relação indie X **mainstream** não precisa ser oposta e divergente, porém o evento busca os desenvolvedores que não têm objetivos comerciais e sim criativos. O SBGames, contudo, em sua definição de jogo independente, indica que a produção pode ter fins lucrativos. O festival, além de incluir aspectos produtivos e tecnológicos menciona o caráter autoral e inovador desses games:

Entende-se que um jogo independente é um jogo digital criado sem a encomenda de um publicador ou cliente, um jogo que seja concebido e desenvolvido por pessoa física ou jurídica utilizando qualquer tecnologia para qualquer plataforma, visando ou não fins lucrativos. Um jogo independente possui forte presença autoral, voltado, muitas vezes, à experiências inovadoras e ousadas. Durante sua produção, um jogo independente poderá receber apoio financeiro de editais, órgãos públicos ou ser financiado com bens próprios. (SBGAMES, 2015).

Por último, destacamos as regras do IGF (Independent Games Festival), no qual competem jogos do mundo inteiro. Segundo o festival, a comissão que julgará as produções precisa “estar confiante de que o game foi criado através do ‘espírito indie’ por um desenvolvedor independente que atenda ao questionamento do formulário de inscrição”. Segue o questionamento:

Você é um desenvolvedor indie? Você pode achar que essa é uma pergunta boba, mas pense cuidadosamente se você se consideraria um “desenvolvedor independente”, pela definição do termo da maioria das pessoas – um artístico criador independente de games que faz os jogos que quer fazer (IGF, 2015).

As diferentes qualificações de independência apresentadas pelos quatro festivais são apenas algumas demonstrações do caráter amplo e subjetivo que os termos “independente” ou “indie” podem assumir na área de jogos. Ressalta-se também que eventos desse tipo selecionam, com frequência, games que foram produzidos de maneira independente mas publicados através das grandes corporações, fator que torna ainda mais flexível a conotação de independência e problematiza sua compreensão.

Como já mencionamos no primeiro tópico, comumente, a problemática que cerca o sentido de independência aparece atrelada à abreviação “indie”, que assume com frequência uma implicação comercial. Também vimos que, no geral, isso ocorre quando as produções independentes chamam a atenção da mídia e do mercado que, ao perceberem o seu potencial criativo, buscam se apropriar de seus valores, reproduzindo-as para consumo em grande escala e transformando-as em modismos. Nesse contexto, os títulos independentes que se sobressaem, por exemplo, também passam a ser alvos de corporações, que oferecem aos seus desenvolvedores propostas de financiamento de para futuras produções criações ou de distribuição. Diante dessas ofertas, muitos dos desenvolvedores assinam acordos que podem ou não significar perda de liberdade criativa, menores restrições em suas produções ou apenas a publicação pela empresa de um game já finalizado.

E, como observaremos no tópico seguinte, a aproximação do setor *mainstream* e do independente na área de jogos ocorreu de maneira significativa nos últimos anos. Um dos fatores que facilitou essa associação foi a distribuição digital das grandes empresas, que através de suas plataformas de consoles de video game como a Playstation Network (Sony), a Xbox Live Arcade (Microsoft) ou o Steam (Valve)⁴³, por exemplo, ofereceu aos desenvolvedores independentes grandes oportunidades para a publicação de seus games. Os jogos que são distribuídos através dessas plataformas ganham uma importante visibilidade e uma maior chance de vendas se comparados àqueles disponibilizados nos sites pessoais dos desenvolvedores, por exemplo.

⁴³ Para serem distribuídos nessas plataformas, os desenvolvedores precisam ser aprovados pelas empresas e fechar acordos que tratam dos preços dos games e sua promoção. Além disto, para todo game indie vendido, uma porcentagem da receita vai para os proprietários das plataformas. (DE JONG, 2013, p.27)

Percebendo o potencial criativo e comercial de muitos dos games independentes, essas corporações, além de oferecerem espaços destinados a desenvolvedores indies em suas plataformas de distribuição digital também passaram a fechar contratos para a produção de criadores independentes. A Sony, por exemplo, fez uma parceria com a empresa, por muitos considerada independente, “thatgamecompany” para a produção de três games para o PS3: Flow, Flower e Journey, entre 2007 e 2012.

No entanto, mesmo que passem a existir diferentes tipos de acordos contratuais e diversos graus de autonomia dos desenvolvedores classificados como independentes em relação às grandes empresas, verifica-se que muitos deles continuam sendo chamados de indies, pois suas produções ainda possuiriam certas características ligadas à identidade independente, como a estética de seus games ou o caráter experimental dos mesmos, por exemplo. Ou seja, nessas conceituações, são minimizadas as distinções econômicas dessas produções em relação a títulos comerciais - um jogo pode ser por muitos considerado indie mesmo se tiver um contrato assinado com uma empresa publicadora como a Sony, por exemplo⁴⁴. Destaca-se também que nesse caso, o termo indie ainda é utilizado como gênero ou categoria. No Steam ele aparece ao lado de ação, aventura, RPG, entre outros. Games intitulados como indies nessa plataforma são agrupados, independente dos seus graus de relação com empresas de distribuição, se eles são existentes.

De Jong (2013, p.5), ao comentar o efeito que esses “diferentes graus” de autonomia dos desenvolvedores independentes têm na conceituação de games indies, argumenta que as plataformas comerciais fazem com que esses criadores voltem às estruturas corporativas da indústria *mainstream*, o que problematiza o sentido de independência. O autor faz uma observação a respeito daqueles que distribuem com as grandes corporações:

O fato desses games estarem sendo distribuídos pelas plataformas das grandes corporações como Sony e Microsoft problematiza o status deles de indies. Como produtos que supostamente devem ser produzidos, financiados e

⁴⁴ Kellee Santiago, uma das fundadoras da empresa thatgamecompany, ao discutir em 2012 sobre o que considerava por indie, comenta que sua empresa mesmo sob contrato com a Sony era apontada como independente: “Indie é quando você está inovando de alguma forma em relação a como jogos são feitos. Isso pode ser tanto em criatividade, nesse caso você investiga diferentes temas e maneiras de criar games, ou de uma perspectiva de negócios, ou seja como você é financiado e distribuído. Nós temos um contrato de desenvolvimento com a Sony então eu sempre me sinto honrada de sermos quantificados entre os estúdios independentes (SANTIAGO, Apud DUTTON, 2012).

distribuídos de forma independente da indústria *mainstream*, esses games estão sendo vendidos nas mesmas plataformas que vendem títulos blockbusters como *Call of Duty: Black Ops*, e eles estão gerando lucros para os donos das plataformas corporativas. (DE JONG, 2013, p.5).

Essas alianças entre os desenvolvedores independentes e as grandes empresas também trazem questionamentos a respeito das motivações dos desenvolvedores comumente qualificados como *indies*. Pois, o fato de muitos não estarem inseridos no setor *mainstream* pode não ser uma escolha e sim a falta de oportunidades nas grandes empresas – ou seja, podem criar objetivando futuros contratos, o que divergiria dos ideais de oposição ao *mainstream* que o conceito de independência geralmente representa. Ressalta-se também que, muitos dos games criados por aqueles que seriam os desenvolvedores independentes, frequentemente possuem intuítos comerciais, se inspirando em produções desse tipo. Isto é, o universo geralmente descrito como independente é muito amplo e heterogêneo e, nele, nem todos têm motivações ideológicas.

Além disto, como já citamos no segundo capítulo, De Jong (2013, p.2) argumenta que sites como o *Youtube* e o *Facebook* que são frequentemente usados por criadores independentes para compartilharem e divulgarem seus trabalhos acabam fornecendo um espaço para a exploração das empresas comerciais. Essa observação do autor traz reflexões sobre o quanto os universos independentes e *mainstream* dialogam e se posicionam em relação um ao outro, pois os desenvolvedores independentes ao utilizarem as plataformas e ferramentas por vezes dominadas ou oferecidas pelas grandes corporações, passam a estar inseridos em ambientes comerciais. E, como discutiremos mais adiante, o avanço e democratização da tecnologia, advindo da grande indústria e das estruturas capitalistas, é um aliado dos criadores independentes. Ou seja, a tecnologia aparece como aliada e oponente da produção independente.

Frente ao estreitamento da relação *indie-mainstream* que aconteceu no universo de games nos últimos anos, cabe pontuar que muitos pesquisadores e críticos acabaram por dividir a cena *indie* em basicamente duas vertentes. A primeira dos “mais independentes” e a segunda dos “menos independentes”. Ferreira (2014, p.9) faz essa distinção:

Devido a esta diferenciação entre o processo independente “completo” (desenvolvimento e publicação) e o processo independente parcial (desenvolvimento independente com publicação através de uma major), gostaria de propor uma subdivisão no gênero *indie*: jogos *indie* e jogos *indie*

com distribuição *mainstream*. Sugiro esta diferenciação não apenas por questões de taxonomias ou catalogações, mas por acreditar que a “independência” que ocorre quando um jogo é completamente indie e quando o jogo é indie mas com distribuição *mainstream* não se dá da mesma forma (FERREIRA, 2014, p.9).

De Jong também comenta essa separação:

É útil fazer uma separação entre os desenvolvedores independentes e semi-independentes, os primeiros indicando aqueles que permanecem totalmente autônomos, do desenvolvimento até a entrega do produto final, enquanto o último indica os desenvolvedores que procuram uma empresa publicadora para inserir o jogo no mercado, uma vez que ele esteja pronto (DE JONG, 2013, p. 8, 9).

Outros, diante de todas as problemáticas que cercaram e ainda cercam o significado de independência em jogos, chegaram a proclamar o fim da cena independente - principalmente entre os anos 2013-2015⁴⁵ - ou a conceituação de independência foi dita como irrelevante. Pedercini, em 2012, descreveu essa situação:

Muitas pessoas hoje em dia estão tentando elaborar novas definições sobre desenvolvimento independente, que levem em conta: os diversos graus de autonomia em relação às empresas de plataformas e fabricantes de hardware; a cooptação de estilos, palavras-chave e práticas que costumavam ser parte da identidade "indie"; e a cooptação e expansão estrutural dos desenvolvedores independentes de maior sucesso pelo setor *mainstream*. (...) E alguns críticos apenas jogam as mãos para o alto e alegam que a palavra indie não significa mais nada (PEDERCINI, 2012).

Warren (2014) em seu artigo “É tempo de pararmos de chamar os games de indie”, por exemplo, argumentou que é impossível definir indie games. O autor comenta que não existe uma maneira simples de determinar qual o conceito de indie na área de jogos e que para toda potencial classificação existem vários contrapontos. Ele cita alguns:

Indie significa pequenas equipes: Telltale tem 200 pessoas. Valve tem mais de 300. Ambas são “independentes”.

Indie significa pessoal: esse talvez seja o que mais se aproxima, mas pergunta-se, pessoal para quem? O jogador? O designer? O crítico? E quanto pessoal? Autobiográfico ou muito, muito profundo?

⁴⁵ Disponível em: <<http://www.rockpapershotgun.com/2012/05/03/why-indie-has-become-a-bad-word/>>, <<http://www.be-rad.com/2013/04/01/indie-games-are-dead/>>, <<http://www.ign.com/articles/2014/07/29/why-do-so-many-people-hate-indie-games>>, <<http://artery.wbur.org/2014/01/28/indie-games-died>>, <<http://www.newstatesman.com/culture/2014/07/why-indie-gaming-s-obsession-moneymaking-hurts-us-all>>, <<http://www.pocketgamer.biz/stateside/61563/the-indie-dream-is-dead/>>. Acesso em out. 2015.

Indie significa anti-comercial: A Microsoft vende softwares para empresas da Fortune 500 e a Sony é tão extensa que a sua unidade de maior sucesso vende seguros. No entanto, ambas estão competindo para ser a voz dos indies. Não há nada de errado em negociar com os peixes grandes mas dividir seus jogos com as corporações, assinar contratos com eles e ter o seu jogo destacado na página da frente, é exatamente o oposto de anti-comercial. Indie significa “cru” e “artesanal”: Então No Man’s Sky⁴⁶ está fora, não é? (WARREN, 2014)

Por último, é cabível destacar um outro aspecto que faz com que a conceituação de independência possa sofrer mutações ao longo do tempo: o avanço da tecnologia. Com a geração de novas ferramentas tecnológicas de criação 3D (Source, Unity, etc) e sua disponibilidade gratuita para os desenvolvedores independentes, por exemplo, surgiram novas possibilidades para as produções indies (figura 20), então, o próprio conceito que se volta mais às questões estéticas pode começar a não mais representar esse universo:

Os avanços tecnológicos e a subsequente acessibilidade de ferramentas 3D de desenvolvimento de games fáceis de usar e relativamente baratas, como Unity 3D ou a Unreal Development Kit, fizeram com que fosse muito mais acessível para os desenvolvedores adotar gráficos 3D e até se aproximar do foto realismo (GRAEBESH, 2012, p.20, 21).

Pontua-se novamente que o avanço da tecnologia é um aliado dos processos de criação descritos como independentes. Na área de jogos, os desenvolvedores qualificados como indies se utilizam das ferramentas tecnológicas disponibilizadas pela grande indústria para criar e distribuir suas produções. Desta forma, considera-se que mesmo que esses indivíduos trabalhem de maneira mais autônoma do que aqueles que estão inseridos no setor *mainstream*, eles ainda dependem de muitos fatores para a realização de seus trabalhos.

Nesse aspecto, relembremos a ótica de Paolo Pedercini que já foi mencionada no segundo capítulo. O autor considera o termo indie como um gradiente infinito, no qual há inúmeros graus de dependência ao mesmo tempo em que afirma que não existe independência absoluta no modelo de produção da atualidade:

Este é um gradiente infinito porque não existe como escapar da matriz do capital. Não há independência absoluta porque você vai estar sempre restringido pelas plataformas tecnológicas, protocolos, hardware ou infraestrutura. Além da criação de jogos, você vai estar entrelaçado em uma teia de

⁴⁶ No Man's Sky é um game de ficção científica de altíssima qualidade gráfica desenvolvido e publicado pela empresa britânica Hello Games, considerada por muitos como indie.

poder, privilégio, exploração e dependência, desde que os métodos atuais de produção persistam (PEDERCINI, 2012).

Assim, propõe que o conceito de independência seja enxergado como uma utopia: “O que devemos fazer é conspirar sobre como podemos ser mais autônomos. Sobre como podemos avançar mais um passo em direção à independência”. (PEDERCINI, 2012).

Figura 20 - Gráfico hiper realista do “indie” game “Dear Esther” que foi produzido com a ferramenta 3D “Source”.



Fonte: DEAR-ESTHER.

A visão de Pedercini, acredita-se, nos ajuda a lidar com a complexidade que envolve a conceituação de independência trazendo reflexões sobre o entendimento comum que posiciona os universos indie e **mainstream** como opostos e plenamente distintos. Pois se considerarmos que o termo indie é um gradiente infinito no qual há variados graus de dependência em relação ao capital, podemos enxergar a relação indie-**mainstream** não como binária mas fluida e entrelaçada. E, ao tratarmos a independência como uma utopia, uma direção a seguir, talvez possamos identificar melhor aqueles que são constantemente motivados por esse ideal. Os profissionais e amadores que a todo momento buscam “avançar mais um passo em direção à independência” (PEDERCINI, 2012).

O tópico a seguir tratará da evolução histórica do universo de jogos digitais conceituado como independente, e as recentes transformações que esse setor vivenciou.

3.2 Transformações

Comumente a origem dos jogos independentes é associada ao próprio surgimento dos jogos eletrônicos. Pong, realizado em 1972 por apenas uma pessoa, por exemplo, é citado como um dos primeiros jogos indies (BUZZLE, 2012). Destaca-se

entretanto que naquele período a criação de games era uma atividade mais restrita a programadores ou engenheiros. Anthropy (2012, p. 24) comenta que para criar jogos digitais nos anos sessenta e setenta era necessário ter acesso a um computador, e, como o PC (personal computer) só começou a se popularizar nos anos oitenta, geralmente quem tinha acesso aos computadores eram pessoas ligadas às escolas de engenharia. Acrescenta-se ainda que naquela época, os jogos de fliperama e de console se expandiam mas a sua distribuição ainda era muito limitada:

A maioria dos jogadores não tinha a capacidade de copiar as fitas de console assim como as usadas nas antigas máquinas de fliperama, então a distribuição de games era rigidamente controlada pelas empresas que produziam os games (ANTHROPY, 2012, p. 24).

No final dos anos 70 e começo dos 80, os computadores pessoais começam a aparecer e se popularizar, trazendo novas possibilidades e ferramentas para os desenvolvedores de jogos. Daglow (2015) argumenta que do início dos anos 80 a meados da década de 90, existia uma verdadeira cena indie da qual fazia parte Bill Budge, que produziu e publicou o jogo Raster Blaster no Apple II. De acordo com o autor, Budge e sua irmã mandavam fabricar os disquetes e posteriormente eles mesmos os colocavam em saquinhos com encartes (figura 21) que eram vendidos em lojas de computador.

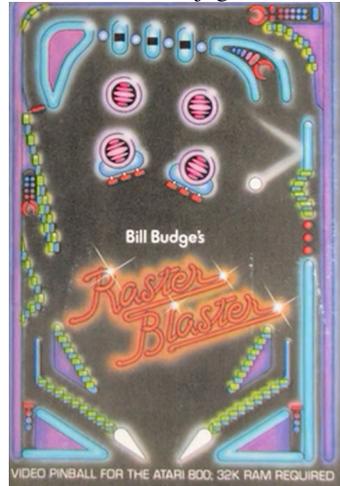
Ao falar desse mesmo período, Anthropy cita a distribuição shareware:

O shareware foi um conceito popular na distribuição de games de menor porte durante os anos 80 e 90. Ele depende dos próprios jogadores para distribuir o jogo. Se eu encontro um jogo do qual eu gosto, eu posso duplicá-lo e dar uma cópia para um amigo, que por sua vez faz mais cópias. Copiar jogos inicialmente significava disquetes: o custo de produção da mídia digital contendo o jogo era repassado para o público. Alguns autores poderiam incluir o endereço nos jogos e pedir gorjetas: uma doação de qualquer quantia, um postal de algum lugar interessante (ANTHROPY, 2012, p. 36).

No entanto, enquanto isso acontecia, o domínio da indústria de games pelas empresas de jogos de console Nitendo e Sega e a competitividade entre elas se potencializava. Isso, de acordo com Ismail (2015), gerou uma necessidade de se fazer jogos com “gráficos mais complexos, de orçamentos maiores, equipes maiores” o que, segundo ele, dificultava lentamente a participação dos indies no mercado de jogos. Além disto, distribuir games com essas corporações e empresas de publicação era muito

diffícil, e envolvia altos investimentos financeiros, o que fazia com que muitos dos menores desenvolvedores permanecessem fazendo games como hobbies.

Figura 21 - Encarte do jogo Raster Blaster.



Fonte: GAMELOADING RISE OF THE INDIES.

Mas, ao mesmo tempo em que o universo de games se tornava mais comercial e restrito às grandes corporações, com o surgimento da internet e de novas ferramentas tecnológicas, aos poucos ampliavam-se as possibilidades de criação e distribuição de games desenvolvidos por pequenas equipes de pessoas ou criadores individuais. ZZT (1991) e Game Maker (1999) eram algumas das ferramentas utilizadas pelos mesmos. Kovanto (2013, p. 4), por exemplo, comenta que a origem dos games independentes tem sido apontada à década de 90. O autor pontua que naquele período, o número de jogos de computador crescia exponencialmente, ao mesmo tempo em que desenvolvedores indies realizavam suas produções.

Mesmo assim, a cena independente de jogos continuava restrita enquanto que o universo de games se tornava cada vez mais corporativo. A situação na qual se encontrava a indústria de vídeo games naquele período incomodava alguns desenvolvedores. No ano 2000, criadores anônimos de jogos escreveram e publicaram o Manifesto Scratchware, cujos ideais são incorporados por muitos criadores da cena indie atual. O Manifesto – que tinha inspirações no Manifesto Cyberpunk - propunha uma revolução na forma de fazer games, encorajando a criação livre em plataformas abertas, enquanto criticava a grande indústria e as empresas que a dominavam como a Sony, Sega, Nitendo e EA:

A maquinaria de fazer games está possuída. Em vez de servir à visão criativa, ela a suprime. Em vez de incentivar a inovação, ela a reprime. Em vez de recompensar aqueles que têm sucesso, ela os penaliza com orçamentos de desenvolvimento tão elevados e direitos autorais tão baixos que não pode haver uma recompensa para os criadores. Em vez de atribuir crédito a quem merece, ela procura associar sucesso à máquina corporativa (SCRATCHWARE, 2000).

Os textos, que encorajavam os leitores a fazerem sua própria versão do Manifesto e o utilizarem de acordo com suas vontades, estimulavam o desenvolvimento de jogos scratchware e também a geração de ideais que facilitassem a maneira através da qual os jogos seriam distribuídos:

Scratchware game essencialmente significa um jogo de computador, criado por uma microequipe, com game design, programação e sons de qualidade artística a ser vendido a preços de lojas de livros de bolso. Um jogo scratchware pode ser jogado virtualmente por qualquer um que possa ter acesso a um teclado e saiba ler. Jogos scratchware têm breve duração (possivelmente quinze minutos a uma hora), e são extremamente desafiadores e divertidos. (...) O scratchware precisa de métodos criativos de distribuição. Soluções para esse problema irão variar mas inovações na forma como nos comunicamos e fazemos comércio na internet parecem oferecer as melhores possibilidades nesse momento (SCRATCHWARE, 2000).

Do início do século XXI para os dias de hoje as possibilidades de criação e distribuição de games mudaram drasticamente. O surgimento de métodos de distribuição online, por exemplo, contribuíram enormemente com a democratização das produções de vídeo games, como comenta Ferreira:

Antes de qualquer outro fator, podemos elencar, de início, a distribuição digital, online, algo que se tornou viável nos últimos anos, devido ao aumento da velocidade de conexão à Internet, em escala mundial, permitindo que muitos jogos sejam “baixáveis”. Este fator, aliado à facilidade de compra online, via cartões de crédito, tornou possível a qualquer desenvolvedor criar seu próprio jogo, hospedá-lo em algum servidor web e vendê-lo, sem precisar de intermediários (a não ser empresas mediadoras de pagamentos online, como PayPal). Cenário pouco provável anos atrás, em que este mesmo desenvolvedor teria que correr atrás de alguma grande empresa que pudesse produzir e distribuir seu jogo às lojas de varejo, único meio de venda de jogos à época (FERREIRA, 2014, p.8).

Além disto, ferramentas de desenvolvimento gratuitas ou de baixos custos, e os métodos de crowdfunding possibilitaram o aumento e a democratização da produção de games. Softwares como Twine, Unity, e Game maker, canais de distribuição online como o Dropbox, mediafire e itch.io e os de crowdfunding como o Patreon, facilitaram a criação e publicação de games sem a necessidade de acordos contratuais com as

grandes empresas. O surgimento dessas e outras ferramentas de criação e distribuição também contribuiu para a diversificação e democratização do universo de games que passa a contar com amadores e pessoas de outras áreas em sua produção:

O desenvolvimento de games está ficando cada vez mais acessível, e não apenas em termos de software. Uma pequena barreira de entrada significa que mais pessoas estão vindo para esse meio, e mais que isso: mais pessoas que tradicionalmente não faziam parte da cultura de games. Cada um trazendo novas ideias e novas perspectivas (BRAUER, 2014).

Com todas essas novas possibilidades e facilidades, o setor chamado de independente além de contar com a participação de novos desenvolvedores, muitos deles fazendo games como hobby, também viu a aproximação de game designers, antes funcionários das grandes corporações, que passaram a migrar para o cenário independente em busca de maior liberdade criativa ou a fim de realizar projetos individuais.

E, enquanto o universo independente ganhava força e começava a chamar a atenção das grandes empresas e da imprensa, como já discutimos no tópico anterior, a Sony, a Microsoft e a Nintendo, por exemplo, através de suas plataformas de distribuição começaram a oferecer aos desenvolvedores indies grandes oportunidades para a publicação de seus games:

Sony, Microsoft e Nintendo estão todas cortejando os desenvolvedores independentes enquanto vêm maneiras de expandir as propostas em seus sistemas, se destacando na competição e garantindo um fluxo constante de jogos para os jogadores (MORRIS, 2014).

A Sony, por exemplo, em 2013, ao introduzir o Playstation 4 na conferência “Electronic Entertainment Expo” (E3), demonstrou o seu apoio aos desenvolvedores independentes e convidou ao palco oito deles para exibirem seus jogos que estavam sendo criados para o PS4: “Nós estamos trabalhando muito duro para garantir que o novo PlayStation seja perfeito para os desenvolvedores independentes que queiram vir e trabalhar conosco”, informou o gerente da Sony (TADRA, 2013). Vendo o potencial criativo e mercadológico da criação independente, a empresa também enxerga no setor indie uma oportunidade de se renovar como comentou, em 2014, o presidente da Sony Computer Entertainment America:

Precisamos ser capazes de trazer sangue novo para esse business. Chega um momento em que certas equipes fazem o mesmo jogo de novo e de novo ao

longo do tempo. Para se ter uma ideia nova, ela tem que vir de outra direção (MORRIS, 2014).

Em 2013, a Microsoft também ampliou as oportunidades dos criadores independentes que desejavam publicar seus próprios jogos na Xbox Live Arcade. Mas, antes disso tanto a Sony como a Microsoft já haviam feito parcerias com criadores indies. Nos anos de 2008, 2010 e 2012, respectivamente, por exemplo, a Microsoft distribuiu alguns jogos indies que obtiveram enorme sucesso como Braid, Super Meat Boy e Fez.

As grandes empresas Valve e EA também ofereceram novas possibilidades de distribuição aos desenvolvedores independentes de games para computador, ao lançarem suas plataformas de distribuição digital Steam e Origin, como descreve De Jong:

Em 2003, a Valve Corporation, a grande empresa por trás da famosa franquia Half-life, lançou a Steam, que acabou se transformando na maior plataforma de distribuição digital e multiplayer para jogos de PC. Com mais de 50 milhões de usuários, a Steam oferece um serviço com muitas oportunidades aos desenvolvedores independentes. Engatando no sucesso das plataformas de mídia social, Steam não é apenas uma forma de comprar games, ela é uma ferramenta de rede social, completa, com listas de amigos, fóruns de discussões e chat. Possuindo o maior mercado de compartilhamento de longe, a Steam não é única plataforma corporativa para jogos de PC. Em 2011, a EA lançou a Origin, que se transformou na maior competidora da Steam, hoje tendo mais de 40 milhões de usuários (DE JONG, 2014, p.26).

Figura 22 - Plataforma Steam.



Fonte: STEAM.

Os jogos que são distribuídos através de todas essas plataformas e em outras similares como a WiiWare (Nitendo) e a Appstore (Apple) ganham uma importante visibilidade e uma maior chance de vendas se comparados àqueles disponibilizados nos sites pessoais dos desenvolvedores, por exemplo. Mas, ao mesmo tempo em que há enormes benefícios de fechar parcerias com empresas publicadoras, os desenvolvedores

que trabalham de maneira independente, podem perder a liberdade criativa que tanto valorizam, principalmente aqueles que assinam contratos de financiamento para o desenvolvimento de um futuro jogo:

Uma das principais perdas no processo de contar com uma publisher é, certamente, o desejo destas empresas de influenciar (ou de ao menos tentar fazê-lo) no processo de desenvolvimento do jogo. Se, por exemplo, um desenvolvedor deseja criar um jogo cuja temática não atenda às políticas internas de determinada publisher, esta pode pedir que a temática seja parcialmente ou totalmente mudada, sob pena de não haver um contrato entre as partes (FERREIRA, 2014, p.11).

Além disto, como já discutimos, esses acordos de financiamento e distribuição, acabam por problematizar o status de independência das produções, que geralmente para serem consideradas independentes deveriam em teoria ser desenvolvidas e distribuídas sem o apoio de tais empresas. Mas, como também já foi observado no tópico anterior, mesmo que muitos dos games descritos como indies sejam distribuídos por essas grandes corporações, verifica-se que muitos deles continuaram e continuam sendo chamados de indies, pois para muitos suas produções ainda possuiriam certas características ligadas à identidade independente.

E foi isso que aconteceu nos últimos anos: os setores indie e *mainstream* se aproximaram e com a distribuição das grandes corporações a popularidade e visibilidade dos jogos indies aumentou de maneira potencial, fazendo com que o setor independente fosse visto e descrito por muito como um movimento revolucionário que fugiria dos padrões do setor comercial apresentando produções experimentais, artísticas, etc.

Esta suposta “revolução” talvez tenha iniciado em 2008, que para Ron Carmel, desenvolvedor do jogo *World of Goo*, foi o ano em que os games independentes começaram a obter grande sucesso no mercado. Um deles foi o jogo *Braid* (figura 23), lançado em 2008, que foi o segundo mais vendido daquele ano pela rede Xbox Live Arcade, tendo recebido inúmeros prêmios, dentre eles o de “Jogo do ano da Xbox Live Arcade” pela Xbox Magazine. *Braid* foi produzido por Jonathan Blow que obteve apenas a ajuda do artista David Hellman para desenhar a artwork. A sua produção durou três anos, e foi financiada pelo próprio Jonathan, que gastou ao longo desse período \$ 200.000 em despesas da casa e no pagamento do artista, mas que obteve, posteriormente, um retorno estimado de \$ 4 milhões (PARKIN, 2014). Games como *Minecraft*, *Limbo*, *Fez*, *Super Meat Boy* - que do mesmo modo que *Braid*, foram

publicados através das plataformas de console das corporações **mainstream** - são exemplos de títulos de produção independente que foram realizados por pequenos grupos de pessoas mas que geraram receitas altíssimas alcançando um enorme sucesso na indústria comercial.

Figura 23 - Braid de Jonathan Blow.



Fonte: LEARNINGWORDFORKIDS.

E, diante da notoriedade que muitos desses jogos obtiveram principalmente a partir de 2008, a cena denominada de indie começou cada vez mais a ser alvo de atenção dos meios de comunicação que buscavam descrever a identidade dos desenvolvedores e das práticas independentes, muitas vezes reduzindo-as a modismos. Ao mesmo tempo, sites diversos, blogs, twitter, **Facebook**, fóruns e o surgimento de uma grande comunidade dedicada ao universo indie e de inúmeros festivais voltados a esse setor, possibilitaram e possibilitam a troca de informações entre criadores e seus fãs, fortalecendo a criação independente.

Em meio a toda expansão e popularidade do universo descrito como indie nos últimos anos, cabe destacar o lançamento de três documentários que buscaram retratar o que seria o cenário independente de jogos. O primeiro lançado em 2012, “Indie Game: The Movie” que observou as produções de games como Super Meat Boy e Fez. O segundo de 2013 intitulado “Us and the game industry” que buscou apresentar as motivações dos desenvolvedores independentes como os da empresa norte-americana *thatgamecompany*. E o terceiro lançado em 2015, “Gameloading: rise of the indies”, que segundo o site oficial “explora a nova subcultura global do desenvolvimento independente de games”. Contudo, boa parte das produções retratadas pelos filmes foram aquelas que tiveram seus jogos distribuídos através das plataformas de console da Microsoft, Nitendo, Sony, ou pelo canal Steam.

Ao mesmo tempo em que muitas das produções consideradas independentes ganhavam visibilidade, sendo descritas pela imprensa como formadoras de um

“movimento” e de uma “revolução”⁴⁷, muitos estudiosos – como já observamos na presente pesquisa - criticaram as denominações de independência que levavam em conta esses games, por eles terem sido publicados pela indústria *mainstream*. Artigos diversos trouxeram questionamentos sobre o que de fato poderia ser classificado como indie enquanto todas as problematizações que cercam o significado de independência em jogos – que já discutimos no tópico anterior – se multiplicavam.

Diante de todas essas problemáticas e com as diferenças entre os setores indie e *mainstream* se tornando mais obscuras, alguns estudiosos, entre eles De Jong, argumentaram que a cena independente de jogos falhava como um movimento alternativo que deveria ser opor às estruturas capitalistas dominantes:

Muitos dos games que as pessoas hoje em dia consideram como indies são títulos que fizeram muito sucesso nos últimos anos como *Super Meat Boy*, *Flower* e *Braid*. Entretanto, todos esses games foram distribuídos através das plataformas que pertencem às publicadoras majors; eles só ganharam todo esse sucesso porque foram comercializados nessas plataformas sob a marca “indie games”. Assim, estes jogos dificilmente podem ser chamados de independentes. (...) Indie tem sido mais geralmente utilizado como uma marca e um modelo de estética, em vez de indicar um movimento 94lternative que se opõe às estruturas corporativas (DE JONG, 2013, p.6, 16).

Entretanto, é importante observar que esses games que para muitos pareciam e parecem representar todo o setor independente, enquanto para outros geram reflexões e críticas em relação às suas identidades indies, acredita-se, são apenas uma parcela de um grande universo ambientado por diversos graus de autonomia. Como já discutimos, consideramos que o termo indie talvez seja melhor compreendido se for observado como um amplo gradiente no qual há inúmeros graus de dependência em relação ao *mainstream* e ao capital, como pontuou o game designer e professor Paolo Pedercini. No entanto, esse fato não deve nos afastar de reflexões acerca das diferenças existentes entre as produções classificadas como indies. Nesse sentido, acredita-se que o uso do termo “revolucionário” em associação aos games publicados pelo setor *mainstream*, é contraditório pois os mesmos falham em representar uma transformação radical em

⁴⁷ Nesse contexto, cabe destacar um artigo publicado pelo *The Guardian* em 2012 de título “Us and the Game Industry – como os indie games são a nova Contracultura” no qual a diretora do documentário “Us, and the Game Industry” (2013), Stephanie Beth, foi entrevistada. O texto que apontou as opiniões de Beth acerca do setor indie de games, pontuou algumas similaridades entre o chamado movimento indie dos jogos e a contracultura da década de 60 – entre elas, o senso de alienação dos criadores independentes. Chamando a cena indie de jogos revolucionária, o artigo, entretanto, assim como o documentário de Beth, destaca produções como *Journey* e *Flower*, ambos desenvolvidos pela empresa *thatgamecompany* porém sob financiamento e distribuição da Sony. (STUART, 2012)

relação às suas próprias relações com as grandes empresas, por exemplo. Lembra-se também que mesmo que esta pesquisa observe a conotação de independência como multifacetada, buscou-se dar ênfase às atividades e artefatos produzidos e distribuídos sem o suporte direto de corporações.

Deve-se destacar ainda que as abordagens que enxergam o cenário independente como aquele cujos principais representantes seriam os jogos que são produzidos de maneira independente e distribuídos através de empresas publicadoras, e que obtiveram enorme sucesso comercial - além de serem criticadas pelo fato de evidenciarem apenas as produções que se aliam às grandes corporações e que geraram altos lucros financeiros - podem ser também apontadas por alguns como discriminadoras. Pois, essas perspectivas estariam com frequência dando luz apenas às produções realizadas por uma parte restrita da população.

Nesse sentido, R (2014) ao criticar o documentário “Indie game the movie”, por exemplo, argumenta que o mesmo – que deveria ter retratado a cena indie entre 2008-2010 em sua amplitude – focou apenas nas histórias de sucesso ou “nas histórias high-profile”. A autora também pontua o não reconhecimento de grupos que são discriminados, como mulheres, negros e homossexuais, e faz uma referência a uma frase de Anna Anthropy, outra desenvolvedora de games, que comenta que o “Indie Game: The Movie” se tratou de “caras brancos recriando Mario”. A autora acrescenta ainda que, visando o lado mais glamuroso da cena independente, o filme estaria deixando de lado muitos desenvolvedores que não conseguiram atingir um sucesso comercial seja pela falta de recursos ou mesmo porque não desejaram investir nas ferramentas de marketing necessárias para se alcançar um grande público.

E, dentro desse imenso gradiente de independência, existem desenvolvedores que estão mais próximos das ideias e práticas que, de tempos em tempos, são propagadas pela cultura independente? O tópico a seguir pretende responder a esse questionamento.

4 ANÁLISES

Este capítulo apresentará inicialmente os aspectos metodológicos da pesquisa, nos quais serão esclarecidas as etapas da mesma e algumas das estratégias que fundamentaram a análise – também apresentada nesta seção – que abordará os pensamentos e práticas de alguns desenvolvedores independentes de jogos da atualidade, de acordo com as características comuns às práticas indies reunidas no capítulo 1.

4.1 Aspectos metodológicos

Como já se sabe, com o intuito de compreender melhor o sentido de independência cultural buscou-se, no segundo capítulo, estudar com mais detalhes dois importantes cenários que, acredita-se, estimularam e continuam estimulando expressões culturais mais autônomas em relação às estruturas *mainstream*. São eles: contracultura da déc. de 60 e movimento Punk. Além disto, também foi observado o universo de criação dos zines, publicações que alimentam as comunidades indies ao longo do tempo. Este estudo, que se constituiu na primeira etapa da pesquisa, teve como finalidade encontrar os padrões que se repetem na cultura indie com o passar do tempo e, desta forma, embasar posteriormente a análise do universo independente de jogos.

Assim, inicialmente foi feita uma revisão da literatura na qual foram consultados livros, revistas eletrônicas, zines, artigos, entre outros trabalhos acadêmicos que tratassem dessas práticas independentes. A todo momento procurou-se compreender quais eram as similaridades existentes entre os três universos estudados observando os ideais e posturas comuns aos seus participantes. Destaca-se que, muitos dos textos estudados citavam depoimentos dos manifestantes independentes, o que, considera-se, ter sido de extrema importância para a compreensão da essência de independência cultural.

Através da revisão bibliográfica foi possível ter uma visão panorâmica da cultura independente e do que parecem ser os valores e características que a mesma perpetua. Os padrões encontrados nos três cenários foram então reunidos e servirão de fundamento para a análise das práticas de seis desenvolvedores de jogos da atualidade.

Essa análise buscará verificar se eles e suas produções possuem as características que parecem intrínsecas aos manifestantes independentes.

Os desenvolvedores cujos trabalhos e pensamentos serão observados são: Paolo Pedercini, Anna Anthropy, Meritt Kopas, Nina Freeman, Nicky Case e Mattie Brice. A escolha desses indivíduos foi motivada pelo fato dos mesmos parecerem representar uma cena mais resistente do setor independente. Pois, como já vimos, no estudo do universo de jogos descrito como indie, é possível verificar uma variedade de criadores que apresentam inúmeros graus de dependência em relação ao que se entende por *mainstream* e cujas motivações e comportamentos divergem entre si. Desta forma, procurou-se analisar alguns daqueles que talvez mais se aproximariam do sentido de “independente” e cujos games, em sua maioria⁴⁸, seriam produzidos e distribuídos sem a existência de contratos com empresas *mainstream*.

Acrescenta-se ainda um fator que colaborou com a seleção de tais indivíduos. Ele diz respeito à visibilidade que muitos deles receberam nos últimos anos, sendo citados em artigos, matérias e livros assim como ao caráter influente dos mesmos. Certamente há um número importante de desenvolvedores que podem ser considerados “mais resistentes”, contudo fez-se necessário se aproximar daqueles que possibilitam um maior acesso a informações. Cabe destacar ainda que todos eles estão conectados, seja ao compartilharem os trabalhos uns dos outros ou apenas ao serem mencionados lado a lado em publicações, o que também contribuiu com a descoberta do trabalho de cada um. Pontua-se que demilitando especialmente a pesquisa, a maioria deles é residente dos Estados Unidos.

As informações a respeito dos criadores escolhidos foram coletadas em artigos, livros, entre outras publicações, assim como em sites especializados em jogos e nas páginas pessoais dos mesmos. Além disto, foi possível se comunicar mais diretamente com a maioria deles através de uma troca de e-mails, fator que enriqueceu ainda mais a compreensão acerca dos seus ideais.

Vale ressaltar que a análise terá uma abordagem qualitativa, ou seja, a intenção não é classificar os desenvolvedores apontando quem é mais ou menos independente ou quais são os graus de independência que possuem. O objetivo é observar os pensamentos e práticas desses indivíduos tendo como base as características comuns aos manifestantes independentes e suas produções. A análise será escrita de maneira fluida,

⁴⁸ As exceções serão esclarecidas no decorrer do próximo tópico.

ou seja, as características (pessoalismo, comunitarismo, faça-você-mesmo, etc) serão descritas de forma corrente sem segmentação em tópicos.

4.2 Desenvolvedores independentes de jogos: ideias e práticas

Em meio a uma variedade de desenvolvedores independentes, que apresentam distintos graus de autonomia em relação à indústria *mainstream*, existem aqueles que parecem representar um nicho mais resistente do setor independente e que talvez ofereçam uma perspectiva para esse universo que se vê fragilizado. Criadores que desejam democratizar a produção, distribuição e circulação de games, ao mesmo tempo em que buscam desafiar a grande indústria. Em 2013, Schenold comentou sobre esse cenário “mais autônomo” comparando-o com a produção indie que atingiu sucesso comercial ao se aliar às grandes corporações:

Pessoalmente me pergunto se estamos vivenciando o surgimento do que mais tarde poderíamos nos referir como uma “segunda onda” da produção indie de games. Uma maneira de tornar essa idéia inteligível é considerar as diferenças entre os primeiros jogos high-profile de sucesso comercial como aqueles narrados no Indie Game: the Movie e muitos dos jogos que agora circulam online que são produzidos como experimentos pessoais, em jams de games (eventos de criação de jogos), como explorações artísticas, e assim por diante. (...) Me parece que existe um espírito crescente no design de games indies que não apenas valorizam a independência econômica da produção *mainstream*, mas também a experimentação radical e o enfoque na acessibilidade, nas experiências, temas e narrativas estéticas e sociais pouco exploradas (SCHENOLD, 2013).

Percebe-se que muitos desses desenvolvedores não apenas buscam subverter muitas das práticas promovidas pela cultura dominante de jogos, mas possuem posturas políticas que visam a diversidade e a inclusão de grupos marginalizados pela grande indústria e até mesmo pela cultura indie. Pois, como comentamos no tópico anterior, para alguns, a produção independente acabou recebendo um caráter “glamouroso” sendo representada apenas por games “high profile” e por parcelas restritas da população. Diante disto, muitos dos grupos que teriam ficado de fora desse universo não se sentem representados pela cultura indie ou pelo que ela passou a significar.

Mattie Brice (figura 24), desenvolvedora e crítica de games negra e transgênero que trabalha em prol do design inclusivo, ao comentar sobre o documentário “Gameloading: rise of the indies”, por exemplo, expressa sua rejeição ao estereótipo indie e à discriminação promovida por essa cena:

Game Loading surge mais como uma propaganda para mim, que de maneira muito estreita posiciona os indies atuais como sendo os indies do século XX, preparados para replicar os mesmos sistemas e a seguir o mesmo ciclo. Um ciclo que não oferece um espaço para mim (...) (BRICE, 2015) .

Brice ainda acrescenta em um texto enviado por email que não faz jogos comerciais e acredita que não compartilha das “sensibilidades estéticas e projetuais” daqueles que se intitulam de indies. Nesse aspecto, ela explica que não gosta de se classificar como indie e se descreve como independente em seu site pessoal.

Outra criadora de games transgênero, Anna Anthropy (figura 24) - que criticou o documentário “Indie Game: the movie” ao falar que ele se tratou de "caras brancos recriando Mario" – em seus artigos e entrevistas, constantemente demonstra a sua insatisfação pelo fato da cultura *mainstream* e até mesmo a indie apresentarem apenas uma narrativa da produção de jogos. Em 2013, ao ser questionada em uma entrevista para o gamasutra a respeito do estado da cena indie naquele momento, ela opinou:

Eu não vejo qual o sentido em distinguir os grandes publicadores de games da “cena indie” quando eles são basicamente a mesma coisa: um monte de homens brancos fazendo dinheiro ao refazer os mesmos jogos continuamente. Eu me interesso muito mais por essa comunidade nascente de criadores de games marginais (ANTHROPY, 2013).

Ativista da diversidade, Anthropy discute com frequência não apenas sobre a necessidade de um universo que agregue uma pluralidade de gênero, raças, classes sociais, mas a inclusão daqueles que tradicionalmente não fazem parte da cultura de games. Nesse aspecto ela se alinha aos ideais do movimento faça-você-mesmo que incentiva qualquer pessoa a criar:

Eu fico animada com a ideia de “hobbystis” e não-programadores criando seus primeiros games. Existem várias ferramentas que permitem que pessoas façam e distribuam seus games sem nunca ter escrito uma linha de códigos e sem ter que passar pelos “portais” dos publicadores. (...) Eu quero que os games venham de uma gama mais ampla de experiências e apresente uma gama mais ampla de perspectivas. Um mundo no qual os games digitais não sejam manufaturados pelas empresas publicadoras para o mesmo pequeno público, mas um no qual os games são de sua e minha autoria para o benefício de nossos pares (ANTHROPY, 2012, p. 8).

A inclusão e a diversidade almejadas por Mattie Brice, Anna Anthropy (figura 24) e outros desenvolvedores que parecem compartilhar dos mesmos valores, se

refletem na forma como criam e distribuem seus jogos. A escolha das ferramentas que vão utilizar para o desenvolvimento de um game, por exemplo, pode ser motivada por um desejo de eliminar barreiras entre criador e público. Em seu site pessoal, Mattie Brice explica que faz suas produções em “plataformas acessíveis nas quais pessoas sem conhecimento de programação ou verbas podem desenvolver games. Isso inclui programas como RPG Maker VX, Twine e outros análogos” (BRICE).

Figura 24 - Mattie Brice e Anna Anthropy. 2014.



Fonte: EASTBAYEXPRESS.

Dentre essas ferramentas citadas por Mattie, cabe destacar a Twine (figura 25), software open-source criado em 2009 mas que ganhou uma enorme popularidade no ano de 2014. Desenvolvido como um instrumento para a criação de histórias não-lineares e podendo ser utilizado para a elaboração de poemas, games e arte interativa, Twine não exige experiência prévia em programação e por isso acabou conhecido pelo seu caráter inclusivo.

Segundo Harvey (2014), em 2014 o software recebeu uma grande visibilidade através da divulgação feita pela game designer Anna Anthropy e pela mídia, que apontou a ferramenta como fundadora de uma revolução. Para Hudson (2014), em sua reportagem para o New York Times, Twine representa uma radical transformação para a área de jogos:

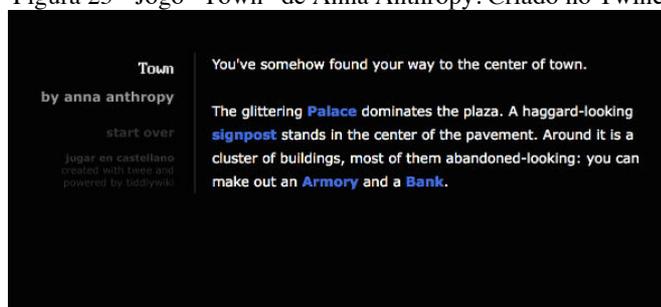
Apesar de uma grande quantidade de jogos independentes se arriscarem onde os jogos *mainstream* temem pisar, Twine representa algo ainda mais radical: a transformação de video games em algo que não só é consumido pelas massas, mas também criado por ela (HUDSON, 2014).

Em seu estudo sobre subversão e games, Harvey (2014), argumenta que enquanto boa parte da criação indie apoia as premissas básicas da cultura *mainstream*, Twine envolveria um dos ambientes que desafiam a grande indústria:

Jogos Twine frequentemente desafiam muitas das normas e valores dominantes do design de games *mainstream*, do processo às mecânicas e conteúdos. Em termos de processo, eles desafiam a noção de que games levam muitos anos, equipes grandes e profundas proezas tecnológicas para serem criados (HARVEY, 2014, p.99).

Criadores e produções realizadas no Twine foram os objetos de estudo da game designer e pesquisadora Meritt Kopas, em seu livro “Videogames for humans”, lançado em 2015. Na publicação, que dá um senso de comunidade ao universo Twine, Kopas aproxima criadores de games que foram desenvolvidos nessa plataforma, fazendo-os narrar suas experiências ao jogarem as produções uns dos outros.

Figura 25 - Jogo “Town” de Anna Anthropy. Criado no Twine.



Fonte: AUNTIEPIXELANTE.

Ao falar sobre a importância da ferramenta em sua vida, a autora explica que foi depois de jogar o game Twine “Encyclopedia fuckme and the case of the vanishing entree” (2011) de Anna Anthropy, que pela primeira vez sentiu a voz pessoal do criador em um jogo. Uma voz com a qual se identificou (KOPAS, 2015, p.6). Pois, segundo Kopas, apesar de conhecer artistas independentes até então que, de maneira distinta àqueles produzidos no setor *mainstream*, colocavam suas experiências de vida nos jogos, ela não se sentia representada por eles, o que se modificou com o conhecimento do universo Twine:

Minha experiência me levou a acreditar que esses criadores eram em sua maioria homens, contando histórias que eram talvez interessantes, mas não diretamente relevantes para a minha vida. (...) Twine me conectou com uma rede de pessoas que faziam games fora do setor *mainstream* (KOPAS, 2015, p. 6, 7).

Além de comentar sobre o potencial do software como ferramenta de expressão individual, a desenvolvedora também o descreve como um instrumento que oferece à área de games um ambiente mais plural e democrático:

Por trás do véu fluorescente dos jogos digitais *mainstream*, uma revolução silenciosa está acontecendo, e se encontra centrada em uma ferramenta chamada Twine. Utilizada por autores de jogos não-tradicionais para descreverem assuntos distintamente não-tradicionais, o movimento Twine nos dias de hoje tem oferecido um espaço para aqueles que previamente não possuíam voz na cultura de jogos para contarem suas próprias histórias e inventarem novas visões fora dos canais tradicionais do mercado (KOPAS, 2015).

Percebe-se que de maneira semelhante a Mattie Brice e Anna Anthropy, Meritt Kopas demonstra uma preocupação em tornar a área de games mais inclusiva e diversa. Observa-se ainda que o descontentamento com o que é oferecido pela indústria *mainstream* e o fato da mesma ainda apresentar barreiras para o acesso de muitos grupos, parecem ser alguns fatores que motivam essa cena de desenvolvedores “ativistas” a estimularem a democratização da produção e circulação de games. E, buscando encorajar a participação de mais pessoas na área de jogos, muitos deles acabam assumindo posturas políticas, se envolvendo em causas mais amplas e em atividades paralelas à criação de games. Essa busca acaba se expandindo para além das ferramentas que utilizam, ela atinge outros níveis, sendo demonstrada nos textos que escrevem, nas curadorias de jogos que praticam, na forma como se relacionam entre si ao dividirem conhecimentos, etc.

Além da publicação desse livro e de textos diversos, Kopas produz games, organiza eventos, realiza workshops, palestras e curadorias buscando, a todo momento, favorecer a diversificação dos jogos e do ambiente que o cerca (figura 26). Ela procura possibilitar a inclusão de mulheres, negros, grupos LGBT, pessoas portadoras de deficiências e de baixas rendas em um campo que ainda seria dominado pelo público masculino branco:

Se queremos que comunidades mais inclusivas existam em torno dos games digitais temos que estar dispostos a começar a construir alternativas. Através de curadorias, workshops e outros eventos, eu tento promover o crescimento de novas culturas dos jogos digitais que são criadas para as pessoas marginalizadas. (KOPAS)

O site “Forest Ambassador”, no qual a desenvolvedora faz a curadoria de jogos e traz informações sobre os mesmos, é um exemplo de um espaço que oferece reconhecimento a produções que não recebem a atenção da mídia e que atenderiam, conforme Kopas, a um maior e mais diversificado grupo de pessoas. Os títulos selecionados são gratuitos e não exigem equipamentos especiais e experiência prévia

dos jogadores. Além disto, eles devem ter a duração de no máximo 5 minutos pois, segundo a curadora, mais pessoas jogariam se fossem oferecidas a elas experiências mais curtas no lugar de sessões longas e intermináveis de jogos como nos “modelos AAA” (KOPAS, 2013).

Figura 26 - Merritt Kopas em palestra.



Fonte: MKOPAS.

Similarmente, Anna Anthropy, além de desenvolver jogos participa de palestras, oferece workshops e escreve textos com o intuito de divulgar processos de produção e distribuição que seriam mais acessíveis. A autora, que também escreve zines, como o intitulado “Make your first video game in twine”, nos quais dá conselhos e orienta aqueles que desejam criar jogos, constantemente procura encorajar amadores a fazerem parte do universo de games. Mattie Brice, além de desenvolver games em plataformas mais fáceis de usar e mais baratas, em seu site pessoal escreve artigos que tratam de temáticas que são pouco ou nada abordadas pela grande mídia e discute a inacessibilidade na área de games. Brice também conduz workshops e palestras voltados para a discussão de design inclusivo e oferece consultorias.

Nesse contexto, também podemos citar mais um desenvolvedor que busca se envolver em ações educativas paralelamente à produção de jogos. Nicky Case, além de produzir games, escreve artigos e compartilha textos em seu blog, nos quais fala sobre o making of das suas produções. O desenvolvedor também distribui seus jogos gratuitamente e os disponibiliza para domínio público. O jogo “Parable of the Polygons”, por exemplo, que aborda temáticas de segregação social e diversidade, por ser open-source permitiu que pessoas de outras nacionalidades traduzissem ele para 12 línguas diferentes. Neste caso, professores também podem usar os trabalhos de Nicky em sala de aula e programadores podem estudá-los e aprender através deles.

Cabe destacar ainda o trabalho de Nina Freeman (figura 27), que afora a criação de jogos, expande o seu envolvimento com o universo de games para o nível político.

Freeman foi uma das cinco fundadoras da fundação “Code Liberation” cujo objetivo é contribuir com a ampliação da participação das mulheres no desenvolvimento de jogos. A fundação oferece workshops gratuitos destinados ao público feminino (e para quem se identifica como mulher), compartilhando informações e orientações a respeito de produções digitais. As ações da “Code Liberation” contribuem com a diversificação do público desenvolvedor que ainda é, em sua maioria, habitado pelo gênero masculino. Pois, de acordo com Hudson (2014), mesmo que o público de jogadores conte com aproximadamente 50% de participação feminina, a criação de jogos ainda é praticada em sua maioria por homens. Além disto, a autora informa que os “jogos *mainstream* atendem aos interesses e expectativas dos homens jovens de classe média”.⁴⁹

Figura 27. Nina Freeman.



Fonte: LINKEDIN.

Nesse cenário de desenvolvedores ativistas, é importante citar Paolo Pedercini (figura 28) que já foi mencionado anteriormente nessa pesquisa. Professor da Carnegie Mellon e game designer, Pedercini através do projeto “Molleindustria” (www.molleindustria.org) desde 2003, desenvolve jogos, os quais distribui gratuitamente, e também participa de palestras, workshops e escreve textos sobre videogames que disponibiliza em seu blog. Destaca-se que recentemente, em 2015, Pedercini lançou um projeto open-source chamado p5.play que é constituído por uma biblioteca javascript que inclui ferramentas de suporte para pessoas que desejam criar jogos 2D.

Enfatiza-se ainda que - como já vimos - o professor propõe que a independência seja enxergada como uma utopia e assim oferece aos desenvolvedores de games uma

⁴⁹ Ver o site feministfrequency.com que explora temáticas relativas a participação de mulheres em manifestações culturais.

perspectiva de avanço contínuo em direção à autonomia. Um trecho do manifesto do Molleindustria, demonstra esse seu posicionamento: “O Molleindustria advoga pela independência dos games do domínio do mercado assim como sua radical transformação em objetos midiáticos capazes de criticar o status quo”. (PEDERCINI, 2003)

Figura 28 - Paolo Pedercini. 2015.



Fonte: SEATTLESTAR.

Através dos seus games, alguns dos quais serão observados mais adiante, Pedercini procura provocar e desafiar a cultura dominante: “Produzimos remédios homeopáticos para a idiotice do entretenimento *mainstream* através de jogos online gratuitos e de curta duração” (MOLLEINDUSTRIA). Os títulos constantemente fazem críticas e sátiras político-sociais, instigando reflexões nos jogadores seja sobre alienação no trabalho, justiça social e ambiental, entre outros assuntos.

Em uma entrevista, ao ser questionado sobre como iniciou seu trabalho na área de games, Paolo que é italiano respondeu que no início dos anos 2000, havia um cenário de experimentação midiática e atividades faça-você-mesmo na Itália. E, ele, que já vinha exercitando o ativismo em outros meios como quadrinhos e fanzines, viu o setor de jogos como um espaço carente de práticas como essas: “Eu eventualmente me fixei nos jogos porque nesse campo não existiam vozes alternativas, subcultura ou contracultura. Eu senti que muito poderia ser feito” (BECK, 2013).

A inquietação com o cenário *mainstream* de videogames e o desejo de transformá-lo, como já pudemos observar é comum aos desenvolvedores aqui analisados. Em 2013, Anna Anthropy ao ser indagada sobre como começou a fazer jogos respondeu:

Quando comecei a fazer videogames, eles eram bastante alienantes para mim – não existia Twine, e pouquíssimos grupos LGBT produziam jogos. Eu percebi que se eu quisesse ver mais jogos com essas temáticas, eu mesma teria que fazê-los (ANTHROPY, 2013).

A autora, como também já pudemos observar, rejeita a cultura dominante de games em vários sentidos, seja pelos assuntos comumente encontrados nos jogos *mainstream*, ou pelo fato dela ser dominada pelo gênero masculino, etc. Um outro fator de insatisfação frequentemente encontrado em seus discursos diz respeito à impessoalidade dos games desenvolvidos pelas grandes empresas: “Jogos *mainstream* são realmente impessoais” (ANTHROPY, 2013). Dessa forma em seu livro “Rise of the videogame zinesters” ela propõe que a produção de jogos seja pessoal e intimista. No tópico “fazer um game sobre o quê?”, a autora sugere:

Seu cachorro, seu gato, seu filho, seu namorado, sua namorada, sua mãe, seu pai, sua avó, seus amigos, seus amigos imaginários, suas férias de verão, seu inverno nas montanhas, sua casa de infância, sua casa atual, sua futura casa, seu primeiro emprego, seu pior emprego, o emprego que você desejava ter. Seu primeiro encontro amoroso, seu primeiro beijo, sua primeira relação sexual, seu primeiro amor, seu segundo amor. (...) Seus desejos, seus sonhos, seus medos, seus segredos, o sonho que você teve ontem a noite, uma coisa da qual você tem medo agora. (...) A experiência de abrir um negócio, a experiência de abrir a garagem, a experiência de abrir o seu coração, a experiência de abrir o coração de outra pessoa via uma arriscada cirurgia. (...) (ANTHROPY, 2012, p. 137, 138).

Na publicação ela também argumenta que o videogame não é um produto, mas “uma criação de uma autora e sua testemunha, a jogadora. Feito pelas mãos da primeira e distribuído de maneira pessoal para a segunda” (ANTHROPY, 141). Entre os jogos criados por Anthropy, *Dys4ia* (figura 29), lançado em 2012, foi um dos que mais trouxe reconhecimento para a desenvolvedora, fazendo-a ganhar a atenção da imprensa ao mesmo tempo em que gerou empatia e emocionou o público. O game, de cunho autobiográfico, explora a terapia de reposição hormonal vivida pela autora, fazendo com que o jogador vivencie não apenas as mudanças no corpo da personagem mas o contexto social que envolve a narrativa.

Em uma entrevista, a desenvolvedora fala sobre o caráter pessoal da produção, sua receptividade e sobre o potencial do videogame como ferramenta de empatia:

Todos os meus jogos são pessoais; todos eles são um reflexo de mim. Esse jogo é o que mais se aproxima de um diário se eu o comparar com qualquer coisa que eu já tenha feito, e eu acho que é por isso que eu recebi uma reação

tão forte do mesmo. Eu dei uma entrevista com NPR na semana passada e o entrevistador estava realmente interessado em saber o porquê de eu ter escolhido contar essa história através de um videogame, em vez de utilizar outra forma de expressão artística. A resposta é que você recebe um nível altíssimo de empatia por forçar o jogador a participar da frustração com a qual eu tive que lidar, ao forçá-la a agir em um cenário derrotado. Foi o ambiente mais certo para essa história pessoal (ANTHROPY, 2012).

Figura 29 - Dys4ia.



Fonte: GAMESFORCHANGE, 2012.

A identificação com o jogo Dys4ia acabou por influenciar dois desenvolvedores cujos trabalhos estão sendo aqui analisados: Meritt Kopas e Nicky Case. Meritt Kopas, como mencionamos anteriormente, explica que foi depois de jogar o game Twine “Encyclopedia fuckme and the case of the vanishing entree” (2011) de Anna Anthropy, que pela primeira vez sentiu a voz pessoal do criador em um jogo. Em outra entrevista publicada em 2013, ela também cita Dis4ia como uma fonte de inspiração para produzir games. A desenvolvedora que vem da área acadêmica de Ciências Sociais e que até 2012 não tinha desenvolvido qualquer jogo, explica que se sentiu motivada a dar o primeiro passo na criação de games:

Naquele momento eu estava me conscientizando de que existiam pessoas que estavam usando games para contar histórias muito pessoais ou para contar histórias que pelo menos divergiam de algum modo dos games usuais. Eu joguei Dis4ia de Anna Anthropy quando ele foi lançado e pensei: uau, um vídeo game pode fazer isso, um vídeo game pode me fazer chorar e aquilo foi incrível. Eu me senti representada e acho que foi naquele ponto que pensei ‘eu quero fazer isso’ (KOPAS, 2013).

O contato com uma cena de desenvolvedores que narravam suas experiências pessoais, entre eles homossexuais e transexuais, fez com que Kopas que também é transexual se sentisse encorajada a usar videogames para se expressar. Ainda em 2012 a recém desenvolvedora chegou a lançar seis títulos e hoje, em 2015, já tem 26 games digitais produzidos, entre eles Lim, Hugpux e Consensual Torture Simulator. Em seus

jogos, que segundo ela são destinados a públicos não-tradicionais, Kopas busca desafiar os preconceitos e as experiências dos jogadores focando, por vezes, em sua própria vida: “Eu quero fazer parte de uma comunidade e me conectar com pessoas que compartilham das minhas experiências. Me colocar através do meu trabalho tem sido uma boa maneira de fazer isso” (KOPAS, 2014). Pontua-se que assim como Anna Anthropy, ela também tem recebido respostas positivas de muitos jogadores que se identificam com suas narrativas: “É muito gratificante ter pessoas me dizendo o quanto esse jogo é importante para elas”, afirmou Merritt ao falar do seu jogo Lim (KOPAS, 2013)

Nicky Case, assim como Merritt Kopas, também foi influenciado pelo trabalho de Anna Anthropy: “Dys4ia foi muito significativa para mim, e me deu a coragem para publicar Coming Out Simulator” (CASE, 2015). O desenvolvedor que já havia produzido inúmeros jogos, lançou Coming Out Simulator (figura 30) em 2014, como o seu primeiro trabalho com foco em narrativa. O game que é semi-autobiográfico, recria a noite em que o desenvolvedor buscou revelar a sua bissexualidade para seus pais. Ele simula uma conversa entre os personagens na qual o jogador deve optar por respostas que vão aparecendo na tela. Case que explora questões de caráter social em suas produções, ao comentar em seu blog sobre o processo de desenvolvimento do game, explica como compreendeu melhor o jogo após o seu lançamento:

Agora me dou conta de que Coming Out Simulator não é sobre ter uma sexualidade diferente. Não exatamente. As pessoas estão no armário por causa de crenças religiosas, políticas ou por mesmo por hobbies estranhos que elas possam ter. Agora percebo que meu jogo é sobre meias verdades. Aquela tensão entre a necessidade de ser quem você é e se esconder para viver o seu dia-a-dia. É sobre viver essa vida dupla, essa consciência dupla. É uma mistura de verdades e mentiras (CASE, 2014).

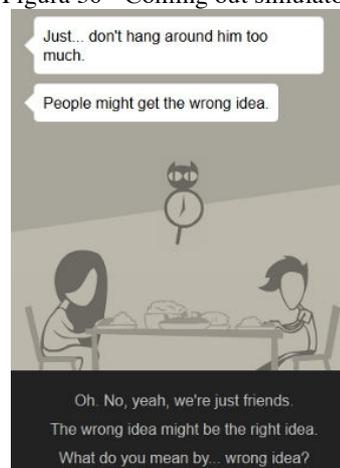
Coming Out Simulator foi finalista no IGF Independent Game Festival⁵⁰ na categoria “Excelência em narrativa” em 2015 e durante os dois dias que seguiram a sua publicação foi jogado 17.000 vezes. Entretanto, mesmo diante dessa recepção, Case aponta que ficou ainda mais emocionado com o feedback dos jogadores: “O que realmente importou para mim foram as tocantes respostas que me enviaram através do Twitter e meu email. Eu não tinha ideia de como me sentiria tão comovido” (CASE, 2014).

⁵⁰ Ver lista dos finalistas em: <<http://www.igf.com/02finalists.html>>.

Os jogos produzidos pelos desenvolvedores aqui mencionados refletem os ideais e valores defendidos pelos mesmos. Gênero, liberdade sexual, política, alienação no trabalho, feminismo são algumas das temáticas exploradas em suas produções. Kareem (2015) em seu artigo “Os Jogos que são alternativos demais para a categoria indie” comenta os perfis de muitos desses games:

À medida que esse diverso grupo de desenvolvedores mergulha no oceano do código aberto e dos softwares gratuitos, suas próprias experiências inspiram seus produtos. O conteúdo de muitos desses jogos tende ao experimental, ao autobiográfico ou ao político (KAREEM, 2015).

Figura 30 - Coming out simulator.



Fonte: JAYISGAMES.

Para citar alguns exemplos, destacamos o jogo How do you do it (figura 31) de Nina Freeman, que ela produziu com o apoio de Emmett Butler, Decky Coss e Joni Kittaka. O jogo, que é autobiográfico, ilustra as memórias de infância de Nina e suas curiosidades sobre sexo. Nele, o jogador controla uma personagem de 11 anos que, ao ver que a mãe saiu de casa e que não tem ninguém por perto, tenta descobrir como o sexo acontece ao manipular um boneco e uma boneca. Em uma palestra promovida pelo “A Maze” em Berlim, Freman comentou sobre os seus anseios ao desenvolver o jogo:

Eu queria tentar fazer com que os jogadores se sentissem na pele dessa minha versão mais nova, queria colocá-los no lugar dessa menina que estava meio que confusa sobre o que era sexo. (...) O jeito desengonçado do jogo, a forma como eu bato os bonecos um no outro e como eles se tocam e a maneira como ela empurra um ao outro rapidamente como se estivesse nervosa: tudo isso foi feito com o intuito de despertar aquela empolgação nervosa que eu me lembro sentir. (...) Eu queria que os jogadores saíssem do jogo com um senso de terem sido, mesmo que por um curto momento, uma menina (FREEMAN, 2015).

Nina que, como observamos anteriormente, é também uma ativista da participação feminina na área de jogos, informa ainda que através do *How do you do it* quis conscientizar as pessoas sobre a vida real de garotas: “Nunca vou deixar de usar games para lembrar as pessoas que meninas não são apenas um nicho de marketing – elas tem sentimentos e vidas reais” (FREEMAN, 2014).

Figura 31 - How do you do it.



Fonte: NINASAYS.

Cabe comentar também que a desenvolvedora, que aborda memórias da sua própria vida nos games que produz, escolhe como temáticas aquelas lembranças que despertam sentimentos complexos, os quais ainda tem dificuldade de compreender. Ela explica que, mesmo que seja um grande desafio explorar suas experiências pessoais nos games, sente como se eles a ajudassem a se conectar com outras pessoas e o mundo em sua volta:

Compartilhar histórias pessoais mesmo que seja com seus amigos pode ser assustador. Falar sobre amor, sexo, paranóia, doenças ou qualquer coisa considerada da "esfera privada" ou "pessoal", pode fazer com que você se sinta vulnerável, constrangido e com medo. Eu senti tudo isso ao fazer jogos autobiográficos. No entanto, os meus medos são sobrepostos pelo meu desejo de sentir uma conexão com outras pessoas. Os meus jogos agem como uma conexão entre mim e os outros seres humanos que sempre procurei encontrar. Jogos me ensinam a me reconectar com o mundo. Eles me ensinaram a não ter medo de expressar-me diante de outras pessoas. Eu não preciso me sentir sozinha, e eu não preciso esconder minhas histórias ou os meus sentimentos. Eu posso ser egoísta e fazer jogos para mim e sobre mim mesma (FREEMAN, 2015).

Vale apontar brevemente outro trabalho de Freeman, o jogo *Freshman year* publicado em 2015, no qual ela retrata o assédio sexual que sofreu no seu primeiro mês como estudante de graduação em Nova York ao frequentar um pub da cidade. No game, o jogador também se vê no papel de Nina tendo que selecionar diálogos para dar

continuidade à narrativa. Entretanto, independente de quais frases sejam escolhidas, no final a personagem não se verá livre do assédio.

Similarmente, o game *Mainichi* (figura 32) desenvolvido por Mattie Brice e lançado em 2012, se inspira em sua própria vida como transexual enquanto busca trazer reflexões sobre a marginalização de determinados grupos no universo de videogames:

Este é um experimento de partilha de uma experiência pessoal através de um sistema de jogo. Ele ajuda a comunicar as ocorrências diárias e corriqueiras da minha vida, explorando as dificuldades que envolvem expressar sentimentos em palavras. Do mesmo modo, o jogo atua como um comentário a respeito de como utilizamos o game design para ampliar o acesso a experiências universais no lugar de hiper-pessoais, e como frequentemente excluimos vozes minoritárias (BRICE, 2012, grifo da autora).

Brice criou a narrativa de *Mainichi* para tentar explicar a uma amiga quais as situações que enfrentava dia após dia como transexual negra e que o conselho “ignore as pessoas” não ajudava tanto (BRICE, Apud KEOGH, 2013). *Mainichi* “comunica ao jogador como pessoas socialmente marginalizadas são forçadas frequentemente a alterar a sua identidade apenas para fazer alguma coisa tão simples como andar pelas ruas” (KEOGH, 2013).

Figura 32 - *Mainichi*.



Fonte: BUZZFEED.

Pontua-se que Mattie, além de *Mainichi*, criou outros jogos como *Blink*, *EAT* e *Mission*, alguns deles de tabuleiro. Através de suas produções, ela tenta alcançar a inclusão em múltiplos níveis e procura desafiar os limites do game design ao fazer experimentos com narrativas. Feminismo, igualdade de gênero, relacionamento, privilégio, gentrificação, são alguns dos assuntos abordados em seus games. Ressalta-se, entretanto, que desde 2013 a desenvolvedora não produz jogos mas tem focado na publicação de textos e na organização de eventos, ambos voltados ao universo dos games.

Como já discutimos anteriormente, os games de Anna Anthropy, Merritt Kopas e Nicky Case também retratam suas experiências pessoais ao mesmo tempo em que refletem seu engajamento com questões sociais, como a diversidade e a inclusão.

Anthropy, que talvez seja uma das desenvolvedoras mais populares dessa cena alternativa, já desenvolveu inúmeros games como *Mighty Jill Off*, *Calamity Annie*, *Lesbian Spider Queens of Mars* e o mais recente *Ohmygod are you alright*, lançado em 2015, que pode ser compreendido como a sequência de *Dys4ia*. Como já comentamos, *Dys4ia*, que recebeu um amplo reconhecimento da imprensa, ilustra a terapia de reposição hormonal da desenvolvedora: “Eu queria catalogar todas as frustrações dessa experiência e talvez criar um senso de “tudo passa” para outras transexuais” (ANTHROPY, 2012). Também de caráter autobiográfico o *Ohmygod are you alright* coloca Anna como a personagem principal ao enfrentar um acidente de carro:

Ohmygod are you alright é um game autobiográfico que fala sobre a experiência e as consequências de ser atropelada por um carro. É um jogo sobre sobrevivência. Você poderia chamá-lo de um terror de sobrevivência. Você também pode vê-lo como uma sequência direta do meu game, *Dys4ia*. É um jogo sobre se sentir na minha pele (ANTHROPY, 2015).

Entretanto, ao analisar o game de Anthropy, Chris Priestman, em seu artigo “The sequel to *dys4ia* explores the failure of empathy games”, argumenta que a narrativa do jogo aborda uma pluralidade de questões. Ele informa que depois de jogar compreendeu que “Apesar de *dys4ia* ter sido amplamente difundido, ele não ajudou muito nos problemas financeiros de Anna, nem na sua sensação de solidão e fracasso” (PRIESTMAN, 2015).

Ao observar os games produzidos por Merritt Kopas, também podemos verificar o caráter pessoal das narrativas, assim como a sua preocupação em retratar inquietações sociais. No jogo *Lim*, lançado em 2012, o jogador controla um quadrado que navega em um labirinto habitado por quadrados violentos que tentam bloquear a passagem do mesmo evitando que ele prossiga. Entretanto, o quadrado principal tem a capacidade de se camuflar como se fosse igual aos outros o que pode evitar bloqueios mas também pode gerar turbulências em si próprio. Em uma entrevista, Kopas procurou explicar quais eram os seus objetivos ao produzir *Lim*:

O que eu estava tentando fazer era criar um game que entrasse nos diferentes tipos de violência que acontecem no não-espetacular cotidiano e que geralmente não são explorados na área de jogos, e claro, muito disso veio da

minha experiência como transexual. (...) Passear em um espaço se perguntando sobre como as pessoas verão você e quais são as consequências disso (KOPAS, 2013).

Outro jogo produzido por Kopas, Hugpunx simulador (figura 33), funciona como um simulador de abraços que representa uma utopia, na qual encontros espontâneos de pessoas atuariam em prol da ocupação de espaços públicos. Nele, o jogador distribui abraços na rua em meio a flores, gatos e paravras amorosas. Em Hugpunx, não é possível perder o jogo.

Figura 33 - Hugpunx simulador.



Fonte: FREEINDIEGAM.

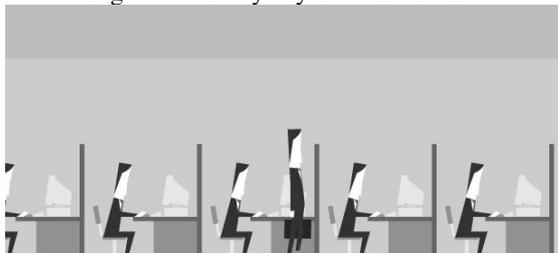
Cabe destacar mais uma produção de Nicky Case, criador do Coming Out Simulator, sobre o qual já comentamos. Parable of Polygons, que ele desenvolveu com a parceria de Vi Hart, funciona como um post interativo no qual há pequenos desafios para o jogador resolver. Esses desafios envolvem a satisfação de dois grupos diferentes: quadrados e triângulos que habitam a mesma vizinhança. O jogador deve reposicionar os polígonos insatisfeitos para que eles fiquem felizes, por exemplo. Parable of Polygons - que se baseia no artigo “Dynamic Models of Segregation” de 1971 do vencedor do prêmio Nobel, Thomas Schelling - desperta reflexões sobre diversidade e segregação social.

Por último, destacamos alguns títulos de Paolo Pedercini que através de suas produções visa promover debates de caráter político-social. Dentre aproximadamente 25 jogos produzidos pelo Molleindustria do qual Pedercini faz parte, podemos citar o Mcdonald’s Video Game, o Every day the same dream e o Phone Story. Lançado em 2006, o Mcdonald’s Video Game coloca o jogador no papel de um gerenciador que deve administrar diversas atividades ligadas ao funcionamento da Mcdonald’s: da criação e o abate do gado, à divulgação da marca e o controle de um restaurante. Satirizando a empresa de fast-food, o site do jogo expõe uma mensagem que teria sido escrita por Ronald McDonald:

Durante décadas, a McDonald's foi bastante criticada pelo seu impacto negativo na sociedade e no meio ambiente. Nossas atividades realmente trazem algumas conseqüências inevitáveis: destruição de florestas, piora da qualidade de vida no terceiro umndo, desertificação, condições de trabalho precárias, contaminação, etc. Negar todas essas acusações fundadas seria impossível, então decidimos criar esse jogo online para mostrar aos jovens que esse é o preço que temos de pagar para manter nosso estilo de vida. Vamos seguir no nosso caminho, com nossa conhecida determinação. Junte-se a nós e divirta-se! Ronald McDonald (MCVIDEOGAME, 2006).

Já a produção *Every day the same dream* (figura 34) trata do sentido de alienação no trabalho. Nele, o jogador controla um trabalhador de classe média em sua vida cotidiana. O jogo apresenta repetitivamente a mesma ordem de ações da rotina exaustiva do personagem, fazendo com que o jogador naturalmente busque maneiras de subverter as limitações impostas ao mesmo.

Figura 34. *Every day the same dream*.



Fonte: QUICKSAVING.

Phone Story - jogo publicado em 2011 que foi banido da App Store - explora o “lado negro” dos smartphones fazendo críticas às condições de trabalho por trás do processo de produção desses aparelhos eletrônicos. O jogo, que pode ser acessado online de maneira gratuita ou por R\$ 2,55 no Google Play, é subdividido em quatro mini games. No site do game a seguinte mensagem é apresentada:

Phone Story é um jogo para smartphones que tenta provocar uma reflexão crítica sobre a sua própria plataforma tecnológica. Sob a superfície brilhante de nossos aparelhos eletrônicos e por trás de suas interfaces polidas, se esconde o produto de uma cadeia de fornecimento preocupante que se estende por todo o globo. *Phone Story* representa este processo com quatro jogos educacionais que fazem o jogador simbolicamente cúmplice da extração de coltan no Congo, da mão de obra terceirizada na China, do lixo eletrônico no Paquistão e do consumo de dispositivos eletrônicos no Ocidente. Mantenha *Phone Story* no seu aparelho como um lembrete de seu impacto. Todas as receitas obtidas a partir desse jogo irão diretamente para as organizações de trabalhadores e outras organizações sem fins lucrativos que estão trabalhando para pôr um fim nos horrores representados no jogo⁵¹ (MOLLEINDUSTRIA, 2011).

⁵¹ Uma atualização no site do game realizada em 2012 informa que \$6000 foram doados para Tian Yu, até então com 19 anos, que ao tentar cometer suicídio na fábrica da Foxconn onde trabalhava em 2010 sofreu

Percebe-se que os games aqui observados inserem o jogador em ambientes que simulam contextos sociais reais, fazendo-os vivenciar experiências inusitadas e dificilmente exploradas pelos títulos comerciais. Os desenvolvedores – que demonstram uma sensibilidade para tratar de questões políticas, sociais, culturais, pessoais e psicológicas - oferecem novas perspectivas aos jogadores, utilizando suas produções não apenas como ferramentas de entretenimento mas como veículos de comunicação que estimulam a geração de reflexões. Nesse sentido, é interessante mencionar a tese de Gonzalo Frasca publicada em 2001, de título “Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate”, que propôs uma maneira de olhar para os jogos:

Meu principal objetivo nessa tese foi mostrar que videogames não são um meio trivial que serve meramente ao entretenimento, mas que eles também podem ser uma forma de representação poderosa que encoraja pensamentos críticos, empoderamento pessoal e transformação social (FRASCA, 2011, p. 114).

Se espelhando nos pensamentos de Augusto Boal e de Paulo Freire - que enxergam o ser humano como ator e sujeito da sua história e projetam relações fluidas entre “professor-aluno” e “ator-espectador” - Frasca procurou refletir sobre o empoderamento do jogador que também deveria se comunicar através dos jogos expressando suas opiniões pessoais e se observar como transformador social:

Eu me proponho a adaptar os elementos básicos do trabalho do teórico Augusto Boal no design de vídeo game. Boal criou um conjunto de técnicas de teatro participativo que aumentam a consciência do espectador sobre a sua realidade e incentivam a mudança pessoal e social (FRASCA, 2001).

Fazendo uma releitura do trabalho de Frasca, Schrank (2014, p.179), em seu estudo sobre vídeo games de vanguarda, indica que o autor considera que, frente à indústria opressora, o universo de games deve se pluralizar:

Ele (Gonzalo Frasca) especula que para os videogames dos oprimidos emergirem, o movimento precisa de uma multitude de amadores. A cultura de games precisa de um máximo possível de criadores visionários para trabalhar independentemente da indústria e de suas forças mercadológicas dominantes (SCHRANK, 2014, p.179).

Schrank (2014, p. 179) argumenta ainda que Anna Anthropy é a desenvolvedora que mais levou o pensamento de Frasca adiante. Em seu livro “Rise of the video game zinesters”, encontra-se uma passagem na qual ela comenta sobre os games como provedores de experiências interativas: “Jogos são como um tipo de peça de teatro no qual o público é um ator que assume um papel – e experimenta as circunstâncias e consequências daquele papel”. (ANTHROPY, 2012, p.20). E, como já comentamos, a desenvolvedora frequentemente estimula profissionais e amadores a produzirem e distribuírem seus próprios jogos. Se inspirando no universo dos zines, ela propõe que eles criem e publiquem games de maneira pessoal e que assim diversifiquem um cenário que de acordo com a mesma “foi por muito tempo dominado por apenas uma perspectiva” (ANTHROPY, 2012, p. 160):

Eu gosto de pensar em jogos como zines: como transmissões de ideais de pessoas para pessoas, como artefatos pessoais em vez de criações impessoais vindas de equipes de quarenta e cinco artistas e quinze programadores (ANTHROPY, 2012, p. 9).

Nesse contexto, Anthropy celebra o amadorismo a favor de um cenário mais plural de games, no qual qualquer um é encorajado a participar e utilizar os jogos como ferramentas de expressão. Em defesa dos games desenvolvidos por amadores ou por hobbyists (aqueles que criam por hobby), cujas produções seriam mais curtas, com orçamentos mais baixos e sem a finalidade de ser um “hit”, a autora fala do potencial experimental e transformador desses jogos na modificação do formato dominante de videogames:

Jogos com menores durações, orçamentos e público consumidor têm o luxo de serem mais experimentais ou bizarros ou interessantes do que games de 12 milhões de dólares que precisam ser produzidos da maneira mais segura possível a fim de assegurar um retorno ou investimento (ANTHROPY, 2012, p.19).

Experimental e singular, como já constatamos, são adjetivos comumente mencionados quando descreve-se produções independentes. E, ao observarmos os games produzidos pelos desenvolvedores aqui analisados, verifica-se que muitos deles possuem tais qualidades, apresentando particularidades que desafiam os padrões estabelecidos pelos estúdios de grande porte e suas produções comerciais. Pois, o fato desses desenvolvedores trabalharem de maneira mais autônoma, priorizando sua

liberdade criativa, favorece que os mesmos explorem as mais diversas temáticas e façam experimentações seja com as mecânicas dos jogos, seus formatos, durações, etc.

Como já vimos, a maioria deles se expressa através de sua ótica pessoal e aborda assuntos pouco ou nada tocados em títulos *mainstream* como: transexualidade, assédio sexual, alienação no trabalho, mão de obra escrava, entre outros. Também percebe-se que eles procuram produzir jogos com durações curtas e bem inferiores às longas sessões de games AAA. Ainda é possível verificar que, em vários dos games analisados nem se ganha e nem se perde ou se coleta pontos, ou o jogador, apesar de suas escolhas, irá se deparar com apenas um final. Essas são características que podem gerar opiniões divergentes em relação as suas classificações como jogos e que, por vezes, acabam por ampliar os horizontes do game design possibilitando inovações criativas. *Dys4ia*, por exemplo, que é composto por quatro mini games de narrativa linear, quando foi lançado gerou debates a respeito de sua categorização como jogo (MALLETT, 2014). Os títulos *How do you do it* e *Freshman year* de Nina Freeman e *Hugpunch* de Merritt Kopas, para citar alguns, também fogem, em muitos aspectos, dos moldes das produções comerciais.

Em relação à estética dos games, compreende-se que as estruturas produtivas têm grande influência nas características da mesma. Para criarem seus jogos, muitos deles como Mattie Brice, Anna Anthropy, Merritt Kopas e Nina Freeman utilizam plataformas gratuitas ou mais acessíveis como Twine, RPG Maker VX, Flixel e Game Maker, por exemplo, que geram, em sua maioria, gráficos no estilo “pixel art”. Já Nicky Case e Paolo Pedercini utilizam mais comumente o Adobe flash que custa \$20 e possibilita a criação de gráficos mais suavizados. Apesar de serem produzidos em diferentes plataformas, os games compartilham de estéticas 2D menos realistas ou mais “simplistas”, se comparados às produções hiper realistas *mainstream*. E, frequentemente apresentam estilos visuais e sonoros minimalistas que refletem não apenas os seus processos produtivos mas os ideais dos seus desenvolvedores, que demonstram uma maior ênfase em suas narrativas ou um desejo de tornar a produção de games mais acessível.

A forma como boa parte desses indivíduos distribui seus games também aponta para seu intuito de democratizar o universo de games. É comum que eles disponibilizem suas produções para serem jogadas online ou que o download possa ser feito de maneira gratuita através dos seus sites pessoais. Eles ainda podem fazer uso de canais de venda como o itch.io e até mesmo, no caso de Paolo Pedercini, da Apple Store e do Google

play. Pontua-se que todos os jogos produzidos por esse desenvolvedor estão disponíveis gratuitamente no site do projeto Molleindustria, mas alguns são encontrados à venda para a plataforma android como o “Phone story”, que custa R\$ 2,55 na google play, e tem a receita destinada a organizações de trabalhadores. Informa-se ainda que a maioria dos games de Pedercini é licenciada pelo Creative Commons (permite aos jogadores copiar e redistribuir o material em qualquer mídia ou formato e adaptar, remixar, transformar ou criar em cima do material). Nina Anthropy, similarmente, disponibiliza todos os seus games de maneira gratuita em seu site pessoal mas também conta com o auxílio do Steam para promover o How do you do it.

As produções são comumente gratuitas e se cobradas, seus preços variam entre \$1 e \$5. Muitos desses profissionais também se envolvem em outras atividades como palestras, workshops e até mesmo consultorias e nesse contexto podem ou não cobrar taxas. Observa-se também que muitos deles buscam financiamentos coletivos para subsidiarem as suas criações ou disponibilizam em seus sites pessoais um espaço para doações. O Patreon - plataforma online que permite que qualquer pessoa possa doar uma quantia fixa mensalmente ou unicamente para um projeto determinado – é muito usada pelos mesmos. Nele, Nicky Case, atualmente, conta com um auxílio de \$575.72 mensais, Anna Anthropy de \$902, Mattie Brice \$1,193.80 e Merritt Kopas \$1,090.50. “Conseguir viver desses trabalhos é um desafio mas o seu apoio no Patreon me ajuda a equilibrar o orçamento e produzir inúmeros mini games gratuitos”, informa Anna Anthropy em sua página no Patreon (ANTHROPY).

Paolo Pedercini não solicita doações mas o mesmo, além de game designer, recebe um salário fixo como professor da Universidade de Carnegie Mellon (Pittsburgh, Estados Unidos). Já Nina Freeman no momento está trabalhando na The Fullbright Company (estúdio independente de vídeo games, localizado em Portland, Estados Unidos). Além disto, em sua página oficial ela oferece um espaço para doações que podem ser realizadas através do Gratipay ou Paypal:

Se você gostou dos meus games gratuitos e se está convencido de que quer me fazer doações, esse é o lugar para isso! Suas doações irão possibilitar que eu continue oferecendo trabalhos publicamente e de maneira gratuita. Elas também serão destinadas ao envio dos meus trabalhos para conferências e festivais. Frequentemente também ensino em workshops na NYC (Universidade de Nova York) e em várias conferências da Code Liberation, de forma gratuita para todos participantes. Esse tipo de trabalho está se tornando um desafio financeiro para mim, especialmente devido às demandas de viagens e taxas de submissão de trabalhos, então todas as doações serão muito apreciadas.” (FREEMAN).

Ressalta-se que por procurarem maneiras mais autônomas de distribuírem suas produções, esses desenvolvedores criam jogos para computador e não para consoles como descrevem Epstein e Politano:

Uma minoria de desenvolvedores independentes de video games opta por abster-se inteiramente das empresas publicadoras ao venderem seus produtos através de modelos de venda alternativos. Esses modelos tipicamente envolvem a distribuição através da internet, o que significa que os desenvolvedores ficam limitados a promover apenas jogos de PC e não games de console que requerem tecnologias mais sofisticadas (EPSTEIN, POLITANO, 2015).

Apesar dos autores descrevem esses grupos como uma “minoria”, Anna Anthropy argumentou em 2012 que deveriam existir centenas se não milhares de pessoas que fazem jogos fora das estruturas das empresas publicadoras (ANTHROPY, 2012, p.8).

Sem o suporte de empresas publicadoras, a maioria desses profissionais divulga seus trabalhos em suas páginas pessoais, blogs e contas de twitter. Destaca-se que, por possuírem ideais comuns ou produzirem de maneira similar, eles acabaram se aproximando e interagindo entre si. É comum vê-los promovendo os games uns dos outros e até realizando projetos em conjunto, fatores que possibilitam uma maior visibilidade aos mesmos. Paolo Pedercini, por exemplo, em 2014 organizou uma exibição de jogos independentes DIY chamada de “Pixel Punks” e em sua seleção divulgou um dos jogos de Anna Anthropy, Triad, e no fanzine que foi publicado para o evento também adicionou um texto da desenvolvedora (MOLLEINDUSTRIA, 2014). Meritt Kopas, que também organiza workshops com Anna Anthropy, em sua publicação “Videogames for humans” retratou as produções da desenvolvedora e de Nina Freeman. Vale citar que na página pessoal de Mattie Brice há uma seção “Apoie críticos de games”, na qual ela apresenta uma lista de autores e pesquisadores que se dedicam ao campo de jogos, entre eles Merrit Kopas. Similarmente, Nicky Case também expõe, na página do Parable of Polygons, uma lista de organizações em prol da diversidade, como a Code Liberation Foudation da qual Nina Freeman faz parte (CASE).

Por último, considera-se que a ética comunitária e a postura intimista praticadas por esses profissionais se manifestam nas suas relações com fãs, jogadores, estudantes, etc. Pois, cada um à sua maneira, compartilha conhecimento seja em seus blogs, ao fornecerem tutoriais que embasam a criação e distribuição de jogos de maneira mais autônoma e constantemente encorajam pessoas sem experiência a participarem do

universo dos games. A organização de eventos como workshops (figura 35), palestras e conferências também os aproxima do público que, como em uma rede comunitária, ajuda a promover os trabalhos dos mesmos e até os auxiliam em suas produções.

Figura 35. Workshop promovido pela Code Liberation Foundation. 2014.



Fonte: CODELIBERATION.

Nesse contexto, o feedback dos jogadores é muito valorizado e através da internet ocorre de maneira ainda mais acelerada. Ao falar sobre o processo de produção do seu game “Coming out simulator”, por exemplo, Nicky Case, comenta sobre essa troca com a audiência:

Eu publiquei o primeiro protótipo no “Feedback Friday” do Reddit⁵² e no Twitter, e fiz alguns playtests pessoalmente. A resposta que recebi me fez perceber que eu tinha algo emocionalmente poderoso em mãos, mas que ainda havia alguns nós para trabalhar (CASE, 2014).

E, como informamos no início deste capítulo, todos os desenvolvedores se mostraram acessíveis ao responderem os e-mails enviados o que enriqueceu ainda mais a presente pesquisa.

4.3 Conclusões

Acredita-se que os desenvolvedores analisados neste capítulo compartilham similaridades com os manifestantes independentes da contracultura e do movimento Punk, assim como os zineiros, ao demonstrarem – cada um à sua maneira - uma rejeição à indústria *mainstream* de jogos, e por serem movidos por um desejo de democratizar a

⁵² O Reddit é um canal social voltado ao entretenimento no qual membros registrados de diferentes comunidades podem submeter conteúdos, trocar informações e links.

produção, distribuição e circulação de seus trabalhos. Observa-se que muitos deles não apenas buscam desafiar a cultura dominante de games, mas têm posturas políticas que visam a diversidade e a inclusão de grupos marginalizados pela grande indústria e em alguns casos até mesmo pela cena descrita como indie.

Percebe-se que, assim como os manifestantes estudados no capítulo 2, esses profissionais compartilham a vontade de eliminar barreiras entre criador e público, e, no geral, impulsionam indivíduos a praticarem o faça-você-mesmo e ampliem cada vez mais suas possibilidades de criação livre e autônoma em relação às estruturas mercadológicas. O depoimento de Anthropy - que propõe que os desenvolvedores de jogos sejam “zineiros de videogames” - revela o seu estímulo a ampliação da independência nessa área:

Eu desejo que zineiros encontrem novas maneiras inventivas de distribuir jogos. Vamos criar novas redes que permitam que pessoas possam vender seus jogos online. Vamos trazer de volta os CDs com compilações de games para as cooperativas ou cafés locais ou correio. E vamos aproveitar uma vantagem que os nossos precedentes, os autores shareware, nunca tiveram: uma internet rápida e centralizada para distribuirmos nossos games gratuitamente. (...) Empresas publicadoras tomaram a criação de games como seu território privado. E, por um tempo, eles convenceram muitas pessoas que isso era legítimo. Mas agora isso acabou. Essa é a era dos zineiros de videogames (ANTHROPY, 2012, p.161).

Nesse contexto, pessoas sem experiência também são estimuladas a produzirem games, o que se alinha ao intuito desses profissionais de tornarem o universo de games mais plural, diversificado e inclusivo. E, com esse objetivo, eles oferecem workshops e participam de palestras voltadas ao design inclusivo, também escrevem textos que divulgam processos de produção e distribuição que seriam mais acessíveis, e até mesmo escolhem instrumentos de trabalho que não requerem experiência prévia como o Twine. Isto é, comumente convidam amadores a criarem em um setor que foi por muito tempo restrito a profissionais da área de engenharia, computação, etc.

Com o auxílio da tecnologia, e através de atitudes faça-você-mesmo, os desenvolvedores estudados primam pela sua liberdade criativa assim como os artistas, escritores e músicos da contracultura e do Punk. Ao mesmo tempo em que tornam o universo de games mais democrático, a maioria desses game designers procura maneiras mais autônomas de produzirem, distribuírem e divulgarem suas produções às margens do setor comercial e das empresas publicadoras. Pois, como pudemos verificar, para desenvolverem seus games no geral utilizam ferramentas de criação gratuitas ou de

baixo custo e os disponibilizam em seus sites pessoais gratuitamente ou vendem em canais como o itch.io por \$1-\$5. Já para divulgarem suas produções, também contam com a internet e, em sua maioria, se beneficiam da plataforma de financiamento coletivo Patreon para receberem doações que os ajudam a se manter na área de games. Destaca-se novamente que por se absterem das empresas publicadoras e fazerem a distribuição através da internet, promovem apenas jogos de PC e não de console.

A liberdade criativa priorizada pelos profissionais analisados está intrinsecamente ligada à necessidade dos mesmos de se expressarem através de sua ótica pessoal. Pois, também de maneira semelhante aos participantes da contracultura, do Punk e zineiros, vimos que esses desenvolvedores valorizam o pessoal e o intimista e frequentemente retratam suas experiências de vida em seus trabalhos. E, utilizando os jogos como veículos de comunicação pessoal, exploram suas inquietações sociais, políticas, culturais, abordando temáticas dificilmente exploradas pelo setor *mainstream* como: gênero, liberdade sexual, mão de obra escrava, alienação no trabalho, feminismo, entre outras.

Insatisfações com a cultura dominante em geral ou especificamente com o setor *mainstream* de videogames – por achá-lo impessoal ou marginalizante, por exemplo – também são sentimentos que esses profissionais compartilham com os criadores independentes estudados no segundo capítulo. Nesse sentido, através de seus trabalhos, comumente provocam e desafiam os padrões *mainstream* e, a fim de transformá-los, assumem posturas ativistas e se envolvem em outras atividades além da produção de jogos.

O fato de buscarem o máximo de liberdade criativa e não terem restrições contratuais, limitações de prazo ou a necessidade de ter de atender a um grande número de pessoas, como já observado nesta pesquisa, são condições que possibilitam que os desenvolvedores independentes façam projetos experimentais que acabam por fugir dos moldes das produções da grande indústria. Ao analisarmos os games desenvolvidos por cada um dos criadores estudados, nota-se que eles divergem dos jogos AAA em muitos aspectos e oferecem, por vezes, experiências singulares aos jogadores. Seja por serem de curta duração, minimalistas, ou por questionarem o próprio significado de jogo, por exemplo. Acrescenta-se ainda que a estética 2D dos games desses criadores, que usualmente focam em narrativas, é outra característica que diverge dos projetos hiperrealistas do cenário *mainstream*.

Também foi possível verificar que de modo semelhante ao hippies, estudantes da nova esquerda, punks, zineiros e outros grupos analisados anteriormente, o caráter pessoal e intimista desses desenvolvedores se expressa na forma como se relacionam entre si e com jogadores, estudantes, etc. Vimos que eles ajudam a promover os trabalhos uns dos outros, compartilham seus conhecimentos, experiências, organizam eventos voltados ao design inclusivo, etc. E, como em uma rede comunitária, contam com o feedback do público para conduzirem seus projetos.

Concluindo, informa-se que os anexos desta pesquisa - que podem ser encontrados no final do documento - serão constituídos por alguns impressos digitalizados como folders, encartes de disco e páginas de zines, através dos quais busca-se ilustrar o estímulo ao faça-você-mesmo praticado pelos manifestantes da contracultura, punks e desenvolvedores de jogos independentes do manifesto Scratchware e da atualidade assim como alguns dos seus ideais comuns.

É importante lembrar que o objetivo desta análise não foi quantificar o grau de independência de cada desenvolvedor, mas sim observá-los tendo como base as características comuns aos manifestantes independentes estudados no capítulo 2 e suas produções. Enfatiza-se ainda que apenas as semelhanças existentes entre tais universos criativos foram destacadas, ficando de fora do escopo da pesquisa as inúmeras diferenças existentes entre os mesmos. Ressalta-se também que foi possível encontrar divergências entre os próprios desenvolvedores analisados que apresentam distintos graus de autonomia em relação à indústria *mainstream*, o que se demonstra claramente, por exemplo, pelo fato de Paolo Pedercini e Nina Freeman, terem um contato mais aproximado com o setor *mainstream*, pois mesmo que todos os seus jogos sejam distribuídos de maneira gratuita e através de suas páginas pessoais, alguns deles são publicados pela Appstore ou Steam.

Outro ponto que vale ser novamente mencionado diz respeito à seleção dos sujeitos observados que, como já comentamos, foi motivada pelo fato dos mesmos terem recebido a atenção da imprensa nos últimos anos, o que permite um maior acesso a informações. Ou seja, apenas uma parcela muito restrita de uma cena descrita como indie tão ampla e heterogênea foi estudada. Diante da análise, portanto, pode-se ter uma falsa impressão de que seja fácil conseguir exposição na área de jogos ou mesmo arrecadar doações mensais capazes de ajudar na produção mais independente de games - o que não condiz com as condições da maior parte dos indivíduos desse cenário.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa pretendeu fornecer contribuições para um melhor entendimento da atual situação da cena indie de jogos que, nos últimos anos, cresceu exponencialmente recebendo reconhecimento do público e da imprensa. Para tal, ao longo do trabalho, teve-se o objetivo de elucidar o próprio significado de independência cultural e observar como ele se traduz no campo de games. O desejo de abordar esta temática surgiu pelo fato da conceituação de jogos independentes ser apresentada na literatura através de um complexo emaranhado de definições que divergem entre si e que dificultam a compreensão do universo que os cerca.

Com esta finalidade, após a introdução, no segundo capítulo, nos voltamos para o estudo da cultura independente mais ampla, no qual procurou-se observar como se dá a sua conceituação, como as manifestações descritas como independentes se transformam com o passar dos anos e quais os valores e práticas que perpetuam. Essa seção teve o intuito de nos fundamentar para a posterior apreciação do setor indie de jogos, que foi analisado como parte dessa cultura independente mais abrangente.

Assim, primeiramente, observamos as definições de títulos independentes nesse contexto geral e percebemos que ela é cercada por variações e problemáticas, da mesma forma que demonstra a cena indie de games. Verificou-se que há algumas características que são mais comuns quando define-se práticas independentes mas que, dependendo da interpretação de cada autor, podem ou não ser incluídas, descritas em menor, maior grau ou contraditoriamente. Viu-se, por exemplo, que comumente as produções independentes são apontadas como divergentes – ou mesmo opostas – àquelas produzidas pela indústria *mainstream*, sendo realizadas por uma pessoa ou pequenas equipes que, ao desenvolverem atividades sem contratos empresariais, se expressam de forma autoral e experimental. Entretanto, é possível encontrar autores que flexibilizam o sentido de independência ao compreenderem como independentes aqueles cujas atividades possuiriam o perfil estético que se caracteriza por indie, mesmo que tenham contratos assinados com empresas *mainstream*. Uma banda pode ser considerada indie mesmo tendo o apoio financeiro de uma grande gravadora, por exemplo.

Em se tratando dos fatores que problematizam o sentido de independência no contexto de atividades culturais destacamos o processo, por muitos chamado de cooptação, no qual tanto a indústria *mainstream* como a mídia, ao perceberem o potencial criativo do setor independente, se aproximam do mesmo buscando capturar e

extrair valor de suas práticas e a reestruturarem para o consumo de massa. Nesse contexto - além dos meios de comunicação, comumente, reduzem os movimentos independentes a modismos - estreitam-se os laços indie-mainstream e muitos dos desenvolvedores independentes se aliam às grandes empresas. Diante de tais relações, há aqueles que permanecem considerando, em suas definições de independência, se os criadores possuem autonomia financeira e criativa, porém outros, como já mencionamos na página anterior, podem apontar como independentes os indivíduos que possuíam certas características da identidade indie mesmo que tenham acordos com as grandes empresas.

Vimos ainda no segundo capítulo, que essa aproximação entre ambos os cenários aconteceu sucessivas vezes ao longo da história e que diante dela as manifestações independentes se retraem e enfraquecem. Pois, ante às reconfigurações desses movimentos alternativos, nas quais a cultura dominante adota seus artefatos, práticas e valores, o seu caráter de divergência ao **mainstream** é fragilizado e o seu sentido é questionado. Nesse contexto, o fim dessas manifestações é, de tempos em tempos, proclamado por críticos e jornalistas ou teóricos tentam constantemente elaborar novas definições de produções independentes.

Dentre tantos movimentos independentes que se reconfiguraram pela intervenção do setor **mainstream**, citamos o movimento Punk que, no final da década de 70, para muitos perdeu seu caráter revolucionário por voltar-se para a comercialização, e o setor indie de jogos que nos últimos anos passou por similares transformações. Pois, frente a rápida evolução e expansão dos jogos independentes nos últimos anos - devido, entre outros fatores, ao surgimento de ferramentas gratuitas de desenvolvimento de games e métodos de distribuição online - corporações como a Sony e a Microsoft viram nesse setor um enorme potencial criativo e financeiro. Essa aproximação entre as grandes empresas e muitos dos desenvolvedores independentes problematizou ainda mais a conceituação de games indies e gerou questionamentos acerca de um possível fim da cena independente de games.

Mas, ao mesmo tempo em que os cenários descritos como independentes se retraem ciclicamente e se enfraquecem, consideramos que eles também resistem e se reinventam com o passar dos anos, originando novas manifestações - o que sugere que a cultura independente está em constante mutação. Nesse aspecto destacamos alguns dos fatores que estimulam a formação e o fortalecimento de movimentos independentes

como o avanço e democratização da tecnologia, que ao longo dos séculos XX e XXI, teve um papel fundamental no advento desses fenômenos, possibilitando o acesso a equipamentos de impressão, gravação, edição, entre outros, e atualmente, através da internet e das ferramentas digitais oferecendo inúmeras facilidades para quem quer produzir e distribuir o seu trabalho de maneira mais autônoma.

Pontua-se que, ao observarmos que as ferramentas tecnológicas disponibilizadas pela grande indústria são grandes aliadas dos criadores independentes, refletimos sobre as conceituações de independência que descrevem os ambientes indie e *mainstream* de maneira binária e oposta. Pois, mesmo que a produção independente seja mais livre em vários aspectos do que aquela advinda do setor corporativo, há ainda inúmeros fatores de dependência que cercam esse tipo de atividade.

Nesse sentido, enfatizamos a abordagem do game designer Paolo Pedercini acerca do significado de indie. O autor argumenta que não há independência absoluta visto que o modelo de produção da atualidade apresenta dependências diversas como aquelas tecnológicas e infra-estruturais e explica que enxerga o termo indie como um gradiente infinito no qual há inúmeros graus de dependência em relação ao capital: “Este é um gradiente infinito porque não existe como escapar da matriz do capital” (PEDERCINI, 2012). Ele ainda propõe que a independência seja vista como uma utopia, que deve guiar os criadores a buscarem continuamente maneiras mais autônomas de trabalharem e assim avançarem em direção à independência – que, quando alcançada, já terá movido adiante.

Assim, frente à complexidade que envolve a conceituação de independência cultural, adotamos o ponto de vista de Pedercini para elucidar tal temática e, mais especificamente, para abordar o cenário de jogos digitais indies. Entretanto, apesar de considerarmos a amplitude e heterogeneidade que cerca os espaços intitulados de “indie” ou “independente” e sem o intuito de fornecermos uma precisa definição desses termos - por acreditarmos que eles estão em constante mutação – procuramos nos aproximar da essência que parece constante na independência cultural para posteriormente analisar como ela se expressa no campo de jogos.

Desta forma, concluindo o segundo capítulo, nos voltamos para dois fenômenos históricos representativos que geraram inúmeras manifestações independentes e que até hoje servem de referência para novas práticas de caráter alternativo: a contracultura da déc. de 60 e o movimento Punk. Também estudamos o universo dos zines, veículos de

comunicação que acompanharam as trajetórias das comunidades indies com o passar do tempo. Pontuamos que, nesse contexto, procuramos dar ênfase às atividades ou artefatos realizados e distribuídos sem o apoio direto de corporações, ou seja, aqueles que – em meio ao gradiente infinito de Pedercini - se apresentam como frutos de graus mais autônomos em relação às estruturas capitalistas. E, com o objetivo de entender qual a essência por trás da cultura independente, buscamos as características que se repetem nos três universos estudados e que apontam para a contínua renovação das manifestações independentes.

Deste modo, foi feito um resgate dos ideais e das práticas da contracultura e do movimento Punk assim como da produção de zines - no qual foi possível elencar algumas similaridades existentes entre eles. Viu-se, por exemplo, que o amadorismo e o pessoalismo são valores celebrados pelos manifestantes independentes que, como em uma rede comunitária, encorajam pessoas sem experiência a praticarem o faça-você-mesmo e – com o auxílio da tecnologia - apoiam uns aos outros na realização e promoção de seus trabalhos.

Já o terceiro e quarto capítulos dedicaram-se ao estudo mais profundo do cenário indie de jogos, e com base na análise anterior da cultura independente, discutimos sobre os conceitos de jogos independentes - quando foram apontadas algumas das características mais frequentes que aparecem quando essas produções são conceituadas - os contrapontos e problemáticas que envolvem essas definições, assim como descrevemos as transformações desse setor nas últimas décadas. Nesse aspecto, narramos o exponencial crescimento da produção indie de jogos no séc. XXI que foi possibilitado, entre outros fatores, pelo surgimento e democratização de ferramentas de desenvolvimento gratuitas e dos canais de distribuição online e de **crowdfunding** que facilitaram a criação e publicação de trabalhos de maneira mais autônoma.

Nessa seção também estudamos com mais detalhes a aproximação da grande indústria que, representada por empresas como a Microsoft, Sony, Nitendo, Valve e EA, passou a oferecer aos desenvolvedores indies grandes oportunidades para a publicação de seus games através de suas plataformas de distribuição digital. Vimos como esse estreitamento indie-mainstream torna ainda mais complexa a conceituação desses tipos de produções, mas que mesmo que os criadores de jogos produzam e publiquem seus trabalhos sem o controle direto dessas corporações eles ainda são dependentes de uma série de fatores. Nesse sentido, retomamos a ideia de que não há independência absoluta

no setor de games chamado de independente mas sim um extenso gradiente composto por variados graus de dependência em relação ao capital.

Posteriormente, no quarto capítulo, confrontamos os trabalhos e ideais de seis desenvolvedores de jogos da atualidade com as características comuns às práticas independentes reunidas no capítulo 2. Dentre tantos desenvolvedores que são apontados como indies ou que se descrevem como tal, buscamos alguns daqueles que poderiam estar mais próximos do sentido de “independente”. Foram eles: Paolo Pedercini, Anna Anthropy, Meritt Kopas, Nina Freeman, Nicky Case e Mattie Brice.

Através das análises dos ideais desses criadores e de suas atividades, pôde-se verificar que os mesmos compartilham muitas similaridades com os manifestantes da contracultura, punks e zineiros estudados no capítulo 2. Foi possível observar, por exemplo, que eles contestam – cada um à sua maneira – os padrões da indústria *mainstream* de jogos, e buscando desafiar-la, utilizam os jogos como veículos de comunicação pessoal e política abordando temáticas dificilmente exploradas pelo setor comercial como: gênero, liberdade sexual, alienação no trabalho, etc. Outra constatação feita diz respeito ao caráter democratizador desses indivíduos que, contando com o auxílio das ferramentas tecnológicas, buscam maneiras mais autônomas de produzirem, distribuírem e divulgarem suas produções às margens do setor comercial e das empresas publicadoras, ao mesmo tempo em que procuram tornar a produção de jogos mais acessível.

Desta maneira, concluiu-se, ao longo desta pesquisa, que a cena indie de games pode ser vista como parte de uma cultura independente mais ampla que, com o passar do tempo, vivencia constantes mutações tanto em relação aos seus conceitos como em suas práticas. Percebeu-se ainda que o significado de independência no contexto cultural está aberto a um grande número de interpretações que divergem entre si, mas que é possível encontrar características que se repetem nas suas manifestações e que possibilitam uma maior compreensão dos seus sentidos. Viu-se também que a periódica aproximação dos setores indie e *mainstream* é um fator determinante na geração das transformações que a cultura independente vivencia e que nos últimos anos desencadeou uma série de questionamentos em relação à conceituação de jogos independentes e até mesmo a afirmação, por muitos, do fim do chamado movimento indie de games.

Mas, há de se estar atento para não posicionar os espaços indie e *mainstream* de maneiras opostas e plenamente distintas pois os criadores independentes ainda estão sujeitos, dentre outros fatores, às ferramentas tecnológicas que são providas por vezes pelo próprio ambiente corporativo. Por último, reiteramos que, apesar de considerarmos que a cena indie de jogos é ampla e heterogênea, nela observa-se a existência de game designers que compartilham de muitos dos ideais e comportamentos propagados pela cultura independente ao longo da história, e que demonstram sua contínua renovação – o que sugere que a mesma não foi abolida mas vivencia contínuas transformações.

Entretanto, deve-se mencionar que esta pesquisa oferece apenas uma perspectiva para a compreensão da produção indie de jogos e que a discussão aqui promovida não está concluída mas aberta a novas problematizações. E, visto que a cena chamada de independente ganha uma maior notoriedade somente a partir de 2008, e que ainda são poucos os trabalhos acadêmicos que tratam do assunto, acredita-se que ela ainda representa uma primeira tentativa de abarcar tal temática. Ressalta-se que estudos futuros poderiam se aprofundar mais, tanto no cenário indie de jogos como no *mainstream*, para se ter uma maior clareza da relação entre os mesmos, dos contextos sociais que os envolvem e até para se ter uma compreensão mais abrangente dos fenômenos independentes.

Cabe mencionar ainda que a análise das manifestações independentes estudadas apresentou algumas limitações por dar uma maior ênfase às generalidades das mesmas, ficando de fora as particularidades de cada uma e as distinções existentes entre elas. As diferenças entre os objetivos dos manifestantes contraculturais - que visavam reformas sociais, políticas e também culturais – e dos game designers estudados, por exemplo, merecem ser posteriormente discutidas.

Espera-se que este trabalho ofereça ferramentas para que pesquisadores do Design e de áreas afins possam compreender o universo que cerca a chamada produção independente de games, assim como abordar cenários complexos e dinâmicos de outros contextos, pois frente ao acelerado avanço tecnológico e de seus meios de comunicação, nos deparamos constantemente com significados, processos e relações que rapidamente se tornam efêmeras. Acredita-se também que este documento pode gerar questionamentos e reflexões acerca do potencial de artefatos do Design como contestadores da indústria e como veículos de expressão pessoal.

Por fim, considerando o caráter experimental dos universos independentes que constantemente desafiam os padrões estabelecidos pelo mercado, reitera-se a importância da busca cada vez maior por autonomia, para a renovação e democratização das artes e culturas em geral.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ruth. The Englishness of English Punk: Sex Pistols, Subcultures and Nostalgia. **Popular Music and Society**, Londres, v. 31, n. 4, p. 469-488, out 2008. Disponível em: <<https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/4683361/punk.pdf>>. Acesso em 15 jun. 2015.
- ALLEGRA. 2009. Disponível em: <<http://blackbearranch.org>>. Acesso em jul. 2015.
- ANDREWS, Catherine. **It's cool, creative and different, it's indie**. 2006. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2006/SHOWBIZ/Music/09/19/indie.overview/index.html?iref=allsearch>>. Acesso em 5 jun. 2015.
- ANIMAL PHASE. **Morning coffee**. 2015. Disponível em: <<http://animalphase.itch.io/morning-coffee>>. Acesso em 12 ago. 2015.
- ANTHROPY, Anna. **Anna anthropy: games should share an idea, not rob us of time and money**. 2012. Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/2012/03/anna-anthropy-interview/>>. Acesso em 20 jul. 2015.
- _____. **Anna Anthropy and the Twine revolution**. 2013. Disponível em <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/apr/10/anna-anthropy-twine-revolution>>. Acesso em 5 maio. 2015.
- _____. **Rise of the videogame zinesters**. Nova York: Seven Stories, 2013. 198 p.
- _____. **Road to the IGF: Anna Anthropy's Dys4ia**. 2013. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/188242/Road_to_the_IGF_Anna_Anthropys_Dys4ia.php>. Acesso em 8 jul. 2015.
- _____. Disponível em: <<https://www.patreon.com/queenofspace?ty=h>>. Acesso em 20 set. 2015.
- _____. **Ohmygod are you alright**. 2015. Disponível em: <<http://wizardofvore.itch.io/omg-are-you-alright>>. Acesso em 26 set. 2015.
- BECK, Kim. **Molleindustria: An Interview with Paolo Pedercini**. 2013. Disponível em: <<http://temporaryartreview.com/molleindustria-an-interview-with-paolo-pedercini/>>. Acesso em 24 set. 2015.
- BITHELL, Mike. **Gameloadng Rise of the Indies**. Depoimento. Estados Unidos, 2015.
- BLOW, Joseph. **Indie Game: The Movie**. Depoimento. Estados Unidos, 2012.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Formas de vida: A arte moderna e a invenção de si**. São Paulo: Martins Fontes, 2011. 191 p.

BRAUER, Nicole. **About DIY games, RPG maker and why John Romero wants to make you his bitch.** 2014. Zine.

BRENT, Bill; BIEL, Joe. **Make a zine! When words and graphics collide.** Portland: Microcosm Publishing, 2008. 162 p.

BRICE, Mattie. **Mainichi.** 2012. Disponível em: <<http://www.mattiebrice.com/mainichi/>>. Acesso em 10 set 2015.

_____. **The lost woman in games.** 2015. Disponível em: <<http://www.mattiebrice.com/the-lost-woman-in-games/>>. Acesso em 10 set. 2015.

BUZZLE. **The history of indie video games.** 2012. Disponível em: <<http://www.buzzle.com/articles/the-history-of-indie-video-games.html>>. Acesso em 15 jul. 2014.

CANTONY, Chis. **Terry Cavanagh Can't Stop Making Games.** Disponível em: <http://www.indiecade.com/interviews/terry_cavanagh/>. Acesso em 9 jul. 2014.

CARMEL, Ron. **Indie Game: The Movie.** Depoimento. Estados Unidos, 2012.

CASE, Nicky. **Coming out simulator 2014.** 2014. Disponível em: <<http://ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014>>. Acesso em 10 ago, 2015.

_____. **An interview: Nicky Case.** 2015. Disponível em: <<https://charliemcilwain.wordpress.com/2015/06/26/an-interview-nicky-case/>>. Acesso em 17 set. 2015.

_____. **Parable of polygons.** Disponível em: <<http://ncase.me/polygons/>>. Acesso em 28 set. 2015.

COSPER, Alex. **History of Indie Music.** 2012. Disponível em: <<http://www.sactv.com/reviews/2012-0819-indie.htm>>. Acesso em 10 jun. 2015.

DAGLOW, Don. **Gameloadng Rise of the Indies.** Depoimento. Estados Unidos, 2015.

DALE, Pete. **Anyone Can Do It: Traditions of Punk and the Politics of Empowerment.** Surrey: Ashgate Publishing, 2012.

DA SILVEIRA, Sérgio A. Game-ativismo e a nova esfera pública interconectada. **Líbero**, São Paulo, v. 12, n. 24, p. 131-138, dez. 2009. Disponível em: <<https://www.google.com.br/#q=Game-ativismo+e+a+nova+esfera+pública+interconectada>>. Acesso em 5 jul. 2015.

DE JONG, Joey. **Indie Issues: The Meaning of 'Indie' Games, and Their Incorporation into the 'Mainstream' Game Industry.** 2013. 42 f. (Mestrado em New Media e Digital Culture) – Universiteit van Amsterdam, Amsterdam, 2013.

DE MARCHI, Leonardo. Do marginal ao empreendedor. Transformações no conceito de produção fonográfica independente no Brasil. **Ecopós**, Rio de Janeiro. v. 9, n. 1, 2006. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1063/1003>. Acesso em 2 jul. 2015.

DESSAINT, KELLY. **Get to know Pildownlad**. 2014. Disponível em: <<http://www.kellydessaint.com/2014/12/get-to-know-piltdownlad/>>. Acesso em 3 jun. 2015.

DUNCOMBE, Stephen. **Notes from underground: zines and the politics of alternative culture**. Portland: Microcosm Publishing, 2008. 256 p.

DUTTON, Fred. **What is indie**. 2012. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie>>. Acesso em 8 maio. 2015.

EDMONDSON, Jacqueline. **Music in American Life: An Encyclopedia of the Songs, Styles, Stars, and Stories that shaped out culture**. Califórnia: Greenwood, 2013. 1270 p.

EPSTEIN, Michael A; POLITANO, Frank L. **Drafting License Agreements, Fourth Edition**. Nova York: Wolters Kluwer Law & Business. 2015. 1932 p.

FARRELL, James J. **The Spirit of the Sixties: The Making of Postwar Radicalism**. Nova York: Routledge. 1997. 360 p.

FERREIRA, Emmanoel. **Diz-me com quem andas e direi o quão 'indie' és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL COMUNICAÇÃO E CONSUMO, 4. 2014. São Paulo: ESPM, 2014. p. 1-15.

FLÓREZ, Rita. **Rita Flórez on Why Zines Won't Die. 2007**. Disponível em: <<http://magazine.good.is/articles/rita-florez-on-why-zines-wont-die>>. Acesso em 30 jun. 2015.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed - videogames as a means for critical thinking and debate**. 2001. 118 f. Dissertação (Mestrado em Information Design and Technology) - Georgia Institute of Technology, Georgia, 2013.

FREEMAN, Nina. **Live Free Play Hard: Frantically Mashing Plastic Crotches Together**. 2014. Disponível em: <<http://www.rockpapershotgun.com/2014/02/02/live-free-play-hard-frantically-mashing-plastic-crotches-together/>>. Acesso em 6 set. 2015.

_____. **Nina Freeman: I don't need to hide anymore, I have games A MAZE. / Berlin 2015**. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HQLW4VvVQC0>>. Acesso em 15 out. 2015.

_____. Disponível em: <<http://ninasays.so/donate/>>. Acesso em 20 out. 2015.

GAMEDEV. **What things should an indie game developer never do?** Disponível em: <<http://gamedev.stackexchange.com/questions/765/what-things-should-an-indie-game-developer-never-do>>. Acesso em 11 jul. 2014

GOFFMAN, Ken; JOY, Dan. **Counterculture through the ages**. Nova York: Villard Books, 2004. 404 p.

GRACE, Lidsay. **Truly Independent Game Development: A Case For Making Games By Yourself**. Disponível em: <http://www.gamecareerguide.com/features/776/truly_independent_game_.php?page=1>. Acesso em 10 jun. 2015.

GRAEBESCH, Roman. **The indie game**. 2012. 100 f. Dissertação (Mestrado em Media Technology & Games) - IT University of Copenhagen, Dinamarca. 2012.

GRLLL ZINES A GO-GO. **Let's DIY!**. 2006. Estados Unidos. Disponível em: <<https://gzagg.files.wordpress.com/2014/01/letsdiy.pdf>>. Acesso em 8 jun. 2015.

HADZINSKY, Chad. **A Look into the Industry of Video Games Past, Present, and Yet to Come**. 2014. 41 f. (Bacharelado em Artes) - Claremont McKenna College, Columbia. 2014.

HOLMLUND, Chris. WYATT, Justin. **Contemporary American Independent Film: From the Margins to the Mainstream**. Nova York: Psychology Press, 2005. 299 p.

HOOGENDORN, Niels. **Who's Indie Now? Classifying indie in the games industry**. 2014. 56 f. Dissertação (Mestrado em New Media & Digital Culture) - Utrecht University, Utrecht. 2014.

HUDSON, Laura. 2014. **Twine, the Video-Game Technology for All**. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2014/11/23/magazine/twine-the-video-game-technology-for-all.html?_r=0>. Acesso em 30 out. 2015.

IGF. **IGF 2015 submission**. Disponível em: <<http://submit.igf.com>>. Acesso em 2 ago. 2015.

INDIECADE. **Submissions**. 2015. Disponível na seção "Submission Eligibility" em: <<http://www.indiecade.com/Submissions/FAQ>>. Acesso em 30 set. 2015

INDIE GAMES. **The Indie Game Movement**. Disponível em: <<http://www.indiegames.com/what.htm>> Acesso em 10 jul. 2014

ISMAIL, Rami. **Gameloadng Rise of the Indies**. Depoimento. Estados Unidos, 2015.

JESSMER, Anna Lou. **Containing the Beat: An Analysis of the Press Coverage of the Beat Generation During the 1950s**. 2012. 65 f. Dissertação (Mestrado em Arts in Journalism) - Marshall University, Huntington. 2012.

JMATULA. **The Indie Aesthetic: Secrets to What Makes an Indie Game Great**. 2013. Disponível em: <<http://blog.gameagent.com/the-indie-aesthetic-secrets-to-what-makes-an-indie-game-great/>>. Acesso em 1 maio. 2015.

JOSEPHSON, Eric; JOSEPHSON Mary. **Man Alone: Alienation In Modern Society**. Nova York: Eric and Mary Josephson, 1962. 592 p.

KAREEM, Soha. **The Games That Are Too Underground to Be Indie**. Disponível em: <<http://motherboard.vice.com/read/the-games-that-are-too-underground-to-be-indie>>. Acesso em 19 jul. 2015.

KEMP, Kenia. **Grupos de Estilo Jovens: o “Rock Underground” e as práticas (contra) culturais dos grupos “punks” e “trashes” em São Paulo**. 1993. 228 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia) - Unicamp, São Paulo.1993.

KEOGH, Brendan. **How a growing group of independent developers is using video games to share the reality of their lives**. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene>>. Acesso em 31 jul. 2015.

KOPAS, Merritt. **Sup, Holmes? Ep 78 w/ game designer Merritt Kopas!**. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XtGP3zJxQVU>>. Acesso em 2 out. 2015.

_____. **Creating Space Within Games - An Interview With merritt kopas**. 2014. Disponível em: <<http://watchtheswitch.tumblr.com/post/89981035095/creating-space-within-games-an-interview-with>>. Acesso em 2 out. 2015.

_____. **It’s a powerful thing to have people tell me how this games is importante to them: interview with Merritt Kopas**. 2013. Disponível em <<http://brindlebrothers.blogspot.com.br/2013/03/its-powerful-thing-to-have-people-tell.html>>. Acesso em 2 out. 2015.

_____. **Build**. Disponível em: <<http://mkopas.net/build/>>. Acesso em 30 ago. 2015.

_____. **Videogames for Humans: Lessons from Forest Ambassador**. 2013. Disponível em: <<http://depts.washington.edu/critgame/project/videogames-for-humans-lessons-from-forest-ambassador/>>. Acesso em 22 ago. 2015.

_____. **Videogames for humans**. Estados Unidos: Instarbooks, 2015. 575 p.

KOVANTO, Antti. **The Improvements for Indie Game Development**. 2013. 106 f. Dissertação (Bacharelado em Business Information Technology) – Karelia University of Applied Sciences, Joensuu. 2013.

LAING, Dave. Interpreting Punk Rock. **Marxismo today**, Inglaterra. v. 5, p. 23-130. abr. 1978.

_____. **One Chord Wonders: Power and Meaning in Punk Rock**. Estados Unidos:

PM press, 2015. 156 p.

LAROCHELLE, Salim. **The 3 Fans that Make or Break your Indie Game Community**. 2014. Disponível em: <<http://gameatelierstories.wordpress.com/2014/06/07/the-3-fans-that-make-or-break-your-indie-game-community/>>. Acesso em 11 jul. 2014

LEXICO. Dicionário. Disponível em: <<http://www.lexico.pt/independente/>>. Acesso em 11 mar. 2015.

MACIEL, Luis Carlos. **Nova consciência – Jornalismo contracultural 1970/72**. Rio de Janeiro: Eldorado, 1973. 235 p.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993. 78 p.

_____. **A mutação radical dos fanzines**. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIENCIAS DA COMUNICAÇÃO. 2003. Belo Horizonte: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2003. p. 1-12.

MALLET, Whitney. **Is dys4ia a Game About the Transgender Experience or Is It a Work of Art?**. 2014. Disponível em: <<http://flavorwire.com/443187/the-dys4ia-debate-how-queer-creators-are-challenging-conventional-ideas-about-what-makes-a-video-game>>. Acesso em 5 jul. 2015.

MCMILLEN, Edmund. **Indie Game: The Movie**. Depoimento. Estados Unidos, 2012.

MCMILLIAN, John. **Smoking Typewriters: The Sixties Underground Press and the Rise of Alternative Media in America**. Oxford: Oxford University Press, 2011. 304 p.

MCVIDEOGAME. 2006. Disponível em: <<http://www.mcvideogame.com/why-por.html>>. Acesso em 1 ago. 2015.

MIGF. Game submission. 2015. Disponível em: <<http://migf.ca/GameSubmission.html>>. Acesso em 30 jun. 2015.

MOLLEINDUSTRIA. **Phone Story**. 2011. Disponível em: <<http://www.phonestory.org>>. Acesso em 8 abr de 2015.

_____. **Pixel punks**. 2014. Disponível em <<http://www.molleindustria.org/blog/pixel-punks/>>. Acesso em 31 jul. 2015.

MOLYNEUX, Peter. **From indie to AAA to indie: the rebirth of Design**. 2014. Palestra no GDC 2014. Disponível em: <http://www.gdcvault.com/play/1020772/From-Indie-to-AAA-to>>. Acesso em 31 jul. 2015.

MORRIS, Chris. **The new gaming superstars are indies**. 2014. Disponível em: <<http://www.cnbc.com/2014/06/11/the-new-gaming-superstars-are-indies.html>>. Acesso em 10 set. 2014.

NEWMAN, Michael, Z. **Indie: an american film culture**. Nova York: Columbia University Press, 2011. 304 p.

_____. **Indie Culture: In Pursuit of the Authentic Autonomous Alternative**. In: CONFERENCE OF THE SOCIETY FOR CINEMA AND MEDIA STUDIES IN CHICAGO, 2007. Chicago. p 1-15.

OAKES, Kaya. **Slanted and enchanted: the evolution of the indie culture**. Nova York: Holt paperbacks. 2009. 235 p.

ORTNER, Sherry B. Against Hollywood, American independent film as a critical cultural movement. **HAU: Journal of Ethnographic Theory**, Los Angeles. v. 2, n.2. p. 1–21. 2012. Disponível em: <<http://www.haujournal.org/index.php/hau/article/viewFile/hau2.2.002/297>>. Acesso em 3 maio. 2015.

OXFORD, Nadia. **Indie games**. Disponível em: <<http://ds.about.com/od/glossary/g/Indie-Games.htm>>. Acesso em 31 jul. 2015.

PAES, Maria Helena. **A década de 60: Rebeldia, contestação e repressão política**. São Paulo: Ática. 2004. 95 p.

PARKIN, Simon. **The guilt of the video-game millionaires**. 2014. Disponível em: <<http://www.newyorker.com/online/blogs/elements/2014/04/the-guilt-of-the-video-game-millionaires.html>>. Acesso em 23 jul. 2014

PEDERCINI, Paolo. **Molleindustria Manifesto**. Disponível em: <<http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/>>. Acesso em 13 set, 2015.

_____. **Toward independence – indiecade 2012**. 2012. Disponível em: <http://www.molleindustria.org/blog/toward-independence-indiecade-2012-microtalk/>. Acesso em 13 set. 2015.

PEREIRA, Carlos Alberto. **O que é Contracultura**. São Paulo: Brasiliense. 1986. 104 p.

PRISTMAN, Chris. **The sequel to dys4ia explores the failure of empathy games**. 2015. Disponível em: <<http://killscreendaily.com/articles/sequel-dys4ia-explores-failure-empathy-games/>>. Acesso em 30 out. 2015.

PROVAZI, Bruna. A revolução (ainda) não será virtualizada: os fanzines feministas na Era da Comunicação Digital. **Encipecom**. 2009. p.1-12. Disponível em: <[http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/A_Revolução_\(ainda\)_não_será_virtualizada:_Os_fanzines_feministas_na_Era_da_Comunicação_Digital](http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/A_Revolução_(ainda)_não_será_virtualizada:_Os_fanzines_feministas_na_Era_da_Comunicação_Digital)>. Acesso em 12 jun. 2015.

PURDY, Sean. O outro sonho americano. **História Viva**, São Paulo. ed.54, p. 1-8., 2008. Disponível na internet por http em: <

http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/o_outro_sonho_americano_imprimir.html>. Acesso em 5 jul. 2014

R, Liz. **Indie Entitlement**. 2014. Disponível em: <<http://ellaguro.blogspot.com.br/2014/06/indie-entitlement.html>>. Acesso em 20 fev. 2015.

ROHRER, Jason. **What I was trying to do with Passage**. 2007. Disponível em: <<http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>>. Acesso em 6 jul. 2014

ROSE, Mike. **250 Indie Games You Must Play**. CRS Press. Estados Unidos. 2011. 280 p.

ROSZAK, Theodore. **A Contracultura**. Petrópolis: Vozes, 1972. 301 p.

RUFFINO, Paolo. Narratives of independent production in video game culture. **The Journal of the Canadian Game Studies Association**, Canadá. v. 7, n.11. p. 106–121. 2013. Disponível em: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/120>>. Acesso em 21 dev. 2015.

RUMBLE, Rod. **The marriage**. Disponível em: <<http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>>. Acesso em 3 jul. 2014

SABIN, Roger. **Punk Rock: So What? The Cultural Legacy of Punk**. Nova York: Routledge, 1999. 264 p.

SALINAS, Dayse. **Self-to-community collaborations: women of color interconnecting through zines**. 2014. 84 f. Dissertação (Mestrado em Women's Studies) - Women's Studies, Texas Woman's University, Texas, 2012.

SANCHEZ, Giovana. Movimento hippie consolidou rebeldia pacífica da geração de 1960. São Paulo: **G1**, 2009. Disponível na internet por http em: <<http://g1.globo.com/Sites/Especiais/Noticias/0,,MUL1267354-16107,00-MOVIMENTO+HIPPIE+CONSOLIDOU+REBELDIA+PACIFICA+DA+GERACAO+DE.html>>. Acesso em 2 jul. 2014

SBGAMES. **Definição de jogos independentes**. São Paulo: SBGames, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/#/atividades/festival-de-jogos>>. Acesso em 6 ago. 2015

SCHENOLD, Terry. **Better Game Culture**. 2013. Disponível na internet por http em: <<http://depts.washington.edu/critgame/project/better-game-culture/>>. Acesso em 26 fev. de 2015.

SCHRANK, Brian. **Avant-garde videogames: playing with technoculture**. Massachusetts: The MIT Press, 2014. 217 p.

SCRATCHWARE MANIFESTO. 2000. Disponível em: <<http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php>>. Acesso em 1 jul. 2015.

SHULTZ, Benjamin. **Handmade and DIY: The Cultural Economy in the Digital Age**. 2011. 234 f. Tese (Doutorado em filosofia) - University of Tennessee, Knoxville, 2011.

SOARES, Luis. **O novo "studio system" da tecnologia**. Disponível em: <http://obviousmag.org/archives/2011/07/o_novo_studio_system_da_tecnologia.html>. Acesso em 2 maio. 2015.

SOUSA, Getúlio de. **Herança da contracultura: a comunidade hippie de Arembepe, Camaçari-Bahia (1970-2012)**. In: XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA. 2013. Natal: Anpuh-Brasil.

SPENCER, Amy. **DIY: The Rise Of Lo-Fi Culture**. Estados Unidos: Marion Boyars Publishers, 2008. 357 p.

STERN, Craig. **What makes a game indie: a universal definition**. 2012. Disponível na internet por http em: <<http://sinisterdesign.net/what-makes-a-game-indie-a-universal-definition/>>. Acesso em 2 jul. 2014

STUART, Keith. Us and the Game Industry: how indie games are the new counter-culture. **The Guardian**, 2012. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/mar/12/us-and-the-game-industry-feature>>. Acesso em 2 jul. 2014

TADRA, Maurício. **Sony detalha filosofia dos publicadores independentes no PS4**. 2013. Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/noticias/sony-detalha-filosofia-dos-publicadores-independentes-no-ps4_99783.htm>. Acesso em 10 ago. 2015.

THE PUBLIC. **An introduction to zines**. Disponível em: <<http://thepublicstudio.ca/images/faça-você-mesmo/FAÇA-VOCÊ-MESMO-No2-Zines.pdf>>. Acesso em 17 maio. 2015.

UTLEY, Michael. **Bad Rhetoric: Towards A Punk Rock Pedagogy**. 2012. 121 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Clemson University, Clemson. 2012.

VITECK, Cristiano Marlon. Punk: anarquia, neotribalismo e consumismo no rock'n'roll. **Espaço Plural**, Paraná, ano VIII, n. 16, 2007. Disponível em: <<http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/13147/5061/punk.PDF>>. Acesso em 11 abr. 2015.

WARREN, Jamin. **It's time for us to stop calling games indie**. 2014. Disponível em: <<http://killscreendaily.com/articles/its-time-us-stop-calling-games-indie/>>. Acesso em 1 jul. 2015.

WATSON, Steven. **The Birth of the Beat Generation: Visionaries, Rebels, and Hipsters, 1944-1960**. Nova York: Pantheon, 1998. 416 p.

WIKIPEDIA. A escola de Nova York. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Escola_de_Nova_Iorque>. Acesso em 3 mai. 2015.

WIKIPEDIA. Indie Rock. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Indie_rock>. Acesso em 30 mar. 2015.

Anexos

Anexo A. Folder da “The Communication Company” (Diggers – 1967)

Disponível em: <http://www.diggers.org/Communication-Company-Archives/Chester_Anderson_Papers_BL_Folder_01_January_1967/index.html>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo B. Folder da “The Communication Company” (Diggers – 1967)

Disponível em: <http://www.diggers.org/Communication-Company-Archives/Chester_Anderson_Papers_BL_Folder_01_January_1967/index.html>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo C. Página da fanzine punk “Sideburns” (1977)

Disponível em: <<http://www.theguardian.com/news/datablog/2012/may/24/data-journalism-punk>>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo D. Encarte do disco “The Medium Was Tedium” da banda punk

“The Desperate Bicycles” (1977). Disponível em: <http://derekerdman.com/ilovemilkshakes/october2004/Desperate_Bicycles_Anthology/desperatebicycles.htm>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo E. Página do zine “LETSDIY I” da Grrrl Zines a-go-go (2006). Disponível em: <<https://gzagg.files.wordpress.com/2014/01/letsdiy.pdf>>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo F. Trecho do Manifesto Scratchware (2000). Disponível em: <<http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php#part1>>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo G. Página do zine “D.I.Y FAMICASE GAME” escrito por Nicole Brauer (2014). Disponível em: <

http://www.mediafire.com/view/gjw913sb0hqwm0i/DIY_GAMES.pdf>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo H. Página do zine produzido para a exibição de games indies/DIY “Pixel Punks” (2014). Disponível em:

<<http://www.molleindustria.org/blog/pixel-punks/>>. Acesso em 15 nov. 2015.

Anexo I. Capa do zine “Make your first video game in twine, a D.I.Y guide” escrito por Anna Anthropy (2014). Disponível em:

<<https://annaanthropy.selz.com/item/54853a45b7987213e8a7db25>>. Acesso em 15 nov. 2015.

ANEXO A – Folder da “The Communication Company” (Diggers – 1967)

The Communication Company

haight/ashbury

OUR POLICY

Love is communication.

OUR PLANS & HOPES

- + to provide quick & inexpensive printing service for the hip community.
- + to print anything the Diggers want printed.
- + to do lots of community service printing.
- + to supplement The Oracle with a more or less daily paper whenever Haight news justifies one, thereby maybe adding perspective to The Chronicle's fantasies.
- + to be outrageous pamphleteers.
- + to compete with the Establishment press for public opinion.
- + to revive The Underhound, old North Beach magazine of satire & commentary that was instrumental in ending a police harrassment routine very like the present one.
- + to function as a Haight/Ashbury propoganda ministry, free lance if needs be.
- + to publish literature originating within this new minority.
- + to produce occasional incredibilities out of an unnatural fondness for either outrage or profit, as the case may be.
- + to do what we damn well please.
- + to keep up the payments on

OUR MAGNIFICENT MACHINES

- * one brand-new Gestetner 366 silk-screen stencil duplicator.
- * one absolutely amazing Gestefax electroaic stencil cutter.

WITH WHICH WE CAN

- + print up to 10,000 nearly lithographic quality copies of almost anything we can wrap around our scanning drum.
- + on any kind of paper up to 8½ by 14 inches (this being basically an office machine).
- * with any kind of art, including half-tones.
- * on both sides of the page.
- + in up to four colors with adequate registration (office machine).
- * with all manner of outrageous innovations.
- * all in a very few hours.

WE NEED ALL THE HELP WE CAN GET!

WE NEED

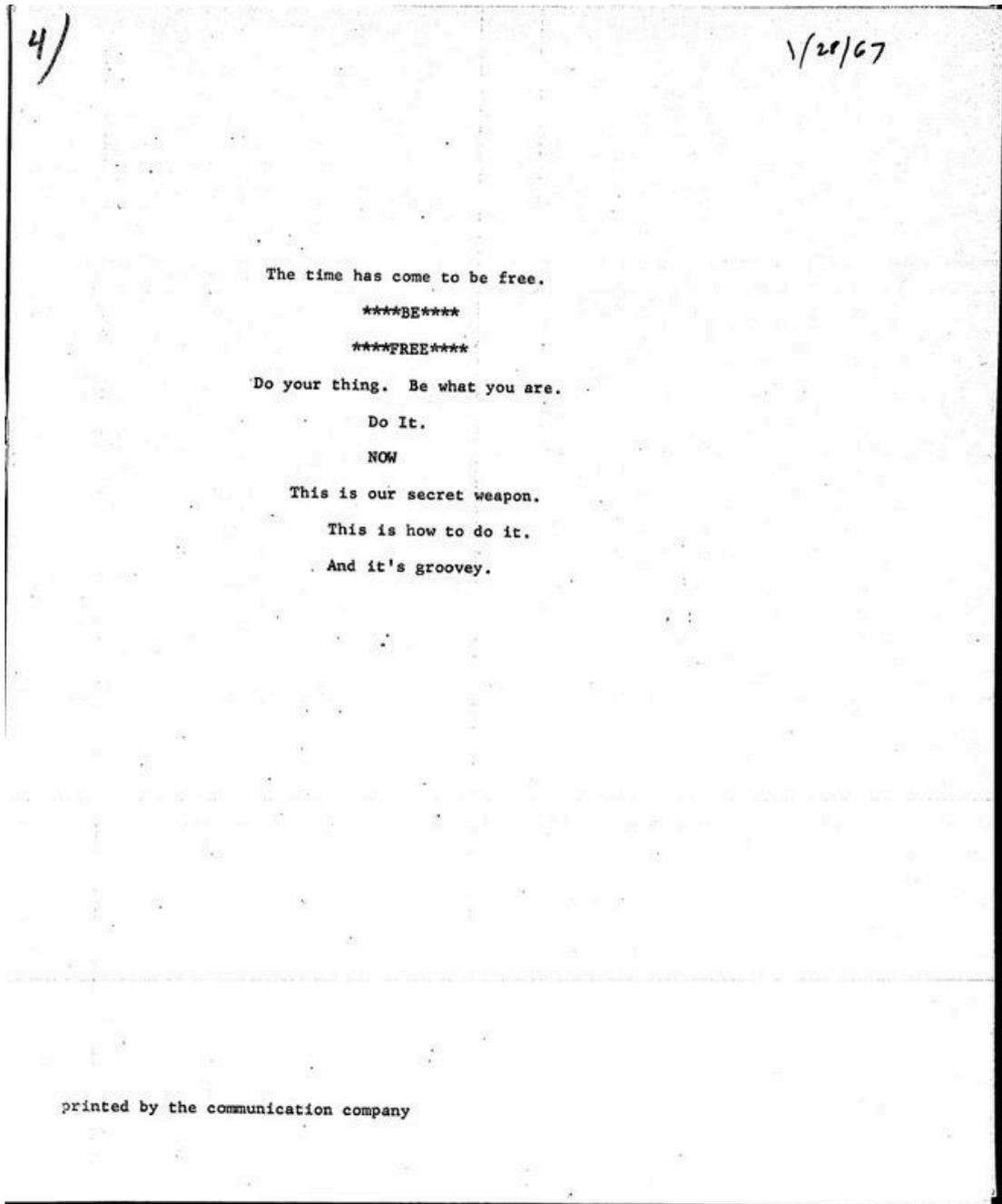
- + printing orders.
- + Haight Street reporters.
- * a whole lot of scripts for maybe publication.
- + writers for The Underhound.

claude & chester

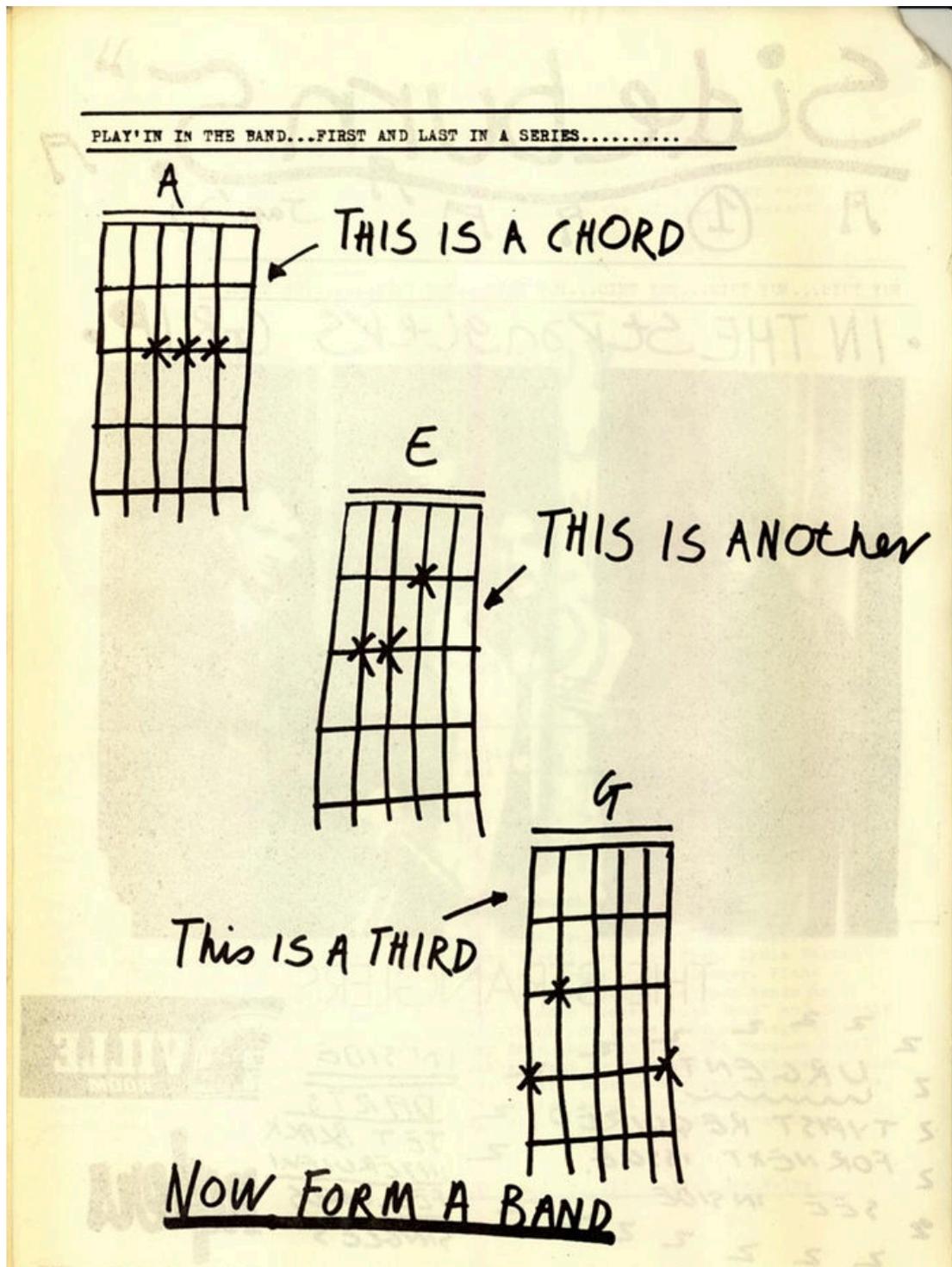
626-2926

we deliver

ANEXO B – Folder da “The Communication Company” (Diggers – 1967)



ANEXO C – Página da fanzine punk “Sideburns” (1977)



**ANEXO D – Encarte do disco “The Medium Was Tedium” da banda punk
“The Desperate Bicycles” (1977)**

THE DESPERATE BICYCLES

The medium was tedium Don't back the Front

Danny Wigley (voice) Roger Stephens (bass) Dave Papworth (drums)
Nicky Stephens (organ)

© Office Music Refill records RR2 SLIGHTLY STEREO

The Desperate Bicycles were formed in March 1977 specifically for the purpose of recording and releasing a single on their own label. They booked a studio in Dalston for three hours and with a lot of courage and a little rehearsal they recorded 'Smokescreen' and 'Handlebars'. It subsequently leapt at the throat. Three months later and The Desperate Bicycles were back in a studio to record their second single and this is the

result. 'No more time for spectating' they sing and who knows? they may be right. They'd really like to know why you haven't made your single yet. "It was easy, it was cheap, go and do it" (the complete cost of "Smokescreen" was £153) The medium may very well have been tedium but it's changing fast. So if you can understand, go and join a band: Now it's your turn.....

David Fox
P. W. Blakey
Arthur Baiely
Derek Laburn
Nigel Broad
Simon Hicks
Mart Robinson
Simon Clegg
Craig Macadam
Steven Fyfe
Steven Hall

D. B. Furness
Helen Reid
Richard Hall
John Bailey
Jim Stacey
Malcolm Thrupp
William Stone
Alan Garvey
Jim Divers
David Finlay
Martyn Higg

Paul Bartlett
Stephen Pulsford
Peter Holmes
Martin Preuss
Chris Jones
Michael Meredith
Ken Baker
Martin Frisher
Bob Clarkson
Tim Ford
David Cobb

Judy & Dave Steele
J. Bradley
Bob Pritchard
Ron Curd
Arnold McDowell
Brian McCubbin
S. Swift
Tom Prentice
Paul Stavrakis

ANEXO E – Página do zine “LETSDIY I” da Grrrl Zines a-go-go (2006)

Dear Diary,

Things to do today:

1. get typewriter
2. find some recycled paper
3. look for my favourite pen
4. start an information riot

d.i.y.

zine workshops.



<http://gzagg.org>

GRRRL ZINES A-GO-GO

605 NORMANDY RD
ENCINITAS, CA 92024

ANEXO F – Trecho do Manifesto Scratchware (2000)

The Scratchware Manifesto

Phase One: Prelude To Revolution

The machinery of gaming has run amok.

Instead of serving creative vision, it suppresses it. Instead of encouraging innovation, it represses it. Instead of taking its cue from our most imaginative minds, it takes its cue from the latest month's [PC Data list](#). Instead of rewarding those who succeed, it penalizes them with development budgets so high and royalties so low that there can be no reward for creators. Instead of ascribing credit to those who deserve it, it seeks to associate success with the corporate machine.

It is time for revolution.

Walk into your local bookstore; you'll find tens of thousands of titles. Walk into your local record store; you'll find thousands of albums. Walk into your local software store; you'll find perhaps 40 games.

Yet thousands of games are released each year.

The only games that fill those 40 slots are those on which publishers have lavished millions in placement and promotion and advertising and marketing dollars. The only games that make it to the shelves are those on which publishers have advanced millions in development funding, because they know that only a handful will succeed, will ever recoup the millions or tens of millions they spend in developing and launching them, because to succeed, a game must pass through the eye of the needle, become one of the handful that make it to the shelves or to the cover of PC Games.

When millions are at stake, the publishers become terrified. Each executive knows that greenlighting something offbeat that fails will lose him his job. So they greenlight the same old crap, imitations of what's on the list this month, simply to cover their own quivering asses. No one will fire them for going with the tried and true.

An industry that was once the most innovative and exciting artistic field on the planet has become a morass of drudgery and imitation.

A project that costs millions must have a development team to match; ten people, twenty, thirty, more. It must take years from project start to completion. It must involve so many talents, and so much labor, that no single creative vision can survive. Certainly, none can survive the clueless demands of marketing weasels and clueless executives drawn from packaged-goods industries and inexperienced external producers who think demanding unnecessary and counter-productive changes will prove their merit to their bosses.

We say: Basta! Enough! It doesn't have to be like that.

You need thirty talents to develop a game? Bullshit. Richard Garriott programmed [Ultima](#) by himself in a matter of weeks. [Chris Crawford](#) developed [Balance of Power](#) sitting by himself at his Mac. [Chris Sawyer](#) created [RollerCoaster Tycoon](#)--last year's #1 best-selling game--almost entirely on his own.

What do you need to create a game? Two people and a copy of [Code Warrior](#).

You need millions in funding to create a great game? Garbage! As recently as 1991, the typical computer game lost less than \$200,000 to develop. [NetHack](#), still one of the best computer games ever created, was developed for nothing, by a dev team working as a labor of love, in their spare time. [TreadMarks](#), this year's [IGF](#) finalist, was developed by a team working for scratch and paying their groceries with the meager earnings of a little downloadable game they'd put up on their site.

ANEXO G – Página do zine “D.I.Y FAMICASE GAME” escrito por
Nicole Brauer (2014)

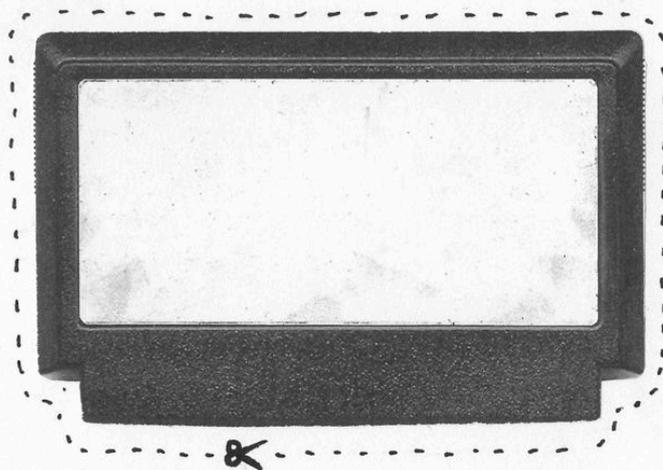
D.I.Y. FAMICASE GAME

how to make your own game in 3 steps

STEP 1: Think up a cool game-idea!

STEP 2: Cut out your
My Famicase cartridge-
template

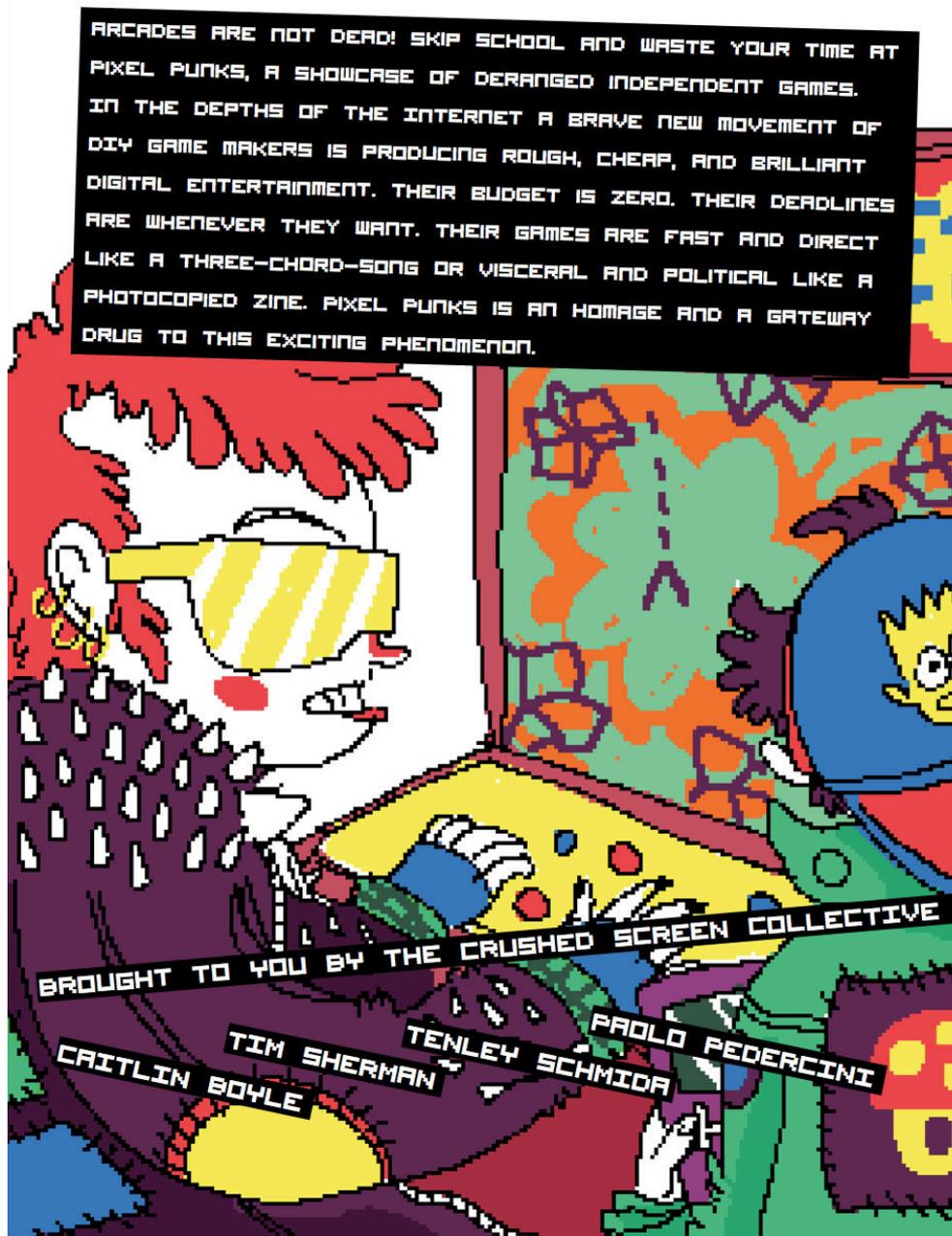
draw your
own game-cover
here!



STEP 3: Make the game!

There are tons of free and easy-to-use ~~and~~ tools out there where you can make games without programming knowledge. Check out this link for some free game-making software.

ANEXO H – Página do zine produzido para a exibição de games
indies/DIY “Pixel Punks” (2014)



ANEXO I – Capa do zine “Make your first video game in twine, a D.I.Y guide”
escrito por Anna Anthropy (2014).

**MAKE
YOUR FIRST
VIDEO
GAME
IN TWINE**

a D.I.Y. guide by anna anthropy