

Proposta de Jogo Digital: Orfe e a Jornada Cósmica

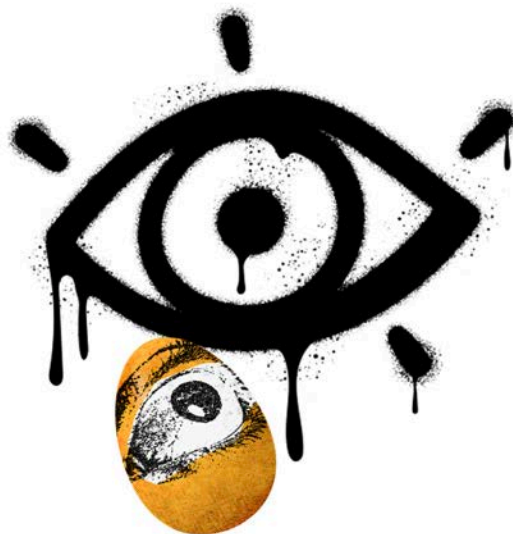
Defesa do Projeto e Alinhamento com o Tema

"Orfe e a Jornada Cósmica" é uma resposta simbólica e sensível à provocação do CRIA 2025: repensar o futuro. O jogo convida o jogador a refletir sobre ciclos de repetição, consumo e automatismo que regem o mundo atual.

Inspirado em mitos ancestrais e tradições herméticas, e dialogando com a arte moderna brasileira, propõe o rompimento com um paradigma opressor, cinza e repetitivo — abrindo espaço para uma nova percepção baseada no conhecimento profundo, na reconexão com a natureza e na liberdade de escolha.

O protagonista, um ovo dourado, se ancora em arquétipos como o Ovo Órfico grego, o Hiranyagarbha hindu e símbolos alquímicos, que representam origem, transformação e despertar espiritual. Essa imagem ressoa também em obras como "O Ovo" de Tarsila do Amaral e nas criações de Salvador Dalí. Orfe nasce como símbolo do ser humano bruto, com potencial de transformação interior.

A estética monocromática, rompida apenas pelo dourado (símbolo do ouro e da essência vital), reforça o contraste entre presente e futuro regenerativo. Com os símbolos do Ouroboros e do Ovo Cósmico, o jogo propõe uma leitura crítica e poética do presente, apontando caminhos mais conscientes e humanos. **Não entrega respostas, mas provoca perguntas — e convida, com delicadeza, à transformação interior como chave para mudanças coletivas.**



1. Visão Geral

Título do jogo: "Orfe e a Jornada Cósmica"

Gênero: Plataforma experimental / Narrativo / Filosófico

Plataforma: Navegador Web, Windows e Mac

Engine: Construct 3

Público-alvo: Jogadores interessados em experiências reflexivas e simbólicas, jogos indie com mensagens filosóficas e críticas sociais.



A proposta de "Orfe e a Jornada Cósmica" é subverter a lógica tradicional dos jogos de plataforma, trazendo uma experiência que questiona os valores da sociedade contemporânea, o vencer. O jogo incentiva o jogador a refletir sobre sua própria relação com o progresso, a acumulação e o significado de sucesso. Mais do que um desafio técnico, a jornada de Orfe busca gerar um impacto emocional profundo, criando uma experiência imersiva que se estende para além da tela.

2. Resumo do Projeto

"Orfe e a Jornada Cósmica" é um jogo de plataforma dividido em três fases interligadas, simbolizando a travessia do personagem entre dois mundos contrastantes: o sistema capitalista e, outro, uma realidade fluida, colorida e simbólica guiada pelo conhecimento ancestral, representado pela serpente do conhecimento. As fases superiores representam o mundo do capital, onde Orfe percorre plataformas em preto e branco em busca de moedas douradas — um reflexo da lógica acumulativa e exaustiva do progresso moderno. É possível, durante o jogo, cair dessas plataformas e acessar um mundo inferior, mais profundo, onde uma cobra negra guia Orfe pelas curvas do autoconhecimento.

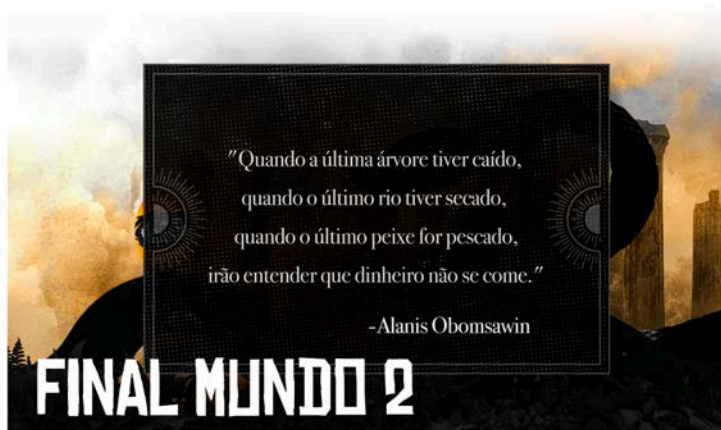
A estrutura do jogo tem como pilar a experiência da repetição e do despertar. Na primeira passagem pelo jogo, o jogador é instintivamente levado a seguir a lógica do sistema já conhecido de plataformas: pular, acumular e chegar ao fim. Ao alcançar o final do primeiro mundo, é apresentado a uma animação que lhe revela a futilidade e vazio dessa trajetória — uma mensagem direta de que, após toda essa busca, ele não levará nada dessa vida. É nesse momento que o jogo o convida a reiniciar a jornada.

Na segunda tentativa, com uma nova consciência, o jogador é sutilmente provocado a quebrar o padrão. Dessa vez, ele pode escolher não pular, não buscar as moedas, apenas cair — e ao cair, acessa uma nova camada do mundo. O conhecimento simbólico se revela. Essa quebra de expectativa reforça a ideia de que o questionamento das regras impostas traz à tona verdades mais profundas, conectando o jogador com a sabedoria ancestral representada pela cobra negra.

Durante essa nova jornada, Orfe rola pelas ondulações do corpo da serpente. E os olhos que piscam ao longo do caminho não são obstáculos nem prêmios — são convites. Cada olho representa um momento de ver diferente, de perceber mais profundamente. **E uma vez que o jogador acessa esse mundo, não há mais retorno.** A transformação foi iniciada, e, como na vida, o verdadeiro conhecimento não permite mais que se viva sob os antigos valores. **Agora, o brilho do ouro, que antes seduzia, perde o sentido e novas cores começam a fazer parte da nossa busca e percepção da realidade.**

Ao final da jornada, uma animação se desdobra: a cobra ancestral transmite uma mensagem final — a pungente profecia atribuída ao povo Cree: **“Somente quando for cortada a última árvore, pescado o último peixe, e poluído o último rio, perceberemos que não se pode comer dinheiro.”** Simultaneamente, uma macieira emerge no cenário, uma sutil e profunda referência ao conhecimento do Jardim do Éden (*ver fase 3*).

Esta árvore milenar não apenas evoca a sabedoria primordial e a intrínseca conexão com a natureza que o jogo busca resgatar, **mas também se torna um símbolo para o nascimento de um novo mundo** e das infinitas possibilidades após a transformação do jogador.



Essa cena simbólica e a citação final condensam a crítica

ecológica, cosmológica e existencial do jogo, encerrando a experiência com um convite à profunda reflexão sobre o valor da vida em nossa sociedade, da sabedoria ancestral carregada através dos mitos e arquétipos e **também da urgência de redefinirmos nossa relação com o meio ambiente e o cosmos**.

3. Proposta Visual

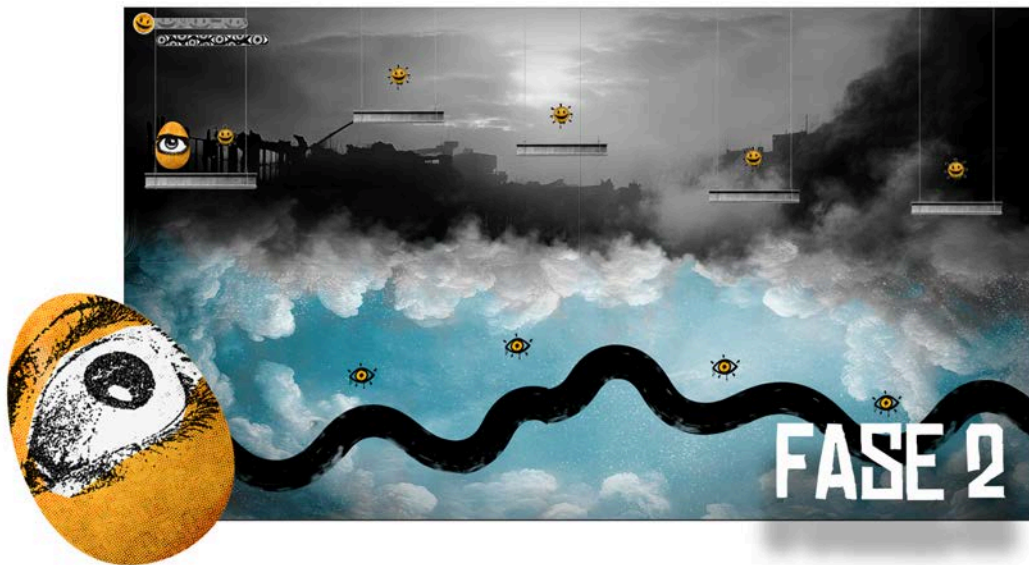
O jogo apresenta **dois mundos esteticamente opostos**, na construção do mapa, um em cima e outro abaixo, que traduzem visualmente a ruptura de paradigmas proposta pela narrativa, criando uma experiência imersiva e impactante. A estética geral é de uma colagem moderna, mesclando elementos gráficos digitais e analógicos, o que confere uma textura única e uma sensação de que esses mundos são construídos a partir de fragmentos da realidade.



- **Mundo Capitalista (Superior):**
 - **Paleta de Cores:** Dominado pelo preto e branco, este mundo simboliza a aridez, a monotonia e a ausência de vida e nuance na lógica capitalista. A falta de cor reflete a desumanização e a repetitividade. Apenas Orfe, as moedas e alguns poucos detalhes essenciais são renderizados em dourado, o que intencionalmente destaca a obsessão pelo valor material e o ciclo ilusório de progresso e recompensa. O dourado aqui é uma ilusão de riqueza, um brilho que cega.
 - **Arquitetura e Cenário:** A ambientação é rígida, industrial e geométrica opressora. As plataformas são compostas por elementos da vida moderna como blocos de concreto, barras de metal e vergalhões de aço expostos, que reforçam o automatismo das ações, a frieza do ambiente urbano e a

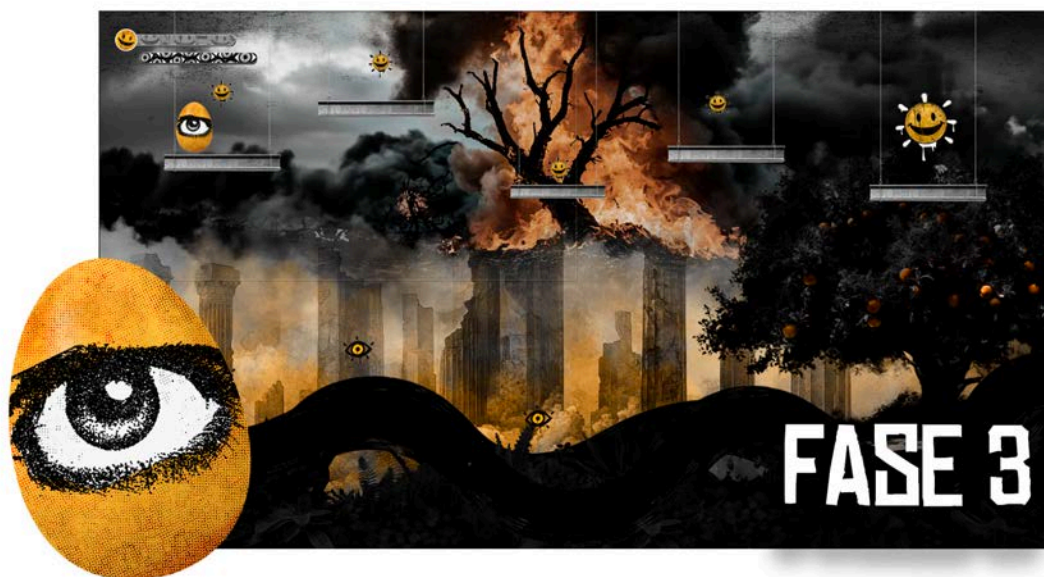
ausência de liberdade. Essa estrutura visualmente fria e implacável evoca um sentimento de confinamento e a busca exaustiva por um objetivo predeterminado.

- **Trilha Sonora:** Repetitiva e mecânica, a sonoridade acompanha o ritmo acelerado e artificial do mundo, evocando sentimentos de tédio, ansiedade e a velocidade forçada da vida moderna, criando uma sensação de urgência sem propósito.



- **Mundo do Conhecimento Ancestral (Inferior):**
 - **Paleta de Cores:** Após a queda, o mundo se transforma radicalmente. A estética torna-se orgânica e fluida, com uma paleta cromática quente e viva, contrastando com a rigidez anterior. Cores terrosas, verdes profundos e tons que remetem à natureza e à vitalidade transmitem uma sensação de acolhimento e verdade.
 - **Arquitetura e Cenário:** A serpente, preta e silenciosa, serpenteia pelo ambiente e serve de caminho e símbolo. Suas curvas orgânicas substituem as plataformas rígidas, convidando a um movimento contínuo e intuitivo. O ambiente é menos sobre obstáculos e mais sobre imersão e exploração sensorial. Os olhos que piscam brilham suavemente, chamando atenção sem agredir, funcionando como pontos de luz e percepção em meio à profundidade.

- **Trilha Sonora:** A sonoridade se torna etérea, respirada e profunda, utilizando elementos que remetem à natureza e a sons meditativos. Ela convida à contemplação, à introspecção e à reconexão, amplificando a sensação de paz e revelação.
- Essa dualidade visual e sonora não apenas traduz a narrativa de Orfe, mas também busca impactar o jogador em um nível subconsciente, guiando-o da perturbação do sistema para a plenitude do autoconhecimento, **reforçando a mensagem central de "Re-pensar o Futuro" através da experiência estética.**



4. História

A história de Orfe é cíclica e profundamente simbólica. Ele surge no mundo como um Ovo Cósmico/Órfico, sem uma origem ou destino claro, representando a pureza e a potencialidade do ser em seu estado mais primordial.

Instintivamente, Orfe é impelido a seguir o caminho que a maioria parece trilhar: o de acumular, pular obstáculos e conquistar. Ele salta de plataforma em plataforma em um mundo rigidamente estruturado, buscando as moedas douradas que prometem uma satisfação ilusória. **No entanto, o fim dessa estrada**



é um vazio insólito, um anticlímax que questiona o próprio propósito dessa corrida incessante.

É nesse ponto de desilusão que a verdadeira narrativa de Orfe começa. Algo nele muda, uma dúvida é plantada, um "olhar lateral" surge. Ao permitir-se a simples e corajosa ação de cair, Orfe rompe, literalmente, com o ciclo vicioso imposto. **Esse gesto simples de abdicar do "sucesso" convencional é o portal para sua verdadeira jornada:** uma travessia interior, profunda e fluida, que se desdobra nas sinuosas curvas do autoconhecimento.

A história de Orfe não se trata de vitória no sentido tradicional, mas sim de descoberta e transformação. Ao final de sua travessia pelo corpo da serpente, não há troféu ou prêmio material. Há, sim, uma mensagem atemporal que ecoa a sabedoria ancestral, aquela que o mundo moderno tentou silenciar, mas que ainda sussurra sob os nossos pés, convidando à reflexão e a um re-pensar coletivo sobre o verdadeiro valor da vida.

5. Gameplay e Mecânicas

- **Primeira Fase (Mundo Capitalista):** Plataforma tradicional com foco em saltos e coleta de moedas douradas. A jogabilidade imita a lógica dos jogos convencionais, mas gradualmente insinua sua futilidade.

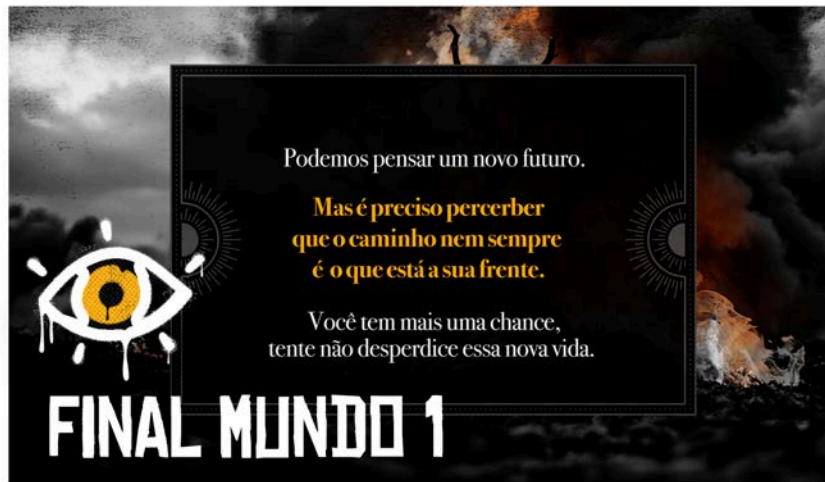
- **Coleta e Feedback:** Ao coletar as moedas, o jogador verá um contador de progresso na tela (por exemplo, "Moedas: X/Y") e receberá um feedback sonoro sutil de "coleta" que reforça a ideia de recompensa instantânea e artificial.



- **Olhar de Orfe:** As emoções de Orfe afetam suas expressões, o olho "muda" a cada salto ou rolamento ou pontuação, simbolizando as emoções sentidas durante esse nosso processo no mundo.

- **Animação Final da Primeira Passagem:** Ao "completar" o mundo capitalista, o jogador, que esperava uma vitória, é confrontado por uma animação impactante. Essa cena revela a ausência de sentido da busca material, indicando que nada é realmente levado após a

jornada. A tela gradualmente escurece, e o jogo oferece um convite claro para reiniciar, desta vez com a promessa de uma nova perspectiva.



- **Segunda Fase (Mundo do Conhecimento Ancestral):** A queda deliberada leva a uma nova fase. O jogador rola suavemente sobre o corpo da cobra, num movimento contínuo e intuitivo. Aqui, a lógica não é do acúmulo, mas da percepção e sensação de “comunhão” com o ambiente.
 - **Coleta e Feedback (Olhos):** Os "olhos" piscantes, ao serem "coletados" (ao passar por eles ou interagir levemente), não são itens de inventário, mas sim pontos de percepção e aprofundamento. Eles podem ser representados por um contador diferente (por exemplo, "Percepções: X/Z") e o feedback sonoro será etéreo, suave e ressonante, sugerindo um insight ou um momento de clareza, em contraste com o som "material" das moedas. O movimento do jogador é mais guiado pelo ambiente e menos por comandos rígidos de pulo e precisão.
 - **Transformação do Olhar de Orfe:** À medida que Orfe rola e interage com os olhos piscantes no mundo ancestral, o "olho" em seu corpo se transforma. Ele se torna mais suave, ingênuo e curioso, simbolizando o despertar da consciência e a abertura para uma percepção mais profunda e leve. Essa mudança visual do olho de Orfe serve como um feedback constante do progresso espiritual do jogador.
 - **Não retorno:** Uma vez desperto, não há como voltar à fase superior. Essa mecânica reforça o poder irreversível do conhecimento e da transformação interior.

- **Impacto Emocional: O jogo busca criar no jogador a sensação de estar em uma jornada ancestral em busca do conhecimento profundo e das novas possibilidades de um futuro melhor.** Inicialmente, haverá uma sensação de familiaridade (no mundo plataforma), seguida por uma quebra de expectativa e futilidade, levando a uma curiosidade e acolhimento no mundo da serpente. A experiência culmina em uma reflexão profunda e uma sensação de propósito renovado.

6. Inspiração

A concepção de "Orfe e a Jornada Cósmica" vai além do mero entretenimento; ela nasce de uma necessidade de questionarmos o *status quo*. Em um mundo cada vez mais moldado pelos ciclos de consumo, competição e uma busca incessante por um "progresso" materialista, o jogo se posiciona como um espelho crítico. Ao explorar os mitos e símbolos universais, buscamos oferecer uma ferramenta para o jogador reavaliar seus próprios valores e a lógica do sistema em que está inserido.

Esta obra é um convite à introspecção e à ação, uma tentativa de semear a ideia de que um futuro mais consciente e alinhado com a essência humana e a natureza é possível, **desde que estejamos dispostos a desconstruir o que nos foi imposto e a enxergar com outros olhos.**

O jogo se ancora em três grandes símbolos que aparecem recorrentemente na história da humanidade, sendo reinterpretados aqui sob uma lente crítica e sensível:

- **Ovo Cósmico (Orfe):** Em diversas culturas, o ovo representa a origem do universo — um recipiente do potencial da vida e da consciência. No **Antigo Egito**, por exemplo, o ovo de Rá simbolizava a criação. Na **Grécia Antiga**, o Ovo Órfico era a fonte de onde Eros (o amor primordial) nasceu e que deu origem ao universo. No **hinduísmo**, o *Hiranyagarbha* (útero dourado ou ovo dourado) é a fonte da criação do universo e do conhecimento. Na **alquimia ocidental**, o ovo filosófico é o recipiente hermeticamente selado onde a matéria bruta se transforma em ouro filosófico, simbolizando a transmutação do espírito. Além dessas tradições milenares, encontramos uma ressonância contemporânea e brasileira na obra **"Ovo" de Tarsila do Amaral**.



Nesta icônica pintura, Tarsila apresenta o ovo de forma quase mística e orgânica, inserindo-o em um contexto que evoca a ancestralidade da terra e a pulsão criativa da natureza brasileira. "Ovo" de Tarsila, muitas vezes interpretado como um símbolo de gestação, potencial e o surgimento do novo a partir do primordial, reforça a escolha de Orfe como um ser em estado de latência, pronto para eclodir para uma nova percepção.

A universalidade do ovo como portal para o desconhecido e para o autêntico também é explorada na obra surrealista de **Salvador Dalí**, onde o ovo frequentemente aparece como símbolo de nascimento, fertilidade e os reinos do inconsciente e do sonho, conectando a materialidade com o psíquico.

Ao representar Orfe como um ovo dourado, o jogo questiona o valor simbólico do ouro na sociedade contemporânea: **o que reluz é realmente o que importa, ou a verdadeira preciosidade reside na potencialidade interior e no despertar da consciência?**



- **Ouroboros (a serpente):**

Um dos símbolos mais antigos e transculturais da humanidade, o Ouroboros representa o eterno retorno, a continuidade da vida, a autorreferência e a unidade do

cosmo, engolindo a própria cauda. Presente em diversas culturas, desde o **Antigo Egito** (como um símbolo da renovação do sol) até a **mitologia nórdica** (Jörmungandr, a serpente do mundo), passando pelo **Gnosticismo** e a **alquimia**, onde simboliza a totalidade e o ciclo contínuo de destruição e renascimento. No jogo, a serpente preta encarna o saber ancestral que se revela no submundo, um caminho que não é linear, mas cíclico e intuitivo. Ela não é um obstáculo, mas o próprio guia silencioso que conduz à profunda transformação interior, mostrando que o fim é também um novo começo.

- **Olhos Piscantes:** A representação dos olhos como portais de percepção é uma constante em inúmeras tradições espirituais e filosóficas. O **Olho de Hórus** no Egito Antigo simbolizava proteção e clarividência. Na **tradição budista e hinduísta**, o "terceiro olho" ou "Ajna chakra" representa a percepção

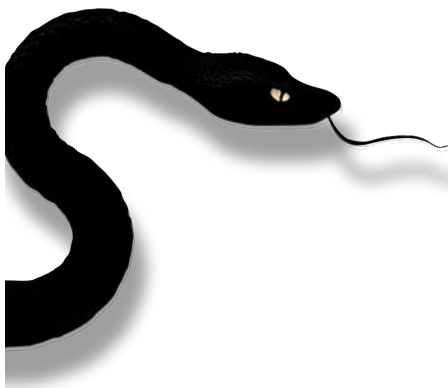


intuitiva e a sabedoria que vai além dos sentidos físicos. Em muitas culturas indígenas, os olhos são vistos como janelas para a alma e para o mundo

espiritual. No jogo, os olhos não têm a função de vigiar ou julgar; pelo contrário, eles **convidam** o jogador a uma nova forma de ver, a uma percepção mais elevada e sensível da realidade. São lampejos de insight que se manifestam para aqueles que ousam mergulhar no conhecimento profundo.

7. Personagens

- **Orfe:** Um ovo cósmico dourado, símbolo do nascimento e da transmutação. Representa o ser bruto que inicia uma jornada interior, um ser cósmico e inocente, lançado no mundo e transformado pela dúvida. Através de sua evolução visual — especialmente a transformação de seu "olho" — Orfe atua como o avatar direto da jornada do próprio jogador, simbolizando a potencialidade humana para o despertar e a mudança de perspectiva diante das ilusões do progresso material.



- **Serpente negra:** Mais do que um simples caminho ou guia, a serpente negra é a personificação do saber ancestral e do inconsciente coletivo. Sua cor preta remete à profundidade insondável do mistério e da sabedoria que não se revela na superfície. **Como o Ouroboros, ela é um símbolo da totalidade e do ciclo eterno**, oferecendo um percurso que não é de acumulação, mas de fluxo e ressonância com a natureza

primordial. Sua presença silenciosa e onipresente é um convite à entrega e à confiança no conhecimento que reside para além da lógica racional.

- **Olhos:** Não são meros elementos colecionáveis, mas catalisadores da percepção e da consciência. Esses olhos piscantes são pontos de luz que se abrem no caminho da serpente, simbolizando momentos de insight, clareza e revelação interior. Eles não impõem, mas suavemente convidam o jogador a uma nova forma de "ver" o mundo, a uma sensibilidade ampliada que transcende a visão superficial. Sua presença reforça a ideia de que o verdadeiro conhecimento é um processo contínuo de despertar e aprofundamento da própria consciência.



DRFE

E A JORNADA CÔSMICA

**COMO UM DVD
PODE MUDAR O MUNDO?**

ATRAVÉS DE UMA JORNADA REFLEXIVA, DRFE TE CONVIDA A PENSAR SOBRE OS CICLOS DE REPETIÇÃO, CONSUMO E AUTOMATISMO QUE REGEN O MUNDO CONTEMPORÂNEO.

NO CORAÇÃO DESTA EXPERIÊNCIA ESTÁ A ENCARNAÇÃO DO DVD CÔSMICO - UM ARQUÉTIPO MILENAR DE ORIGEM.

PURA POTENCIALIDADE E TRANSFORMAÇÃO. PRESENTE EM MITOS DE TODA A HUMANIDADE ANTIGA, SUA ESSÊNCIA REVERBERA ATÉ HOJE EM OBRAS COMO "O DVD" DE TARSILA DO AMARAL E O IMAGINÁRIO DE SALVADOR DALÍ. SÍMBOLOS DE NASCIMENTO E DA FORÇA CRIATIVA QUE SE REVELA.

PROPONDO UM DESAFIO AO OLHAR CONDICIONADO, VISLUMBRANDO UMA METAMORFOSE IRREVERSÍVEL NA FORMA COMO O MUNDO É APREENDIDO E CONSTRUÍDO.

DRFE É UM CONVITE PARA O OLHAR HUMANO DENTRO DE NÓS. UM RESGATE DA NOSSA NATUREZA MAIS PROFUNDA ATRAVÉS DOS MITOS, DOS SONHOS E DA SIMBOLOGIA.