



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
FACULDADE DE ARTES VISUAIS (FAV)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

JOÃO PEDRO TELES PIRES

TORRE:

Gamearte por uma descensão ao real

Dissertação de Mestrado

Goiânia/GO

2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

☒ Dissertação ☐ Tese ☐ Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

João Pedro Teles Pires

3. Título do trabalho

TORRE: GAMEARTE POR UMA DESCENSÃO AO REAL

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 06/02/2024, às 11:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **João Pedro Teles Pires, Discente**, em 06/02/2024, às 11:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4365014** e o código CRC **451A0BE2**.

JOÃO PEDRO TELES PIRES

TORRE: Gamearte por uma descensão ao real

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual.

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de Pesquisa: Poéticas Artísticas e Processos de Criação

Orientação: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira

Goiânia/GO

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Pires, João Pedro Teles
TORRE [manuscrito] : Gamearte por uma descensão ao real / João
Pedro Teles Pires. - 2024.
clvi, 156 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte
e Cultura Visual, Goiânia, 2024.
Bibliografia.
Inclui lista de figuras.

1. Gamearte. 2. Cultura Visual. 3. Jogos digitais. 4. Processos de
criação. 5. Violência. I. Oliveira, Flávio Gomes de, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 04/2024 da sessão de Defesa de Dissertação de **João Pedro Teles Pires**, que confere o título de Mestre em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades. Aos seis dias do mês de fevereiro de dois mil e vinte e quatro, a partir das nove horas, realizou-se por videoconferência, a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada “TORRE: GAMEARTE POR UMA DESCENSÃO AO REAL”. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professora Doutora Raquel de Paula Ribeiro (IFG), membra titular externa; Professor Doutor Cláudio Aleixo Rocha (FAV//UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos seis dias do mês de fevereiro de dois mil e vinte e quatro.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA

Não foi sugerido mudança no título.



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 14/02/2024, às 14:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 14/02/2024, às 15:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **RAQUEL DE PAULA RIBEIRO, Usuário Externo**, em 15/02/2024, às 08:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4378646** e o código CRC **871DA032**.

Referência: Processo nº 23070.002088/2024-51

SEI nº 4378646

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

TORRE:

Gamearte por uma descensão ao real

JOÃO PEDRO TELES PIRES

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira (Orientador)
(PPGACV/FAV-UFG)

Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (Examinador Interno)
(PPGACV/FAV-UFG)

Prof^a. Dr^a. Raquel de Paula Ribeiro (Examinadora Externa)
(UniGoiás)

Prof^a. Dr^a. Rosa Maria Berardo (Suplente Interna)
(PPGACV/FAV-UFG)

Prof^a. Dr^a. Mônica Mitchell de Moraes Braga (Suplente Externa)
(IFG – Câmpus Inhumas)

Goiânia, 06 de fevereiro de 2023.

AGRADECIMENTOS

À minha família;
Às minhas amigas;
Aos Piquiniquers;
Às professoras do programa;
Ao meu orientador e à banca;
À FAPEG pela concessão da bolsa de mestrado.

RESUMO

Nesta dissertação, propõe-se a exploração do processo de criação do objeto de gamearte intitulado *Torre*. Para tal, é preciso estabelecer primeiro a linguagem utilizada através da pesquisa. Encontro numa escrita ensaística (Adorno, 2003; Larrosa, 2003) uma forma de dar lugar ao pensamento poético e criativo que une o processo de criação e o trabalho de pesquisa, uma forma de compreender estes trabalhos como um esforço único, e questionar, desde o campo da Arte, alguns preceitos e valores da produção de conhecimento acadêmica. Em sequência, busca-se atualizar o conceito de jogo com alguns dos autores de destaque como Huizinga (2000), Caillois (2017) e McGonigal (2011) a fim de encontrar os sentidos do jogo enquanto artefato cultural significativo para a experiência humana. Nesta discussão, atenta-se para a noção de que os jogos e os jogadores são violentos ou disseminadores de uma violência acrítica, questionando-a desde a perspectiva da Cultura Visual e a hipervisualização de imagens (Martins, 2006; 2010). A partir desta perspectiva, pensa-se sobre a ocorrência da violência dentro e ao redor dos jogos e as comunidades digitais, e como isso se manifesta e atua em ambos sentidos entre o mundo digital e o mundo real (De Abreu, 2014a; 2014b). Através da linguagem, estabelece-se os memes como disseminadores ideológicos (Chagas, 2018) que auxiliam no surgimento de comunidades digitais das mais distintas naturezas. Em seguida, torna-se para o ato de jogar, e de que forma este se torna indicativo de diferentes interações humano-máquina que enfocam as capacidades cognitivas e interpretativas dos jogos para além de entretenimento acrítico (Majkowski, 2017), afirmando que existem diversos caminhos entre as mentes do criador e do jogador (Leino, 2012) e que estas relações podem ser antecipadas, estabelecidas ou ignoradas entre eles, o que torna os jogos uma potente ferramenta de contação de histórias (Murray, 2003). Por fim, é esmiuçado o processo criativo (Salles, 2004) e pensado de que modo ele se apropria de conceitos dos escritos de si (Smith e Watson, 2002; Faedrich, 2015) e da gamearte (Venturelli, 2006, 2019) para contemplar o caminho desde os cadernos de artista (Cirillo, 2011) até o meio digital, e como este gesto de criação de arte se comunica com as emoções (Sartre, 2006), mais especificamente com a dor, o êxtase e a transcendência da experiência humana (Bataille, 1988), referindo-me à literatura que aborda comportamentos autolesivos (Araújo, 2019) e como estes comportamentos fazem referência às redes sociais e os ambientes digitais (Silva, Souza e Faria, 2019).

Palavras-chave: Gamearte; Cultura Visual; Jogos digitais; Processos de criação; Violência.

ABSTRACT

In this paper we propose the exploration of the process of creating the game art object entitled *Turret*. To do this, it is first necessary to establish the language used through the research. I find in essay writing (Adorno, 2003; Larrosa, 2003) a way of giving way to poetic and creative thinking that unites the process of creation and research work, a way of understanding these works as a single effort, and questioning, from the field of Art, some precepts and values of the academic production of knowledge. In sequence, we seek to update the concept of game with some of the prominent authors such as Huizinga (2000), Caillois (2017) and McGonigal (2011) in order to find the meanings of game as a significant cultural artifact for the human experience. In this discussion, we pay attention to the notion that games and players are violent or disseminators of uncritical violence, questioning it from the perspective of Visual Culture and the hypervisualization of images (Martins, 2006;2010). From this perspective, we think about the occurrence of violence in and around games and digital communities, and how this manifests and acts in both directions between the digital world and the real world (De Abreu, 2014a; 2014b). Through language, memes are established as ideological disseminators (Chagas, 2018) that help in the emergence of digital communities of the most diverse natures. We then turn to the act of playing, and how this becomes indicative of different human-machine interactions that focus on the cognitive and interpretative capabilities of games beyond uncritical entertainment (Majkowski, 2017), affirming that there are several paths between the minds of the creator and the player (Leino, 2012) and that these relationships can be anticipated, established or ignored between them, which makes games a powerful storytelling tool (Murray, 2003). Finally, the creative process is scrutinized (Salles, 2004) and thought on how it appropriates concepts from self-writing (Smith and Watson, 2002; Faedrich, 2015) and game art (Venturelli, 2006, 2019), to contemplate the path between the artist's notebooks (Cirillo, 2011) to the digital medium, and how this gesture of creating art communicates with emotions (Sartre, 2006), more specifically with pain, ecstasy and the transcendence of human experience (Bataille, 1988), referring to the literature that addresses self-injurious behaviors (Araújo, 2019) and how these behaviors refer to social networks and digital environments (Silva, Souza and Faria, 2019).

Keywords: Game art; Visual Culture; Digital games; Creation processes; Violence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Montagem retirada do Google.....	42
Figura 2 – Meme retirado do site Memedroid.....	44
Figura 3 – Meme retirado do Google.....	46
Figura 4 – Evolução da classe Fairy Elf. Em ordem: Fairy Elf, Muse Elf e High Elf..	61
Figura 5 – Uma Muse Elf, com as Asas do Espírito.....	62
Figura 6 – Uma High Elf com Asas da Ilusão.....	63
Figura 7 – Captura de tela do jogo Minecraft sem mods.....	68
Figura 8 – Captura de tela de Minecraft com mods (shader).....	68
Figura 9 – Bacon_Mom em seu canal da Twitch, vídeo do Youtube.....	71
Figura 10 – Bacon_Mom mostrando seu mundo em Minecraft.....	72
Figura 11 – A artista explora sua escultura feita em Minecraft.....	72
Figura 12 – Visão interna da escultura.....	73
Figura 13 – Catálogo de figurinhas adesivas de Bacon_Mom.....	74
Figura 14 – Construção de ferramenta com pedra lascada em Vintage Story.....	77
Figura 15 – Captura de tela mostrando uma tempestade temporal.....	79
Figura 16 – Lobo-guará removido de Torre, 2023, captura de tela.....	83
Figura 17 – Criaturas iniciais de Torre, captura de tela.....	83
Figura 18 – Paulista Invaders, gamearte interativo projetado em led, 2013.....	90
Figura 19 – Página de caderno, 2020, desenho em grafite e caneta, acervo pessoal.....	96
Figura 20 – Pietà, William-Adolphe Bouguereau, 1876, óleo sobre tela.....	97
Figura 21 – Pietà (detalhe), William-Adolphe Bouguereau, 1876, óleo sobre tela.....	98
Figura 22 – Página de caderno, 2021, desenho em grafite, acervo pessoal.....	99
Figura 23 – Página de caderno, 2022, desenho em grafite, carvão, acervo pessoal.....	100
Figura 24 – Página de caderno, 2021, desenho em grafite, acervo pessoal.....	101
Figura 25 – Página de caderno, 2022, desenho em grafite e giz, acervo pessoal.....	103
Figura 26 – Interface do software Aseprite, captura de tela.....	104
Figura 27 – Spritesheet de animação ‘andar’.....	105
Figura 28 – As peças de uma anja e cenário.....	106
Figura 29 – Interface do software Premiere Pro, captura de tela.....	107

Figura 30 – A Torre no baralho de Marselha, Jean Dodal, 1701-15.....	117
Figura 31 – “Um corpo no céu”. Captura de tela.....	123
Figura 32 – Os Gêmeos. Captura de tela.....	125
Figura 33 – Cena de O Caixão. Captura de tela.....	130
Figura 34 – Cena de As Farpas. Captura de tela.....	133
Figura 35 – Cena O Arrependimento. Captura de tela.....	136
Figura 36 – mas como você se sente?, 2022, óleo sobre tela, acervo particular.....	138
Figura 37 – Corte, 2022, óleo sobre tela, acervo particular.....	139
Figura 38 – Recompensa de São Sebastião, Eliseu Visconti, 1898, óleo sobre tela.....	141
Figura 39 – Cena A Violência, captura de tela.....	143
Figura 40 – Cena A Culpa, captura de tela.....	144
Figura 41 – Cena O Fim, captura de tela.....	146

DA LUZ.....	13
1. TIJOLOS: JOGOS, VIOLÊNCIA E CULTURA VISUAL.....	21
1.1. Definir jogo: Jogos, Jogar, Jogador.....	23
1.2. Violência e jogo: Imagem, Memes e Cultura Visual.....	29
1.3. Ato como representação: Jogar.....	51
1.3.1. Mu.....	59
1.3.2. Minecraft e Vintage Story.....	66
2. REBOCO METODOLÓGICO.....	81
2.1. Dor e silêncio, gamearte.....	85
2.2. Medo e mutação, caderno de artista.....	94
2.3. Autobiografia secreta.....	109
3. PARA CONSTRUIR UMA TORRE.....	116
3.1. Torre.....	117
3.1.1. O Início e O Insólito.....	120
3.1.2. O Caixão, As Farpas e O Arrependimento.....	127
3.2. A Violência, A Culpa e O Fim.....	137
À LUZ.....	148
REFERÊNCIAS.....	154

DA LUZ

Pode existir um lugar de sensibilidade em meio a placas de metal, carbono, válvulas eletrônicas, espaços simulados e objetos digitais? E como pode que nós nos apeguemos a mundos tão infinitos que se findam enquanto exibição de códigos na superfície no ecrã? De que maneira ocorre uma emoção e, mais ainda, como uma emoção, enquanto virtualidade da moção humana, é lida num mundo digital?

Existe um certo solipsismo no ato de jogar, em jogos aqueles que não são pensados como sociais, de *um jogador*. De que forma são feitos o jogo e o personagem dos espaços simulados que exploramos para nosso divertimento? E para além do entretenimento, podem os jogos mudar meu comportamento, de forma a me auxiliar no aprofundamento das questões do *eu* no mundo? Estes são alguns dos questionamentos que me encaminharam para este projeto de dissertação.

Em meu trabalho de conclusão de curso, em 2021, no curso de bacharelado em Artes Visuais pela FAV/UFG, tive um vislumbre do processo, ainda que frustrado, de produzir um jogo digital. O projeto foi adequado em uma animação de pouco menos de três minutos que trabalhava a poética do espaço pela lente fenomenológica de Bachelard e autoficção em relação ao meu processo de criação em desenho e pintura; foi uma forma de dar movimento a estes trabalhos e colocá-los *em relação* ao espaço digital. Com a intenção de desenvolver um jogo, a pesquisa se antecipou na procura da relação entre jogos e arte, o que aparece posteriormente como *gamearte*, e minha produção culmina em *Os Galhos*.

Para esta dissertação, fez-se necessário procurar pela relações que cercam os jogos, pensando nas discussões colocam os jogos como objetos de arte e marcadores de identidades. Faz-se necessário assumir uma postura crítica diante da identidade “gamer”, ou da comunidade e cultura dos jogadores. A criação e identificação com o que é posto como gamer não é imediata – muito menos simples.

Compreende-se que o gamer possui características que vão além do simples gosto e desejo pelo jogo, e algumas destas características são distorcidas por discursos elaborados contra a comunidade e *pela* comunidade. O ‘ser gamer’, ou ser jogador de jogos pode ser visto relacionado a uma preferência a determinadas realidades moldadas que afastam problemas do ‘mundo real’, uma narrativa que

monta jogadores como corpos mais digitais que reais, distanciados dos problemas existentes na sociedade, enquanto não se descolam do sistema que assegura a permanência cíclica de ditos problemas, o que põe a cultura gamer como avulsa, alienante.

Particpei do evento de lançamento do servidor brasileiro de League of Legends (Riot Games, 2009) em agosto de 2012, o que veio a ser um dos maiores MOBAs (Massive Online Battle Arena, ou Arena de Batalha Online Multijogador) para computador lançado desde então, contando com 126 milhões de contas ativas em 2021, e que segue com uma média de 13 milhões de jogadores ativos por dia¹.

Coloco estas estatísticas em destaque para mostrar que League of Legends (LoL) é um jogo com grande foco na socialização de seus jogadores, principalmente após a implementação do sistema de guildas, times, contando também, desde o lançamento, com listas de amigos, chat in- e out-game², além de contar com um evento global de competição profissional dos melhores times do mundo. Foi com LoL, em 2012, que comecei minha “jornada gamer”, me identificando como tal.

Recebendo uma ampla quantidade de jogadores diariamente, não é surpresa que existam jogadores tóxicos, disruptivos. Este comportamento tóxico, que será abordado posteriormente, é o principal motivo de eu ter repetidamente abandonado jogos que possuem sistemas de comunicação ou interação entre jogadores.

Os jogos funcionaram para mim por muitos anos como um refúgio do restante da sociedade. Sentia-me alienado no mundo real, assunto que abordarei durante o processo de criação do meu objeto de gamearte *Torre*, e os jogos digitais de multijogador me mostraram um outro processo de alienação *dentro* das comunidades gamer.

Busquei mesmo em League of Legends formas de me refugiar de outros jogadores, não utilizando as opções de interação neste e em tantos outros jogos multijogador. Jogar sozinho tornou-se gradativamente uma preferência, percebi

¹ Disponível em: <<https://activeplayer.io/league-of-legends/>>

² In-game e out-game se referem, nesta ordem, a determinadas características que existem dentro e fora do jogo. Por exemplo, o chat in-game serve para comunicar estratégias de um jogo que está acontecendo no momento, enquanto o chat out-game serve para se comunicar com amigos.

estar trilhando um caminho solitário, optando por jogos de um jogador, e isso ocorreu de maneira contrária ao que acontecia no mundo real.

Pensando na expansão da pesquisa em jogos, iniciada no meu trabalho de conclusão de curso, refleti sobre a possibilidade de este meu comportamento tornar-se uma tendência que, em primeira instância, poderia estar reservada para grupos específicos de jogadores. Isso me levou a questionar a forma como o comportamento tóxico tornou-se uma constante nas comunidades virtuais, e poderia isso ser um indicativo do mundo não-diegético?

Se torna importante para a prática artística pensar as imagens que são criadas dentro dos jogos e ao redor deles, como os embates identitários que surgem nas comunidades, e este esforço para a compreensão desta cultura gamer se concentra no primeiro capítulo, a fim de estabelecer um debate sobre as diferentes formas em que a violência ocorre nesta mídia enquanto entretenimento e fator delimitante de cultura. A cultura visual afirma que as imagens veiculam significados que podem incentivar ou inibir comportamentos de quem as recebe pela vontade de quem as produz.

Movido pelo desejo de compreender como estas identidades se agregam, mas sem estar diretamente me relacionando com elas, torna-se caminho pensar as imagens produzidas pelas comunidades, mais em específico as imagens que não escapam desses espaços digitais. Serão abordados conceitos que me permitem enxergar identidades através das imagens produzidas, consumidas e compartilhadas por estes sujeitos enquanto pertencentes a certas comunidades digitais.

Pensando em meu trajeto pessoal, percebi que não *me* coloquei, mas *fui colocado* à deriva da identidade gamer em decorrência do tratamento que ocorria nos jogos, fóruns e chats. Desta deriva pude observar à distância modelos e padrões que estabelecem limitações ou vícios para o arquétipo gamer. Não pretendo, contudo, me apegar e sim questionar os estereótipos ou ideias que distanciam os jogos ou as comunidades do mundo analógico.

Pensar as imagens, tratá-las como constructos permeadores de opinião e delimitadores de visões de mundo possibilita identificar e abordar identidades que

dão sentido às comunidades digitais. Mais fundamental é perceber que a identidade gamer é uma parcela constituinte dos sujeitos, compondo um prisma identitário que reflete outros aspectos de um mesmo ser humano.

Pensando nas imagens que caracterizam os gamers, desde os auto-proclamados até os que não se identificam com esta identidade, percebo que essa marginalização é repetida por aqueles que detém poder (seja ele financeiro, representativo ou de influência) enquanto inseridos nas comunidades digitais, e isso reflete as relações estruturais de manutenção de poder do mundo real (através de raça, gênero, sexualidade e classe social, etc).

Desta maneira, os gamers encontram na internet e nos espaços digitais territórios nos quais se instalam, moldando esses lugares baseados numa identidade que posteriormente imita a própria fortuna: a cultura gamer acaba por delimitar e colocar o 'outro' à margem.

Tendo em mente que as identidades e as culturas gamer não se centram numa imagem homogênea, é fundamental olhar criticamente para este ambiente que, por vezes, pouco faz para acolher identidades marginalizadas. Para tal, mantenho em mente que os jogos e os espaços digitais são espelhos do mundo analógico (De Abreu, 2014b).

Como será posto no primeiro capítulo, existe um forte rechaço contra a cultura gamer, e esta por sua vez resiste ao 'restante' do mundo ao mesmo tempo que se insere em outras estruturas sociais. Tendo pertencido e sendo marginalizado nestas comunidades, reflito sobre como meu comportamento diante deste fato reflete um outro, mais íntimo que moldou comportamentos e opiniões minhas. Desta forma, questiono: de que forma as comunidades agem sobre o indivíduo e, mais particularmente, como minha segregação digital e auto-isolamento analógico se comunicam entre si, e de que forma isso aparece em meu fazer artístico?

Assim a dissertação se inicia com uma análise do conceito de jogo a fim de encontrar um sentido que situa os jogos e as comunidades gamer como fenômeno cultural e social, a fim de compreender como se formam as identidades gamer e como elas podem ser modeladoras de comportamentos.

Situando jogos digitais como artefatos culturais, em especial para as comunidades gamer, e pensando como uma lógica normativa estabelece essa identidade como um padrão de consumidor, ou consumidor-rei (Burns, 2014), pretendo questionar sobre o estabelecimento deste padrão consumidor e como ele possibilita que determinadas identidades – ainda dentro das distintas comunidades gamer – sejam destacadas nesta lógica consumista como identidades representativamente dominantes. Com foco no uso de imagens produzidas e veiculadas por pequenos grupos na internet, questiono de que forma estas imagens são utilizadas para reafirmar a posição de dominância sócio-político-cultural deste grupo normativo.

A fim de contrapor esta lógica, procuro por diferentes formas de jogar que escapam de forma ativa da lógica competitiva, segregacionista e consumista. Nas produções independentes, ou *indie*, *encontre* outros meios para pensar o jogo e o ato de jogar, diferentes estilos e técnicas, comunidades alternativas, enfim, inspirações para meu fazer artístico tanto em sentido quanto em estética.

Pensando enquanto artista e pesquisador, encontro em um Sartre pré-fenomenológico uma maneira de pensar emoções no ato de criação de arte, e de que maneira o fazer artístico em gamearte poderia interagir com as estruturas sociais e culturais que constroem a imagem do gamer. Desta maneira, desenvolvo um trabalho de arte, um objeto de gamearte em forma de vídeo, *Torre*, a fim de encontrar uma narrativa pessoal potente o suficiente para comunicar com quaisquer que sejam as identidades digitais estabelecidas na rede.

Destaca-se que não é apenas uma narrativa potente, mas um objeto de gamearte que busca de alguma forma se disseminar com facilidade e questionar o que está previamente estabelecido na relação jogos e violência – e de que forma o pessoal, a dor, o corpo, as identidades digitais se situam no mundo e como esta extensa conversa (que de forma alguma se esgota nesta pesquisa) está refletida no meu processo criativo.

A partir do segundo capítulo, exploro este alicerce narrativo que construo para realizar a descensão caminho ao mundo real, que por sua vez serve para questionar essas identidades gamer, que são continuamente colocadas numa realidade que as mantém em estase consumista e/ou violenta. Pensando no ato de

jogar de forma crítica, proponho este objeto de gamearte como uma possibilidade de, através da apropriação da lógica de produção de um jogo digital, retornar a uma realidade de sensibilidades e compreensão subjetiva da existência humana.

Pensar sensibilidade pede por uma escrita sensível, o que traduz na academia muitas vezes como uma escrita não-ortodoxa, excluída do espaço de saber (Larrosa, 2003). Uma resposta encontrada para esta questão se concentra majoritariamente, nesta pesquisa, no terceiro capítulo, onde utilizo de uma ‘escrita ensaística’, e como coloca Araújo (2019), o ensaio como algo “que nunca é completo, finalizado, pois se propõe a uma abertura de sentidos” (p. 15).

Pensar uma escrita poética que possibilita estabelecer o trabalho de arte *dentro* do trabalho de pesquisa torna-se um dilema que impossibilita um progresso favorável de ambos. Por esta razão, aparece o ensaio como uma conciliação entre os dois trabalhos, de forma a pensá-los de forma indissociável, como sempre foi preciso entre o gesto de criação – que bebe do referencial teórico – e a pesquisa acadêmica – que só aparece como fomento para o processo criativo.

Torna-se preciso para esta pesquisa o que Larrosa (2003) escreve sobre a criação de um repertório teórico. O que houve por bastante tempo na escrita desta pesquisa foi o apego à bibliotecas alheias (p. 105). Querendo compreender Sartre, por exemplo, busquei as referências daquele autor a fim de aprender a ler e pensar Sartre. No entanto, o processo de criação não pedia pelo saber ler Sartre, e sim pelos meus próprios entendimentos daquela leitura. A escrita ensaística concentrada no terceiro capítulo em específico reflete bem este processo de desapego ao repertório desse e daquele teórico, resultando em reflexões que fomentam a criação de meu objeto de arte que parte do *meu* entendimento, mais do que das filosofias e referências alheias.

Larrosa (2003) pontua de que forma se coloca o ensaio em confronto com os dogmas acadêmicos:

Em primeiro lugar, por exemplo, pela dissolução de fronteiras entre filosofia e literatura, ou [...] entre escrita pensante ou cognoscitiva e entre imaginativa ou poética. Em segundo lugar, pelo esgotamento da razão pura moderna e suas pretensões de ser “a única razão”. Em terceiro lugar, e não menos importante, pelo enfado. Tenho a sensação de que no mundo acadêmico se está cada vez mais enfadado de ouvir sempre as mesmas coisas ditas no mesmo registro arrogante e monótono, havendo como que uma necessidade de sair desse

tédio e uma certa expectativa em relação a qualquer registro de escrita que se apresente como diferente. (Larrosa, 2003, p. 105-6)

Embora nesta pesquisa não se propõe apego mesmo à escrita ensaística, algumas de suas concepções aparecem em ambos trabalhos de arte e de pesquisa. O autor coloca ainda o problema da investigação – como a leitura e a escrita acadêmicas não são as mesmas que a do leitor ou do escritos, mas são próprias do investigador ou pesquisador, como uma forma particular de ler e escrever. No entanto, leituras que aparecem como filosóficas e teóricas para os trabalhos de investigação acadêmicos aparecem aqui como parte da leitura que não é submetida à leitura de investigação.

Principalmente Sartre e Bataille aparecem neste trabalho como leituras para a criação poética e não como um esforço em vão de deformar o trabalho de pesquisa a uma linha filosófica. Não ousaria também colocar este trabalho como um ensaio por inteiro, pois em maior parte, o gesto contrapõe Adorno (2003) no sentido da criação artística (p. 16). No entanto, os fatores que delimitam o gesto de criação se concentram em partes específicas do trabalho de pesquisa, e o ensaio aparece num outro momento, para pensar o que já foi feito, interpretar o trabalho de arte de forma a não almejar algo novo, mas mostrar de que forma este ou aquele autor ou autora auxiliaram o pensamento de criação do objeto de arte.

Embora não faça muito sentido para o objeto de arte ser fragmentado nesta mesa cirúrgica branca que é o papel rígido da academia, é desta forma que se estabelece o rigor da arte e seu espaço na academia. Portanto, concorda-se com Adorno quando escreve que

Quem interpreta, em vez de simplesmente registrar e classificar, é estigmatizado como alguém que desorienta a inteligência para um devaneio importante e implica onde não há nada para explicar [...] No entanto, basta deixar-se intimidar uma única vez pelo tabu de ir além do que está simplesmente dito em determinada passagem para sucumbir à falsa pretensão de que homens e coisas nutrem em relação a si mesmos. Compreender, então, passa a ser apenas o processo de destrinchar a obra em busca daquilo que o autor teria desejado dizer em dado momento, ou pelo menos reconhecer os impulsos psicológicos individuais que estão indicados no fenômeno. (Adorno, 2003, p. 17)

Por esta razão o terceiro capítulo propõe compreender o que foi feito, ou compreender o que foi esta *Torre* enquanto estava sendo edificada, mesmo que seja

[...] quase impossível determinar o que alguém pode ter pensado ou sentido aqui e ali, nada de essencial se ganharia com tais considerações. Os impulsos

dos autores se extinguem no conteúdo objetivo que capturam [...] Nada se deixa extrair pela interpretação que já não tenha sido, ao mesmo tempo, introduzido pela interpretação. (Adorno, 2003, p. 18)

É preciso reconhecer, portanto, que a escrita interpretativa por ocorrer após a criação da obra é fragmentada, por vezes incerta ou simplesmente confusa. O gesto de criação, como é apresentado no capítulo dois com enfoque metodológico, pede por registros que, muitas vezes, perdem sentido nos tempos da obra. O conceito, o fazer e o compreender são tempos diferentes, e resgatar estes sentidos é acatar a fragmentação do tempo e do significado, e por isso esta defesa do ensaio logo na introdução.

A descontinuidade é essencial ao ensaio; seu assunto é sempre um conflito em suspenso. Enquanto concilia os conceitos uns com os outros, conforme as funções que ocupam no paralelogramo de forças dos assuntos em questão, o ensaio recua diante do conceito superior, ao qual o conjunto deveria se subordinar; seu método sabe que é impossível resolver o problema para o qual este conceito superior simula ser resposta, mas apesar disso também busca uma solução. (Adorno, 2003, p. 35)

Os assuntos são abordados nos primeiros dois capítulos e são continuamente retomados no terceiro, um esforço de proporcionar ao leitor a gênese de cada cena apresentada no trabalho final, e como cada uma possui um sentido dentro e fora do conjunto da obra. Pensar o trabalho em fragmentos, ou nesta descontinuidade, foi muito importante para o desenvolvimento da pesquisa.

De outra forma, o trabalho ficaria muito segregado e enrijecido, e muito de seu sentido seria perdido enquanto investigação de um processo de criação em arte. O que se espera, portanto, é que o leitor compreenda discussões sobre variados temas que complexificam e situam o trabalho de arte enquanto um artefato cultural que reflete seu próprio tempo de forma crítica, ao mesmo tempo que, ciclicamente, alimentam o trabalho de pesquisa, tornando-os indissociáveis, e que a melhor sustentação para esse ouroboros artístico-investigativo é uma escrita ensaística.

Como tijolos, estes temas são dispostos para criar o abrigo do processo criativo. Edificadas as paredes, a estrutura é feita concisa pela liga do reboco metodológico, onde através de diversas camadas se assentam sentidos dispostos num tempo narrativo específico, para então poder-se observar a criação, uma *Torre*, um vazio infinito por dentro, delimitado por estruturas de linguagem, de tecnologias e de sentido, um objeto de gamearte que se expande através da dor.

1. TIJOLOS: JOGOS, VIOLÊNCIA E CULTURA VISUAL

Neste capítulo procuro pelas ideias que delimitam o que pode ser um jogo digital. Encontrar estas definições possibilita pensar de que maneira diferentes públicos interagem com os jogos e quais são as diferentes formas que os jogos são produzidos para que sejam inseridos no mundo mesmo através do rechaço constante que os circunda. Percebo ser imprescindível localizar as distintas comunidades gamer e a maneira que estas existem antes, durante, depois, diante e distante do jogo.

No entanto, antes de chegar ao jogador indivíduo através de uma comunidade, é preciso entender a relação construída entre este e aquele. Para tal, busco compreender o ato de jogar e a forma que este ato é conceitualizado durante a produção de um jogo, pensando sua recepção e maneira que ocorrerá a subjetivação de seu conteúdo - tentar encontrar o que corre no percurso entre os imaginários do criador e do jogador.

Para dar início à pesquisa, refleti sobre meu posicionamento diante das afirmações e imagens com as quais tive contato nos ambientes virtuais de jogos, nos ambientes escolares ou familiares, mas principalmente em sites de socialização, como Facebook, Instagram e Twitter.

As redes sociais permitem a criação de uma experiência única para cada usuário através da exibição de conteúdo que mostra o que é procurado e assuntos semelhantes, além da criação de grupos com interesses em comum. É notável que a opinião das comunidades de jogadores sobre si mesmas aparece de forma tanto crítica quanto cômica. As opiniões dos membros destas se manifestaram através de memes (a relação dos memes com as identidades digitais será explicado mais à frente) em fóruns e chats públicos.

Uma das maiores comunidades de League of Legends no Brasil é um grupo de Facebook chamado League of Divas, uma comunidade centrada em jogadores queer que conta com mais de 97 mil participantes e existe desde 2014. League of Divas serviu para mim e para tantos outros como um refúgio da comunidade gamer hegemônica, principalmente pela troca de experiências que vinham de dentro e de fora do jogo.

Lembro-me que uma denúncia atendida pela equipe de League of Legends era comemorada por grande parte do grupo, dava-nos esperança de que o jogo acolheria nossa comunidade e que, algum dia, poderíamos manifestar nossa subjetividade neste espaço que tornou-se e torna-se, enquanto reivindicação constante, seguro. Ao mesmo tempo, essa comunidade compartilhava pontos altos e baixos de suas vidas, sentiam-se confortáveis para anunciar suas experiências pessoais com milhares de desconhecidos que possuíam um interesse em comum: os jogos.

Num muito citado livro sobre a existência humana em relação aos jogos – *Homo ludens*, lançado inicialmente em 1938 – seu autor, Johan Huizinga afirma que o jogo (e aqui atualizo os sentidos para os jogos digitais) possui um limite espaço-temporal para sua existência, isto é, ele existe naquele lugar, naquele tempo, ele começa e acaba; mas o autor afirma que as relações humanas construídas pelo gosto por jogos e pelo ato de jogar faz com que essa lógica não se aplique ao jogador: o jogo acaba, mas o gosto de ter jogado e o gosto pelos jogadores companheiros não (Huizinga, 2000).

Os jogadores criam laços afetivos com seus companheiros, sejam eles amigos ou inimigos no jogo. A fantasia pode ser quebrada, mas o afeto não se limita ao tempo-espaço *mágico* do jogo. As amizades, a afetividade, o gosto e predileção, mesmo a diversão possibilitados pelos jogos digitais não são, muitas vezes, reconhecidas como legítimas. Apesar disso, circundam opiniões sobre os jogos digitais que os colocam como incitadores de violência e desafetos.

Neste capítulo, investigo o sentido do jogo para o humano, seu sentido, sua função social como formador de comunidades, o comportamento destas comunidades com o que está fora e o que está dentro. Neste âmbito, investigo maneiras nas quais, através de memes, jovens jogadores são cooptados nos ambientes digitais a agir de alguma forma no mundo real, e como isso reflete em mim enquanto artista e investigador.

Num outro momento, apresento exemplos que mostram ser possível utilizar jogos digitais como instrumentos questionadores de estruturas e opiniões. Através destes exemplos e narrativas mais íntimas, exponho minha conexão com alguns

jogos digitais de estilos diferentes e como, através dos anos, encontrei maneiras de pensar os jogos digitais como maneira de pensar e fazer arte.

Para chegar num objeto de gamearte que questiona a violência, e que desloca imagens de violência, é preciso localizar a violência – enquanto virtual ou real, isto é, procurar onde está a violência sanguinolenta *nos* jogos e confrontá-la com a violência real, seja ela física ou psicológica, auto-infligida ou não.

1.1. Definir jogo: Jogos, Jogar, Jogador

Existem inúmeras definições para jogo. Seja ou não digital, a principal característica é que o jogo possui uma qualidade que se faz suficiente em si mesma. Isso significa que o jogo existe *para* ele mesmo, uma função *significante* (Huizinga, 2000), e por não circunscrever apenas os humanos, ou seja, por não ser um ato observável apenas em humanos, afirma-se que a noção de jogo não é limitada a elementos racionais, pois temos consciência do ato de jogar, racionalizamos, reduzimos, complexificamos e questionamos o sentido de jogo. Huizinga afirma que é este fator de consciência que mantém o jogo em si como irracional, no sentido de não poder racionalizá-lo, pois o humano ‘toma consciência’ do ato de jogar.

O autor afirma que é justo o esforço por definir o jogo em si que acaba separando-o de seu significado, o que “evidencia a absoluta independência do conceito de jogo” (Huizinga, 2000, s.p.). Se, ao tentarmos conceituar jogo, findamos por apenas circunscrever, delimitar seu sentido, então o que tem-se de fato é o que o cerca, o que *pode* definir-se como ou ser atribuído à ideia de jogo. Estas delimitações do sentido de jogo podem ser categorizadas, segundo Caillois, naquilo que

designa não apenas a atividade específica por ele [jogo] nomeada, mas também a totalidade das imagens, dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. É por isso que se fala de um jogo de cartas [...] um jogo de xadrez. Conjuntos complexos e numeráveis” (Caillois, 2017, p. 17)

Pensando nas diferentes significações da palavra, Caillois perpassa pelos diferentes usos do termo, ponderando sobre os jogos sociais, como por exemplo o jogo da política, em que um partido governa (ou joga), e a regra do jogo é que existe uma alternância entre os partidos (jogadores):

A equipe que governa, e que joga corretamente o jogo, isto é, segundo as disposições estabelecidas e sem abusar das vantagens oferecidas pelo usufruto momentâneo do poder, exerce este último sem utilizá-lo para destruir o adversário ou para retirar dele qualquer oportunidade de lhe suceder de formas legais. Sem isso, é a porta aberta para a conspiração ou a revolta (Caillois, 2017, p. 22)

Como Caillois (2017), McGonigal (2011) inicia seu texto pensando no tratamento dos sentidos atribuídos às palavras jogo, jogar/brincar e jogador. Por exemplo, se somos enganados, dizemos que estão “fazendo um jogo” conosco, ou que estão de “brincadeira”. Mesmo em inglês, *player* (jogador) possui uma conotação pejorativa, como diz a autora, sendo alguém que joga seguindo as próprias regras para conseguir o que quer (McGonigal, 2011, p. 19).

Estes apontamentos sobre a linguagem indicam que existem significados vários para as palavras jogo, jogar e jogador e que, no entanto, o uso destes termos nesses sentidos negativos mantém quaisquer outros sentidos destas palavras distanciados no uso cotidiano. O sentido de jogo, que não o abordado nesta pesquisa, mas o de “jogo psicológico” permanecerá no imaginário daqueles que usam apenas este último.

Os autores concordam que é profícuo procurar pelo sentido de jogo naquilo que se é estabelecido sobre ele numa ordem racional, aquilo que cerca a noção de jogo, não o sentido da palavra ‘jogo’ em si, ou seja,

Explicar os jogos a partir de leis, costumes e liturgias ou, ao contrário, explicar a jurisprudência, a liturgia, as regras de estratégia, do silogismo ou da estética pelo espírito de jogo são operações complementares, igualmente fecundas, se não se considerarem excludentes [...] os princípios que presidem aos diferentes tipos de jogos [...] manifestam-se igualmente fora do universo limitado do jogo. (Caillois, 2017, p. 115-6)

Portanto, o jogo é delimitado tanto em seu sentido quanto em seu ato. O jogo possui um início e um fim no espaço e no tempo, possui instrumentos característicos que distinguem suas mais variadas formas de ser, mas é definido por si só: estes instrumentos são mutáveis e definem os diferentes tipos de jogo, mas o jogo existe mesmo sem ditos instrumentos.

Caillois enumera diferentes razões pelas quais um jogo pode ser jogado, sendo estas, e não limitadas apenas a: uma necessidade de se afirmar; o gosto pelo desafio; ter ou provocar medo buscar repetição ou simetria; inventar soluções;

medir-se em força, velocidade ou destreza; estabelecer regras e respeitá-las; excitação, embriaguez e/ou êxtase (p. 117).

O prazer do jogo, por fim, está no jogar, de estar no que Huizinga (2000) nomeia de círculo mágico – e este prazer pode vir do mero pertencimento, da realização ou da manutenção das regras do jogo. O autor caracteriza o círculo mágico como este tempo-espço fantasioso que é o que dá gosto no jogo, e afirma que este gosto extravasa o círculo mágico, faz com que as emoções do jogo seja transferida para seus jogadores – é um dos fatores que podem justificar a existência tão vasta de comunidades com um gosto comum: o jogo, ou *um* jogo.

A manutenção do círculo mágico é imprescindível para a existência das fantasias que nele existem, pois a quebra do círculo mágico incorre em uma perturbação na existência do jogo. O autor reconhece que o desrespeito ao que foi estabelecido como jogo invoca o “desmancha-prazeres”, que é aquele que se usa de um comportamento disruptivo que viola as regras deste universo fechado que é o jogo, e deve-se levar em consideração que este universo é sério, e esta seriedade é a parcela mágica do círculo. Portanto, é dos próprios jogadores a função de manter-se sob o véu do jogo, e a fantasia precisa ser constantemente reforçada visto que o ambiente do jogo é instável.

Atribuindo ao jogo este caráter de autopercepção daquele que joga, também a ideia de *instabilidade*, o autor afirma que o que se impõe como fim ao jogo é a vida cotidiana, e, numa extensa análise linguística sobre as diversas concepções sobre jogo, finda a noção de que o jogo é “uma entidade anônima”, não sendo esgotado o sentido de jogo pelo que, comumente, lhe é considerado antitético – a *seriedade* ou o *trabalho*. Visto que “o jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade [...] a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (idem, 2000, s.p.).

Huizinga afirma

A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo. Também o esportista joga com o mais fervoroso entusiasmo, ao mesmo tempo que sabe estar jogando. O mesmo verificamos no ator, que, quando está no palco, deixa-se absorver inteiramente pelo “jogo” da representação teatral, ao mesmo tempo que tem consciência da natureza desta. O mesmo é válido para o violinista, que se eleva a um mundo superior

ao de todos os dias, sem perder a consciência do caráter lúdico de sua atividade. Portanto, a qualidade lúdica pode ser própria das ações mais elevadas. [...] o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode passar para segundo plano. (Huizinga 2000, s.p.)

O que posso afirmar a partir destes conceitos dos autores é que o jogo vale por si só. O que pretendo com esta afirmação é que não existe uma forma insatisfatória de definir o jogo, visto que meu interesse em jogos não se limita ao significado de jogo em si, mas sim o que ele possibilita abordar – o ato de jogar, os instrumentos de jogo, a história e as relações das comunidades sob a lente de seus ideais de ludicidade. É necessário, deste modo, pensar o jogo *em relação* a seus instrumentos, que, no caso desta dissertação, pensa o jogo digital – cujo instrumento é o computador, sua comunidade é a gamer, e o ato de jogar é múltiplo.

Se o sentido de jogo não pode ser encontrado, apenas delimitado, escolho por cercear esse sentido com a concepção de digital, com foco nos jogos comerciais mais do que naqueles pensados como jogos de treinamento ou terapêuticos. Existem quatro determinantes para os jogos, mesmo os não digitais, sendo elas o objetivo, as regras, o sistema de respostas e a participação voluntária (McGonigal, 2011).

A autora, em consonância com Huizinga (2000) e Caillois (2017), concorda que as regras de um jogo são fundamentais para sua existência. As regras irão determinar o que é ou não parte do círculo mágico, é o que vai delimitar o potencial criativo e o pensamento estratégico que envolve o jogo, tudo em função de alcançar o objetivo, o propósito da existência de tal jogo ou brincadeira.

O sistema de respostas (*feedback system*) é expresso numa vasta gama de possibilidades, e podemos considerá-lo como a interface de um jogo digital até mesmo os companheiros do círculo mágico, que pode indicar expressivamente o desempenho de quem está ativamente jogando. McGonigal (2011) estabelece que esse sistema, por indicar o desempenho do jogador, também é responsável pela motivação, tal qual o objetivo, e a motivação só é possível sob uma participação voluntária do jogo, se todos os pares concordam em estar brincando/jogando. A autora exprime a necessidade destes elementos existirem para que o jogo aconteça visto que tudo além deles é uma forma de reforçá-los.

Pensando nos jogos digitais, McGonigal destaca a importância do sistema de respostas devido à sua variabilidade e intensidade possíveis durante o jogo, classificando-o de três modos: visual, quantitativo e qualitativo. A resposta visual é mostrada na tela do computador e é caracterizada progresso em direção ao objetivo; A resposta quantitativa é, geralmente, uma contagem numérica que conta pontos de acordo com a cadeia de ações bem-sucedidas do jogador; e a resposta qualitativa é de uma natureza pessoal – a sensação de realização ao perceber que o jogo se torna mais difícil e o jogador mais experiente:

Em outras palavras, em um bom jogo de computador ou videogame você está sempre jogando no limiar da sua própria habilidade, sempre no limite do fracasso. E quando você fracassa, sente uma necessidade de tentar elevar-se novamente. Isso se dá pois não existe virtualmente nada tão engajante do que este estado de se estar trabalhando nos limites da própria habilidade – ou que tanto game designers quanto psicólogos chamam de “flow”. Quando se está no *flow*, você quer ficar lá: tanto desistir quanto ganhar são resultados igualmente insatisfatórios. (McGonigal, 2011, p. 24, tradução nossa)

Mas afinal, o que é tão atrativo nos jogos que tanto segura nossa atenção? Existem tantos motivos quanto existem pessoas no mundo – a razão para se jogar é diferente para cada um, e nunca é tão simples quanto jogar por jogar. Pensando num comportamento extremo, como o vício, o motivo muda de pessoa para pessoa e de jogo para jogo.

Jogos de azar, por exemplo, são atrativos por uma razão, então pressupõe-se que quem despende muito tempo (e dinheiro) num jogo de azar o faz por esperar que ganhará uma quantia grande o suficiente para pagar o que apostou e que o valor compensará tudo mais que o jogador sacrificou, ou pelo risco do jogo.

Jogos competitivos atraem jogadores que querem se destacar – mas por diferentes razões. Estes jogadores almejam ser o *número um* em algum ranking mundial, ou podem querer se destacar apenas entre amigos; o objetivo pode ser o de ter reconhecimento por sua força ou por suas estratégias, velocidade, conhecimento sobre assuntos variados ou específicos.

Com tantas possibilidades, questionar a *motivação* dos jogadores é incabível, tal qual buscar o significado de jogo em si. Porém é inegável a atração dos seres vivos por jogos. Por essa razão, proponho pensar o próprio ato de jogar – visto que, ainda de forma generalista, o próprio *jogar* pode elucidar algumas questões que

mantém os jogadores presentes no universo dos jogos, ou ainda, porque os jogadores se sujeitam a determinados comportamentos “próprios” da cultura gamer.

Uma das características proeminentes dos ambientes digitais é o modo que os discursos circulam por estes espaços. Pode-se afirmar que os comportamentos das comunidades digitais são construídos dentro destes espaços autogeridos, e que estas comunidades estão em constante negociação entre si, negando ou assimilando umas às outras (De Abreu, 2014b), a depender da intenção dos membros das comunidades e do uso feito por eles das ferramentas de criação, em particular, de criação de imagens.

Questionar as imagens socializadas nestas comunidades é uma forma de interpelar os sujeitos que nelas estão inseridos. Portanto, observar o processo de criação e consumo de imagens é uma forma de identificar algumas das infindáveis identidades digitais que permeiam o espaço digital, e esta identificação se torna crucial para a criação artística pois busca por aquilo que é dado no fim dos processos de subjetivação nas trocas entre jogo e jogador.

Busco em *Torre* maneiras de comunicar questionamentos inspirados em situações tóxicas que vivi e ainda vivo fazendo parte – ainda que distanciado – de comunidades de jogadores. Percebo que existe uma imagem negativa que circunda o ‘ser jogador’ e os jogos, veiculada com intuitos dúbios. Preciso portanto atentar-me às imagens que circulam dentro e fora da comunidade gamer, pois elas fazem jus à minha pessoa de forma negativa.

Torre trata de emoções íntimas que se relacionam com a autoimagem, e é necessário para este trabalho de pesquisa abordar aquilo que fere o humano pelo lado de dentro. A partir do consumo de imagens, geram-se opiniões sobre o ‘eu’ e sobre o mundo, e estas opiniões, advindas das redes sociais ou do mundo real, interferem e ferem os sujeitos que as consomem. Por este motivo, discorro sobre as relações de violência que existem entre comunidades digitais, a opinião pública e os jogos digitais – e de que maneira a produção e o consumo de imagens, memes em específico, corrobora para a discussão.

1.2. Violência e jogo: Imagem, Memes e Cultura Visual

Como esta dissertação propõe uma visão crítica sobre os jogos – em especial sobre a comunidade e a cultura gamer – preciso começar pelas arestas, e o primeiro interesse é a assimilação entre violência e a cultura gamer. Sempre foi-me inusitada a ideia de ser violento apenas por gostar de jogos, mas é preciso compreender o que é violento, o que constitui uma imagem violenta ou de violência.

Sendo fã de filmes ditos violentos desde muito novo, como das franquias Jogos Mortais (James Wan, 2003) e Hellraiser (Clive Barker, 1987), acredito ter me acostumado com o *gore* - ou sanguinolência, que significa um demasiado uso de efeitos gráficos e/ou especiais de sangue e corpos (ou pedaços de corpos).

Através da dessensibilização, o *gore* perde o fator de choque, e o que as narrativas destes filmes me provocavam era um fator de suspeição e culpa. Suspeição de estranhos, de questionar sempre a intenção do outro, e culpa como forma de me colocar sempre em sujeição ao outro, ou mesmo um medo de tomar partido ou oportunidade que pudesse prejudicar outra pessoa. Por trás de todas as tripas e mutilação exibidas nos diversos estilos de filme, existe alguma mensagem por trás da violência?

O *gore* tende a ser parte do meu trabalho artístico não como fator de choque ou estranhamento. O sangue e as entranhas aparecem como artifício para tensionar, questionar os limites do corpo e as relações entre a dor física e emocional. Por este motivo, o trabalho de pesquisa conta com investigações sobre comportamentos autolesivos, automutilação e ideação suicida.

Este é um fator importante que conecta o trabalho artístico e o de pesquisa. A comunidade gamer age sob suas próprias normas, fabrica suas próprias imagens que as redes circulam com uma liberdade não-moderada em seus grupos fechados. Mais ainda, existe nas redes digitais uma ampla conexão de tópicos, fóruns e comunidades. Através das imagens e links certos, pula-se de tópico em tópico. Dentre estas imagens e links, atento-me àquelas que levam jovens de grupos gamers para grupos sobre comportamentos autolesivos, que podem agir maliciosamente.

Levando em consideração que o gore é uma das formas mais chocantes de mídia cinematográfica, e que está presente em alguns gêneros de jogo, coloco este estilo gráfico como uma entre diversas formas de representação de violência presentes nos artefatos culturais de entretenimento.

De que forma a violência, mais do que o gore, acontece dentro dos jogos, e de que forma ela repercute fora deles? Ou ainda, se a violência se encontra tão presente nos jogos, como também em outras mídias mais acessíveis (como cinema e televisão), ela produz, no imaginário dos jogadores/espectadores uma visão pouco sensível daquilo que é considerado violência?

Pensando com os fatores empatia e justificabilidade, os jogadores respondem diferentemente às situações de violência nos jogos (Hartman, Toz, Brandon, 2010). Segundo estes estudiosos, os jogadores percebem que os jogos são meras representações de uma violência simulada, não real, e reconhecem-na como parte do teor de entretenimento dos jogos (p. 340). No entanto, um uso descabido de violência - como tortura, ataques injustificados, cenas demasiadas gráficas - interferem no julgamento moral de jogadores novatos e experientes, mostrando-se inapropriado esse uso exacerbado de imagens violentas, o que ressalta a existência de culpa quando a violência nos jogos é injustificada.

Os autores apontam tendência humana de “perceber simples objetos animados de uma maneira social, parece ser plausível que a exibição sofisticada de personagens de videogame desencadeia percepções sociais em usuários” (idem, p. 324, tradução nossa). Essa sofisticação é dada pelos melhoramentos tecnológicos na criação de imagens computadorizadas, que criam figuras - de personagens ou de lugares - fotorrealistas, porém não se limita a isto.

Como resultado, os autores afirmam que há efeitos psicológicos em decorrência das representações midiáticas de violência equiparáveis às violências observáveis no mundo real (idem, p. 354). Isso indica que o fator empatia é tão expressivo nos jogos quanto no mundo real, que por sua vez sinaliza os jogos como artefatos afetivos para os jogadores.

O que se entende ao final do estudo é que “uma boa justificativa permitiu mesmo para os jogadores mais empáticos a entrar num estado de desengajamento

moral [...] e infligir danos a outros sem sentir culpa” (Hartman e Vorderer, 2010 apud Hartman, Toz, Brandon, 2010, p. 354, tradução nossa). Isso indica que a violência nos jogos não é bem recebida se for descabida, e que o repertório moral do jogador pesa nesta recepção e no julgamento do conteúdo experimentado.

Pensando no desenvolvimento pessoal do julgamento moral, procuro pela atuação da violência midiática a fim de compreender como age a exposição a estas mídias quando não existe uma dita “formação moral” definida num público que consome imagens de violência.

Anderson et al. (2003) fazem um extenso levantamento sobre a influência das mídias no público infanto-juvenil, levando em consideração os fatores idade, sexo e etnia, predisposição à violência e qual mídia se baseia os estudos analisados. Os autores reconhecem que as pesquisas sobre violência podem ser tendenciosas quando estes fatores são desconsiderados (p. 89).

A preocupação com este público consumidor de jogos é manifestada há décadas, e se dá principalmente, pois

Primeiro, as crianças estão passando cada vez mais tempo jogando videogames. Segundo, grande parte destes videogames contém violência. Terceiro, como crianças jogando estes videogames são participantes ativos mais que observadores, elas podem estar sob um risco maior de se tornarem violentas (Anderson, 2003, p. 90, tradução nossa)

Mais ainda, apontam elementos psicológicos desenvolvimentais pertinentes a estudos pediátricos, como aprendizagem observacional e imitação, e que esse fator de observação e imitação é o que resulta nas habilidades sociais e motoras de uma criança (Bandura, 1977; Meltzoff e Moore, 1977 apud Anderson et al., 2003, p. 94). Segundo os autores,

Teoricamente, é esperado que crianças aprendam com quem quer que estejam observando – pais, irmãos, amigos ou personagens da mídia – e muitos pesquisadores agora concordam que a aprendizagem observacional pode contribuir com os efeitos de violência midiática tanto de curto quanto de longo prazo em relação ao comportamento agressivo. Muito desse aprendizado acontece sem intenção de aprender ou sem a percepção de que o aprendizado aconteceu. (Anderson et al., 2003, p. 94, tradução nossa)

Comportamentos de bater, agarrar, empurrar, xingamentos e ofensas são observáveis, sim, na mídia, mas também nos ambientes reais onde crianças e jovens estão presentes, e esses comportamentos serão imitados a menos que seja ensinado o contrário (Huesmann e Kirwil, 2007). Estes autores definem o

comportamento agressivo para além destes comportamentos de imitação, sendo melhor caracterizado por comportamento criminoso e agressões físicas graves com intenção de ferir outra pessoa.

Após a descrição de alguns casos de comportamento criminoso onde foram apontadas influências diretas da mídia na realização destes crimes por jovens (idem, p. 555-6), os autores ressaltam que ver em filmes ou jogos atos de violência não são influência suficiente para que estes crimes sejam realizados, já que, estatisticamente, a maior parte dos espectadores e jogadores não realizaram crimes, ou crimes semelhantes foram realizados por pessoas que não entraram em contato com estes artefatos midiáticos.

Roger Caillois (2017) afirma que, para as crianças, imitar os adultos é um jogo, e que elas “se divertem em se conduzir como adultos, em fingir por um momento que são adultos” (p. 112). O autor aponta o fato que não existe uma arma nova que “logo não encontre sua versão em brinquedo” (p. 111), e reitera a importância da vigilância diante do comportamento de observação das crianças.

A relação construída neste período de aprendizagem com a violência pode ditar as reações durante toda a vida da criança, a depender se nos ambientes em que ela está presente a violência é punida ou recompensada por suas figuras de autoridade (pais, professores, avós, cuidadores). Isso significa que os efeitos de curto ou longo prazo em relação à violência midiática dependem da forma que tais comportamentos imitados – manifestados através de agressão física, verbal ou relacional – são abordados pelas figuras de autoridade.

Isso é observável, também, no que Anderson et al. (2003) reconhece como comportamentos roteirizados, sendo estes caracterizados por “crenças, atitudes, e outras formas de conhecimento que guiam a percepção, a interpretação e a compreensão” (Anderson et al., p. 95, tradução nossa). Pode-se afirmar que o modo como os ambientes sociais recepcionam determinados artefatos da cultura pode condicionar, mesmo sem intenção, o comportamento e a percepção dos indivíduos presentes neste ambiente.

Os autores fazem referência também à dessensibilização emocional: “uma redução da reatividade fisiológica em relação ao sofrimento nas observações ou em

pensamentos de violência” (Carnagey, Bushman e Anderson, 2003 apud Anderson et al. 2003, p. 96, tradução nossa), implicando que “uma exposição constante ao mesmo estímulo produz respostas neuropsicológicas cada vez menores” (Anderson et al., 2003, p. 96, tradução nossa). Como exemplo, apresentam as terapias de exposição, como no caso de ofidiofóbicos expostos a cobras que, gradativamente, perdem seu medo destes animais.

Essa dessensibilização, em conjunto com um repertório de imagens violentas que não foi ‘bem administrado’ durante os estágios mais iniciais de aprendizagem podem resultar numa atração ou excitação diante de atividades violentas (mesmo sexuais) em estágios mais avançados da vida, apatia, passividade, agressividade e dependência (Martins, 2010) mas os autores reiteram que estes fatores não explicam o efeito da violência na vida das pessoas, mas sim que “a atração é um fator de risco adicionado que aumenta a propensão de que eles serão afetados pela violência que eles observam” (Anderson et al., p. 97, tradução nossa).

Portanto a dessensibilização ocorre em decorrência de uma hipervisualização de imagens em conjunto com uma indiligência deste conteúdo: a violência está lá, e estamos constantemente expostos a diferentes tipos de violência no mundo real e digital. Existem porém grupos que não detêm as ferramentas para processar psicologicamente imagens de violência, seja por idade, vivência ou quaisquer outros fatores.

Se não processarmos estas imagens de violência em conjunto com aquele que não detém as capacidades para isso, pode acontecer um deslocamento subjetivo destas referências imagéticas para o repertório comportamental, que se expressa através de euforia, obsessão, compulsão, etc (Huesmann e Kirwil, 2007; Martins, 2010). A violência se torna referência amoral de comportamentos violentos que podem aparecer em situações de conflito e stress. Os autores afirmam que a mediação por parte de figuras de autoridade e monitoramento são modos de moderar a normalização de comportamentos violentos.

Martins (2010) escreve

A interpretação de imagens é uma prática social que mobiliza a memória do ver e entrecruza sentidos da memória social construída pelo sujeito [...] que

interpreta. Ao interpretar, indivíduos são influenciados pelo imaginário do lugar social em que vivem, estudam, transitam e aonde vão se inscrevendo. O território visual de onde as pessoas interpretam as coloca num processo de construção de sentidos e significados, processos-atos de interpretação. (Martins, 2010, p. 27)

O efeito das representações de violência nos jogos, filmes e televisão variam entre cada indivíduo, não existem excessões para idade, gênero, classe social, inteligência ou personalidade, e estas representações são influências pouco óbvias, isto é, aparecem ocasionalmente e produzem diferentes efeitos psicológicos que podem ser manifestados posteriormente como resposta a alguma situação (Anderson et al., 2003).

A franquia GTA – Grand Theft Auto (Rockstar Games, 1997) é motivo de discussão acerca de seu conteúdo desde seu lançamento. Os primeiros jogos tinham como objetivo roubar carros e escapar da polícia. No processo, corpos eram atropelados, carros batidos e tiros trocados – e a destruição aumenta a pontuação do jogador, como uma recompensa.

Outras relações foram formadas para expandir a narrativa do jogo. Meu contato foi, originalmente, com a versão GTA: San Andreas (Rockstar Games, 2004) do jogo. Nele, controlamos o personagem CJ e conhecemos a realidade da cidade e bairro onde ele previamente residiu. As missões do jogo, com objetivo de adquirir dinheiro, são relacionadas a conflitos de gangues, embora esta representação de violência não se limite a estas missões. Como em seus antecessores, o jogador pode atropelar, bater a atirar civis, médicos, bombeiros, policiais, atear fogo em carros e pessoas, agredi-las, até fazer reféns.

No entanto, este tipo de violência “aleatória” é explicitamente desencorajada pelo jogo. O sistema de recompensa dos primeiros títulos foi substituído de uma somatória cumulativa de pontos para um sistema de perseguição: quanto mais crimes cometidos, maior e mais agressivos serão os batalhões de polícia que irão em busca de parar o jogador (DeVane e Squire, 2008). Em diálogo com a ideia de violência justificada (Hartman, Toz, Brandon, 2010), este método de incentivar a violência a determinados momentos do jogo é um indicativo de que se espera que a violência *não* seja cometida fora destes momentos propostos.

A fama da franquia GTA é de ser extremamente violenta. Porém, ao colocarmos o jogo em perspectiva, GTA é, na verdade, uma antologia de histórias que nos coloca em outras perspectivas, geralmente, de sujeitos marginalizados, e a narrativa dos jogos se desenvolve mostrando a relação destes sujeitos com o crime – tráfico, roubo, sequestros, subornos e ameaças, dentre outros. Não apenas isso, o jogador possui diferentes opções de ganhar dinheiro e reputação dentro do jogo. Porém o tratamento do jogador ao mundo feito disponível a ele indica de que forma o jogo em si é compreendido.

GTA: San Andreas não é uma lousa branca na qual os jogadores reescrevem seus modelos culturais à vontade. É um artefato criado com acessos e restrições bem como possibilidades e limitações. O jogador cria sentidos em consonância ao mundo ideológico do jogo através do jogar, e o jogar implica alguma forma de aceitação do espaço semiótico do jogo, ainda que temporária. Mesmo que o jogo seja um espaço criado, no sentido de ser plural, múltiplo, e situado pois é um espaço de possibilidades – um trabalho aberto que permite ao jogador muitas ações potenciais e, por isso, diferentes estilos de jogar. O jogador pode escolher se tornar um chefe do crime, um dançarino renomado de clubes noturnos, um aficionado de carros customizados, um motorista de ambulância ou fisiculturista. (DeVane e Squire, 2008, p. 281, tradução nossa)

E a crítica da franquia está localizada neste ponto. Não importa qual opção o jogador tome, aquele personagem marginalizado vai se voltar para a vida do crime por motivos variados que envolvem seu bairro de residência, sua cor, suas origens e as pessoas em seu derredor. Quer dizer, a narrativa do jogo mostra quão difícil é para sujeitos marginalizados sobreviverem numa determinada sociedade, além de oferecer uma visão crítica dos motivos pelos quais estes indivíduos cedem ao crime para sobreviver.

Os autores defendem que o modo de jogar de um determinado jogador acontece de acordo com fatores advindos do próprio jogador, como domínio de pensamento crítico, práticas locais, identidade e modelos discursivos, no sentido de que “jogadores trazem experiências e conhecimentos próprios para o jogo em vez de passivamente receberem as imagens e conteúdo do jogo” (idem, p. 282, tradução nossa).

Através de entrevistas com jovens jogadores de origens diferentes, o autor apresenta grupos que muito se identificam com o contexto de GTA: San Andreas. Indagados sobre a representação de indivíduos e espaços, problemas estruturais, os participantes afirmaram que “o jogo era realista pois a área em que o jogo se inicia, ‘Los Santos’, tinha problemas endêmicos de pobreza e violência [...] Ele [o jogador]

logo acrescentou que outro motivo para o jogo ser realista era porque a polícia do jogo era racista e corrupta” (idem, p. 277, tradução nossa).

Outra noção abordada pelo grupo é de que apenas pessoas “doidas” ou com vidas “bagunçadas” se tornaram violentas a partir do que viram em jogos. Sendo membros oriundos de um ‘grupo de risco’ (jovens negros, filhos de trabalhadores classe média-baixa), os jovens deste grupo afirmaram não conhecer sujeitos que se tornaram violentos em decorrência de contato com jogos violentos – e eles identificam que as ditas pessoas “doidas” são, na verdade, pessoas marginalizadas em decorrências de problemas estruturais.

Outro grupo de jovens jogadores entrevistado por DeVane e Squire (2008), que possui maior afinidade com jogos e seus participantes se classificam como “periféricos de classes dominantes” (idem, p. 271, tradução nossa), percebem essas pessoas “doidas” como sendo pessoas que não possuem um

senso seguro de si – que talvez estejam infelizes com sua identidade cotidiana – e que começam a ‘descobrir quem são’ a partir do jogo. Mais do que ver o jogo como tendo “efeitos” indiferenciados em seus usuários, estes jogadores demonstraram preocupação sobre o contexto no qual o jogo é jogado e os modelos culturais do jogador. (DeVane e Squire, 2008, p. 273, tradução nossa)

Com um repertório referencial pautado no que é veiculado na mídia, este grupo identifica estereótipos em GTA, e problematizam de acordo, enxergando o espaço de representação do jogo como uma sátira. Os autores defendem que para pensar criticamente os tão fluidos artefatos que são os jogos, deve-se pensar nas circunstâncias sociais nas quais o ato de jogar é realizado, no que ele chama de jogar situado (idem, p. 281):

Os sentidos criados por jogadores em conjunto com o jogo são circunscritos pelas considerações práticas de acesso pelo jogador e sua proficiência enquanto tal [...] Até então, críticos culturais se preocupam com [...] o conteúdo simbólico de GTA: San Andreas, porém poucos examinaram como habitar o sistema socioeconômico dos espaços do jogo contribui com os entendimentos do jogador sobre fenômenos fora do jogo. [...] a habilidade dos jogadores de “ler” críticas sofisticadas a instituições sociais, políticas e comerciais sugere que o espaço representativo e narrativa abrangente pode ter mais profundidade do que a creditada pelos críticos. (DeVane, 2008, p. 282, tradução nossa)

No entanto, os principais veículos de informação midiáticos elaboraram um emaranhado de informações que correlacionam a experiência do jogar com o aumento da violência do público-alvo dos jogos, crianças a jovens-adultos, principalmente adolescentes, induzindo o público a crer que existe uma conexão

direta entre a temática de jogos violentos com o aumento exponencial da violência cometida por este último grupo etário.

Como observado por Silva (2020), jogos são pensados como entretenimento, ou escape para a vida cotidiana (p. 5). Pressupondo que a população pensa e consome jogos como entretenimento, o reconhecimento da violência como apenas simulada, não real, faz sentido.

O autor aponta que o que é veiculado na mídia – uma relação de causa-efeito – é tendencioso pois faz-nos ignorar outros fatores que fazem parte do processo de naturalização da violência. Ele cita “a ausência de suporte familiar, de auxílio material e moral de seus semelhantes, bem como, do Estado” (idem, p. 10), e que o material veiculado sobre jogos e jogadores é sensacionalista, de um falso moralismo que serve como cortina de fumaça para manter os reais problemas sociais em segundo plano.

A desigualdade social, a falta de oportunidades, a desestruturação de famílias e grupos, e o sentimento de infelicidade e revolta fomentam o comportamento violento, que aparece como uma forma de se fazer ouvido. Este antagonismo midiático se revela mais rentável para uma elite como uma discussão infundável do que a busca para a resolução destes problemas estruturais (idem, p. 21-22).

Seja através da mídia, seja pessoalmente no cotidiano, pessoas influenciam pessoas. A violência faz parte da realidade humana e não existem meios de evitar contato total com as diferentes formas de violência. Mas de que forma a violência ocorre nos ambientes dos jogos? Como foi apontado, existe uma coligação tendenciosa que afirma que a cultura gamer é violenta pois os jogos são violentos.

Este questionamento fomenta o trabalho de investigação no momento em que o fazer artístico trabalha com uma amálgama de violências físicas e psicológicas. Argumento que a violência nos/dos jogos ocorre de maneiras diferentes, muito mais complexas do que uma mera excitação violenta através do consumo de conteúdos violentos. É pertinente buscar entender de que maneira esta violência extravasa o mundo digital e de que maneira ela se manifesta no mundo real.

Pessoalmente, já me senti bastante atacado por imagens que circulam em redes sociais. Mesmo quando não se direcionam a uma pessoa diretamente, o conteúdo de certas imagens, memes, marca psicologicamente indivíduos e grupos. A violência expressa em forma de representações, quando pensamos em jogos, não se restringe ao que está *dentro* do jogo. Comunidades se formam a partir de um interesse em comum, e as redes sociais criam espaços digitais que acolhem membros a partir deste interesse.

Entretanto não estão limitados a apenas um assunto os fóruns e chats destes grupos digitais. As redes sociais possibilitam o encontro de indivíduos do mundo inteiro, e a liberdade inequívoca das comunidades digitais possibilita que os assuntos se conectem das mais variadas formas. Existem imagens nas redes sociais que são fortes demarcadoras das comunidades que as produziram. Uma característica das redes sociais é o compartilhamento e replicação de conteúdos de forma facilitada, e certas imagens compartilhadas possuem um profundo teor ideológico.

Logo, encontro nos *memes* que circulam nas comunidades gamer proeminentes ditadores de opiniões. Memes são produzidos e compartilhados milhares de vezes por dia, e eles permeiam as barreiras que existem entre as distintas comunidades digitais, incentivando ou inibindo o acesso a outras imagens, discursos, conteúdos, grupos, pessoas e influências.

A ampla circulação dos memes e o simbolismo próprio de cada comunidade complexifica o reconhecimento das identidades distintas presentes nas comunidades digitais. Esta dissertação não pretende esgotar o sentido ou sistematizar o modo que os memes são utilizados como linguagem e discurso. Busco refletir de que forma os memes apartam e/ou aproximam distintas identidades inseridas no que se pode chamar comunidades gamer.

Memos são mensagens persuasivas que podem ser difundidas muito facilmente, a ponto de mobilizar comunidades (Chagas, 2018), e são uma forma de comunicação muito presente nas comunidades existentes no espaço digital. Enquanto prática discursiva, os memes representam uma democratização da opinião e das representações ideológicas (De Souza, 2013):

verificou-se que as vozes incutidas nos “memes” encontram, nas falas dos participantes das interações de trocas comunicativas no ciberespaço – materializados na figura dos internautas –, um lugar propício para que formações ideológicas sejam construídas, reordenadas e, por vezes, transformadas – dando vida a novos “memes”. (De Souza, 2013, p. 147)

Candido e Gomes (2018) definem memes como “uma pequena informação transmitida de cérebro em cérebro, que vai se propagando [...] O objetivo dessa transmissão é a identificação com esses fatos [do cotidiano] ou então satirizar algum fato ou ideia” (idem, p. 1295). Os autores seguem para afirmar que os memes, enquanto linguagem, são também uma forma de pensar e compreender o mundo, tendo a repetição (ou propagação) como fator chave (p. 1301).

Barreto (2018) lembra-nos que os estudos da cultura visual focam não apenas na produção de imagem desde a perspectiva do produtor, mas também do consumidor – e que a democratização dos meios de produção de imagens (através da internet, principalmente) “expandiu o segmento da população capaz de produzir imagens” (p. 56), e dentre estas imagens estão os memes e as selfies.

O significado de meme é ‘emprestado’ do grego *Mimese*, e foi utilizado primeiramente numa pesquisa de Dawkins em 1976 numa comparação entre a evolução cultural com a evolução genética (Da Cunha, 2007). A autora, num estudo *taxonômico* dos memes, enumera critérios que compreendem a razão desta natureza de propagação dos memes com a função de influenciar as pessoas conectadas na internet, sendo um fenômeno do que é conhecido como Web 2.0³.

Após a análise de 420 memes que circulavam em weblogs, fotologs e emails, a autora afirma que os memes são replicadores, metamórficos ou miméticos no que faz sentido a seu conteúdo; persistentes ou voláteis quanto ao seu tempo de relevância; epidêmicos ou fecundos em relação à quantidade de replicações.

Estes critérios são, segundo Da Cunha (2007) ressignificações dos termos apontados por seu autor original Dawkins sobre fatores genéticos, mas ela adiciona

³ Conforme a definição de De Souza (2013), “o termo Web 2.0 – criado em 2004 pela empresa americana O'Reilly Media – é utilizado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a “Web como plataforma”. As ferramentas proporcionadas pela Web 2.0 permitem maior interação e participação dos usuários em ambientes virtuais pelo compartilhamento de dados, ou pela criação colaborativa de informação nos mais diversos formatos.” (p. 128).

um quarto critério que é determinado pelo *alcance* do meme, podendo ele ser global ou local.

Chagas (2018), pensando na ‘febre dos memes’ durante as campanhas políticas do Brasil em 2018 e 2014, conclui que o sentido de meme, por sua *natureza* de repetição e propagação, inclui a propaganda política, *jingles* e *slogans* do momento em que estes são apropriados pelas audiências a que se destinam (p. 22). Para complementar a afirmação do autor, concordo com Da Cunha (2007) quando a autora diz que os memes

competem entre si pela publicação. A escolha de publicar ou não determinado meme tem um reflexo na rede social, na medida em que está conectada com a visão que os demais terão do blogueiro. Talvez, por conta disso, publicar memes replicadores, miméticos ou metamórficos seja uma estratégia de visibilidade [...] memes miméticos podem ser estratégias de mostrar a intimidade, aumentando a identificação de um blogueiro com seus leitores e estreitando laços sociais, enquanto os metamórficos aumentariam o debate e a discussão entre leitores e autor. (Da Cunha, 2007, p. 27)

Blackmore (2000, apud De Souza, 2013) elabora a ideia de que humanos são máquinas de memes, pois os memes utilizam-se dos humanos como hospedeiros, eles sobrevivem em nossos cérebros e saltam para outro, evoluindo no processo de forma ‘egoísta’, “no sentido de que nos utilizarão para que possam ser copiados, sem que haja interesse sobre que efeitos terão sobre seus hospedeiros – só serão transmitidos se possível e conveniente for” (De Souza, 2013, p. 134).

Atento-me para a definição de memes pois estes são fruto da linguagem computacional mas não se limitam a ela – eles se tornam manifestações digitais de uma crença, opinião ou comentário advindos do mundo real, opiniões que se disseminam rapidamente e que acabam retornando ao mundo real através da replicação. Essas imagens podem atrair indiscriminadamente aqueles que entram em contato com elas nos distintos espaços sociais. Segundo Martins (2010), as imagens

se caracterizam por um viés, uma espécie de fusão com o poder, ocultando relações que se traduzem em espetáculo ao mesmo tempo em que se derramam pela vida social persuadindo, tentando organizar, legitimar e resignar à vida contemporânea aqueles que vivem às margens. (Martins, 2010, p. 24)

Portanto, os memes fazem parte e são marcadores culturais (Chagas, 2018) e significam a linguagem enquanto fenômeno social e cultural, uma maneira de socialização de crenças e concepções ideológicas (De Souza, 2013). É um fato

observável, principalmente na rede social Twitter, que os memes, atualmente, podem ser utilizados esvaziados de sentido enquanto imagem e muito mais como marcador social, no sentido de comunicar discordância ou concordância pouco dependendo do que está de fato na imagem.⁴

Penso nesta prática como uma forma de tratar este e vários outros memes como um *passé* que denota pertencimento a determinados grupos existentes nas redes sociais. Diversas discussões entre estes grupos acontecem em decorrência da “qualidade” destes memes, com foco para memes que advêm de grupos “héteros” contra grupos queer.

Essas discussões simbolizam um embate sob a pretensão de poder classificar esse ou aquele meme como válido, mas, no final, acaba simbolizando um embate entre identidades reais e distintas daqueles que estão ativamente produzindo e compartilhando memes, para além de um embate entre identidades digitais. De Abreu (2014a) afirma que

identidade digital é um constructo social, elaborado pela forma que práticas e trocas subjetivas estão estabelecidas online. E, neste sentido, o foco de atenção está na experiência do usuário de existir e se mover dentro das redes sociais, e nas formas em que a linguagem é organizada para construir histórias e discursos pelos quais os significados são negociados. (De Abreu, 2014, p. 17, tradução nossa)

Se memes são dados ou informações transmitidos de forma rápida e são marcadores culturais carregados com uma concepção ideológica construída por pessoas ou grupos reais sob intenção de alcançar o maior público possível (Chagas, 2018; Candido e Gomes, 2018; De Abreu, 2014a; De Souza, 2013), pode-se dizer que os memes servem também para assegurar que esta concepção ideológica seja reafirmada por aqueles que compartilham da mesma identidade digital.

O esquema apresentado por Castelfranchi (2001, p. 4 apud De Souza, 2013, p. 136) indica de que forma ocorre a subjetivação de um meme. A informação (meme) é observada, então interpretada e adotada (compreendida), e deste ponto é feita a decisão de passar a informação adiante (replicação) ou não. Caso a informação seja compartilhada, ela torna-se novamente um meme. Como aponta

⁴ Para ilustrar, faço menção a este vídeo que compila várias imagens do que é chamado de *Multiverso Gretchen*, que consiste em várias imagens editadas da celebridade brasileira Gretchen, em frente a uma escada. A foto original foi publicada no Instagram da cantora em 2018. Disponível em: <<https://twitter.com/alissonnobrien/status/1636415355668287488>>

Barreto (2018), considerar os processos de produção, circulação e consumo de significados é falar de experiência visual, que é para a cultura visual estudar a construção social da visão:

A experiência visual quando deslocada de seus contextos e determinações culturais não fazem sentido, sendo preciso compreender a cultura visual do ponto de vista de quem produz e consome e os hiatos que decorrem dessas transposições [...] Portanto, pensar o contexto local, histórico e as subjetividades dos envolvidos é fundamental para a compreensão das experiências visuais [dos envolvidos] e como lidam com elas na construção de sentidos em relação às imagens (Barreto, 2018, p. 57)

Para pensar em maior amplitude as diferentes identidades digitais construídas sob a generalização da comunidade gamer, precisa-se pensar sobre as imagens que são produzidas e compartilhadas pelos grupos distintos. Por bastante tempo utilizei a imagem que segue (Figura 1) como capa de perfil de uma rede social minha, na época, de forma despretensiosa.

Figura 1 – Montagem retirada do Google.



Disponível em: <<https://images.app.goo.gl/V9PrtnK4BSf5sCYPA>>. Acesso em: 25 de julho de 2023.

Lembro-me de ter conseguido acesso a essa imagem na comunidade do Facebook, o grupo queer League of Divas. A imagem é uma montagem que altera o cartaz de uma cena do programa de televisão infanto-juvenil ICarly (Dan Schneider, 2007). Dentre vários relatos de abusos, agressões, e casos de homo e transfobia compartilhados pelos membros, surgiam imagens jocosas como esta e, por vezes, o grupo perdia seu sentido de comunidade focada em jogos, tornando-se um espaço de acolhimento de sujeitos marginalizados.

Não pretendo minimizar as qualidades positivas de um grupo como League of Divas, porém penso ser necessário problematizar as imagens que circulam dentro dos distintos “ambientes seguros” e fechados da internet. Ainda que não originada neste grupo, a ‘heterofobia’ tornou-se pauta de discussão entre os membros da comunidade League of Divas e o conteúdo dessa discussão acabou ‘vazando’ para outros grupos, o que polarizou duas das maiores comunidades brasileiras de League of Legends no Facebook, os grupos League of Divas (LoD) e Ilha da Macacada (IdM).

A discussão foi abrandada pelo tempo, mas contou com ameaças às moderadoras do grupo League of Divas. Muitas delas “ficaram em off”, isto é, desativaram redes sociais, mensagens diretas e pararam de jogar. Não houve mobilização por parte da administração da rede social nem do jogo, o que ressalta a distância das comunidades digitais de seus objetos de interesse.

O grupo Ilha da Macacada era problemático dado o comportamento de seus membros dentro e fora do jogo, nas redes sociais. Tornando-se um time oficial em 2016, estava se assumindo no servidor brasileiro o comportamento tóxico que o grupo professava. Já não posso afirmar sobre como está atualmente, pois me afastei das comunidades justo pela toxicidade que, agora, faz *parte* da natureza do jogo.

Sempre me questioneei sobre os limites da discriminação que existe na internet. Se as comunidades digitais nos possibilita editar e moderar os espaços e as redes sociais pelo nosso próprio desejo, de que forma são manifestas as violências e discriminações no âmbito digital? O que impulsionou este específico embate identitário dos grupos do Facebook Lod e IdM foi o ‘vazamento’ dos memes que eram divulgados nos ambientes virtuais.

Através dos memes, os grupos compreendiam opiniões, jargões e estilos do outro grupo, e isso fomentava a disparidade entre os grupos, o que por sua vez impulsionou a criação de novos memes, mais específicos, mais violentos. Os memes assumiram num certo ponto um discurso discriminatório, e isso é observável em todas as redes sociais. De Abreu assunta que

Estas ações discriminatórias são reflexos da realidade de nossas sociedades e as manifestações de natureza pouco amistosas são o resultado dos discursos

discriminatórios por parte de indivíduos que temem ou desconhecem as diferenças como produtos culturais e, “estar” em uma rede social parece não ser um limite para que certas pessoas exponham seus preconceitos direcionados a determinadas categorias sociais. (De Abreu, 2014a, p. 192, tradução nossa)

Apesar de não ter acesso aos memes compartilhados no grupo Ilha da Macacada por nunca ter participado do grupo, a discussão entre as comunidades foi feita com capturas de tela que mostravam memes e comentários transpostos de um grupo para outro. No entanto consigo, numa rápida pesquisa no Google, encontrar imagens que correspondem ao ‘humor’ que era parte do grupo Ilha da Macacada.

Os memes eram produzidos pelos membros ou coletados de repositórios online de memes. Existem diversas plataformas que auxiliam na edição de imagens para fazer memes, mas os textos são escritos e modificados muitas vezes utilizando imagens prontas, como na figura abaixo.

Figura 2 – Meme retirado do site Memedroid.



Disponível em: <<https://pt.memedroid.com/memes/detail/3931861/LGBT-e-Trans-sao-escoria-da-humanidade>>
.Acesso em: 9 de julho de 2023.

Estas imagens podem ser encontrados no repositório de memes Memedroid⁵, com intuito de serem avaliados ainda no repositório para serem mais exibidos para quem frequenta o site. Quanto melhor a avaliação, maior a chance de que sejam compartilhados para outros sites como redes sociais.

Imagens como esta são compartilhados como uma forma de ataque à comunidade queer, uma zombaria contra supostas ideologias ditas 'impostas' pela comunidade queer, como por exemplo o uso obrigatório de pronomes referido na imagem. Portanto, o objetivo do meme é resumir toda uma comunidade cujas demandas tornam-se violentas (como uma arma contra a nuca).

Na figura 2 pretende-se discorrer sobre um discurso através do tempo, em específico, o discurso da comunidade queer com o intuito de mostrar que o discurso agrava-se com o passar dos anos, como se as reivindicações da comunidade transformaram de um pedido de respeito à uma ameaça armada para coibir uma pessoa não-queer (a figura em preto) a levar crianças em shows de drag.

A legenda “LGBT e Trans são escória da humanidade”, logo acima, não é compartilhada junto da imagem, ou seja, por mais que a imagem possa ser compartilhada como uma crítica ou opinião alarmista, é perceptível que a intenção do criador (ou, ao menos, de quem publicou a imagem *neste* repositório) é outra. Isso significa que o meme ao ser compartilhado é descontextualizado da opinião criadora. Transpõe-se o sentido da imagem de um discurso de ódio para um meme de zombaria.

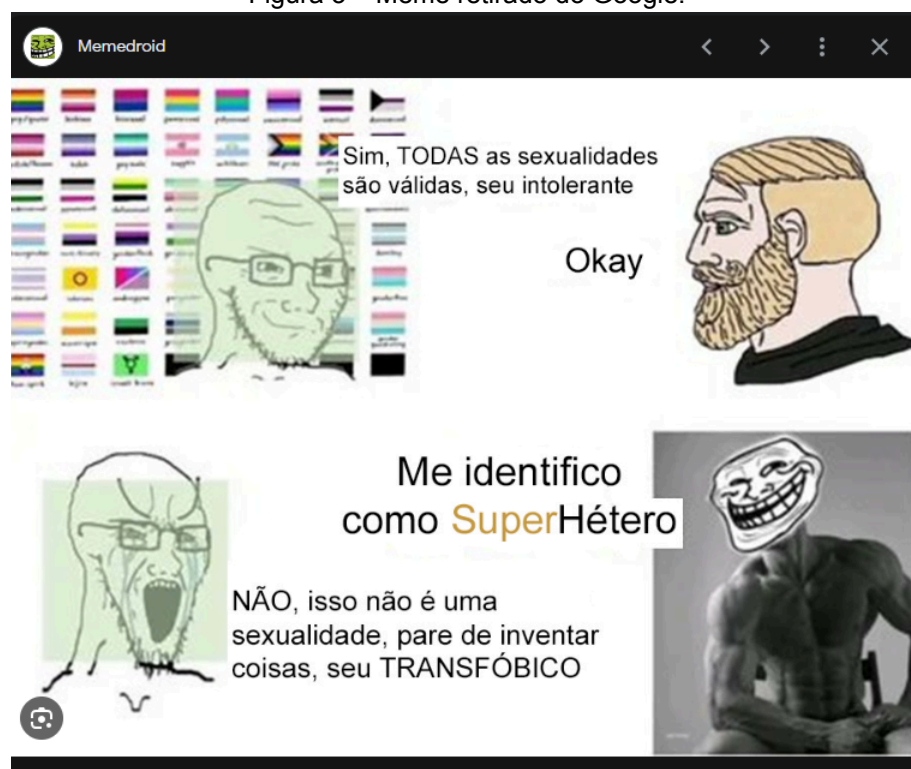
Abaixo do meme é possível identificar um contador de votos, contando com 265 votos e 84% de aprovação. Não se pode afirmar quantas vezes o meme foi exportado para outro site ou rede social, mas é possível identificar que, diante de uma votação no próprio site, o meme recebeu aprovação de uma grande maioria daqueles que interagiram com ele, que por sua vez significa que a maior parte daqueles que viram a imagem concordam com seu título e conteúdo.

A figura 2 reforça a ideia de que a cultura da internet pode ultrapassar a si mesma, derramando-se no mundo real, pois os memes acompanham, são feitos para dissuadir ou convencer diferentes grupos a diferentes ideias – para além de

⁵ Disponível em: <https://pt.memedroid.com/>

influenciar, as imagens determinam mesmo o que e de que forma determinados assuntos nos alcançam (Martins, 2010).

Figura 3 – Meme retirado do Google.



Disponível em : <<https://pt.memedroid.com/memes/detail/3270134/Isso-mesmo-vada>> Acesso em: 9 de julho de 2023.

Este outro exemplo (Figura 3) faz uso do que é conhecido como *rage faces*, ou rostos irritados (Luiz, 2012 apud Candido e Gomes, 2018, p. 1296). Esta forma de meme, como aponta o autor, inicia sua evolução em 2007, saindo de uma configuração simples à uma auto-referencial, que contamina outros formatos de manifestação online, e até mesmo quadrinhos impressos (idem, p. 104).

O autor define estas *rage faces* atuam não como personagens, mas como “representações gráficas de emoções e estados de espírito, podendo uma mesma personagem ser representada por visuais completamente diferentes a cada quadro e, ainda assim, manter sua individualidade” (idem, p. 105).

Luiz (2012 apud Candido e Gomes, 2018) ressalta também o fato que as *rage faces* personificam estereótipos que precisam ser compreendidos *a priori*. Apesar de terem caído em desuso no *mainstream*, as *rage faces* ou sua configuração, as *rage comics* ainda são amplamente utilizadas nos fóruns online de onde se originaram. Acredito que a manutenção do uso das *rage comics* nestes

fóruns simboliza a cristalização da cultura normativa que ocorre nestes espaços fechados. Novas formas de memes circulam por toda a internet, mas mesmo estes memes novos são recusados por usuários destes fóruns.

Memes acabam fazendo e tornando-se memes de e sobre novos memes, tornam-se metalinguagem nas comunidades da internet. E estas simples imagens estáticas são suficientes para transmitir um ideal mesmo descontextualizado de seu conteúdo textual. Os diferentes formatos de memes são indicativos das diferentes identidades digitais dos infindáveis grupos presentes na internet. Sejam esses memes/imagens simples *passes* de pertencimento nas redes sociais, sejam eles/elas feitas como disseminadores de opinião. Martins discorre sobre como as imagens

estão vestidas e revestidas por ideias e pontos de vista coletivos e individuais, por valorações, conceitos e preconceitos, sotaques alheios e muitas vezes estrangeiros [...] são de certa forma, fruto de uma territorialização social e visual [...] Pessoas de uma mesma comunidade ou grupo social podem conviver no mesmo território, com as mesmas referências visuais, as mesmas imagens, mas cada uma as percebe, vive e interpreta a sua maneira, de modo distinto, contribuindo para ampliar a noção de territorialidade visual, seus significados e seus espaços de diversidade. (Martins, 2010, p. 26-7)

Existe, contudo, uma resistência contra novos memes quando são feitos por determinados grupos, o que indica por sua vez embates territorialistas entre as identidades digitais. Isso significa que as fábricas de memes, isto é, as pessoas e grupos que produzem imagens como forma de resistir a novas imagens agem sob a lógica de estar resistindo à identidade que produziu o meme ao qual resiste.

Memes transfóbicos, homofóbicos, racistas e misóginos indicam as opiniões e crenças do grupo que os produz e, através destas imagens, localizam sua comunidade e aparta aquelas que estão em torno, em suas fronteiras, como espelhos do mundo analógico, agindo com a lógica hegemônica para a manutenção de identidades e ideais sócio-políticos-culturais (De Abreu, 2014b, p. 191).

Memes são definidores de identidades pois, tão facilmente remodelados e compartilhados, tornam-se marcadores específicos de um estilo característico dessa ou aquela comunidade, e estão presentes no universo digital em infinitos formatos, sob uma película humorística que constantemente solicita a interação daquele que a vê. É a partir desta interação que mais imagens similares aparecem por determinação dos algoritmos das redes sociais.

Este complexo sistema de narrativas, discursos e valores atravessam as estratégias para construir e manter a identidade *online* que é elaborada com o objetivo de atrair o olhar do “outro” e da “outra”, para que possam intervir, comentar, sugerir, rechaçar ou simplesmente observar, porém, em todos os casos é necessário sua cumplicidade, pois para que as táticas adotadas na elaboração da identidade tenham êxito devem despertar interesse. Como resultado, a identidade digital é um constructo social totalmente mediado, ajustável, negociável, o qual não pode existir de maneira isolada. (De Abreu, 2014, p. 60, tradução nossa)

Como observado por De Souza (2013), e sob o esquema de Castelfranchi (2001, apud De Souza, 2013), a própria natureza dos memes nos convoca a replicá-lo numa dinâmica do “curtir” e “compartilhar” (De Souza, 2013, p. 128). Estamos expostos constante, senão compulsoriamente, a imagens e memes, o que constitui aquilo que Martins e Tourinho (2008) chamam de hipervisualização de imagens.

Este consumo compulsório coloca-nos num lugar de automatismo diante das imagens, e nosso interesse por consumi-las torna-se mais que compulsório, mas irrefletido. Deixamos de interpretar uma imagem para compartilhá-la sem termos compreendido o seu conteúdo. Para Martins (2006), a interpretação

se constitui como prática social que mobiliza a memória do ver, aciona e entrecruza sentidos da memória social construída pelo sujeito. Influenciadas pelo imaginário do lugar social as interpretações configuram processos de construção de sentidos e significados. (Martins, 2006, p. 73)

Enquanto dentro de uma comunidade acolhedora que restringe o compartilhamento de imagens que fogem à concepção original do grupo, é possível que consumimos aquele conteúdo de forma acrítica, e dificilmente escaparemos da lógica vigente que resume a existência daquele grupo.

Por exemplo, num grupo heteronormativo como a Ilha da Macacada, não se deve compartilhar imagens de origem ou com conteúdo queer, nem que desafiem ou questionem a heteronormatividade. A lógica vigente não deve ser questionada, correndo risco de banimento do grupo, respostas violentas ou até mesmo *doxxing*⁶.

Logo, estamos confinados a este nexos acrítico onde a manutenção de uma identidade se dá pela restrição de conteúdos de forma a resistir à invasão de outras subjetividades, mesmo que em algum momento estas sejam convergentes – embora

⁶ O termo inglês faz jus à prática de vaziar informações pessoais como nomes, endereços, CPFs, IPs e e-mails de um alvo na internet, com objetivo de prejudicar uma pessoa ou grupo.

ambas comunidades sejam de jogadores, outras manifestações de identidade são suficientes para diferenciar e separar as comunidades.

Esta lógica pode explicar a razão por trás dos memes serem exímios recrutadores para as diferentes comunidades existentes no espaço digital. Se a internet se mostra tão plural, logo a manutenção de uma comunidade deve vir de um esforço constante que permite que as identidades ali presentes sejam também produtoras de conteúdo, uma forma de possibilitar aos sujeitos de se afirmarem naquele espaço digital, e isso ocorre com a recepção e processamento deste conteúdo – através de comentários, curtidas e compartilhamentos – e os memes são conteúdos fáceis de serem processados por sua natureza de compartilhamento compulsório. Como afirma De Abreu (2014b):

A construção da identidade e das mediações que são estabelecidas nos ambientes digitais não são elaborações simples, envolvem reflexão e tomada de decisões complexas que são retroalimentadas pelas impressões e trocas de repertórios culturais com outras e outros sujeitos *online*. Este processo se dá de forma distinta do entorno analógico, onde a capacidade de autogestão da identidade é limitada. (De Abreu, 2014b, p. 60, tradução nossa)

As concepções ideológicas são naturalizadas dentro destas comunidades fechadas pois apenas imagens selecionadas são socializadas enquanto outras que contradizem a opinião da maioria são ignoradas ou removidas, ainda mais quando são oferecidas as oportunidades de criar, compartilhar e fazer-se visto.

Na internet, as imagens seduzem públicos que podem não estar cientes de seu teor ideológico. Um meme hostil que atrai através do humor, e se instala na consciência de quem o vê, e que ativa o algoritmo que aumenta conteúdos semelhantes. Desta forma, determinadas imagens e opiniões são dessensibilizadas, são internalizadas sem crítica, sem interpretação.

Como foi abordado anteriormente, as imagens precisam ser interpretadas, segundo Martins e Tourinho, pois

[...] o olhar sempre está traspassado por condições e referentes que se superpõem tais como classe, raça, idade, estilo de vida, [sexualidade] e muitas outras. Via olhar, essas relações embebem (contaminam) o espaço da imagem com informações, preconceitos, expectativas e predisposições, transformando-o em espaço de interseção, de interação e diálogos com subjetividades e, por isto mesmo, passível de sugerir e influenciar reposicionamentos sócio-simbólicos e, inclusive, repulsa. (Martins e Tourinho, 2008, p. 31)

Estas identidades digitais são caracterizadas por, mas não são limitadas ao uso de memes. Um interesse em comum é suficiente para reunir diversos desconhecidos sob uma mesma nomenclatura, como as comunidades gamer, que possuem um linguagem de memes própria. As imagens socializadas são indicativos de quais identidades são permitidas e recusadas dentro das distintas comunidades digitais.

O que tentei, até o momento, foi demonstrar que violência e agressividade não são características inerentes da identidade gamer e que as comunidades de jogadores se espelham no mundo real. Defendo a noção de que as diferentes comunidades gamer não estão apartadas dos problemas sociais do mundo real. As comunidades são diversas, não se limitam a um conjunto fechado de características pré-definidas e estereotipadas.

Existem comunidades extremistas (como em qualquer outro setor da sociedade) dentro do espectro daquilo que se chama comunidade gamer, grupos que pretendem definir uma identidade gamer normativa. Promulgar esta imagem para o mundo externo – ao mesmo tempo que se resiste a ele – mostra-se uma estratégia de afirmação de superioridade moral auto-proclamada e um higienismo da identidade gamer.

Estes grupos não devem ser ignorados. Colocar jogos, digitais ou não, como artefatos culturais que carregam ideologias e posicionamentos críticos, que contam histórias inspiradoras que exaltam o jogador de forma a ultrapassar o círculo mágico, é reconhecer o poder dos jogos de incitar emoção, de deslocar opiniões e de coletivizar pessoas. Martins afirma que

O consumo de objetos, jogos e artefatos é representado por ou associado a imagens e, consequentemente, a pulsão para consumir não está apenas vinculada ao produto em si, mas, à sua representação estética, destacando sua dimensão expressiva. Podemos dizer que esses artefatos não valem pelo preço, mas, pelo que representam emocionalmente. Assim, nossas escolhas e experiências visuais falam do mundo em que vivemos, mesmo em sociedades/comunidades mais pobres e em condições econômicas precárias. (Martins, 2010, p. 21)

Os jogadores são consumidores e produtores de imagens que circulam por comunidades digitais. Estas imagens, como os memes, podem agir como *passes* identificatórios, de forma a esvaziar o conteúdo da imagem e colocá-la como um

crachá que permite a permanência do usuário neste ou aquele ambiente digital, ou como atrativos ideológicos encobertos por uma camada de humor.

Em conjunto, estas características delimitam fronteiras identitárias, e estas imagens servem como indicadores destes limites, utilizadas como barreiras que permitem ou inibem a visão, que negam ou reforçam ideologias, ou mesmo atraem e repelem indivíduos que navegam pelo espaço digital.

Portanto, as comunidades gamer são mais propriamente abordadas como um conjunto de identidades com distintas manifestações de subjetividades, que se comunicam por vezes com uma linguagem particular, os memes, para expressarem-se nos espaços digitais que onde pertencem. Os memes são imagens atrativas, com uma película de humor que vela todo um repertório cultural e identitário.

Quando estas imagens são trocadas entre as comunidades, debates e conflitos podem surgir para a validação de comentários, crenças e opiniões compartilhadas nesta troca entre grupos. Através de memes que circulam desenfreadamente, pode-se identificar um grupo pelo conteúdo, pela forma ou opinião que a imagem dissemina.

Esta discussão sobre memes serve para abordar a criação de imagens como delimitadores de comunidades, e, a partir disso, pensar sobre as imagens que fabrico em meu fazer artístico. Como dito anteriormente, meu projeto de gamearte *Torre* trabalha emoções, e compreender a socialização de imagens sob as lentes da Cultura Visual permite compreender como imagens, memes, interpelam o subjetivo.

Vale ressaltar que a discussão sobre violência é retomada noutro momento, onde a escrita poética mais íntima se mistura com a acadêmica para abordar o trabalho artístico. Desta forma, estabeleço uma discussão sobre memes e imagens, discursos e como estes fatores me possibilitaram abordar assuntos sensíveis como automutilação e ideação suicida, assuntos chave em *Torre*.

1.3. Ato como representação: Jogar

O jogo e o ato de jogar existe nas sociedades desde as mais arcaicas, mesmo pré-históricas até as contemporâneas, digitais. As motivações para se iniciar

ou entrar em um jogo são tão variadas que se torna impossível abordá-las, mas é possível resumir as motivações em relação a diferentes tipos de jogos. Ainda assim, pensar o ato de jogar é um indicativo das relações construídas entre jogo e jogador mesmo quando pensamos sobre uma única cultura *de* jogo, sobre o mesmo jogo.

Portanto, pretendo elaborar sobre o ato de jogar pensando algumas entre as diversas lógicas pelas quais jogos são como são e a razão que jogadores se atraem pelos jogos. Para tal, abordarei formas de *jogar* baseado em minhas próprias experiências, trazendo exemplos da comunidade gamer para elucidar a argumentação. Em seguida, revisarei modos de jogar a partir dos seguintes exemplos: Mu (Webzen, 2001), Minecraft (Mojang, 2011) e Vintage Story (Anego Studios, 2016)

Consigo elaborar uma temporalidade referenciada em jogos que separam infância, adolescência e início da vida adulta. Com cada um destes momentos etários consigo estabelecer relações de minha vida pessoal e profissional, o que faz sentido pois sempre me inspirei e referenciei jogos em meu fazer artístico. Os jogos digitais fazem parte da minha formação e me vejo indissociável das referências que me apresentaram através dos anos.

Não quero deixar de lado a ideia de que, como qualquer outro fator cultural e social, os jogos digitais são artefatos, são coisas-aí que circulam entre os humanos, com formatos simples e complexos, e que minha visão se atenta muito mais sobre o conteúdo do que sobre a forma de tais coisas. Pensando o jogo como um artefato cultural, De Paula (2009) afirma que os jogos carregam consigo um potencial de pensar criticamente as representações e ideologias que eles carregam. Ao relacionar os jogos com educação, afirma que

Apesar de acreditarmos que, assim como outras mídias, o videogame carrega consigo ideologias e pensamentos de quem e onde foi produzido, seria demais dizer que estas ideologias seriam “absorvidas” por seus praticantes, de forma direta e simples. Este tipo de pensamento, inclusive, coloca o jogador em um papel passivo frente à atividade que está a exercer, não sendo levadas em conta suas reflexões e ações dentro dos diferentes jogos. (De Paula, 2009, p. 211)

Diante do jogo, primeiramente, o jogador está a jogar, é um ato ativo. A passividade diante do jogo se finda na ação de jogar. O conteúdo está continuamente sendo processado pelas sensações: pelo tato, pela visão e audição.

Mas os jogos também ativam outras funções cognitivas como a compreensão, a lógica, a interpretação e a imaginação e, a depender do jogo, a responsabilidade, a empatia, ou mesmo o medo e a ansiedade. Estas ativações compõem, dentre vários outros fatores, os prazeres de se submeter ao ato de jogar (De Paula, 2009).

É essencial questionar de que forma transcorrem afetos entre jogador e jogo para entender as razões pelas quais os jogadores se submetem ou desejam pertencer a determinadas comunidades digitais, e o prazer do jogo é um ponto de partida que se conecta com o trabalho artístico.

A sujeição a essas comunidades advém desse desejo de pertencimento, que sempre me foi estranho. Torna-se ainda mais complexo quando se pensa na toxicidade que existe e é naturalizada nos espaços digitais que circundam os jogos. Existe algo muito humano no defender de seu próprio espaço, de fazer-se visto, ouvido e pertencido, e mantenho-me nas bordas deste desejo, tentando, de longe, compreender de onde brota este desejo, e como ele se desenrola nas situações dos mundos real e digital.

Refletindo sobre, percebo que estive ali, sempre pelas bordas e cantos. Foi no meu TCC, apresentado em 2021, que percebi esta minha relação com os cantos e quinas, a partir da Poética do Espaço de Bachelard (1978):

Inicialmente, o canto é um refúgio que nos assegura um primeiro valor de ser: a imobilidade. Ele é a certeza local, o local próximo da minha imobilidade. O canto é uma espécie de meia-caixa, metade paredes, metade portas [...] A consciência do ser em paz no seu canto propaga, ousamos dizer, uma imobilidade. A imobilidade irradia-se. Um aposento imaginário se constrói em torno do nosso corpo que se acredita bem escondido quando nos refugiamos num canto. As sombras logo são paredes, um móvel é uma barreira, uma tapeçaria é um teto. (Bachelard, 1978, p. 287)

Perceber-me nos cantos me possibilitou reavaliar a forma que eu tratava nos ambientes em que estava, faz sentido não me sentir pertencido quando se está nos cantos, pois os cantos são da ordem do encolher-se, “encolher-se no seu canto” (Bachelard, 1978, p. 257). Os cantos são para nos escondermos, são lugares de

confabular conosco mesmos, é, para a imaginação, uma solidão, ou seja, o germe de um aposento, o germe de uma casa [...] o canto “vivido” recusa a vida, restringe a vida, esconde a vida. O canto é, então, uma negação do Universo. No canto, não se fala a si mesmo. Se nos recordamos das horas do canto, recordamos o silêncio, um silêncio de pensamentos. (Bachelard, 1987, p. 286)

Pensar nos jogos e no ato de jogar é pensar no tempo dos cantos, nos dias e horas que passei nos limiares, evitando os centros, os meios, as pessoas e suas opiniões, suas impressões que me fazem fechar em mim mesmo, quebrar a estase silenciosa de se estar nos cantos. Enquanto ser de carne, permanecia quieto nos cantos. Nos jogos online multijogador, ficava atrás dos muros, no meio dos matos, incontactável. Mas e nos jogos de um jogador?

Diferentes relações são construídas com diferentes tipos de jogos. Assumimos posturas diferentes dependendo de como escolhemos jogar um jogo, ou ainda qual personagem escolhemos jogar. Estas relações são construídas a depender de alguns fatores como imersão e identificação, e estes dependem de diversos outros fatores cognitivos, psicológicos e emocionais. Os jogos são produzidos seguindo a lógica de manter o jogador imerso, engajado no ato de jogar.

As emoções dos jogadores são compreendidas como moeda de troca – as empresas produzem jogos que ativarão fortes emoções e, em troca, recebem a fidelidade dos jogadores. Isso significa consumir o material que aquela empresa irá lançar, mesmo que a franquia esteja repetitiva, sem muitas inovações. Este fato é indicativo que, por vezes, a emoção está no fato de adquirir um novo produto, mas, no final, o que importa para a empresa é que o jogo foi vendido. Mas de que outras formas as emoções se manifestam partindo do ato de jogar?

É preciso compreender de que forma a narrativa faz sentido naquele espaço, e como os personagens agem ali quando são outros jogadores ou NPCs. Para entender o espaço, a narrativa e os personagens, o jogador precisa de determinados conhecimentos para fazer sentidos novos. Isso significa que a imersão, um grande assunto nos estudos sobre jogos, é oriundo de uma negociação entre jogo e jogador, mais do que meramente proveniente dos esforços representativos do jogo.

Pensando assim, o jogador precisa, de alguma forma, conseguir interpretar o jogo. Majkowski (2017) aborda o método de apropriação dos jogadores dos sentidos disponibilizados pelos jogos. Utilizando-se do método de Ricoeur (1976 apud Majkowski, 2017, p. 6) de interpretação textual, Majkowski atualiza os sentidos para os jogos digitais:

Em jogos digitais, o procedimento descrito de verificar um palpite interpretativo pode ser ligado à narrativa que se desenrola enquanto o jogador progride. A narrativa é geralmente apresentada de forma linear, mesmo que a história tenha muitas variantes, e é representada através de informações cinemáticas ou textuais (Majkowski, 2017, p. 7, tradução nossa)

O autor afirma que o jogador deve usar um repertório construído a priori sobre jogos para interpretar um jogo novo, e a validação ocorre quando um palpite interpretativo – se aquilo é de fato, aquilo, ou se isso realmente faz isso – está correto. Portanto, afirma Majkowski, entender um jogo não se mostra diferente de entender outro artefato cultural/midiático num nível puramente interpretativo.

No entanto, os jogos apresentam resistências diferentes. Os obstáculos de um jogo, sejam eles elementos do espaço, sejam eles inimigos, devem ser compreendidos durante o ato de jogar pois dependem da percepção e dexteridade do jogador (idem).

Em sequência, o autor afirma que a validação se torna apropriação a partir do momento em que o jogador compreende formas melhores de jogar, isto é, compreendendo que seus palpites estão sucessivamente corretos, o jogador encontra meios de melhorar seus palpites e assimilá-los no seu estilo de jogar:

O jogador não precisa esperar até o fim para saber se entendeu o jogo corretamente, já que ele entrega constantemente maneiras de validar a habilidade interpretativa do jogador. De um ponto de vista hermenêutico, um videogame pode ser visto como uma máquina de entregar reconhecimento e recompensas para competências interpretativas. (Majkowski, 2017, p. 10, tradução nossa)

Partindo de outro ponto de vista, o autor aborda a intencionalidade autoral, uma prática de observação de condutas durante o ato de jogar subjetiva a cada indivíduo. Se o jogo não fornecer esclarecimentos suficientes para situar o jogador na narrativa, cabe a este último prover este entendimento, num equilíbrio entre o idiossincrático e o intersubjetivo (idem, p. 11). Em oposição a Arjoranta (2015, apud Majkowski, 2017), no que o autor diz que

para jogar, o jogador deve agir, fazer escolhas, e ver que tipo de consequências essas escolhas têm, enquanto o jogo avalia essas escolhas [...] Nem todos os jogos acatam [esse sistema] igualmente, mas de novo, jogos ludonarrativos possuem moldes necessários para fazer questionamentos éticos e existenciais significantes (Arjoranta, 2015, p. 61 apud Majkowski, 2017, p. 11, tradução nossa)

Majkowski afirma que, ao focar-se na validação, isto é, em seguir os protocolos pretendidos pelo próprio jogo, o jogador tende a focar em suas ações e

na sua própria capacidade interpretativa “mais do que criar uma possibilidade para interação significativa” (Majkowski, 2017, p. 12) com o jogo.

Contribuindo com essa noção, Leino (2012) sugere que

‘jogar não tão bem’ é igualmente necessário para facilitar análises autênticas e empáticas do tonteante e sem forma artefato jogável enquanto existente. A condição do jogar não pode ser compreendida sem explorar seu outro lado, o lado em que o jogar pode conceber como desagradável e o criador como defeituoso. Em outras palavras, para uma análise autêntica, morrer e ficar preso em loops de morte são necessários para ganhar ou completar um jogo. (Leino, 2012, s.p.)

O autor defende a ideia de que para pesquisar jogos, o pesquisador deve tornar-se jogador. Reconhecendo seu próprio ato de jogar como hedonístico e, nesta experiência, ficando preso num loop de morte⁷, o autor desenvolve sobre o ato de jogar em jogos de apenas um jogador (single-player). Aproximando a materialidade e o processo de forma a desassociar as práticas de estudos lúdicos e pesquisas em game design para entender de que forma jogos digitais de um jogador podem ser interpretados, o autor afirma que a correlação entre materialidade e processo é observável nas regras em jogos de um jogador:

O fenômeno de um jogo de computador de um jogador enquanto jogado, no entanto, não se desfaz como consequência da alteração da paisagem psicológica do jogador: os aspectos dos jogos de computador existem independentes dos pensamentos, motivações e intenções do jogador [...] tanto o processo quanto a materialidade estão situados nos dados (Leino, 2012, s.p., tradução nossa)

A materialidade aparece, para o autor, como “pixels na tela, registros de alocação de memória, flutuações de correntes na placa-mãe, quarks, cabos, etc , qualquer que seja o nível de abstração preferido” (idem) enquanto o processo é o ato de jogar em si, que é iniciado, findado e está delimitado pelas regras, pela manutenção do círculo mágico do jogo.

Para o autor, esta relação entre a matéria e o ato delimitam a condição do jogar (*gameplay condition*), no sentido que os jogos resistem às vontades do jogador como forma de desenvolverem-se. Se o jogo não resiste ao jogador, não há interesse em desbravá-lo e compreender aquele espaço e narrativa. Enquanto jogador, o sujeito deve desejar compreender o jogo, subjugado à dualidade de

⁷ Um loop de morte significa ficar preso em um momento inescapável em que o personagem morre repetidamente. No exemplo de Leino (2012), seu jogo foi salvo logo antes de seu personagem morrer envenenado. Isso quer dizer que, ao morrer, ele retornava a este último jogo salvo já envenenado, e sua única opção era morrer de novo.

liberdade e responsabilidade: “o jogo dá a ele [jogador] a liberdade de escolher enquanto simultaneamente faz dele responsável por esta liberdade ao resistir seu projeto de jogar” (idem).

A resistência oferecida pelo jogo é justamente o que proporciona aos jogadores a sensação conhecida como agenciamento. Para entender o engajamento, preciso definir primeiro a imersão. Pensando na primazia narrativa, Murray (2003) define imersão como a

experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado [...] “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água [...] a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos neste lugar novo, e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele (Murray, 2003, p. 102).

Entre as diversas formas narrativas de constituir um ambiente digital imersivo, a autora descreve o agenciamento do jogador, a liberdade resistida pelo jogo para Leino (2012). A autora descreve o agenciamento como elemento crucial da autopercepção do jogador, algo como uma sensação que assenta o desejo de se estar jogando ao percebemo-nos presentes e impactantes no ambiente digital do jogo.

Se nossas ações são compreendidas neste universo, possuem repercussões, e podemos portanto mediar e pesar nossas ações, pensamo-nos presentes naquele ambiente, está em vigor o que a autora reconhece como agência. O agenciamento é portanto, neste sentido, “prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma [...] comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos” (idem, p. 129).

Nos jogos de um jogador existe uma tendência de protagonismo, de colocar o jogador como o centro da existência do jogo e reconhecer toda ação que sua criatividade dispor-se a pretender. Artifícios narrativos e procedurais são implementados de forma diferente para limitar, dentro do ideal de imersividade, tais ações do jogador.

Por exemplo, se pretendo entrar numa porta e descubro que ela está trancada, o jogo pode responder de diferentes formas. Posso, então, precisar de

uma chave ou da permissão de um NPC para entrar, e isso se desenrola de acordo com o processo narrativo. No entanto, ao descobrir que existe uma barreira invisível impenetrável, esta solução procedural – referente às mecânicas propostas pelo jogo – foi implementada de forma imersiva se esta barreira fizer sentido no universo do jogo.

Porém se ao me aproximar da porta, nenhuma opção for dada, há ruído entre minha intenção enquanto jogador e o processo do jogo: houve resistência diante de uma liberdade do jogador, no entanto, esta resistência não faz sentido nem na narrativa do jogo nem no processo, pois uma porta posta indica um caminho. Há portanto quebra da imersão, que coloca o prazer da agência em cheque.

Para pensar de forma mais ampla, preciso olhar para o modo que os jogos são produzidos além de como são jogados. Isso pois o desenvolvimento de um jogo se dá através de anos, e a compreensão da proposta do jogo é fundamental para que os jogadores pensem, ainda que de forma imperceptível, quais abordagens terão a partir de seus repertórios referenciais de modo de jogar.

Existem grandes empresas de renome, que asseguraram por décadas o monopólio da produção de jogos, denominadas *triple-A*, ou *AAA*⁸. São essas as detentoras de mobilizações milionárias com destino a criação dos principais títulos de jogos e propagandas. Em oposição, existem pequenas companhias independentes de desenvolvimento de jogos, denominadas *indie* que possuem outras propostas de captação de verba e público, além de processos de criação mais abertos e diversificados.

Nos atentarmos às desenvolvedoras indie se torna crucial, primeiramente pela proximidade que estas criam com seu público jogador no momento de criação. Tornou-se comum o lançamento de jogos *pre-alpha*, *early access*, *early dev*, entre outras nomenclaturas que designam um jogo que ainda não foi plenamente desenvolvido, sendo alterado, balanceado, modificado por seus criadores que, contudo, foi liberado ao público nesta fase prematura.

⁸ Este acrônimo não significa nada em particular, apenas designa uma forma de classificar os jogos mesmo antes de sua produção em decurso dos investimentos monetários de seu desenvolvimento e divulgação

Este artifício se dá pela necessidade de financiamento destas pequenas desenvolvedoras independentes para custear a criação de seus jogos e a manutenção do nome da empresa e seus trabalhadores. É uma forma, também, de garantir uma experiência melhor construída para seus jogadores, visto que, neste contato mais íntimo e personalizado, criadores e jogadores debatem sobre o estado do projeto.

No momento de criação, os desenvolvedores modificam o jogo a partir do entendimento de seu público da própria experiência no momento do jogar. Não apenas uma forma de aperfeiçoar o jogo numa identificação mais específica e veloz de erros de código, impossibilidades ilógicas ou ciclos fechados que conturbam a experiência do jogar, mas também uma oportunidade de continuamente aproveitar o imaginário coletivo, que proficuamente se aproveita do objetivo do jogo, sua temática, seu mundo específico, num circuito aberto que acata as ideias dos jogadores e desenvolvedores numa troca íntima de experiências e saberes, uma forma de dotar o jogo em questão com uma potência unicamente plural.

Logo o desenvolvimento dos jogos pode apontar mutuamente para as expectativas dos jogadores sobre o jogo e a intencionalidade das empresas com aquele artefato – os discursos que são construídos nos jogos e pelos jogadores. Para elaborar sobre esta relação mútua, trago exemplos de jogos os quais percebo ter jogado de uma forma *minha*. Penso, através dos exemplos, quais são esses outros estilos de jogar.

1.3.1. Mu

Antes de Minecraft (Mojang, 2011), existiu, para mim, Mu Online (Webzen, 2001). Se pude de fato valorizar a liberdade expressiva e exploratória de Minecraft, foi por antes ter sentido uma certa claustrofobia de um MMORPG – Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, ou Jogo de Interpretação de Personagens Online para Multijogadores em Massa.

Existe uma fórmula básica para este tipo de jogo, que é a de personalizar, ou na verdade escolher um dentre vários personagens para combater inimigos (monstros, plantas mutantes, ladrões, deuses, entre diversos outros que conformem a fantasia do jogo) e ficar mais forte, este último representado pelo ganho de

experiência e níveis, subida de classes que possibilitam o uso de novos poderes, magias e armas, ou mesmo armaduras, escudos e asas, e até descobrimento de regiões ou da *lore* – a história do jogo em questão.

Mu, apresentado a mim pelo meu irmão em meados de 2005, tornou-se uma experiência interessante. Após me ensinar o básico, meu irmão me deixou jogando sozinho, e jogando eu fiquei. Na época, ainda com seis anos, comecei, por necessidade, a aprender inglês, já que uma versão em português do jogo não iria sair por pelo menos uma década. Lentamente, com ajuda de tutoriais textuais e vídeos em diferentes sites (também em inglês), fui desbravando o mundo de Mu. As mecânicas simples me permitiram desenvolver minha personagem de classe Fairy Elf – Elfa Fada.

As classes na época eram bastante limitadas quando comparadas às atuais. Apenas 4 das 14 estavam disponíveis em 2005⁹, porém acompanhei o jogo por tempo suficiente para ver até a sexta classe lançada, anos depois. Os personagens compreendiam estilos de jogo diferentes e ‘subiam de classe’ mantendo estes estilos diferentes, com pequenas variações na aparência dos personagens¹⁰.

Diferente do que se espera em determinados tipos de jogo atualmente, Mu não possuía um sistema de customização de personagens, isto é, a aparência dos personagens estava dada, suas armaduras e principalmente, as asas dos personagens se tornaram marcadores sociais dentro do jogo. Sendo, até então, a única personagem com características femininas, as Fairy Elfs eram tratadas de forma diferente pelos jogadores.

Para melhor me explicar sobre o jogo, meu irmão me mostrou vídeos promocionais que exibiam a evolução dos personagens, desde pequenas criaturinhas seminuas até poderosas entidades aladas, repletas de brilhos, faíscas e poderes. De cara, me interessei pela classe das fadas em decorrência de suas imensas e belas asas de borboleta, em oposição às asas de morcego, raios, fogo e elementos pontiagudos e agressivos das asas de outras classes.

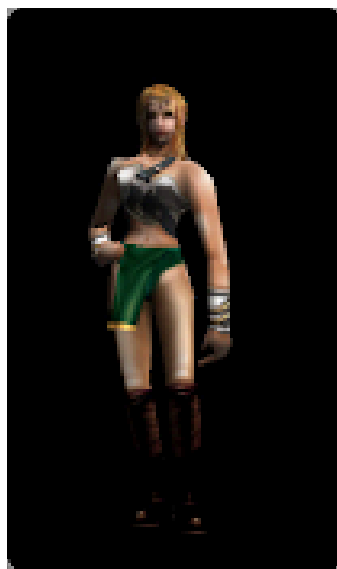
⁹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mu_Online>. Acesso em: 13 de julho de 2023

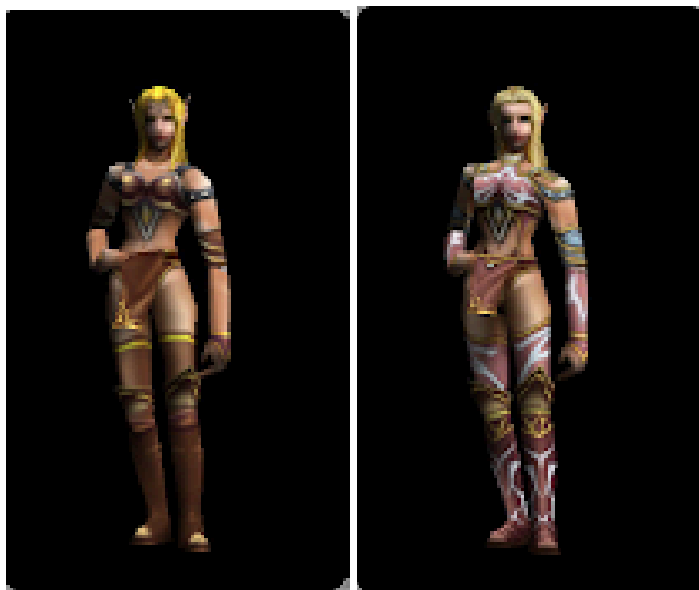
¹⁰ Disponível em: <<https://muonline.fandom.com/wiki/Characters>>. Acesso em: 13 de julho de 2023.

Tornara-se meu objetivo principal adquirir aquelas asas, explorar os diferentes poderes e me armar com os arcos brilhantes, com formato de coração, todos pertencentes à classe das elfas. Entrar no jogo com expectativas altas foi o que me proporcionou grandes emoções a cada objetivo cumprido. Evoluir minha personagem, aprender novos poderes, sentir-me cada vez mais forte compensa cada hora de *grinding*.

O termo *grinding* é utilizado, geralmente, para jogos do estilo MMORPG, para designar o esforço por parte dos jogadores para evoluir e aprimorar seus personagens. *Grinding* é traduzido como esmerilhamento, da ferramenta esmeril. A comparação é muito válida, visto que um esmeril *desgasta* o objeto que entra em contato com ele a partir de uma moção rotacional, repetitiva. Portanto, o *grinding* é caracterizado como um esforço repetitivo e desgastante, dado nos MMORPGs através da caça e extermínio de inimigos de forma repetitiva, sempre buscando inimigos mais fortes para adquirir mais experiência de forma mais veloz.

Figura 4 – Evolução da classe Fairy Elf. Em ordem: Fairy Elf, Muse Elf e High Elf





Disponível em: <https://wiki.mu-avalon.lt/index.php/Fairy_Elf>. Acesso em: 13 de julho de 2023.

Figura 5 – Uma Muse Elf, com as Asas do Espírito



Disponível em:
<<http://muonlinespace.blogspot.com/2016/11/skins-de-sets-para-muse-elf.html>>. Acesso em: 13 de julho de 2023.

Figura 6 – Uma High Elf com Asas da Ilusão



Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/N2Y8dBkmDKA/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 14 de julho de 2023.

Diferentes versões de Mu estão disponíveis pela Internet, diferentes servidores com diferentes modos de apreciar o jogo. Estes servidores começaram a aparecer por diversos fatores como servidores ‘piratas’, e estes forneciam, além de traduções em outras línguas que não inglês, formas mais fáceis de evoluir os personagens e adquirir itens mais valiosos. Com o tempo, optei por frequentar estes servidores piratas por não gostar da repetição intensa exigida pelo servidor oficial para evoluir nem do difícil sistema de recompensas – era impossível adquirir itens fortes pois os servidores eram lotados, os monstros dourados¹¹ eram demasiado raros, e o sistema PvP estava sempre ativado.

Dentre os diversos sistemas de Mu, como o próprio sistema de classes, ou o sistema de comércio e o sistema de arena, existia o sistema PvP. As principais cidades do jogo, como Florencia e Noria, possuíam um limite de área segura, representado pelos centros dessas cidades, e as áreas hostis, fora dos muros. As áreas hostis eram ocupadas por monstros que beiravam os muros das cidades até os cantos mais distantes do mapa. No entanto, as maiores ameaças eram os outros jogadores. Embora o sistema PvP existisse desde o lançamento do jogo, tornou-se

¹¹ Existem versões douradas (golden) de diversos monstros de Mu. Sendo raros e aparecendo sempre em lugares aleatórios, o próprio servidor lançava mensagens de alerta para avisar que a versão dourada de tal monstro iria aparecer em tal lugar, dentro de tantos minutos. Os jogadores iam em massa até determinado local para abater o monstro dourado, e quem quer que desse o último golpe ficaria com todo o *loot*, ou tesouro.

uma prática das comunidades o que é conhecido, mesmo fora dos jogos, como *gatekeeping*.

Gatekeeping, ou vigília de portão, se dá de forma literal em Mu. O sentido de gatekeeping é manter uma pessoa ou grupo de pessoas distanciado de um objetivo, e esta ação se manifesta física, psicológica e emocionalmente. No jogo Mu, jogadores mais experientes ficavam, literalmente, nas pontes que interseccionam a área segura e a área hostil.

Para avançar no jogo, para explorar outras cidades e áreas do jogo é preciso abater monstros e ganhar experiência, para, enfim, subir de nível e ganhar acesso a estes novos mapas. Mas a prática do gatekeeping impossibilitava este desenvolvimento, já que os jogadores mais fortes aproveitavam do sistema PvP – Player versus Player (jogador versus jogador) para abater jogadores menos experientes pelo puro prazer de impedi-los de jogar.

A resposta tardia dos servidores oficiais – que foi de criar novos servidores sem o sistema PvP – pode ser o que ocasionou a criação de servidores piratas que ofertavam a escolha de entrar no jogo com ou sem esse sistema. A pirataria nos jogos se dá, muitas vezes, por um desejo de controle por parte dos jogadores, e isso acontece, também, através da manutenção do jogo como acessível a diferentes formas de jogar e diferentes tipos de jogadores – aqueles que não possuem tempo para o grinding ou novatos, amadores e profissionais, até os jogadores *hardcore*, que são aqueles que despendem muito tempo, esforço e até dinheiro para se tornarem os melhores jogadores, ou os com maior número de abates, os mais ricos, basicamente, os mais “alguma coisa”.

Quanto aos estilos de jogo em Mu, dentre tantos, existem aqueles que como eu procurei facilitar de alguma forma a jogabilidade para concentrar nos objetivos pessoais – seja ser o mais forte ou o mais rico, ou simplesmente adquirir as Asas do Espírito, os estilos diferentes de jogar indicam de alguma forma sobre a subjetividade do jogador. Participar da guilda mais famosa, da mais forte, criar a própria guilda e destacá-la nos rankings nacionais ou internacionais, o ato de jogar destaca diferentes abordagens ao jogo e indica diferentes tipos de jogador. Por qual razão, em Mu, eram formadas guildas que deliberadamente abatiam jogadores novatos? Ou ainda, qual era a lógica por trás das guildas que não buscavam reunir

jogadores fortes, mas sim aqueles que prefeririam usar seu tempo no jogo para interferir na experiência de outros jogadores?

Após meses aprendendo a jogar e evoluindo minha personagem, alcançando meus objetivos, comecei a questionar minha permanência no jogo. Embora tivesse seis anos de idade, eu estava incluído no ranking de melhores jogadores do servidor brasileiro de algum Mu, que já não sei qual, sob a especificidade de usuários de Fairy Elfs. Tanto fez e tanto faz, pois na época e, sinceramente, mesmo hoje em dia, os sistemas de ranqueamento dos jogos online pouco me interessam.

Apesar do grindin e do gatekeeping do sistema PvP, o que mais me desencorajou a permanecer no jogo foram as interações com os outros jogadores. Como afirmei previamente, as Fairy Elfs eram as únicas personagens com características femininas no jogo e, portanto, estavam sujeitas a certos comportamentos por parte dos jogadores.

Lembro-me de por várias vezes ter sido abordado por jogadores que queriam entrar em contato por fora do jogo, via MSN ou telefone, por acreditarem que eu, jogador, era mulher, ou mesmo ser verbalmente agredido e perseguido pois se não era mulher, era “viado” ou “bicha”. Os jogadores seguiam as Fairy Elfs pelas cidades, bosques, tundras congeladas e desertos e utilizavam um emote¹² que se iniciava com um encolhimento do corpo do personagem em antecipação a um pulo comemorativo.

Utilizar este emote rápido e repetidamente cancelava a animação, e fazia com que os personagens repetissem os primeiros quadros de animação. Esta ação tornou-se o *hustle*, sendo incorporada como uma animação oficial. Hustle é chamada nos servidores brasileiros de “créu” e possui uma conotação sexual. Isso significa que as personagens femininas eram perseguidas pelos mapas, e os jogadores pediam informações de contato para conversas mais íntimas, enquanto seus personagens faziam movimentos sexuais próximos dos corpos digitais dos outros jogadores.

¹² Emotes são opções sociais dentro dos jogos. São comandos que ativam animações feitas para expressar algum sentimento dentro do jogo. As opções de emotes são das mais variadas, e podem fazer os personagens caírem aos prantos, pularem de felicidade, apontar para alguma direção, fazer alguma dança, entre outros.

Com meus objetivos alcançados, sem novas atualizações para o jogo, e com constantes avanços confusos e insistentes dos jogadores, decidi por explorar novas opções de jogos. Precisei, por anos, me limitar a jogos de navegador, jogos mais simples que não precisavam ser instalados no maquinário que não aguentou por muito tempo as inovações tecnológicas que seriam lançados nos anos seguintes. Se não jogava os jogos de navegador, jogava no console, um Xbox 360 (Microsoft, 2005-2013) pirateado, no qual conheci diferentes estilos de jogos que, dado o teor desta pesquisa – em jogos digitais para computador – não serão abordados.

1.3.2. Minecraft e Vintage Story

Acredito ter iniciado meu relacionamento com jogos ainda muito novo, primeiro, com jogos de console e, anos mais tarde, com jogos de computador, com destaque para o jogo Minecraft (Mojang, 2011), o qual me proporcionou, pela primeira vez, uma imensa liberdade de criação e de reinado sobre um mundo meu, características de um jogo *sandbox*¹³.

Lançado em sua versão completa em 2011, e com atualizações planejadas até anos por vir, Minecraft foi disponibilizado aos jogadores em 2009, tendo uma versão de vários jogadores (*multiplayer* ou *multijogador*) lançada em 2010, em servidores locais, o que significa que jogadores de todo o planeta poderiam sediar um mundo particular de Minecraft em seus servidores caseiros de internet.

Ressalto este contato com Minecraft, logo em 2010, devido ao rápido crescimento em popularidade deste jogo no Brasil, que me fez abandonar por bastante tempo outros jogos, como os de navegador, que são mais diversos e acessíveis, porém mais simples em aparência, jogabilidade e narrativa. Já nessa época era perceptível um certo desconforto por parte da minha família com meu contato constante com jogos, sejam eles de computador ou console. Meu tempo livre era sempre dedicado a estar jogando, experimentando diferentes jogos de diferentes tipos.

¹³ Do inglês *caixa-de-areia*, seguindo a ideia de que estes jogos são flexíveis e moldáveis como areia, designa jogos que são, em sua maioria, de mundo aberto, que dá possibilidade de interagir com o ambiente desde a terra do chão à maquinários complexos construídos pelo próprio jogador ou encontrados pelos mundos simulados.

A atrito vinha de uma noção de que os jogos sempre atrapalham o desempenho escolar, são viciantes, que seu conteúdo é violento e incita a violência, como se os jogos fossem um tipo de manual de roubo de carros ou de uso de armas, como é o caso da franquia Grand Theft Auto (Rockstar Games, 1997), que será abordado no primeiro capítulo.

Porém, foi jogando Minecraft multiplayer que tive a experiência de me ver, enquanto avatar, inserido numa sociedade vasta. Neste primeiro momento, jogando com amigos da mesma cidade, pude me ver enquanto parte de um sistema social organizado, tendo uma função de trabalho atribuída pelas minhas qualidades (chamado de criativo e atencioso, fui escolhido como o construtor do grupo, designado a construir nossas casas e estações de trabalho).

Anos depois, após diversas atualizações que mudaram a dinâmica do jogo, ingressei em diferentes servidores globais que contavam com centenas de jogadores que agiam de acordo com a fantasia proposta - cidades medievais que guerreiam e comercializam bens entre si, caçadores futuristas que se caçam numa competição pelo melhor lutador ou mesmo colonizadores numa terra nova. As interações eram feitas via microfone ou chat de mensagens, e os servidores mais dedicados contavam com o uso dos mais diversos *mods*¹⁴ para melhor comportar as fantasias dos diferentes universos propostos.

¹⁴ Mod, abreviação de Modification, ou Modificação, são extensões feitas por jogadores que alteram o código do jogo a fim de facilitar, melhorar ou complexificar a experiência e aparência (*shaders*) do jogo, alterando, removendo ou adicionando componentes, códigos, objetos, habilidades, ou mesmo criando novos jogos dentro jogos.

Figura 7 – Captura de tela do jogo Minecraft sem mods.



Disponível em: <<https://jp-nailart.web.app/100891-minecraft-screenshot.html>> . Acesso em 16 de julho de 2023.

Figura 8 – Captura de tela de Minecraft com mods (shader).



Disponível em: <<https://www.ligadosgames.com/shaders-minecraft/>> . Acesso em 16 de julho de 2023.

Minecraft segue sendo um grande fenômeno mundial com uma comunidade vasta. O jogo se encontra muito diferente do que era antigamente, muito mais complexo visualmente, e conta também com uma jogabilidade mais vasta. Existe uma certa nostalgia da comunidade de Minecraft que começou a jogar próximo ao

seu lançamento, um saudosismo em relação à simplicidade e inocência que o jogo carregava consigo.

Esta tendência é observável em outras comunidades de jogadores (ou comunidades gamer) e será problematizada nos próximos capítulos devido, principalmente, ao pensar sobre a própria comunidade e seus representantes - os streamers que iniciaram sua carreira com vídeos de jogos na plataforma YouTube e que reuniram sob sua influência uma vasta comunidade de crianças e jovens que, atualmente, professam os ideais de ditos streamers.

Particularmente, minha colocação nestes sistemas sociais digitais acabava refletindo meu comportamento diante da sociedade *real*. Frente a situações de conflito, desavenças em casa ou em guerras e caos nos jogos, eu me escondia, apartado do meio principalmente nos servidores com centenas de jogadores que ativamente participavam em ditos conflitos e guerras, o que fazia parte da fantasia. Enquanto jogava com amigos, preferia mediar os conflitos a tomar um partido, e evitava o ambiente tenso. Ficava cada vez mais claro que, para mim, o teor social dos jogos tinha pouca importância, o que me atraía eram as possibilidades criativas de interferência no mundo e a natureza exploratória ou de sobrevivência de jogos como Minecraft.

Como abordado na introdução desta dissertação, Minecraft foi lançado em sua versão completa (Beta) em 2011, tendo uma versão (Alpha) disponibilizada em 2009, e segue sendo atualizado até os dias de hoje, contando com um *roadmap*¹⁵ que se estende em anos por vir. Isso assegura para os jogadores que novidades serão disponibilizadas, mantendo-os sempre próximos do jogo mesmo ao alcançarem os objetivos e conquistas ofertados. Apesar de, tecnicamente, não existir um fim ao nos referirmos às possibilidades de jogo em Minecraft, existe um ponto em que o jogador já não possui *motivos* para continuar jogando dessa ou daquela maneira.

¹⁵ Roadmaps são os planejamentos lançados oficialmente pelas empresas de criação de jogos. Nos roadmaps é possível encontrar planos futuros, ideias que podem ser descartadas, prazos de lançamentos, recursos e jogabilidades novas com intenção de manter o público engajado no projeto, e abrir os planos para discussão sobre o que é mais emergente e o que é dispensável para o jogo no momento.

Explorar os recursos das diferentes dimensões para construir a melhor armadura com os melhores encantamentos para derrotar o inimigo mais forte – este pode ser o objetivo dos jogadores, ou talvez chegar ao fim do mapa em alguma das direções, o que demora entre 80 a 140 dias inteiros¹⁶ andando e correndo nas velocidades do personagem, ultrapassando diversos biomas distribuídos no que são trinta milhões de blocos a partir da coordenada (0,0). Estes blocos são as distintas matérias de Minecraft. A terra, as árvores, o corpo do jogador, os animais, o sol, a água e a lua são cúbicos neste mundo tão imenso que é Minecraft.

Trato Minecraft como um jogo que possibilita uma vasta gama de possibilidades exploratórias e criativas pois estes são os dois principais modos oficiais de jogo, respectivamente, *Survival* e *Creative*. No primeiro, o jogador escolhe um objetivo após o outro – encontrar uma forma eficiente de manter-se alimentado, construir uma base/casa, encontrar um povoado, matar o dragão, ir para o Nether/Inferno, entre outro – e agir de acordo, sobrevivendo e conquistando seus objetivos enquanto progride e cria a própria história enquanto joga.

Já no segundo modo o jogador é ofertado todos os blocos (materiais), equipamentos e ferramentas do jogo num menu, além de voar livremente pelo mapa. Este modo foi disponibilizado para os jogadores se expressarem criativamente dentro do jogo. Utilizando blocos com diferentes cores e texturas como pixels, os jogadores fazem e compartilham criações tridimensionais, como *pixel arts* e esculturas digitais. Para pensar esta forma de jogar, abordarei sobre as esculturas e outras formas de arte produzidas pela jogadora Bacon_Mom.

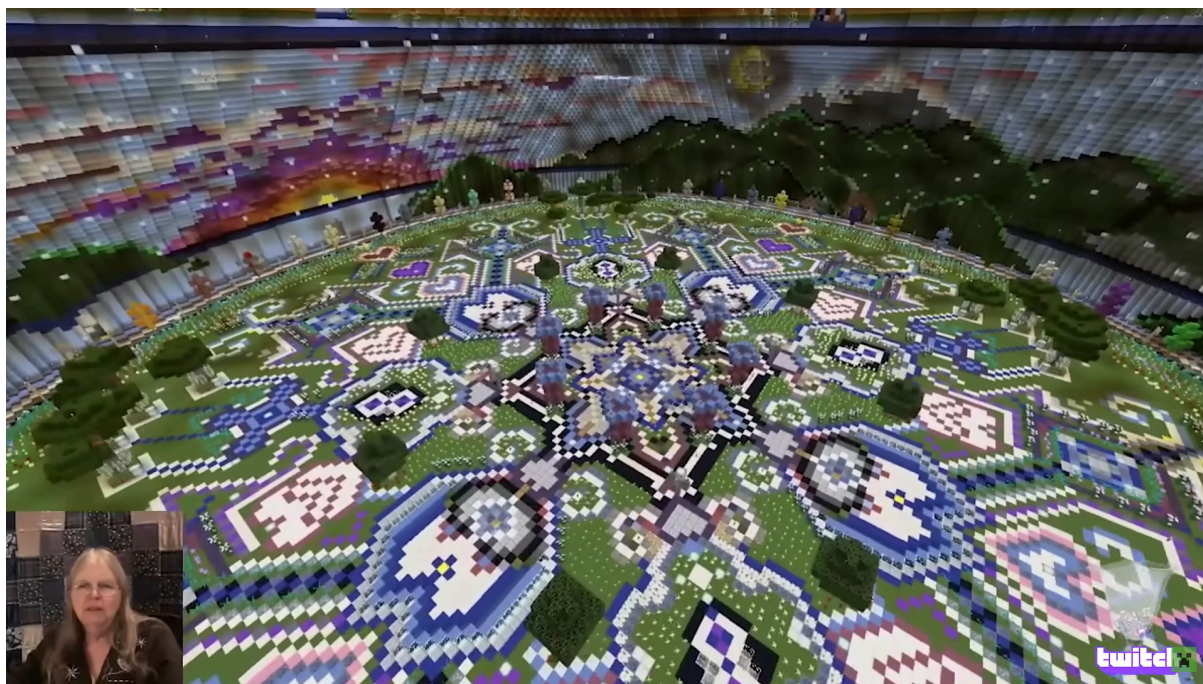
No canal oficial de Minecraft, no YouTube¹⁷, existe uma entrevista com a jogadora e artista. Ela afirma ter começado a jogar Minecraft, em específico, pois os outros jogos que ela conhecia mostravam muita violência, enquanto ela enxerga Minecraft como uma plataforma de expressão criativa. Artista há 40 anos, ela agora cria esculturas tridimensionais no jogo, todas dentro de um mesmo mapa onde ela deliberadamente alterna, através de um comando utilizado pelo chat, entre os modos Survival e Creative.

¹⁶ Disponível em: <https://minecraft.fandom.com/wiki/World_boundary#>

¹⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/minecraft>>

Assim, ela possibilita a si mesma – e seus convidados – sobreviverem ou criarem arte juntos. Há alguns anos, ela começou a transmitir na plataforma de *streams* Twitch¹⁸ seus momentos de criação e de jogo, e carinhosamente se refere a seu público como *grandkids*, netos.

Figura 9 – Bacon_Mom em seu canal da Twitch, vídeo do Youtube



Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9K1q4NXe0hs>>. Acesso em: 25 de julho de 2023.

Enquanto conversa com seu público sobre seu processo artístico, Bacon_Mom compartilha histórias de vida, expressando suas emoções através de suas esculturas digitais. Ela afirma ter iniciado as transmissões ao vivo enquanto joga por acaso, e que permanece realizando-as por imaginar que, através das transmissões e do jogo, ela se conecta com as pessoas que a assistem e dialogam com ela via chat da plataforma Twitch:

Pessoas com autismo, pessoas que estão feridas no hospital, pessoas [...] que por algum motivo não conseguem sair de casa, são iguais, são pessoas como todo mundo, não importa. Para mim, só importa que estão lá, e que eu estou fazendo algo para tentar ajudar [...] Eu não sei o que estou fazendo ou dizendo que está ajudando [essas pessoas], mas vou continuar fazendo. (Bacon_Mom, 2021)

De bloco em bloco, escolhendo do vasto catálogo de materiais disponíveis, a jogadora e artista cria esculturas tridimensionais, mosaicos e mandalas que podem

¹⁸ https://www.twitch.tv/bacon_mom

ser explorados por outros jogadores nas cópias de seu mundo que ela disponibiliza em suas redes sociais. Enquadrada no canto inferior esquerdo de suas transmissões, Bacon_Mom recepciona seu público, conversa com eles via chat, dá opiniões sobre assuntos, reconforta sua audiência e compartilha experiências.

Figura 10 – Bacon_Mom mostrando seu mundo em Minecraft



Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9K1q4NXe0hs>>. Acesso em: 25 de julho de 2023.

Figura 11 – A artista explora sua escultura feita em Minecraft



Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@tuhgee/video/6880562834472733958>>. Acesso em: 26 de julho de 2023.

Figura 12 – Visão interna da escultura



Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@tuhgee/video/6880562834472733958>>. Acesso em: 26 de julho de 2023.

Foi através de um recorte de uma de suas transmissões ao vivo disponibilizado noutra rede social que conheci o conteúdo da artista. Falando sobre um profundo ressentimento familiar, a artista explora o interior de uma grande escultura em tons frios enquanto aborda o assunto do que foi o dia mais triste de sua vida.

É possível identificar dentre os materiais que ela usa blocos de vidro e gelo, retorcidos junto blocos de lã colorida (em azul, roxo e ciano). Cobrindo a escultura estão camadas de neve, o que dá a cor branca para as superfícies transparentes. Ao longe, outras criações da artista, separadas por blocos que formam linhas brancas no chão. A partir das cores e dos materiais escolhidos pela artista, é possível entender as emoções que ela pretende expressar e como elas refletem a história que ela conta.

No interior da escultura, vê-se uma escada em espiral feita de blocos de terra com flores cor-de-rosa que une o topo da escultura com uma padronagem no chão, também cercada de outras flores, delimitando o encontro da escultura com a terra acidentada do jogo. A artista por vezes encerra seu processo posicionando seu personagem flutuante distante de sua criação e, com a opção de captura de tela

disponível no jogo, ela capta com exatidão os blocos daquilo que se tornará uma espécie de fotografia daquele objeto digital.

Algumas das esculturas se tornam mandalas bidimensionais que ela comercializa como figurinhas adesivas, canecas e prints pelo site Etsy¹⁹, uma plataforma de vendas e trocas de arte, artesanato, tutoriais em vídeo e revistas e materiais de criação artística, além de acolchoados²⁰ feitos com os padrões que ela constrói no jogo.

Figura 13 – Catálogo de figurinhas adesivas de Bacon_Mom



Disponível em: <<https://www.etsy.com/shop/BaconMomStudio>>. Acesso em: 26 de julho de 2023.

Bacon_Mom torna-se uma referência por estar constantemente lidando com suas emoções e histórias de vida através da arte que faz *dentro* de um jogo digital. Pensar no emocional através da tela é uma das formas pelas quais penso meu processo de criação. Embora o projeto tenha pivotado de um jogo como objeto de

¹⁹ Disponível em: <<https://www.etsy.com>>. Acesso em: 26 de julho de 2023.

²⁰ *Quilting*, em inglês, é o processo de almofadar colchas de retalhos para criar superfícies para deitar ou cobertores mais quentes.

gamearte para um vídeo como objeto de gamearte por razões técnicas, inspiro-me na contação de histórias transparente da artista.

De Minecraft, tiro a pixelart, que é a criação de imagens a partir do pixel, a menor unidade de exibição óptica das telas digitais. No jogo, trabalha-se texturas e cores através de pixel nestes objetos tridimensionais, *voxels*, cubos perfeitos que constituem a paisagem de jogos tridimensionais.

Os anos em que joguei Minecraft aparecem-me, principalmente através de suas trilha sonora, num véu nostálgico. É comum para a comunidade pensar nestes anos como “anos melhores”, um saudosismo misterioso que coloca em nossa juventude um desejo irremediável de retorno, uma trilha impossível que une, com desgosto, os jogadores que já não enxergam com os mesmos olhos e brilho o jogo atualmente.

Na busca para superar Minecraft, encontrei um outro título, *Vintage Story*, que age sob a mesma lógica de *voxels*, mas que utiliza essa matéria fundamental dos jogos de outra forma, refinando formas, atualizando não apenas o visual, como também a jogabilidade destes títulos de sobrevivência e exploração. Mais ou menos como um respiro de ar novo, *Vintage Story* aparece como uma revolução aos sistemas estagnados de Minecraft sem nunca, porém, conseguir ocupar este estranho e injustificado espaço vazio, nostálgico de Minecraft.

Questiono ainda se este saudosismo não advém do contato constante com esta opinião expressa em vídeos e memes que reafirmam este sentimento, colocando-o como verdadeiro e injustificável. Seria isso estratégico para manter ativa uma comunidade que não eleva o jogo ao mesmo status que o passado, perpetuando-o nas comunidades digitais como parâmetro?

A empresa criadora Mojang se estabeleceu na indústria, uma transformação gradual do indie para o triple-A, o que possibilitou financiamento para a evolução e divulgação amplos para o projeto que é Minecraft. Não é surpresa que títulos semelhantes existam. Desde cópias auto-intituladas à pirataria, o acesso a Minecraft se dá por computador, consoles e mobile, além de versões com diferentes propostas, como a Edição Educacional.

Vintage Story (Anego Studios, 2016) é, em primeira instância, visualmente semelhante a *Minecraft*, contudo possui uma jogabilidade muito diferente. Com intuito de valorizar os aspectos da natureza do mundo real e as interações humanas com ela desde a pré-história, *Vintage Story* é oferecido aos jogadores como uma experiência “sem compromisso” de sobrevivência na natureza em formato *sandbox*, com temas de horror sobrenatural.

A evolução no jogo é dada através da apreensão de processos manuais que o personagem pode realizar com elementos da natureza como pedras e gravetos, além de animais e o clima. Como o humano pré-histórico, as ferramentas mais fundamentais são as de pedra, feito pelo britar de pedras duras o suficiente para criar os formatos adequados da pretendida ferramenta. Enquanto segura uma pedra, o jogador “quebra” outra pedra, recomendando os pedaços indicados para formar a ferramenta. Em *Vintage Story* diferente de *Minecraft*, os cubos que constituem a matéria do mundo do jogo são *voxels* (volume + pixel).

Isso significa que os cubos podem ser reduzidos a formatos menores, não-convencionais, como na própria criação de ferramentas. O uso de voxels em *Vintage Story* possibilita a criação de acabamentos em superfícies para fins decorativos, criação de objetos úteis para sobrevivência e exploração em argila, madeira, pedra e metal.

Na imagem a seguir (Figura 14), uma placa de pedra é lascada com outra pedra (ambas de andesito) para criar um machado. Na imagem, o HUD²¹ do jogo é visto através de diversos indicadores, como barras de vida e energia, inventário e um mapa. Neste jogo, dada a complexidade de alguns processos, os HUDs são frequentes para melhor elucidar os processos de criação de ferramentas e materiais.

²¹ Ou Heads-Up Display, do inglês, tela de alerta. São os elementos que aparecem na tela como indicativos de vida, fome, dano, inventários e menus de contexto que se misturam à jogabilidade através de informações úteis ao jogador.

Figura 14 – Construção de ferramenta com pedra lascada em Vintage Story



Fonte: Captura de tela.

Dentre vários outros sistemas que complexificam a jogabilidade, como fertilidade de solo, calor corporal, quatro estações com calor excessivo e neve, dou destaque para a criação de objetos cerâmicos. É relativamente fácil encontrar argila pelo mundo proceduralmente gerado do jogo, e para coletar este material nos bancos de argila que se formam pelo mundo, basta “quebrar” os blocos de argila acumulados perto de rios, encostas de montanhas ou sob a superfície de terra.

Com os pedaços de argila em mão, o jogador pode construir panelas, potes, vasos e moldes que devem ser modelados através dos voxels e queimados em fornos de chão – simples buracos onde a peça é colocada e queimada com uso de grama seca, gravetos e lenho por até quase dois dias dentro do jogo. Os diferentes utensílios que podem ser criados auxiliam na sobrevivência do jogador o que por sua vez possibilita que novas táticas de jogo sejam adotadas.

Com uma fonte constante de alimentos advindo de um campo fértil, ou mesmo um criadouro de animais para abate e consumo de carne, uso de peles e gordura, etc, o jogador pode se dedicar a explorar as ruínas de uma civilização misteriosa que deixou vestígios vários de uma existência ultra-tecnológica.

Jogando Vintage Story, percebo que eu, particularmente, sigo um padrão de jogo que me acompanha sempre – uma cautela exacerbada. Nunca me afasto muito

de casa, sempre estoco muita comida e crio proteções várias para o que se torna *meu* pedaço de terra no mundo sandbox. Este é um dentre vários estilos de jogo. Alguns jogadores buscarão descobrir sobre os mistérios enterrados dos Arquivos Ressonantes (Resonance Archives) que foram recentemente adicionados ao jogo, outros se tornarão caçadores de animais e/ou monstros.

Outro sistema que sustenta o universo do jogo é a instabilidade temporal. Na figura acima (Figura 14), no centro inferior, entre as barras de vida (vermelha) e energia (verde), é possível ver uma engrenagem fluorescente azul-esverdeada. Comumente, esta engrenagem pouco se movimenta. No entanto, a cada poucos dias dentro do jogo, tempestades temporais ocorrem e esta engrenagem começa a girar no sentido anti-horário, enquanto sua cor fluorescente desaparece.

Senão tempestades temporais, ficar muito tempo dentro de cavernas ou ambientes escuros também fará com que a engrenagem gire perca cor – e o jogador começará a ser transposto para um mundo instável com inimigos poderosos. As tempestades temporais e o sistema de instabilidade temporal fazem sentido no enredo do jogo e representam a parcela de horror sobrenatural a qual o jogo é associado. Este vídeo²² do canal Momo, no YouTube, mostra as distorções visuais e sonoras aterrorizantes de uma tempestade temporal, além dos inimigos pulsantes que aparecem e perseguem o jogador.

²² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vqgmfWDo1Ag>> . Acesso em: 24 de julho de 2023.

Figura 15 – Captura de tela mostrando uma tempestade temporal



Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vqgmfWDo1Ag>>. Acesso em: 27 de julho de 2013.

Nos servidores multijogador, estas tarefas podem ser divididas entre as comunidades, e caso estas atividades não sejam suficientes ou detalhadas o bastante, existe a opção de adicionar mais recursos e desafios através de *mods*. Os mods produzidos pela comunidade buscam reforçar os aspectos de sobrevivência e localizar diferentes aspectos de culturas distintas sem quebrar a fantasia proposta pelo jogo.

Alguns mods adicionam tipos diferentes de animais que aparecem em biomas específicos, outros adicionam novos biomas e vegetação para melhor representar outras regiões do mundo real dentro do jogo. Outras formas de se fazer ferramentas, armazenar comida ou construir abrigos são adicionados pelos jogadores – e muito bem recepcionados pela equipe desenvolvedora do jogo.

Apesar de não ser muito reconhecido, e propositalmente mantido fora de plataformas de divulgação e venda como a plataforma Steam²³ por divergências ideológicas, a comunidade de Vintage Story permanece ativa e crescente dada a atenção que os desenvolvedores dão à sua comunidade, e este envolvimento mais íntimo com a opinião de seu público é o que torna o jogo uma experiência mais única.

²³ Disponível em: <<https://store.steampowered.com>>

Percebo na proposta de Vintage Story o interesse pelos processos manuais e tecnológicos mais rudimentares que possibilitaram para o humano evoluir e sobreviver. Os processos agrários do jogo, de exploração de mundo, a manutenção do personagem diante da fome e do clima, tudo corrobora para que Vintage Story transpareça como um jogo de sobrevivência mais detalhado que outros títulos do gênero sobrevivência.

O visual do jogo, baseado em voxels, mostra que o estilo é proposital. A redução das formas para uma leitura mais ágil dos códigos do jogo torna a experiência mais acessível pois não existe um maquinário de ponta para ter a experiência do jogo. Não apenas isso, o investimento gráfico é aparente. Muito se diz sobre a escolha de fazer jogos com pixel art e voxels, embora seja uma preferência notável entre desenvolvedores indie. A pixel art aparece em meu trabalho como uma primeira opção de arte digital.

2. REBOCO METODOLÓGICO

Pensar metodologia para fazer artístico pareceu sempre bastante complicado. Não saberia por onde começar a discussão de um fazer artístico por mais rígido que fosse. No entanto, o percurso pela pós-graduação elucidou tanto quanto complicou minha noção de metodologia. Não uma mera discussão técnica, mas uma forma de apresentar o trabalho sem antecipar a interpretação do trabalho de arte, mas falando do percurso do gesto criador, ou como Salles (2004) afirma, “ultrapassando os limites da obra entregue ao público, a arte é observada sob o prisma do gesto e do trabalho” (p. 13).

Trago uma citação d’O *Gesto Inacabado* de Cecília Almeida Salles (2004), no que a autora diz sobre a obra de arte e o processo de criação: “O produto desse processo é uma realidade nova que é, permanentemente, experienciada e avaliada pelo artista, e um dia será por seus receptores.” (Salles, 2004, p. 28).

A autora reitera a importância do registro, dos rastros e vestígios. É curioso para mim pensar sobre os registros de criação de *Torre*. Primeiro porque muito do que trato no trabalho, melhor apresentado no próximo capítulo, aparece apenas em memórias e relatos familiares, além de interações pessoais impossíveis de serem registradas. Noutro ponto, *Torre* transforma-se radicalmente, e muito do que se faz anteriormente é perdido nesta metamorfose.

Esta mudança radical e a falta de registros materiais para o que é abordado enquanto poética no trabalho de arte possibilitou a adesão de um processo de pulso mais forte. O ato de criação mudou para um mais singelo, honesto. Como se o prazo curto e as mudanças necessárias para um trabalho de arte mais contundente reduzisse a área de criação para uma mais lógica, que não aceita firulas e complicações, tais como as que o projeto de pesquisa incitava. Em outras palavras, a mudança foi para algo mais simples, que me possibilitaria preocupar mais com o fazer artístico e menos com o fazer um jogo.

Isso significou transitar entre formatos enquanto objeto de arte. O que seria, inicialmente, um jogo como objeto de gamearte, torna-se um projeto mais profundo, mais pessoal e mais óbvio, como um vídeo. A fundamentação teórica utilizada para

pensar *Torre* enquanto objeto de gamearte é ainda contundente quanto este formato muda de jogo para vídeo como objeto de gamearte.

É Salles, ainda, que me faz pensar sobre o tempo do trabalho. Penso em minha conduta no primeiro momento do trabalho de pesquisa. Sem muitas certezas e encaminhamentos, pensava em focar intensamente no ‘fazer um jogo’ o que, com o tempo, mostrou-se impossível, até mesmo incongruente com o *meu* fazer artístico como havia proposto.

O ‘fazer um jogo’ não me coube e não me cabe. Considerei repassar um alto valor de minha bolsa para a contratação de um programador, e desta forma, sacrificaria minha subsistência para focar no meu fazer artístico, me dedicar ao projeto de outra forma. Não afirmo que o vídeo como está não necessitou de dedicação, mas afirmo que houve por muitos meses um temor de produzir algo que não satisfaria a pulsão criadora, ainda mais quando considerei sacrificar uma existência mais confortável.

A autora fala sobre o tempo de maturação da obra como “o grande sintetizador do processo criador” (2004, p. 32). Embora tenha sofrido muito com o desenvolvimento inicial de *Torre* enquanto jogo, precisei compreender erros e faltas que o projeto possuía, o que transparece na banca de qualificação. Assim, pude entender outros lados do fazer artístico, e a urgência foi a de alterar o formato do projeto.

Pensado como um jogo do gênero Visual Novel²⁴, *Torre* iria explorar um espaço impossível: uma torre que flutua no céu sem nunca tocar o chão. Numa escada espiral infinita, o jogador desceria e atravessaria portas e portais para entrar em outras realidades. Com cenas inspiradas no cerrado brasileiro, o jogador confrontaria, através de textos, animais gigantes e seres mensageiros gigantes.

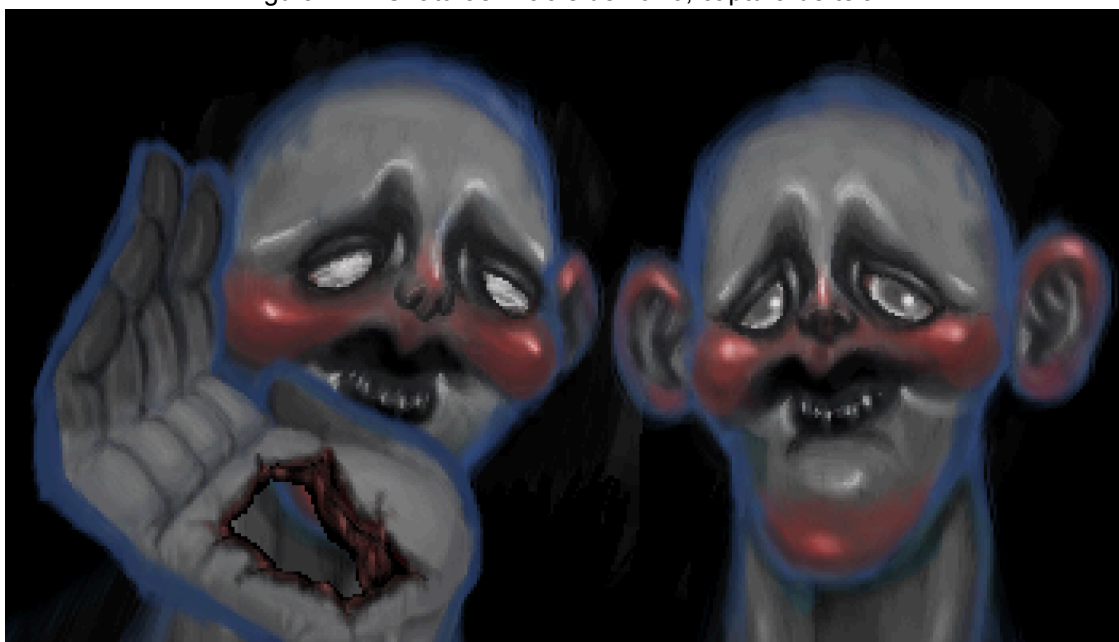
²⁴ Romance Virtual, em português. São jogos baseados em texto, com aspectos artísticos e interativos relativamente simples. Consistem em simulações de relacionamento baseados em textos e escolhas feitas pelo jogador através de respostas ‘faladas’ a outros personagens.

Figura 16 – Lobo-guará removido de Torre, 2023, captura de tela.



Através destas criaturas eu passaria uma mensagem sobre a vida, sobre a existência, sobre o convívio com a dor, e sobre como a mudança é possível, tudo sob a lente da fenomenologia existencialista de Sartre. Estas são as criaturas que aparecem em meus cadernos desde a graduação – e nos muros, paredes, nos cantos em que me encolhi dentro do campus desta universidade.

Figura 17 – Criaturas iniciais de Torre, captura de tela.



O projeto esteve aberto a mudanças pois minha visão do projeto também mudava constantemente. Por este motivo, a mudança brusca que afligiu o projeto após a banca de qualificação não me pareceu um choque, mas um alívio.

Sobre a mudança do trabalho, Salles escreve que

a impossibilidade de se determinar com nitidez o instante primeiro que desencadeou o processo e o movimento de seu ponto final. É um processo contínuo, em que regressão e progressão infinitas são inegáveis [...] A obra está sempre em estado de provável mutação, assim como há possíveis obras nas metamorfoses que os documentos preservam (Salles, 2004, p. 26)

A origem de *Torre*, independente de qual linha eu tenha seguido, é de uma natureza não muito clara. Sabia, em primeiro momento, que gostaria de comunicar algo para alguém. Expressar-se faz parte do fazer artístico, e eu gostaria de expressar alguma forma de indignação contra o mundo. Estaria atirando de olhos vendados. A maturação do processo advinda do tempo me deu respostas, ainda que tardias, sobre meus temas no trabalho de arte.

Não enxergo o resultado do qual escrevo como um outro trabalho, porém. Nem uma continuação daquilo que fora proposto, mas uma mudança no percurso, aproveitando ao máximo o que havia produzido anteriormente. Desta forma, mantenho traços do trabalho, mantenho a poética, e vou em busca de realizar um trabalho mais íntimo que me livraria dos rigores técnicos do desenvolvimento de um jogo.

Mesmo que seja simples, e que hajam plataformas e ferramentas que facilitem a completude do trabalho de criação de uma Visual Novel, o formato me aparecia cada vez mais estranho, incerto, e percebo nos apontamentos da banca de qualificação de que forma a técnica estaria tolhendo o potencial criador. Num rebuliço veloz, abandono aquilo que havia produzido de material artístico e técnico do trabalho.

Desenhos e esboços, textos, códigos computacionais, softwares de criação, todos somem gradativamente para outro plano enquanto são substituídos por novas imagens, novas animações e novas cenas. O que se mantém, dentre tudo, é a mentalidade do desenvolvimento de jogos. De alguma forma, estava desenvolvendo a animação *Torre* como se fosse um jogo, e é justamente por esta razão que convoco o projeto como um vídeo objeto de gamearte.

2.1. Dor e silêncio, gamearte

Existe uma abertura metodológica no que se define gamearte. Bittanti (2006) conceitua *Game Art* ou gamearte, em português, como qualquer arte produzida, conceituada ou apresentada onde os jogos sejam inseparáveis do resultado. Já Alves (2009) define gamearte como “um misto de arte e jogo computacional que propõe uma poética interativa entre o público e a obra.” (p. 14). Exponentes da pesquisa em arte computacional, Venturelli e Maciel (2004) definem gamearte como “um projeto que procura na linguagem do game eletrônico desenvolver uma poética interativa e de compartilhamento de espaços virtuais em instalações e nada rede mundial de computadores, por meio da tecnologia da realidade virtual” (idem, p. 54)

Estive estagnado imaginando maneiras de modelar meu projeto para que se adequasse a estas definições, sem imaginar que, num outro momento, poderia me apropriar destes sentidos e ressignificá-los para que *eles* se adequassem à pesquisa e ao trabalho prático. Desta forma, passo a enxergar a gamearte sob um outro aspecto, e investigo como esta mudança poderia ser feita a partir de termos chave que aparecem nas definições acima – interatividade, poética de compartilhamento – em conjunto com as discussões sobre jogo apresentadas no primeiro capítulo.

Para elaborar esta argumentação junto ao trabalho poético, é preciso antecipar ideias que serão apresentadas mais detalhadamente no terceiro capítulo, e este modelo segmentado do trabalho de arte é assim feito para tentar estender e melhor compreender o percurso do desenvolvimento do trabalho poético.

A partir das dificuldades técnicas que me levaram a reestruturar o objeto de arte de um jogo para um vídeo, tiro proveito para avaliar as possibilidades do ato de criação. De que forma poderia dar um novo sentido para um jogo que faltaria a programação? Deste questionamento, vislumbro, em meus cadernos, algumas respostas que satisfazem a pergunta por um viés poético e autobiográfico.

Se *Torre* fala sobre dores, e é baseada em narrativas familiares, vejo a oportunidade de poetizar as faltas técnicas, transformando a impossibilidade de interação do interator/jogador/espectador como um reflexo poético do próprio objeto de arte – não existe possibilidade de ação no pós-morte. Mais ainda, vejo uma

oportunidade para pensar na inibição que advém de normas morais e convenções sociais.

Georges Bataille, em *The Inner Experience* (1988) me auxiliou a pensar essa transcendência da morte e pensar na experiência do pós-morte, um dos temas centrais para o desenvolvimento narrativo de *Torre*. Ainda no prefácio do livro, o autor escreve sobre as certezas da vida humana que são a morte e a impossibilidade de ser tudo, e como a percepção e adoção desta visão possibilita uma experiência nova, única.

Ele escreve que a experiência deveria seguir seu próprio caminho, e não restrita pelas expectativas às quais conformamos pela moralidade imposta (p. 3), e que a experiência “é, em febre e angústia, o colocar em questão (de testar) aquilo que o humano sabe sobre ser” (Bataille, 1988, p. 4, tradução nossa).

O autor escreve

Mas nós atingimos êxtase por uma contestação do conhecimento. Se eu parasse no êxtase e o agarrasse, no fim eu o definiria. Mas nada resiste à contestação do conhecimento e eu vi no fim que a ideia de comunicação em si vai embora nua – não saber nada. (Bataille, 1988, p. 12, tradução nossa)

Embora o trabalho do autor se volte para a religião, seus escritos me auxiliam a pensar na condição do meu fazer artístico enquanto transita em meu corpo em direção ao exterior. Questionar o conhecimento é, para Bataille, uma forma de transgressão dos limites convencionais, deve-se de alguma forma atingir um extremo, deixar que a experiência lidere.

Por essa razão, *Torre* é um projeto que transgride principalmente os meus limites humanos – foi necessário entrar em lugares da memória e da experiência e me expor de uma maneira extrema para que o trabalho pudesse existir. Disso espera-se escapar da própria subjetividade e comunicar uma mensagem, ainda que de uma forma não-convencional. O que abordo no próximo capítulo elucida essa tentativa de deslocar o furor do fazer artístico para o modelo mais compreensível da escrita metodológica.

Para prosseguir, retomo a afirmação de Salles (2004) no que ela diz sobre a impossibilidade de se determinar o que desencadeia os processos do fazer artístico, e que o que resulta do esforço do artista é uma nova realidade (p. 26). Esta reflexão

se faz importante pois meu processo de criação sempre me pareceu descontrolado, no sentido de que eu nunca consegui tomar controle do que faço.

As criaturas que aparecem em meu trabalho, humanoides desfigurados e contorcidos, flagelados, nunca pensei em controlar estas figuras, apenas em deixá-las aparecer na mente e nos cantos escuros e dar-lhes sentidos posteriormente. Não me pareceu certo cabecear minha produção com estas criaturas enfadonhas, tristes e mutiladas. No entanto, cada vez que me dedicava a despender tempo para um desenho, esboço ou pintura, eram estes seres que apareciam dos rabiscos.

Em algum momento inexato, percebo que estas criaturas são expressões minhas, da parcela artista que busca se expressar. Desta forma, defini que a mensagem, para além da escrita, estaria *inscrita* no corpo destas criaturas, e novos formatos aparecem nos desenhos e esboços, objetos que não fazem sentido no mundo, mas estão perfeitamente colocados na mensagem imagética que desenvolvo em cada cena do vídeo.

Uma mente em ação mostra reflexões de toda espécie. É o artista falando com ele mesmo. São diálogos internos: devaneios desenhando se tornar operantes; ideias sendo armazenadas; obras em desenvolvimento; reflexões; desejos dialogando. São pensamentos que, às vezes, são registrados em correspondências, anotações e diários. (Salles, 2004, p. 43)

Reconheço que estou sempre desenhando, mesmo em momentos inoportunos, ou momentos em que minha atenção deveria estar noutro lugar. No entanto, uma prática antiga é a de desenhar o momento. Não são retratos nem representações do espaço e das pessoas ou situações, mas desenhos que condensam esses fatores e os digere em conjunto com minhas impressões e emoções.

Esta prática – e o prazer que ela me traz – configuram o motivo pelo qual eu estou sempre desenhando, prestando atenção de forma diferente, participando de discussões, conflitos e conversas de forma diferente, o que é muitas vezes lido como má educação de forma desafetuosa. Este é o motivo pelo qual estou constantemente me retirando dos espaços, não me sinto bem-vindo muitas vezes.

Por esta razão, tentei muito negar a prática do desenho, e rejeitei estas criaturas, buscando outros sentidos e outras técnicas nas quais me dedicaria de

outra forma, com tempos e regras mais específicas, como aquarela e pintura a óleo e, o que desenvolvo nesta pesquisa, arte digital. Desta forma, estaria me livrando das criaturas, fazendo-as como se não fossem minhas e isso se mostrou, porém, nocivo para minha concepção artística.

Com o tempo, percebi que não havia mais pulsão criativa, as páginas dos cadernos permaneciam brancas, e somente estas criaturas apareciam. Sentia-me amaldiçoado, como se aquelas feições tristes estivessem sempre ali, esperando aparecer nos muros, paredes e cadernos. Foi necessário estabelecer novas relações com essas criaturas. Comecei nomeando-as como *anjas*, minhas tulpas²⁵ particulares

Assumindo-as como minhas, as anjas passam a representar manifestações que estão nas penumbras da minha mente, e caracterizam sempre um processo difícil, doloroso, o que estabelece uma forma de utilizar meu fazer artístico para dar sentido a sentimentos negativos ou condensar e ressignificar minha história. Este tema é melhor explorado mais à frente, mas faz-se necessário aqui pensar sobre a forma que defino interatividade, e como este termo aparece em meu objeto de gamearte.

Desenvolvo este objeto de gamearte baseado em minha vivência, e faz parte da minha história de vida o silêncio e a repressão. Vislumbro no trabalho um reflexo dessa narrativa, que é inclusive abordada no texto poético que aparece no vídeo. Com Bataille pude assentar em meu processo a noção de que a experiência extrema traz um novo sentido, uma nova forma de lidar com o passado caso o retorno ao passado seja tratado como uma experiência limiar, como o autor define.

Deste raciocínio torna-se oportuno transfigurar o objeto de arte. Refletindo sobre o conceito de jogo – que é muito atravessado pela ideia de interatividade e de troca entre participantes – e minha história de vida – reservada no silêncio e na repressão – encontro o silêncio e o vazio como forma de me fazer visto e ouvido.

É pertinente, portanto, assumir uma postura para o que é a gamearte em meu trabalho. Desta forma, penso que a gamearte pode incluir as diversas formas de fazer artístico que culminam num objeto que se inspire, derive ou questione os

²⁵ Ou formas-pensamento, são, para a teosofia, manifestações mentais e/ou espirituais.

jogos e o jogar, que se revira nas diversas relações entre o humano e máquina, ou ainda que sustente comentários sobre a cultura desde uma perspectiva crítica que assume jogos como parâmetro de análise.

Esta relação entre a arte e o jogo – a gamearte – encontra outros valores na interação entre o humano e a máquina. Mas e quando o trabalho de arte pede silêncio?

Salles (2004) escreve sobre

[...] o desejo [do processo criativo] de ser lido, escutado, visto ou assistido. Essa relação é descrita de diferentes maneiras: complementação, cumplicidade, jogo, alvo de intenções, associação, soberania do receptor e possível mercado. É importante ressaltar que o próprio processo, por vezes, carrega marcas da futura presença do receptor. (Salles, 2006, p. 48)

Início o trabalho de um lugar de dor, busco questionar as noções e questões de violência das quais conheci durante a vida, ao mesmo tempo que trabalho inspirado em jogos com intuito de fazer um objeto de gamearte. Faz sentido, portanto, deslocar a experiência da dor, da violência e da repressão para a figura do espectador. Desta forma, percebo que o trabalho exigirá um silêncio particular daqueles que entram em contato com o objeto de arte. Por este motivo, é preciso questionar as formas que a interatividade aparece na gamearte.

Venturelli et al. (2017) aborda sobre as relações humano-máquina e interatividade em seu trabalho, no que define:

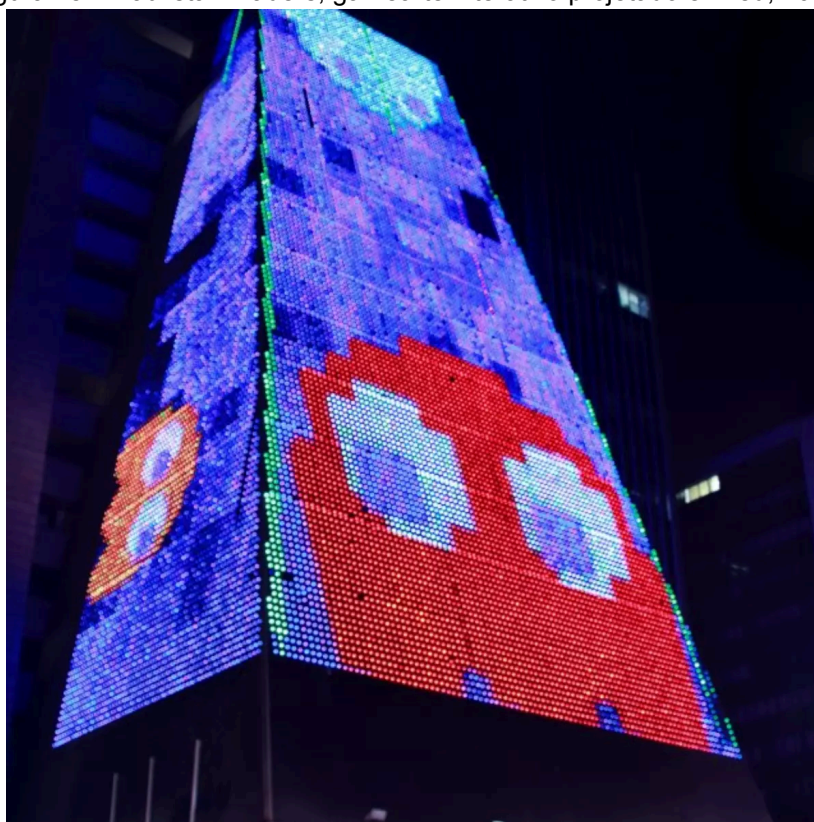
Esse estreitamento dos laços entre tecnologia e arte nos dá a possibilidade de criar experiências participativas, avançando o diálogo apenas reflexivo para participativo. Trazendo o interator como pertencente e estimulador da obra, mesmo ela existindo sem a presença humana, ela só é completa a partir dessa interação humano-máquina (Venturelli et al., 2017, p 52)

Refletindo sobre estas relações, a autora constata que o entendimento e expansão da percepção são inerentes ao humano, como um instinto de transcendência, manifestado também na cultura, o choque entre homem-arte-divino-natureza-máquina. Venturelli nos lembra que as experimentações artísticas nos levam até um diálogo entre estes tópicos, uma “orgia de sentidos” (Venturelli, 2008, p. 2113), um retorno natural (e necessário) aos instintos anestesiados do humano.

Os trabalhos de gamearte de Venturelli propõem estímulos sensoriais para o jogador, procurando expandir ou ao menos questionar as relações do humano com o mundo. Seus projetos são, geralmente, uma forma de apontar dificuldades do sujeito nestas relações - sexo, violência, poluição, corrupção e cultura. A abordagem diante destes projetos é de 'fazer pensar para fazer agir', uma forma de suscitar sensações e pensamentos que são constantemente anestesiados como forma de controle populacional.

O *Projeto Invaders*, que aconteceu durante vários anos em diversos lugares do país, é uma forma na qual, sob orientação de Venturelli, o grupo do MediaLab estabeleceu relações diretas com o grande público de capitais estaduais. Em *Paulista Invaders*, o jogador controla um ciclista que atira flores símbolos de paz contra carros amontoados que avançam contra faixas de ciclovias e de pedestres - uma forma de apontar a desorganização do trânsito da capital paulista e a vulnerabilidade dos pedestres e ciclistas diante do trânsito pesado.

Figura 18 – Paulista Invaders, gamearte interativo projetado em led, 2013²⁶



²⁶ Disponível em:
<<https://p2.trrsf.com/image/fget/cf/774/0/images.terra.com/2013/03/22/play-4.jpg>>

O gamearte foi projetado através de centenas de lâmpadas de LED sincronizadas em um sistema de controle acoplado no sistema operacional onde o jogo era, originalmente, controlado. A proporção da projeção do jogo permitia que transeuntes de toda a Avenida Paulista pudessem visualizar as rodadas do jogo, enquanto o controle passava de mão em mão conforme as pessoas se interessavam e se aproximavam, jogavam e perdiam ou zeravam (venciam), deixando seus placares marcados na grande tela que ocupava toda a fachada de um prédio público.

O que foi ressaltado durante o evento Play!, evento em que Paulista Invaders ficou disponível, registrado em entrevistas para jornais televisivos, foi como o jogo ficou marcado no imaginário dos jogadores, que reconheceram a configuração do jogo original Space Invaders e que consideraram repensar o próprio comportamento diante do trânsito tomando atitudes de reflexão, alteridade e paciência.

Pensando nas possibilidades de excitar a reflexão, o que *Torre* pede é uma contemplação compreensiva, ou um “permitir-se estimular” para que o trabalho seja digerido e internalizado não apenas em sua parcela textual, mas o que é imagético e animado também é feito pensando no entendimento de uma mensagem que, muitas vezes, não é transmitida, é reprimida – um pedido de ajuda, uma emoção muito forte, o medo da morte e da dor, empatia, coisas que ficam presas dentro da boca por algum motivo, mesmo quando são muito requisitadas.

Paradoxalmente, exijo o silêncio para falar os gritos mudos que surgirem em nossas mentes nos momentos de tensão e desespero. Mas o que espera-se do silêncio na experiência de *Torre* é justamente essa contemplação compreensiva, uma atenção ativa ao que está sendo assistido. Desta forma, podem transparecer detalhes esmaecidos e sentidos novos no trabalho de arte, e as cenas, de certa forma violentas, ganham novo significado que de outra forma não existiria. O trabalho em si não esgota o próprio sentido, é preciso do humano, do outro, e é preciso sua atenção para que o trabalho de arte exista em sua completude.

A personagem central que acompanhamos por todo o vídeo foi baseada em minha avó. No entanto, a personagem age como o espectador – ela está sempre em

silêncio, ela não responde e ela não se impõe. Isto foi pensado para expressar minhas especulações sobre o pós-morte, afinal, o ambiente de vácuo e vazio de *Torre* é representativo da impossibilidade de se experienciar o pós-morte, o que é porém contraditório à presença das anjas e da personagem central.

Desta forma, trabalho o conceito de tulpa, formas-pensamento, ou o que imagino ser em *Torre* manifestações de um último suspiro da razão. Dando forma às experiências de toda uma vida através da síntese das emoções mais latentes, o cérebro delira diante do próprio fim, e o julgamento daquilo que chamamos de espírito é dado pela própria mente. Se o indivíduo que morre se depara com um inferno de dor e angústia eternos, seu cérebro fabricará, com as últimas faíscas de suas capacidades, o inferno eterno.

Portanto, *Torre* torna-se a representação da minha visão de pós-morte, onde posso colocar o jogador mudo pelas experiências de auto-flagelamento que julgo passar na mente de minha avó no momento em que ela falece. No entanto, é preciso me ater à impessoalidade de uma outra forma.

Por esta razão, cria-se uma personagem que não tem vez e nem voz, mas também não face, que não pode ser controlada pois não podemos interferir em nossa própria ideia de pós-morte enquanto evanescemos do plano material, e assim aumenta a possibilidade que qualquer pessoa se identifique com a narrativa.

Venturelli e Maciel (2004) se voltam para o conceito de virtualização e a colocam como “uma mudança de identidade, um deslocamento” (p. 174). Os autores escrevem:

Os *games* fazem parte do conceito de virtualização, da palavra *virtual*, do latim *virtualis*, *virtus*, força, potência. O virtual existe em potência, assim como a árvore está virtualmente presente na semente. A virtualização vai além da afinidade com o falso, o ilusório, o imaginário, pois chega ao poderoso jogo dos processos de criação e persuasão, como a transformação de um modo de ser em outro [...] Enquanto o real poderia ser o *eu tenho*, o virtual seria da ordem do *terás*, algo ilusório. (Venturelli e Maciel, 2004, p. 174)

Este conceito possibilita pensar o trabalho de arte juntamente com o silêncio que exige como parte da virtualização inerente dos jogos. Nos exemplos citados, em específico Mu e GTA: San Andreas, assumimos identidades diferentes e agimos de acordo com nossa vontade naquilo que o universo digital nos possibilita. Já em *Torre*, o que é oferecido é puramente imaginário – o que o trabalho pede é

contemplação e compreensão de si mesmo, excluindo outros elementos que complicaram seu entendimento.

O que Bataille escreve sobre a experiência de aceitar a morte e que não se será tudo surge no trabalho: “O que caracteriza essa experiência, que não procede de uma revelação – e onde nada é revelado também, se não o desconhecido – é que ela nunca anuncia algo reconfortante” (Bataille, 1988, p. xxxii, tradução nossa).

Demorei perceber que seria possível me apropriar de sentidos e conceitos apresentados por outros autores para satisfazer as necessidades da pesquisa ao invés de moldá-la para caber nestes conceitos. Porém, deslocando o trabalho de pesquisa e enxergando-o por novos ângulos encontro chances de melhor uni-lo ao gesto de criação. Por medo de soar forçoso e complicado, mesmo para um trabalho de arte, recuei de discutir estes sentidos, a ponto de questionar-me se seria possível atravessar a jornada da escrita acadêmica sem uma metodologia de pesquisa.

O objeto de arte demora se firmar e concretizar e por esta razão a metodologia fica oculta, incerta, por tanto tempo. Como Salles escreve,

[...] a produção da obra vai se dando por meio de uma sequência de gestos e, ao se acompanhar um processo, vão se percebendo certas regularidades no modo do artista trabalhar [...] São leis de seu modo de ação, com marcas de caráter prático. (Salles, 2004, p. 60)

Tão preocupado em me adequar a metodologias e teorias emprestadas, deixei de lado a produção. No entanto, ao revisitar o que havia produzido por fora da pesquisa, isto é, cadernos e diários antigos, e em novas leituras, encontrou outro pulso e caminho para retomar a produção. Em decorrência disso, torna-se pertinente retomar outro lado do meu fazer artístico que compete ao meu vídeo de gamearte, e investigar de que forma traduzo o que há na mente e no ato criador até o ecrã e os programas de software, as marcas, vestígios e rastros do artista.

Neste movimento, volto a meus cadernos, de onde se originam as anjas, onde planejo as peças e encaixes que possibilitam a animação *Torre* de existir no ambiente digital, onde faço e descarto textos, diálogos e poesias, um lugar de conforto e retorno, o que aparece em pesquisas passadas como meu próprio ninho bachelardiano. Concomitante a este retorno, apresentarei o desenvolvimento técnico

da produção de *Torre*, visto que, além de armazenar a poética, o caderno também tem a função de memorar decisões artísticas e técnicas.

2.2. Medo e mutação, caderno de artista

Suzuki (2014) define este objeto caderno de artista como “um suporte que materializa o processo criador, o conhecimento acumulado do sujeito no caminho da construção de uma obra ou o guardador de suas experimentações, suas reflexões, até mesmo o despertar de sua poética” (p. 23). Embora seja fácil a definição da união das palavras “caderno”, “de” e “artista”, existe uma extensa discussão que confronta uma abordagem superficial à sua significação.

Rubinfiem (apud Silveira, 2008) escreve

É usual [...] encontrar nos cadernos um amplo e matizado senso do caráter de um artista e o padrão de seu intelecto, e incluí-los em nossa compreensão de seu corpo de trabalho como um todo. Contudo, esboços e anotações ocupam um grupo intermediário entre pensamentos inexpressados, não registrados, e arte pública acabada. Eles não são devedores aos imperativos a que a arte maior é – não é necessário aperfeiçoar um livro de anotações mais do que a prosa em um diário. Declaramos que tais criações não são realmente planejadas para o público e, assim, portanto, nos liberamos para ser extravagantes, hiperbólicos, *recherché*, melancólicos, imitativos e até mesmo inarticulados, quando nunca nos permitiríamos essa licença perante o público. (Rubinfiem apud Silveira, 2008, p. 109)

E segue

[...] mesmo um caderno de esboços, um repositório de segredos e sentimentos anti ou insociais, é preenchido com pose. [...] o gesto real de expressar suas crenças, sentimentos, desejos, sua individualidade, o obriga a assumir a forma de outra pessoa. Essa pessoa pode ser uma ficção original ou uma composição de pessoas admiradas, e com sorte será um caráter afim com seu autor, mas é inevitavelmente uma personalidade talhada ao molde (Rubinfiem apud Silveira, 2008, p. 109, grifos do autor)

Existem diversas maneiras de se pensar no caderno de artista – e separo aqui seu sentido de *livro* de artista, cuja discussão é amplamente analisada e exemplificada no trabalho de Silveira (2008), *A página violada*. Este termo caderno de artista aparece na pesquisa do autor quando ele aponta que o suporte do registro pessoal para ser inescapável, cadernos, blocos e livros.

O caderno, portanto, aparece como local oportuno para o registro de sucessos e fracassos, e complemento com os termos abandonos e caminhos. Por este motivo consigo trazer para esta pesquisa cadernos de anos anteriores ao

mestrado. A função do caderno aparece-me não apenas como o lugar de registro, mas também um lugar de gênese e morte do gesto de criação.

Neste sentido, as anjas se tornam um gesto vicioso, cujo abandono parece impossível. Por um desgosto particular do vício técnico, tentei diversas vezes abandonar essas criaturas. No entanto, como alucinações e pesadelos, elas retornavam à mente. Com o tempo, aprendi a lidar com estes corpos flagelados enquanto estavam ali, pendurados e estripados no canto do olhar.

Ainda é incerta a origem destes corpos. Nos primeiros anos de minha graduação em Artes Visuais, pensava nestas figuras geométricas estáticas, como instalações artísticas que misturavam-se com torções metálicas que as cabia como roupas de uma moda inexplicável. Lado a lado com outros desenhos mais violentos e desproporcionais, a geometria fashionista que pretendia desenvolver ficava insossa.

Figura 19 – Página de caderno, 2020, desenho em grafite e caneta, acervo pessoal.



O que aparecia no lugar destes corpos desproporcionais eram outros corpos, intencionalmente alongados, impossivelmente magros, feridos com objetos de ouro. Percebi ali inspirações sacras, em especial, dos motivos católicos de William-Adolphe Bouguereau, artista realista/neoclássico.

Figura 20 – *Pietà*, William-Adolphe Bouguereau, 1876, óleo sobre tela.



O que mais me chama atenção na pintura é a feição da Virgem Maria.

Figura 21 – *Pietà* (detalhe), William-Adolphe Bouguereau, 1876, óleo sobre tela.



Um rosto triste, mas não dramaticizado, não existe uma emoção extrema na expressão. No entanto, numa leitura da cena e de seu rosto como conjunto, compreende-se uma dor imensurável no interior da figura. Precisava aprender a lidar com as minhas dores concomitante a aprender a representar, de alguma forma, expressões de dor que não remetessem a uma dor expressa, mas uma dor velada, encoberta por alguma outra coisa – arrependimento, vergonha, prazer.

Como abordei anteriormente, ao tentar escapar das figuras das anjas, as páginas começaram a ser ocupadas com linhas aleatórias, rabisco e palavras. No entanto, esse gesto despretensioso agia de forma diferente à esperada – como se a mão e o lápis fugissem da autoridade da intencionalidade. Outra vez, estava a rabiscar faces e crânios, membros e órgãos como se a mão agisse contra minha própria vontade.

A decomposição do corpo das anjas se inicia com este movimento de negação destes corpos, como se meu medo de ter sido amaldiçoado por estas criaturas que já me perseguiram pelos cantos escuros aparecesse como vingança, e

meu gesto era o de feri-las, mutilar seus corpos e rasgar suas histórias de forma violenta.

Figura 22 – Página de caderno, 2021, desenho em grafite, acervo pessoal.



Na dilaceração, contudo, faz-se espaço para a reconstrução do ser. Como investigo faces e rostos com intenção de aprender a retratar (e espelhar) expressões complexas, faz parte do meu processo de experimentação artística a quebra das convenções comumente encontradas em livros, livretos e revistas que ensinam a desenhar a face a partir de formas geométricas, volumes simplificados – o que por

vezes exclui a complexidade do humano, e resume essa construção de repertório limitada à faces eurocêntricas.

Figura 23 – Página de caderno, 2022, desenho em grafite, carvão, acervo pessoal²⁷



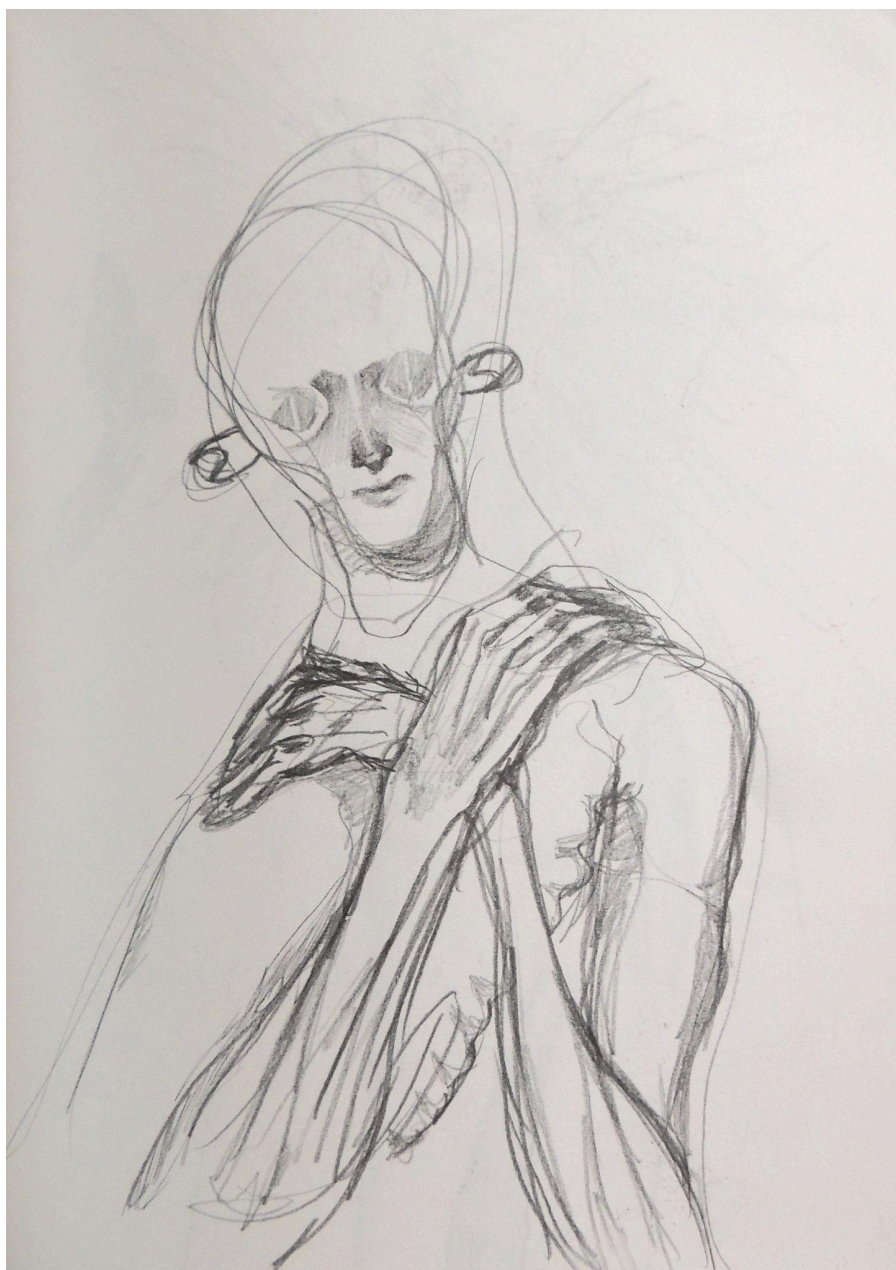
Quando desato o gesto do desenho de convenções e regras, permito-me remover da mente tutoriais, sequências geométricas e maneirismos de desenhos que não me pertencem, não me satisfazem. Existe uma noção, da qual já caí vítima, de que o desenho pede regras estritas, e que a arte deve buscar uma forma de

²⁷ Acho pertinente destacar que as páginas não estão limitadas ao conteúdo abordado. Neste exemplo, existe o material de uma outra produção, que não aparece nesta pesquisa.

realismo ou fotorrealismo para ter validade. Felizmente, minha produção artística não busca nem validade nem seguir ou definir parâmetros.

Assim, enxergo a decomposição do rosto e do corpo como uma forma mais autêntica de representar a dor e agonia que se escondem sob a pele. O questionamento que dá início a este movimento é um que derruba a compreensão de emoções como algo universal. Cada indivíduo sente e expressa o que há no lado de dentro de alguma forma diferente – e isso pode ser mais facilmente percebido (e aceito) na música.

Figura 24 – Página de caderno, 2021, desenho em grafite, acervo pessoal



Portanto, estou sempre me questionando – o que *este* sentimento ou emoção é para *mim*? Desta forma, creio, transparece uma nova forma particular que compreenderá aquele borrão de significados que são as emoções. Se tento transpassar uma emoção que parte da compreensão do outro, estarei representando a emoção de outra pessoa sob a perspectiva daquela pessoa, e isso, em meu ver, é um fator que coloca a compreensão das emoções como algo universal, tal qual suas representações na arte.

Isso significa buscar elementos que se estendem para além daquela emoção em específico, sem questionar a razão de ser, mas o que vem a ser o humano *enquanto* sente determinada emoção. O frio, o isolamento, a carência, a fome, o fechar-se em si e o não-caber em si, sentir-se incompleto. No desenho acima, como são encaixados estes elementos na construção de uma imagem entristecida, imperfeita?

A frustração que existia com o gesto que viciosamente criava anjas desaparece quando o trabalho se volta para a expressão de formas extremas de emoções escondidas, reprimidas. O movimento se torna cíclico – quando deixo de reprimi-las, deixo de me reprimir, o que acaba por dar a essas criaturas outras formas de existir e significar.

Cirillo (2011) afirma que

[...] essa ação auto-reflexiva, grafada nas páginas dos cadernos de artistas, revela o pensamento criador em construção, em movimento. A análise dessa interação da mente criadora consigo mesma busca elucidar fragmentos do modo como se operam na artista as dúvidas, angústias, escolhas e decisões, frustrações e gratificações que envolvem a criação e que têm sua materialização visível tanto na obra, quanto em anotações verbais ou visuais nos seus documentos do processo. (CIRILLO, 2011, p. 1413)

O gesto de criação artística cria também, para mim, outras possibilidades de enxergar o mundo através do véu do silêncio. Por esta razão peço o silêncio em meu trabalho de gamearte. Creio que, possibilitando-se afetar pelo trabalho de arte, o interator pode encontrar de alguma forma reflexões sobre a vida. Reconheço que apesar desta esperança guiar o projeto, não cabe a mim, enquanto artista, exigir algo do público, portanto deixo o trabalho falar por si mesmo independente do outro.

Quando o trabalho de arte tenta falar pelo artista, o que se perde e o que se ganha na comunicação? E quanto o artista tenta falar *pe/o* trabalho de arte? Não

existem sentidos exatos para definir o que são as emoções, e as explicações científicas não satisfazem essa pesquisa. Também não atribuo sentidos místicos para pensar a origem do medo, do ódio ou da paixão. Não cabe aqui, também, defender uma noção que as esgote como mecanismo de manutenção da vida. Às vezes, emoções culminam no autoextermínio e por esta razão, a manutenção da vida advém de outras funções que envolvem as emoções, o que não pode reduzi-las a esta função.

Figura 25 – Página de caderno, 2022, desenho em grafite e giz, acervo pessoal.

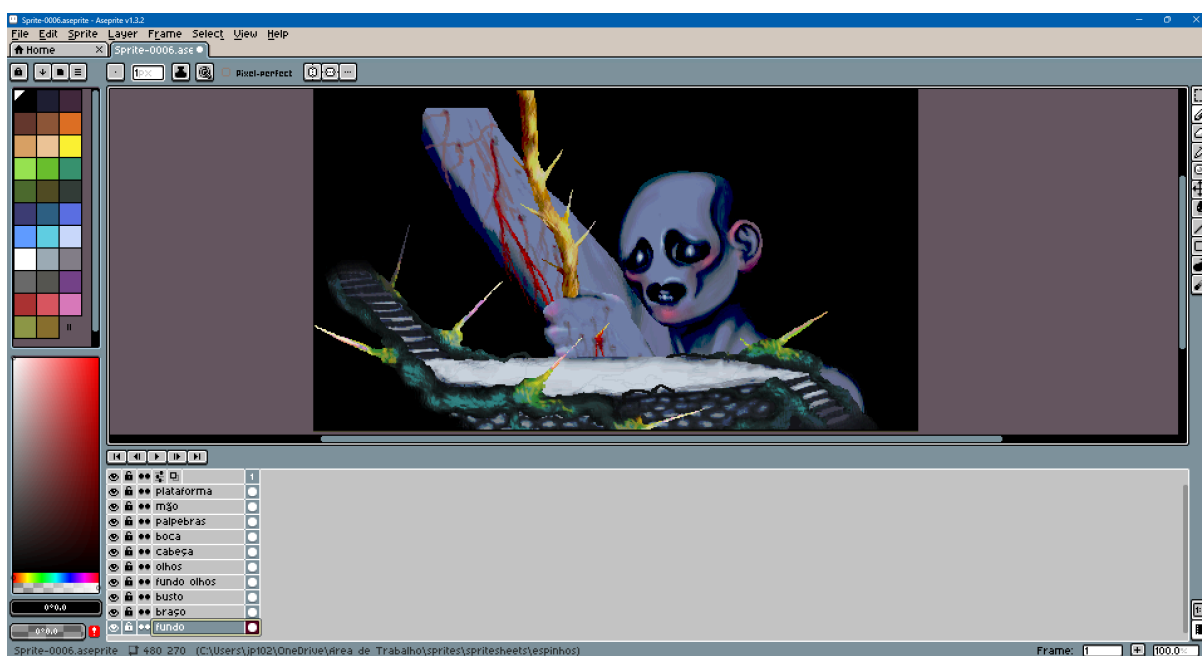


Através de experimentações com materiais, consigo decompor mais ainda a figuração humana, desapegando completamente de regras e normas para contemplar novas formas de pensar o desenho como representação de emoções latentes envoltas numa pele plácida, ou mesmo apática. Como representar, porém, emoções enquanto relação a alguma outra coisa? O desejo pela morte, o apego à dor. A junção destes elementos requer uma outra forma de pensar o humano como um todo, e estas novas formas povoam o vídeo de gamearte *Torre*.

À medida que constrói o seu mundo imagético, o artista vai também recortando, no campo impreciso de suas memórias, a memória dos fenômenos sensíveis (demarcados tanto no mundo circundante, quanto nos seus sonhos e imaginação) e constituindo metáforas a partir de lembranças. (CIRILLO, 2011, p. 1412)

A decomposição da figura humana, unida com a decomposição das emoções e da memória no gesto de criação, é muito proveitosa na elaboração do vídeo de gamearte. Existe uma separação estratégica do corpo em camadas que, na montagem da animação no software, possibilita a criação de movimento. No exemplo a seguir, trago a anja da cena *Farpas*.

Figura 26 – Interface do software Aseprite, captura de tela.



O software – ou programa de computador – escolhido para a criação de *sprites* foi o Aseprite. Ele é destinado à criação de animações em pixelart, portanto sua interface foi pensada para facilitar o processo. Na parte central, a anja da cena *Farpas*. À esquerda as paletas de cor e opções de opacidade. No lado direito, as

distintas ferramentas de edição e feitura de imagem – como lápis, spray, borracha, etc. Na metade inferior, destaca-se o quadro de animação.

Nele é possível criar e movimentar as diferentes camadas, as quais nomeio como as partes do corpo como olhos, pálpebra e braço, equivalentes ao desenho feito. Outro recurso disponível é a criação de novos quadros para cada camada. Desta forma é possível editar cada camada individualmente durante a criação da animação.

Um pixel, ou picture element, “é a menor unidade de informação digital de um monitor, no qual é possível atribuir uma cor” (Venturelli, 2015, p. 104). A construção de uma imagem através da união de vários desses quadros de cor é, no linguajar dos jogos, chamado de *sprite*. Cada sprite corresponde, quando pensamos em animá-lo, a um quadro (ou frame). Para que uma animação pareça, de fato, animada, ela precisa de movimento, e a sobreposição lógica de frames com diferentes sprites cria movimento.

Assim, tem-se uma spritesheet, que é, como mostra a figura abaixo, a disposição de vários sprites lado a lado. As spritesheets servem para observar a fluidez da animação. No exemplo, existem sprites repetidos, o que indica uma pausa na animação. A leitura de uma spritesheet faz com que cada sprite crie movimento, desde que todos os sprites correspondentes estejam sobrepostos, distribuídos pelos frames da animação. Por ação da máquina, cada quadro aparece e desaparece, criando movimento.

Figura 27 – Spritesheet de animação ‘andar’.



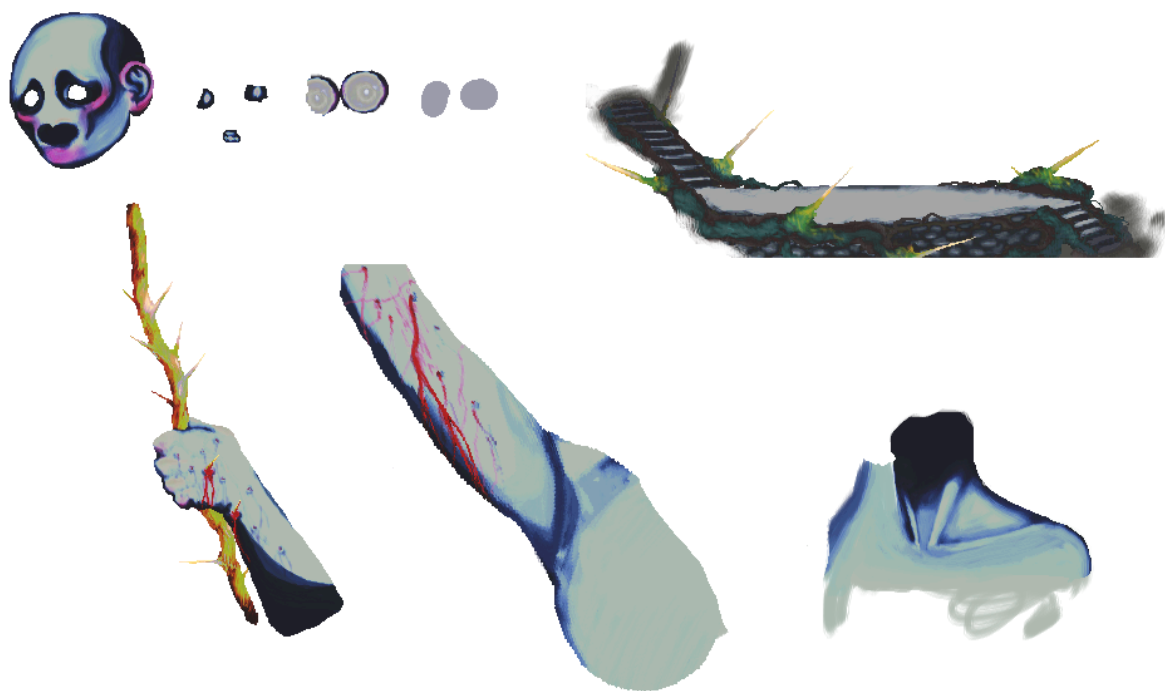
Ver a animação decomposta possibilita pensar o tempo unido ao movimento. A representação de um corpo pode ser feita de maneiras diferentes quando pensamos para além da imagem. Os frames repetidos acima indicam uma pausa, um recurso pensado para transmitir a ideia de que este corpo está cansado, e cada passo parece um esforço grande, que requer uma pausa.

O que destaco do processo de *Torre* é uma maneira que minha prática permite me desvencilhar de determinadas convenções. Em outras palavras, me

desapego das tradições que estabelecem uma animação feita com pixels. O último exemplo, feito a frames e sprites, segue estas regras. No entanto, quando exporto uma spritesheet, tenho um *GIF*²⁸, estas animações curtas de baixa resolução que são amplamente utilizadas na internet. Elas compõem o trabalho, mas não satisfazem a prática.

Por esta razão técnica, procurei por outras maneiras de criar as animações do gamearte sem romper com a escolha de usar a pixelart. Sendo imagens pequenas, feitas com pixel, foi preciso exportá-las maiores, numa resolução maior, mantendo a estrutura dos sprites e o estilo da pixelart. Estes sprites passam a ser tratados no outro software que utilizo como *PNGs*²⁹

Figura 28 – As peças de uma anja e cenário.



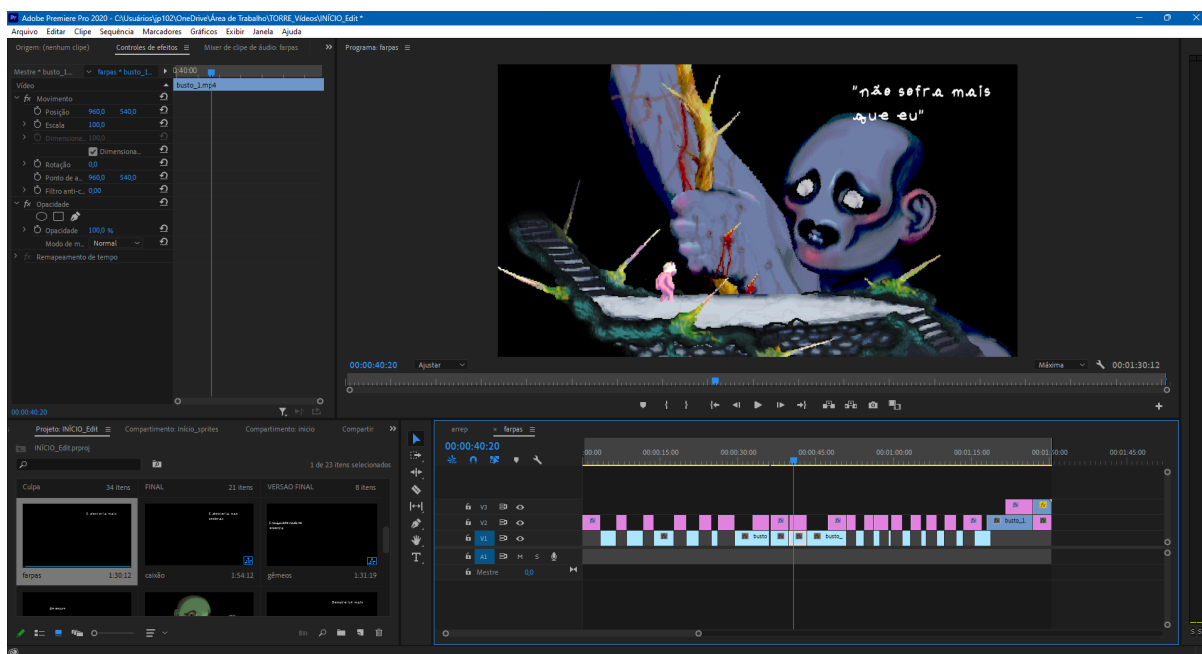
No exemplo acima, é possível ver o que não aparece na arte que vai para o público. Os pedaços incompletos do corpo, os limites da cena, as sobreposições, peças que não fazem sentido quando isoladas. Lidas pelo software, estas peças, quando sobrepostas, se tornam as personagens. A partir de coordenadas numéricas

²⁸ Graphics Interchange Format, ou formato de imagem em bitmap, desenvolvido em 1987.

²⁹ Portable Network Graphics, são imagens rasterizadas que possibilitam a utilização de canais alfa. Noutras palavras, são imagens digitais que podem ser interpretadas pelo computador com transparência – ou ausência de pixels em sua composição.

que indicam o centro de cada peça, movimento-as, alterando seu código, e quando diferentes coordenadas (espacialidade) fixas em distintos pontos temporais são lidas interpretadas, ocorre movimento. Esta é uma descrição rápida de como funciona a animação de *Torre* no software Premiere Pro, da Adobe (2023).

Figura 29 – Interface do software Premiere Pro, captura de tela.



A interface gráfica deste programa se assemelha a de Aseprite, com menus cercando trabalho e a linha do tempo na parte inferior. A transposição entre programas ocorre primeiro como uma experimentação bem sucedida. Para pensar outras formas de animar um sprite, decidi explorar o software Premiere Pro, o que resultou em animações mais suaves, que driblam o árduo trabalho da animação frame-a-frame, ou quadro-a-quadro.

Logo, passo a animar sprites através de coordenadas vetoriais, e o código numérico passa a ser o guia da espacialidade e temporalidade dos objetos selecionados na tela. Interagindo com o quadro de efeitos, posso deslocar vertical e horizontalmente e mudar o ponto de âncora – que controla a rotação de cada sprite. Em outros momentos, é preciso animar quadro-a-quadro, para criar outros efeitos de movimento e controlar o passo da animação.

Com cada pedaço do corpo posicionado na posição correta, começo a interferir com as coordenadas de olhos, pálpebras, braços e mãos. Mistura-se também os estilos, visto que a animação de 'andar' da personagem humana

continua sendo um GIF, o que requer ajustes de coordenadas espaciais e temporais. O trabalho vai se concretizando com cada cena concluída. Existe um porém que me remonta novamente aos estudos de desenho presentes em meus cadernos.

Torre começa a tomar forma apenas após a morte de minha avó e, sendo a personagem humana do gamearte inspirada nela, começo a refletir sobre estar animando as dores e dificuldades de minha avó – esta personagem que anda quadro-a-quadro de forma sofrida, ofegante e com dificuldade é diretamente inspirada no andar de minha avó, que no final da vida já não andava mais.

Como afirma Cirillo (2011), a transformação daquilo que é íntimo num trabalho de arte cria outras significações, outras formas de comunicar-se com o mundo exterior. Mas não existe uma maneira de pesar as palavras que professamos, nem medir o impacto que o trabalho de arte causa no outro. Nessa linha, é preciso compreender a extensão da arte além do artista, e num trabalho tão íntimo quanto *Torre*, questiono até onde a imagem do artista anda junto ao trabalho de arte.

Apesar de tudo, o gamearte não é *apenas* a minha busca individual pelas minhas emoções particulares enquanto ser sensível e artista. É uma representação de um percurso *meu*, do qual preciso me retirar, na insistência de que o interator percorra este caminho sozinho, e experimente por si mesmo quaisquer que sejam as sensações e emoções que o trabalho suscite. Como coloca Suzuki (2014),

Nessa busca de desenvolver-se inserido em um meio, isto é, como ser social, a arte com sua capacidade de difundir ideias e experiências torna-se o ambiente possível para tal desenvolvimento. A arte, produto do fazer artístico e, portanto, do trabalho, provoca mudanças no homem e no meio, pois traz em si o sentido da transformação por intermédio da criação. (Suzuki, 2014, p. 12)

É preciso lembrar que o som foi pensado para ditar parte do tom e do trabalho de arte. Existem diversos repositórios de sons disponíveis para uso gratuito, porém todos os sons utilizados no vídeo são do repositório da GDC (Game Design Conference) alocado no site Soniss³⁰. A partir de modificações mínimas de tempo e volume, foi possível transformar sons de ambientes movimentados, estática de televisão, correntes elétricas de eletrodomésticos e lâmpadas, o canto de baleias e o clique de interruptores nos sons presentes no trabalho.

³⁰ Disponível em: <<https://sonniss.com/gameaudiogdc>>

Através de uma experimentação intuitiva, sobreponho os arquivos de som a fim de dar cadência e ritmo à narrativa e às animações, e creio ter dado profundidade ao trabalho. Buscando alguma forma de música e constância para unir as cenas, utilizo por todo o trabalho sons de lâmpadas fluorescentes, e seu ruído é transformado em outro, mais grave e lento, tornando o vídeo uma única coisa concisa, e ocupando os vazios entre as cenas e o texto.

Outras questões surgem quanto à narrativa do gamearte, e sinto que o movimento é o de recolhimento. Entretanto, dessa vez não me escondo por medo, mas para permitir que se aproximem do objeto de arte aqueles que se interessarem. Dar espaço para o interator possibilita um outro entendimento do trabalho, mais íntimo, espera-se, e mais genuíno, pois virá da compreensão particular mais do que uma explicação que enrijece a capacidade de interpretação e identificação do outro.

2.3. Autobiografia secreta

Em uma das disciplinas do mestrado, tenho a oportunidade de entrar em contato com leituras sobre as escritas de si e metodologias de pesquisa que envolvem biografismos e autobiografismos. A partir das discussões e compartilhamentos entre os colegas, professoras e palestrantes convidados, comecei a estabelecer uma relação mais clara sobre o que seria o autobiográfico em minha pesquisa.

É importante destacar que esta pesquisa não é considerada autobiográfica e nem segue metodologias autobiográficas. No entanto, é durante o fazer artístico que as escritas de si aparecem, manifestadas nos cadernos de artista e no próprio gesto criador a partir da relação estabelecida com emoções e memória. Desta forma, compete ao trabalho de pesquisa abordar este teor autobiográfico inserido no fazer artístico.

O conhecimento inicial sobre o autobiográfico permite indicar que esta pesquisa não opera sob modelos e parâmetros esperados para uma pesquisa que segue alguma vertente desta metodologia. Em decorrência disso, vejo ser possível trabalhar com estes conceitos e expandir o que seria a autobiografia secreta, que acaba sendo mencionada em algum momento da disciplina.

Na leitura de *Reading Autobiography: A Guide for Interpreting Life Narratives*, de Smith e Watson (2002), as autoras discorrem sobre a evolução das escritas de si – o que as autoras chamam também de escritos de vida – e os modos que estas escritas começam a aparecer pelo mundo através dos séculos. *Memoirs*, textos confessionais e narrativas de vida são alguns dos termos pelos quais as autoras apresentam exemplos e fatos sobre outros autores que recorreram ou mesmo cunharam estes termos.

Elas colocam estas narrativas de vida ou escritos de vida como “termo para atos de auto-representação de todos os tipos e em diversas suportes que têm como assunto a vida de seu produtor, seja escrito, performativo, visual, fílmico ou digital” (Smith e Watson, 2002, p. 4, tradução nossa). Os questionamentos que surgiam enquanto escrevia a pesquisa concomitante a anotações sobre o texto confundiam o meu processo. Em certo momento, o seguinte questionamento surgiu: sobre quem é *Torre*?

Confronto todo o trabalho a partir desta questão. Eu estava desenvolvendo um objeto de gamearte a partir de um processo de criação meu, com criaturas que desenvolvo ao longo de anos, mas o que do meu eu aparece no trabalho além do estilo e o meu fazer? Sobre quem é essa narrativa? Se as animações da personagem são à maneira de minha avó, e se desenvolvo uma narrativa que confabula sobre a experiência do pós-morte, estaria eu presente no trabalho? De que forma?

As autoras escrevem que

existe também o eu experienciado apenas por aquela pessoa, o eu sentido do lado de dentro que o escritor não consegue nunca ‘sair de’. O eu ‘interior’, ou pessoalmente experienciado, tem história. Enquanto pode não ser significativo como uma “história dos tempos” objetiva, é um registro do auto-observado, não uma história observada por outros. (Smith e Watson, 2002, p. 5, tradução nossa)

Compreendo portanto a validade do trabalho que volta para si, e isso me possibilita enxergar *Torre* de um outro ponto: estou presente no trabalho pois tudo que é feito ali passa pelo meu filtro e julgamento. O trabalho que cogitava (confusamente) ser uma narrativa biográfica surreal e póstuma ressurgiu como um trabalho autobiográfico que se compromete mais com o subjetivo, emocional do que com uma contação de fatos e relatos do real. Outro trecho importante que corrobora

com o desenvolvimento desta realização é “Para o escritor de vida, por outro lado, a morte é o fim do assunto” (idem).

Seguindo este raciocínio, crio outro contraste com a metodologia das escritas de si ou biográficas: o meu assunto não é a vida, mas a morte. As histórias de vida que conto ao longo do trabalho servem para introduzir outros assuntos, que não estão em foco e não são ‘objetos’ de estudo. Mesmo o trabalho de arte não focaliza uma vida, e mesmo focalizando a morte, isso indica um sujeito. Porém, o sujeito central do trabalho de arte se aproxima muito mais do interator que dos personagens envolvidos na narrativa.

Desta forma, o gamearte não conta uma história de vida, e sim uma forma velada de uma história de vida, que acaba antes que o tempo do vídeo possa capturá-la. Imaginemos toda uma vida vivida – inspirada no que conheci sobre a vida de minha avó. O trabalho de arte se inicia apenas após a morte, e o que vemos na tela é uma representação artística de um pós-morte feito à minha visão enquanto artista e neto.

Por este distanciamento e descomprometimento com a veracidade da vida real, o trabalho não é delimitado pelos moldes dos escritos de si e biográficos. É um trabalho de arte que deturpa uma história de vida pontual e a transforma numa outra coisa, numa mensagem. Smith e Watson também escrevem sobre este mundo no qual a narrativa biográfica se passa:

[...] narradores de vida inevitavelmente fazem referência ao mundo além do texto, o mundo que é base para a experiência vivida pelo narrador, mesmo que esta base esteja em partes composta de mitos culturais, sonhos, fantasias, e memórias subjetivas ou problematizadas pelo modo de sua contação. (Smith e Watson, 2002, p. p, tradução nossa)

Mas e quando este mundo referencial não aparece no trabalho? E se a narrativa está permanentemente na fantasia ou na subjetividade crítica? Ao mesmo tempo, entra em questão a narrativa autobiográfica:

Narradores autobiográficos, em contraste, se colocam no centro das histórias que eles montam e estão interessados no significado de forças maiores, ou condições, ou eventos para suas *próprias* histórias [...] estabelecem para seus leitores um outro conjunto de expectativas daqueles estabelecidos tanto em verosimilhança ou suspensão da descrença do romance ou da evidência verificável e normas profissionais da biografia e escrita da história. (Smith e Watson, 2002, p. 10, tradução nossa)

Não é centro do trabalho a minha história de vida nem a de minha avó. Os trabalhos de pesquisa e escrita fazem referência a situações e fatos que não são contestados ou questionados, mas são colocados como introdução que tece a narrativa dos capítulos desta dissertação em arte. Por essa razão, não existe maior apego a estas histórias, mas sim às palavras-chave que surgem delas – jogo, violência, gamearte, por exemplo.

O mesmo é estabelecido para o trabalho de arte. O gesto se volta para palavras-chave como arrependimento, dor e ideação suicida, por exemplo, mas não se fixa a criação baseada em memórias, pessoas ou situações pessoais. Este movimento de remoção do artista é estratégico para dar lugar, no trabalho de arte, para o interator – substituindo o artista, sendo colocado na posição de interator, o sujeito se conecta de alguma forma com a obra, e não há mão ou presença do artista – diante do trabalho que está posto.

Entretanto, foram necessárias diversas escritas e elaborações de narrativas baseadas no real para conceber as cenas de *Torre*. Existe, aí sim, um esforço que advém de uma escrita autobiográfica. Afirmando, porém, que as escritas estão presentes em meus cadernos, e por mais que eles sejam o arcabouço para a produção do vídeo e da escrita, não são o foco do trabalho de arte que existe na proposta. Coloquemo-os como a base da fantasia da qual *Torre* não escapa – e nem pretende escapar.

Deste lugar surge a noção de autobiografia secreta. O movimento autobiográfico não leva a si mesmo para lugar de destaque – o que importa, nesta pesquisa, é o que vem depois, a síntese de uma vida numa narrativa em forma de poesia, do mesmo modo que o que importa para o meu processo de criação de arte não é o ferimento, e sim a dor. Retomo Smith e Watson (2002): “[...] a verdade autobiográfica reside na troca intersubjetiva entre narrador e leitor que mira em produzir um entendimento compartilhado do sentido de uma vida” (idem, p. 11, tradução nossa).

Elevando a expressão “sentido de uma vida”, procuro formas de pensar no sentido mais do que na vida. Minha própria avó desejaria que eu contasse as lições que podem ser tiradas de sua vida e morte, mais do que abordar sua vida e sua morte propriamente ditas. Saliento que *Torre* não se esgota na questão da

verdade autobiográfica, não existe compromisso com a verdade senão com a verdade subjetiva no trabalho de arte – não abordo uma história de vida propriamente dita.

O sentido de uma vida, em consonância com a poética que desenvolvo em *Torre*, é dado apenas após a morte, não existe possibilidade de prever o futuro da personagem, pressupõe-se então que não há possibilidade de aprendizagem para ela. Desta forma, não há lição, não há rumo para o trabalho, e nada pede sentido para aquele que está absorvendo o trabalho do outro lado da tela.

As autoras afirmam sobre como os escritos de vida em geral compartilham características com o romance:

diálogo, enredo, cenário, e densidade de linguagem [...] Eles podem incorporar biografias de outros em suas representações de família, amigos, figuras históricas ou religiosas. Eles projetam múltiplas histórias – de comunidades, famílias, nações, movimentos. (Smith e Watson, 2002, p. 13, tradução nossa)

Esta autobiografia secreta se enquadraria portanto nessa definição pois todos os elementos narrativos são requisitados no trabalho de criação. No entanto, a narratividade é solícita na elaboração da narrativa do objeto de gamearte com um outro teor – a autobiografia permanece de fora do trabalho, é secreta, está presente no lugar das coisas que não podem ser vistas e compartilhadas, pois muito deste material não faz jus a mim enquanto pessoa, pesquisador ou narrador.

Argumento também que na autobiografia secreta se encontram similitudes com a autoficção. As autoras defendem que os limites entre o romance em primeira pessoa e os escritos de vida são deliberadamente borrados (idem, p. 7). Faedrich (2015) escreve sobre a autoficção como uma liberdade para a narração se enriquecer com ambiguidades e apagar aquilo que segrega o autor, o narrador e o personagem (Faedrich, 2015, p. 50):

A ambiguidade entre real e ficcional é potencializada pelo recurso frequente à identidade onomástica entre autor, narrador e protagonista, embora existam variações e nuances na forma como o pacto se estabelece. O nome do autor pode vir explícito dentro da narrativa, [...] o nome do autor pode aparecer apenas com as iniciais, [...] o livro pode estar escrito na terceira pessoa do discurso, como a “falsa terceira pessoa” [...] o autor pode usar um pseudônimo que equivalha ao seu nome próprio; ou ainda ocultar seu nome, já que o autor é narrador-protagonista de seu próprio romance, sendo desnecessário se (auto) mencionar. (FAEDRICH, 2015, p. 50)

Somente no âmbito da arte que a narrativa pode aparecer e fazer-se presente de fora dos cadernos, transcendendo o véu do segredo, pois já não é mais a mesma, está nova, mudada pela mente do artista que pensa a história de vida como uma outra coisa – pode-se tirar aprendizado ao observar a história de uma vida, e estas ‘lições’ são o foco do trabalho, não a história de vida em si.

Faedrich completa

[...] na autoficção, é necessária a intenção de abolir os limites entre o real e a ficção, confundir o leitor e provocar uma recepção contraditória da obra. A ambiguidade criada textualmente na cabeça do leitor é característica fundamental de uma autoficção. Há um jogo de ambiguidade referencial (é ou não é o autor?) e de fatos (é verdade ou não? Aconteceu mesmo ou foi inventado?) estabelecido intencionalmente pelo autor. (FAEDRICH, 2015, p. 50)

Faz sentido, a partir dos apontamentos da autora, me utilizar de um personagem que não me representa e confrontá-lo com emoções corporificadas – as anjas – que são, o apagamento intencional do artista no trabalho, minha forma de liderar uma narrativa que não é sobre mim, mas que só existe quando expressa no objeto de arte.

Desafio com o objeto de gamearte o rigor das escritas de si, e como eles delimitam o trabalho de criação. A resposta é: não delimitam. Os cânones do autobiográfico fazem sentido até certo ponto – existe conflito entre o objeto de arte criado e as necessidades da escrita autobiográfica. Existe também uma necessidade pelo autobiográfico no gesto criador, mais do que no objeto. E se a pesquisa gira em torno do processo de criação, cabe elucidar como surge o autobiográfico no trabalho de arte.

O mencionado conflito é encontrado no distanciamento que a gamearte pede entre o artista e o objeto – é preciso dar espaço para o outro. A distância aumenta quando as escritas de si que auxiliam na gênese do trabalho é de um lugar de dor que afeta as mãos que geradoras, e se o trabalho não pretende abordar as dores da gênese, mas a dor do outro, perde-se a necessidade de abordar o texto autobiográfico.

Mas há uma trilha a ser percorrida nesta distância entre o *eu* artista e o interator que, embora seja sedimentada numa escrita autobiográfica, não se esgota nela. No capítulo que segue, pretendo preencher as lacunas que o trabalho

acadêmico pede em prol de construir sentido no trabalho de arte. Se até então não pude esgotar a gamearte, a violência e o autobiográfico no trabalho de pesquisa, pretendo fazê-lo agora, nesta parcela mais poética da pesquisa que não foge dos rigores da academia.

3. PARA CONSTRUIR UMA TORRE

Torre vem de um lugar de medo. O percurso desta pesquisa foi encoberto de inseguranças, extensões de um medo de rejeição, o medo do outro. O que foi, num primeiro momento, um aprofundamento no meu trabalho de conclusão de curso, o objeto de gamearte *Os Galhos*, tornou-se uma coisa outra, que procurava justificar-se antes mesmo de existir. Por este motivo, *Torre* aparece de fato no final da elaboração desta dissertação, embora exista desde antes do meu ingresso no mestrado.

Por contar com pensamentos profusos, admito que o registro integral da criação de *Torre* tornou-se impossível. Muito se perde na “cadeia infinita de agregação de ideias” (Salles, 2004, p. 25). Por esta razão, busco no capítulo metodológico recuperar o máximo possível do percurso de concepção de *Torre*. Reservo, porém, este capítulo à parte para pensar aquilo que os registros de concepção não captam: a interpretação póstuma do ato criador.

Um projeto que tanto mudou, tal qual *Torre*, pediu muito de mim. Precisei entrar em lugares nos quais nunca fui desejado – em memória, em mente, em sentimento. O que proponho agora é não explicar, nem analisar, mas de alguma forma complementar aquilo que apresento no vídeo. Preciso deste lugar para abordar o trabalho de arte sem a rigidez do olhar metodológico.

Mais do que olhar o processo, proponho voltar ao trabalho tal qual será apresentado para o mundo, em busca de despi-lo uma última vez em busca de sentidos que pendem até o momento da escrita do trabalho de pesquisa. Acompanhei durante o mestrado processos e metodologias diversas de colegas e pares, e pude contemplar aberturas que o campo da Arte possibilita para o trabalho de pesquisa. Nada, no entanto, faz abandonar o rigor acadêmico.

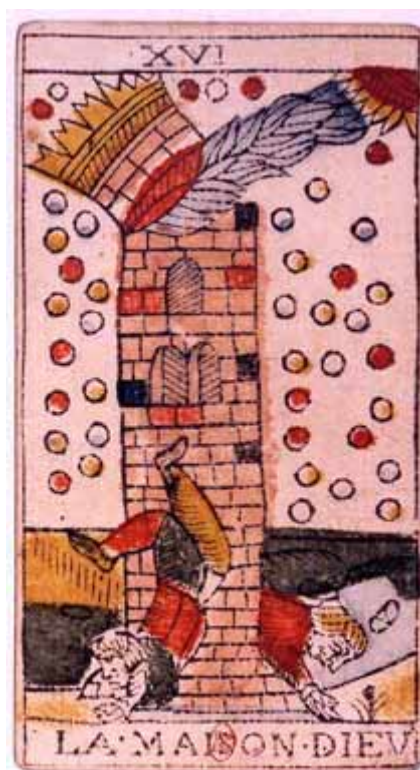
Embora reconheça que o capítulo que segue quebre com algumas normas esperadas pela academia, ousar pensar a linguagem e o sentido do trabalho de arte fugindo da esperada rigidez acadêmica como espera-se de um trabalho de pós-graduação. O que quero dizer é que aparecem referências que encontro durante o percurso, e a forma que escolho me comunicar com elas pode não ser convencional. Serei cru, e proponho me expor das maneiras mais confortáveis que me permitir.

Espero, com esta quebra – e não abandono – do rigor tornar o trabalho mais poético, se é que consigo, e mais verdadeiro. Trago aquilo que escrevo em meus vários cadernos que utilizei desde os meios da graduação até o momento presente. E aqui, no trabalho de pesquisa, procuro pelas brechas da mutabilidade da arte o que Salles chama de rastros, ou vestígios do pensamento criativo (2004, p. 19).

3.1. Torre

Começo, portanto, com a carta A Torre, ou A Casa de Deus (*La Maison Dieu*, no tarot de Marselha). A Torre aparece em vários jogos de tarot que tirei no decorrer de vários anos. A leitura disponível da internet corresponde àquela dada por amigas tarólogas: a carta traz consigo o significado de ocorrido imprevisível, transformação iminente, ou mesmo destruição de antigas ideias. Com um raio, a torre é partida ao meio, jogando para uma tempestade afora duas figuras humanas do alto da estrutura, um rei e uma rainha, através da intervenção divina (o raio) são destituídos de seu lugar. A carta mostra o rompimento da certeza, dois nobres ricos perdem a vida. Tragédia.

Figura 30 – A Torre no baralho de Marselha, Jean Dodal, 1701-15.



Disponível em: <<https://tarot-history.com/jean-dodal-jean-dodal-page-2/>>

Carrego comigo uma figura da décima sexta carta dos Arcanos Maiores, A Torre, e ela me lembra das transformações imprevisíveis que fazem da experiência da vida uma de incertezas e turbulências. Por este motivo, meu trabalho *Torre* vem de um lugar de insegurança e de medo. Todas as certezas que tinha antes de iniciar as disciplinas desaparecem com facilidade e, como um alívio, descubro que não apenas é normal, é validado como uma abertura epistemológica que torna o trabalho de pesquisa numa construção de conhecimentos e práticas mais genuína.

Mantenho o trabalho abrandado, e deixo em foco a construção de um repertório teórico que elucida e valida a perspectiva de mundo que pretendo defender com *Torre*. O que não esperava era que embora muitas leituras fossem favoráveis, existiam lacunas entre as referências e as ideias que apresentava pedia uma coisa outra, que por meses não saberia dizer o que era.

Nunca sei qual é o limite de exposição do teor pessoal e íntimo que posso apresentar. A escrita é demasiada poética, e o academicismo pode tornar-se incompreensível em meio a nomes de autores e autoras, livros e artigos. É preciso encontrar um equilíbrio para o que precisa ser escrito e o que quero escrever, e as fronteiras do artista e do pesquisador precisam ser apagadas.

Estas fronteiras impõem limites à escrita, e isso me mantém paralizado por meses, com anotações em cadernos e nos meios digitais ficam estagnadas, incomunicáveis entre si. E se recorro aos meus vários cadernos para encontrar material para transcrevê-lo no trabalho de pesquisa, é preciso algum rigor para fazê-lo. Percebo que num outro momento o próprio conteúdo pede uma atenção diferente, ele precisa ser processado de alguma maneira, trazido para a compreensão, transformado numa linguagem comunicável. Mas como traduzir a escrita poética, descontrolada e liberta para uma acadêmica, rígida?

Percebo que estaria, nos momentos recorrentes deste pensamento, falando de metodologia e tudo que envolve métodos e metodologias me soaram confusos. Com as disciplinas do mestrado pude elucidar e confundir-me diversas vezes com diversos sentidos e métodos de fazer arte. Em momentos futuros, perceberia também que as discussões de metodologia constituíam uma parcela menor, mas não inferior, nos trabalhos de pesquisa. A metodologia começou a aparecer não como algo dado por autores e autoras, revistas e artigos, mas algo que aparece através do trabalho, e se o trabalho não acontece, o método não acontece.

Desenvolver esta linha de raciocínio elucidada a metodologia como algo que não é dado, e as discussões metodológicas fazem sentido quando atentamos ao que foi feito para além dos autores e autoras ou nomes de teorias utilizados nas pesquisas acadêmicas. Desta forma, a metodologia numa pesquisa em arte mostra-se ainda mais fugaz, pois o fazer artístico acompanha o processo de cada artista individualmente, e é no consumo daquele objeto de arte e na leitura da escrita do próprio artista e/ou pesquisador, mais do que as teorias que o elucidam, que se consegue encontrar o método.

Demorei muito a compreender que o fronte de uma pesquisa em arte é o trabalho artístico, não a profusão teórica que visa, em tentativas afobadas, situar e justificar o trabalho para instituições e pessoas que segregam o espaço da arte do espaço de pesquisa por reduzir o rigor do fazer artístico. Desta forma, percebi que por muito tempo, estive apelando ao rigor acadêmico que não conforma o fazer artístico, e que estaria postergando o meu fazer, podando minha criatividade em prol de teorias que não justificam nem localizam meu trabalho.

Compreender o valor do meu trabalho artístico a partir do rigor autoimposto possibilitou encaixá-lo eu mesmo num lugar de validade e aceitação que o campo das artes compreende – estabelecidas as regras para a produção de um objeto de arte, ainda que as regras sejam minhas, então há rigor na produção artística e, por consequência, na produção de conhecimento que a academia requer.

Minha arte se inicia no papel e tramita até o ecrã. Neste percurso, existem ganhos e perdas, e existem regras externas àquelas que imponho ao meu ato criador. Compreendo metodologia como visitas a pontos-chave do percurso trilhado, um modelo impossível de ser seguido se o percurso não for trilhado ou estabelecido a priori. Mais ainda, se enxergo o trabalho artístico e o de pesquisa como uma única torre, se penso no meu percurso até aqui, o único caminho possível é a descensão.

Se em grande parte do meu período no mestrado eu procurei me estabelecer entre teorias da Cultura Visual e da Filosofia, e muitas destas teorias não comportam meu trabalho e optei por esquecê-las e abandoná-las, começo o percurso do topo, é preciso desconstruir os degraus que fiz de alicerce para uma prática que não existiria antes do topo da estrutura. E esta é a regra primordial que estabeleço aqui, no trabalho de pesquisa, para o meu fazer artístico: desconstrução.

3.1.1. O Início e O Insólito

Até a qualificação, procurei por uma “redução do método fenomenológico”. Com estas palavras quis dizer que procurava por uma forma de aplicar o método fenomenológico, seja ele qual for, no meu fazer artístico, dando a ele rigor e validação acadêmica. Iniciei a leitura de obras de Sartre, e ainda utilizo um de seus textos, *Esboço para uma teoria das emoções* (2006), considerado um de seus maiores trabalhos – antes do autor ser reconhecido como expoente do pensamento fenomenológico.

Ou seja, estaria começando por um lugar não de uma filosofia fenomenológica – que em momento algum elucidaria o que estivera fazendo até então – mas uma filosofia outra, um pensamento que absorve e tramita entre o campo, mas que não se delimita nas categorizações epistemológicas de seu tempo. O texto demonstra constantemente as fontes e inspirações de Sartre, principalmente em Husserl e Heidegger, além de aproximações e contrapontos com as teorias da psicologia clássica e psicanalítica, procurando nas lacunas e contradições destas escolas uma abordagem fenomenológica desvinculada de teorias sobre as emoções humanas.

Um pensamento inicial que passa a guiar minha produção é o de que

“[...] para a realidade humana, existir é sempre *assumir* seu ser, isto é, ser responsável por ele em vez de recebê-lo de fora [...] E, como a ‘realidade humana’ é por essência sua própria possibilidade, esse existente pode ‘escolher-se’ ele próprio em seu ser, pode ganhar-se e perder-se”(Heidegger apud Sartre, 2004, p. 22)

E Sartre completa

Assim, a realidade humana que é *eu* assume seu próprio ser ao compreendê-lo. Essa compreensão é a minha. Portanto, sou antes de qualquer coisa um ser que compreende mais ou menos obscuramente sua realidade de humano, o que significa que me faço humano ao compreender-me como tal. (Sartre, 2006, p. 23)

Tomar a liberdade para expressar o eu a partir da própria compreensão do que é esse *eu* torna-se fundamental para o meu trabalho no momento que assumo que meu trabalho trata, antes de tudo, de dor. A dor sempre me acompanha, e não é um sentimento exclusivo meu. Aprendi com a vida a não comparar nem tentar equiparar dores, nem as sentidas, nem as causadas.

O que tento ao citar Sartre já não é mais tentar seguir a cadeia fenomenológica de estudo de fenômenos e o humano, mas pegar emprestado os escritos do autor e expandir os sentidos do que produz em arte. Compreendo porém que se estabelecem aproximações que, no trabalho de pesquisa e escrita, tornam indissociáveis os discursos do material artístico do material referencial teórico e, portanto, cria-se parâmetros para o processo de criação.

Não me sinto apto para dedicar o trabalho de pesquisa à discussão de metodologias e epistemologias, logo escrevo por aquelas que me satisfizeram nos estudos propostos pela disciplinas do mestrado. Tiro proveito da minha própria compreensão dos textos, e é com grande esforço que me permito compreendê-los à minha maneira, e não compreendê-los por linhas de pesquisa de instituições que não a minha. Sigo o rigor da arte, que é o de mostrar como entendo o mundo na minha própria maneira, na minha própria linguagem.

Dentre tudo que aprendi sobre emoções e sentimentos, nada elucidava tanto quanto pensá-las como parte da natureza humana, inexoráveis da experiência de viver. Creio eu recorrer a estudos das emoções pois por muitos anos contemplei a apatia. Pensava ser possível tramitar por toda a vida sem reação, buscando o apaziguamento da humanidade que é a de sentir e expressar. E meu trabalho de arte se inicia aí, na apatia.

Tendo-a como ponta zero, a apatia serviu como um refúgio, era o nada para o qual retornava sempre que necessário. Para elucidar, é preciso me expor, e isso advém das possibilidades do rigor da arte, que clama pela exposição do artista, seja de sua figura *artista*, seja pelo artista presente na obra de arte. Neste trabalho de pesquisa, onde preciso defender as teorias e autores e autoras que me elevam, preciso situar, ao falar de sentimentos e emoções, o lugar do pesquisador, indissociável do artista.

Exponho-me então no percurso de todo o trabalho de pesquisa ao declarar predileções, caminhos e escolhas, não apenas nos momentos em que o texto se torna pessoal e íntimo. Ora, o trabalho de pesquisa é o trabalho de arte, e fazê-los desta forma dificulta o processo, alonga os caminhos, mas torna-os mais amplos, mais nítidos, o que faz, outra vez, sentido com aquilo que preciso expor de minha personalidade mesmo quando esta independe do artista e do pesquisador.

Retomando a apatia, o vazio, é dela que saio, e cito-a pois ela foi um lugar muito presente em minha vida, o vazio é início e como foi início, foi fim. Quero dizer, não havia caminho no reino da apatia. Não havia objetivo. Passava pela vida sem nada, esperando nada, querendo sempre nada. Pensava eu no consolo do diagnóstico clínico. “Sim, tem algo de errado comigo” – pensava eu sobre o desejo da apatia. Paradoxalmente, desejava. E desejava muito pelo nada, pelo não-desejo, por um não-sentir e não-reagir como fuga do mundo.

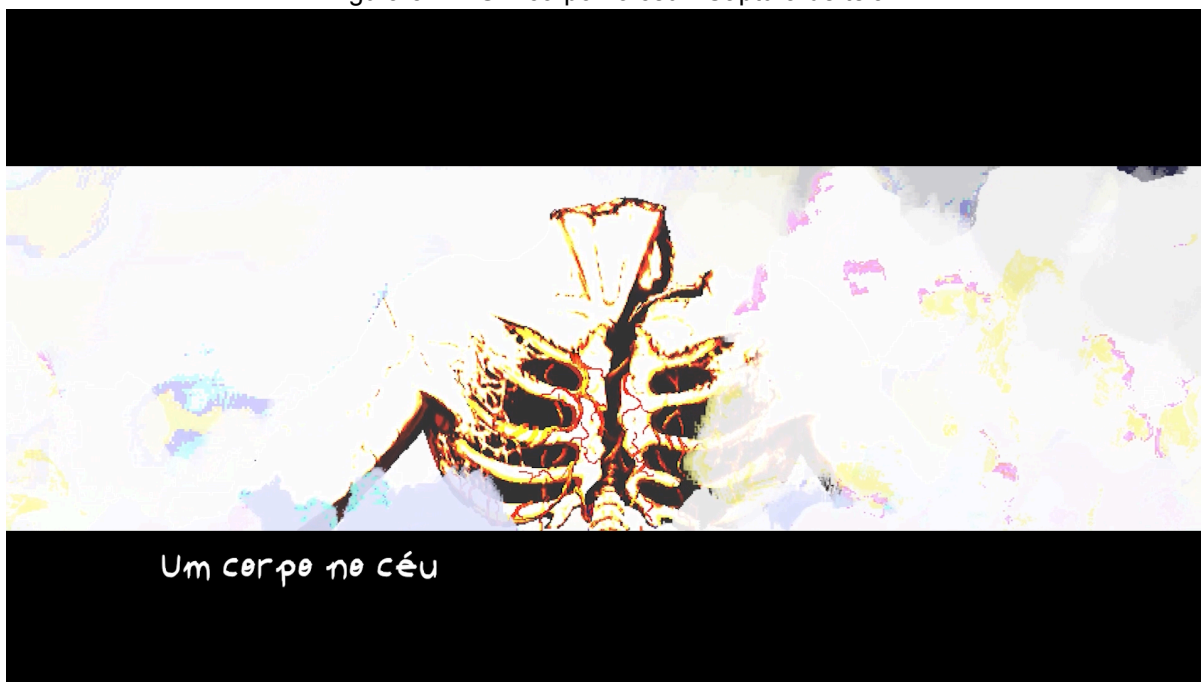
Contemplei suicídio por muitos anos, várias vezes por ano. O limiar da não existência, da morte – o quase matar a si mesmo. Fuga, mais que um abrigo. Recordo-me de sempre ouvir sobre minha produção em desenho e pintura certos questionamentos sobre as expressões de meus motivos. É fato, as faces dos meus desenhos são de tristeza, de apatia ou de dor e, embora tenha demorado assumir, são reflexos de sentimentos pontuais. A transformação chega tarde, já nos meios do mestrado, quando assumi em busca de superar. Assumir a tristeza e a dor para superá-las.

Sartre se opõe à noção de que a emoção é um acidente que, como afirma, advém de convenções da psicologia clássica (2006, p. 18). Ele afirma que

[...] a emoção significa à *sua maneira* o todo da consciência ou, se nos colocarmos no plano existencial, da realidade humana. ela não é um acidente porque a realidade humana não é uma soma de fatos; ela exprime sob um aspecto definido a totalidade sintética humana em sua integridade. E por isto não se deve entender que é o *efeito* da realidade-humana, ela é essa realidade-humana ela própria realizando-se sob a forma de “emoção”. (Sartre, 2006, p. 26)

Um alento para transcender a noção de que as emoções são algo além, inconcebíveis e incontroláveis. E se a natureza humana é emoção, a partir da apatia, a ausência de emoção, encontro um ponto zero. Em *Torre*, começo pela apatia. Um corpo no céu, sem cabeça, sem entranhas, oco. Um corpo que não toca a terra, onde as nuvens não se esfregam. Um corpo morto, um *eu* passado, de onde uma mão, valiosa ferramenta de criação artística, sai.

Figura 31 – “Um corpo no céu”. Captura de tela



De um corpo no céu sai um braço decepado em direção à escuridão, carregando um outro corpo, idoso, que aparece em meus cadernos como *a velha*, uma referência familiar, representação de uma avó recém-falecida. Faz-se importante esta presença, pois mesmo a apatia pode ser ensinada, transmitida e cativada noutra pessoa. A exposição constante a comportamentos tóxicos poderia ter originado algumas de minhas angústias?

No céu, sem tocar o solo, um corpo apodrecendo, fora do mundo, uma casca. Estes são alguns dos ensinamentos de minha avó, que não somos nada, inúteis, sem motivo, sem propósito, e que devemos nos manter alheios ao mundo, pois do mundo vem o desejo, e o desejo gera nada além de dor, amargura e ressentimento. Não devemos sentir, esbravejava, como se a apatia fosse a máxima da realidade humana, e eu, ainda criança, nos primeiros anos de vida, ouvia, observava, internalizava.

Agora, no momento de criação artística, compreendo o que Sartre diz ao escrever que “O sujeito que busca a solução de um problema prático está fora no mundo, ele percebe o mundo a todo instante, através de todos os seus atos” (2006, p. 57). Colocar este corpo no céu, fora do mundo, é um indicativo de uma busca pelo

conflito, e do conflito ou problema, sua solução. A matéria se move em busca de uma inércia nova, mais confortável.

Esta primeira cena, embora curta e sem dizeres do corpo na tela, define o tom do trabalho. Foi a primeira a ser concebida e trabalhada. Com ela, proponho uma saída de si, um escape do exílio autoimposto. Penso a origem da luz na escuridão como uma ocupação não concebida e não requisitada do escuro pela luz, algo como uma violação da estase, do vazio. Como a existência que aparece pois o espaço pede uma ocupação como se fosse natural de sua existência requisitar a própria aniquilação. Uma não-materialidade que pede pelo material para se antepor, se definir.

E ocupada pela luz, a escuridão é definida, ganha espacialidade e temporalidade, e a água é geratriz da vida neste novo espaço-tempo, pois a escuridão, este vazio prévio irá conceber-se na luz e na autopercepção – algo que vê o vazio e nomeia-o como tal, um ser que possui capacidade de observar e nomear, uma figura humana. Coloco, contudo, um corpo impossível, já num outro espaço, com uma luz e água em funções diferentes, como se de repente a temporalidade fosse quebrada: a água é nuvem, e a vida já é morte.

Dali, o caminho é outra vida, uma outra coisa, uma outra forma de ver a escuridão. Gosto de imaginar que o que provera para o trabalho, através do corpo morto e a nova vida, *a velha*, é uma forma de me deslocar enquanto artista dentro do trabalho de concepção. A partir desta cena, coloco um outro *eu*, que não eu artista, mas o eu do espectador, e através da personagem, num mergulho para uma outra escuridão, que não é a mesma escuridão vazia que abre o trabalho, apresento um escuro novo, onde posiciono o insólito, ou como os chamo nos arquivos digitais, *os gêmeos*.

Retomo Sartre para afirmar que “a consciência é, em primeiro lugar, a consciência *do* mundo. [...] o homem que tem medo, tem medo *de* alguma coisa.” (2006, p. 55-6). O autor expressa a relação indissociável da emoção com o mundo ao redor, ou ainda, como a emoção é “uma maneira de apreender o mundo.” (idem). Desta forma, penso nas funções vitais que possibilitam a experiência no mundo.

O humano perfeito é um mito utópico, e usá-lo como parâmetro perde o sentido neste trabalho que aborda dor, medo e violência. No ato criador, meus motivos são sempre distintos entre si, não imponho parâmetros de corpos ideais para desenhos e pinturas, tampouco sigo modelos de estruturas fisionômicas. Isto me dá liberdade para a constituição dos personagens de minha animação.

A *velha* é exposta durante a animação sempre parcialmente. Um corpo gordo com seios e barriga proeminentes, “mãos velhas, pele fina”, como escrevo durante o vídeo. Como abordarei mais à frente, a *velha* simboliza diversas coisas, dentre elas meu medo da desconstrução do corpo. Perder a visão, o tato, o paladar, um membro, um órgão. Este é um medo que me foi incutido na infância, e que ainda sinto veemente.

E não somente numa perda brusca como também uma progressiva, do ritmo do tempo. A velhice possui outros significados para esta personagem, para além da representação de um humano velho. O medo do tempo, e a incerteza do futuro constituem a razão para fazer do personagem recorrente um corpo idoso, além da fragilidade fisiológica advinda da senilidade. Com este corpo velho, posso trazer o mancar, a respiração ofegante, a postura tortuosa e desconfortável. A *velha* é velha pois preciso de um corpo que não o meu, mas que está presente e é real para muitas pessoas, que existe na própria perspectiva ou de outra pessoa próxima.

Figura 32 – Os Gêmeos. Captura de tela.



Nesta cena, penso na situação do humano no mundo, e o humano com a humanidade. Abro o escuro da última cena com escadas cercadas por uma mata densa, não-identificável, que se estende vazio adentro. Ao tocar em algo sólido, o corpo torna-se materialidade e toma conhecimento de si. Neste segundo momento da animação, o corpo se vê. O pé e as mãos aparecem em cena para caracterizar o corpo como senil. Noutros momentos, o caminhar da personagem mostra-se dificultoso, lento, e estas características servem para acalmar o ritmo da animação e contrapor-se à sonoplastia que construí.

É pertinente afirmar que as sessões de terapia que tive durante a vida, além das vivências não-clínicas, claro, foram suficientes para que eu compreendesse que muito do que sentimos está aquém daquela imagem que construímos do mundo, e a cultura visual nos mostra de que forma estas imagens são circuladas com intencionalidade e finalidade para convencer, esmaecer, enaltecer, movimentar de alguma forma a emoção, o humano e a humanidade.

Peço por atenção à emoção indissociável do mundo, e a experiência que é o próprio sentir da emoção. Os gêmeos são, para mim, as formas de censura que existem nas distintas relações interpessoais. Não apenas impedir de falar e se expressar, mas determinadas relações e comparações podem ser censura.

A censura não é apenas a destruição do que houvera de desagradável anteriormente, ela é também construção do que vem depois, edificação de limites e caminhos que levam ao lugar de repressão, e a autocensura constitui os caminhos construtivos da censura, pois premedita um limite que se impõe na própria constituição futura. Censura-se a si mesmo por infinitos motivos, e isso advém da apreensão do mundo – se é errado, não fazemos, e isso é censura. Que palavras impedimos de trilhar o caminho até o outro ao redirecioná-las para a trilha da autocensura?

Impedimo-nos de falar coisas boas, e isso advém, e agora falo de minha perspectiva, de uma censura que nos foi imposta, ou que absorvemos do redor e auto-infligimos em nosso comportamento e desejo. Quais coisas boas deixamos passar? Ou ainda, como nos comportamos para impedir que coisas boas cheguem a nós? Através de três cabeças conjuntas como gêmeos siameses, exprimo a

sensação de ter e não ter a capacidade de exercer as cognições que nos permite experimentar o mundo.

Se não conseguimos ou queremos, não falamos. Se não quero ver, fecho os olhos. Mas a função da audição não seleciona o que ouvimos, até certo ponto³¹. Por presenciar a violência principalmente através da audição, ouvindo insultos e maldições, assassino o gêmeo central, e deixo seu apodrecimento se espalhar para os outros sentidos. Penso no ódio latente de minha avó, que nunca deixava de se expressar, por mais agressiva e violenta fosse sua visão de mundo. Aquela voz ríspida preenchia a casa, violava os ouvidos, e suas palavras se instalaram em minha mente, palavras que não ousaria recitar.

Torre simboliza meu processo de superação destas palavras que se instalaram em mim, que se fizeram verdades por muito tempo e que reconheço ser um processo inacabado. As cicatrizes delicadas que fiz pelo meu corpo, vejo-as agora como passos para fora desse vácuo sombrio que a estrutura da torre representa. Como um ‘espaço seguro’ cheio de armadilhas, *Torre* é a síntese de percalços nos quais busco identificação com o público.

3.1.2. O Caixão, As Farpas e O Arrependimento

Afirmar anteriormente que minha avó recém-falecida é uma presença importante neste trabalho pois é dela que se originam em mim comportamentos e emoções que lido em *Torre*. Além disso, nossa relação também foi tema em meu trabalho artístico produzido como TCC no curso de bacharelado em Artes Visuais. Ali eu procurava uma forma de encerrar a conexão forçosa do sangue, e prematuramente sofria o processo de luto.

Já no ano de 2023, ela falece, e com isso ressurgem questões sobre o sepultamento, agora real, e as dores familiares daquele comportamento tóxico ressurgem, mas com um véu de luto e a dor da perda. Por qual razão afloram estes sentimentos paradoxais no luto? Como alguém que causou tanto mal para as pessoas ao seu redor, esta personalidade ganhou minha atenção.

³¹ Abordado noutra secção.

Não só pela dúvida e curiosidade do desejo de conhecer e entender a pessoa, tampouco pelo apego familiar e afetivo, o trabalho que foi feito em *Os Galhos* e este de *Torre* possui um valor de aprendizado. Acredito que refletindo sobre o trabalho agora já editado em suas versões finais encontro respostas para algumas inquietações que se situavam no limiar entre o artístico, o acadêmico e o pessoal.

A violência sobre a qual falo nesta pesquisa não se limita à violência física, a qual remete à agressividade. Existem diferentes formas de violência e de agressividade, e atento que *Torre* lida com as violências apreendidas no mundo, com destaque para aquelas que deixam marcas mentais, mais do que físicas. Quando, em minhas referências, encontro afirmações de que determinados tipos de violência são justificáveis (Hartman e Vorderer, 2010 apud Hartman, Toz, Brandon, 2010, p. 354), me ateno àquelas que ocorrem mesmo injustificáveis, mas num recorte interpessoal violento e agressivo no âmbito familiar.

Isso significa focar violência verbais e psicológicas, mas sem desacreditar ou invalidar violências físicas. A figura de minha avó aparece em meu trabalho pois, em meus anos de juventude, via refletido em mim sua senilidade. Eu me sentia atraído pela lentidão gradual que aparece na natureza humana enquanto se envelhece, a calma, a liberdade de expressar-se que dão os outros àquela pessoa anciã, a qual devemos respeitar por quaisquer sejam as convenções familiares estabelecidas sem palavras.

Havia em mim desejo pela velhice, pela sabedoria e experiência. No entanto, os anos traziam lucidez a mim, e as palavras expressadas naquela liberdade garantida pelos consanguíneos parecia cada vez mais dúbia: porque permitem que minha avó expresse tantas maldades? Por qual razão estes insultos brotam tão naturalmente e, se estamos todos claramente sendo afetados por este comportamento, porque não fazemos nada? Mas amadurecer é enrijecer-se também, foi como aprendi. E isso não trazia paz, mas ainda mais inquietação sobre o futuro. Todos se tornarão amargurados no futuro?

No entanto, eu percebia que as violências e agressividades proferidas pela minha avó eram acompanhadas de lamentos de arrependimento, e choros que imploravam pela morte. Acompanhar esta situação diariamente, durante todos os

meses nos quais dividi teto com minha avó me marcaram profundamente. Com os anos, foi transmitido a mim por minha mãe o medo de um dia nos transformaremos, nos tornaremos minha avó, mãe de minha mãe. E isso me guiou, fez com que eu me isolasse do mundo, criasse barreiras, dificuldades e armadilhas para que ninguém jamais sofresse com minha presença, muito menos por minha perda.

O desejo desaparece com a apatia, o isolamento cria o vácuo, ou o véu translúcido que cobre a mente e inibe o corpo. Isso transparece em *Torre* como a cena que chamo de *Caixão*. Nesta cena, um corpo dourado, apertado dentro de um caixão negro que mal o comporta aparece e desaparece da cena, gemendo falas sobre vida e morte, uma forma de pensar o desejo de morte que eu e minha avó compartilhamos, cada qual com sua razão íntima, mas que ditava comportamentos.

Nesta cena, *a velha* aparece e desaparece junto às outras peças deste espaço, com escadarias circulares invadidas por vinhas de farpas douradas. O ouro aparece em minha produção nos objetos de desejo e, quando faço um corpo de ouro, ressecado num caixão apertado, penso sobre essa pulsão de morte que não me cabia na juventude, sobre o desejo de algo que não satisfaria o desejo que era outro, por vezes de pertencimento, mas muito de compreensão e acolhimento.

Figura 33 – Cena de *O Caixão*. Captura de tela



“O que tanto quis de mim que mesmo aqui ainda me busca?”, diz o corpo dourado. O que minha avó havia me ensinado era a me isolar, não fazer confidantes, não deixar a emoção pulsar nem escapar e, caso o fizesse, que fosse intenso, e que não deixasse ninguém se antepor ao que estava dizendo. Com uma convicção ardente, me ensinava a defender com farpas a própria vontade, mesmo que essa vontade fosse a do fim, da morte.

Este era um desejo conhecido de minha avó, e sempre me disseram que o que colocava sua vida em risco era como ela vivia, como se o desejo de morte não transparecesse no modo em que agia consigo mesma. Fumava muito, se alimentava mal, perseguia a todos com quem partilhava espaço com uma violência verbal afiada, aguda. Vê-la em um caixão não trouxe paz. Quis, com esta cena, conversar com ela encarnando a própria Morte.

Com isso, um novo sentido surge na cena. Eu converso diretamente com minha avó numa espécie de pós-morte que possibilita que minha mensagem chegue a ela. O que aparece-me então com este novo sentido é empatia, como se eu pudesse questioná-la em morte como não fiz em vida. Posso questioná-la como questionei a mim mesmo nas noites solitárias em que contemplava meu próprio fim, meu próprio corpo ressecado num caixão apertado, descabido em imagem e em

desejo. Houve censura do bem dizer. Não estive com ela em seus últimos dias pois temia usar da violência para apaziguar a situação.

E se minha intenção é fazer um trabalho de arte que transmita este sentido, reconheço que o entendimento do outro nunca será exato ao que eu projeto mas, ainda assim, se miro minha intencionalidade nesta regra do fazer artístico – a de imergir e emocionar – então cabe registrar esta parcela mais crua do percurso da criação de arte que está no sítio de emoções, tão cruas e complexas quanto.

Destaco ainda que o texto que aparece por todo o vídeo é feito nesta intersecção da intencionalidade artística e a compreensão não-correspondente daquele que entre em contato com a obra de arte. A discussão sobre memes presente nesta pesquisa serviu de amparo para pensar a relação texto-imagem-rede. Por mais decifráveis que sejam feitos os códigos de comunicação, literários e imagéticos, a mensagem transmitida terá seu sentido individual para quem a recebe.

Por este motivo o texto não ignora a compreensão do outro, mas busca transmitir através de palavras um sentido complementar, mais do que auxiliar, e cadência para a animação. O que escrevo, nem mesmo eu compreendo muito bem. Não as palavras, nem a conjugação, mas a colocação do texto na animação e na vida é onde está o desentendimento. O que são aquelas palavras que questionam a morte e a vida dos mortos? Este flerte com o insólito, com o impossível – o questionar póstumo – sempre foi-me atrativo para criação.

Neste sentido, a cena *Caixão* é de uma transição em que o antes não reconhece o desejo de morte enquanto vivo, e um depois que questiona o próprio ato de morrer, e o ser morto é posto em questão através de um corpo dourado, morto. Noto que por trás dos filtros e ajustes de cor das peças da animação, as flores mortuárias dentro do caixão são roxas, cor favorita de minha avó.

A construção da narrativa vai me mostrando entrelaçamentos entre minha avó e eu. Se por muito tempo temi transformar-me nela de alguma maneira, imagino se as coisas que me consolaram serviriam de consolo para ela. Este é um dos motivos pelos quais tanto troquei de tom na elaboração do texto e dos personagens

de *Torre*. Para algo além de acusador, precisei pensar o que eu gostaria que fosse dito a mim nos momentos que passei no escuro.

Sem abdicar do tom denunciativo, trago nas versões finais da animação uma abordagem mais empática, pois enxergo com mais nitidez o entrelaçamento e aproximação na forma que vemos o mundo. Na busca de libertar-me dela, acabo por absolver minha avó, em morte, pela violência que cometia em vida – seria isso perdoar?

E é nesse meio que enxergo a razão para que o texto poético presente em toda a animação seja mais solto e impessoal no sentido de não contar uma história minha, nem dela, mas pensando em nossas vidas em geral, apresentando questionamentos sobre vida e morte.

Cito Sartre para pensar sobre esta mudança de tons na escrita e na concepção do objeto de arte. Com um trabalho que se volta para as emoções, meu processo é sempre de tom pessoal, num ciclo infundável entre eu e o mundo e minha apreensão do mundo. “Agora podemos conceber o que é uma emoção.” – escreve, e continua:

É uma transformação do mundo. Quando os caminhos traçados se tornam muito difíceis ou quando não vemos caminho algum, não podemos mais permanecer num mundo tão urgente e tão difícil. Todos os caminhos estão barrados, no entanto é preciso agir. (Sartre, 2006, p. 62)

O autor afirma sobre essa transformação ser no primeiro momento a transformação da consciência – nos tornamos conscientes de algo e isso é uma mudança, e deste estar consciente de algo sai a pulsão para transformar o mundo. “[...] na emoção é o corpo que, dirigido pela consciência, muda as relações com o mundo para que o mundo mude suas qualidades. Se a emoção é um jogo, é um jogo no qual acreditamos” (idem, p. 64).

E completo com o raciocínio de que se a emoção é um jogo, temos a opção de jogar ou não. Como defendido neste trabalho de pesquisa, o jogo possui suas regras e o primordial é a escolha de jogar. Abdicar-se do jogo das emoções, largar mão do controle das transformações do mundo as quais tenho como possibilidade, a apatia, enxergo como um apego ao vazio, a apatia como o único suporte que nos mantém de pé quando não se tem mais nada.

Desta reflexão, nasce a cena *Farpas*. Pendurada num galho de espinhos feito de ouro, uma personagem discorre sobre apegos dolorosos, e sobre como a dor é o que a mantém em si e no mundo de *Torre*, um vácuo que se estende em todas as direções. No final de sua cena, a personagem cai.

Penso nessa cena como uma forma de processar as últimas palavras de minha avó para mim. Estávamos no carro com outros familiares a caminho do hospital. Do banco da frente, esbraveja “Sei que você sempre quis me ver morta, nunca foi segredo, você só gostou de mim quando era criança” – e para isso não dei resposta. Nunca mais nos falamos, nem falaremos. Não a visitei no hospital, mas arrumei uma mecha de cabelo que estava fora do lugar através do véu no dia em que fora enterrada.

Por esta razão, o objeto de gamearte aborda sobre como a dor é seu legado. Ensinou a todos em seu redor sobre sentir dor, mas nunca a lidar com isso. Ela atravessou o véu sem nunca ter mudado seus discursos, e o que por vezes pensei ser apenas um personagem, uma farsa, fecha o espetáculo de sua vida. Realidade ou não, esteve atada à amálgama de dor e arrependimento, como ela mesmo declarava, que era sua vida, seu corpo e sua mente. Não havia pulsão de vida, não havia emoção potente o suficiente para que se desatasse da dor?

Figura 34 – Cena de *As Farpas*. Captura de tela.



Em Sartre encontro uma reflexão sobre esse apego à escuridão, sobre tratar a dor e o arrependimento como suportes dourados e farpados:

[...] a pessoa vira-se para um canto e permanece sentada, imóvel, oferecendo ao mundo a menor superfície possível. Prefere a penumbra à plena luz, o silêncio aos ruídos [...] por não poder e querer realizar os atos que projetávamos, fazemos de modo que o universo nada exija de nós. Para tanto podemos apenas agir sobre nós mesmos, “ficar na penumbra” [...] é o que chamaremos de *Sombrio*. (Sartre, 2006, p. 67-8)

E se a última pulsão é a que transforma, adequa o mundo à essa realidade desejada do sombrio ou da penumbra, existe aí um apego à essa realidade nova? É esse apego que vejo num outro *eu* passado, e que vi em minha avó por todo o tempo que a conheci. Questiono esta proximidade nociva ao escuro, e por isso faço da ideia do valor, o ouro, como um galho delgado, cheio de espinhos.

Os espinhos, a dor, é preciso ter uma origem, a mesma de onde brotaria minha empatia para com a história de minha avó. Situá-la no mundo, enxergar para além da emoção, reconhecer que a dor não existe no vácuo foi um passo que demorei a dar, pois separar a emoção do trabalho de arte é difícil, e superar o que já sentia, e eu mesmo atravessar o véu, é difícil.

Bataille escreve

Nós temos de fato apenas duas certezas nesse mundo – que não somos tudo e que vamos morrer. Estar consciente de não ser tudo, como se está consciente de que se é mortal, é nada. Mas se estamos sem um narcótico, um vazio irrespirável se revela. Eu quis ser tudo, então ao cair neste vazio, posso invocar minha coragem e dizer a mim mesmo: “Eu estou envergonhado de ter quisto ser tudo, pois agora vejo que era adormecer.” Deste momento se inicia uma experiência singular. A mente se move de num mundo estranho onde angústia e êxtase coexistem. (Bataille, 1988, p. xxxii, tradução nossa)

Imagino que tomar consciência da mortalidade e da impossibilidade de se ser tudo é de fato queda suficiente para um abismo sombrio, e neste lugar se situa àqueles cujo desejo pelo mundo e pela experiência no mundo foram quebradas. É, à maneira de Sartre, um descontrole sobre a transformação do mundo, sobre a transformação que as emoções causam.

Isso significa passar a enxergar o mundo como um lugar que não corresponde às nossas emoções e desejos. Cai-se em si, e este cair é para o sombrio, para o escuro no qual o próprio interior se transforma. Compreendo a razão pela qual minha avó tornou-se quem era. Sua história de vida não é uma de

privilégios e amores, mas uma de desavenças, traições, e a forma com a qual amaldiçoava o mundo fazia sentido.

O que trato em *Torre*, porém, é o transmitir deste desamparo para uma geração mais nova, que não experimentou o mundo nem por sabores nem dissabores. Escureceram meu mundo por mim, e tomei meu tempo para reencontrar o mundo tal qual ele é: indiferente à minha dor, mas apto a receber-me em um ou outro lugar. Não faz sentido odiar o mundo e odiar a si próprio desde a infância somente porque disseram que é a maneira mais fácil de passar pela experiência do estar vivo.

Bataille traz o seguinte questionamento: “Uma coragem singular é necessária para não sucumbir à depressão e continuar – em nome de que? No entanto eu continuo, na minha escuridão: o humano continua em mim, atravessa por isso” (Bataille, 1988, p. 33, tradução nossa). Afirma ainda que, sem resposta, o que ocorre é que este *humano* que temos em nós deve nos matar para que possamos renascer, pois “As coisas não podem permanecer em seus estados; o “possível” do humano não poderia limitar-se a esse constante desgosto de si mesmo, à repetida negação do indivíduo moribundo” (idem).

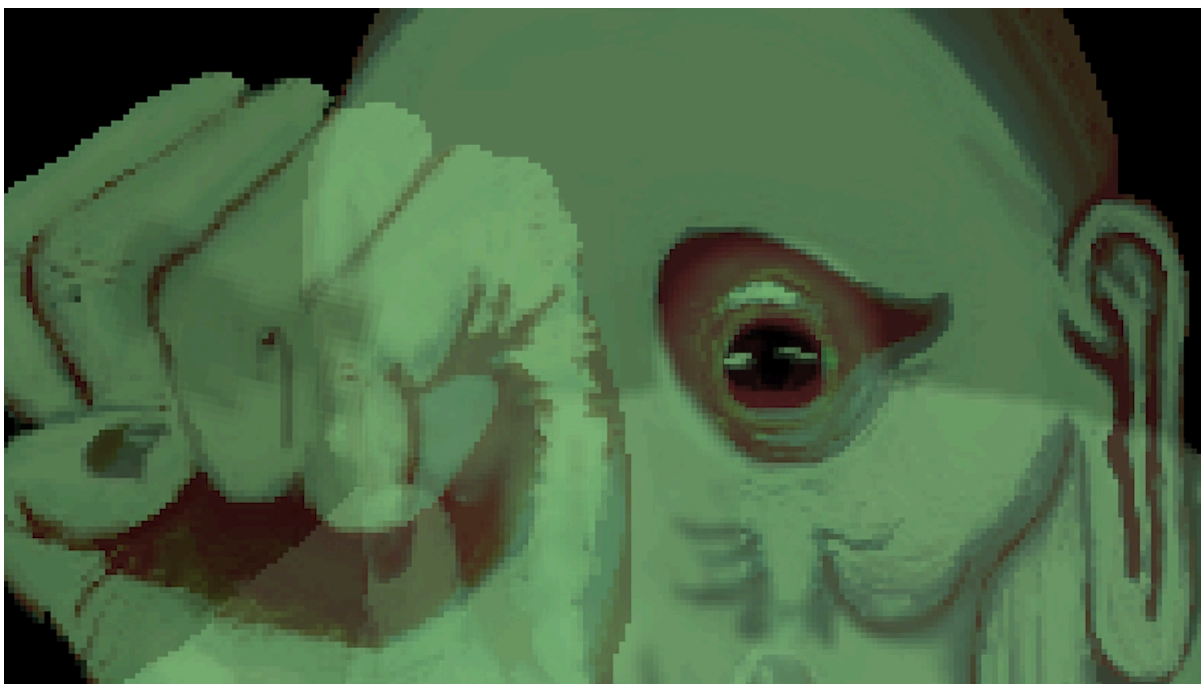
No livro *A Experiência Interior* (1988), mais especificamente no capítulo *O Tormento*, Bataille escreve sobre situações corriqueiras de sua vida, como andar com um guarda-chuva aberto numa noite sem chuva em sua juventude e como isso o remete à natureza humana, o desespero ou mesmo o desejo de ser feliz. Fala também sobre a presença de amigos e os lugares que frequentavam.

A partir destas situações comuns, posso enquanto escritor aproximar qualquer humano quando falo sobre a experiência de sofrer, de ser feliz, de ter medo, e dos dramas familiares que são particulares a cada um. Este senso de familiaridade é importante e complementa as tentativas de impessoalidade em meu trabalho de arte. Se produzo o familiar e o impessoal, sinto que qualquer um pode ocupar meu espaço naquela obra de arte.

Mais ainda, na cena que se segue, a qual batizei de *Arrependimento*, coloco questionamentos sobre um *eu* passado, e quais seriam os possíveis *eus* presentes se tivesse dedicado meu tempo a outras formas de expressão, a outras

emoções que não o vácuo da apatia. Através de uma massa translúcida que mal se sustenta e escorre com a instabilidade de seu próprio corpo, tento assumir a lógica de minha avó, recordando-me de seus lamentos furiosos diante de quaisquer empecilhos que apareciam, desde uma xícara fora do lugar, até a poeira de seu quintal de terra vermelha.

Figura 35 – Cena O Arrependimento. Captura de tela



Relaciono estes comportamentos com a *dramaticidade* que Bataille discute em *A Experiência Interior*. Para o autor, esta dramaticidade da existência é a forma pela qual o sujeito alcança estado de êxtase, e que a crença religiosa – e ele exemplifica a partir do cristianismo – cumpre esta função (idem, p. 10). Ele afirma que é um artifício para que não nos isolem do mundo e de não fecharmos-nos em nós mesmos, e ao mesmo tempo, discorre sobre como a crença torna-se uma autoridade em nós através do êxtase da dramaticidade:

Pode-se afirmar: a dramatização possui necessariamente uma chave, na forma de um elemento (decididamente) incontestável, de valor tal que sem ele não pode existir nenhum drama, mas indiferença. Portanto, do momento em que o drama nos alcança e se pelo menos for sentido como se afetasse nós humanos em geral, nós atingimos autoridade, o que causa o drama. (Bataille, 1988, p. 10, tradução nossa)

Tomando como base – sem revelar – sua história de vida, compreendo a dramatização da dor e angústia. Existem amarras sociais às quais minha avó transgrediu. Embora tenha sempre pensado e expressado o pior de si, sempre foi

reconhecida como uma ótima professora por parte de seus alunos, muitos dos quais estiveram presentes em seu velório. Em vida, foi uma pessoa difícil, conturbada e assombrada pelas próprias decisões, e é expressamente necessário reconhecer que conseguiu conquistar muitas coisas.

Foi em minha adolescência que comecei a me distanciar dela, percebendo em mim os comportamentos que toda a família denunciava. Foi na reclusão que consegui avaliar, anos depois, as formas que agia com aqueles próximos de mim e comigo mesmo. Através da dor, conseguia me reconectar comigo mesmo ao mesmo tempo que me desprendia da toxicidade que me fora transmitida por aquela exímia professora.

3.2. A Violência, A Culpa e O Fim

Fui ensinado a não me apegar aos sentimentos negativos pelos adultos de minha família. Atualmente, compreendo como isso não faz sentido para uma criança ou um adolescente. A depender da idade, descontamos a angústia no mundo e em nós – xingamentos, bebidas, drogas, sexo, comportamentos agressivos. Nos frustramos e nos sentimos mal com inúmeras coisas, situações, pessoas, tudo aquilo que foge das narrativas que nos desviam de nossos caminhos.

Mas uma criança pode ser incompreendida, um adolescente pode ser ignorado. Muitas vezes não são levadas a sério as dores daqueles que não sofrem o ‘terror’ da vida adulta. Estes indivíduos não possuem as capacidades para processar emoções da mesma forma que adultos, e daí surgem complicações para a compreensão sobre o que seriam estes sentimentos negativos.

Não existe uma recusa total da negatividade, e se somos ensinados a ignorá-la mais do que a lidar com ela, ela se acumula, cresce como um tumor, consome o que está ao redor. Por passar muito tempo com minha avó, aprendi a lidar com a negatividade à maneira dela: descontava no outro, não assumia meus erros ao mesmo tempo que me culpava por tudo de ruim que acontecia ao meu redor.

Recentemente fui apresentado à seguinte frase por uma amiga: “A culpa é filha do orgulho”. Meditamos um pouco sobre o sentido da frase, e cada um a digeriu

à sua maneira. Colocando a narrativa de *Torre* de frente com o gamearte o qual ela gera, percebo que existem relações muito complexas que não seriam abordadas por nenhuma das duas instâncias do gesto de criação. Podem ser coisas muito particulares. Porém, faz parte do meu processo criativo a reflexão sobre modos de lidar com sentimentos negativos.

Figura 36 – *mas como você se sente?*, 2022, óleo sobre tela, acervo particular.



As anjas surgem no meu trabalho como a somatização do sofrimento emocional. Isso significa que está manifestado em seus corpos as dores da mente e da vida. Como crianças, elas geralmente gesticulam para quem as vê, como se pedissem ajuda, inconsoláveis. No ato de criação, primeiro nos esboços e desenhos de telas reais ou digitais, nas páginas de caderno ou no ecrã, estou sempre pensando na melhor colocação dessa fisionomia para que a dor seja um segredo.

Apesar de estar bem ali, em primeiro plano, a mão perfurada não recebe o mesmo destaque que as faces. Suas bocas estão fechadas, elas não pedem ajuda, apenas gesticulam ao mesmo tempo que tentam esconder a ferida, como se caso fossem descobertos seus machucados, alguma forma de punição recairia sobre as figuras. Esta narrativa se repete, e cada vez mais atinge-se uma nova forma de representar esta dor velada.

Figura 37 – *Corte*, 2022, óleo sobre tela, acervo particular.



Existe também uma preocupação em não exagerar as expressões faciais, ao mesmo tempo transpassar dor, medo ou desconforto. Com a criação de formas impossíveis, desconecta-se na imagem qualquer identidade física das anjas, na esperança de mostrar um corpo sem identidade – qualquer um pode ser aquilo. Em *Torre*, esta narrativa está melhor inserida na cena *A Violência*.

Esta é uma cena muito significativa para mim. Bataille escreve sobre uma transcendência da dor em *The Inner Experience* (1988), que de alguma forma, a dor se transforma em prazer quando elevada ao limite, como se mesmo não requisitado, o sofrimento se transformasse em êxtase.

Automutilação, autolesão, autoflagelação, escarificação, escoriação, marcas corporais. Estes são alguns termos que definem comportamentos em que a dor auto-infligida ocorre, e os motivos podem ser diversos – até mesmo quando não definidos (Araújo, 2019). Os relatos que abrem os capítulos de cada ensaio sobre automutilação nesta pesquisa são marcantes, mostram as diferentes relações do eu com o corpo, e com a dor.

Araújo (2019) desenvolve a relação do humano com a dor, e sobre como em um ponto da história – a ascensão da religião cristã – a relação do humano com o corpo e a dor muda. Pires (2005) escreve: “A dor física, o sacrifício da carne e a abnegação do prazer passam a ser necessários, pois é somente pela superação do desprazer que a alma engrandece e o indivíduo se mostra digno de Deus” (p. 34).

Torna-se observável na imagem do Cristo crucificado – ícone do catolicismo – a relação estabelecida entre corpo, espiritualidade e transcendência. A autora afirma:

Para a Igreja, corpo e pecado caminhavam juntos. Nessa época, os artistas deixam de se importar com a semelhança entre o corpo representado e o corpo real, só que diferentemente dos gregos, que usavam essa liberdade para embelezar o ser retratado, os artistas medievais a usavam para criar corpos deformados e desproporcionais. Afinal, não era o corpo que estava em foco, e sim a alma. (Araújo, 2019, p. 38)

Meu processo criativo sempre esteve aproximado da arte católica. As expressões serenas de santos e ícones religiosos martirizados em pinturas e esculturas sempre me intrigaram. O corpo de São Sebastião no exemplo a seguir ilustra a compreensão de que através da dor expia-se os pecados, transcende-se o mundo físico e deste momento em diante, encontra-se o júbilo eterno da vida após a morte.

Figura 38 – *Recompensa de São Sebastião*, Eliseu Visconti, 1898, óleo sobre tela.



O sacrifício da carne, a abnegação da mundanidade, do prazer e da dor, este sentido é apontado por Araújo como uma das relações existentes da automutilação, ou autopunição, “A culpa por um pecado frequentemente pode ser expiada psiquicamente, precisa ser marcada no corpo” (Araújo, 2019, p. 38), ou como escreve Bataille (1988), “de acordo com São João da Cruz, devemos imitar em Deus (Jesus) a cair em desgraça, a agonia, o tormento do ‘não-saber’ da *‘lamma sabachtani’*. ” (idem, p. 47, tradução nossa).

Como uma forma de encontrar a pulsão da vida quando se aproxima da morte, a dor e a transcendência são foco de meu trabalho artístico pois foi através da compreensão da dor psíquica, pude transcender a necessidade da dor física. Como a autora coloca, “Tenta-se lidar com os eventos da vida de forma concreta. O

arquivo precisa, necessariamente, de um suporte. Papel, madeira, mármore, pedra, tela, pen drive, HD, 'nuvem'. Na automutilação, o corpo é o suporte” (idem, p. 107)

As anjas surgem portanto como uma reflexão sobre a relação do corpo e da mente que sofrem juntos – quando o corpo do artista aprende a não sofrer, no entanto, a mente segue retalhada. Através de minha produção, consigo deslocar a dor da mente e ferir os corpos dessas mensageiras. Por esta razão, faz-se pertinente pensar a relação da violência nos jogos e na mídia em geral – não foi através dos jogos, filmes e séries que aprendi a manipular a mente através da dor física, mas sim do repertório católico que fui ensinado.

Araújo (2019) discorre sobre como

[...] a dor sentida não é um simples fluxo sensorial, mas uma percepção que suscita a relação do sujeito com o mundo e da experiência acumulada a esse respeito. Ela não escapa à condição antropológica das outras percepções. É simultaneamente experimentada e avaliada, integrada em termos de significado e de valor. Nunca puramente fisiológica, a dor pertence à esfera simbólica [...] No campo da automutilação, pode simbolizar um renascimento, uma passagem de um estado (muitas vezes de sofrimento e angústia) para outro mais confortável, *alivia-dor*. (Araújo, 2019, p. 43-4)

Mas é preciso reconhecer que a dor não existe no vácuo. As angústias que podem levar o indivíduo à autoflagelação são diversas, como afirma a autora, “os atos na adolescência podem ser lidos como um apelo diante dos impasses vivenciados na busca de novos modos de se inscrever no campo social” (idem, p. 66). Desta forma, este comportamento pode ocorrer através do contágio, e torna-se um *passé*, uma forma de pertencimento a um grupo, como coloca Vargas e Romero, principalmente na adolescência:

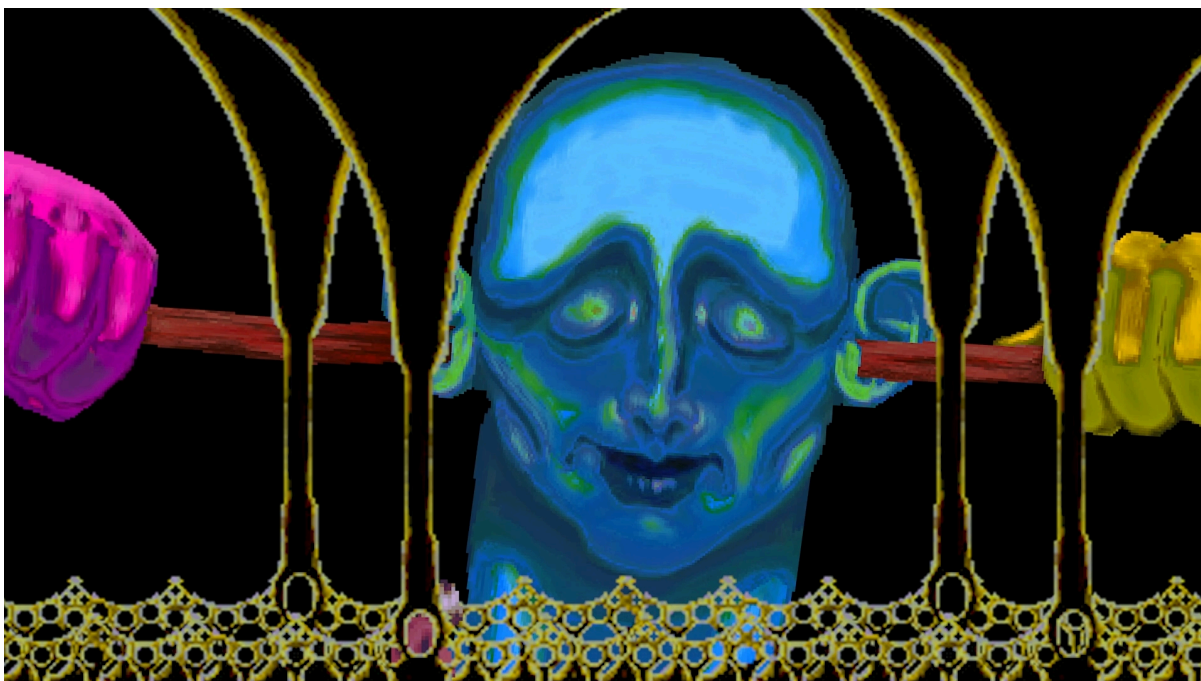
A adolescência é uma fase transitória entre a infância e a vida adulta que requer um suporte psicológico maior. Os adolescentes de hoje são nativos digitais, têm grande influência e familiaridade com os eletrônicos e suas possibilidades e, conseqüentemente, sofrem a interferência destes a sua saúde mental e cognitiva, podendo por vezes promover a romantização patológica de situações nocivas e até mesmo reproduzi-las (Vargas e Romero, 2021, p. 14477)

As autoras contrapõem o comportamento autolesivo com a ideação suicida afirmando que nele existe “uma vontade de desaparecer ou, contrariamente, de fazer parte [...] a automutilação também pode ser um comportamento por efeito de contágio” (idem, p. 14471). Silva, Souza e Faria (2019) expandem a compreensão deste efeito contágio com dados levantados em sua pesquisa:

Não só redes sociais, como a internet de modo geral torna fácil a localização de conteúdos sobre o assunto como demonstra o levantamento feito por Venosa (2015) buscando dados na internet a fim de quantificar o número de resultados agregados dentro de veículos da web, a autora encontrou entre os anos de 2014 e março de 2015 em média cerca de 348.000 referências usando o termo automutilação, e 159.000 vídeos no youtube usando o termo Self-injury, o conteúdo expresso dentro desta plataforma de comunicação gira em torno de relatos de usuários que praticam cortes, mas que somente 14% dos vídeos foram realizados por profissionais. Presume-se que os demais depoimentos foram gravados por praticantes do CA [Comportamento Autolesivo] (Silva, Souza e Faria, 2019, p. 6).

Este é o motivo pelo qual meu trabalho trabalha com uma violência explícita – creio que tornar o assunto do comportamento autolesivo o torna um tabu delicado e incommunicável, portanto incompreensível. Com *Torre*, pretendo trabalhar a dor sem erotizá-la, glamurizá-la, mas abordar o assunto de frente, e pensar como o sofrimento da mente se transfigura no corpo de maneiras extremas, impossíveis, em busca de questionar como o sofrimento e a dor são compreendidos.

Figura 39 – Cena A Violência, captura de tela.



Na cena busco representar um dos atos de autolesão que aderi na adolescência. Como abordado na cena *Os Gêmeos*, percebo uma relação de censura com determinadas formas de autolesão, uma forma de controlar a cognição e retomar o poder de exercício do próprio corpo. Através da audição se instalaram em mim medos, inseguranças e insultos. Através do ouvir eu sofri e, portanto, pensava que a surdez traria alguma forma de alívio e conforto.

Esta cena, ao ser concebida e animada, transforma o sentido do trabalho, e me impele a descomplicar o texto narrativo, a fim de aliviar os sentidos da cena para que elas não se tornem um gatilho para o espectador. Ao mesmo tempo, a sonoplastia com sons agudos e graves extremos são chave para criar tensão e distúrbio para quem assiste – é uma forma que concebi para “sentir na pele” a agonia do sofrimento psicológico, uma busca exclamativa por empatia:

A necessidade do jovem de pertencimento, de estar em um grupo, uma turma, sentir-se identificado com alguém ou alguma ‘ideologia’ e distanciar-se da tortura emocional do adolescer, de estar sob o controle de seus responsáveis, reduz amplamente suas condições, ainda em desenvolvimento, de exercitar sua criticidade e estabelecer bons padrões de escolhas. (Vargas e Romero, 2021, p. 14478)

Por outro lado, é preciso reconhecer que a dor e o sofrimento transcendem faixas etárias, e que se sofre por razões e maneiras diferentes. Da mesma forma, a violência ocorre de maneiras diferentes, e a cena *A Culpa* é uma forma de pensar sobre como age o outro sobre o eu.

Figura 40 – Cena *A Culpa*, captura de tela.



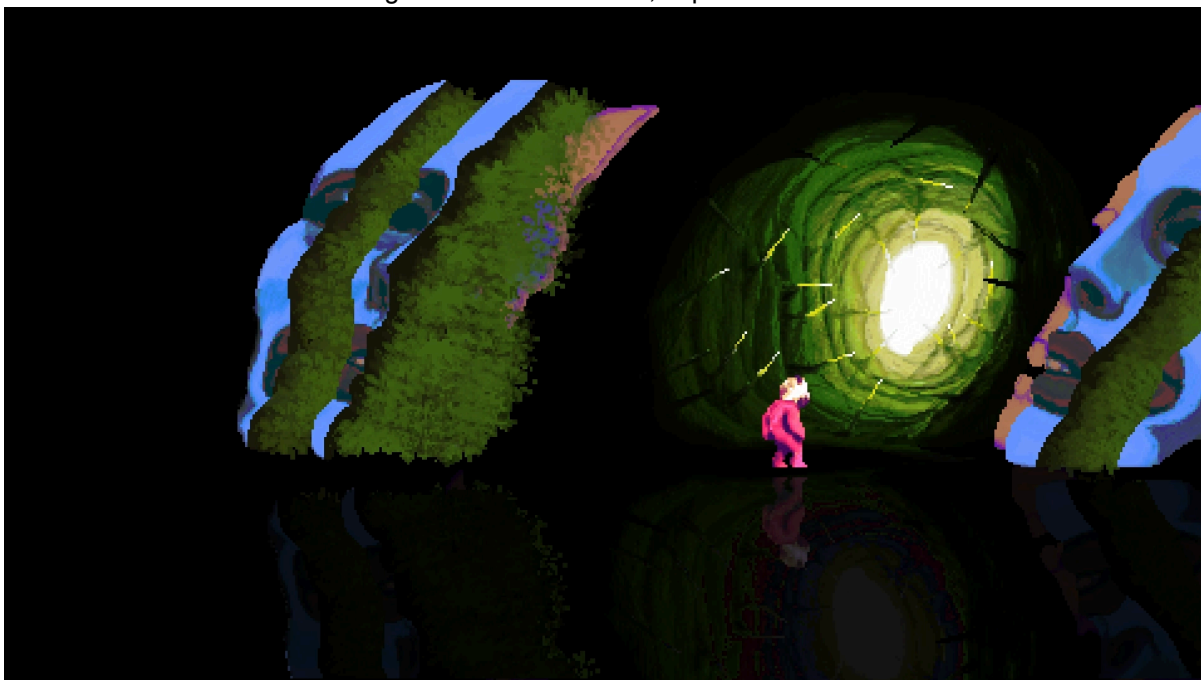
Com olhos obscurecidos dispostos à distância, e perseguida por uma face mutante, a velha atravessa o vazio acompanhada de reflexos num ambiente instável. A violação da vigilância – a de fora e a de dentro, para pensar sobre como nós regulamos e nos relacionamos com nossos *eus* e os outros, põe-se em questão o olho e o olhar.

Muito precisa ser colocado em questão quando penso a história de vida de minha avó – e que partes da narrativa devem ser omitidas, quais ‘servem’ para o objeto de gamearte. Todo o mal e toda a dor, mas sua história não se resume a isso, e isso não surge sem explicações. Como afirmei, a narrativa pede por um tom mais empático mas ainda denunciativo, e nesta cena estabeleço um confronto entre o desejo de morte e o olhar, o julgamento pelo qual minha avó passou com tanta intensidade em sua vida – suas escolhas, sua aparência, seu desejo, seus sentimentos, muito foi negado a ela, foi tomado e arrancado.

Ouvi diversas vezes minha avó afirmar que não se mataria pois é pecado. É como se sua vida não tivesse valor, e nada ao seu redor fosse digno de sua presença. Enquanto criança, essas palavras não tinham muito sentido – a morte e o pecado eram muito abstratos. Na adolescência, surgia em mim um furor – que precisava reprimir – por compartilhar o desejo de morte com alguém que possuía muito mais do que eu. Quanto mais vida – seja qual for o sentido da palavra – mais abandona-se a pulsão de morte – falo sobre a *minha* experiência enquanto artista e pesquisador que almeja abandonar esta pulsão de morte através da arte e da pesquisa.

Um esforço que percorre por todo o trabalho de criação artística é o de que, na última cena, *O Fim*, o gamearte seja uma forma pessoal de reconciliação – uma anja, a vida, é fragmentada por um feixe de luz. Sob sua pele, matéria viva, onde dois jardins secretos de vida e pós-vida são separados por uma fina face esquelética, a morte. Cantos de pássaro podem ser ouvidos junto à luz.

Figura 41 – Cena O Fim, captura de tela.



Acredito que minha avó faleceu à sua maneira. Uma morte inesperada e controversa – a meu ver, planejada, esperada, desejada, e isso não é segredo entre a família, foi expressado a todos seu desejo de morte, de que Deus a levasse. Me fez pensar sobre o plano de vida, ou o plano de morte, não um suicídio mas uma morte induzida, e de que forma a vida inteira é guiada para esta coisa próxima que é o pós-vida para quem morre, pós-morte para quem continua vivo.

E embora pessoalmente não acredite em reencarnação, sinto que existe nesta cena a união da descrença com o desejo – é o que eu gostaria que acontecesse, uma outra vida, uma outra chance de felicidade e cumprimento de expectativas. Coisas dentre as quais foram privadas em vida, gostaria que de alguma forma tivesse, em algum momento, de forma justa, o que sempre desejou – que não a morte.

Neste sentido, concluo o trabalho de gamearte *Torre* com reflexões sobre vida, morte, reencarnação, dor, culpa e desejo. Através das cenas, reflito sobre como a violência ocorre de maneiras diferentes, sem nunca abandonar a noção que supere os jogos como artefatos culturais de disseminação de uma violência acrítica para sua base consumidora majoritariamente adolescente. Com os elementos estéticos dos jogos, essa *Torre* é construída com referências e público em mente, ao mesmo tempo que se dirige à todos que detém em seu âmago o dissabor

da experiência do viver – viver não satisfaz as necessidades humanas de transcender o próprio ser, a própria vitalidade e mortalidade.

À LUZ

Conforme a personagem desce as escadarias impossíveis da estrutura, ela se reconecta com sensações, emoções e situações muito caras para o artista e seu objeto de arte. Questionar o inquestionável traz possibilidades de criação desvinculadas da realidade – e o trabalho de investigação reconecta o gesto criativo do objeto de gamearte com o mundo real. Nesta conformação da criatividade existem perdas, mas possibilita pensar outras relações do trabalho e seu vínculo com o mundo, uma descensão ao real.

Nesta pesquisa pude estabelecer conexões sobre diferentes tipos de violência e dor com o meu processo de criação de arte. Foi necessário questionar o modelo acadêmico de produção de conhecimento estabelecido para encontrar um canto de conforto onde a emoção e a dor pudessem ser tratados como são e como se dão, sem apertar aquilo que é subjetivo dentro de um molde que não o conforma. Encontro em Adorno (2003) e Larrosa (2003) apoio para pensar maneiras de confrontar a estrutura academicista sem fugir do rigor que deve ser mantido para a validação da pesquisa em arte.

Isso se dá pela fragmentação da pesquisa num esforço de dar sentido em partes ao processo de criação. Desta forma consigo estabelecer relações com conceitos como cultura, identidade e violência para elucidar de onde vem o desejo e motivação do trabalho de pesquisa. Através de exemplos pessoais, apresento narrativas curtas sobre experiências que iniciam o trabalho de investigação.

Através da discriminação em jogos digitais de multijogador, traço um caminho que percorre da minha experiência enquanto uma identidade marginalizada neste ambiente digital até uma das formas de comunicação proeminentes: os memes. Faz-se necessário compreender o que são os jogos digitais, e inicio este caminho com Huizinga (2000) para pensar jogo, cultura e o humano como parcelas indissociáveis de um todo.

A partir disso, conceituo *jogo* com referências mais atuais, como Caillois (2017) e McGonigal (2011) para pensar outras relações do humano, a cultura e a cultura através de seus jogos, os jogos digitais e os diferentes tipos de jogo e desejo de jogo. Por este caminho enxergo a possibilidade de pensar o jogo como um fator cultural que indica de diferentes maneiras uma sociedade, ou mesmo os indivíduos

de uma comunidade digital. Com isso, chego a uma outra experiência pessoal, uma que me coloca de frente ao gore e a violência que existe nos jogos.

Logo encontra-se o confronto midiático de combate aos jogos, uma discussão que se apresenta descabida e infrutífera. Através de pesquisas realizadas nas últimas décadas (Hartman, Toz e Brandon, 2010; Anderson et al., 2003) é possível encontrar novas formas de perceber a relação entre os jogos e a violência, mas também entre os jogos e proatividade, imaginação e empatia.

Através dos estudos da cultura visual foi possível pensar sobre as representações de violência que existem na mídia e como a dessensibilização do olhar (Martins, 2006, 2010; Martins e Tourinho, 2008), ou a hipervisualização de imagens está associada a diferentes processos de internalização psicológica daquilo que se vê. Torna-se fundamental pensar a relação das imagens e a capacidade interpretativa do sujeito exposto, e a violência dos jogos toma um novo sentido na pesquisa. No entanto, foi possível pensar de que forma a violência pode ocorrer naquilo que vemos.

DeVane e Squire (2008) sustentam uma perspectiva de que a violência não é dada de forma simples nos jogos, e que ela pode ser um artefato de questionamento das estruturas sociais vigentes na sociedade como um todo. Disto, tira-se a noção de que a violência representada na tela não aparece como uma mera incitação de violência, isto é, a representação não é suficiente para induzir um comportamento, corroborando com o que Martins (2006, 2010) defende sobre o poder da interpretação e compreensão das imagens às quais estamos expostos.

A discussão sobre os jogos gera uma inquietação sobre o estabelecimento das estruturas de poder e subjugação social, e encontro na linguagem um fator proeminente na manutenção de ditas estruturas. Como nos jogos, a violência ocorre de maneiras diferentes, mas a representação muitas vezes não é suficiente para incitar, induzir ou desinibir comportamentos e desejo, mas a linguagem, a iteração e a capacidade de cada sujeito de compreender o mundo ao redor pesam muito nesta relação com a imagem.

Assim, podemos encontrar os memes como uma linguagem dominante nos ambientes e redes digitais. Os memes são pensados como uma forma de comunicação rápida e fácil de se disseminar (Chagas, 2018), contendo conteúdo humorístico que muitas vezes encobre uma representação ideológica (De Souza, 2013). Essa disseminação desenfreada e incontrolável dos memes cria relações

interpessoais de trocas subjetivas, delimitando grupos com diferentes identidades digitais que se cruzam e concordam entre si em algum ponto (De Abreu, 2014a). Apesar de funcionarem como democratizadores de opiniões, os memes são facilmente subjetivados pois sua linguagem humorística é de fácil compreensão e compartilhamento, e esta afinidade com determinados tipos de imagens moldam as formas do olhar para si e para o mundo, moldam a experiência visual (Barreto, 2018).

Numa autofagia incessante, os memes se transfiguram em modeladores de opinião, ideologia e valores, muitas vezes sem perder o véu de humor, e isso funciona como uma forma de, através do mundo digital, fazer a manutenção de identidades e ideais sócio-políticos-culturais (De Abreu, 2014b). E se os memes são delimitadores de comunidades e identidades digitais e funcionam como linguagem, existem outras maneiras de enxergá-los quando aproximados dos jogos digitais.

Para pensar no jogo para além da violência, é preciso pensar em sua potência criadora, e nas formas que os jogos são pensados para abarcar diferentes maneiras de jogar. De Paula (2009) coloca que os jogos carregam sentidos e opiniões daqueles que os produzem, mas o jogador não está esvaziado de si mesmo quando posicionado diante de um jogo. A relação entre jogo e jogador é construída através do ato de jogar, e a capacidade do jogador de compreender aquele universo se encontra num meio termo entre as mentes do criador e do fruidor (Majkowski, 2017).

De acordo com Leino (2012), deve-se tornar jogador para pensar a pesquisa em jogos, e essa materialidade que possibilita a capacidade interpretativa de um jogo é dada através do ato de jogar. Com Murray (2003) o ato de jogar e compreender o jogo torna-se uma forma de narrativa, o prazer do jogo e do jogar que ultrapassa os empecilhos das dificuldades, dos erros técnicos e da possível discriminação que ocorre em jogos multijogador.

Neste movimento, trago Mu (Webzen, 2001), Minecraft (Mojang, 2011) e Vintage Story (Anego Studios, 2016) como exemplos para ilustrar as diferentes relações entre criador e jogador, jogo e jogador, e como as diferentes maneiras de jogar inspiram meu fazer artístico. Com isso encontro referências para o meu fazer artístico, e de que forma estaria lidando com emoções advindas da experiência do jogar, e de que forma os sentimentos que aparecem no digital se comunicam com as emoções experimentadas no mundo real.

Para pensar nesse trâmite do pensamento entre o digital e o real, é preciso pensar no gesto de criação e as fontes das quais ele é originado. Com Salles (2004), encontro termos e definições para pensar o registro e o trabalho de arte – os ganhos, as perdas, os rastros. A partir disso, explora-se a transformação do trabalho de arte desde o início da pesquisa, e como mudam os sentidos e conceitos que eram anteriormente defendidos.

A partir desta abertura metodológica, reconheço – enquanto artista e pesquisador – a importância do fazer, do gesto artístico para além da teoria e do conceito. Assim, o trabalho de arte toma forma, e compreende-se de forma mais clara como as discussões sobre jogo, jogador, o ato de jogar, a violência, a imersão e a narrativa transparecem no trabalho de arte.

Através da gamearte tenho respaldo para criar um objeto que intente emocionar e afetar, uma poética de interação que busca o interator, jogador ou observador além do controle do jogo. Estes termos são pensados a partir das pesquisas de Venturelli (2006, 2015, 2017, 2019) e Venturelli e Maciel (2004), que apontam sobre como a arte e a tecnologia podem se relacionar de maneiras distintas. Dos escritos dos autores em conjunto com os escritos sobre experiência e transcendência de Bataille (1988), penso sobre como essa relação humano-máquina-vida-morte pode ser explorada.

Assim, tem-se *Torre*, um objeto de gamearte que se propõe como um jogo não-interativo, ou mesmo um vídeo de gamearte, que se situa num pós-morte ou pós-vida onde nem o personagem nem o jogador ou interator detém controle sobre o espaço, sobre si mesmos ou sobre o conteúdo apresentado na narrativa. A partir das anjas, penso sobre a manifestação de emoções que resumem, através da animação e do texto, uma história de vida que não a do autor, mas que só existe a partir da impressão do autor sobre outra vida – o que chamo neste trabalho de autobiografia secreta.

Pensando a possibilidade dos jogos abordarem de diversas maneiras o ato de jogar e de contar histórias (Murray, 2003), situo a narrativa de *Torre* como algo que foge dos sentidos dos biografismos e dos autobiografismos. Com Smith e Watson (2002) encontro diferentes construções de sentido para os escritos de si, e de que maneira posso utilizar e/ou questionar estes sentidos para a construção de meu objeto de gamearte, e defino como *Torre* vem de um lugar que não precisa ser

falado diretamente, mas que pode ser apresentado através do conteúdo do objeto de arte.

Pensando na intencionalidade de ocultar ou brincar com a verdade, com a narrativa, a narração, o autor e o personagem, remeto-me à potencialidade do autoficcional (Faedrich, 2015), e de que forma pode-se borrar os limites entre aquilo que foi, de fato, e aquilo que se compreende, a forma que se internaliza o fato, o que faz muito sentido para o trabalho de arte, e impulsiona o gesto de criação artística. Isso remonta para o registro do ato de criação, e faz-se importante pensar o caderno de artista, e como os rastros, o caminho é importante para o rigor da pesquisa em arte.

Em conjunto com o fazer artístico que se expande para o digital, debruço-me sobre meus diversos cadernos para pensar o percurso de criação que antecede o ingresso na pós-graduação, estabelecendo o olhar do artista sobre o mundo e sobre si. Acaba-se por confrontar o fazer artístico com sua tradução para o âmbito digital, e a maneira que camadas de emoção se traduzem para camadas de softwares.

Com um linguajar levemente técnico, esmiuço esta transformação do registro para o objeto finalizado ou reticente, e do emocional para o digital. Cirillo (2011) faz pensar sobre como o trabalho de arte não pode ser refém do desejo do artista de impactar ou mudar o outro, ao mesmo tempo em que penso sobre a remoção do artista do trabalho de arte na esperança de que o interator tome seu lugar, retomando a noção de autobiografia secreta – de certa forma, não importa quem escreve ou o que escreve, mas o que se causa no outro.

Assim, entro num capítulo que aparece para tentar elucidar a compreensão do trabalho – o que se espera que ele seja, embora isso não seja importante no final. Com intuito de narrar o caminho entre as questões que movimentam o gesto de criação de *Torre*, inicio o fim do trabalho de pesquisa com referências que justificam o tom do trabalho, o desejo de remoção do artista de seu trabalho de arte, e a investigação sobre jogos e violência.

Neste último capítulo, falo sobre dor, automutilação, transcendência e emoção. Através de subcapítulos nomeados a partir das cenas de *Torre*, elaboro este caminho entre conceitos e autores que aparecem como inspiração para o gesto de criação mais do que encaminhamentos filosóficos e/ou metodológicos para o trabalho de pesquisa. Sartre (2004) deixa em algum momento de ser um cabeceador

do meu gesto de criação, e passa a ser uma referência para expandir aquilo que estava sendo feito.

Trabalhando a partir do vazio ou da apatia, penso no trajeto que Sartre apresenta para que uma emoção seja manifestada, ou ainda como a emoção é a natureza humana manifesta. Através das cenas tento demonstrar de que forma as emoções guiam o trabalho para além de um gesto artístico emotivo – pensa-se nas emoções como o mesmo que a existência humana, uma forma de contemplar o vazio e a dor como parte da experiência humana, e de que forma pode-se tomá-las como pulsão de vida.

Bataille (1988) é citado para sanar alguns dos questionamentos levantados pelo trabalho de arte, e pensar sobre a dor ou mesmo o desejo de morte como formas não convencionais de abordar a vida ou a história de vida. Através da prática artística, compreende-se a coexistência da angústia e do êxtase, traduzido em diversas formas em *Torre* através da laceração da carne das personagens apresentadas. Através de uma narrativa íntima, correlaciono minha história de vida com a de minha avó numa busca por sentidos em fatos do passado que me aproximaram com a experiência da dor e do desejo de morte.

No entanto, é preciso reforçar a preocupação com estes estímulos para a arte, reconhecer que o atentado à vida e ao corpo não deve ser romantizado ou dramatizado. Para abordar estes temas, recorro a pesquisas sobre automutilação, autolesão em relação com diferentes instâncias do humano e do corpo físico para pensar dor, cultura, fé e arte. Araújo (2019) aborda diferentes instâncias nas quais o corpo é visto como forma de escape, alívio ou registro daquilo que aflige a mente. Já Silva, Souza e Faria (2019) possibilitam pensar no compartilhamento da dor no âmbito das redes sociais e os distintos ambientes digitais.

Por fim, encerro o trabalho com outras reflexões sobre a existência humana confrontada com o corpo, com as emoções e distintas formas de experimentá-los entre si, com a violência, com a arte, o registro, a memória, o outro, o digital, o pessoal e o comunitário. O trabalho de pesquisa deve acabar em algum momento, mas o gesto e a pulsão criativa seguirão, agora mudados pelo conhecimento apreendido, internalizado e moldado pela experiência do fazer no âmbito acadêmico, bem como esta *Torre* que ergui, desenhada por fora, infinita por dentro.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma . In: Adorno, T.W, **Notas de Literatura I**. Tradução: Jorge de Almeida, Ed. 34, Coleção espírito crítico, 2003
- ALVES, Frank N. P. **Gamearte**. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade de Brasília, Instituto de Artes. Brasília, 2009.
- ANDERSON, Craig A. et al. The influence of media violence on youth. **Psychological science in the public interest**, v. 4, n. 3, p. 81-110, 2003.
- ARAÚJO, Juliana Falcão Barbosa de. **Cortes que Viram Cartas**: Ensaio sobre automutilação na clínica psicanalítica. 2019.
- BACHELARD, Gaston. A Poética do Espaço. **Coleção Os Pensadores**: seleção de textos de José Américo Motta Pessanha ; traduções de Joaquim José Moura Ramos (et al.). São Paulo : Abril Cultural, 1978.
- BARRETO, Carolina Marielli. **Imagens, percursos e narrativas**: relações possíveis entre arte, currículo e educação profissional. 2018.
- BATAILLE, G. **Inner Experience**. Tradução: Leslie Anne Boldt. State University of New York Press, 1988.
- BITTANTI, Matteo. **GameScenes**: Art in the age of videogames. Johan & Levi, 2006.
- BURNS, Matthew Seiji. **The King and His Objects**. Magical Wasteland, 2014. Disponível em: <https://www.magicalwasteland.com/notes/2014/8/22/the-king-and-his-objects>.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes Limitada, 2017.
- CANDIDO, Evelyn Coutinho Rother; GOMES, Nataniel dos Santos. Memes—uma linguagem lúdica. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro, v. 21, p. 1293-1303, 2018.
- CHAGAS, Viktor. A febre dos memes de política. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 25, n. 1, p. 1-26, 2018.
- CIRILLO, J. Geografia íntima: um estudo dos documentos e arquivos nas artes visuais. **Letras de Hoje**, [S. l.], v. 45, n. 4, 2011. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/8547>.
- DA CUNHA, Raquel da Cunha Recuero et al. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. **Revista famecos**, v. 14, n. 32, p. 23-31, 2007.
- DE ABREU, Carla Luzia. **Ethical issues in the use of social networks as a field of research: public places or private rooms?**. IRPPS Monografie, p. 16-23, 2014a.
- _____. **Géneros y sexualidades no heteronormativas en las redes sociales digitales**. Tese de Doutorado. Universitat de Barcelona. 2014b.

DE PAULA, Gustavo Nogueira. O Videogame é um Artefato cultural?. **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**, Universidade Estadual de Campinas. 2009.

DE SOUZA, Carlos Fabiano. Memes: formações discursivas que ecoam no ciberespaço. **Revista Vértices**, v. 15, n. 1, p. 127-148, 2013.

DE VARGAS, Sílvia Cristina; ROMERO, Stéfani Machado. Automutilação e ideação suicida: um drama da adolescência na atualidade Self-mutilation and suicidal ideation: a drama of adolescence today. **Brazilian Journal of Health Review**, v. 4, n. 4, p. 14466-14480, 2021.

DEVANE, Ben; SQUIRE, Kurt D. The meaning of race and violence in Grand Theft Auto: San Andreas. **Games and Culture**, v. 3, n. 3-4, p. 264-285, 2008.

FAEDRICH, Anna. **Autoficções**: do conceito teórico à prática na literatura brasileira contemporânea. Tese (Doutorado em Letras). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2014. Florianópolis, 2008.

HARTMANN, Tilo; TOZ, Erhan; BRANDON, Marvin. Just a game? Unjustified virtual violence produces guilt in empathetic players. **Media psychology**, v. 13, n. 4, p. 339-363, 2010.

HUESMANN, L. Rowell; KIRWIL, Lucyna. **Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer**. Cambridge University Press, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Perspectiva: São Paulo. 2000

LARROSA, Jorge. O ensaio e a escrita acadêmica. **Educação & realidade**, v. 28, n. 2, 2003.

LEINO, Olli Tapio. Death loop as a feature. **Game Studies**, v. 12, n. 2, 2012.

MAJKOWSKI, Tomasz. Feeling good about myself: real-time hermeneutics and its consequences. **TransMissions**, v. 2, n. 2, 2017.

MARTINS, Raimundo. Hipervisualização e territorialização: questões da cultura visual. **Educação & Linguagem**, v. 13, n. 22, p. 19-31, 2010.

_____. Porque e como falamos da cultura visual. **Visualidades**, v. 4, n. 1 e 2, 2006.

_____; TOURINHO, Irene. Das belas artes à cultura visual: enfoques e deslocamentos. **Visualidade e educação. Goiânia: FUNAPE**, p. 25-36, 2008.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken**: Why games make us better and how they can change the world. Londres: Penguin, 2011.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

Pires, B. F. (2005). **O corpo como suporte da arte**: piercing, implante, escarificação, tatuagem. São Paulo: Editora Senac São Paulo.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**, 2ª edição. Annablume, 2004.

SARTRE, Jean-Paul. **Esboço para uma teoria das emoções**. Tradução de Paulo Neves. Porto Alegre: L&PM, 2006.

SILVA, Adriel Kistemacher da. **A relação dos jogos eletrônicos e a violência real**. 26f. Unicesumar - Universidade Cesumar: Maringá, 2020.

SILVA, Kelly de Paula; SOUZA, Maria Rejane de Jesus; DE FARIA, Margareth RGV. O “Sentir na Pele”: Uma Análise do Comportamento Autolesivo em Adolescentes. 2019.

SILVEIRA, Paulo. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. SciELO-Editora da UFRGS, 2008.

SMITH, Sidonie; WATSON, Julia. **Reading autobiography: A guide for interpreting life narratives**, Second Edition. U of Minnesota Press, 2002.

SUZUKI, Clarissa Lopes. **Cadernos de artista: páginas que revelam olhares da arte e da educação**. 2014. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

VENTURELLI, Suzete. Arte computacional. **Revista VIS**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte, v. 16, n. 2, p. 415–424, 2 dez. 2017.

_____. Estética computacional e teorias científicas In: **Livro de Atas #16.ART**, 2017.

_____. **Inventar, Emocionar e Afetar**. Porto Arte, Porto Alegre, v. 24, n. 40, p. 1 -11, jan/jun 2019.

_____. Paulista Invaders: PLAY!. **ARJ–Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, v. 2, n. 2, p. 99-110, 2015.

_____. Relação, Troca e Interação Humano-Computador na Arte In. **Compartilhamentos na Arte: Redes e Conexões**. 24º Encontro da ANPAP. Santa Maria, Rio Grande do Sul. 2015

_____. Sensações virtuais In: **Panorama da Pesquisa em Artes Visuais**. Anais do 17º Encontro Nacional ANPAP, p. 2112- 2123. Florianópolis, 2006.

VENTURELLI, Suzete. MACIEL, Mario. Gamearte: uma poética de interação. **Revista FAMECOS**: Cibercultura, n. 23, p. 51-58. Porto Alegre. 2004.

FILMES

HELLRAISER. Clive Barker. Entertainment Film Distributors: Reino Unido, 1987.

JOGOS Mortais. James Wan. Lionsgate Entertainment: USA , 2003.

JOGOS

GRAND Theft Auto. Rockstar Games, 1997.

GRAND Theft Auto: San Andreas. Rockstar Games, 2004

LEAGUE of Legends. Riot Games, 2009.

MINECRAFT. Mojang, 2011.

MU. Webzen, 2001.

VINTAGE Story. Anego Studios, 2016.