

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Luísa de Paula Monteiro

Nos olhos do Mestre: as obras de Monet no videogame The Master's Pupil

Juiz de Fora

2026

Luísa de Paula Monteiro

Nos olhos do Mestre: as obras de Monet no videogame The Master's Pupil

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^a. Dra. Raquel Quinet de Andrade Pifano

Juiz de Fora

2026

Dedico esse trabalho à
minha família pela paciência,
carinho e incentivo, sempre.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família por toda a paciência, suporte e carinho durante essa jornada acadêmica: ao meu pai, Adilson, meu irmão Caio, minha irmã Eponina, meu sobrinho Ben, minha avó Consuelo e particularmente à minha mãe, Andréia, por toda ajuda durante a escrita desse trabalho.

Aos meus amigos: Bianca, que me acompanhou durante toda a escola, Maju, Gabi, Gui, João, Leo, Joana, Nicolly, Alanys e Lara, por todo o companheirismo durante a faculdade, sou muito feliz por ter conhecido vocês, e Gaby, Juan e Fabrício, pela companhia durante as longas horas jogando as mais diversas coisas.

Ao Bruno, meu companheiro, que esteve comigo pela maior parte da graduação, pelo carinho, paciência e por, acima de tudo, acreditar em mim quando nem eu acreditava.

À minha orientadora, Raquel, agradeço pela paciência, dedicação e todos os conhecimentos e orientações que me permitiram escrever esse trabalho.

E a todos os outros que estiveram comigo enquanto fazia essa faculdade, vocês me ensinaram que ainda existe muito a aprender.

“Eu apenas testemunhei o que o universo me mostrou para testemunhá-lo com meu pincel[...]Coloque sua mão na minha e ajudemo-nos mutuamente a enxergar com cada vez mais clareza” (Claude Monet)

Resumo

O presente trabalho analisa a presença de obras de arte dentro de jogos eletrônicos e reflete de que forma a Arte e os artistas estão representados nesse tipo de mídia, além de trazer uma reflexão a respeito do possível uso dos mesmos enquanto uma ferramenta de ensino, divulgação ou geração de interesse. Para tal, a pesquisa faz um estudo de caso do jogo *The Master's Pupil*, desenvolvido por Pat Naoum, que narra a história do pintor Claude Monet através das mecânicas de jogo, aliadas à sonoplastia e presença das obras do próprio artista, e propõe uma associação entre este e outros jogos que já fazem parte de um arsenal empregado por museus e instituições de ensino para angariar interesse da população.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, impressionismo, Claude Monet, *game studies*.

Abstract

The following work analyzes the presence of artworks in videogames and reflects on which ways Art and artists are being represented in this type of media, beyond bringing a reflection about their possible use as a teaching, propagation or interest generation tool. With that purpose, the research does a case study of the videogame *The Master's Pupil*, developed by Pat Naoum, which narrates Claude Monet's story through game mechanics, allied to the sound design and presence of artworks by the artist himself, and proposes an association in between this and other games that are already a part of an arsenal used by museums and academic institutions as a way to gather interest from the public.

Keywords: videogames, impressionism, Claude Monet, game studies.

Lista de Ilustrações

Figura 1. Painéis do primeiro quebra-cabeças do jogo <i>Please, Touch the Artwork</i>	6
Figura 2. A “galeria” do primeiro conjunto de quebra-cabeças no jogo <i>Please, Touch the Artwork</i>	7
Figura 3. Painéis do segundo conjunto de quebra-cabeças do jogo <i>Please, Touch the Artwork</i> .	8
Figura 4. Painéis do terceiro conjunto de quebra-cabeças do jogo <i>Please, Touch the Artwork</i>	8
Figura 5. O jogo <i>Please, Touch the Artwork 2</i> .	9
Figura 6. Pierre-Auguste Renoir, <i>Dance at Le Moulin de la Galette</i> (1876)	13
Figura 7. Edgar Degas, <i>L’Absinthe</i> (1876)	14
Figura 8. Claude Monet, <i>Boulevard des Capucines</i> (1873-74)	15
Figura 9. <i>Human Eye 9</i> , da série de fotografias <i>Your Beautiful Eyes</i> , de Suren Manvelyan.	22
Figura 10. Fim da primeira fase de <i>The Master’s Pupil</i>	23
Figura 11. Uma das tentativas de pintura <i>plen-air</i> do desenvolvedor.	24
Figura 12. O artista pintando um dos fundos.	25
Figura 13. Pinturas para o jogo.	26
Figura 14. Pinturas para o jogo.	27
Figura 15. Uma das análises do jogo na plataforma Steam.	28
Figura 16. Uma das análises do jogo na plataforma Steam.	28
Figura 17. Uma das análises do jogo na plataforma Steam.	28
Figura 18. O momento em que o jogador encosta em um inimigo.	35
Figura 19. A porta se abrindo.	36
Figura 20. O jogador sendo empurrado em direção à fumaça.	36
Figura 21. Uma das bolas coloridas sendo usada para abrir a porta.	37
Figura 22. Uma das bolas coloridas sendo usada como plataforma para passar o terreno.	37
Figura 23. Conjunto de fumaças formando a bandeira francesa.	38
Figura 24. <i>Vue prise à Rouelles</i> (1858), como exibido no jogo.	38
Figura 25. O olho no plano de fundo em <i>The Master’s Pupil</i> .	39
Figura 26. A mecânica de mistura de cor.	39

Figura 27. As plataformas vazadas.	40
Figura 28. Fragmentos de pinturas anteriores.	40
Figura 29. O Monstro da Febre Tifóide.	41
Figura 30. O monstro da Febre Tifóide.	41
Figura 31. <i>Jean Monet dans son berceau</i> (1867)	42
Figura 32. <i>Impression, Soleil Levant</i> (1872)	43
Figura 33. <i>Le Pont d'Argenteuil</i> (1874) com o barco de <i>Les Bateaux rouges, Argenteuil</i> (1875).	44
Figura 34. <i>Camille Monet sur son lit de mort</i> (1879).	45
Figura 35. <i>Les Matin clair aux saules.</i>	46
Figura 36. Última imagem do jogo.	46
Figura 37. Última imagem do jogo.	47
Figura 38. Última imagem do jogo.	47

Sumário

1. INTRODUÇÃO
2. DESENVOLVIMENTO
 - 2.1. HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS
 - 2.2. OS SERIOUS GAMES E O USO DE JOGOS EM MUSEUS
 - 2.3. O USO DA ARTE EM PLEASE, TOUCH THE ARTWORK E PLEASE, TOUCH THE ARTWORK 2
 - 2.4. IMPRESSIONISMO
 - 2.5. CLAUDE MONET
 - 2.6. PAT NAOUM E SEU JOGO, THE MASTER'S PUPIL
 - 2.7. DESCRIÇÃO DO JOGO THE MASTER'S PUPIL
3. CONCLUSÃO
4. REFERÊNCIAS

1. Introdução

Essa pesquisa busca investigar as possibilidades do uso de jogos eletrônicos por parte de instituições de ensino e culturais, como escolas, universidades e museus. Visto que os *videogames* têm ganhado cada vez mais espaço na sociedade, como noticia a CNN Brasil ao tratar de pesquisa que indica que uma larga parcela da população brasileira joga algum tipo de jogo digital (CNN Brasil, 2024), em muito pelo fator da portabilidade trazida pelos celulares, cabe pensar de que forma estes representam a Arte e os artistas, e até mesmo como estes podem se fazer presentes enquanto ferramentas didáticas em museus e exposições.

Com esse objetivo, o trabalho se propõe a pensar o jogo *The Master's Pupil*, de Pat Naoum, se utilizando de uma revisão de literatura a respeito do período artístico e o pintor em questão, para refletir de que forma o trabalho e vida de Claude Monet estão sendo utilizados por este: qual o nível de fidelidade entre a linha do tempo estabelecida pelo jogo e a real linha do tempo da vida do artista; como foi o processo de desenvolvimento do jogo (como as ilustrações foram feitas e implementadas no jogo, por qual motivo o jogo trata sobre Monet e não sobre outro artista e/ou tema) e de que forma a jogabilidade dialoga com a temática e as obras.

Com a crescente popularidade desse tipo de mídia, vale supor que possa existir uma maior demanda por jogos que se utilizam de saberes academicamente chancelados como plano de fundo para a construção da história ou das mecânicas¹ de jogo, seja como justificativa para o uso destes como recursos didáticos, seja para a construção de uma moldura acadêmica para um material massivamente visto como opção de lazer. Esse último aspecto só será citado aqui, pois demanda uma pesquisa que foge do escopo deste trabalho.

Como exemplos dos saberes que já aparecem em jogos, temos a arte, utilizada em *Été* e na série *Please, Touch the Artwork*, a linguística, em *Chants of Senaar*, programação, como em *Human Resource Machine* e *7 Billion Humans*, agricultura, como na série *Farming Simulator* e a história, que é plano de fundo para todas as instalações das séries *Age of Empires* e *Assassin's Creed*.

Voltando ao jogo mencionado inicialmente, *The Master's Pupil* é um jogo inteiramente pintado à mão pelo desenvolvedor, que ainda conta com as obras de Claude Monet enquanto “prêmios” à medida que o jogador progride na história, que nos levaram a hipótese de que seu

¹ Regras e elementos que guiam as ações de um jogador, como objetivos, prêmios, design dos níveis, interações do personagem, etc.

desenvolvimento foi primariamente motivado pela plasticidade de suas obras, mas também pela visibilidade e apelo midiático do pintor e de sua produção. Analisar de que forma esses elementos são utilizados pelo jogo interessa pela constante mudança na maneira de reprodução da obra de arte.

A primeira seção traz uma das várias possíveis definições dos *videogames*, além de um resumo da história dos mesmos. A segunda discorre sobre a definição de *serious games*, além de exemplos do já existente uso de jogos eletrônicos por parte de museus enquanto recursos didáticos, além de descrever brevemente o uso do “design afetivo” por jogos enquanto uma forma de gerar emoções que servirão para estabelecer uma conexão maior entre o jogador e o personagem. A terceira seção traz o exemplo de dois jogos eletrônicos que se utilizam de obras de arte para a criação das mecânicas a serem utilizadas: *Please, Touch the Artwork*, que utiliza imagens do movimento *De Stijl* e mais especificamente do artista Piet Mondrian para criar seus quebra-cabeças, e *Please, Touch the Artwork 2*, cuja a mecânica principal de jogo é encontrar objetos ocultos nas obras de James Ensor.

A quarta seção estabelece um breve panorama sobre o movimento impressionista, enquanto a seguinte aborda a história de Claude Monet, já que este será também o tema tratado pelo jogo. Na sexta seção, apresentamos o desenvolvedor, Pat Naoum, enquanto apresentamos suas motivações para a criação desse jogo. Já a sétima contém uma descrição do jogo, contando com listagem de todas as obras exibidas no mesmo, e estabelecendo uma relação entre as imagens e a sonoplastia com o que de fato estaria acontecendo na vida de Monet no momento em que aqueles quadros foram pintados.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1: HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Jogos eletrônicos podem ser definidos de forma simples como “um jogo que jogamos graças a um aparato audiovisual e que pode ser baseado em uma história” (Esposito, 2005). A história dos jogos eletrônicos se inicia por volta dos anos 50, com jogos como *Tennis for Two*, criado por William Higinbotham em 1958, e os mesmos se desenvolvem mais nos anos 60, com a criação do jogo *Spacewar* por alunos do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Apesar do marco histórico de ambos os jogos, estes não foram feitos para serem lançados para acesso do público geral, visto que computadores ainda eram muito caros para uso pessoal.

A virada acontece com o lançamento do dispositivo Magnavox Odyssey, em 1972, o primeiro console doméstico comercial, que apesar de ser inovador para a época, não encontrou muito sucesso comercial. Inspirado por uma demonstração do jogo de tênis disponível no Magnavox Odyssey, Nolan Bushnell, antigo estudante da Universidade de Utah, em conjunto com seu parceiro de negócios Ted Dabney fundaram a Atari, Inc., também em 1972, lançando *Pong*, um jogo de ping-pong de fliperama que provou ser grande sucesso, vendendo 150 mil unidades em um ano.

Outros consoles foram lançados nos anos subsequentes, como o Atari VCS, Intellivision pela Mattel Electronics e o ColecoVision pela Coleco, mas apesar da abundância de consoles disponíveis, os mesmos perderam o apelo no começo dos anos 80, já que os computadores domésticos haviam se tornado mais comuns, como o Apple II ou o Commodore 64, que conseguiam rodar jogos eletrônicos além de outros programas, se tornando um investimento mais lógico para muitos consumidores.

Desde então, a indústria dos jogos eletrônicos já se modificou e expandiu, com a criação de novos consoles, como aqueles das gigantes Nintendo, PlayStation e Xbox, maior acesso à computadores pessoais e as novas possibilidades apresentadas pelos jogos criados para celulares, movimentando bilhões de dólares anualmente.

2.2: OS *SERIOUS GAMES* E A PRESENÇA DE JOGOS EM MUSEUS

Diante da constante expansão da indústria dos jogos eletrônicos, é esperado que jogos dos mais diferentes tipos se tornem disponíveis, sendo distribuídos entre as mais diversas categorias, como casuais, simulação, RPG, quebra-cabeça e FPS. Uma das categorizações que temos para os jogos eletrônicos atualmente é a dos jogos sérios, categoria esta que não se limita aos jogos eletrônicos. A definição mais comum dos jogos sérios é aquela encontrada em Michael e Chen (2005): “jogos que não tem entretenimento, prazer ou diversão como propósito principal.”. Parece importante trazer, porém, trazer uma definição mais expandida:

Nós encontramos que a maior parte das definições encontradas tanto na pesquisa quanto na indústria concordam que os jogos sérios incluem uma dimensão de entretenimento. Um jogo sério também tem o potencial de melhorar a experiência do usuário através de interação multimodal. Isso pode ser em diferentes contextos, como educação, treinamento, saúde ou comunicação interpessoal. [...] Além disso, acreditamos que o termo “sério” nos jogos sérios venha de sua função de trazer alguma mensagem ou contribuição, ou de maneira geral algum conteúdo para o jogador. Isso significa que o jogador está exposto a um ambiente que entrega um conteúdo emanando de um saber ou experiência. (Laamarti, Eid e El Saddik, 2014, p. 3, tradução nossa)

A categoria dos jogos sérios é muito ampla, trazendo desde títulos como *Darfur is Dying*, jogo desenvolvido com o intuito de informar o público a respeito da crise humanitária em Darfur, no Sudão, até títulos como *CoronaQuest*, jogo de cartas disponível *online* e lançado em 2020 onde o jogador deve derrotar o Coronavírus utilizando suas cartas, e, de maneira geral, é bem representada academicamente.

O interesse de tratar sobre os *serious games*, como acima, vem do fato de que os jogos eletrônicos já são utilizados por museus como ferramentas educativas, como os jogos *The Great Fire of London*, desenvolvido para o London Museum, *Before the Boycott: Riding the Bus*, para o National Civil Rights Museum, *Gold Rush*, do National Museum of Australia, *Virtual Knee Surgery*, para o Center of Science and Industry e *Over the Top*, para o Canadian War Museum, todos estes ainda disponíveis online para acesso do público.

Em seu artigo “*Gaming for Affect: Museum Online Games and the Embrace of Empathy*” a pesquisadora Jenny Kidd cita pesquisa de Mia Ridge “*Playing with Difficult Objects – Game Design to Improve Museum Collections*”, trazendo oito objetivos para a criação de jogos *online* em contextos de herança: para aumentar o reconhecimento de marca para o museu, para atrair

não-visitantes a visitar o museu, para engajar os jogadores com os temas e coleções do museu, para encorajar os visitantes do museu a se familiarizarem com a instituição e exposições, para aumentar o aproveitamento do museu, principalmente para os novatos, para melhorar a observação dos assuntos das coleções e exposições, para mudar o comportamento dos visitantes de alguma maneira e para terceirizar determinadas necessidades do museu, como identificação de coleções.

No artigo citado acima, Kidd afirma sobre *Affective Design*:

Design afetivo descreve a construção de mundos de jogos que geram respostas emocionais particulares (Norman 1986, Picard 1997). O designer de jogos David Freeman afirma que ações dentro de um videogame podem ter consequências na vida real para um jogador na forma de adicionar ‘profundidade’ e facilitar desenvolvimento comportamental[...] (Kidd, 2015, p.5, tradução nossa)

A mesma intenção é ressoada em artigo para a VGA Zine por A. Ko sobre o jogo *VRising*, quando trata sobre como, ao trocar de jogo, de *VRising* para *Destiny 2*, ainda se viu reproduzindo as mecânicas presentes no primeiro, relacionadas a evitar o sol. Sobre isso, afirma:

VRising me ajudou a entender, mesmo que de uma forma pequena e estranha, o suplício de nossos amigos vampiros ficticiais e sua alergia ao sol. De que outras formas as mecânicas de jogos podem nos ajudar a adotar novas perspectivas? Eu, por exemplo, senti o mesmo eco da minha ansiedade ao se tratar de minhas alergias ao ouvir o barulho do gongo que anunciava o toque ardente do sol na pele do meu personagem. [...]Se um jogo pode, de forma tão efetiva, ajudar a estabelecer empatia com personagens ficticiais, ele também não pode ajudar jogadores a se conectarem com as perspectivas de pessoas reais? (Ko, 2023, tradução nossa)

Em seu artigo sobre *Affective Design*, Kidd aborda os jogos comissionados por museus, portanto “jogos sérios”, mas é interessante perceber as relações que podemos estabelecer entre os estudos sobre jogos sérios e as próprias mecânicas já implementadas em outros jogos eletrônicos para percebermos que as ideias expressas sobre o papel dos jogos eletrônicos em museus não precisam ser limitadas somente aos jogos comissionados por museus, mas podem ser aplicadas de forma expandida a outros jogos.

2.3: O USO DA ARTE EM *PLEASE, TOUCH THE ARTWORK* E *PLEASE, TOUCH THE ARTWORK 2*

Tendo estabelecido de que forma os jogos estão presentes em museus e em que estes podem ajudar, trarei aqui dois jogos eletrônicos que tem a Arte e sua história como principal ponto para o desenvolvimento do jogo. Desenvolvido por Thomas Waterzooi, *Please, Touch the Artwork* é um quebra-cabeça que brinca com a ideia de o que aconteceria caso o público quebrasse a regra de ouro dos museus e tocasse nas obras de arte. O jogo é composto de três conjuntos de quebra-cabeças e convida o jogador a interagir com as obras, sendo que cada conjunto foca em uma obra ou estilo. O primeiro conjunto, focado no movimento *De Stijl*, traz um quebra-cabeça cujo objetivo é reproduzir a pintura apresentada seguindo a regra estipulada de que a cor será aplicada aos quadrados adjacentes.

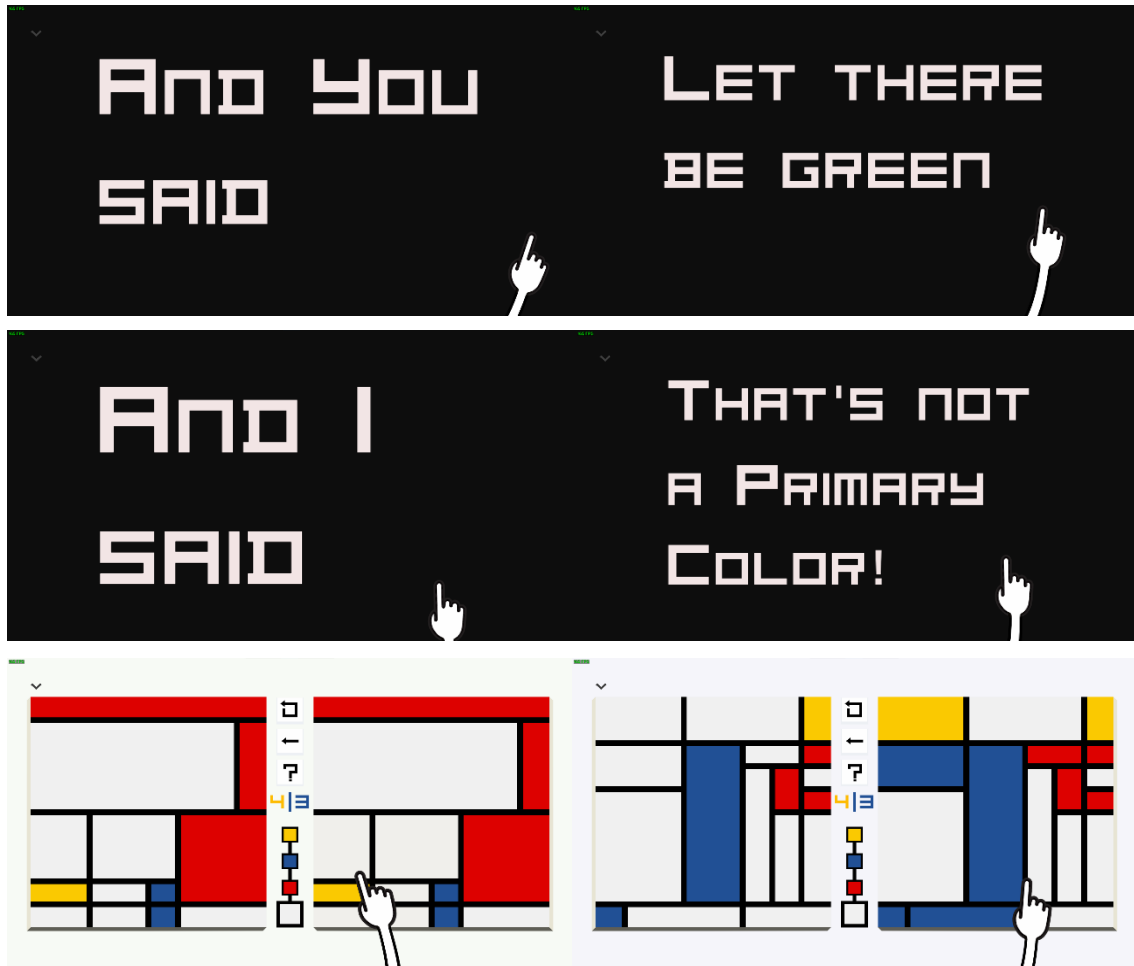


Figura 1: Painéis do primeiro quebra-cabeças do jogo *Please, Touch the Artwork*. Captura de tela realizada pela autora.

Esse primeiro conjunto também conta com uma “galeria”, que exhibe os quebra-cabeças já completos, junto de pequenos fragmentos informativos sobre o movimento e temas adjacentes, como o abstracionismo, onde “espectadores” admiram as obras.

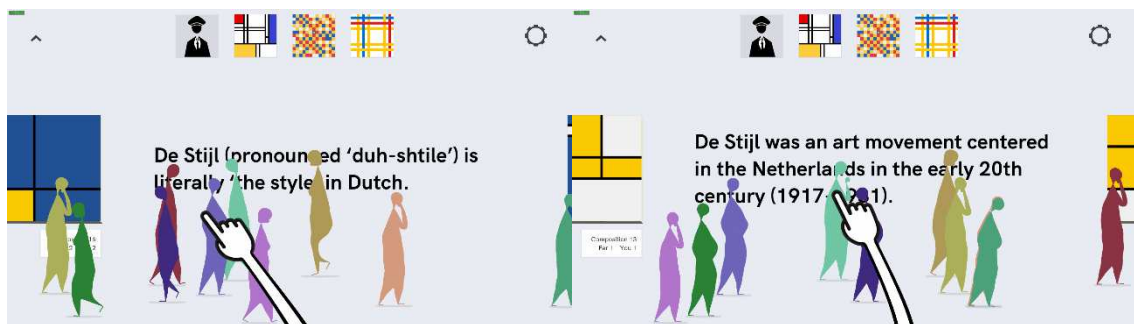




Figura 2: A “galeria” do primeiro conjunto de quebra-cabeças no jogo *Please, Touch the Artwork*. Captura de tela realizada pela autora.

O segundo conjunto de quebra-cabeças, nomeado “Boogie Woogie Gallery”, é inspirado na obra *Broadway Boogie Woogie*, de Piet Mondrian, e, de acordo com o website do desenvolvedor, “é sobre Boogie e Woogie, dois quadrados que só querem estar juntos, mas um mundo em constante expansão está tornando isso mais difícil. Você ajudará Woogie em chegar até Boogie descobrindo como os obstáculos influenciam o caminho de Woogie” (WATERZOOI, 2025). Esse conjunto também conta com uma galeria que mostra os quebra-cabeças já completos, porém não tem nenhum texto.

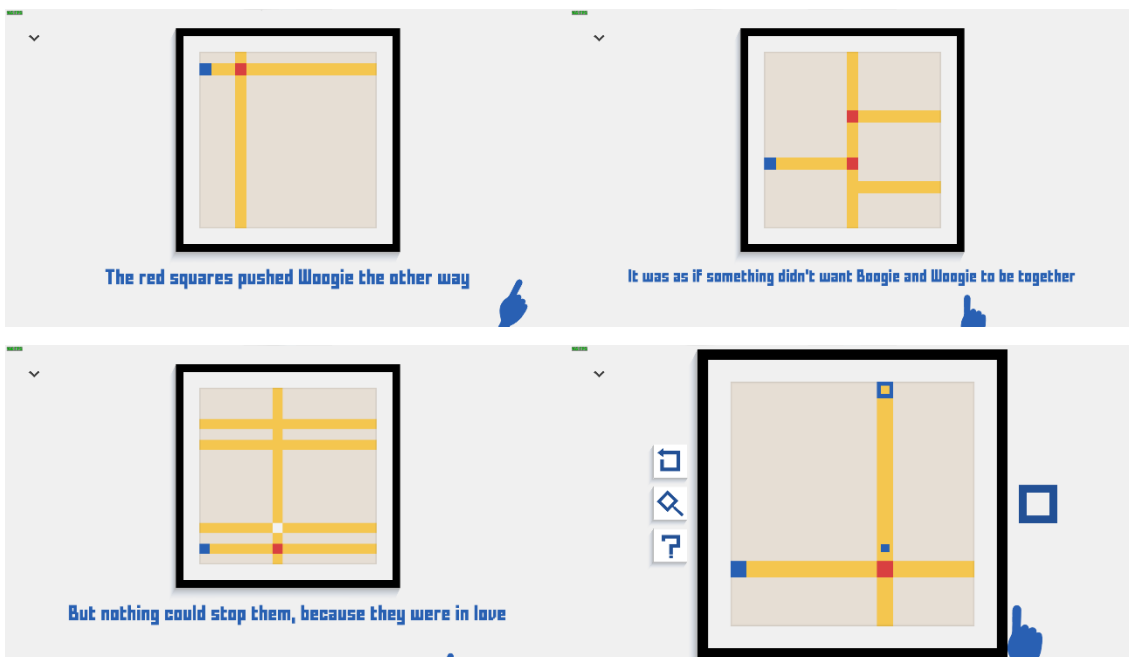


Figura 3: Painéis do segundo conjunto de quebra-cabeças do jogo *Please, Touch the Artwork*. Captura de tela realizada pela autora.

Já o terceiro conjunto, nomeado “New York Gallery”, é inspirado na obra *New York City*, também de Mondrian. Segundo o desenvolvedor “...você vai se mudar para a cidade grande só

para ser sobrecarregado com emoções mistas. De alegria e entusiasmo para sentir saudade de casa, de seus amigos e família. Você vai manejar através da maluquice de Nova York enquanto coleta letras para formar um poema” (WATERZOOI, 2025).

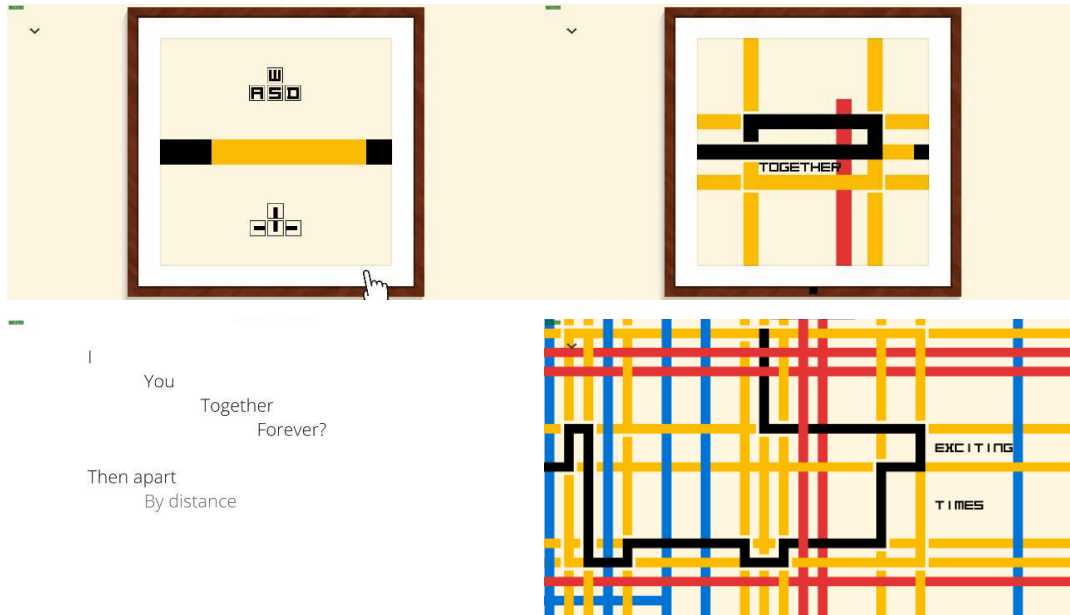


Figura 4: Painéis do terceiro conjunto de quebra-cabeças do jogo *Please, Touch the Artwork*. Captura de tela realizada pela autora.

O segundo jogo do desenvolvedor, *Please, Touch the Artwork 2* é um jogo do tipo “objetos ocultos”, como a série de livros “Onde Está Wally?”. Nele, o jogador toma o lugar de um esqueleto de terno e deve encontrar objetos escondidos nas telas do pintor belga James Ensor, que serão então entregues aos personagens dessas mesmas pinturas para que possa prosseguir com sua aventura. O jogo também conta com outros quebra-cabeças, como um relacionado a reparar rasgos na tela e um jogo dos sete erros.

A página da *Steam* do jogo conta com a informação de que “O jogo foi criado com o apoio do Governo Flamengo por ocasião da Presidência Belga da UE em 2024.”. Além disso, o jogo está disponível gratuitamente para celular e computador, sendo pago apenas para o Nintendo Switch.



Figura 5: O jogo *Please, Touch the Artwork 2*. Captura de tela realizada pela autora.

2.4: O IMPRESSIONISMO

O movimento impressionista surge em Paris, entre 1860 e 1870, como mostra Argan em seu livro “Arte Moderna”, sendo apresentado ao público pela primeira vez em 1874, através de uma exibição de artistas independentes no estúdio do fotógrafo Nadar, tendo como principais figuras Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir, Edgar Degas, Paul Cézanne, Camille Pissarro e Alfred Sisley. De acordo com Argan, o nome se origina de um comentário vindo do crítico Louis Leroy, que teria tecido um comentário sobre como o quadro *Impression, soleil levant* seria tão bom quanto papel de parede em estágio embrionário. Já de acordo com Paul Hayes Tucker, historiador da arte responsável por escrever diversos livros sobre Claude Monet, afirma que, apesar do termo “impressão” ser parte do título do quadro, o termo “impressionista” só é

usado por Leroy ao tratar de outra obra de Monet, *Boulevard des Capucines*, além de outras duas pinturas de Cézanne e uma de Boudin (Tucker, 1995, p.78). Ainda de acordo com Tucker, o termo só é oficialmente utilizado pelo grupo em 1877, ao usarem uma placa com os dizeres “Exposition des Impressionnistes” na terceira exposição que organizaram.

Temos, em Argan, que os Impressionistas não eram compostos por um grupo ideológico ou político homogêneo. Estes, porém, concordavam sobre alguns pontos que viriam a definir a pintura do movimento: a aversão pela arte acadêmica; a orientação realista; a preferência pela paisagem e pela natureza morta; a recusa dos hábitos de ateliê que se baseavam em torno de iluminar e desenhar o contorno da figura para posteriormente aplicar o *chiaroscuro* e a cor e o trabalho em ar livre, com estudo das sombras coloridas e das relações entre cores complementares.

Apesar destes pontos em comum, observa-se que parte do grupo, nominalmente Monet, Renoir, Sisley e Pissarro, preferem um estudo direto e experimental, trabalhando, em uma técnica rápida e sem retoques, a impressão deixada pela luz, com cores puras, independentemente do *chiaroscuro*. Já Cézanne e Degas têm a pesquisa histórica como tão importante quanto a da natureza, se dedicando a estudar as obras dos grandes mestres.

O historiador Ernst Gombrich, no livro “A História da Arte”, traça as raízes do movimento, abordando uma ruptura na tradição que se apresenta de formas diferentes na arte e na arquitetura. Na arquitetura, ela se relaciona ao abandono das regras estabelecidas anteriormente pelo arquiteto Andrea Palladio em livro que seria considerado “autoridade suprema em todas as regras de bom gosto da arquitetura inglesa do século XVIII” (Gombrich, 2019, p.459), e aproximação do que seria visto posteriormente como o estilo neoclássico, que abala as concepções de estilo tanto na Inglaterra, quanto na França, país esse que buscava se afastar das tradições do barroco e do rococó, que eram mais associados à realeza e que, com a Revolução Francesa, eram vistos como “um passado que acabara de ser varrido” (Gombrich, 2019, p.480).

Na Arte, a ruptura vinha em como ela passava do exercício de um ofício artesanal como qualquer outro para uma disciplina acadêmica tal qual a filosofia. Com isso, as instituições acadêmicas, sob patrocínio régio, enfrentavam um problema associado à inclusão da arte em seu meio: para que as artes florescessem, era imprescindível que houvesse interesse do público pelas obras dos estudantes, público esse que por vezes estava mais interessado em comprar obras dos velhos mestres. Para tentar solucionar o problema, as academias passam a organizar

exposições anuais para expor as obras de seus membros que, por consequência, passam a buscar novos assuntos para suas pinturas com o objetivo de se destacar nesses eventos:

É curioso verificar até que ponto, antes de meados do século XVIII, era raro os artistas se desviarem dos estreitos limites da ilustração, pintarem uma cena de romance ou um episódio da história medieval ou de seu próprio tempo. Tudo isso mudou muito rapidamente durante o evoluir da Revolução Francesa. De repente, os artistas sentiram-se livres para escolher qualquer coisa como tema, desde uma cena de Shakespeare a um acontecimento do dia, o que quer que, de fato, apelasse para a imaginação e despertasse interesse (Gombrich, 2019, p.481).

Essa diferença a respeito dos temas é facilmente percebida na obra dos artistas da segunda metade do século XVIII, como Jacques-Louis David, autor da obra *La Mort de Marat*, que representa um dos líderes da Revolução Francesa, Jean-Paul Marat, após ser assassinado em sua banheira por uma opositora política; Francisco Goya, que, além de pinturas de membros da corte espanhola, também foi responsável por gravuras que Gombrich (2019) descreve como consistindo de “visões fantásticas de bruxas e aparições sobrenaturais” e “acusações contra os poderes da estupidez e da reação, da crueldade e da tirania”; William Blake, que se dedicava a produzir gravuras, muitas vezes para seus próprios poemas, e que era tido como louco ou excêntrico por seus contemporâneos já que “...vivia num mundo de sua própria criação” (Gombrich, 2019, p.489); além de J.M.W. Turner e John Constable, que dedicaram boa parte de seus esforços à pintura de paisagens. A partir dessa “ruptura”, vemos grandes mudanças no cenário artístico, que viriam a ser refletidas no movimento impressionista da segunda metade do século XIX.

Ao tratar sobre o século XIX, Gombrich ressalta o esforço vindo por parte da Academia e do público em criar uma distinção mais clara entre o que seria “Arte com A maiúsculo e o mero exercício de um ofício” (Gombrich, 2019, p.499). Acrescenta, ainda, sobre como a Revolução Industrial trouxe grandes mudanças para o trabalho artesanal, visto que esse podia ser substituído pela produção mecânica em alguns casos. Pela ausência de um “sólido artesanato” Gombrich ressalta que, apesar do momento ser marcado por uma grande quantidade de produções arquitetônicas, lhes faltavam “estilo próprio”, resultando em construções do mesmo período possuindo os mais diversos estilos:

As igrejas tinham quase sempre o estilo gótico [...]. Para teatros e casas de ópera, o estilo barroco [...] e também se acreditava que palácios e ministérios adquiriam um aspecto mais digno se edificadas nas suntuosas formas da Renascença italiana (Gombrich, 2019, p.499).

Pode-se pensar que este problema não afetaria a pintura e a escultura tanto quanto afetaria a arquitetura, visto que as convenções de estilo desempenham um papel menos importante para

as artes visuais. Estes artistas, porém, veem-se frente a um novo problema: apesar das limitações dos artistas do passado, estes não tinham problema em compreender o objetivo destes enquanto artistas, já que seu trabalho era visto como uma profissão, objetividade esta perdida pelos artistas do século XIX. Eles se viam, subitamente, frente a opções ilimitadas, proporcionadas pela ruptura que Gombrich discute e, naturalmente, quanto mais amplas as opções, menos chances daquilo que o artista deseja produzir coincidir com os desejos de seu público.

O gosto do comprador fixava-se numa direção; mas o artista não se sentia obrigado a satisfazer suas imposições. Quando se via forçado a isso por falta de dinheiro, sentia estar fazendo ‘concessões’, perdendo seu amor-próprio e o respeito dos outros. Se decidia ouvir apenas sua voz interior e rejeitar uma encomenda que não se harmonizava com a sua ideia de arte, corria o perigo de passar fome (Gombrich, 2019, p.501).

Por causa disso, observa-se uma brecha entre aqueles artistas que aceitavam as convenções para satisfazer à demanda do público e os que se orgulhavam de rejeitá-las.

Se observa também uma certa desconfiança entre o artista e o público, com o público vendo o artista como alguém que cobrava preços absurdos por um trabalho que nem sequer seria considerado honesto, enquanto os artistas passaram a ter como passatempo “chocar o burguês”, além de buscarem distinguir-se do público através da aparência.

Apesar das dificuldades associadas à infinidade de opções que o artista tinha, há, também, vantagens, já que a arte finalmente torna-se um veículo para expressar a individualidade: “A ideia de que a verdadeira finalidade da arte era expressar a personalidade só poderia ganhar terreno quando a arte tivesse perdido todas as demais finalidades” (Gombrich, 2019, p.503).

Com isso, aquelas pessoas interessadas em Arte passaram a buscar aqueles artistas com os quais valeria a pena estabelecer relações, aqueles artistas que jamais se dariam por satisfeitos em copiar efeitos criados por outros e que sempre se perguntariam se aquelas coisas que criavam satisfaziam sua consciência artística. Até por isso, cria-se uma distinção entre a arte analisada pela historiografia antes do século XIX e depois do século XIX, já que, anteriormente, os artistas que recebiam mais encomendas eram aqueles que ficavam mais famosos e, depois do século XIX, percebe-se uma diferença entre os artistas que contribuem para a arte oficial e aqueles que acabam por ser apreciados apenas depois de mortos.



Figura 6: Pierre-Auguste Renoir, *Dance at Le Moulin de la Galette* (1876)

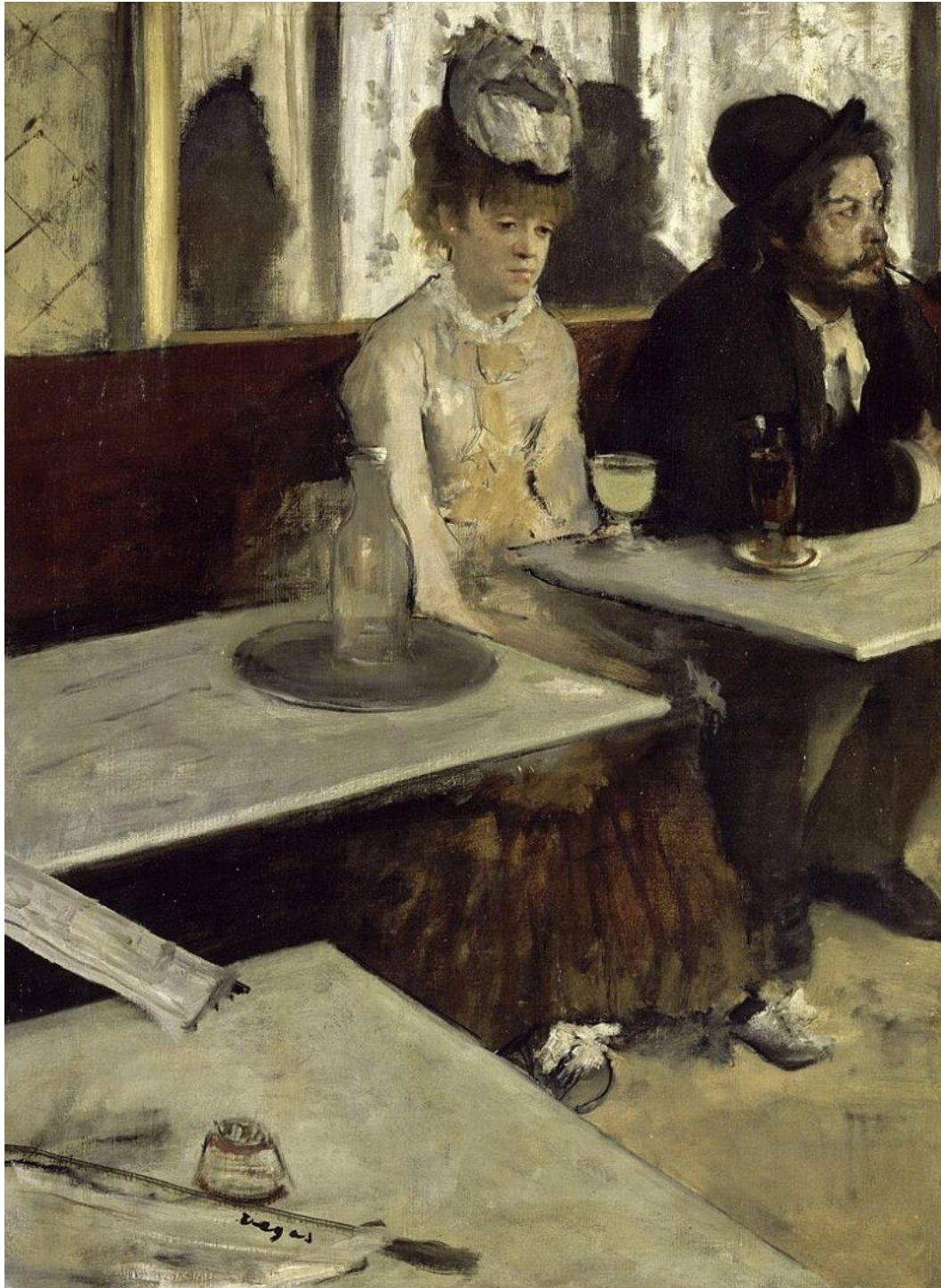


Figura 7: Edgar Degas, *L'Absinthe* (1876)



Figura 8: Claude Monet, *Boulevard des Capucines* (1873-74)

2.5: CLAUDE MONET

Nascido em 1840, em Paris, e criado em Le Havre, cidade costeira da Normandia, Claude Monet foi uma das figuras centrais do movimento Impressionista. Foi o aluno do artista Jacques-François Orchard no Collège Communal du Havre, fato que Paul Hayes Tucker atribui como sendo responsável pelos desenhos feitos pelo artista entre os anos de 1856 e 1857 serem “...muito competentes para serem os primeiros esforços de Monet...” (Tucker, 1995, p.7, tradução nossa). Conhece o pintor Eugène Boudin em algum momento entre 1856 e 1858, que, anos mais tarde, Monet admitiria seu principal mentor: “Foi através de Boudin, Monet admitiu em 1900, que ‘meus olhos finalmente foram abertos e eu verdadeiramente entendi a natureza.’...” (Tucker, 1995, p.11, tradução nossa). Se mudou para Paris em 1860 seguindo conselho do pintor Constant Troyon, que conhecera no ano anterior, e com apoio de seu pai, que tinha como condição que Monet se juntasse ao estúdio de um “artista respeitável”, como Thomas Couture, que havia sido recomendado por Troyon. Em vez disso, Monet se matriculou na Académie Suisse, que oferecia um horário mais flexível, sem exames ou críticas formais.

Entrou no exército em 1861, após ser um dos sorteados entre os 228 homens da sua idade na região de Le Havre. Tucker também reconhece que seu pai poderia ter evitado que isso acontecesse ao comprar a “liberdade” do filho, com a condição que este voltasse para La Havre e buscasse um trabalho tradicional, possibilidade prontamente negada pelo artista. Se junta, então, aos Zoaves, divisão da cavalaria francesa, e é enviado para o norte da África. Monet volta para casa em 1862 para se recuperar após ter contraído febre tifoide e não retorna ao serviço militar após sua recuperação por generosidade de sua tia, que decidiu pagar para que fosse liberado.

Se junta ao estúdio do artista Charles Gleyre no mesmo ano, onde trabalha com três outras figuras que viriam a ser centrais no movimento impressionista: Pierre-Auguste Renoir, Alfred Sisley e Frédéric Bazille. No ano de 1865, submete duas obras ao *Salon: L'Embouchure de la Seine à Honfleur e La Pointe de La Hève à marée basse*, ambas aprovadas. Apesar do sucesso das imagens, bem recebidas pela crítica, Monet logo decide pintar algo em uma direção diferente, produzindo, então, a obra *Déjeuner sur l'herbe*, que Tucker coloca como sendo uma reação do pintor às obras de Manet e Courbet (Tucker, 1995, p.21).

No ano seguinte, o artista descobre a gravidez de sua amante, Camille Doncieux, que dá a luz ao seu primeiro filho, Jean, em Agosto de 1867, período no qual Monet se encontrava morando com sua tia em Sainte-Adresse, como uma forma de apaziguar seu pai que

desaprovava de seu relacionamento (Tucker, 1995, p.34). Apesar das dificuldades, Camille e Claude se casam em 1870, se mudando para Londres pouco depois do início da Guerra Franco-Prussiana. É lá que o artista conhece Paul Durand-Ruel, comerciante de arte que viria a ser um dos principais compradores de suas obras. Passa, ainda, um período na Holanda antes de retornar para a França, onde encontra a cidade de Paris completamente destruída pela “guerra, o cerco prussiano e o assalto do governo na Comuna” (Tucker, 1995, p.50, tradução nossa). Pinta apenas um quadro, *Le Pont-Neuf à Paris*, antes de se mudar para Argenteuil, onde habitou até 1878.

Em 1874, forma a *Société Anonyme des peintres, sculpteurs, graveurs, etc.*, junto de outros cinco artistas (Camille Pissarro, Pierre-Auguste Renoir, Edgar Degas, Berthe Morisot e Alfred Sisley), além de dois amigos de Pissarro e três de Degas (Tucker, 1995, p.77). O grupo se torna responsável por organizar aquela que, posteriormente, seria chamada de Primeira Exibição dos Impressionistas no estúdio do fotógrafo Nadar, localizado no centro de Paris, próximo da Ópera Garnier. Entre as obras expostas por Monet, *Boulevard des Capucines* chama atenção por retratar a vista das janelas do estúdio onde estava pendurada, sobre a qual Tucker escreve: “Nenhuma outra imagem na exposição tinha laços tão calculados ao momento e o lugar que os espectadores iriam experienciar...” (Tucker, 1995, p.78, tradução nossa).

Mora em Montgeron por seis meses, em 1876, após ser comissionado por Ernest e Alice Hoschedé para pintar quatro obras para a sala de jantar do château onde viviam. Retorna para Paris em 1877, quando pinta uma série de pelo menos doze quadros representando a Gare de Saint-Lazare. Dos doze quadros, oito figuraram na Terceira Exposição Impressionista, em Abril de 1877. Sobre os quadros expostos, Tucker ressalta artigo de Frédéric Chevalier para a revista *L'Artiste*:

O conjunto perturbador de qualidades contraditórias que distinguem os Impressionistas – a aplicação da tinta de forma bruta, os assuntos práticos, a aparente espontaneidade, a incoerência consciente, as cores vivas, o desprezo pela forma, a ingenuidade infantil que misturam despreocupadamente com refinamentos requintados, tudo isso não é sem analogia ao caos das forças contraditórias que preocupam nossa era (Chevalier APUD Tucker, 1995, p.96, tradução nossa).

Produz pouco nos meses seguintes à exposição, que o autor associa ao adoecimento de Camille após nascimento do segundo filho do casal em 1878, à expansão e modernização de Argenteuil e ao desejo de se desfazer de parte de seu acervo. Se muda para Vetheuil em 1878, cidade 60 quilômetros ao norte de Paris, porém menos afetada pela industrialização, e lá produz quase trezentas pinturas ao longo de três anos. Também em 1878, Alice e Ernest Hoschedé, junto de seus 6 filhos, passam a morar com Monet e Camille após falência de Ernest.

Camille morre em 1879, aos 32 anos, em decorrência de problemas uterinos. Afetado pela morte de sua companheira de catorze anos e mãe de seus dois filhos, Monet pinta *Camille Monet sur son lit de mort*. Sobre essa obra, Paul Hayes Tucker escreve: “...a pintura em si... é extraordinária pela forma como Monet foi capaz de colocar o etéreo contra o plástico e de evocar a passagem de Camille tanto quanto sua presença física” (Tucker, 1995, p.103, tradução nossa).

O artista volta a exhibir no *Salon* em 1880, desagradando o grupo impressionista. O ano também marca o fim da relação de exclusividade que Monet havia estabelecido com Durand-Ruel, chegando a exhibir nas galerias de seu principal rival, Georges Petit. Durante esse período, passa a visitar mais a costa da Normandia, com mais de 120 quadros retratando tais cenários. Em 1883 realoca sua família e os Hoschedé (com exceção de Ernest) para Giverny, onde, em 1890, compra a casa em que moravam e que moraria até sua morte. Nesse mesmo ano, viaja com Renoir para o sul da França, viajando entre Marselha e Gênova, na Itália, por duas semanas. Monet então retorna sozinho à região no início do ano seguinte, onde fica por aproximadamente três meses, trazendo de volta para Giverny mais de quarenta quadros. Nos dois anos seguintes, foca seus esforços na região próxima de sua casa, quando pinta quase oitenta quadros (Tucker, 1995, p.120).

Entre 1888 e 1889 pinta cinco quadros do que viria a ser a série *Les Meules*, retratando montes feitos com talos de trigo amarrados em formatos circulares que, ao alcançar alturas de quatro a seis metros, ganhavam um telhado cônico (Tucker, 1995, p.134). Se casa com Alice Hoschedé em 1892, ano em que começa a pintar a sua série sobre a Catedral de Rouen. Visita Londres nos anos de 1899, 1900 e 1901, quando pinta a quase cem quadros retratando a ponte de Charing Cross, o parlamento britânico e a Ponte de Waterloo.

Com a aquisição da casa em Giverny em 1890, o artista começa a construir seu famoso jardim. Após adquirir uma segunda propriedade, que ficava além da linha do trem, mas que já possuía um pequeno lago, e de conseguir as permissões necessárias para seu projeto, a realização de seu projeto se inicia, sendo finalizado no outono de 1893 (Tucker, 1995, p.178).

A primeira série estendida de pinturas representando seu jardim é iniciada em 1899 e termina em 1900, contendo dezoito quadros (Tucker, 1995, p.180). Exibe em 1909, na galeria de Durand-Ruel, uma série de pinturas dos nenúfares que cultivava em seu jardim. Essa exibição concentrava-se, principalmente, no lago em si, sem o auxílio das margens ou da ponte para localizar o espectador: essas imagens mostram somente a água, os nenúfares e o reflexo do céu e das árvores no entorno.

No ano seguinte, Alice adoece, e vem a falecer em 1911, deixando o artista arrasado, visto que haviam compartilhado trinta anos de suas vidas, entre morar juntos e seu eventual casamento. Após um período de luto, em 1912 Monet finaliza uma série de pinturas retratando a cidade de Veneza, que havia visitado com Alice anos antes, série essa que foi prontamente exibida em maio do mesmo ano.

O ano de 1912 traz, também, o adoecimento de seu filho mais velho, Jean, diagnosticado com sífilis, que se prova fatal com sua morte no ano seguinte. Ainda em 1912 o artista descobre uma catarata no seu olho direito. Apesar da recomendação médica para a cirurgia, Monet recusa essa alternativa (Tucker, 1995, p.201). Um mês após a morte de Jean, Michel, o filho mais novo de Monet, adoece e precisa passar por uma cirurgia, adicionando à longa lista de preocupações do pintor.

Em 1914, começa a trabalhar em uma série de painéis retratando seu lago de nenúfares e as plantas ao entorno. Esses painéis, doados pelo pintor ao estado francês seguindo o armistício da Primeira Guerra Mundial, iriam ser exibidos no Hôtel Biron, em uma sala circular, alojando doze painéis. Essa ideia, porém, é descartada devido a preocupações do público em relação ao gasto necessário para a realização dessa construção. Por fim, o governo convence o artista a exibir esses painéis no que mais tarde seria o Museu de l'Orangerie. Essa opção não seria sem seus desafios, visto que o local não suportava a possibilidade de uma sala circular. Foi acordado, então, que os painéis ficassem divididos em duas salas ovais interconectadas, uma recebendo nove painéis e a outra, dez, totalizando então dezenove painéis.

Com a assinatura para a doação firmada em 1922, o artista se vê frente ao desafio de terminar sua comissão, desafio esse exacerbado pelos problemas que havia adquirido em sua visão. No ano seguinte, Monet passa pela primeira das cirurgias para remover a catarata de seu olho direito, obtendo relativo sucesso. A recuperação da segunda, porém, foi mais turbulenta, seguida de um terceiro procedimento. Como resultado imediato desse tratamento, Tucker escreve:

Mas Monet estava perturbado com sua condição semanas após a operação. “Tudo está deformado, tudo está dobrado e é impossível enxergar,” ele chorou a Coutela. Cores ficaram distorcidas. “Eu ainda vejo o que é verde como amarelo,” ele contou a Clemenceau alguns dias depois, “e o resto como mais ou menos azul. Se eu tiver que ver a natureza como a vejo agora,” ele jurou, “eu preferiria ser cego e manter a memória das coisas belas como sempre as vi” (Tucker, 1995, p.221, tradução nossa).

Felizmente essa preocupação se mostrou precipitada, visto que sua visão voltou ao normal algumas semanas depois. Isso motivou seu médico a recomendar uma quarta cirurgia para seu olho esquerdo, prontamente negada por Monet, que preferiu utilizar óculos experimentais, que

pareciam ajudar por um período de tempo antes de voltar a falhar (Tucker, 1995, p.222). Sua visão parece se recuperar por um tempo, o que o leva a terminar o primeiro grupo de painéis em fevereiro de 1926. A sua saúde, porém, começa a se deteriorar ao longo deste ano, culminando em sua morte em dezembro de 1926, poucas semanas depois de seu aniversário de 86 anos. Nos meses iniciais de 1927, os painéis foram fixados nas paredes do Museu d l'Orangerie: vinte e dois, em vez dos dezenove combinados. “Era Monet afirmando seu desdém por tais formalidades até o fim”, escreve Tucker (1995, p.225, tradução nossa).

2.6: PAT NAOUM E SEU JOGO, *THE MASTER'S PUPIL*

Lançado em 2023 na Steam, plataforma de comércio de jogos eletrônicos, *The Master's Pupil* é um jogo de quebra-cabeça desenvolvido e ilustrado pelo artista Pat Naoum. Filho de imigrantes egípcios, Pat cresceu na Austrália, onde frequentou a Universidade de Wollongong, na cidade de mesmo nome, que fica a pouco mais de uma hora de distância de Sidney, obtendo um bacharelado em Artes Visuais, de acordo com seu perfil na rede social LinkedIn.

Em entrevista para o site da *Noble Steed Games*, companhia responsável por adaptar seu jogo para o Nintendo Switch, diz ainda fez um curso relacionado a cinema na *Australian Film Television Radio School*, com o intuito de trabalhar com direção, para produzir curtas, além de começar a trabalhar com design gráfico. Em meio aos problemas associados a trabalhar na indústria cinematográfica, como a imprevisibilidade causada por fatores externos, Naoum (2023) narra: “percebi que eu estava atrás de algo mais como uma prática diária... como fazer um jogo ou obra de arte devagar, e fazê-lo todo dia.”. Em artigo para o *The Washington Post*, escrito por Gene Park, se lê:

“No cinema, você não pode realmente ser um cineasta o tempo todo,” Naoum disse, se referindo aos períodos de filmagem que duram apenas alguns meses ao longo do ano. “Mas eu podia ser um desenvolvedor de jogos todo dia, durante uma hora por dia” (Park, 2023, tradução nossa)

Com isso em mente, começa a desenvolver *The Master's Pupil*, um quebra-cabeça que se passa dentro dos olhos de Monet e inteiramente pintado à mão.

Sobre a razão de utilizar Monet, suas pinturas e sua história como plano de fundo para seu jogo, o desenvolvedor explica seus motivos para tal em diversas entrevistas. A inspiração inicial veio através da série de fotografias de Suren Manvelyan, intitulada “*Your Beautiful Eyes*.”. Em artigo do site IGN sobre o jogo, vemos:

Ele explica que a ideia para *The Master's Pupil* foi inicialmente inspirada no trabalho do fotógrafo armênio Suren Manvelyan. Naoum viu as fotografias em close-up detalhadas de Manvelyan aproximadamente uma década atrás, mas demorou vários anos para que ele finalmente formasse a ideia que viria a ser *The Master's Pupil* (IGN, 2023, tradução nossa).

Em outra entrevista, dessa vez para a rádio australiana Triple J, Pat afirma: “...e eu, originalmente, vi essas imagens em close-up de um olho humano e elas pareciam essa paisagem fascinante, e eu pensei que um jogo que se passasse nisso seria superinteressante” (Naoum, 2023, tradução nossa). Isso é complementado por ainda outra entrevista, para a *Noble Steed Games*:

Originalmente eu tive essa ideia de um jogo que se passasse dentro de um olho, onde você começaria na borda da íris e viajaria em direção à pupila. Eu pensei em fazer a jornada terminar em uma paisagem dramática. Essa paisagem e uma jornada eram o que eu queria trabalhar. Tinha ideias de explorar a degeneração macular no olho, que

meu avô tinha, mas isso não tinha nada a ver com a íris. Aí eu pensei: uma catarata fica em cima da íris (Naoum, 2023, tradução nossa).

No mesmo segmento dessa entrevista, o artista fala sobre como, posteriormente, ele achou que poderia ser interessante fazer o jogo se passar ao longo da vida de uma pessoa, principalmente devido à ideia de que cataratas e, conseqüentemente, seu tratamento, por vezes vem mais tarde na vida de uma pessoa. Já em matéria do *The Washington Post*, se lê: “Ele brincou com a ideia de seguir a vida de um sobrevivente da Segunda Guerra Mundial envelhecendo através do século XX, mas por causa de sua juventude, Naoum disse que ‘parecia insincero’” (Park, 2023, tradução nossa).

Com o conhecimento herdado de sua formação artística de que Monet desenvolveu cataratas com a idade, e devido à essa conexão com o conceito já estabelecido, aliado à importância do pintor para a história da arte e a própria questão relacionada às diversas complicações que o artista enfrentou em sua vida, decide fazer o jogo focando na vida e obra de Claude Monet.



Figura 9: *Human Eye 9*, da série de fotografias *Your Beautiful Eyes*, de Suren Manvelyan. Fonte: site do fotógrafo²

² Disponível em: <https://www.surenmanvelyan.com/eyes/your-beautiful-eyes/?occur=1&album=5&photo=Human%20Eye%209>. Acesso em 10 de julho de 2025

Ainda em entrevista para a Triple J, Pat conta sobre ainda mais um motivo para usar Monet como base para o jogo: a capacidade de replicar o estilo do pintor. Sobre isso, ele ainda diz ter praticado a pintura em *plen-air* por um curto período de tempo, parando devido à falta de praticidade de levar todos os materiais que iria usar, principalmente ao se considerar que, ao longo dos sete anos que usou para desenvolver o jogo, Naoum teria pintado milhares de paisagens e objetos que seriam usados para o jogo.

Daqui, é importante ressaltar: com exceção das 60 pinturas de Monet (e seus fragmentos), presentes em diversos momentos ao longo do jogo, todos os outros recursos visuais foram pintados à mão pelo desenvolvedor, que, inicialmente, tinha o objetivo de pintar telas grandes, ideia rapidamente descartada pela falta de espaço em seu apartamento.

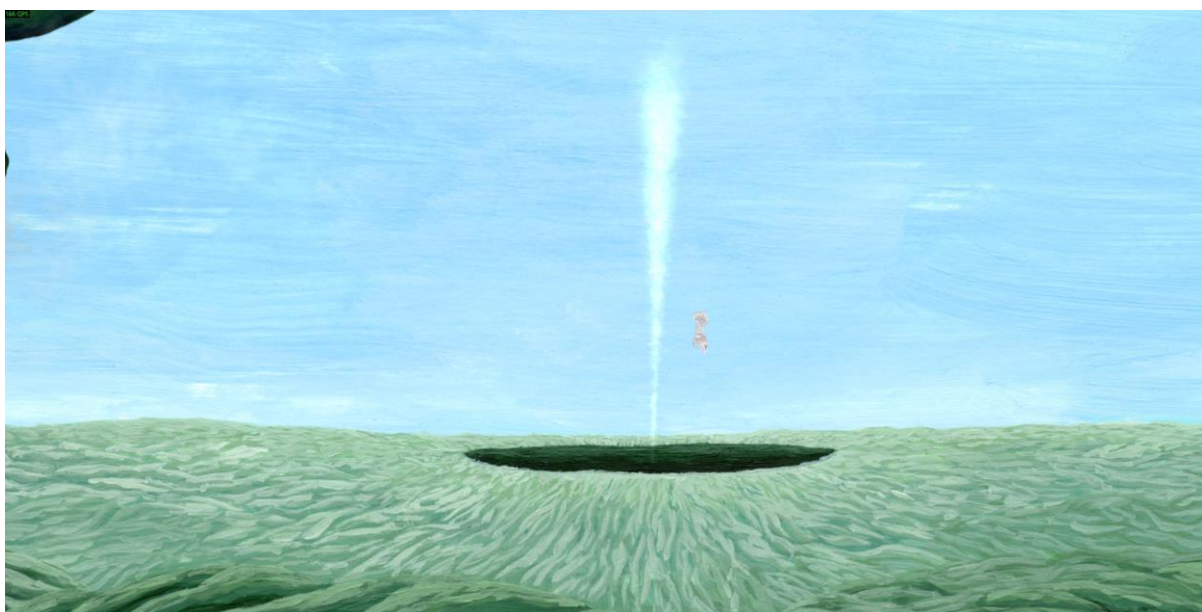


Figura 10: Fim da primeira fase de *The Master's Pupil*. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 11: Uma das tentativas de pintura *plen-air* do desenvolvedor. Fonte: Noble Steed Games³

Nas entrevistas, Pat Naoum descreve também o método utilizado para digitalizar suas pinturas:

Eu acabei comprando um scanner de negativos... É feito para literalmente pegar um filme negativo e escaneá-lo em resolução muito, muito alta. Então eu conseguia ter essas imagens muito detalhadas, e até mesmo em alguns dos níveis iniciais você consegue ver partículas de poeira que estavam no scanner e que eu não limpei (Naoum, 2023, tradução nossa).

Ainda sobre a forma usada para desenvolver o jogo, ele fala, em entrevista para a IGN, sobre como mantinha suas pinturas em fichários e, ao tentar criar uma riqueza de detalhes muito grande, acabou gerando um outro problema: por escanear tudo em alta resolução, para capturar bem os detalhes, acabou deixando o jogo muito grande, tomando cerca de 50 *gigabytes* de armazenamento antes de decidir diminuir a qualidade das imagens para ter o tamanho mais compatível com aquele esperado por jogos do mesmo tipo.

³ Disponível em: <https://noblesteedgames.com/blog/the-painters-eye-an-interview-with-pat-naoum-the-masters-pupil-developer/>. Acesso em 10 de julho de 2025.



Figura 12: O artista pintando um dos fundos. Fonte: Página do artista no X



Figura 13: Pinturas para o jogo. Fonte: Página do artista no Instagram

Sobre programar seu próprio jogo, Naoum diz, em entrevista para a *Noble Steed Games*, sobre como, durante o curso de Artes Visuais, fez uma matéria eletiva em que era necessário programar e ressalta que falhou nessa eletiva. Por causa disso, teve que aprender a linguagem de programação C# através de um livro. Sobre isso, fala em artigo para a *IGN*:

“[Na faculdade] Eu estava fazendo animações e nós estávamos cortando e juntando fragmentos de filmes antigos e fazendo essa arte interessante,” ele se lembra. “E aí eu tinha que sentar em um computador e programar. Então, [programar] parecia muito chato. Mas quando eu repentinamente tinha um objetivo e uma razão para estar fazendo e aprendendo isso, fiquei muito mais interessado... (IGN, 2023, tradução nossa).”



Figura 14: Pinturas para o jogo. Fonte: Página do artista no Instagram.

O jogo foi bem recebido pelo público, como ilustrado por suas análises na plataforma de comercialização de jogos *Steam*: das 141 análises totais, 130 são positivas. Boa parte delas

ressalta, em algum momento, a beleza dos gráficos, com algumas tratando sobre como acham interessante a possibilidade de explorar a vida e obra de Claude Monet.

A análise da figura 16 ressalta o como esse jogador não dava muita atenção às obras de Monet, porém ao jogar se viu tendo que parar para contemplar a beleza das mesmas. Já a da figura 17 elogia os detalhes usados para imergir o jogador na história do artista, mas chama atenção para como, na percepção da mesma, alguns detalhes da narrativa podem se perder para aqueles que não possuem conhecimento prévio da história de Claude Monet.

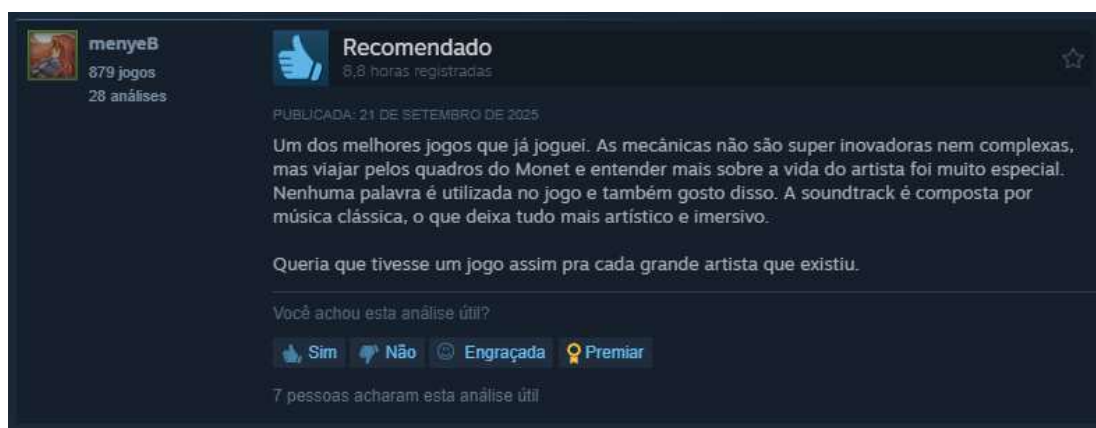


Figura 15: Uma das análises do jogo na plataforma Steam. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 16: Uma das análises do jogo na plataforma Steam. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 17: Uma das análises do jogo na plataforma Steam. Captura de tela realizada pela autora.

2.7: DESCRIÇÃO DO JOGO *THE MASTER'S PUPIL*

O jogo inicia introduzindo o jogador a um inimigo: uma mancha de tinta preta, com cristais pontiagudos em suas “costas”. Esse inimigo produz um som que parece um conjunto de grunhidos. Ele é introduzido imediatamente como forma de nos levar a aprender uma das principais mecânicas do jogo: esses inimigos (e a própria cor preta, que o jogador descobre mais tarde) devem ser evitados, pois encostar neles leva à morte e nos força a retornar ao último *checkpoint*⁴. (Figura 18)

Logo em sequência o jogador é conduzido a uma espécie de fumaça vermelha, seguida de um objeto semelhante a uma tromba de elefante, cujo o desenvolvedor se refere em entrevista como “*red sniffy thing*” (Naoum, 2023). A fumaça colorida e o objeto que bloqueia a passagem também são mecânicas de jogo relevantes: o jogo inteiro se baseia no jogador utilizar das cores para desbloquear esses “objetos-porta” e continuar sua jornada. (Figura 19) A mecânica é simples, consistindo em entrar na fumaça para tingir seu personagem e depois aproximar-se do objeto para que esse absorva sua cor e, caso a cor do boneco corresponda à da porta, essa será desbloqueada. Por ser a mecânica mais relevante do jogo, também se coloca a possibilidade de que acessemos a porta sem termos sido tingidos, mas isso resulta em ser empurrado para longe que, no segmento inicial, nos joga diretamente para a fumaça colorida. (Figura 20)

Na próxima sequência, o jogador deve empurrar uma bola vermelha até um desses “objetos-porta” de mesma cor, evidenciando que estes podem ser abertos de outras maneiras que não somente com o personagem adquirindo sua cor. (Figura 21) Essa mesma bola deve ser empurrada até o fim do terreno nesse pedaço para que entendamos que podemos utilizar os objetos do cenário para conseguir passar de terrenos aparentemente intransponíveis. (Figura 22)

Então o jogador é apresentado à mais outra mecânica: cristais que funcionam como alavancas e “guiam” a direção da fumaça, fumaça essa que o personagem pode usar para se mover no mapa, particularmente para lugares que não conseguiria chegar com os movimentos básicos (plataformas muito altas, por exemplo).

Em seguida, somos apresentados à uma unidade mais narrativa: três colunas de fumaça colorida, formando a bandeira da França, país de origem de Monet (Figura 23). Nesse momento, para além da música calma de fundo, temos também um diálogo indistinguível, que provavelmente busca remeter ao francês, além de risadas.

⁴ Local em muitos jogos onde o jogador retorna após a morte, que podem ser visíveis ou invisíveis.

O jogo continua, nos dando mais fumaças coloridas para usar e mais inimigos para evitar. Em determinado ponto, ouvimos sinos, mas estes não se conectam diretamente à uma unidade visual ou narrativa explícita. Em sequência, somos introduzidos à primeira das sessenta pinturas de Monet exibidas no jogo: *Vue prise à Rouelles*, de 1858. (Figura 24)

O volume da música aumenta quando somos introduzidos à outra parte da mecânica de jogo: as bolas coloridas podem ser carregadas pelas correntes de fumaça, que ajudarão o jogador a transportá-las para lugares onde não estariam presentes de outra forma.

Assim que o jogador descobre essa mecânica, temos uma outra intervenção sonora: barulhos que parecem cascos de cavalo se sobrepõe à música. Em seguida, temos a introdução da pintura *Forêt de Fontainebleau*, de 1865, que acompanha sons que regularmente seriam associados à natureza, como alguns insetos e o relinchar de cavalos.

Após passar por mais uma série de quebra-cabeças, temos mais um aspecto narrativo importante: o som de marcha que temos antes de entrar no segundo capítulo do jogo. Esse elemento provavelmente serve para refletir o momento em que Monet se junta ao exército. Aqui, vale apontar uma inconsistência narrativa: a pintura mostrada anteriormente é de 1865, enquanto Monet permanece no exército entre 1861 e 1862. Isso reflete algo que o próprio desenvolvedor trata sobre o jogo: “Eu queria ter uma história abstrata que contasse a si mesma, com quebra-cabeças bem integrados nela, mostrando ao invés de contando” (Naoum, 2023, tradução nossa)

Temos, portanto, uma questão desfavorável para o jogo: por limitar a forma como a narrativa é concebida, tendo pouca interface e nenhum texto, se abre espaço para erros como estes. Além disso, a abstração da história do pintor através de suas imagens e sons pode não significar muita coisa para aqueles que já não conhecem sua história e, por vezes, pode nem sequer despertar curiosidade suficiente para que pesquisem sobre o mesmo. O som de marcha, por exemplo, pode não ter destaque o suficiente para chamar a atenção do público, e a representação da febre tifóide, que ainda virá em um nível posterior, pode ser abstrata demais para sequer entender do que se trata.

Ao som de marcha e sinos, o personagem cai, com cenário por trás claramente referenciando um olho. (Figura 25) No nível seguinte, o jogador encontra diversas bolas roxas, que deve juntar para conseguir criar volume e altura suficientes para desbloquear a próxima “porta”. Em sequência, podemos ouvir sons de tiros ecoando na distância, ainda representando o tempo de Monet no exército. Pat Naoum utiliza as cores da bandeira francesa novamente, mas dessa vez como uma forma de guiar o jogador a completar o quebra-cabeça: o próximo “objeto-porta” é roxo, e ao apresentar o vermelho e o azul, ele busca empurrar o jogador na direção da

resposta de que as cores precisam ser misturadas. Não somente, o branco no meio propõe não só um pequeno desafio como uma informação valiosa que será usada posteriormente: esse também tem o poder de tingir o personagem.

No pedaço seguinte, outra informação: ao utilizar os “cristais-alavanca”, o jogador consegue também tingir as colunas de fumaça com outras cores diferentes da original (Figura 26). Outra parte da narrativa pode ser notada no som: o barulho de conversa que existe nesse fragmento, soa diferente daquele que temos no início. A língua ainda não é compreensível, mas provavelmente busca se referir ao período em que Monet passou na Algéria, durante sua passagem pelo exército.

Em sequência, aprendemos que algumas das plataformas são vazadas e, desta forma, permitem que a fumaça escape para cima, informação que também será usada posteriormente. (Figura 27). Então, é inserida a imagem *Nature morte bouteille, carafe, pain, vin*, de 1862-63. Nessa pintura os objetos são obstáculos, fazendo com que o jogador precise saltar sobre o prato e os pedaços de manteiga para finalmente poder continuar.

A próxima pintura exibida é *Nature Morte le quartier de viandre*, do mesmo período. Junto dela, existe um barulho grave, como um tambor, que aumenta conforme o personagem anda, chegando até a estremecer a tela em alguns momentos. A escolha de pinturas de natureza morta, pelas quais Monet não é particularmente conhecido, pode não ser sem razão. Aqui, o desenvolvedor escolhe mostrar trabalhos iniciais do pintor, talvez buscando demonstrar sua juventude nesse período, visto que ele ainda estava no começo dos seus vinte anos nesse ponto.

Prosseguindo através do jogo, chegamos em uma parte em que as vozes ouvidas anteriormente se repetem, junto de elementos presentes nas duas pinturas anteriores, recortados e colocados no cenário (Figura 28), porém dessa vez com um elemento a mais: uma tosse constante. Ao puxar uma alavanca, o personagem cai, junto de diversas bolas vermelhas, dando início a terceira fase.

Nessa fase, temos um monstro vermelho muito grande que se move ao longo do cenário, e no qual a fase se passa (Figura 29, figura 30). Em entrevista da Noble Steed Games, Pat Naoum fala sobre isso: “No fim da terceira fase, aquele monstro grande deveria representar a febre tifóide. Eu não acho que isso é o que a tifo se parece, mas é uma representação estranha e abstrata disso” (Naoum, 2023, tradução nossa).

Assim que o jogador consegue “sair” desse monstro, se dá início a quarta fase, que se inicia com a pintura *La Pointe de la Hève*, de 1864. Somos então recebidos por um quebra-cabeças em que as cores primárias se misturam, formando uma fumaça preta que, como já dito anteriormente, deve ser evitada pelo jogador. Depois dessa sequência, temos um barulho que

parece ser de uma cidade, ouvimos os cascos dos cavalos, conversa, um sino, além de outros elementos que podem tentar situar o jogador no momento pós-retorno de Monet. Isso é seguido da pintura *Le Pavé de Chailly*, de 1865, novamente com sons de natureza e, pouco mais para a frente, de *Un Chêne au Bas-Bréau (le Bodmer)*, do mesmo ano.

As pinturas se seguem de mais quebra-cabeças, seguidos de um som de respiração pesada, que parece estar tentando se acalmar de alguma forma. Isso é seguido de um choro de bebê e da pintura *Jean Monet dans son berceau*, de 1867, e o próximo quebra-cabeças ainda conta com risadas de bebê, fechando a unidade narrativa referente ao nascimento de seu primeiro filho. (Figura 31) A quarta fase chega ao seu fim quando o jogador precisa navegar sobre pedaços do vestido de Camille para completar o último quebra-cabeças da unidade, revelando a imagem *Camille, ou La Femme à robe verte*, de 1866.

A quinta fase se inicia com o personagem flutuando através de uma das colunas de fumaça, com sons graves que lembram o som do mar dentro de uma concha. Esses são seguidos de sons de onda, que se sobrepõe com os anteriores e logo somos apresentados ao quadro *Sainte-Adresse*, de 1867. Nos momentos seguintes, ainda temos as risadas infantis ocasionalmente, além de sons de conversa e aquilo que parece ser o som de algo sendo escrito ou desenhado. A próxima pintura que temos é *Les Régates à Sainte-Adresse*, também de 1867, que refletem o momento após o nascimento de Jean, quando Monet teve que morar com uma tia na comuna Sainte-Adresse, no norte da França.

A próxima pintura que o jogo nos apresenta é *La Plage à Trouville*, de 1870, logo seguida de *La Tamise et le Parlement*, de 1871 e, pouco depois, vemos a famosa *Impression, Soleil Levant*, de 1872, onde um dos recursos do jogo, um círculo alaranjado que o personagem usa para acessar locais mais altos, se torna o sol da pintura. (Figura 32) Podemos perceber que, apesar de as pinturas mostrarem momentos diferentes da vida de Monet (sua ida para Sainte-Adresse, seguido de seu “exílio” em Londres, buscando evitar o serviço militar após o início da guerra Franco-Prussiana e a eventual mudança para Argenteuil, em 1871), as pinturas aqui mostradas têm, no mínimo, uma temática comum: a água. Portos, rios, mares e lagos se estabeleceram como temáticas comuns na pintura do artista, que veremos refletidas em mais pinturas no jogo.

Ao chegar no sexto nível, iniciamos com o quadro *Le Printemps*, de 1873, sobre o qual o personagem passeia, com o cacarejar de galinhas, o canto dos pássaros e um som que remete um sino. O jogador deve então empurrar um trapézio que servirá como uma espécie de colina para que continue andando. Em determinado momento, podemos ouvir novamente os sons de uma pessoa rabiscando algo. Pouco depois, nos é apresentado um barco, recortado de uma

pintura de Monet, onde podemos ver as pinceladas do artista com mais detalhes. Esse barco deve ser empurrado pelo jogador até cair na pintura *Navires en réparation*, de 1873, onde ainda conseguimos ouvir uma gaivota, o som da água e um barulho que parece ser da madeira dos navios batendo em algo suavemente. Em seguida, temos *Les Coquelicots à Argenteuil*, também de 1873, com o canto dos pássaros e o som de galos como fundo.

O quebra-cabeça seguinte conta com uma casa, que o jogador deve guiar até a pintura, além de um trapézio que possui duas colunas de fumaça, que serão usadas para levantar a casa até a pintura, e que faz um som de explosão ao se chocar com o chão. A casa é então jogada na plataforma mais alta e deve ser empurrada para se encaixar na pintura *Le Pont-Neuf à Paris*, de 1871. A sequência traz o quadro *Le Pont d'Argenteuil*, de 1874, junto de um barco vermelho que não pertence a essa pintura e que, na realidade, é usado como meio de locomoção do nosso personagem através das águas da tela (Figura 33). Esse barco, assim como outros objetos no jogo, deve ser carregado até seu lugar, na obra seguinte: *Les Bateaux rouges, Argenteuil*, de 1875. A última pintura retratada nesse nível é *La Promenade, la femme à l'ombrelle*, também de 1875, a qual o jogador deve “restaurar”, colocando um objeto em seu devido lugar, e que podemos ver com muito mais detalhes visto que podemos andar em plataformas situadas na pintura.

O nível seguinte se inicia logo com o quadro *Les Coquelicots (Argenteuil)*, de 1875. Em seguida, temos que levar duas peças, que devem ser encaixadas na ordem correta na pintura *Effet de neige, rue à Argenteuil*, do mesmo ano. Aqui, começamos a ouvir suspiros e uma tosse de uma mulher, além de sons de rabisco, novamente. Nesse ponto, temos a antecipação daquilo que ainda está por vir: o adoecimento de Camille e sua eventual morte. A próxima obra, *Les Tuileries*, de 1876, vem acompanhada de um quebra-cabeças um pouco mais elaborado: o jogador tem quatro peças, que devem se encaixar no quadro acima, e, para tal, precisa utilizar as colunas de fumaça para organizar as peças e levá-las para cima.

Logo, o jogador deve novamente mover um objeto para seu devido lugar na pintura, dessa vez uma das locomotivas no quadro *Le Gare Saint-Lazare, le train de Normandie*, de 1877. Em sequência temos *Le Bateau-Atelier*, de 1876 e um quebra-cabeça que nos leva a completar *Faisans et vanneaux*, de 1879. Aqui, podemos chamar a atenção de um detalhe: o fundo, antes repleto de um verde vivo, se encontra muito mais acinzentado. Temos então o quadro *Vétheuil*, de 1879, após o qual temos novamente a tosse, associada à doença de Camille. Se seguem mais duas imagens: outra pintura de nome *Vétheuil*, também de 1879 e *L'Église de Vétheuil, neige*, do mesmo ano. Então, ouvimos um sino, e chegamos em um momento onde as cores do fundo se convertem do verde, para um azul acinzentado. Os galhos ou plataformas, por onde o

personagem anda, também mudam de cor e se tornam mais sóbrios e, então, uma fumaça roxa nos leva através do quadro *Camille Monet sur son lit de mort*, também de 1879 (Figura 34). Com isso, se encerra o nível e a unidade temática do adoecimento e morte de Camille, esposa de Monet e mãe de seus dois filhos.

No início da oitava fase, nos é apresentada a pintura *Le Givre*, de 1880. Assim que saímos da pintura, a música é interrompida por sons que aparentam ser de conversas ecoadas, além de outros elementos menos identificáveis. O quebra-cabeças seguinte consiste em remover cristais de um fragmento de uma pintura, levando esse fragmento até uma corrente de fumaça cuja cor corresponde àquela dos cristais. Após completá-lo, é revelado *Le Glaçons*, de 1880. Temos um quebra-cabeça de mesma natureza revelando o quadro *Soleil couchant sur la Seine, effet d'hiver*, do mesmo ano e, logo em sequência *Sentier dans le coquelicots, île Saint-Martin*, também de 1880, essa contando ainda com o cantar dos pássaros como sonoplastia. O som subsequente é de conversa em francês, contando com o que aparenta ser pelo menos uma voz masculina e duas vozes femininas. O nível conta ainda com as obras *Bouquet de Soleils*, de 1880 e *L'Église de Varengville et la gorge des Moutiers* e *La Maison du pêcheur Varengville*, de 1882, antes de finalmente avançar para a nona fase.

Nesta, somos recebidos pelo som do mar, junto da imagem *Promenade sur la falaise, Pourville*, de 1882. O quebra-cabeças seguinte é acompanhado novamente do som de vozes, e revela a obra *Villas à Bordighera*, de 1884, seguida de *Vallée de la Nervia*, do mesmo ano; *La Meule de foin* de 1885; *Champs de fleurs et moulins près de Leyde*, de 1886; *La Barque* e *Les Peupliers à Giverny*, de 1887 e *Brouillard matinal*, de 1888.

Na décima fase, temos a presença de nove das pinturas dos montes de feno, produzidas entre 1890 e 1891. Após passar por estas, o jogador sobe em uma espécie de barquinho, rumo à fase seguinte. Nessa fase, o cenário muda consideravelmente: o plano de fundo, antes caracterizado pelas vinhas verdes, agora tem objetos que se assemelham a cristais. Estamos chegando no ponto narrativo que justifica toda a jornada através da vida de Monet: o momento em que sua visão começa a falhar devido às cataratas. Pode ser que a escolha de apresentar um cenário mais “cristalizado” venha da própria natureza da doença: as cataratas se caracterizam por uma opacificação do cristalino do olho, e tem como sintomas a diminuição da visão, além de alterações na percepção das cores.

O primeiro quadro que temos nessa fase é *Le Bassin aux nymphéas*, de 1890, seguido de *Charing Cross Bridge*, pintado entre 1899 e 1901; *Le Parlement, coucher de soleil*, de 1900-1901 e *Nymphéas*, de 1907. Após passarmos por esse último quadro, cristais pontiagudos

começam a cair do teto, provavelmente representando o avanço da doença, e com isso somos levados ao último nível.

Nesse nível o quebra-cabeça é caracterizado por diversos objetos caindo para formar as plataformas. Esse quebra-cabeça segue os mesmos precedentes já definidos (combinar as cores, abrir portas, evitar os objetos pretos, etc.), mas, para além disso, o jogador deve estar atento para o cenário se despedaçando, que formam mais plataformas e terrenos para continuar, mas também podem matar o personagem. Em determinado ponto, vemos os painéis *Les Matin clair aux saules* (Figura 35), pintados entre 1914 e 1926, que fazem parte da coleção de painéis doados ao governo francês e atualmente expostos no Museu de l'Orangerie e, após mais uma sequência de quebra-cabeças, temos uma imagem autoral de Naoum (Figuras 36, 37 e 38), mostrando o *close-up* de um olho junto de instrumentos cirúrgicos, ilustrando a cirurgia pela qual Monet passou como tratamento de suas cataratas.

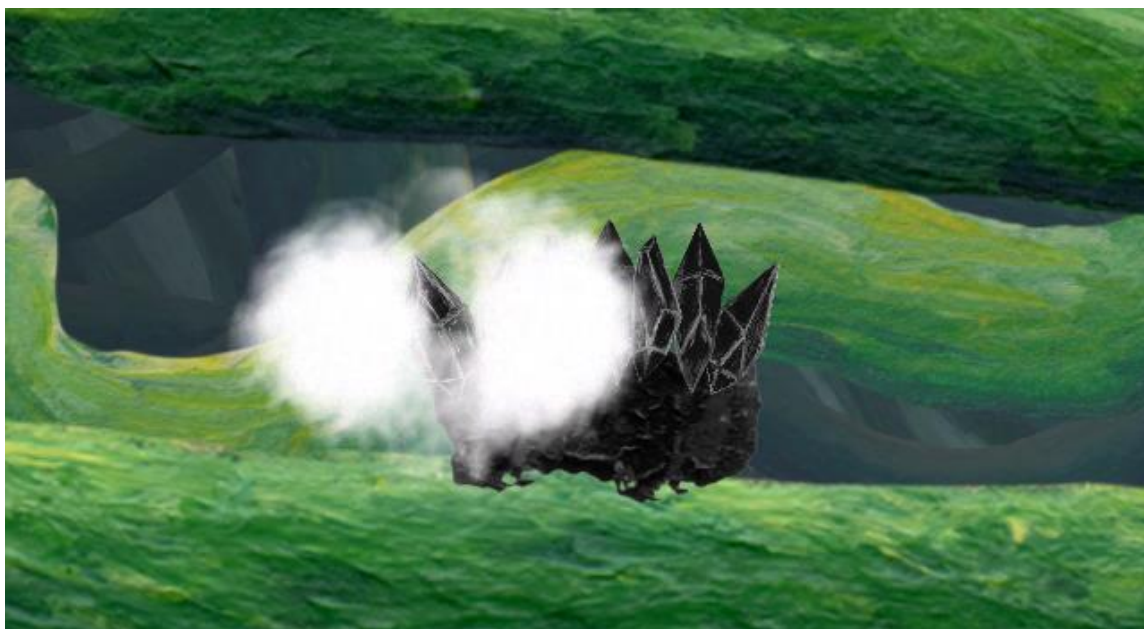


Figura 18: O momento em que o jogador encosta em um inimigo. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 19: A porta se abrindo. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 20: O jogador sendo empurrado em direção à fumaça. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 21: Uma das bolas coloridas sendo usada para abrir a porta. Captura de tela realizada pela autora.

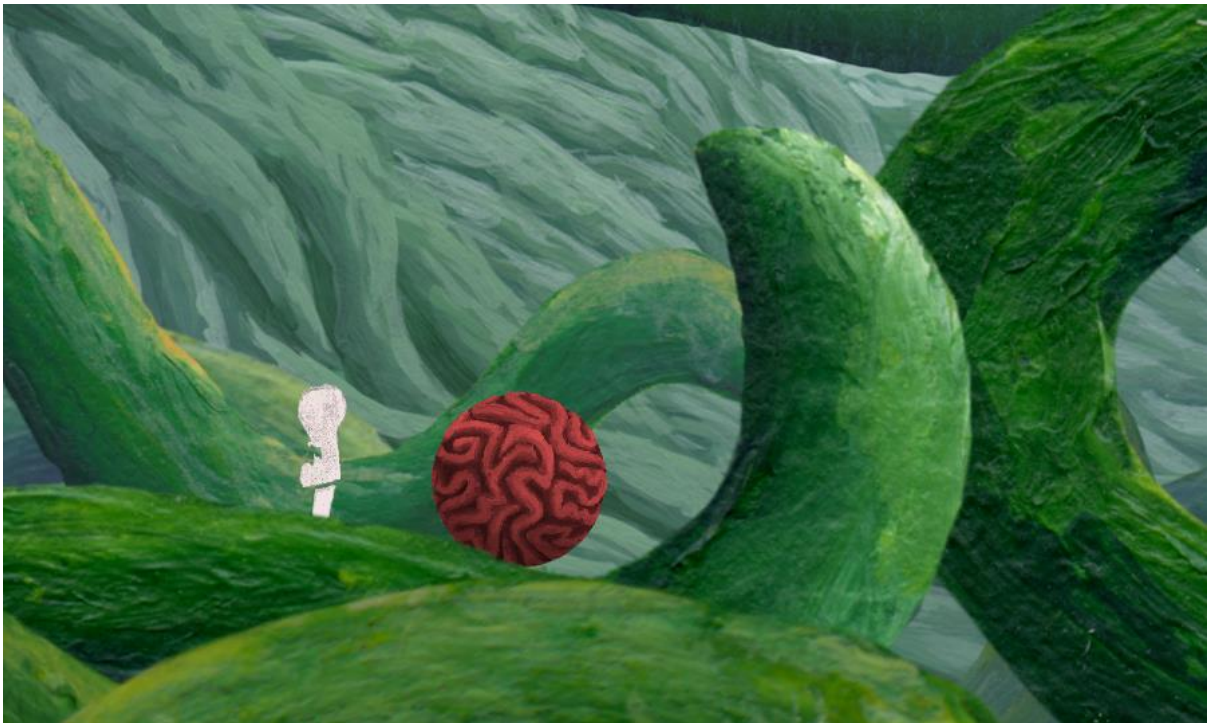


Figura 22: Uma das bolas coloridas sendo usada como plataforma para passar o terreno. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 23: Conjunto de fumaças formando a bandeira francesa. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 24: *Vue prise à Rouelles* (1858), como exibido no jogo. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 25: O olho no plano de fundo em *The Master's Pupil*. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 26: A mecânica de mistura de cor. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 27: As plataformas vazadas. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 28: Fragmentos de pinturas anteriores. Captura de tela realizada pela autora.

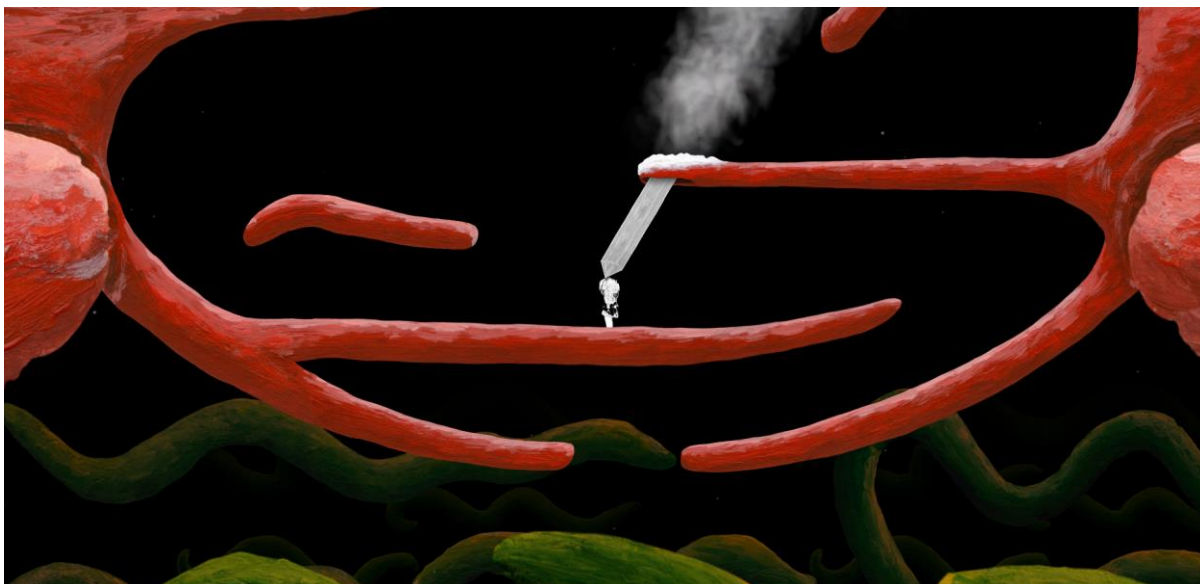


Figura 29: O monstro da febre tifoide. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 30: O monstro da febre tifoide. Captura de tela realizada pela autora.

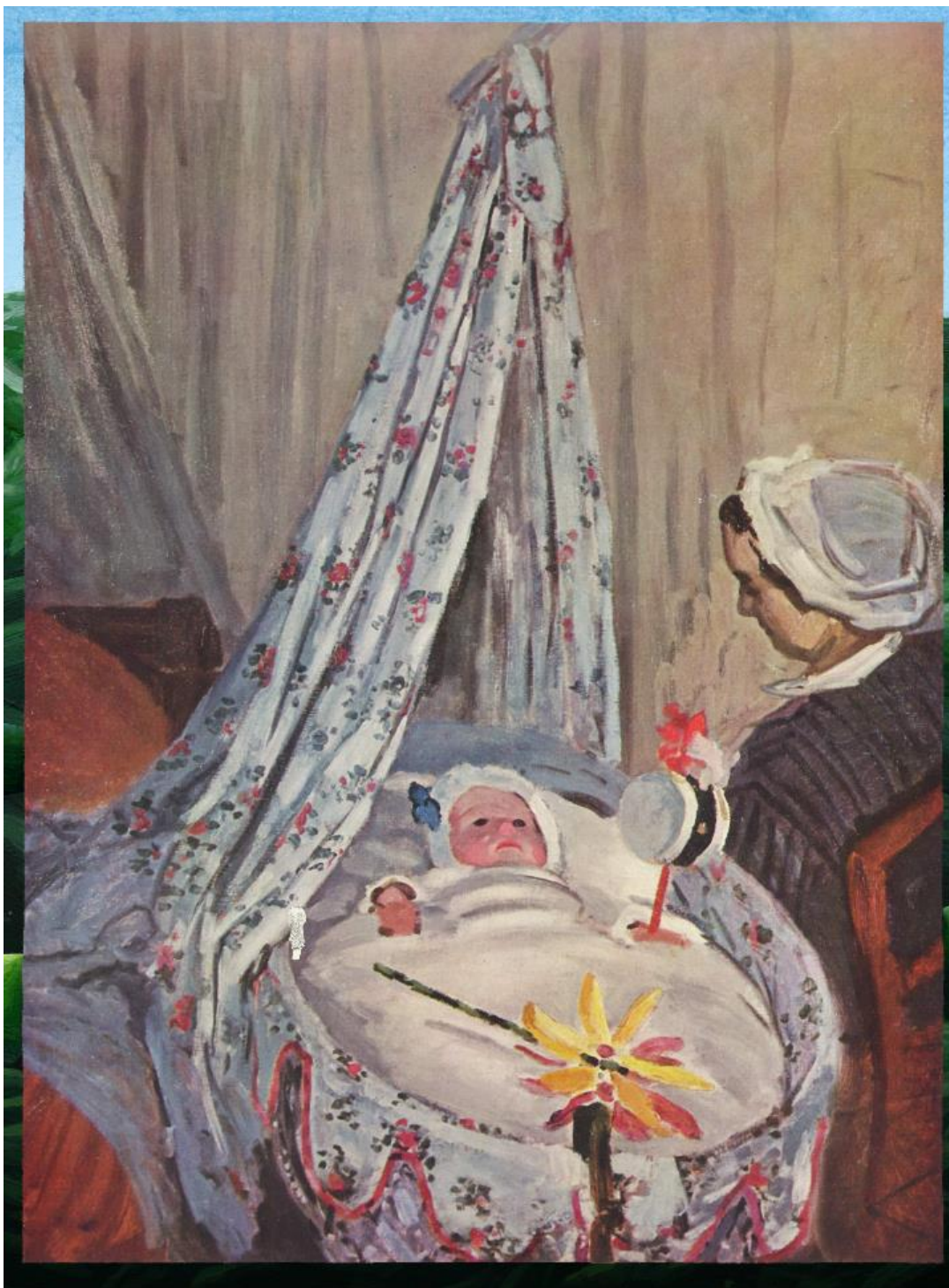


Figura 31: *Jean Monet dans son berceau* (1867). Captura de tela realizada pela autora.

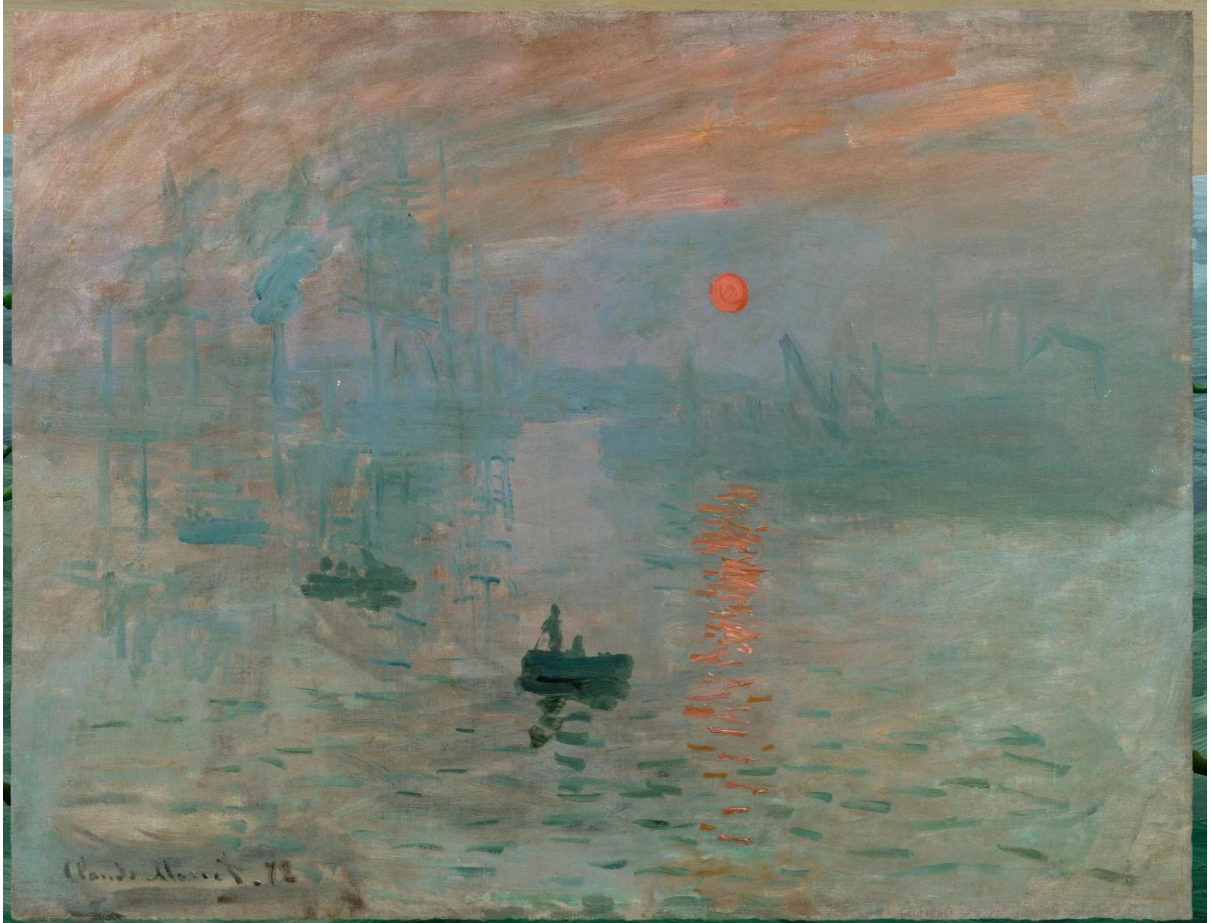


Figura 32: *Impression, Soleil Levant* (1872). Captura de tela realizada pela autora.



Figura 33: *Le Pont d'Argenteuil* (1874) com o barco de *Les Bateaux rouges, Argenteuil* (1875). Captura de tela realizada pela autora

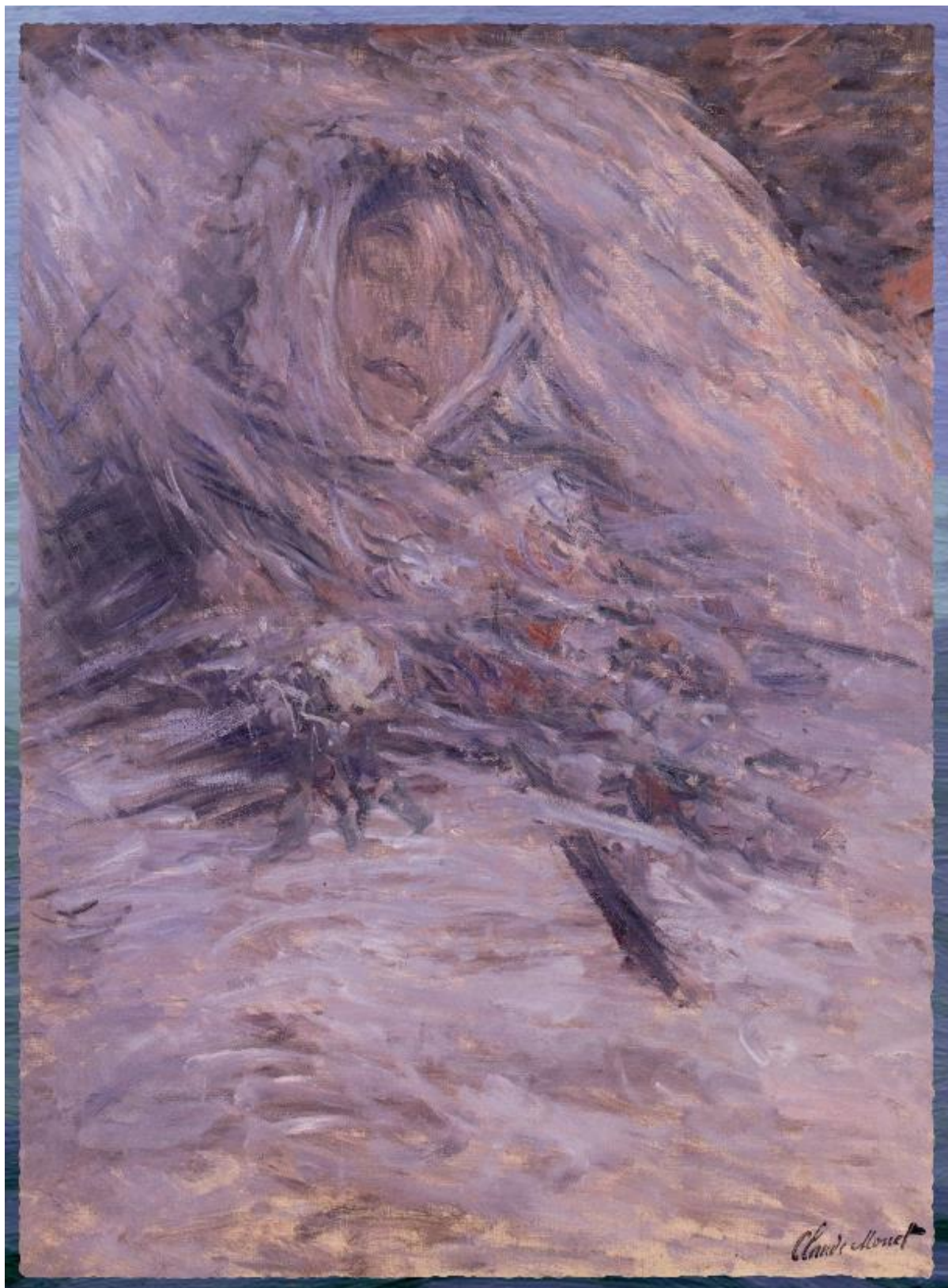


Figura 34: *Camille Monet sur son lit de mort* (1879). Captura de tela realizada pela autora



Figura 35: *Les Matin clair aux saules*. Captura de tela realizada pela autora.

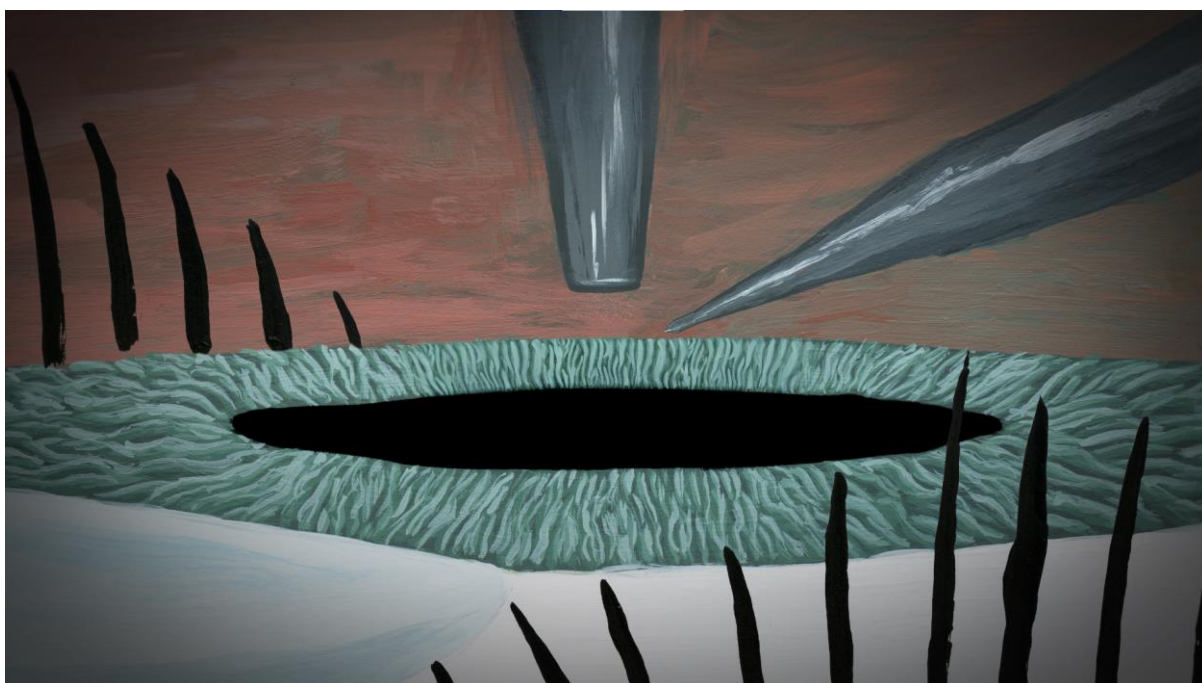


Figura 36: Última imagem do jogo. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 37: Última imagem do jogo. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 38: Última imagem do jogo. Captura de tela realizada pela autora.

3.0. Conclusão

Os *videogames* se apresentam como uma forma de mídia diversa, versátil e que vem ganhando cada vez mais popularidade, com jogos inovadores sendo lançados consistentemente e novos consoles sendo lançados.

Esse trabalho mostrou de que forma os jogos podem impactar a experiência do jogador, de forma a gerar emoção, interesse ou curiosidade. É evidente, ao longo da pesquisa, como os *serious games* já são utilizados por museus, mas também como os jogos feitos estritamente para lazer também tem potencial para engajar seus jogadores com algo que vai além do mero jogar. Também vemos como os próprios artistas, como Pat Naoum, tem espaço na indústria dos jogos independentes, podendo criar experiências diversas e plasticamente interessantes.

Cabe refletir, para trabalhos futuros, a respeito da possibilidade do uso desses jogos como ferramentas didáticas para o ensino da arte. Também cabe pensar se esses poderiam ser utilizados como uma espécie de “divulgação artística”, buscando levar o conhecimento a respeito da arte, de artistas e de exposições para um público mais presente no ambiente digital.

Tal reflexão se faz ainda mais pertinente com a existência de jogos como *Please, Touch the Artwork 2*, que se mostra mais acessível por seu um jogo gratuito, disponível para celular e que possui gráficos que demandam pouca estrutura.

4.0. REFERÊNCIAS:

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. 709 p.

ESPOSITO, Nicolas. *A short and simple definition of what a videogame is*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. 2005. Disponível em: <https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>. Acesso em: 26 maio 2025.

GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. 16. ed. [S. l.]: LTC, 2019. 688 p.

KIDD, Jenny. **Gaming for affect: museum online games and the embrace of empathy**. *The Journal of Curatorial Studies*, v. 4, n. 3, p. 414–432, 2015. DOI: [10.1386/jcs.4.3.414_1](https://doi.org/10.1386/jcs.4.3.414_1).

KO, A. *V Rising: the Sunlight Mechanic and Empathy*. VGA Gallery, 2023. Disponível em: <https://vgagallery.org/vga-zine/v-rising-the-sunlight-mechanic-and-empathy>. Acesso em: 30 maio 2025.

LAAMARTI, Fedwa; EID, Mohamad; EL SADDIK, Abdulmotaleb. **An overview of serious games**. *International Journal of Computer Games Technology*, v. 2014, p. 1–11, 2014. DOI: [10.1155/2014/358152](https://doi.org/10.1155/2014/358152).

LI, Ann. **The Painter’s Eye: An Interview with Pat Naoum, The Master’s Pupil Developer**. 2023. Disponível em: <https://noblesteedgames.com/blog/the-painters-eye-an-interview-with-pat-naoum-the-masters-pupil-developer/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

NAOUM, Pat. **It’s been 8 years since I started making The Master’s Pupil, a hand-painted game set in Monet’s eyeball. Last year, I released the game on PC and Nintendo Switch, now I’m happy to share it’s also coming to PS5 and Xbox! Coming soon on the 28th of March! Other game links in bio!** 24 mar. 2024. Instagram: patnaoumgames. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C46d7jLhjJG/>. Acesso em: 22 jan. 2025.

_____ **Pat Naoum**. Disponível em: <https://au.linkedin.com/in/pat-naoum-3a184a60>. Acesso em: 10 jan. 2025.

_____ **So I laid out all the paintings for my game This is roughly about 3 months of work. No scanning, or laying them in, let alone game design. Wishlist it via the link in the bio!** 19 maio 2023. Instagram: patnaoumgames. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CscRCJfBbrs/>. Acesso em: 22 jan. 2025.

_____ **#TheMastersPupil is a hand painted game set inside an eyeball, this painting is the background where the iris meets the pupil. Little reveal at the end.** 1 fev. 2023. Twitter: @patnaoumgames. Disponível em: https://x.com/patnaoumgames/status/1620876178612695040?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1620876178612695040%7Ctwgr%5Ec8deccfa3d690c6a7b4834d9a9e867706da928f1%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fnoblesteedgames.com%2Fblog%2Fthe-painters-eye-an-interview-with-pat-naoum-the-masters-pupil-developer%2F. Acesso em: 22 jan. 2025.

PARK, Gene. **He spent 7 years hand-painting a video game set inside Monet's eye.** 2023. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/entertainment/2023/08/26/masters-pupil-pat-naoum/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

PAT NAOUM GAMES PTY LTD. **The Master's Pupil Press Kit.** [S. l.], [S.D]. Disponível em: <https://www.themasterspupil.com/presskit>. Acesso em: 18 set. 2025.

PLEASE, Touch The Artwork. [S. l.]: Thomas Waterzooi, 26 jan. 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1097100/Please_Touch_The_Artwork/. Acesso em: 22 jan. 2025.

PLEASE, Touch The Artwork 2. [S. l.]: Thomas Waterzooi, 19 fev. 2024. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2600140/Please_Touch_The_Artwork_2/. Acesso em: 22 jan. 2025.

REIS, Ana Karolina. **Pesquisa mapeia perfil de gamers brasileiros e mostra aumento na diversidade.** *In: CNN Brasil.* [S. l.], 2 mar. 2024. Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiros-e-mostra-aumento-na-diversidade/>. Acesso em: 18 set. 2025.

SMITHSONIAN INSTITUTION. *Video Game History*. Disponível em: <https://www.si.edu/spotlight/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games/video-game-history>. Acesso em: 26 maio 2025.

THE MASTER'S Pupil. [S. l.]: Pat Naoum, 28 jul. 2023. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2082320/The_Masters_Pupil/. Acesso em: 22 jan. 2025.

TUCKER, Paul Hayes. **Claude Monet: Life and Art**. [S. l.]: Yale University Press, 1995. 250 p.

VALENTINE, Rebekah. **How One Developer Painted an Entire Game by Hand in Seven Years**. 2023. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/how-one-developer-painted-an-entire-game-by-hand-in-seven-years>. Acesso em: 10 jan. 2025.

WATERZOOI, Thomas. *Please, Touch The Artwork*. Studio Waterzooi, 26 jan. 2022. Disponível em: https://studiowaterzooi.com/press/sheet.php?p=please_touch_the_artwork. Acesso em: 30 maio 2025.

WATERZOOI, Thomas. **Please, Touch The Artwork**. [S. l.], [S.D.]. Disponível em: https://studiowaterzooi.com/press/sheet.php?p=please_touch_the_artwork. Acesso em: 22 jan. 2025.

WATERZOOI, Thomas. **Please, Touch The Artwork 2**. [S. l.], [S.D.]. Disponível em: https://studiowaterzooi.com/press/sheet.php?p=please_touch_the_artwork_2. Acesso em: 22 jan. 2025.

WILDENSTEIN, Daniel. **Monet: catalogue raisonné** ∴ werkverzeichnis. [S.L.]: Taschen, 1996. 1580 p. 4 v. Disponível em: <https://wpi.art/2019/01/16/monet/>. Acesso em: 30 jun. 2025.