



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

ANA LAURA MATOS TORQUATO

Solivagus: Reflexões Sobre o Processo Criativo, Gamearte, e
a Quebra da Quarta Parede Como Dispositivo de Horror
Psicológico

GOIÂNIA

2026



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

Ana Laura Matos Torquato

3. Título do trabalho

Solivagus: Reflexões sobre o processo criativo, gamearte, e a quebra da quarta parede como dispositivo de horror psicológico

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(à) autor(a) e ao(à) 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 **Ana Laura Matos Torquato, Discente**, em 05/08/2026, às 15:07, 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 **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 12/08/2026, às 10:55, 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 **6396465** e o código CRC **76D369A1**.

ANA LAURA MATOS TORQUATO

Solivagus: Reflexões Sobre o Processos Criativo, Gamearte e a Quebra da Quarta Parede como Dispositivo de Horror Psicológico

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Doutorado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Doutora em Arte e Cultura Visual.

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa: Poéticas Artísticas e Processos de Criação

Orientação: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Coorientação: Prof. Dr. Daniel Vella

GOIÂNIA

2026

Torquato, Ana Laura Matos

Solivagus [Manuscrito]: Reflexões Sobre o Processo Criativo, Gamearte e a Quebra da Quarta Parede Co-mo Dispositivo de Horror Psicológico / Ana Laura Matos Torquato. - 2026.
CCXLIII, 243 f.:

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco ; co-orientador: Dr. Daniel Vella

Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2026.

Anexo.

Apêndice.

Bibliografia.

Inclui: siglas, lista de figuras.

1. Gamearte. 2. Quarta Parede. 3. Horror Psicológico. 4. Poéticas de Criação. 5. Jogos Eletrônicos.

I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Vella, Daniel, co-orient. III. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata nº 07/2026 da sessão de Defesa de Tese de **Ana Laura Matos Torquato** que confere o título de Doutora em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos três dias dos mês de julho de dois mil e vinte e seis, a partir das nove horas, por videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "Solivagus: Reflexões sobre o processo criativo, gamearte, e a quebra da quarta parede como dispositivo de horror psicológico". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Edgar Silveira Franco (PPGACVUFG), com a participação dos demais membros(as) da Banca Examinadora: Professora Doutora Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso Monteiro (PPGCOM - UNESP), membro titular externo; Professor Doutor Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa (Universidade Estadual da Bahia), membro titular externo; Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira (PPGACV/UFG), membro titular interno e Professor doutor Gabriel Lyra Chaves (Pós-Doutorando PPGACV /UFG - Professor Adjunto IdA - UnB), membro titular interno. Durante a arguição os membros(as) 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 Tese tendo sido a candidata **aprovada** pelos seus membros(as). Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Edgar Silveira Franco, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros(as) da Banca Examinadora, aos três dias dos mês de julho de dois mil e vinte e seis.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 03/07/2026, às 17:08, 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 **Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa, Usuário Externo**, em 03/07/2026, às 18:11, 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 **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 06/07/2026, às 11:53, 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 **Gabriel Lyra Chaves, Usuário Externo**, em 13/07/2026, às 15:31, 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 **Alessandra Maia, Usuário Externo**, em 27/07/2026, às 12:13, 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 **6299487** e o código CRC **F2862B92**.

Referência: Processo nº 23070.032149/2026-77

SEI nº 6299487

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

Solivagus:

Reflexões Sobre o Processo Criativo, Gamearte e a Quebra da Quarta Parede
Como Dispositivo de Horror Psicológico

ANA LAURA MATOS TORQUATO

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
(FAV/UFG)

Orientador(a) e Presidente da banca

Prof. Dr. Daniel Vella

(L'Università tá Malta)

Coorientador

Prof. Dr. Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa
(UFABC)

Membro externo

Prof. Dr. Bruno de Abreu Mendonça
(CEGRAF-UFG)

Suplente externo

Profa. Dra. Alessandra Maia
(PPGCOM/UNESP)

Membro externo

Prof. Dr. Gabriel Lyra Chaves
(PPGACV/FAV-UFG)

Membro interno

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

Membro interno

Profa. Dra. Rosa Maria Berardo
(FAV/UFG)

Suplente interno

Dedicatória

A quantas mãos se faz uma tese de doutorado?

Dois continentes. Dois países. Três cidades. Três casas. Duas Universidades. E muitas, muitas e muitas pessoas incríveis.

É assim que esta Tese foi feita.

Dedico este trabalho a todos os meus queridos amigos de Goiânia: Ícaro, João, Jocy, Kassius, Luiza e Marcos. A todos os meus colegas da pós-graduação da UFG que tive o imenso prazer de conhecer, rir e abraçar. A todos os meus excelentes colegas do Grupo de Pesquisa CRIA CIBER. A todas as pessoas da área de *Game Studies* que tive a felicidade de conhecer, do Brasil e afora.

Aos meus grandes amigos de Malta: Olivia, Soha Naveed e Jasper Schellekens, pelas risadas, apoio e carinho. A todos os professores e colegas que me acolheram no Instituto de Jogos Digitais, a centenas de milhares de quilômetros de casa. A todos àqueles que conheci em Malta que me fizeram sentir em casa durante os seis meses longe de tudo o que me era familiar.

Ao meu orientador, Professor Edgar Franco, pelo apoio e compreensão constantes, que me guiou com grande carinho durante esses quatro anos.

Ao meu co orientador, Professor Daniel Vella, por aceitar fazer parte desta empreitada, sempre com muito acolhimento, dedicação, respeito e apoio constantes quando mais precisei, independentemente da distância.

Aos meus pais, pela compreensão e torcida ao longo deste trajeto tumultuoso.

Ao meu companheiro de vida, Ivan Arato, pelo apoio constante e incondicional durante os mais de 12 anos em que estamos juntos, sempre me lembrando que viver é sim melhor que sonhar.

À arte, à vida e ao amor.

Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador, Professor Edgar Franco, e ao meu co-orientador, Professor Daniel Vella, pelo apoio, compreensão, confiança e ensinamentos.

Esta tese foi realizada graças ao apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código De Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

Mas ando mesmo descontente,
Desesperadamente
Eu grito em português
(Belchior)

RESUMO

Este estudo investiga a construção de identidade e pertencimento em jogos eletrônicos do gênero de horror psicológico, articulando análise crítica, processo criativo e experiência autobiográfica. A pesquisa parte de uma perspectiva metodológica ancorada na Autoetnografia e nas Narrativas de Si, situando a vivência da pesquisadora como eixo central da investigação e da criação. A quebra da quarta parede, embora presente como recurso narrativo e imersivo, é compreendida aqui não como fim em si mesma, mas como estratégia para confrontar o jogador com questões sobre seu lugar dentro e fora do espaço do jogo. O trabalho examina como três jogos eletrônicos exploram a metarreferencialidade e a quebra da quarta parede para tensionar a relação entre jogador, personagem e mundo virtual: *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) e *Undertale* (Toby Fox, 2015). A partir dessa análise, identificam-se as estratégias visuais e narrativas que subvertem a agência e as expectativas do jogador, aprofundando o impacto emocional e psicológico da experiência lúdica. Complementam essa investigação as referências visuais de *Hylics* (Mason Lindroth, 2015), *Garage: Bad Dream Adventure* (Kinotrope, 1999) e *Dark Seed* (Cyberdreams, 1992), cujas estéticas informam a construção visual do objeto criativo desenvolvido na pesquisa. O núcleo da pesquisa, entretanto, reside no processo criativo de desenvolvimento de um objeto de gamearte concebido a partir dessa investigação. Narrado de forma reflexiva, documentando as escolhas estéticas, narrativas e técnicas que o constituíram, o jogo resultante propõe ao jogador uma experiência de estranhamento e questionamento sobre seu pertencimento ao universo do jogo, utilizando-se da quebra da quarta parede para evocar tensões ligadas à exclusão, ao preconceito e à desigualdade, temáticas que emergem diretamente da vivência da autora. O estudo tem como principais interlocutores teóricos Daniel Vella, Richard Rouse III, Bruno Mendonça e Agata Waszkiewicz, e visa contribuir tanto para o campo da gamearte quanto para os estudos sobre subjetividade, narrativa e identidade em ambientes digitais interativos.

Palavras-chave: Horror; Gamearte; Quarta Parede; Horror Psicológico; Poéticas de Criação.

ABSTRACT

This study investigates the construction of identity and belonging in psychological horror video games, articulating critical analysis, creative practice, and autobiographical experience. The research adopts a methodological perspective grounded in Autoethnography and Self-Narratives, positioning the researcher's lived experience as the central axis of both inquiry and creation. While fourth-wall breaking is present as a narrative and immersive device, it is understood here not as an end in itself, but as a strategy for confronting players with questions about their place both within and beyond the game space. The study examines how three video games employ metareferentiality and fourth-wall breaking to challenge the relationship between player, character, and virtual world: *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), and *Undertale* (Toby Fox, 2015). Through this analysis, the research identifies visual and narrative strategies that subvert player agency and expectations, deepening the emotional and psychological impact of the ludic experience. This investigation is further informed by the visual references of *Hylics* (Mason Lindroth, 2015), *Garage: Bad Dream Adventure* (Kinotrope, 1999), and *Dark Seed* (Cyberdreams, 1992), whose aesthetics contribute to the visual construction of the creative artifact developed in the project. The core of the research, however, lies in the creative process of developing a game art object conceived through this investigation. Narrated in a reflective manner and documenting the aesthetic, narrative, and technical choices that shaped it, the resulting game proposes an experience of estrangement and self-questioning regarding the player's sense of belonging within the game universe. It employs fourth-wall breaking to evoke tensions related to exclusion, prejudice, and inequality—themes that emerge directly from the author's lived experience. The study's principal theoretical interlocutors are Daniel Vella, Richard Rouse III, Bruno Mendonça, and Agata Waszkiewicz. It aims to contribute both to the field of game art and to scholarship on subjectivity, narrative, and identity in interactive digital environments.

Keywords: Horror; Game Art; Fourth Wall; Psychological Horror; Creation Poetics.

RESUMEN

Este estudio investiga la construcción de identidad y pertenencia en videojuegos de horror psicológico, articulando análisis crítico, proceso creativo y experiencia autobiográfica. La investigación adopta una perspectiva metodológica fundamentada en la Autoetnografía y las Narrativas de Sí, situando la experiencia vivida de la investigadora como eje central tanto de la indagación como de la creación. Aunque la ruptura de la cuarta pared está presente como recurso narrativo e inmersivo, se entiende aquí no como un fin en sí mismo, sino como una estrategia para confrontar al jugador con preguntas sobre su lugar dentro y fuera del espacio del juego. El estudio examina cómo tres videojuegos emplean la metareferencialidad y la ruptura de la cuarta pared para tensionar la relación entre jugador, personaje y mundo virtual: *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) y *Undertale* (Toby Fox, 2015). A partir de este análisis, se identifican estrategias visuales y narrativas que subvierten la agencia y las expectativas del jugador, profundizando el impacto emocional y psicológico de la experiencia lúdica. Esta investigación se complementa con las referencias visuales de *Hylics* (Mason Lindroth, 2015), *Garage: Bad Dream Adventure* (Kinotrope, 1999) y *Dark Seed* (Cyberdreams, 1992), cuyas estéticas informan la construcción visual del objeto creativo desarrollado en el proyecto. Sin embargo, el núcleo de la investigación reside en el proceso creativo de desarrollo de un objeto de game art concebido a partir de esta indagación. Narrado de manera reflexiva y documentando las decisiones estéticas, narrativas y técnicas que le dieron forma, el juego resultante propone al jugador una experiencia de extrañamiento y cuestionamiento acerca de su pertenencia al universo del juego. Para ello, utiliza la ruptura de la cuarta pared con el fin de evocar tensiones relacionadas con la exclusión, el prejuicio y la desigualdad, temáticas que emergen directamente de la experiencia vivida por la autora. Los principales interlocutores teóricos del estudio son Daniel Vella, Richard Rouse III, Bruno Mendonça y Agata Waszkiewicz. La investigación busca contribuir tanto al campo del game art como a los estudios sobre subjetividad, narrativa e identidad en entornos digitales interactivos.

Palabras clave: Horror; Gamearte; Cuarta Pared; Horror Psicológico; Poéticas de Creación.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ilustrações autorais com temas de horror corpóreo	24
Figura 2 - Imagem do Jogo <i>Haunted House</i> para o <i>Magnavox Odyssey</i>	44
Figura 3 - Imagem do Jogo <i>Friday the 13th</i> para NES (1989).....	45
Figura 4 - Obra "Sem Título (Triplo)" de Keith Cottingham.....	51
Figura 5– O robô <i>Sophia</i>	56
Figura 6 – Imagem gerada pelo aplicativo web Different Dimension Me.....	58
Figura 7 - Imagens geradas por IA com o prompt "homem sorrindo"	60
Figura 8 - Gráfico Comparando o Número de Acessos de Artigos e Quizzes do Site de Entretenimento BuzzFeed	68
Figura 9 - Exemplos de Posts de Coaches e Palestrantes Motivacionais na Rede Social Instagram	72
Figura 10 - Rosto do Personagem Lafayette Asils Jones, Gerado Pelo Site "This Person Does Not Exist"	73
Figura 11 - Perfil da rede social Facebook do personagem Lafayette Asils	74
Figura 12 - Captura de Tela do Site de Lafayette	75
Figura 13 - Captura da Tela Inicial do Teste LAPI.....	76
Figura 14 - Captura de Tela do jogo Doki Doki Literature Club!	83
Figura 15 - Captura de Tela do Jogo Undertale.....	85
Figura 16 - Captura de Tela do jogo The Stanley Parable	87
Figura 17- Captura de tela do jogo "Hylics"	89
Figura 18 - Captura de tela do jogo "Hylics" mostrando fala aleatória do narrador.....	90
Figura 19 - Tela inicial do jogo "Hylics"	91
Figura 20 – Detalhe de personagens do jogo "Hylics"	93
Figura 21 - Cena do jogo "Garage – Bad Dream Adventure"	94
Figura 22 – Capa alternativa do jogo <i>Garage: Bad Dream Adventure (Private Edition)</i>	94
Figura 23 - Captura de tela do jogo "Dark Seed" (1992)	96
Figura 24 – Captura de tela do jogo <i>Dark Seed</i> destacando a arte de H.R. Giger	98
Figura 25 - Tela inicial do programa <i>Adventure Game Studio</i>	102
Figura 26 - Captura de tela do jogo de aventura de texto <i>Zork!</i>	104
Figura 27 - Captura de Tela do Jogo <i>Mystery House</i>	105
Figura 28 - Captura de Tela do Jogo <i>Deja Vu: A Nightmare Comes True!!</i>	108
Figura 29 - Captura de Tela do jogo <i>The Secret of Monkey Island</i>	109
Figura 30 - Captura de tela de conversa no aplicativo WhatsApp entre brasileiros em Malta	114
Figura 31 - Mapa mental da criação do objeto de gamearte	119
Figura 32 - Detalhe do mapa mental (01).....	120
Figura 33 - Capa do álbum <i>The Royal Scam</i>	122
Figura 34 – Shape Town.....	130
Figura 35 – Apartamento em Solivagus	131
Figura 36 – Frente do condomínio em Solivagus	132
Figura 37 – Frente do Templo em Solivagus	133
Figura 38 – Construção inspirada na arquitetura greco-romana	134
Figura 39 – Castelo	135
Figura 40 – Portal em Solivagus	136

Figura 41 – Bairro Curva em Solivagus.....	136
Figura 42 – Terreno baldio em Solivagus	138
Figura 43 – Encontro com Clover em Solivagus	139
Figura 44 – Terreno abandonado em Solivagus.....	140
Figura 45 – Protesto do movimento “O Sul é Meu País” em Curitiba.....	149
Figura 46 – Dimensões simbólicas da etnicidade	150
Figura 47 - Fotografia de Estabelecimento no Bairro Batel.....	152
Figura 48 - Detalhe da Fotografia do Estabelecimento no Bairro Batel.....	153
Figura 49 - Fotografia do Palacete do Batel	154
Figura 50 – Fotografia de entrada de um condomínio no Bairro Batel	156
Figura 51 – Fotografia de Templo Evangélico no Bairro Rebouças.....	157
Figura 52 – Vista aérea do Templo Evangélico no Bairro Rebouças.....	158
Figura 53 – Fotografia de casa no Bairro Alto (1).....	159
Figura 54 – Fotografia de estabelecimento comercial demolido no Bairro Alto	160
Figura 55 – Fotografia de casa no Bairro Alto (2).....	161
Figura 56 - Fotografia de casa no Bairro Alto (3).....	162
Figura 57 – Fotografia de lava carros no Bairro Alto	163
Figura 58 – Fotografia de casa no Bairro Alto (4).....	164
Figura 59 – Fotografia do Centro Cultural “Vilinha”	165
Figura 60 - Fotografia de Kitnet moderna.....	166
Figura 61 – Paleta de cores extraída da capa do álbum <i>The Royal Scam</i> da banda <i>Steely Dan</i>	167
Figura 62 – Captura de tela do jogo <i>Return of the Obra Dinn</i> (2018).....	169
Figura 63 – Diferentes algoritmos de <i>dithering</i> monocromáticos: Floyd Steinberg, Atkinson, Allebach e Stevenson-Arce.....	170
Figura 64 – Detalhe de imagem com <i>dithering</i> utilizando o algoritmo Floyd Steinberg	171
Figura 65 - Diferentes algoritmos de <i>dithering</i> coloridos: Floyd Steinberg, Atkinson, Jarvis-Judice-Ninke e Stevenson-Arce em RGB 6 bits (64 cores)..	171
Figura 66 – Detalhe do algoritmo de <i>dithering</i> Stevenson-Arce em RGB 6 bits (64 cores)	172
Figura 67 – Detalhe do algoritmo <i>Void Dispersed Dots</i> em RGB 6 bits (64 cores)	173
Figura 68 - Paletas de cores utilizadas durante processo de <i>Dithering</i> nos cenários de Solivagus (Bairro de classe média alta).....	174
Figura 69 – Detalhe de imagem com <i>dithering</i> aplicada no cenário com a paleta de cores do jogo.....	174
Figura 70 - Paleta de cores utilizada durante processo de <i>Dithering</i> nos cenários de Solivagus (Bairro periférico).....	175
Figura 71 – Detalhe da imagem com <i>dithering</i> aplicada no cenário com a paleta de cores do jogo (parte periférica).....	176
Figura 72 – Paleta de cores para <i>dithering</i> do apartamento do jogador em Solivagus.....	176
Figura 73 - Imagem do Apartamento no Jogo Solivagus (pós <i>Dithering</i>)	177
Figura 74 – Cenários com <i>dithering</i> do jogo Solivagus (<i>Shape Town</i>)	178
Figura 75 – Cenários com <i>dithering</i> do jogo Solivagus (<i>Curve Neighborhood</i>)	180
Figura 76 - Detalhe do mapa mental (02).....	181
Figura 77 - Esboço da aparência dos personagens residentes da cidade	183

Figura 78 - Esboço da aparência dos monstros	184
Figura 79 - Desenho Inicial do Personagem “Triângulo”	186
Figura 80 – Miniatura e speech view do NPC Triângulo.....	187
Figura 81 - Design inicial do avatar do jogador	188
Figura 82 – Miniatura e <i>speech view</i> do personagem principal.....	189
Figura 83 – <i>Walking cycle</i> do personagem principal	189
Figura 84 – Miniatura e speech view do NPC Triângulo Invertido	190
Figura 85 – Miniatura e speech view do NPC Retângulo Horizontal	191
Figura 86 – Miniatura e speech view do NPC Retângulo Vertical	192
Figura 87 – Miniatura e <i>speech view</i> do NPC Losango.....	193
Figura 88 – Miniatura e <i>speech view</i> do NPC Quadrado	194
Figura 89 – Miniatura e <i>speech view</i> do NPC Reniforme (Bean)	194
Figura 90 – Miniatura e <i>speech view</i> da NPC Quadrifólio (Clover)	196
Figura 91 – Miniatura e <i>speech view</i> do NPC Nefroide	197
Figura 92 – Miniatura e <i>speech view</i> da NPC Piriforme	198
Figura 93 – Miniatura e <i>speech view</i> do NPC Cardioide	199
Figura 94 – Objetos do jogo	200
Figura 95 - Captura de Tela de Trecho do Script Global do Jogo Solivagus ..	202
Figura 96 - Tela inicial do jogo Solivagus	202
Figura 97– Ilustração “Identidade” (2022)	203
Figura 98- Tela de Cutscene do Jogo Solivagus	204
Figura 99 - Barra de Ícones do Jogo Eletrônico Solivagus.....	206
Figura 100 - Captura de tela do cursor “andar”	206
Figura 101- Captura de tela do cursor “investigar”	207
Figura 102 - Captura de Tela do Jogo Solivagus (Interface de escolha de diálogos).....	208
Figura 103 - iZotope Vinyl (<i>Virtual Studio Technology software</i>)	212
Figura 104 - Azakaela Transmission Engine (<i>Virtual Studio Technology software</i>).....	212
Figura 105 - UADx API Vision Channel Strip (<i>Virtual Studio Technology software</i>).....	213
Figura 106 - UADx 1176 FET Compressor (<i>Virtual Studio Technology software</i>)	214
Figura 107 - Acustica FIRETHEGOLD (<i>Virtual Studio Technology software</i>) .	214
Figura 108 - UADx Ampex ATR-102 Master Tape (<i>Virtual Studio Technology software</i>).....	215
Figura 109 – Waves Abbey Road Vinyl Stereo	216
Figura 110 – Partitura do Tema do jogo.....	218
Figura 111 – Partitura do Tema do jogo.....	219

LISTA DE ABREVIações E SIGLAS

AGS	Adventure Game Studio
LAPI	Lafayette Asils Personality Test
FPS	First Person Shooter (Atirador em Primeira Pessoa)
GDD	Game Design Document (Documento do Game Design)
IA	Inteligência Artificial
NPC	Non Playable Character (Personagem Não Jogável)
UERJ	Universidade Estadual do Rio de Janeiro
UFG	Universidade Federal de Goiás
UFF	Universidade Federal Fluminense
UFMA	Universidade Federal do Maranhão
RPG	Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papeis)
VST	Virtual Studio Technology (Tecnologia de Estúdio Virtual)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	21
Arte e Pesquisa: Perspectivas que desmoronam.....	21
1 - METODOLOGIA.....	29
2 – JOGOS ELETRÔNICOS	35
2.1 – Breve Contextualização dos Jogos Eletrônicos.....	35
2.2– Gamearte	38
3 – HORROR.....	43
3.1 – Breve História e Definições do Horror	43
3.2 - Horror Psicológico.....	46
3.3 - Jogos De Horror e a Gamearte	62
4 – QUEBRA DA QUARTA PAREDE	65
4.1 – Conceito e Origens.....	79
5 – OBJETO DE GAMEARTE	83
5.1 – Referências narrativas	83
5.2 - Referências Visuais	88
6 – PROCESSO CRIATIVO.....	100
6.1 – Delimitação narrativa.....	100
6.2 - Software.....	101
6.3 - Processo Criativo: Vivências.....	110
6.4 – Inspirações e esboços.....	118
6.5 - Premissa Narrativa.....	124
6.5.1 - Premissa Narrativa Inicial (2024/2025)	125

6.5.2 - Narrativa definitiva (2026)	128
6.5.3 - Adaptações narrativas	146
6.6 - Cenários.....	147
6.6.1 - Fotografias	152
6.6.2 - Paleta de Cores	167
6.7 - Personagens.....	181
6.8 - Objetos.....	200
6.9 - Interface (UI/UX)	201
6.10 - Trilha Sonora.....	208
CONSIDERAÇÕES FINAIS	221
REFERÊNCIAS	227
GAMEGRAFIA.....	232
APÊNDICE A – INSTRUMENTOS E SOFTWARES UTILIZADOS NA COMPOSIÇÃO DA TRILHA SONORA	233
APÊNDICE B – MAPA MENTAL (2024)	246

INTRODUÇÃO

Arte e Pesquisa: Perspectivas que desmoronam

Durante meu processo de doutoramento, tive a oportunidade de rever pré-conceitos adquiridos em minha trajetória como artista e pesquisadora – áreas que se mantiveram para mim, por muito tempo, separadas - além de observar mais atentamente as relações indissociáveis entre minha trajetória como pesquisadora e artista. Acredito que, ao rever meus percalços e caminhos nestes quase 10 anos como artista e pesquisadora, poderei traçar os caminhos que me levaram a tantas reflexões e mudanças.

A separação entre a produção artística e a produção acadêmica, concentrada exclusivamente na escrita e leitura, sempre foi uma limitação em minha trajetória. Ambos pareciam lugares completamente distintos, separados por quilômetros de estudos e métodos. A Arte era fluida e livre; a pesquisa acadêmica era rígida e intransigente.

Lentamente, após leituras acadêmicas sobre gênero e contatos (nem sempre) acidentais com o tópico “representação visual,” percebi meu profundo interesse em pesquisar e debater a respeito da representação de visualidades femininas e seus impactos na mídia e cultura popular, especialmente em jogos eletrônicos. Esse interesse, que inicialmente surgiu de forma intuitiva, acabou por se consolidar como um dos principais focos de minha trajetória acadêmica e artística.

Desenvolver um trabalho de conclusão de curso em Arte e Tecnologia em uma universidade voltada às Artes revelou-se um desafio inesperado no início da minha vida acadêmica. Naquela época, havia poucos ou nenhum professor interessado no tema, e muitos desconheciam ou desconsideravam a relevância de estudos que integrassem novas tecnologias e suas interseções com as Artes Visuais. Desbravando este caminho praticamente inexplorado, apresentei meu trabalho de conclusão de curso sobre estereótipos de gênero na construção de personagens femininas em jogos eletrônicos.

Esse estudo envolveu a coleta e análise de imagens de personagens femininas em dois jogos eletrônicos de grande popularidade (*League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*), relacionando as representações visuais presentes nesses jogos com teorias de gênero. Baseando-me nas obras de autoras como Judith Butler, Naomi Wolf e Andrea Dworkin, demonstrei como as visualidades femininas nos jogos eletrônicos são frequentemente construídas a partir de estereótipos de gênero profundamente enraizados em padrões heterossexuais e misóginos.

Esse trabalho não apenas me permitiu articular reflexões críticas sobre a representação feminina em jogos, mas também me proporcionou as ferramentas para pensar na mídia interativa como um espaço de contestação e transformação social. Assim, o interesse inicial deu lugar a uma jornada de pesquisa que busca, continuamente, investigar como o design de personagens pode perpetuar ou desconstruir estruturas opressoras na cultura popular e digital.

Até o momento, eu havia estabelecido uma separação clara entre minha produção artística e minha produção acadêmica. Meu trabalho artístico não parecia se encaixar na Academia: era figurativo demais, cartunesco demais, simples demais. No início da pós-graduação já me parecia inimaginável conciliar estes dois universos e produzir uma pesquisa “séria” nos moldes positivistas. Me parecia claro que minha produção como ilustradora deveria ficar no passado para que pudesse perseguir minha carreira acadêmica.

Apesar da grande sensação de isolamento, tive a oportunidade de ter contato com pesquisadores excelentes e, pela primeira vez, com acadêmicos da área de jogos eletrônicos. Pouco a pouco, a solidão que sentia por pesquisar jogos eletrônicos¹ diminuiu, e com isso também percebi minhas limitações na área. Fui apresentada com a incrível oportunidade de participar de eventos e grupos de pesquisas em todo o Brasil, como o CiberCog (UERJ), Game Clube

¹ O termo “jogos eletrônicos” será utilizado ao longo do trabalho em detrimento de termos como “games”, “jogos virtuais”, “videogames” ou “jogos digitais”. Apesar dos termos poderem ser considerados sinônimos em alguns contextos, algumas destas terminologias podem ser adotadas para se referir a mais de uma categorização de jogo, podendo se referir até mesmo a jogos físicos ou de tabuleiro. Por questões de familiaridade e padronização, foi preferido o uso de “jogos eletrônicos”.

(UFF) e o Gamerlab (UFMA). Identifiquei, também, as multiplicidades da pesquisa em Artes por meio da leitura de dissertações e teses realizadas em outras universidades.

Nota-se que a pesquisa artística contempla diversas formas do fazer artístico, além de investigações e pesquisas que compreendem metodologias e abordagens múltiplas, algo que me deparei durante minhas investigações longe dos espaços Acadêmicos.

Conheci também pesquisadores e desenvolvedores da área de jogos eletrônicos que estavam fora do circuito Acadêmico, ampliando meus horizontes em relação à Pesquisa e a Academia. Também me desafiei ao candidatar-me para uma disciplina da Universidade Federal de Goiás: Tópicos Especiais B (Arte e Tecnologia), com o Professor Doutor Edgar Franco.

Cursar a disciplina de Arte e Tecnologia foi um momento decisivo para meu percurso Acadêmico, além de mudar minhas concepções pré-estabelecidas na área das Artes. Durante as discussões e trabalhos produzidos na turma pude desenvolver obras que mesclavam teoria e prática - com autores que tratavam de temas pertinentes à Arte e Tecnologia -, algo até então impensável como pesquisadora em Artes. Tomei conhecimento de um mundo completamente novo na Academia, com pesquisas modernas e diversas, com trabalhos ricos e bem fundamentados que mesclavam perfeitamente o acadêmico artista e pesquisador. E redescobri, também, meu interesse e dedicação pela pesquisa em Artes, retomando meu desejo de continuar minha pesquisa na área de jogos eletrônicos.

Decidi explorar outras possibilidades nos estudos de games, sem me esquecer de estabelecer, finalmente, uma conexão com minha produção artística. Depois de muita reflexão e revisões bibliográficas, a área do Horror me pareceu óbvia: o Horror era um tema recorrente em minhas ilustrações (Figura 1), presente no grotesco representado pelo horror corpóreo e na representação dos horrores da iminência da morte.

Figura 1 – Ilustrações autorais com temas de horror corpóreo



Fonte: Elaboração da Autora, 2022

O desafio de integrar minha produção artística e acadêmica persistia, mas, desta vez, não havia julgamento ou cobranças: me senti, pela primeira vez, inspirada a desenvolver uma pesquisa verdadeiramente integrada à área de Artes e à minhas produções enquanto ilustradora, respeitada e respaldada por docentes e colegas. A sensação de pertencimento e validação proporcionou um

ambiente propício para explorar novas possibilidades criativas, unindo teoria e prática de forma genuína. Com isso, desponta o desafio da definição e criação de um objeto artístico integrado com a área de games e horror: um objeto de gamearte, envolvendo a criação de um game de horror. Meu projeto de pesquisa, finalmente, estabelece e analisa relações entre três games do gênero horror psicológico e a gamearte, tendo como objetivo a criação de um objeto de gamearte de horror explorando estas perspectivas.

A necessidade de adequar um trabalho artístico a um trabalho acadêmico é, em diversas ocasiões, um obstáculo. Como conectar minha produção artística com a produção de um objeto de gamearte e a escrita de uma tese? Como realizar investigações em um campo tão particular e, ao mesmo tempo, que necessita comunicar a um universo plural?

Sempre havia considerado que a pesquisa acadêmica deveria ser estritamente analítica, fria e precisa; apesar de pertencer ao campo das Artes, a área de jogos eletrônicos e tecnologia possui, muitas vezes, a tendência de restringir-se às áreas de exatas, definida por códigos e binarismos. Ainda assim, ao ter contato com a pesquisa narrativa, algo pareceu vibrar: o que era minha pesquisa se não o resultado de minhas vivências em arte, tecnologia e jogos eletrônicos? Como poderia produzir um objeto de gamearte, um jogo eletrônico inteiramente produzido por mim, sem associá-lo completamente ao meu percurso como artista e pesquisadora?

A pesquisa em Artes é uma oportunidade de desafiar-se e expandir as possibilidades para explorar as relações entre artista e pesquisador, aspecto desconsiderado em grande parte dos espaços acadêmicos. Conforme comenta Tourinho:

Outro sentido de olhar a pesquisa sob a visão de arte é compreender que a arte oferece possibilidades para nos colocar no lugar de 'outro'. Nesse sentido, a arte — as artes, no plural, eu diria — têm esta força de provocar deslocamentos perceptivos, epistemológicos e interpretativos. Tais deslocamentos não significam sair ou esquivar-se de um lugar/espço/tempo para situar-se, instalar-se, em outro. O pluralismo de visões e a multiplicidade de realidades que as artes podem acionar se combinam numa perspectiva que busca fazer desaparecer os velhos 'isso ou aquilo. Assim, ser professora, pesquisadora e artista, como é o caso de muitos profissionais na nossa área, é desejar, desfrutar e vivenciar o incômodo e o prazer de não estar num lugar só, de instituir-se em diferentes espaços, de ser nômade. (Tourinho, 2012, p. 232)

Nublam-se cada vez mais as linhas entre artista e acadêmica, provendo, assim, uma incrível e libertadora perspectiva para meu futuro enquanto artista-pesquisadora. E é a partir deste olhar que será desenvolvida esta pesquisa.

Neste trabalho, tem-se como objetivo geral investigar a construção de identidade e de pertencimento em jogos eletrônicos do gênero horror psicológico, articulando análise crítica, processo criativo e experiência autobiográfica. Pretende-se, nesse sentido, refletir sobre o processo de criação de jogos eletrônicos e de objetos de gamearte em um contexto acadêmico e autobiográfico, a partir do desenvolvimento de um objeto de gamearte de horror psicológico que emprega rupturas narrativas por meio da quebra da quarta parede. Para tanto, adotam-se como procedimentos metodológicos a Autoetnografia e as Narrativas de Si.

Os objetivos específicos consistem em: refletir sobre o processo criativo envolvido na produção de objetos de gamearte e jogos eletrônicos; discutir o emprego da quebra da quarta parede em contextos narrativos como recurso para a produção de sensações de ansiedade e medo no jogador; analisar a relação do jogador, enquanto sujeito não pertencente ao mundo sintético do jogo eletrônico com o espaço do jogo; e investigar os desdobramentos de vivências da pesquisadora e artista, articulando-as às discussões sociais abordadas na obra.

A exploração desses conceitos culmina na criação e na análise do processo criativo de uma obra de gamearte de horror psicológico, na qual são abordados temas como não pertencimento, identidade, preconceito e exclusão. Em cada uma dessas temáticas, busca-se evidenciar sua influência e relevância na trajetória da autora enquanto artista, pesquisadora e sujeito, considerando sua articulação com os processos de criação e com as experiências que os fundamentam.

No primeiro capítulo da tese, são apresentadas as considerações e reflexões metodológicas empregadas, principalmente, durante o processo criativo e os atravessamentos da vivência como autora no desenvolvimento do jogo.

No segundo capítulo desta tese, realiza-se uma breve contextualização sobre a história dos jogos e dos jogos eletrônicos, destacando sua importância como objeto de grande relevância social, cultural e econômica. É abordada de forma sucinta a influência e os desdobramentos dos jogos eletrônicos, especialmente no contexto social e cultural das últimas décadas. Foram também abordados as definições e os novos desdobramentos da Gamearte. Contextualizando sua origem e idealização do termo, são discutidas as primeiras concepções da Gamearte, destacando sua evolução desde as primeiras experimentações artísticas com jogos digitais até sua consolidação como uma categoria reconhecida.

No seguinte capítulo, é apresentada uma breve contextualização do gênero horror, abrangendo diversas mídias que tiveram papel relevante em sua popularização. Também é feita uma contextualização sucinta do horror nas mídias contemporâneas, como rádio, cinema, televisão (popularizadas no século XX) e veículos digitais. Realiza-se uma breve análise dos Monstros no Horror, e como a máquina (*bug/glitches*) também pode ser considerado um monstro da contemporaneidade. Por fim, é realizada uma análise do horror em jogos eletrônicos, destacando seus diversos subgêneros e principais exemplos, bem como uma breve história dos jogos eletrônicos de horror.

O quarto capítulo dedica-se a discutir as origens e possíveis definições da “quarta parede”, abordando suas origens no teatro e seus desdobramentos em outras mídias. Ao discutir a quebra da quarta parede em jogos eletrônicos, será enfatizado o caráter interativo único deste médium e como essa característica torna a quarta parede uma membrana flexível e maleável. Serão discutidas as aproximações entre o elemento de surpresa e o inesperado que ocorrem durante a quebra da quarta parede e o horror, que também lida com a surpresa e a perda de controle para causar medo e ansiedade no jogador.

O quinto capítulo pretende explicitar as referências e inspirações para o desenvolvimento do objeto de gamearte. No capítulo seguinte serão analisados, então, o processo de composição, escrita, metodologia e desenvolvimento do objeto de Gamearte, detalhando os esboços, roteiro, design, e todos os aspectos do processo criativo e técnico, desde as ideias iniciais até a implementação final. O capítulo pretende oferecer uma visão abrangente e detalhada do processo de

criação do objeto de Gamearte, proporcionando uma compreensão profunda dos aspectos teóricos, técnicos e artísticos abordados ao longo da Tese. Para o desenvolvimento do jogo, será utilizado o software *Adventure Game Studio*, desenvolvendo um jogo eletrônico do gênero *point and click*, com a quebra da quarta parede acontecendo de forma narrativa (não-mecânica), concluindo com as interseções entre os temas explorados e o objeto de gamearte.

1 - METODOLOGIA

Nas artes, como em qualquer outro campo do conhecimento, ninguém começa do zero. [...] Somos epígonos que dialogam com leituras, imagens, obras artísticas geradas em diferentes épocas e culturas, que nutrem nosso imaginário. (Calderón; Hernández, 2019, p. 11, **tradução nossa**)

A elaboração de uma pesquisa acadêmica constitui um processo desafiador e, frequentemente, solitário. Uma ideia que toma forma e é construída a partir de reflexões, discussões e leituras ao longo de um tempo pré-determinado e que depende da firmeza e resiliência do autor. O ambiente acadêmico impõe constantes desafios, obrigando o pesquisador a repensar e reconstruir os caminhos que pareciam claros durante a fase inicial do trabalho. A pesquisa na área de Artes traz consigo outros dilemas e dificuldades, especialmente relacionados ao fazer e à investigação artística.

Cobranças em relação a um tipo específico de pesquisas, muitas vezes baseadas em noções tradicionais ou conservadoras sobre o fazer artístico, além do questionamento sobre a relevância do tema nas áreas de Artes, foram levantadas por professores durante o processo de escrita, com dúvidas em relação à relevância das investigações e objetivos propostos. Sobre diferentes métodos e abordagens na pesquisa em Artes, Fortin e Gosselin (2014), dissertam:

[...] fica claro que buscar uma definição monolítica de pesquisas conduzidas no campo das artes é contraproducente, uma vez que investigações em artes tendem a mudar ao longo do tempo com os artistas que farão arte, e que estão buscando diferentes objetivos, utilizando diferentes ferramentas metodológicas. (Fortin; Gosselin, 2014, p. 1)

É possível deduzir pelo trecho do texto de Fortin e Gosselin que a pesquisa em Artes é diversa e tem suas próprias particularidades. A pesquisa em Artes sob um aspecto qualitativo e positivista também era muito presente em minha vida acadêmica: para ser levada a sério, a pesquisa em Artes necessitava ser “séria”, distante das perspectivas ontológicas (St. Pierre, 2018). St. Pierre (2018) faz críticas contundentes sobre a pesquisa positivista/qualitativa e discute a pesquisa de metodologia qualitativa humanista por distanciar-se dos aspectos ontológicos, comentando também sobre sua própria experiência enquanto pesquisadora:

Ao longo dos anos, tem se tornado bem claro para mim que metodologia nunca deve ser separada da epistemologia e da ontologia (como se pudesse ser) sob pena de tornar-se mecanizada, instrumental e reduzida a métodos, processos e técnicas. Olhando para trás, sei[...] que a ontologia da metodologia qualitativa humanista nunca poderia ter feito sentido. Para mim e para outros como eu, essa metodologia foi arruinada desde o início, embora não soubéssemos disso, completamente, na época. (St. Pierre, 2018, p. 1046)

A área de Artes deveria possuir pesquisas desenvolvidas em termos rígidos e específicos, justamente por sua falta de “seriedade” fora da Academia e nas suas criações artísticas. Sobre estas exigências, Fortin e Gosselin (2014) dissertam:

Eles [alunos universitários] aspiram a uma respeitabilidade, a qual, estranhamente, conectam com o modelo dominante de pesquisa, o positivismo. A criação artística na universidade não é diferente da criação no meio não acadêmico, mas [...] requer um enquadramento adequado que deve começar por uma distinção dos fundamentos dos paradigmas positivista e pós-positivista. (Fortin; Gosselin, 2014, p. 3)

Sobre a pesquisa na área de Artes e seus desdobramentos, Fortín e Gosselin definem:

[...] podemos postular que a pesquisa nas artes, no sentido mais amplo, se aplica à investigação que é realizada no campo das artes. É uma forma de abordar artistas, seus processos e os seus produtos. A pesquisa nas artes pode incluir pesquisas sobre as artes (por exemplo, a compreensão das músicas para dançar do século XVIII), pesquisas para as artes (por exemplo, a compreensão do impacto dos dispositivos eletrônicos entre dançarinos e iluminação), pesquisas em artes (por exemplo, a compreensão do conhecimento incorporado de um coreógrafo ou artista). (Fortín; Gosselin, 2014, p. 1)

Esse caráter multidisciplinar e flexível possibilita diálogos entre distintas áreas do conhecimento, enriquecendo as formas de pensar e produzir arte. As conexões entre Arte e Pesquisa na Academia são antigas e, como já mencionado anteriormente neste texto, diversas, permitindo abordagens e pesquisas muito distintas. Conforme explicam Calderón e Hernández:

A relação entre arte e pesquisa percorreu diferentes caminhos e trajetórias. A ideia de pesquisa artística, para além do que implica qualquer processo criativo, começou a tomar forma no contexto espanhol no final da década de 1970, quando as escolas de artes passaram a integrar as universidades e surgiram as primeiras faculdades de Belas Artes. Isso acarreta a necessidade de artistas visuais, músicos, dançarinos, coreógrafos, dramaturgos, atores, cineastas e professores de faculdades de artes escreverem teses de mestrado e doutorado, submeterem projetos a concursos de pesquisa e submeterem seus trabalhos

para avaliação, crítica de outros colegas. (Calderón; Hernández, 2019, p. 12)

Sobre a prática artística, Calderón e Hernandez debatem:

Essa situação gera um deslocamento da posição que está ligada à crença de que toda prática artística é pesquisa em si para a daqueles que consideram que a pesquisa artística, para ser considerada como tal no campo acadêmico, tem que cumprir uma série de requisitos que não são contemplados per se numa prática artística individual que termine numa exposição ou na execução de uma peça musical ou coreográfica. Assim, surge a necessidade de dotar a prática artística de um sentido investigativo, não a partir de sua consideração como epifenômeno -toda a prática artística é pesquisa-, mas de uma perspectiva que dá conta de um processo, que revela percursos e trajetórias no processo de criação artística e interpretação. (Calderón; Hernández, 2019, p. 12)

Ao analisar o trecho de Calderón e Hernández, reflete-se que o fazer artístico pode ser o ponto de partida para construir a pesquisa, e não seu fim em si mesmo. Apesar de minha pesquisa ter, como objetivo, a construção de um objeto de gamearte, são as discussões, análises e investigações que culminam e dão suporte a este objeto; o fazer artístico não existe isolado, ele é integrado e não reducionista (Calderón; Hernández, 2019). A abordagem metodológica das Narrativas de Si abrange os fazeres artísticos e as vivências pessoais, repensando os trajetos percorridos pelo autor como narrativa e caminho metodológico. A metodologia de Narrativas de Si mostra seu potencial interdisciplinar ao investigar as relações do eu e obra, ou, no caso desta tese, do processo criativo em gamearte a partir de minha perspectiva e narrativas de vida. De acordo com Rodrigues:

Assentar as histórias de vida pensadas como caminho metodológico coloca o desafio de trabalhar para além do quadro lógico-formal, positivista; propõe um olhar sob uma perspectiva aberta e a incorporação da subjetividade como elemento fundamental da constituição epistemológica do saber neste campo do conhecimento. (Rodrigues, 2010, p. 173)

A proposta da Narrativas de Si auxilia no detalhamento e elaboração de experiências autorais, tornando a reflexão sobre o eu e os desdobramentos da pessoa pesquisadora. De acordo com Costa (2024):

Apoiada em uma visão geral, essa ferramenta de análise [Narrativas de Si] intenta fornecer maior consistência aos dados coletados e auxilia no destrinchamento de possibilidades nas experiências imersivas em games com maior expressividade. Com base nessa intenção, é possí-

vel examinar como as experiências em realidades primorosamente simuladas, na integração entre real e virtual, afetam o próprio pesquisador-jogador e o feedback oportunizado pela troca entre o ambiente-organismo [...] o que permite diferentes comparações entre as análises realizadas, com base na primeira pessoa do singular. (Costa, 2024, p. 35)

Os autores Clandinin, Mello e Murphy (2016) comentam sobre as relações entre a pesquisa e suas vivências, introduzindo a pesquisa narrativa. Os autores fazem em seu artigo uma breve definição de pesquisa narrativa:

Investigação narrativa é o estudo da experiência entendida narrativamente. Observar cuidadosamente a sua definição nos permite pensar sobre as diferenças de significado de como entendemos a investigação narrativa. Não obstante a característica definidora mais importante da investigação narrativa seja aquela que a define como sendo o estudo da experiência, como ela é vivida e contada, trata-se algo mais do que isso, pois a pesquisa narrativa é mais do que contar histórias, mais do que viver histórias. (Mello; Murphy; Clandinin, 2016, p. 567)

Estabeleci relações com a pesquisa etnográfica, especialmente após a leitura do texto *“Los Datos visuales en Investigación Cualitativa”*, de Marcus Banks (2010). Nele, Banks debate a investigação e pesquisa etnográfica, com seus dilemas éticos e complicações, bem como seus possíveis resultados e desdobramentos. Ao discutir as particularidades de estudar o comportamento humano, surgiu a reflexão da possibilidade de minha tese encaixar-se, afinal, em um estudo auto etnográfico, já que analisa minhas experiências durante a pesquisa de campo nos jogos eletrônicos propostos para análise. As imagens por mim coletadas nos jogos analisados são baseadas em perspectivas únicas e, invariavelmente, muito particulares, e devem, talvez, serem abordadas como imagens contendo narrativas. De acordo com Banks (2010), é preciso cuidado ao produzir imagens em pesquisas etnográficas:

[...] podem levar a uma maior reflexividade por parte do pesquisador social, exigindo que ele faça as mesmas perguntas sobre as narrativas internas e externas das imagens que produz que faria sobre as narrativas internas e externas das imagens que encontra: O que eu quero que a imagem reflita? por que estou fazendo isso agora? O que estou excluindo do quadro? Etc. (Banks, 2010, p. 103, **tradução nossa**)

A reflexão acerca das possíveis abordagens metodológicas a serem apresentadas na pesquisa é complexa e mutável. A trajetória e alterações durante o curso de minha vida acadêmica explicitam um caminho tortuoso e que ainda está

sendo construído. O estudo de abordagens metodológicas e investigações artísticas foi (e é) de grande ajuda para escancarar dificuldades e auxiliar na visualização dos processos artísticos em uma pesquisa prático-teórica, integrando o processo artístico na pesquisa de forma concisa.

A escolha dos jogos analisados decorre do impacto significativo que essas obras exerceram sobre minha trajetória pessoal, artística e acadêmica. Em 2017, após entrar em contato com as rupturas da quarta parede presentes no jogo eletrônico *Undertale*, especialmente por meio dos personagens Flowey e Sans, percebi o potencial desse recurso narrativo para provocar sensações de pânico, ansiedade e medo no jogador, mesmo quando empregado em contextos que não se enquadram, necessariamente, no gênero de horror. Essa experiência despertou meu interesse em investigar de que maneira a quebra da quarta parede pode ser utilizada como estratégia para produzir efeitos de estranhamento e tensão na experiência do jogador.

Posteriormente, ao jogar *Doki Doki Literature Club!*, pude observar novamente a potência da quebra da quarta parede como recurso para a produção do medo. A obra subverte as expectativas associadas ao gênero que inicialmente apresenta — o de visual novel —, conduzindo gradualmente o jogador a uma experiência de horror. Nesse processo, a ruptura da quarta parede constitui um dos principais recursos empregados para desestabilizar a relação convencional entre jogador, personagem e obra, contribuindo para a construção da atmosfera de inquietação e para a intensificação das sensações de medo.

Processo semelhante pode ser observado em *The Stanley Parable*, cuja narrativa é conduzida por um narrador onisciente que constantemente evidencia ao jogador a limitação de seu livre-arbítrio dentro daquele universo ficcional. As possibilidades de ação encontram-se condicionadas às estruturas e aos limites estabelecidos pelo próprio jogo, de modo que as escolhas do jogador, embora apresentadas como possibilidades de agência, são continuamente confrontadas pela narrativa. Essa tensão pode produzir, em determinadas situações, sensações de ansiedade e medo, sobretudo quando o jogador percebe a perda de controle sobre o desenvolvimento narrativo ou sobre as ações do personagem.

A partir da perspectiva metodológica das Narrativas de Si, o impacto dessas obras em minha trajetória constitui um elemento fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa e para a investigação acerca do horror e do potencial de mecânicas que envolvem a quebra da quarta parede como recurso de produção do medo na experiência do jogador. Trata-se, portanto, de experiências que atravessaram minha própria trajetória enquanto jogadora, artista e pesquisadora, constituindo não apenas objetos de análise, mas também referências afetivas e criativas para a construção desta investigação.

Partindo dessa experiência afetiva, as vivências proporcionadas pelos jogos mencionados são retomadas e analisadas como elementos constitutivos do processo de criação do objeto de gamearte desenvolvido nesta tese. Desse modo, a experiência pessoal com essas obras é articulada à reflexão teórica e metodológica, estabelecendo uma relação entre memória, experiência, prática artística e investigação acadêmica.

2 – JOGOS ELETRÔNICOS

2.1 – Breve Contextualização dos Jogos Eletrônicos

Presentes em diversas culturas e até mesmo em inúmeras espécies, os jogos desempenham um papel central na construção psicológica do indivíduo e na formação de laços sociais. É possível observar que o conceito de jogo está profundamente integrado à história, à cultura e às produções da humanidade, sendo um elemento essencial nas interações sociais, no aprendizado e no entretenimento da sociedade (Huizinga, 1971). Johan Huizinga (1971), um dos maiores estudiosos do tema, enfatiza:

O jogo é fato mais antigo que a cultura [...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. [...]. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (Huizinga, 1971, p. 5)

O jogar é um dos atos mais longevos da humanidade, transcendendo, até mesmo, a própria cultura humana, dado que se nota ao observar as interações análogas aos jogos em animais (Huizinga, p. 3) – que, em suas brincadeiras, possuem regras (ainda que não compreendidas por nós), espaços e, principalmente, prazer e divertimento. Ao transcender a razão humana, o ato de jogar contém o significado em si mesmo, livre de racionalidade e consciência como conhecemos (Huizinga, p. 3). Jogos são espelhos de culturas e sociedades, além de explicitarem as relações complexas que ocorrem em qualquer interação social. Sobre este tema, Suzana Guerra Albornoz disserta ao comentar sobre o trabalho de Huizinga:

Por outro lado, jogo e competição aparecem, para a antropologia, como fenômenos correlatos e funções culturais. A cultura surge em forma de jogo. A cultura 'é jogada'. Em seu momento mais originário, emerge como um jogo do ser natural, e nesse plano da origem, o elemento lúdico vai dar lugar à esfera do sagrado. O jogo como que se oculta por detrás dos fenômenos culturais. (Albornoz, 2001, p. 77)

A linguagem, o mito, e a cultura, em suas formas primitivas, poderiam ser considerados, de acordo com Huizinga, jogos que oferecem expressão e sentido ao cotidiano. A análise do conceito de jogo, conforme proposto pelo autor, revela a sua integração à história e às produções culturais da nossa espécie, sendo, de acordo com ele, um fator fundamental nas interações sociais e no entretenimento da sociedade. O elemento lúdico que permeia a sociedade e nossas relações, conforme defende Huizinga, está sempre presente, ainda que, por diversas vezes, em segundo plano (p. 35).

As afirmações e reflexões de Huizinga, ainda que valiosas como contribuição pioneira na área de estudos de jogos, são debatidas por autores como Roger Caillois (1998), que defende que a obra de Huizinga “[...] não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no campo da cultura, e mais precisamente do espírito que preside à determinada espécie de jogos: os jogos de competição regrada.” (Caillois, 1998, s.p). Caillois discorre sobre jogos e a humanidade em seu livro “Os Jogos e os Homens”, elencando princípios e categorias sobre as quais recairiam todos os jogos: O *agôn*(competição), *alea*(sorte), *mimicry*(imitação), *ilinx*(vertigem), aspectos que marcariam e atravessariam diversos aspectos de culturas e sociedades. De acordo com o autor, ainda que as culturas não sejam estritamente pautadas pelos princípios dos jogos, seria possível observar que a sociedade ainda é profundamente marcada por eles:

Não pretendo de forma alguma insinuar que a vida coletiva dos povos e suas diversas instituições sejam variedades de jogos também governados pelo *agôn*, a *alea*, a *mimicry* e o *ilinx*. Pelo contrário, mantenho que o campo do jogo não constitui afinal senão uma espécie de ilha restrita, artificialmente consagrada às competições calculadas, aos riscos ilimitados, às dissimulações sem consequências e aos pânicos anódinos. Mas suspeito também que os princípios dos jogos, motivos persistentes e comuns da atividade humana, tão persistentes e tão comuns que parecem constantes e universais, devam marcar profundamente os tipos de sociedade. (Caillois, 1998, s.p)

É possível observar que a presença do ato de jogar e da persona lúdica são, a partir de várias perspectivas, partes imprescindíveis da vida – presentes no cotidiano e nas interações humanas. A presença de jogos em diferentes culturas é um indicativo de sua importância na construção psicológica individual e na formação de relações sociais humanas, intrinsicamente conectado à nossa

história, desejos, olhares e imaginações. Imateriais, os jogos tornam-se ações e reações presentes na cultura. Sobre este ponto, Marshall McLuhan (1964) disserta:

Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Jogos, como instituições, são extensões do homem social e do corpo político, como tecnologias são extensões do organismo animal. Tanto jogos quanto tecnologias são [...] respostas populares ao stress do dia a dia [...] eles incorporam tanto a ação e a reação de populações inteiras em uma única imagem dinâmica. (McLuhan, 1964, p. 259, **tradução nossa**)

Jogar seria uma forma de entender o mundo e aos outros (Sicart, 2014). Contudo, os jogos não são estáticos: sua forma e função se transformam junto com a sociedade que os produz e os joga. Neste sentido, Juul observa que:

Os jogos mudaram. Assim, embora faça sentido enxergá-los como uma forma razoavelmente bem definida, [...] os jogos eletrônicos modificam e complementam o modelo clássico de jogo; a história dos jogos eletrônicos é, em parte, sobre o rompimento com esse modelo clássico. (Juul, 2005, p. 7, **tradução nossa**)

Com o advento e a democratização da internet, os jogos eletrônicos tornaram-se muito presentes como forma de entretenimento e promoção de relações sociais. A partir da década de 1970, os jogos eletrônicos viraram parte fundamental do entretenimento na América com os fliperamas e arcades (Gularte, 2010) (Kent, 2001), frequentados por crianças, adolescentes e famílias inteiras. Após os anos 80, os jogos se popularizaram com o surgimento dos consoles e computadores pessoais, enraizando-se definitivamente nas casas ocidentais. A introdução dos jogos eletrônicos nas casas é explicada por Edward Castronova (2005):

Quando a tecnologia providenciou pela primeira vez jogos em consoles de vídeo no final dos anos 70 e início dos anos 80, existiu uma explosão de jogos de arcade que desmoronou rapidamente. Nós agora sabemos que o colapso não ocorreu porque as pessoas cansaram de jogos e voltaram a assistir TV; aconteceu porque o computador pessoal chegou e, com ele, a capacidade de jogar jogos em seu próprio quarto a preços drasticamente mais baixos. (2005, p. 56, **tradução nossa**)

Nos últimos anos, houve um aumento significativo no acesso a jogos eletrônicos, com a disseminação de dispositivos móveis como celulares, tablets e

computadores portáteis, bem como a disponibilidade crescente de jogos para download através de plataformas de distribuição eletrônica, como o *Steam* e o *Google Play*. Esta tendência tem permitido que uma grande parcela da sociedade tenha acesso a essa forma de entretenimento, tanto devido ao baixo custo desses dispositivos quanto pela facilidade de acesso aos jogos. Além disso, a popularização de conexões de internet mais rápidas e estáveis tem facilitado o download e a atualização constante dos jogos, ampliando ainda mais seu alcance. A diversificação de gêneros e estilos de jogos, incluindo opções gratuitas ou com preços acessíveis, também contribuiu para atrair públicos de diferentes faixas etárias e interesses. Como resultado, os jogos eletrônicos consolidaram-se não apenas como entretenimento, mas também como uma forma de expressão cultural e social, influenciando hábitos e comportamentos contemporâneos.

2.2– Gamearte

A partir do crescimento do impacto social e da popularização dos jogos, surge um novo campo de estudos também na Arte: a gamearte. Não existe um consenso entre pesquisadores sobre a definição de gamearte; a história da Gamearte começa com o jogo *Doom* (1993), um dos jogos precursores do gênero FPS (*First Person Shooter* – Tiro em primeira pessoa), e um dos jogos mais populares de seu tempo. *Doom* causou uma verdadeira revolução na área de jogos ao disponibilizar, junto ao próprio game, um software que permitia modificações no jogo, além de arquivos (conhecidos como WADs) contendo fases, efeitos sonoros e música. Isso permitiu que milhares de jogadores pudessem criar suas próprias fases, e, um mês após o lançamento do jogo oficial, uma interface de criação de jogos nos moldes do original já havia sido criada. Originalmente projetada como uma ferramenta para possibilitar que os jogadores pudessem jogar indefinidamente, a disponibilização de um mecanismo aberto para a criação de mundos virtuais abriu possibilidades de desenvolvimento e narrativas a usuários que não eram familiarizados com ferramentas de programação. Conforme explicam Saul e Stuckey (2007):

Mais do que isso, Doom disponibilizou ferramentas para criar espaços tridimensionais – mundos virtuais – nas mãos de todos. Claro, não era fácil, mas você não precisava mais ser um programador ou ter um computador de alto nível para fazer seu próprio mundo virtual ou mudar a narrativa de seu jogo favorito (Saul; Stuckey, p. 2, **tradução nossa**)

Desde então, a gamearte continua a ganhar espaço como um campo de estudo proeminente, conquistando relevância acadêmica e se popularizando pela sua facilidade de acesso e produção. A gamearte difere-se radicalmente da arte tradicional e destaca-se por não necessitar de galerias, museus, ou espaços artísticos para existir ou ganhar credibilidade. A gamearte existe em seu próprio contexto e realidade, geralmente impulsionada por fãs do próprio gênero de jogos eletrônicos (Saul; Stuckey, 2007, p. 3). Apesar de não haver um claro consenso sobre o que é a gamearte, pesquisadores da área há algum tempo buscam oferecer uma delimitação do gênero. A autora Silvia Laurentiz (2008) define gamearte por sua natureza artística e possivelmente questionadora:

E o que se espera de um game de arte? Acreditamos que ele deva vir a quebrar regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística. (Laurentiz, 2008)

O pesquisador Nic Kelman (2004) propõe um manifesto ao final de seu artigo *Yes, But Is It a Game?* (2004), (*Video Game Arts Manifest*), no qual defende uma nova categoria de jogos que vá além do entretenimento, ironizando que, quando um game nos fizer chorar, será o dia que poderemos chamá-lo de gamearte (Laurentiz, 2008). Kelman também aponta as diferenças e os distanciamentos entre os games e a gamearte:

1. a interatividade e o potencial de se conectar com sua audiência é possivelmente mais profunda do que qualquer forma de arte já estabelecida; 2. elementos da estória e a interação tornam-se um elo emocional muito forte no envolvimento dos games; 3. clama por visuais únicos e originais que independam de estilos já estabelecidos, como, grafittis, animes e HQs. 4. solicita maturidade nos temas, já que games não são apenas para crianças; 5. os custos de um *game* artístico deveriam ser aceitos da mesma maneira que os custos de um filme. (Kelman, 2004 *apud* Laurentiz, 2008)

Observa-se que Kelman defende que a gamearte deve ser profunda, original e madura, afastando-se totalmente dos aspectos mercadológicos e de entretenimento que podem estar presentes em outros jogos, salientando o aspecto único que, segundo ele, deve estar sempre presente em um objeto de gamearte. A pesquisadora de gamearte Anelise Witt (2013) também defende que o gênero deve propor experiências que o diferenciem dos jogos comerciais:

Mas o que faz um jogo na arte ser diferente de um jogo comercial? A resposta a essa pergunta talvez possa ser a mesma de quando a arte ainda era belas artes. Os jogos ou games artísticos partilham do mesmo interesse da arte, de ser nada mais do que arte. Os games enquanto arte buscam muito mais o “agradar desinteressado”, pois é o prazer de jogar que convida ao jogo, e não a promessa de ser um vencedor, ou a eterna batalha entre o bem e o mal. Não importa ganhar ou perder, os games artísticos querem o jogo da arte em seu próprio jogo. Há um diálogo/jogo triplo: o diálogo com a interface, diálogo com o game em si; e, o diálogo da arte. (Witt, 2013, p. 29)

Ao fugir do aspecto mercadológico ou de entretenimento, os pesquisadores Shiralee Saul e Helen Stuckey (2007) oferecem uma lista de elementos que definem gamearte baseados em intenção e efeito:

1. Um trabalho que examina os elementos formais dos jogos como, por exemplo, o gameplay, a iconografia, a estética dos pixels;
2. Um trabalho que reposiciona atividades artísticas tradicionais em novos espaços de jogos/mundos virtuais
3. Um trabalho que gera novas situações criativas, instrumentos, e contextos de tecnologias de jogos
4. Um trabalho que examina a sociedade e as ansiedades da sociedade sobre jogos (p. 4, **tradução nossa**)

Assim, Saul e Stuckey (2007) contribuem para uma delimitação mais clara sobre o gênero, tratando do lugar dos jogos de gamearte na sociedade, de suas narrativas e de seu caráter questionador. Fundamentando-se, desta maneira, em todos os apontamentos acima a respeito da gamearte, podemos afirmar que o gênero possibilita uma transcendência e a subversão de experiências do jogador para além da narrativa e das mecânicas tradicionais, permitindo criações com potencial quase ilimitado de questionamento que fogem às mídias tradicionais, geralmente pautadas por lógicas de mercado ou de possível aceitação de público. Conforme teoriza Mendonça (2014):

[...] o objeto de gamearte não é apenas um rompimento com o game feito pela indústria e que objetiva o entretenimento: ele deve apresentar crítica e posicionamento questionador sobre a formatação do game comercial. Tem-se então que, para se “obter” o objeto de gamearte, a simples modificação de um game não seria o bastante. Um posicionamento poético e reflexivo se faz necessário para que o jogo eletrônico torne-se arte. (Mendonça, 2014, p. 63)

Bruno Mendonça (2014), que discorre sobre os processos criativos e sugere alguns direcionamentos para o artista que queira criar um objeto de gamearte, ainda comentando sobre as subversões do gênero:

Compreender o funcionamento, a lógica e o universo ingame para então repensar e tornar o game arte, uma vez que o trabalho de gamearte deve expandir e/ou romper o paradigma de ser uma forma de entretenimento do jogo eletrônico comercial. O rompimento com fatores basais dos jogos eletrônicos contemporâneos – como a “escalada” dos gráficos e aprofundamento das tecnologias que simulam ambientes tridimensionais por meio de polígonos, na contramão da clássica estética dada pelos pixels da aurora dos videogames – permite a redescoberta reflexiva da realidade *outgame*. Esse pensamento torna-se pertinente ao se perceber que, em suas bases, os games simulam universos baseados no “real”, material, tornando-se assim janelas de revisão da realidade, de forma caricata, distorcida e passível de manipulação pelas mãos do artista [...] (Mendonça, 2014, p. 63)

Por ser um gênero caracterizado por tais possibilidades técnicas e expressivas, são notáveis os elementos de gamearte compartilhados com os aspectos da construção de outro gênero específico: o horror. Destacando-se a quebra de expectativas, a subversão do controle e os questionamentos acerca do papel do jogador no jogo. Tais elementos tem como intenção gerar estranheza no jogador, que pode se sentir ansioso por não compreender seu papel como jogador ou pela possível falta de clareza acerca de sua posição na narrativa.

Tendo em conta todas as considerações sobre a gamearte, podemos afirmar que este gênero permite a transcendência e a subversão das experiências do jogador, da narrativa e das mecânicas tradicionais, possibilitando criações com um potencial quase ilimitado e que se distanciam das mídias tradicionais, geralmente orientadas por lógicas de mercado ou de possível aceitação do público. Por ser um gênero caracterizado por tais possibilidades técnicas e expressivas, são notáveis os elementos da gamearte compartilhados com os aspectos da construção de outro gênero específico: os jogos de horror. Destacando-se a

quebra de expectativas, a subversão do controle e os questionamentos acerca do papel do jogador no jogo. Estes aspectos serão abordados posteriormente em outros capítulos desta presente tese.

3 – HORROR

3.1 – Breve História e Definições do Horror

A área de pesquisa em jogos eletrônicos de horror, é ainda, infelizmente, escassa. A história dos jogos de horror é, historicamente, pouco catalogada ou debatida academicamente (Perron, 2018). Os jogos de horror deliberadamente inspiram-se em outras mídias, como filmes, livros e peças, emprestando muitos de seus recursos para gerar medo, como o susto (ou *jumpscares*), o uso de imagens grotescas ou da presença do sobrenatural na narrativa. Antes de debater a respeito dos jogos de horror e seus desdobramentos, é relevante destacar o uso da nomenclatura “horror” em detrimento da palavra “terror”, expressão talvez mais empregada em nossa língua. Segundo a pesquisadora de jogos de horror Alessandra Maia (2014):

[...]no horror, podemos dizer que, somos confrontados com seres estranhos ou com pessoas praticando atividades que não estamos acostumados em nosso cotidiano; já no terror somos impelidos a ficar em alerta, porque algo está por vir (um clima de tensão se instaura), esse algo se mantém misterioso e desconhecido – muito semelhante ao que ocorre nos contos de mistério e suspense, mas aqui há uma aura de sobrenatural e, por que não, de horror. [...] No primeiro [terror] estamos atentos porque alguma coisa pode acontecer a qualquer momento, já no horror somos postos frente a frente com o perigo; algo que tem o potencial de nos chocar [...] (Maia, 2014, p. 508)

As origens do horror podem ser traçadas através das eras, afinal, o gênero está presente em histórias folclóricas, lendas e contos de fadas. O gênero de horror é essencialmente conectado a um efeito particular, especificamente aquele do qual deriva o seu nome. Sua noção não é obscura e é facilmente dedutível, além de recebida com um certo consenso (Carroll, 1999, p. 13). Noël Carroll, um dos maiores estudiosos do horror, defende que o horror existe através das emoções do público — sendo este convidado a sentir repulsa, medo ou terror com determinadas narrativas —, e que, muitas vezes, “os personagens das obras de horror exemplificam para nós a maneira como devemos reagir aos monstros da ficção” (Carroll, 1999, p. 33).

No século XX, com influência da literatura e do cinema, inicia-se a história de outro médium de histórias de horror: os jogos eletrônicos. Sabe-se que a história dos jogos de horror começa em 1972, com o rudimentar console *Magnavox Odyssey*, considerado um dos precursores dos videogames portáteis. Inspirado pelas ficções de casas assombradas, o *Magnavox* continha o jogo *Haunted House* (Casa Assombrada), no qual era possível observar o cenário ou overlay de uma casa com teias de aranhas, esqueletos e gatos pretos. O jogo, de difícil jogabilidade e com mecânica e gráficos limitados, tinha como objetivos coletar pistas e tesouros na casa assombrada e derrotar fantasmas, sendo considerado o primeiro jogo de horror.

Figura 2 - Imagem do Jogo *Haunted House* para o *Magnavox Odyssey*



Fonte: Vox Odissey²

O clássico jogo *Space Invaders*, de 1978, também é considerado um dos precursores do gênero horror, já que a ameaça de destruição da base do jogador por alienígenas causa sensações de pânico e ansiedade conforme o game progride (Rouse III, 2009). Até os anos 80, muitos jogos de horror utilizavam-se de textos, manuais, ou recursos externos aos jogos para causar medo. Com o

² Disponível em: <https://voxodyssey.com/magnavox-odyssey/haunted-house-game/>. Acesso em 02/05/2025.

avanço das interfaces gráficas e dos sistemas computacionais, muitos jogos de horror investiram fortemente em *cutscenes* e imagens relacionadas a horror, dando início a uma série de jogos de horror inspirados por filmes do mesmo gênero, como os jogos O Massacre da Serra Elétrica de 1983 e *Friday the 13th* (Sexta Feira 13), de 1989 (Rouse III, 2009).

Figura 3 - Imagem do Jogo *Friday the 13th* para NES (1989)



Fonte: Heroes Of Xanadu - Sloth³

A partir deste período ocorre uma verdadeira consolidação do gênero de horror nos jogos, com o surgimento de grandes e relevantes franquias de horror atualmente, como *Alone In The Dark* (1992), *Resident Evil* (1996) e *Silent Hill* (1999).

O gênero de horror é intrinsecamente ligado a um efeito particular, especificamente aquele do qual se origina o seu nome. Sua noção não é obscura e pode ser facilmente deduzida, além de ser amplamente aceita (Carroll, 1999, p. 13).

³Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KSnlzrZC9yl>. Acesso em: 02/05/2025.

Para que seja realizada uma subdivisão entre os possíveis gêneros dos jogos de horror, é fundamental analisar não apenas seus temas narrativos, mas também suas mecânicas, atmosferas e estratégias de imersão. Muitas vezes, essas narrativas se entrelaçam com elementos de fantasia ou ficção científica, o que torna a delimitação do gênero ainda mais complexa. A própria definição de horror é subjetiva e carregada de nuances, especialmente quando se busca diferenciar esse gênero de outros tipos de ficção fantástica, cujas fronteiras nem sempre são bem definidas (Carroll, 1999, p. 15; Perron, 2018). Além disso, diferentes abordagens do horror nos jogos eletrônicos podem enfatizar aspectos distintos, como a vulnerabilidade do jogador, o desconhecido ou a quebra da lógica convencional.

Dentre essas subdivisões, uma em especial será o foco deste estudo: o horror psicológico, que se destaca por sua ênfase na construção de tensão psicológica, na exploração de medos internos e na subjetividade da experiência do jogador. O horror psicológico infligido através de recursos narrativos será destaque no objeto de gamearte desenvolvido nesta pesquisa, conforme será explorado em capítulos posteriores.

3.2 - Horror Psicológico

Os jogos de horror psicológico buscam causar medo ou assustar o jogador por meio de estados psicológicos ou mentais, em vez de se basear em elementos como monstros, assombrações ou sustos. O horror psicológico convida o jogador (ou personagem) a questionar sua realidade e sanidade durante a jogabilidade, dependendo menos de ação direta do jogador e mais de recursos como a quebra da quarta parede e narradores não confiáveis. Para a elaboração do estudo mencionado neste projeto, serão brevemente analisados alguns jogos que fazem uso em sua narrativa e mecânica de determinados mecanismos encontrados no horror psicológico e na gamearte.

Para fundamentar e salientar a importância desta pesquisa, foram selecionadas teses e dissertações que estabelecessem relações e diálogos com os temas abordados neste presente estudo. Foram escolhidos, então, três trabalhos

com proximidades relevantes para a construção deste projeto: As teses “O efeito terrorífico nas artes visuais: o grotesco, monstruoso e o infamiliar”, de João Paulo de Freitas (2021) e “Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror”, da pesquisadora Alessandra Maia (2018). Também foi selecionada a dissertação de Bruno Mendonça (2014), “DO GAME À ARTE: PROCESSO CRIATIVO EM GAMEARTE”, fundamental para o embasamento e contextualização da pesquisa em Gamearte.

A tese de Alessandra Maia (2018) investiga a performance e a sensorialidade nos jogos eletrônicos de horror, partindo da noção de que a cultura digital reconfigura nossas formas de comunicação e estimula múltiplas sensorialidades. A proposição central do estudo é que o corpo é um elemento-chave tanto para estudos do gênero de horror quanto para os *game studies* em geral. A pesquisa se apoia em estudos teóricos e observação empírica, buscando investigar como diferentes apelos sensoriais podem influenciar a performance de um jogador diante de um desafio de jogo. A sensorialidade enfocada por Maia em sua pesquisa é um tema de interesse a este projeto, já que a ansiedade e medo causadas por jogos de horror psicológico no jogador deve-se, em grande parte, às experiências sensoriais vividas no jogo através do som, imagens ou quebra de expectativas narrativas.

A metodologia da tese de Maia inclui convite a jogadores com diferentes níveis de experiência com videogames do gênero de horror para jogar três jogos do gênero com distintas jogabilidades, e depois de cada interação foram instigadas a redigir um texto ficcional que evocasse elementos sensoriais da relação jogador-jogo durante a experiência. A tese conclui que, mediante essa investigação foi possível aferir certas influências na performance, tanto no espaço físico quanto no virtual dos jogadores participantes do estudo.

A tese tem relação com o estudo desenvolvido por discutir a importância da performance e sensorialidade nos jogos eletrônicos de horror, e como esses elementos podem influenciar a performance do jogador durante a interação com o jogo, analisando os efeitos de medo, terror e ansiedade no espectador, temas de grande relevância para os estudos propostos no presente projeto. Maia con-

solidou-se como uma das maiores pesquisadoras de Horror no Brasil, especialmente em relação à análise dos efeitos sensoriais do som aplicados em jogos de horror.

Outra pesquisa com relevância para o estudo e desenvolvimento deste projeto é a tese de Freitas (2021), que tem como objetivo investigar a presença e formas de manifestação das imagens por ele chamada de “terroríficas” nas artes visuais contemporâneas. O autor se apoia em estudos interdisciplinares da imagem e nos conceitos do grotesco, monstruoso e o não-familiar para compreender como essas categorias atuam na criação de diferentes efeitos de horror nas imagens artísticas, como o efeito de assombro, dubiedade e hibridizações. O texto discute a imagem como ponto de encontro entre diferentes formas de visualidade e afetos, analisando imagens de horror na literatura, cinema e artes visuais.

Freitas menciona como objetivo investigar a presença do terror na arte contemporânea a partir de elementos fundamentais que se ancoram em experiências dos artistas e suas leituras culturais e estéticas, entendendo o horror como forma de expressão, buscando ampliar o escopo das referências visuais para os modos de visualizar e experienciar histórica e culturalmente as imagens.

O termo “terrorífico” adotado por Freitas ao longo do trabalho procura descrever uma percepção ampliada do terror e incorpora as definições literárias, cinematográficas e visuais, mas também é um modo de criação artística. O autor menciona que não é possível delimitar a natureza do terror e definir com precisão seus limites, mas através de certos componentes estéticos, figurativos e relacionais, é possível mapear algumas de suas propensões, afinidades e lastros e assim investigar algumas de suas formas consagradas e predileções nas produções artísticas de hoje. Estas temáticas possuem relação com o estudo proposto neste projeto, já que o horror psicológico e o objeto de gamearte proposto também dependem das definições visuais e estéticas do grotesco, dependendo também de uma delimitação visual do horror e de suas aplicações.

A tese de Freitas (2021) conclui que as imagens terroríficas constituem um espaço fundamental de questionamento, atestando que seus diferentes aspectos demonstram fraturas e contradições do viver. O pesquisador afirma que

o terror nos fascina justamente por ativar constantemente aquilo que julgávamos passivo, seguro e superado. A obra também abre novas questões sobre a forma como os observadores tomam as imagens terroríficas e como elas podem indicar um modo de olhar. Estas conclusões reafirmam a conexão do trabalho de Freitas com o projeto aqui apresentado, já que a busca pelo horror e pela ansiedade desencadeada pelo gênero é um dos pontos de fascínio e atenção do estudo.

Os Monstros e as Máquinas – Horror no Ciberespaço

No filme “PULSE (Kairo)” (2001), concebido pelo célebre diretor de filmes de horror japoneses Kiyoshi Kurosawa, fantasmas e espíritos vingativos invadem o planeta através da internet. Na película de horror, os fantasmas são integrados à tecnologia e às redes, invadindo facilmente os lares (e os corpos) de suas vítimas. O filme também toca em temas como a solidão no mundo moderno, depressão, e a imensa conectividade que as redes nos proporcionam. De acordo com Bértolo e Medeiros:

Com efeito, em Kairo, a questão do fantasma (assim como a da sua “in/visibilidade”) equaciona-se em função de uma situação generalizada de intermedialidade. Uma situação que impõe, por um lado, a noção de ecrã como interface e, por outro, a da diferente qualidade (grau/grão de (in)definição) dos diferentes media postos em linha pelo filme (câmaras de captação de imagens, sistemas de videovigilância, computadores, aparelhos de TV, o próprio dispositivo de cinema). (Bértolo; Medeiros, 2020, p. 98)

A tecnologia como intermediária do tangível e intangível é um assunto que já foi abordado anteriormente em obras de ficção científica e de horror. Conforme disserta Liang (2020), existe uma interconexão entre o horror e o progresso tecnológico, mediada pelo ímpeto humano de desvelar os enigmas que envolvem o pós vida, assim como pelo anseio de vislumbrar horizontes além dos limites convencionais:

Portanto, se examinarmos a sensação de horror a partir da perspectiva da história das imagens, perceberemos que o conceito de “aparições fantasmagóricas” está sempre ligado à maneira como observamos e percebemos o mundo. [...] O histórico de ‘ver fantasmas’ é claramente

uma história de interação entre tecnologia visual e elementos de luz e sombra. Os acadêmicos Maria del Pilar Blanco e Esther Peeren mencionam que do século XIX ao século XX, houve uma conexão aparentemente impossível entre invenções tecnológicas e o mundo dos fantasmas e do ocultismo. Os princípios simples da mecânica também podem ter impulsionado a imaginação sobrenatural das pessoas sobre o mundo após a morte e, de certa forma, afirmar que o fascínio pelas assombrações pode ter impulsionado o desenvolvimento da tecnologia. (Liang, 2020, p. 5, **tradução nossa**)

A confluência entre a experiência humana e o aparato tecnológico, oferecida pelas redes de comunicação, manifesta-se como uma dualidade inquietante e complexa: um universo conectado, no qual nos encontramos paradoxalmente distantes e estranhamente próximos; um local no qual podemos navegar em total anonimato e, ao mesmo tempo, nos despimos de todas as noções de privacidade, concedendo acesso a momentos antes reservados apenas aos círculos mais íntimos de amizade. Conforme disserta Massimo Di Felice (2010):

Tradicionalmente, dentro da cultura ocidental, a relação entre orgânico e inorgânico, entre corpo e técnica, entre carne e circuitos elétricos, foi analisada, em termos invasivos, como resultante de uma concepção positiva que definia claramente os limites entre as duas realidades. O cyborg e o homem biônico, a partir desse ponto de vista, foram considerados pela ficção científica e pela estética cinematográfica mais do que anjos ou extensões tecnológicas do humano: como modernos minotauros, como criaturas monstruosas e impiedosas. (Di Felice, 2010, p. 86)

Com os avanços tecnológicos, as linhas entre o orgânico e o inorgânico tornam-se ainda mais nubladas. Ao contemplar a obra “Sem Título (triplo)” (1992) (Figura 4) de Keith Cottingham, questões sobre o real e imaginário evidenciam-se, escancaradas há mais de uma década:

Figura 4 - Obra "Sem Título (Triplo)" de Keith Cottingham



Fonte: Péricles Cutrim, 2018⁴

Na obra de Cottingham é possível perceber três jovens, cujas feições, cores e traços parecem estranhamente similares entre si. Seus olhares tristes e longínquos carregam, paradoxalmente, incontáveis emoções e uma profunda apatia. Os retratos de Cottingham são, no entanto, artificiais: os garotos retratados são resultado de manipulações digitais, desenhos e esculturas de cera, habitando eternamente o cenário escuro onde se encontram. Como discorre Alloa (2015):

Diante deste contexto, os Retratos Fictícios de Cottingham convocam inevitavelmente os simulacros evocados por Platão. Aqui, nenhum adolescente real serviu como modelo para o fotógrafo; os corpos imaculados, na verdade, são quimeras eletrônicas, mosaicos híbridos. Suas peças foram construídas a partir de esboços virtuais, de máscaras de argila e fragmentos de pele ou cabelo digitalizados, resultado de centenas de horas de meticuloso trabalho. Portanto, Cottingham cria imagens "híbridas" que não se referem a nenhuma realidade identificável, mas sim à pura aparência. Essas imagens não mais revelam a alma,

⁴ Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Figura-8-Keith-CottinghamFictitious-Portraits-1992_fig6_355048952. Acesso em 20/01/2025.

mas sim os próprios aparatos, representando um ato de fingimento (*factus fingendi*). Elas são simulacros no sentido de se apresentarem como retratos, alegando serem algo que nunca foram. O caráter híbrido e quimérico se alia a uma *hybris* fundamental da imagem, um "excesso" ou, mais precisamente, uma 'pretensão' de ocupar um lugar para o qual não há regresso. (Alloa, 2015, p. 11)

Quando nos esforçamos para compreender as novas realidades visuais que nos envolvem, recorrer à tradição, mesmo que ambivalente em relação à observação das imagens, não se revela inútil, já que essa tradição não deixou de gerar reflexões frequentemente significativas sobre elas. É por essa razão que a descrição das revoluções tecnológicas, como a transição do analógico para o digital, não necessariamente contribui para a nossa compreensão do que altera a eficácia das imagens, indo além de apenas mascarar o que, com muita frequência, ainda falta em uma abordagem do pensamento visual.

Nas últimas duas décadas, o espaço cibernético integrou-se ao espaço humano de forma profunda, por meio da constante presença de smartphones, tablets, notebooks e computadores, além do bombardeamento das redes sociais e das interações cotidianas com robôs de conversação (*chatbots*) de lojas, empresas e serviços de telefonia. As máquinas e robôs já se encontram perfeitamente integrados à rede como conhecemos. Em 2012, constatou-se que o tráfego de dados realizado por robôs já consistia em 51% dos acessos na internet, em oposição a 49% de acesso de humanos. Ao longo dos últimos três anos, tem-se observado um avanço rápido e avassalador no campo do que conhecemos como "inteligências artificiais", designação atribuída a redes neurais alimentadas por conjuntos de dados e algoritmos, com aptidão para gerar prontamente conteúdos textuais e visuais em uma velocidade que excede os limites da capacidade humana, ainda que sujeitos a imprecisões. Sobre o funcionamento de redes neurais, a autora Giselle Beiguelman explica:

A operação de treinamento dos algoritmos é feita atualmente por meio de redes neurais, uma arquitetura computacional que tem por analogia o funcionamento do cérebro (daí o nome "neural"). Nesse processo, os algoritmos vasculham as informações inscritas no código de um arquivo para identificar as conexões internas entre os dados alocados, como bordas e perspectivas, e as dos outros arquivos do mesmo conjunto. Com essa identificação, são capazes de agrupar esses dados, classificá-los e prever comportamentos e ações. (Beiguelman, 2021, p. 121)

A integração entre homem e máquina tornam essas relações mais orgânicas, gerando identidades cibernéticas que possuem “linguagem própria e capaz, por isso, de interagir com o humano e com o seu território” (Di Felice, 2010, p. 93). Sobre os espaços múltiplos das novas tecnologias, Di Felice (2010), continua:

A abertura, com o processo de virtualização, de espacialidades e situações sociais mistas em que as informações se tornam corpo e arquitetura, cria a possibilidade de pensar uma espacialidade e um corpo disseminado, comunicativo e interativo, ou seja, modificável através da interação. [...] Realiza-se, assim, uma nova geração de habitantes de espaços múltiplos e de pós-geografias habituados a construir a própria cidade e a estabelecer com o ambiente e a técnica um novo tipo de relação baseada em uma complexidade dinâmica que, do alto das tecnologias interativas e das redes digitais, promove outro tipo de habitat trans orgânico. (Di Felice, 2010, p. 93)

A inserção profunda dessas inovadoras tecnologias interativas e sua presença contínua exercem um impacto substancial sobre os padrões comportamentais sociais, ao mesmo tempo que lançam questionamentos acerca da essência da própria natureza humana. Conforme disserta Roy Ascott (2009):

Esses fenômenos estão exercendo enorme influência sobre a sociedade e sobre o comportamento individual; parecem questionar cada vez mais a verdadeira natureza do que é ser humano, ser criativo, pensar e perceber e, sem dúvida, nossa relação com o outro e com o planeta como um todo. A “cultura telemática” que acompanha os novos desenvolvimentos consiste em um conjunto de comportamentos, ideias, mídias, valores e objetivos que são significativamente distintos daqueles que têm formado a sociedade desde o Iluminismo. Novas metáforas e paradigmas culturais e científicos são gerados, novos modelos e representações da realidade são inventados, novos meios expressivos são fabricados. (Ascott, 2009, p. 305)

Alan Turing, um dos grandes precursores da computação, indagou-se, na década de 1950, sobre o poder de imitação do comportamento humano pelas máquinas, criando um teste para identificar e diferenciar o comportamento humano e da máquina, chamando-o de “Teste de Turing”. Sobre o Teste de Turing, Nunes (2016), comenta:

[...] [Alan Turing] escreve, em 1950, um dos seus textos mais conhecidos: *Computing Machinery And Intelligence* que propunha um “jogo da imitação” (que seria posteriormente conhecido como Teste de Turing)

para avaliar a inteligência das máquinas. O teste consiste na participação de duas pessoas e uma máquina a ser testada: uma pessoa e uma máquina seriam interrogadas por outra pessoa, sem que esta saiba quem é humano e quem é máquina. O interrogador, sem qualquer contato visual com seus interrogados, buscará através de perguntas por texto, saber quem é quem, já cada interrogado deverá tentar convencer o interrogador de que ele é humano, e não máquina. A máquina conseguiria passar no teste caso o interrogador não fosse capaz de distinguir com certeza a natureza de cada interrogado. (Nunes, p. 130)

O Teste de Turing auxiliou no desenvolvimento de inteligências artificiais, termo cunhado em 1956 por John McCarthy (Nunes, 2016), e que consistem em sistemas que pretendem simular interações e características humanas de forma mais natural. Sobre as Inteligências Artificiais (IAs), Nunes (2016) continua:

Uma das definições para esta área de pesquisa em ciência da computação é investigar como fazer com que os sistemas digitais adquiram habilidade em processos nos quais os seres humanos ainda são melhores. Em muitas situações, esta não é uma tarefa fácil. Podemos ter programas que trabalhem com lógicas simples do tipo: se eu pergunto isto, o programa responde aquilo. E podemos ter sistemas mais complexos, que avaliam diferentes informações e seus valores para oferecer uma resposta mais adequada. (Nunes, p. 130)

De acordo com Nunes, o termo “robô” seria adequado para se referir às inteligências artificiais, que vão além de uma simples imitação.

Assim, as investigações de IA envolvem, entre outras questões, a compreensão e manipulação do conhecimento, a exemplo daquilo que os humanos já realizam. Dentro das discussões da área, o “jogo de imitação” demonstraria muito mais a habilidade da máquina em imitar o comportamento humano do que a sua inteligência de fato. (Nunes, p. 130)

Consequentemente, pode-se intuir que as inteligências artificiais aparentam ter grande potencial de apresentar resultados contendo um fenômeno conhecido como “Vale da Estranheza” (ou *Uncanny Valley*, em inglês), termo criado pelo engenheiro japonês Masahiro Mori em 1970. Sobre o Vale da Estranheza, Jaime Banks explica:

O vale da estranheza é esse padrão em que, à medida que algo se torna mais humano, temos sentimentos mais positivos sobre isso até certo ponto. Quando é meio humano, mas não tão humano, isso nos deixa muito desconfortáveis. É aquela estranha familiaridade, ou estranheza familiar. Isso foi mostrado com robôs, zumbis, bonecas, pessoas com cirurgia plástica, todo tipo de coisa que temos essa ideia em nossa cabeça sobre como é um humano, e não chega lá – mas também não

é distante o suficiente para ser confortável. (Banks, 2020, **tradução nossa**)

O vale da estranheza está presente em diversas relações humano-máquina e tem consequências para além da realidade virtual, entrelaçando as realidades orgânicas e inorgânicas. O fenômeno pode ser observado em inúmeras imagens geradas por Inteligência Artificial, que transitam entre o perfeitamente realista e o horror. Sobre a teoria do vale da estranheza, Beiguelman (2021) disserta e questiona:

De acordo com essa teoria, entidades tecnológicas quase humanas tendem a provocar repulsa; entretanto, quanto mais se assemelham, mais propensas são a gerar empatia. A teoria de Mori surgiu na década de 1970 e tem sido constantemente atualizada para corroborar sua hipótese. A partir desse ponto de vista, a interação com entidades artificiais que emergem de um passado nunca vivenciado se torna mais intrincada. Por um lado, o presente é moldado por um tempo impregnado de elementos falsos e vintage, habilmente confeccionados. Nele, o passado meramente contribui para uma roupagem lúdica do presente. Por outro lado, vislumbramos um futuro governado por algoritmos, que age como um parêntese, uma esfera suspensa impossível de se conectar com a realidade vivida. Nessa peculiar temporalidade, tudo pode ser resgatado e reconfigurado de acordo com a vontade de uma IA. Tudo também pode ser transformado em uma exibição de efeitos especiais. Entre os produtos descartáveis gerados nesse contexto, surge a indagação: o que iremos recordar no futuro, quando nosso presente é uma mera "reprodução encenada do passado" e o passado, um componente ilusório das nossas perspectivas futuras? (Beiguelman, 2021, p. 147)

O fenômeno do Vale da Estranheza pode causar ansiedade ou medo no espectador, que tenta identificar o objeto como humano e consegue apenas parcialmente, tornando sua compreensão confusa ou irregular. Um exemplo que se destaca neste sentido é o robô *Sophia*, apresentado ao mundo em 2017 como o primeiro robô a ter cidadania.

Figura 5— O robô *Sophia*

Fonte: Zac Watts, 2017⁵

Apesar do Vale da Estranheza se referir, na maioria das vezes, às características visuais no campo do design de personagens ou de animais, o fenômeno também pode ser aplicado ao campo da linguagem. Nuances na contextualização de frases e na cadência da escrita podem ser percebidas por usuários, o que pode acarretar sentimentos de estranheza ou desconforto.

Baseando-se nestas colocações, é possível observar que imagens geradas por Inteligências Artificiais podem ocasionar efeitos de horror e ansiedade nos usuários, que, ao esperarem imagens fidedignas ou realistas, podem ser surpreendidos com resultados grotescos ou deformações surreais. O autor Ting-Yu Liang (2020) discorre sobre os horrores presentes em imagens geradas por IAs comparando-as com aparições fantasmagóricas antes encontradas em outros aparatos visuais, como a fotografia e o cinema:

As discussões acerca das relações entre tecnologia visual, percepção do horror, fantasmas e observação demonstram que os fantasmas continuam a envolver o desenvolvimento da tecnologia visual desde o século XIX. A partir de 2010, às imagens de terror geradas pelo uso da inteligência artificial (IA) estenderam ainda mais as diferentes formas de percepção do horror e formas visuais. O autor explora a interação e comparação entre os rostos assustadores dos fantasmas clássicos de filmes de terror e os rostos assustadores gerados por algoritmos de IA discutindo como essas imagens de terror criadas por IA continuam e

⁵ Disponível em: <https://thesignpostwsu.com/117662/science-tech/meet-sophia-the-worlds-first-robot-citizen/>. Acesso em 20/04/2025.

ultrapassam as formas tradicionais de cultura visual, produção de imagens e relações de observação, bem como as diferenças e semelhanças na forma de perceber o mundo. (Liang, 2020, p. 8, **tradução nossa**)

As inteligências artificiais, ao contrário do que seus nomes indicam, não são de fato inteligentes: elas não pensam por si próprias; precisam ser alimentadas e ensinadas por programadores e engenheiros de software a reconhecer padrões por meio de imagens e palavras, dados geralmente obtidos por meio de buscas em agregadores como o Google. Este, por sua vez, obtém diretamente imagens disponibilizadas por usuários. Isso possibilita ao software interpretar os dados e, conseqüentemente, aprender a identificar por "si próprio" novas informações. (Beiguelman, 2021).

Ensinadas por humanos, as inteligências artificiais acabam refletindo não somente padrões de identificação visual, mas também preconceitos, preferências e discriminações. De acordo com a pesquisadora Giselle Beiguelman (2021), "Isso [preconceito] não é inerente ao algoritmo em si (um conjunto de regras matemáticas que guia uma ação), mas sim à sua modelagem" (p. 125). Estes preconceitos são evidenciados estruturalmente nas IAs, que demonstram dificuldades em reconhecer rostos negros ou que geram imagens animais ou monstruosas de rostos negros, limitação que expõe o chamado "racismo algorítmico" (Beiguelman, 2021). Em 2023, o aplicativo web Different Dimension Me, cujo propósito é transformar fotos de usuários em personagens com a estética de desenhos japoneses, causou revolta ao gerar imagens racistas e gordofóbicas.

Figura 6 – Imagem gerada pelo aplicativo web Different Dimension Me



Fonte: Damir Yalalov, 2023⁶

O racismo algorítmico ocorre também, em grande parte, devido à exploração trabalhista de funcionários que fornecem os rótulos de imagens aos algoritmos usados para a identificação de padrões em IAs, como em plataformas da Amazon - Amazon Mechanical Turk -, funcionários conhecidos como *turkers*. Sobre os *turkers*, Beiguelman explica:

Os trabalhadores [...] refletem através das classificações os próprios preconceitos e as condições abusivas a que estão sujeitos. Em 2020, a Mturk contava com cerca de 500 mil trabalhadores nas verdadeiras galés do mundo digital. Enquanto o salário-mínimo por hora nos Estados Unidos é de aproximadamente 7,25 dólares, os *turkers* geralmente recebem cerca de dois dólares por hora de trabalho, muitas vezes sendo compelidos a uma carga horária excessiva na tentativa de alcançar uma renda mensal sustentável. Para os *turkers* brasileiros, a situação se agrava, pois a Amazon não efetua depósitos em contas estrangeiras; ao invés disso, os trabalhadores recebem remuneração

⁶ Disponível em: <https://mpost.io/racism-scandal-chinas-offensive-ai-image-generator-causes-an-international-incident/>. Acesso em 20/04/2025.

através de *gift cards* que só podem ser utilizados para compras na própria Amazon dos Estados Unidos. (Beiguelman, 2021, p. 127)

Além disso, as categorizações de elementos de identificação de imagens são limitadas e, muitas vezes, moralizantes (Beiguelman, 2021). Excludentes e conservadores, os algoritmos e as IAs evidenciam problemas dentro e fora dos softwares, contribuindo para a perpetuação de vieses e desigualdades sociais. Em seu livro “Políticas da imagem: Vigilância e Resistência na Dadosfera” (2021), a autora explora questões sobre como nos relacionamos com as redes e como essas redes são geridas, investigando as dimensões humanas que carregam as tecnologias, e como suas “opiniões” são reflexos de preconceitos e violências profundamente humanas. Beiguelman inicia o texto comentando a respeito das censuras de postagens em redes sociais (p. 119), que ainda hoje ocorrem quando são expostos corpos que diferem da norma estipulada como “padrão”: o corpo masculino, branco e cisgênero. A autora comenta sobre estas “micropolíticas” (p. 119) contidas nas diferenças de tratamento dos corpos não-masculinos pelas tecnologias, discorrendo sobre casos de misoginia algorítmica e como estes preconceitos são alimentados aos bancos de dados de inteligências artificiais.

Beiguelman também discorre sobre como as inteligências artificiais já estão enraizadas em hardwares e softwares utilizados em nosso dia a dia (p. 130), bem como programas de alterações faciais e *deepfakes*. Os *deepfakes*, programas de inteligência artificial capazes de modificar rostos e corpos à imagem de outra pessoa, já são questão de preocupação política juntamente ao uso de inteligências artificiais como o MidJourney ou Stable Diffusion, já que criam imagens praticamente indistinguíveis de fotografias e vídeos reais. Para além da checagem de sua veracidade, imagens geradas por IAs são, além de tudo, carregadas de significados políticos e sociais. Beiguelman cita que o desenvolvimento das IAs se dá em grandes laboratórios de empresas de tecnologia há muito conhecidas pelo público, como a NVidia (p. 133). Estaria a construção deste novo observador e espectador virtual atrelada a uma grande estrutura capitalista, se retroalimentando por meio de criações que não somente propõem um novo olhar, mas que também podem substituir diversas funções antes tidas como humanas?

A escritora finaliza o texto afirmando que os nossos modos de olhar e capturar a realidade foram (e são) profundamente afetados pela tecnologia (p. 134). A inteligência artificial, segundo ela, contribuiria para esta uniformização do olhar, registrando uma nova forma de absorver o mundo e suas visualidades.

Este mecanismo acaba criando, ainda que não intencionalmente, outras formas de visualizar e compreender a realidade, como podemos observar na Figura 7:

Figura 7 - Imagens geradas por IA com o prompt "homem sorrindo"



Fonte: Elaboração da autora utilizando diversas IAs (2023)

Na Figura 7 é possível notar três imagens geradas seguindo o comando “Homem Sorrindo” para criação de imagens através de texto nos modelos de IAs Stability, Stable Diffusion 2.1 e DALL-E. O comando escolhido foi intencionalmente formulado sem a inclusão de detalhes descritivos, com o propósito de delegar à Inteligência Artificial as decisões sobre seleções de vestuário, ambientação, bem como atributos físicos e faciais.

Apesar das imagens terem sido geradas, à época, em três modelos avançados de imagens geradas por texto, percebe-se que os rostos retratados ostentam variadas distorções faciais, algumas das quais se destacam de maneira mais acentuada em relação às demais. Em todas as figuras retratadas nota-se o fenômeno do “vale da estranheza”, presente nos rostos anormalmente longos ou sorrisos deformados, transitando entre o horror corporal (*body horror*) e o humano. No contexto temporal deste experimento, as IAs abrem uma porta para uma espécie de visão sobrenatural, convidando-nos a explorar as fronteiras da familiaridade e do desconhecido na interseção entre tecnologia e arte.

Atualmente, no período de conclusão da escrita desta tese (2026), notou-se um avanço impressionante na fidelidade de reprodução de rostos e cenas em geração de imagens por inteligências artificiais. Modelos como o Nano Banana (desenvolvido pela empresa Google) chamam a atenção de usuários pela sua fidelidade e nível de detalhes presentes em imagens. Apesar de seus avanços rápidos e notáveis, as IAs ainda frequentemente mostram dificuldade em replicar a profundidade da sensibilidade humana, resultando muitas vezes em representações limitadas, desprovidas de significado e nuances, além de ainda contarem com a replicação de estereótipos e preconceitos.

O desconforto gerado pelas imagens revela também um profundo vazio gerado pela qualidade artificial e inorgânica presente nas figuras. A aversão causada pela imagem (não intencionalmente), demonstra o quanto as IAs ainda não conseguiram capturar, ao menos atualmente, as expressões e os “quereres” da imagem. De acordo com Liang (2020):

Nas imagens criadas pela IA [...] também não podemos criticar nem compreender essas imagens de terror através de uma perspectiva centrada na visão, pois se trata de um mecanismo de cálculo não humano e não visual. Por um lado, no funcionamento tradicional da percepção visual humana, os espectros e imagens fantasmagóricas são frequentemente gerados por ilusões de luz e sombra. No entanto, a IA utiliza algoritmos complexos para manipular dados, permitindo que as máquinas expressem seus próprios fantasmas. Os fantasmas não surgem de fora das máquinas, mas sim de dentro delas, como se fossem imagens produzidas pelo ‘olho da máquina’ composto por algoritmos e pelo banco de dados de grande volume de informações. (Liang, 2020, p. 16, **tradução nossa**)

O que vê, então, o “olho da máquina”? As lacunas apresentadas evidenciam a complexidade da subjetividade que permeia as imagens e criações artísticas, dos devires, materialidades, desejos e autonomia. A busca contínua por aprimorar estas ferramentas mostra uma inquietude humana que desafia os limites da tecnologia e da finitude, criando imagens que nos olham de volta, mesmo que não sejam, ainda, feitas à nossa semelhança.

Dizer que televisões, computadores, celulares e outras tecnologias que interagimos cotidianamente não têm sentimentos, personalidade ou vontade própria, soa como uma tautologia, uma obviedade risível. Por que, então, tratamos essas mídias como pessoas e lugares reais, capazes de opiniões, ideologias e sensibilidades?

Ao observar estas relações, surgiu então a ideia de criar um objeto de gamearte baseando-se na intrincada relação entre homem/máquina atual, que discuta também os limites da interação em um mundo sintético, utilizando a possibilidade da máquina como mediador entre o invisível e o visível, além de refletir sobre as possibilidades do horror infligido pelo Vale da Estranheza.

3.3 - Jogos De Horror e a Gamearte

As subdivisões ou categorizações de jogos de horror são baseadas em suas mecânicas de jogo, jogabilidade e plataformas. Dentre estas subdivisões, uma se relaciona em especial com a gamearte: O horror psicológico. O game de horror psicológico pretende assustar ou causar medo no usuário por meio de estados psicológicos ou mentais em detrimento do aparecimento de monstros, assombrações ou sustos. No horror psicológico, o jogador (ou personagem) é convidado a questionar sua realidade e sanidade durante o gameplay, dependendo menos de ação direta do usuário e mais de recursos como quebra da quarta parede e narradores não-confiáveis. Martin Picard (2009) oferece uma definição de horror psicológico em jogos:

Para construir tensão, o horror psicológico depende do medo, culpa, crenças e instabilidade emocional dos personagens [...] O horror psicológico é aterrorizante para os jogadores devido à tensão construída ao redor da história e nas ações dos personagens. O gênero cria desconforto por expor medos comuns e universais, como o medo do desconhecido (ou do escondido como no caso de fantasmas), ou do outro eu que geralmente é reprimido ou negado. Em certo sentido, o horror psicológico é baseado na atmosfera criada nos jogos. (Picard, 2009, p. 111)

Podemos observar, a partir do comentário de Picard (2009), que no horror psicológico o silêncio e a pausa comunicam mais do que a ação ou a surpresa, construindo tensão e fazendo o jogador duvidar de suas próprias escolhas. Esta ferramenta se torna um elemento de grande relevância para a subversão do controle do jogador citada anteriormente como um dos aspectos da gamearte. O horror psicológico e os objetos de gamearte parecem comunicar-se ao tentarem subverter o espaço do círculo mágico do jogo (Huizinga, 1971).

O círculo mágico, de acordo com Huizinga, é este mundo fechado, sagrado, que se manifesta dentro do mundo habitual:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (Huizinga, 1971, p. 13)

No horror psicológico, histórias muitas vezes simplificadas não diminuem a qualidade ou o impacto da obra. Segundo Rouse III (2009), as nuances em uma história simples salientam as qualidades de uma narrativa:

A narrativa de um jogo funciona melhor quando a história é simples. Muitas nuances podem ser trabalhadas no ambiente e nos personagens que o jogador encontra, mas a história é algo que precisa ser imediatamente compreendida e a qual impulsiona o jogador através da experiência de todo o jogo, motivando suas ações e escolhas. (Rouse III, 2009, p. 16, **tradução nossa**)

Um objeto de gamearte dentro da lógica do horror – em especial o horror psicológico – apesar de raro, é quase uma consequência natural: o horror é um gênero que convida a quebrar os paradigmas da jogabilidade na busca pelos medos e fantasmas que assombram a humanidade. Conforme disserta Rouse III (2009):

O Horror é ideal para jogos porque apresenta um mundo familiar, mas com reviravoltas suficientes para torná-lo fantástico e especial. Histórias de horror acontecem tipicamente em localizações altamente reconhecíveis que os jogadores podem identificar, mas que foram invadidas por forças do mal. Essa força muitas vezes alterou as regras daquele mundo de algum jeito. Com isso, o horror pode ser usado para introduzir mecânicas de jogo únicas baseadas nesta realidade alterada (Rouse III, 2009, p. 17, **tradução nossa**)

É possível notar com a fala de Richard Rouse que o horror em jogos vai além da simples inspiração na literatura e em histórias emprestadas do cinema: com a interatividade, característica única aos jogos, o horror floresce, colocando o jogador em lugares fantásticos e estranhamente familiares, monstros terríveis

e visuais assustadores. Esses recursos narrativos combinados com as delimitações e aspectos da gamearte propostos pelos autores Nic Kelman, Silvia Laurentiz, Bruno Mendonça e Annelise Witt combinam-se neste presente artigo para apresentar os conceitos narrativos do horror e da narrativa de jogos, subvertendo as expectativas do jogador através do código e a própria mecânica do jogo como uma continuação da história e como uma expansão do círculo mágico do jogo.

4 – QUEBRA DA QUARTA PAREDE

Para iniciar as discussões sobre a quebra da quarta parede, será abordada a obra “Lafayette Asils e o Teste Lapi”, desenvolvida em 2021 pela autora, que propõe a discussão sobre quebra de expectativas em interações tecnológicas com o usuário. Esta obra de arte interativa tem a proposta de desafiar as noções convencionais de verdade e identificação ao tentar subverter as expectativas do espectador através de estratégias que “enganam” ou desorientam o usuário, ironizando suas escolhas em um teste de personalidade cujas respostas tornam-se progressivamente mais confusas. Essa manipulação tem como intenção principal induzir sentimentos de estranheza e ansiedade, elementos fundamentais para a experiência que a obra propõe, relacionando-se com os temas a serem abordados pelo objeto de gamearte proposto nesta tese.

A partir da análise desta obra, será examinado se a quebra de expectativas pode ser utilizada como um recurso poderoso para infligir ansiedade no espectador e, quando aplicada ao objeto de gamearte, no jogador. A investigação busca demonstrar que, ao desestabilizar a fronteira entre a ficção e a realidade, é amplificado o impacto psicológico da narrativa, intensificando o medo e a tensão experimentados pelo espectador.

Lafayette Asils e o Teste Lapi – Experimentações com a quebra de expectativas

Existem anseios que parecem nos acompanhar desde o início dos tempos. A necessidade humana de encaixar-se em grupos, de prever o futuro e de responder a questões fundamentais que continuam a assombrar a humanidade: Quem somos? Para onde vamos? Qual o sentido da nossa existência? Em períodos de incerteza e crise, essas preocupações se intensificam, levando-nos a buscar consolo e respostas imediatas. Muitos indivíduos encontram essas respostas em religiões, crenças ou mitos, que também se propõem a auxiliar nos desafios cotidianos que podem surgir ao longo da vida.

Nesses momentos de caos, as religiões tradicionais e milenares frequentemente são percebidas como insuficientes para atender às expectativas de grande parte da população, que anseia por soluções concretas, alívio imediato da dor e previsões para o futuro próximo. Em meio a esse contexto, crenças como a astrologia têm ganhado popularidade, especialmente entre os jovens (Vyse, 2016). Segundo Vyse (2016):

Estudos anteriores mostraram um interesse crescente em astrologia e outras crenças ocultistas durante períodos de estresse econômico e político, como na Alemanha durante a década de 1930 [...] Da mesma forma, o programa NOVA “*Secrets of the Psychics*”, no qual James Randi demonstrou o Efeito Barnum, foi produzido em resposta a um aumento no interesse pelo paranormal na Rússia, após a queda do Muro de Berlim e o colapso da União Soviética. (Vyse, 2016).

Há também um forte movimento de endeusamento ou criação de ídolos que se fortalecem criando dicotomias entre supostos “bem” e “mal”, como notou-se durante a pandemia de COVID-19 no Brasil (Pieper, Mendes, 2020, p. 14). Observa-se também o crescimento de palestras motivacionais ou *coaches*, que podem realizar o papel de um novo guru ou guia espiritual, defendendo a ideia do suposto poder do pensamento positivo ou de ações sem embasamento científico que dizem ter o poder de até mesmo curar doenças (Moraes, 2020).

Atualmente pode-se observar também um fenômeno paralelo e curioso que também tenta atender a estes anseios: a grande disponibilidade e popularização de testes de personalidade *online* que supostamente conseguiriam definir com precisão não somente a personalidade de um indivíduo, mas também qual seria sua carreira ideal, seu posicionamento político preferido ou como buscar o parceiro perfeito, justificando e explicando possíveis falhas e qualidades em suas atitudes. A identificação com testes de personalidades e em crenças baseadas em autoidentificação como a astrologia é explicada pelo fenômeno da psicologia conhecido como “Efeito Barnum” ou “Efeito Forer”. Seu nome foi cunhado pelo psicólogo Paul Meehl em referência ao ilusionista norte-americano Phineas Taylor Barnum. De acordo com Bunchaft e Krüger:

O Efeito Barnum ou Forer, também conhecido como efeito da validação subjetiva ou da validação pessoal, consiste na aceitação de descrições de personalidade vagas e gerais como exatas e verdadeiras. [...] Forer [...] demonstrou [...] que as pessoas tendem a aceitar como precisas descrições pessoais de personalidade, ainda que estas sejam formuladas de uma forma vaga, genérica e ambígua, sendo direcionadas à maioria da população. Assim, muitas pessoas tendem a aceitar descrições de caráter vago e geral de personalidade como unicamente aplicáveis a si próprias sem perceber que as mesmas descrições poderiam servir a praticamente qualquer outra pessoa. (2010, n.p.).

Um exemplo já consolidado destes testes é o MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) ou Indicador do Tipo Myers Briggs. O MBTI, baseando-se nas teorias de Jung sobre tipos de personalidade, afirma que consegue definir a personalidade de qualquer indivíduo com precisão, mesmo não obtendo nem a aprovação de neurocientistas e psicólogos ou qualquer comprovação científica (Pittenger, 1993). O teste MBTI teoriza que cada personalidade individual se encaixa em um dos 16 “tipos”; estas dezesseis categorias são baseadas em quatro características de personalidade, cada uma consistindo em duas preferências opostas (Pittenger, 1993, **tradução nossa**). Ainda assim, o MBTI consolidou-se como um dos testes mais populares de personalidade, com uma comunidade que continua crescendo a cada ano e mostrando-se um negócio extremamente rentável, com lucros de até 20 milhões de dólares (Stromberg e Caswell, 2015).

Além do consolidado teste MBTI, outros testes que analisam o perfil do usuário e determinam sua personalidade como filtros do *Instagram* e *quizzes* do *site* de entretenimento e notícias *Buzzfeed* também se popularizaram entre os usuários de redes sociais. Segundo a professora, psicóloga e colaboradora do Laboratório de Pesquisa em Avaliação Psicológica (LPAP) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Nathalia Piacentini, “[fazer testes] normalmente é uma forma de reafirmar uma imagem que a gente já tem e quer que os outros também tenham da gente” (Pollo, 2020).

Uma pesquisa da publicação *Insider* realizada com o público estadunidense mostrou que mais de um terço dos norte-americanos entrevistados usa testes de personalidade para tomar decisões em casa ou em sua vida pessoal,

com pessoas jovens constituindo a maior parte desta parcela. Um terço dos entrevistados também relatou tomar decisões baseadas no teste MBTI, e destas, 3 em cada 5 disseram acreditar fielmente nos resultados (Gal e Hickey, 2019).

Estas ferramentas geralmente possuem perguntas ou respostas bem-humoradas, servindo apenas para o entretenimento do usuário, sem a proposta de embasamento científico ou acadêmico. Os filtros de Instagram podem ser criados por qualquer usuário da rede, enquanto os testes do site *Buzzfeed* são desenvolvidos apenas por jornalistas e redatores do site. Os testes do *Buzzfeed* destacam-se por conter, muitas vezes, resultados e perguntas que beiram a aleatoriedade⁷. Ainda assim, os testes constituem o número mais expressivo de acessos e interações do site, conforme observa-se na (Figura 8):

Figura 8 - Gráfico Comparando o Número de Acessos de Artigos e Quizzes do Site de Entretenimento BuzzFeed



Fonte: DINO, 2016.⁸

⁷ Alguns títulos de testes disponíveis observados no momento da escrita: “Que Cavalo de Troia é você?”, “Você vai escolher uma celebridade para cada letra do alfabeto e nós vamos revelar se você vai ser rico”, “Julgue estes relógios e diremos se você é uma pessoa atrasada”, “Qual camisinha você seria?”. Disponível em: <https://buzzfeed.com.br/feed/quiz>. Acesso em: 10 de jul. 2021.

⁸ Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/dino/como-os-quizzes-e-testes-de-personalidade-estao-sendo-utilizados-para-aumentar-o-envolvimento-com-o-publico-online,b78af369131fb57d564c82ad7ebde25a1v5u70si.html>. Acesso em: 11 de jul. 2021.

Com base nestas observações, surgiu então a ideia de desenvolver uma obra de arte interativa com o intuito de debater a respeito da necessidade humana de encaixar-se em grupos e insistentemente procurar respostas para seus persistentes anseios e limitações.

Cabe aqui realizar uma breve contextualização sobre arte telemática, em especial sobre a *web* arte e suas categorizações. A arte telemática (termo usado para designar redes de comunicação mediadas por computadores entre indivíduos distantes geograficamente) possui registros que datam desde o início dos anos 70, com trabalhos artísticos envolvendo aparelhos telefônicos, televisivos ou até mesmo em serviços como o Minitel, um dos precursores da internet.

Roy Ascott em seu texto “Existe Amor No Abraço Telemático?” (2009) faz uma definição concisa sobre o futuro da arte durante a era das tecnologias telemáticas e a relação desses sistemas com o artista, prevendo também a influência das novas tecnologias sobre o comportamento humano. Comentando sobre o artista nesta nova era da telemática, Ascott defende que o observador no sistema telemático seria um participante, já que o significado da obra seria definido pela interação entre o observador e o sistema. O artista, segundo ele, se transforma em emissor e originador de significados neste modelo, assumindo o mesmo patamar do criador e do mundo (p. 306). Ascott argumenta que a cultura telemática é social e compartilhada, ampliando a capacidade do indivíduo para a coletividade e para um entendimento global de outras culturas, pensamentos, pontos de vista e sociedades. A arte telemática dependeria, então, do próprio passado do espectador, que precisa reconhecer o meio no qual foi desenvolvida a obra para poder compreendê-la em sua totalidade. O autor conclui salientando que a tecnologia dos sistemas telemáticos não é mais vista como uma ferramenta que amplia o espectro das artes, mas como um novo veículo de expressão e comunicação incorporado à nossa realidade, que urge para uma nova comunicação interdisciplinar e uma nova forma de ver o mundo.

Uma terminologia talvez mais “recente” e popular para Arte Telemática seja a palavra *web* arte. Segundo Fábio de Oliveira Nunes (2000), o significado

de *web arte* é complexo e ainda em definição, dependendo, muitas vezes, da preferência do próprio espectador. Nunes explica:

Grosso modo, podemos dizer que um site de Web Arte disponibiliza um canal de experiências visuais, sonoras ou temporais com o visitante. Ao criar um trabalho de arte para a rede, parte-se do princípio de estabelecer relações com a sensibilidade do internauta, tornando a navegação, uma experiência insólita, cômica, hermética, repetitiva, labiríntica, estética etc. Aqui existe uma busca de resultados subjetivos, intimamente ligados com a experiência do visitante vivenciada no trabalho [...] que serão resultado direto da ação do repertório visual do interpretante. Assim, a leitura de típicos trabalhos de Web Arte que se utilizam de elementos do universo computacional [...] dependerão da existência das informações deste universo no repertório visual do visitante. Em outras palavras, se ele não conhecer do que exatamente se trata, sua leitura irá correr o sério risco de não ser satisfatória e ficar somente no nível estético ou de composição estrutural das imagens. (Nunes, 2000)

Uma definição simplificada do termo seria, ainda conforme Nunes (2010) “[...] podemos então definir como *web arte* aquela produção que é pensada levando em consideração o campo de significados e as especificidades da Internet.” (p. 28). Com isso, pode-se afirmar que a *web arte* é, em essência, uma arte global, já que para o contato entre o espectador e a obra não depende de presença física e, sim, de uma conexão em rede Nunes determina três categorias para a *web arte*, sendo elas:

Sites Metalingüísticos – caracterizados pela discussão centrada na linguagem do meio e nas características intrínsecas à telemática, distúrbios de informação, iconografia computacional, entre outros códigos e simbologias típicas do universo informático. Sites Narrativos – caracterizados pelo discurso narrativo hipertextual, uso do verbal como parte integrante dos elementos de composição, imagens e atos com sequências preestabelecidas, animações com início e término definidos, entre outras características que levam a tona propostas que existem independentemente da rede, mas que foram especialmente concebidas para a sua disseminação utilizando este meio e suas possibilidades. Sites Participativos - caracterizados pelo processo como foco principal: uso de tecnologias e dispositivos de ação em tempo real, alterações via rede de espaços ou elementos reais, visualização e interação com imagens ao vivo, entre outras características que tornam o espectador um verdadeiro co-autor do trabalho. (Fon, 2000, *apud* Franco, 2015, p. 2490)

De acordo com a categorização de Nunes, a obra abordada no artigo adequa-se à segunda categoria (Sites Narrativos), já que as questões levantadas

não dependem exclusivamente do meio em que foram desenvolvidas e nem dependem de sua interação com público para ocorrerem.

Baseando-se no livro de Fábio Fon, “Mentira de Artista” (2016), que fala a respeito de personagens e obras de arte criadas com o intuito de “enganar” o espectador, decidiu-se, então, criar um guru ou *coach* fictício que teria desenvolvido um teste “definitivo” de personalidade com eficácia acadêmica e cientificamente comprovada, inspirado em especial pelos testes MBTI. As chamadas “mentiras de artista” podem ser datadas ao menos desde 1917 com Marcel Duchamp e seu célebre “A Fonte”, assinado por “R. Mutt”. A Fonte de Duchamp não carrega, por si mesma, a característica de obra de arte; é seu contexto que assim a torna. Sobre a obra de Duchamp e sua relação com as mentiras de artista, Fon disserta:

Umas das contribuições da Fonte (1917) para a arte seria nos fazer perceber que acima do elemento presente em si – uma peça de finalidades sanitárias – está o contexto que o legitima enquanto objeto artístico. O urinol não foi originalmente concebido para ser arte. É esperado ver produtos deste tipo em algum showroom de artigos para banheiros – seu contexto original. Tudo muda quando é apresentado em um contexto de arte, perdendo, desta maneira, sua função original. Quando um artista desloca um objeto de um ambiente não artístico para um ambiente de arte realiza uma apropriação artística. Pois bem, o que estamos percebendo será justamente um movimento de sentido oposto: o artista volta-se para levar suas criações (que por ele criadas, são arte) para o olhar não artístico, ou mais especificamente, para um olhar desprendido das reais naturezas artísticas das ações. (Fon, 2016, p. 32)

O ato de transformar um objeto do cotidiano ou ação comum também faz parte da criação da mentira de artista. Subverter o espaço ou contexto de um sistema, seja este real ou virtual, e com isso mobilizar atenções e fazer ver além daquilo que se aparenta; “uma mentira de natureza poética, uma incursão estratégica que leva em conta o contexto como um sistema em que atua” (Fon, 2016, p. 34). Ainda sobre a definição e as características sobre as mentiras de artista, Fábio Fon continua:

[...] O que estamos chamando de mentiras de artista são criações mímicas. Estas criações constituem uma estratégia de criação mimetizando elementos de um determinado contexto de atuação e/ou assumindo comportamentos e aparência circunstancialmente esperados. A

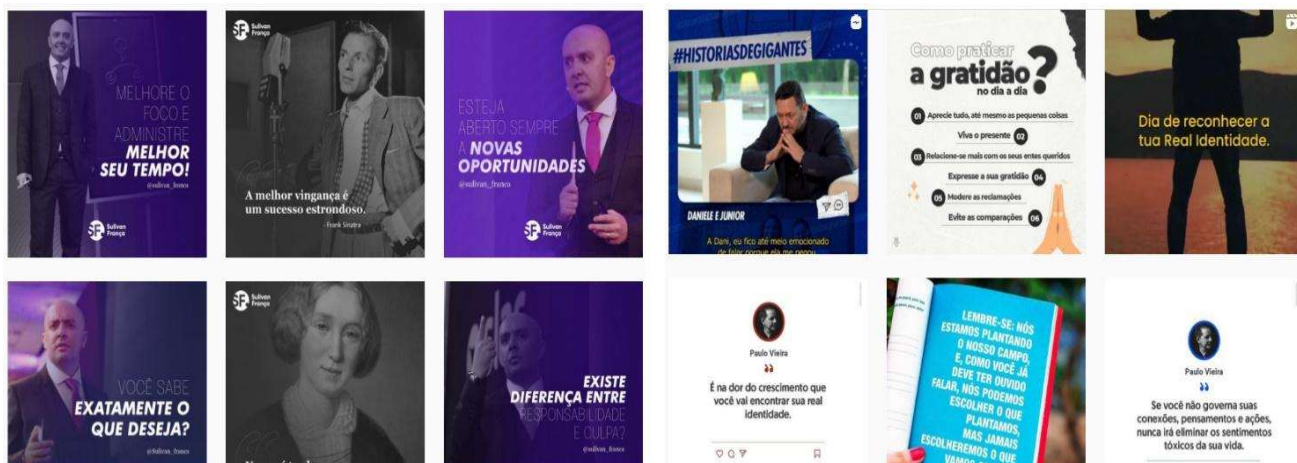
ideia de mimetismo justamente busca dar suporte a uma forma de enxergar estas manifestações artísticas em sua complexidade, mantendo aquilo que é essencial em todas as ações: o ato de se passar por aquilo que não são, tal como na natureza. Esta noção ampliada de mimetismo é capaz de abrigar uma gama de diferentes criações: as que parodiam aquilo que já existe, as que lançam rumores, as que se baseiam em personas, mas, especialmente aquelas que não se encaixam em nenhuma das circunstâncias anteriores: as que lidam com a necessidade de uma atenção diferenciada para serem efetivamente compreendidas. (2016, p. 38)

Para desenvolver a obra foram necessárias algumas reflexões acerca dos métodos utilizados pelas ferramentas anteriormente citadas no texto para escolher o médium apropriado para sua realização.

A interpretação de personas ou personagens fictícios criadas por artistas não é recente, e já foi realizada por escritores e poetas no decorrer da história (como Fernando Pessoa e seus heterônimos). Segundo Fábio Fon, “Em regra, esta prática proporciona um estado de “despersonalização” – para usar um termo recorrente para definir os heterônimos de Pessoa – desvinculando-se da personalidade do artista e emulando uma nova. (2016, p. 100).

Para criar o personagem da obra foram observados perfis e sites de *coaches* e gurus *online*, bem como o gênero, idade e linguagem utilizada por estes indivíduos e grupos. Observou-se que a grande maioria era composta de homens brancos que utilizavam jargões como “autoconhecimento”, “gratidão”, “resiliência” e mensagens motivacionais, conforme observa-se na (Figura 9):

Figura 9 - Exemplos de Posts de Coaches e Palestrantes Motivacionais na Rede Social Instagram



Fonte: Elaboração da autora (2021)

Outro desafio era decidir o nome deste personagem. Como forma de ironia e para explicitar o charlatanismo deste guru fictício, foi criada uma amálgama com nomes de gurus, líderes religiosos e falsos profetas: Lafayette (proveniente do nome do criador do conjunto de crenças conhecido como Cientologia, Lafayette Ron Hubbard) Asils (anagrama para “Silas”, primeiro nome do pastor líder da Assembleia de Deus Vitória em Cristo) Jones (baseado no segundo nome do fundador da seita Templo dos Povos, James Warren "Jim" Jones).

A aparência de Lafayette seria a de um homem de meia idade e branco, condizente com o perfil da maioria dos líderes religiosos e *coaches* analisados. Para obter o rosto de Lafayette foi utilizado o site “*This Person Does Not Exist*”, que gera rostos artificiais utilizando uma base de dados e um programa baseado na linguagem *python*. Após algumas tentativas, o rosto de Lafayette estava definido (Figura 10).

Figura 10 - Rosto do Personagem Lafayette Asils Jones, Gerado Pelo Site “This Person Does Not Exist”



Fonte: Imagem gerada randomicamente pelo site This Person Does Not Exist⁹ (2021)

⁹ Disponível em: <https://thispersondoesnotexist.com/>. Acesso em: 10 de jul. 2021.

Para além do nome e do rosto de Lafayette, era necessário também criar uma história e personalidade para o personagem para torná-lo mais “real”. Decidiu-se então que, para haver uma maior validação de suas teorias e crenças era preciso que Lafayette tivesse também uma formação acadêmica prestigiosa, provando assim, supostamente, sua competência e sucesso. Lafayette foi transformado então em um estudioso de crenças e religiões, graduado em Filosofia pela Universidade de São Paulo (USP), com especialização em Missiologia pelo Centro Presbiteriano de Pós-Graduação Andrew Jumper (CPAJ) e PHD em Religious Studies pela Universidade de Stanford. Foram escolhidas instituições prestigiadas e reconhecidas por seus estudos sobre religião. Outros pontos principais da personalidade e passado de Lafayette seriam:

- Nascido em 12 de janeiro de 1970 na cidade de Governador Valadares (MG);
- Atualmente reside na cidade de Los Angeles (EUA);
- Tornou-se um estudioso da mente e personalidade humana após a crise econômica de 2008 após perceber um grande distúrbio nas energias humanas;

Para a “concretização” da existência de Lafayette criou-se também um perfil na rede social *Facebook* (Figura 11) em seu nome, com postagens descontraídas que revelam ainda mais sobre a personalidade e pensamentos do guru.

Figura 11 - Perfil da rede social Facebook do personagem Lafayette Asils



Fonte: Elaboração da autora (2021)

Para elaborar o teste de personalidade foi necessário criar também uma associação ou instituto fictício em nome de Lafayette para salientar seu perfil de empreendedor, intelectual e visionário. Foi criada então o Instituto LAI (Lafayette Asils Institution), uma “instituição dedicada à expansão e autoconhecimento da mente humana”. Para maior validação da Instituição, criou-se também um site (Figura 12) contendo mais informações a respeito dos princípios e metas do LAI e seu criador, bem como um blog com explicações a respeito do teste e reflexões de Lafayette. Foram utilizados termos recorrentes em sites e redes sociais de *coaches* e outras instituições com preceitos motivacionais, além do desenvolvimento de logotipos do Instituto e seu respectivo teste de personalidade. Na seção “Sobre” do website é possível saber mais sobre a proposta do Instituto:

O Lafayette Asils Institution (LAI) foi criado em 2012 com o intuito de estudar a mente humana para melhorar as relações sociais e propor uma abordagem focada em autoconhecimento pleno baseada na espiritualidade inata do Homem. Nossa missão é beneficiar a todos que buscam o autoconhecimento baseados na ciência e espiritualidade. Nossos valores são baseados em três pilares: Amor, Harmonia e Autoconhecimento. O Amor sendo a base para toda a intuição humana, a Harmonia como balança entre a espiritualidade e a ciência, e o Autoconhecimento para transcender e atingir o melhor estado psicológico possível.

Figura 12 - Captura de Tela do Site de Lafayette



Fonte: Elaboração da Autora (2021)

Após a finalização do *website* do Instituto Lafayette Asils, deu-se início ao processo de criação do teste de personalidade, parte central da obra.

O Teste

Figura 13 - Captura da Tela Inicial do Teste LAPI



Fonte: Elaboração da autora (2021).

O intuito do teste seria o de brincar com a necessidade de encaixar-se em grupos e a popularidade e fascínio causados por testes *online*, muitas vezes sem qualquer alegação de comprovação científica ou real definição de personalidade. Como ironia ao teste MBTI, surgiu o LAPI (Lafayette Asils Personality Interpreter ou Interpretador de Personalidade Lafayette Asils), um teste que se autoproclama como um “interpretador definitivo”:

Em 2012 foi criado também o renomado teste LAPI (Lafayette Asils Personality Interpreter) após uma série de pesquisas e reflexões sobre a intuição humana. O teste utiliza o sistema LAI®, que garante uma eficácia de 98% na definição de qualquer personalidade.¹⁰

¹⁰ Trecho sobre o teste LAPI retirado do site “Lafayette Asils Institution”. Disponível em: <https://lafayetteasils.wordpress.com/>. Acesso em 10 de jul. 2021.

O teste conteria cerca de 20 perguntas e 10 resultados diferentes, ambos misturando perguntas e respostas geralmente encontradas em testes de personalidade com resultados e indagações aleatórias ou *nonsense*. As perguntas iniciais questionariam o usuário a respeito de seus gostos e preferências. O teste começaria insuspeitamente comum, com perguntas e respostas esperadas em testes da categoria, e então se tornaria progressivamente mais estranho, com perguntas que propositalmente pareceriam beirar a aleatoriedade. Os resultados, por fim, não teriam qualquer lógica ou sentido, e suas descrições tentariam ao máximo emular os resultados do teste Myers-Briggs (MBTI), contendo desde a proporção (fictícia) de pessoas com aquela personalidade quanto descrições realistas a respeito de gostos ou preferências do usuário, bem como possíveis personagens, atores, cientistas e artistas que compartilhariam da mesma personalidade do usuário. Para o desenvolvimento do teste foi escolhida a plataforma Involvement.me, um *website* voltado para a criação de interações personalizadas entre usuários por meio de *quizzes*. O site oferece também coleta de dados gratuitamente de todos os usuários que completarem o teste, assim como seus respectivos nomes e e-mails.

Os possíveis resultados para o teste seriam: Rocha Vulcânica, Calota Polar, Urso Pardo, Ferro, Tijolo, O Amigo Extrovertido, Baú de, Madeira, Mesa de Vidro, Copo Reutilizável e Abajur. Os títulos foram escolhidos para transparecerem a aleatoriedade e falta de sentido no teste, contradizendo assim a própria descrição afirmando precisão comprovada de 98% encontrada no início do questionário. O detalhamento das personalidades, porém, seria extremamente parecida com a explicação encontrada em outros testes de personalidade, conforme pode-se observar na descrição da personalidade “Ferro”:

Personalidade Ferro: A personalidade Ferro é uma das mais raras (apenas 5% da população), criativas e exploradoras personalidades existentes. Para os indivíduos de personalidade Ferro, o difícil é ficar parado. [...] adoram explorar: lugares novos, objetos, paisagens e novas comunidades. Para estas pessoas, explorar e criar é viver. Seu processo de criação geralmente envolve tentativa e erro, e isso as tornam especialistas no que se propõem a fazer. Enigmáticos por natureza, os indivíduos [...] podem parecer reservados e tímidos de início, mas não se engane: pessoas Ferro tem um grande coração e não se

limitam a regras impostas pela sociedade. Pessoas Ferro famosas: Beyoncé (artista) Hillary Clinton (política) Chandler (personagem da série Friends) Nicola Tesla (inventor).¹¹

Após a definição das perguntas e resultados o teste foi publicado oficialmente em 13 de junho de 2021 e divulgado no Site do LAI (Lafayette Asils Institution). No dia 15 de junho de 2021 o teste foi aplicado com os alunos da disciplina Arte e Tecnologia da Universidade Federal de Goiás (UFG) depois de breve explicação e exposição a respeito do personagem. No mesmo dia, o teste foi divulgado nas redes sociais de Lafayette Asils.

Resultados

O teste LAPI mostrou-se eficaz na sua proposta de gerar uma identificação por parte do usuário além de sensações de estranheza e desconforto durante a aplicação do questionário. Durante a aplicação do teste muitos usuários acharam que havia um “problema” com as perguntas e respostas muitas vezes desconexas; outros relataram sentirem-se confusos com qual opção deveriam escolher. Durante a primeira aplicação durante a disciplina os usuários receberam algum auxílio e encorajamento para continuarem a responder o teste. Em usuários não assistidos, porém, não existiram testes incompletos, revelando que a assistência não é necessária para a completude do questionário.

Até então, 25 pessoas haviam preenchido completamente o teste. Destas, 29.2% (7 submissões) receberam o resultado “Rocha Vulcânica” e outros 29.2% (7 submissões) receberam o resultado “O Amigo Extrovertido”; 12.5% dos usuários (3 submissões) obtiveram o resultado “Ferro”; as personalidades “Urso Pardo” e “Abajur” constaram 8.3% (2 submissões) cada, enquanto os resultados “Baú de Madeira”, “Calota Polar” e “Mesa de Vidro” empataram sua porcentagem com uma submissão cada (4.2% dos usuários); as personalidades “Tijolo” e “Copo Reutilizável” não pontuaram.

Nas perguntas propositalmente confusas e/ou não tradicionais que continham respostas que variavam de “concordo muito” a “discordo muito”, os usuários geralmente optavam pela opção neutra (“não concordo e não discordo”).

¹¹ Descrição encontrada no resultado “Ferro” do teste LAPI. Disponível em: <https://lapi.involve.me/lapi> . Acesso em: 11 de jul. 2021.

Quando os usuários encontravam respostas conflitantes ou sem sentido foi possível observar uma propensão pela escolha da primeira resposta disponível; já em respostas que envolviam nomes de animais ou cores os usuários dividiram-se, optando, presumivelmente, por suas preferências pessoais. Os usuários dividiram-se mais ao final do questionário, com respostas diversas com o mesmo número de submissões. Estes resultados condizem com a sensação de estranheza possivelmente sentida pelo usuário, bem como uma possível “resignação” ou curiosidade ao final do questionário.

Ao observar a reação do público e os resultados da aplicação do teste, conclui-se que o trabalho foi bem-sucedido ao fomentar uma discussão e uma reflexão acerca dos testes de personalidade e sua suposta precisão em identificar preferências ou atitudes do usuário, bem como a identificação de padrões no discurso de *coaches*, gurus e palestrantes motivacionais, expondo possíveis traços de charlatanismo neste ramo. Conforme explica Fábio Fon (2016) sobre as mentiras de artistas:

Sob o ponto de vista da arte, todas estas ações adotam um tom provocativo típico das propostas conceituais. Provocar é uma maneira eficiente de mobilizar nossa atenção e, a partir daí, gerar reflexões. Os artistas dispostos a isso querem o público longe de uma posição de conforto, lançando-o em meio a incertezas, incômodos e questionamentos, recusando a indiferença em seu envolvimento. (p. 95)

Além do caráter muitas vezes bem-humorado da obra, a principal proposta durante o seu desenvolvimento era gerar um debate sobre nossa necessidade de autodefinição e credulidade. Lafayette Asils Jones pode não existir, assim como a veracidade de seu teste LAPI e de seu Instituto, mas as provocações e estranheza sentidas pelo público são tão reais quanto o poder de suas crenças.

4.1 – Conceito e Origens

O conceito de quarta parede teve sua origem no teatro e, atualmente, é amplamente debatido e aplicado em diversas mídias, como o cinema, a televisão e, mais recentemente, os jogos eletrônicos. De maneira geral, a quarta parede

pode ser definida como uma barreira imaginária que separa os eventos de uma narrativa – e tudo nela contido – do público. O termo foi originalmente cunhado pelo dramaturgo Denis Diderot, em *Discours sur la poésie dramatique* (1758), ao observar que a suspensão da descrença e a transparência dessa barreira entre espectadores e atores eram essenciais para manter a distinção entre a ficção e o mundo exterior (ou “real”). Assim, a quarta parede pode ser compreendida como um pacto implícito entre a audiência e os intérpretes, funcionando como um “círculo mágico” que delimita e preserva a separação entre duas esferas distintas: a realidade externa e a diegese narrativa.

A quebra da quarta parede acontece quando os personagens conseguem enxergar através desta barreira ou “perceber a artificialidade de seu próprio mundo” além dela (Mosselaer, 2022, p. 168). Hoje, a quebra da quarta parede é entendida como qualquer autopercepção que um personagem ou obra tenha de sua característica fictícia ou fora da narrativa. Existem, porém, categorias de diferentes quebras da quarta parede que podem ocorrer em uma narrativa: a primeira ocorre quando o personagem da obra fictícia acaba “interagindo com o apreciador da obra ficcional da qual faz parte. Nessas situações, esse apreciador deixa de ser um observador passivo e passa a estar envolvido no mundo ficcional e nas aventuras dos personagens dentro dele.” (Mosselaer, 2022, p. 169, **tradução nossa**). Nesta primeira categoria de quebra, o personagem pode se comunicar diretamente com o espectador, tornando-se mais próximo dele. A segunda categoria de quebra envolve um ou mais personagens percebendo que estão em um mundo ficcional ou mediado, referenciando sua condição ou os autores da obra.

Essa quebra não é constante, mas sim um momento transitório no qual os mundos fictício e real se separam por completo. De acordo com a pesquisadora e professora Agata Waszkiewicz (2024):

O que essa definição implica, mas que frequentemente é omitido na discussão, é o fato de que a quebra da quarta parede não é um estado constante, mas sim uma interrupção temporária e efêmera, cujo impacto se dá justamente devido à sua transitoriedade. Quando ocorre uma quebra da quarta parede, os mundos que geralmente estão separados não se misturam nem se confundem. Pelo contrário, eles permanecem distintos—poderíamos até argumentar que, por meio dessa rup-

tura, a diferença entre os dois se torna ainda mais evidente e enfatizada, criando uma clara separação entre “nós” e “eles”. Podemos pensar na quebra da quarta parede da seguinte maneira: quando ela ocorre, é como se uma fissura surgisse na parede/membrana/véu que separa as duas realidades, permitindo um vislumbre momentâneo do outro lado. No entanto, assim que o momento passa, a rachadura é selada, restaurando a distinção firme e clara entre o diegético e o extradiegético e, frequentemente, os personagens que, por um instante, tomaram consciência do outro lado acabam esquecendo completamente o ocorrido. (Waszkiewicz, 2024, p. 22, **tradução nossa**)

Quando esta quebra acontece em jogos eletrônicos, porém, existem dificuldades em como defini-la, não apenas enquanto recurso em uma nova tecnologia, mas como aconteceria em uma mídia interativa. Ainda conforme Agata Waszkiewicz:

Os problemas, no entanto, surgem quando o conceito é adaptado do teatro para outras mídias—sendo os videogames, naturalmente, o exemplo mais complexo, devido ao envolvimento único do jogador com o jogo. Os estudiosos que se concentram no cinema e na televisão já identificaram desafios quando a terminologia derivada de um palco físico é transferida para um contexto mais abstrato. Por um lado, parece intuitivo que a tela (da televisão, do computador ou do cinema) tenha substituído a borda do palco como um limite entre os atores e o público. (Waszkiewicz, 2024, p. 23, **tradução nossa**)

Definir e delimitar a quebra da quarta parede em jogos eletrônicos representa um desafio contínuo no meio acadêmico, gerando discussões sobre suas aplicações e a natureza da interação com o jogador. A barreira rígida que tradicionalmente separa o espectador da narrativa torna-se flexível com a presença do jogador, que assume um papel ativo na construção da história, exercendo influência por meio de suas decisões e interações com o mundo sintético. Dessa forma, a relação entre jogador e narrativa é intrinsecamente dinâmica, distinguindo-se de outras mídias. Em certo sentido, os jogadores estão constantemente transpondo os limites que os separam da ficção, ao modificar diretamente o curso dos acontecimentos e moldar a experiência narrativa de maneira única e interativa. As interações entre jogador e videogame, porém, são sempre de alguma forma mediadas, evidenciando um caráter de autopercepção intrínseco aos videogames. Conforme disserta Mosselaer:

Muitos estudiosos de jogos identificaram um problema na aplicação do conceito de quebra da quarta parede aos videogames. Videogames

são obras interativas e representacionais, caracterizadas inerentemente pela participação ativa de seus apreciadores, o que, geralmente, é considerado uma característica das obras que rompem a quarta parede. [...] Assim, a distância que antes existia entre o público no mundo real e os personagens no mundo ficcional é reduzida ao ponto em que uma única pessoa, o jogador, passa a existir nos dois mundos ao mesmo tempo. Os videogames permitem, por natureza, que os jogadores assumam um papel fictício e influenciem os eventos ficcionais nos mundos que representam. Além disso, esse tipo de interação pressupõe uma forma de autorreferencialidade. Os videogames deixam claro para seus jogadores como eles podem e devem interagir com seu software e hardware, e, frequentemente, fazem isso de maneira metareferencial, revelando sua própria medialidade. (Mosselaer, 2022, p. 169, **tradução nossa**)

A presença de elementos como a barra de saúde ou stamina do personagem, o menu retrátil do jogo e outros indicadores gráficos e mecânicos que reforçam o caráter interativo dos videogames torna particularmente desafiadora a implementação de uma quebra da quarta parede de maneira clara e bem definida.

5 – OBJETO DE GAMEARTE

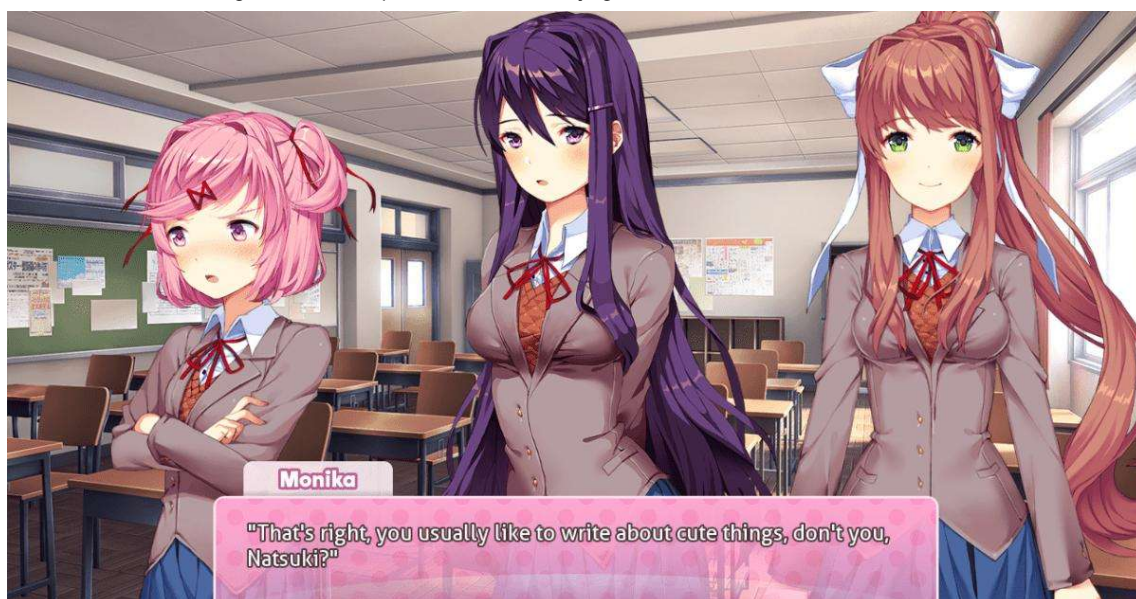
5.1 – Referências narrativas

Para iniciar o desenvolvimento do objeto de gamearte, foram selecionados três jogos eletrônicos que estabelecem relações entre a quebra da quarta parede e o horror, seja por meio da indução de sensações de ansiedade e inquietação no jogador, seja pela inserção deste em situações de ameaça e vulnerabilidade. Essas obras constituem referências fundamentais para o desenvolvimento da narrativa e da concepção estética do objeto de gamearte proposto nesta tese, funcionando como fontes de inspiração e como pontos de partida para a elaboração do processo criativo.

A seleção dos jogos, conforme mencionado anteriormente, fundamenta-se na experiência afetiva e na trajetória da autora desta tese, em consonância com a perspectiva metodológica das Narrativas de Si. Tal abordagem possibilita estabelecer articulações entre memória, identidade, experiência e investigação acadêmica, de modo que as vivências da pesquisadora com as obras selecionadas sejam incorporadas ao processo de análise e criação do objeto artístico.

Doki Doki Literature Club! (2017)

Figura 14 - Captura de Tela do jogo Doki Doki Literature Club!



Doki Doki Literature Club! É um jogo do gênero visual novel e horror psicológico desenvolvido em 2017 pelo estúdio independente de jogos Team Salvato e idealizado por Dan Salvato. Inicialmente apresentado como um simulador de relacionamento (*dating simulator*), o jogo surpreende ao desconstruir progressivamente as convenções do gênero, transformando-se em uma experiência de horror psicológico. Essa transição ocorre de forma gradativa ao longo de sua estrutura narrativa, que se divide em três atos e um epílogo. Cada ato marca um afastamento das características típicas de um *dating simulator*¹² e uma aproximação ao horror, evidenciando um uso sofisticado de estratégias narrativas e estéticas.

O recurso da quebra da quarta parede é utilizado de maneira crescente e culminante no terceiro ato, quando os personagens passam a se referir diretamente ao jogador, questionando suas ações, intenções e até mesmo os limites da interação jogador-personagem. Essa abordagem subverte as expectativas tradicionais do gênero visual novel e desafia os estereótipos associados a ele.

Além disso, o jogo se vale de *glitches* visuais e falhas propositais no sistema, rompendo a ilusão de controle e causando desconforto e ansiedade no jogador. Esses elementos não apenas intensificam a atmosfera de horror psicológico, mas também exploram as fronteiras entre narrativa, interação e tecnologia, subvertendo as regras tradicionais dentro do espaço do jogo.

A personagem Monika, uma das principais personagens de Doki Doki Literature Club!, demonstra insatisfação com o papel que lhe é atribuído no jogo e passa a explorar os limites impostos à sua persona dentro do mundo sintético. Ao modificar elementos do código do jogo e buscar estabelecer comunicação com o jogador por meio de arquivos inseridos de maneira discreta na pasta da instalação, a personagem rompe com as convenções narrativas e com os limites estabelecidos pelo próprio sistema do jogo.

¹² *Dating simulator* é um subgênero de jogos eletrônicos em que o jogador desenvolve relacionamentos românticos com personagens não-jogáveis por meio de escolhas de diálogo e decisões narrativas. Originado nos jogos japoneses de *visual novel* nos anos 1990, o gênero estrutura sua progressão em torno da simulação de vínculos afetivos interpessoais.

Nesse sentido, Doki Doki Literature Club! problematiza o conceito de círculo mágico ao tensionar as fronteiras entre o espaço ficcional e o espaço externo à obra. Ao reconhecer a existência do jogador e estabelecer uma comunicação direta com ele, Monika também subverte a posição tradicional do jogador como agente detentor do poder e da tomada de decisões narrativas.

Dessa forma, o jogo questiona tanto os limites entre jogador, personagem e sistema quanto as próprias possibilidades de agência e de controle no interior da experiência interativa. Doki Doki Literature Club! faz uma crítica metatextual ao próprio gênero ao qual pertence, abordando temas como agência do jogador, a objetificação de personagens e a superficialidade de interações nos simuladores de relacionamento.

Undertale (2015)

Figura 15 - Captura de Tela do Jogo Undertale



Fonte: Elaboração da autora, 2024

Undertale é um jogo eletrônico do gênero RPG, concebido e desenvolvido de forma independente por Toby Fox, lançado em 2015. O enredo do jogo segue a jornada de uma criança que, ao cair em um mundo separado da Terra por uma

barreira mágica, chamado *Underground* (Subterrâneo), se depara com uma sociedade de monstros e seres antropomórficos. Nesse ambiente isolado, o jogador deve explorar diversos cenários enquanto busca uma forma de retornar à superfície, enfrentando desafios e interagindo com personagens ao longo do caminho.

Uma das características mais inovadoras de Undertale está presente em sua mecânica de combate, que oferece ao jogador duas opções distintas durante os encontros com monstros hostis: lutar, resultando frequentemente na morte do oponente, ou demonstrar misericórdia, resolvendo o conflito de forma pacífica. Essas escolhas influenciam diretamente o desenvolvimento da narrativa e os diálogos do jogo, culminando em diferentes desfechos possíveis.

O jogo apresenta três principais trajetórias: o Caminho Pacifista, no qual o jogador poupa todos os inimigos; o Caminho Genocida, que exige a eliminação de todos os monstros encontrados; e o Caminho Neutro, adotado ao eliminar e poupar pelo menos um monstro. Ao optar por uma dessas rotas, o jogador pode perceber que o comportamento dos NPCs presentes no jogo se modifica de acordo com suas escolhas, tornando-se mais amigável ou hostil. A Rota Genocida concentra grande parte das rupturas da quarta parede presentes em Undertale, especialmente por meio de personagens como Sans, que busca, tanto no âmbito narrativo quanto mecânico, impedir que o jogador prossiga em sua trajetória. Outros NPCs também demonstram ter conhecimento acerca das ações realizadas pelo jogador, reconhecendo suas atitudes de compaixão ao poupar os monstros ou manifestando temor e reprovação diante de sua crueldade quando o jogador opta por não poupar os personagens encontrados ao longo do percurso.

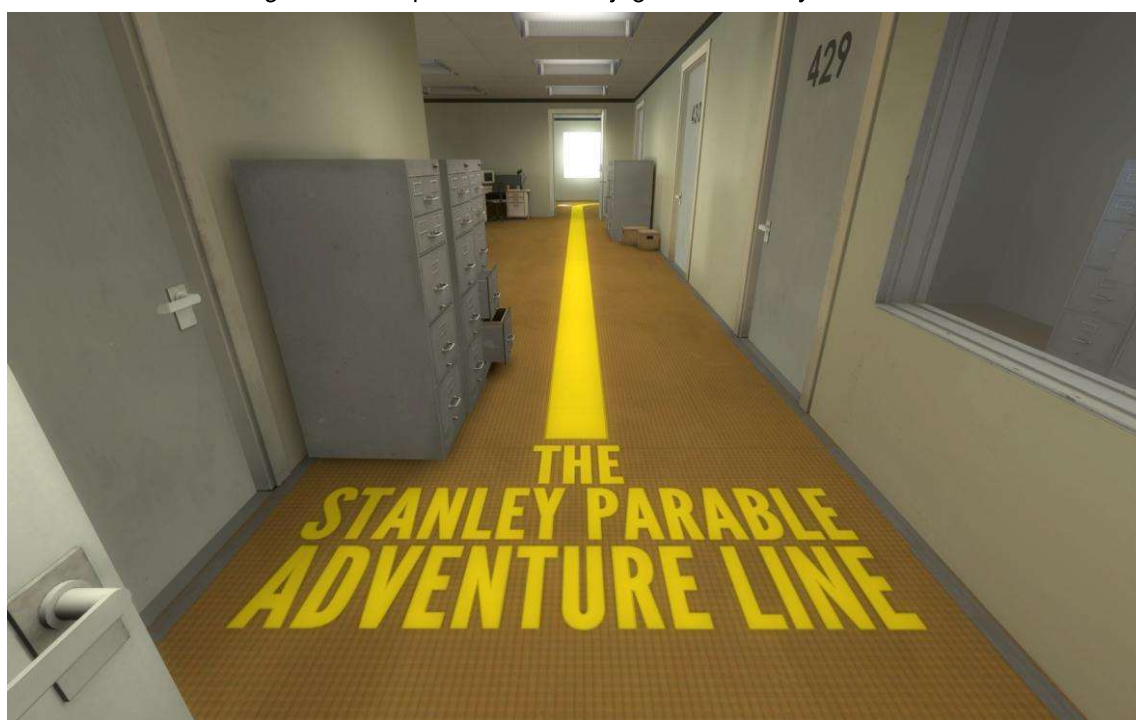
Além de seu sistema de escolhas, Undertale emprega recursos de metanarrativa e de quebra da quarta parede, como o reconhecimento da presença e da identidade do jogador por personagens como Sans e Flowey. Essas rupturas tornam-se particularmente evidentes durante a Rota Genocida, na qual a decisão de eliminar os personagens encontrados ao longo da jornada produz consequências narrativas e mecânicas que ultrapassam os limites convencionais da experiência de um RPG. Ao reconhecer e reagir às ações do jogador, os personagens

estabelecem uma relação diferenciada com aquele que os controla, produzindo um vínculo emocional e reflexivo entre jogador e obra.

Ao subverter convenções tradicionais dos jogos de RPG, Undertale desloca a atenção da progressão narrativa para a dimensão ética das escolhas realizadas pelo jogador e para suas respectivas consequências. Dessa forma, a obra articula sistemas de jogo, narrativa e metanarrativa para questionar a agência do jogador e a responsabilidade decorrente de suas ações, configurando uma experiência que se distingue tanto por suas estratégias técnicas quanto por sua construção narrativa.

The Stanley Parable (2011)

Figura 16 - Captura de Tela do jogo The Stanley Parable



Fonte: Elaboração da autora, 2024

The Stanley Parable é um jogo de ficção interativa e *walking simulator*, escrito e desenvolvido por Davey Wreden e William Pugh, lançado originalmente em 2011 como uma modificação para *Half-Life 2* e posteriormente como uma

versão independente em 2013. No jogo, o jogador assume o controle de um personagem silencioso chamado Stanley, que trabalha em um escritório vazio e aparentemente abandonado. A narrativa é conduzida por um narrador onipresente que descreve as ações de Stanley e orienta o jogador por caminhos predefinidos. No entanto, o jogador possui total liberdade para desobedecer às instruções do narrador, e essas escolhas geram diferentes desdobramentos narrativos e finais. Cada final revela novas camadas da história, oferecendo interpretações que desafiam a percepção do jogador sobre controle, agência e narrativa.

Uma das características marcantes de *The Stanley Parable* é a ausência de um objetivo fixo ou propósito tradicional pela exploração da própria definição de jogo, questionando até mesmo sua concepção, as emoções do jogador e a possível ambiguidade da narrativa. Ele explora conceitos filosóficos, como a ilusão de escolha, a liberdade dentro de sistemas predefinidos e o papel do jogador em moldar a narrativa. Embora não seja categorizado como um jogo de horror psicológico, ele evoca sentimentos de ansiedade, pânico e confusão por meio de suas estruturas narrativas não lineares e a desconstrução constante das convenções de jogos tradicionais. Além disso, o jogo provoca reflexões profundas sobre a natureza da existência humana, a relação entre criador e participante, e a ambiguidade das histórias que contamos – seja nos jogos ou na vida real. Na pretensa liberdade dada a Stanley, o narrador nos reconhece enquanto jogadores, nos provoca sobre os limites de nossas ações e nossa existência dentro daquele mundo.

5.2 - Referências Visuais

Para o desenvolvimento do objeto de gamearte “*Solivagus*”, algumas referências visuais foram determinantes na construção gráfica dos cenários e personagens. As referências não se limitam apenas ao horror, mas mostram jogos que possuem escolhas visuais e/ou narrativas que fogem ao usual ou possuem histórias com tons surrealistas ou simplesmente contemplativas. Estas temáticas enfatizam o foco em narrativas e gráficos não-usuais geralmente defendidos pelos pesquisadores em Gamearte, já que, muitas vezes, não possuem a intenção

de ser “*user friendly*” ou deixar objetivos claros, refletindo na obra de gamearte descrita nesta tese.

Hylics (2015)

Figura 17- Captura de tela do jogo “Hylics”



Fonte: Captura da autora, 2025.

Hylics é um jogo do gênero RPG (*role playing game*) desenvolvido em 2015 pelo artista e desenvolvedor Mason Lindroth utilizando o software RPG Maker. Lindroth possui formação em cinema e experiência na área de artes visuais como ilustrador (Cersosimo)¹³. O jogo também tem um sistema de combate em grupo com ataques por turnos. Hylics é um jogo que chama a atenção por seus gráficos surrealistas e atmosfera “psicodélica”, graças aos personagens e elementos do cenário, esculpidos em *claymation*, uma forma de material maleável usado para animação *stop motion* pelo artista.

O jogo contém elementos surreais também em sua narrativa, seja com o nome dos personagens, muitas vezes distantes de nomes reais (“Gibby, o Rei

¹³ Disponível em: <https://grindingcast.com.br/review-de-hylics-uma-viagem-lunatica>. Acesso em 03/05/2026.

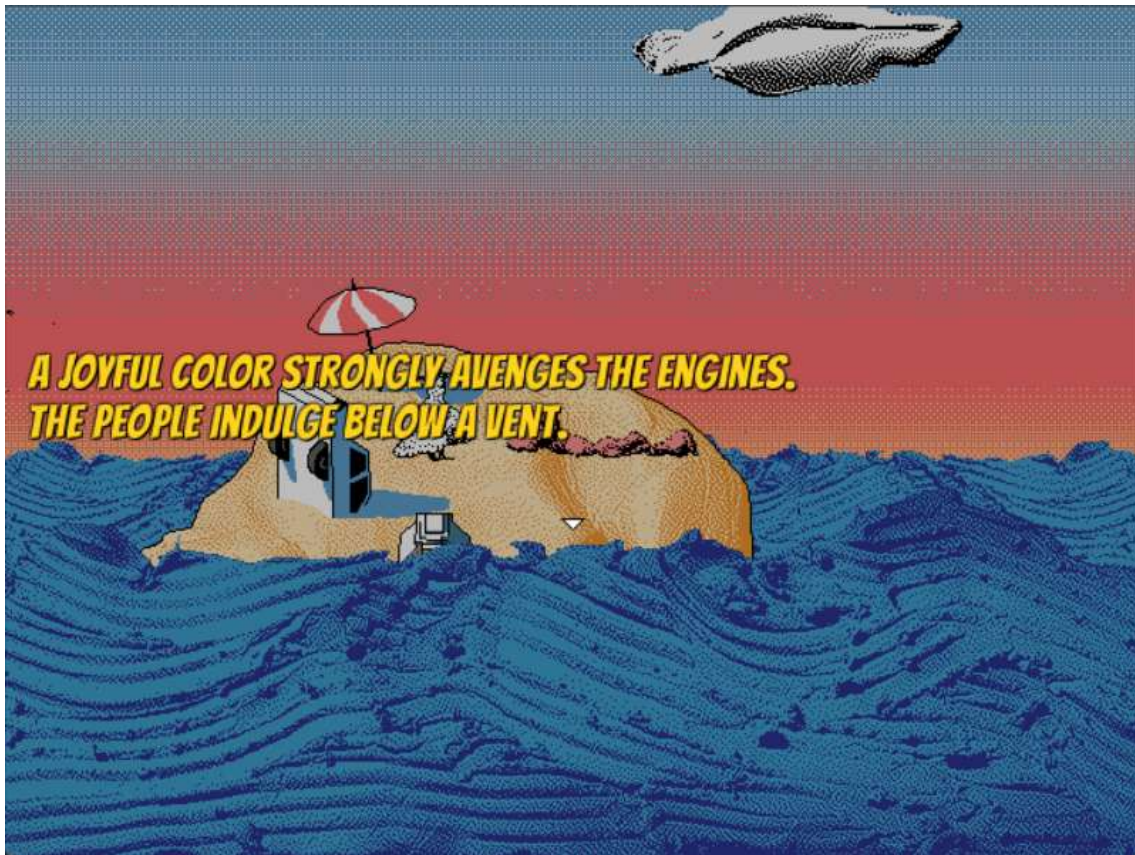
da Lua”) ou comicamente comuns (“Wayne”), evocando sentimentos de estranheza. A narrativa é hermética e não conduz o jogador com clareza, obrigando-o a explorar ou falar com outros personagens para compreender seu papel ou destino. Esta possível confusão causada no jogador por *Hylics* parece ser reconhecida pelo próprio desenvolvedor, Lindroth, que inclui uma resenha do site *Rock Paper Gun* na página inicial do seu jogo na plataforma Itch.io:

Serei honesto com você; não tenho ideia nenhuma do que está rolando em [Hylics] [...] [Hylics] é basicamente um sonho de malária sobre sal-sichas ou algo do tipo. (Rock Paper Shotgun¹⁴, **tradução nossa**)

Hylics chama a atenção pelo seu conteúdo absurdistas e surreal com diversos elementos na narrativa que, propositalmente, não fazem sentido algum. Um destes recursos é o de geração aleatória de texto nas falas do narrador do jogo, que parece recitar poemas e aforismos inexplicáveis e com algumas palavras inexistentes. Um dos exemplos destes aforismos gerados randomicamente pode ser observado na Figura 18:

Figura 18 - Captura de tela do jogo “Hylics” mostrando fala aleatória do narrador

¹⁴ Disponível em: <https://mason-lindroth.itch.io/hylics>. Acesso em 03/05/2026.

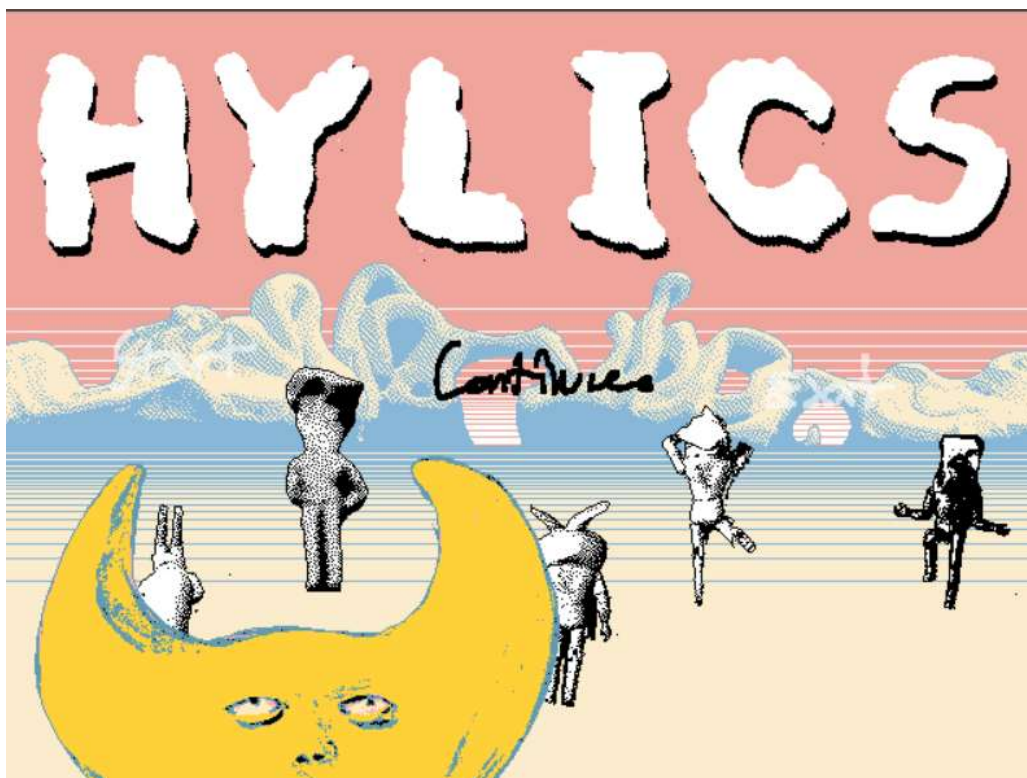


Fonte: Elaboração da autora, 2025.

O avanço do jogo é intuitivo e dividido em três atos, e a progressão do jogo é determinada por atos não ortodoxos e incomuns a jogos de RPG, como utilizar moedores da carne para reviver (a carne representa a “vida” ou saúde do personagem), beber água de bebedouros (para recuperar a sua vitalidade e a de sua equipe), manipular cristais coloridos para se transportar para outras áreas, e assistir televisões para ter sonhos lúcidos e obter pistas sobre o jogo. Este formato nada ortodoxo demarca Hylics como uma obra única, que tem como objetivo manter o jogador em um constante estado de estranheza.

Uma das grandes referências visuais de Hylics, além da estética surrealista e granulada de seus cenários, foram os *designs* dos personagens presentes nos jogos, especialmente suas cabeças.

Figura 19 - Tela inicial do jogo “Hylics”



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Em Hylics, os personagens possuem corpos humanoides, mas suas cabeças (ou capacetes) possuem formatos distintos e marcantes, geralmente abstratos e disformes, como é possível observar na (Figura 20):

Figura 20 – Detalhe de personagens do jogo “Hylics”



Fonte: Elaboração da autora, 2025

As cabeças disformes e de formatos únicos para cada personagem concedem uma identidade clara e única, marcando o jogador com suas cores vivas e formatos abstratos – muitas vezes alienígenas. Este ponto foi determinante para alterar a concepção dos personagens do próprio objeto de gamearte proposto nesta tese, o que será discutido em maiores detalhes nos trechos posteriores.

Garage – Bad Dream Adventure (1999)

Garage – Bad Dream Adventure (também conhecido apenas como *Garage*), é um jogo do gênero *point and click* da desenvolvedora Kinotrope, e lançado em 1999 pela Toshiba - EMI para Windows. O jogo contém diversos elementos surrealistas, contando com um cenário decadente e personagens biorrobóticos com aparências desconcertantes.

Figura 21 - Cena do jogo “Garage – Bad Dream Adventure”

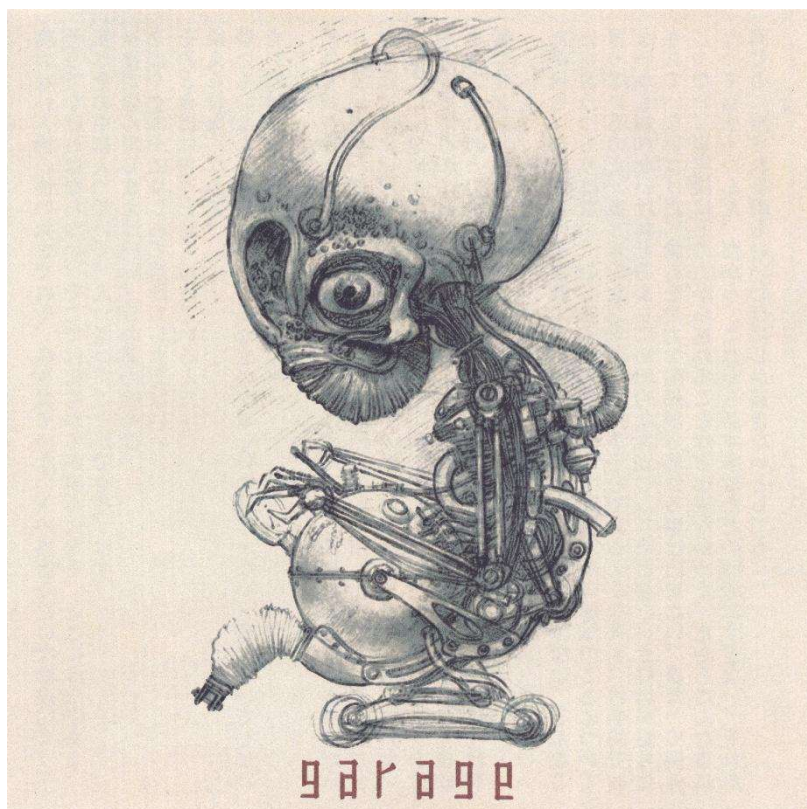


Fonte: Steam, 2026.¹⁵

Garage é um jogo eletrônico conhecido por sua atmosfera sombria, desconcertante e surreal. O jogo aborda questões como identidade, pertencimento, e sonhos, inspirado pela obra de Carl Jung. Ao iniciar o jogo, o jogador observa uma curta *cutscene* na qual seu personagem, por meio de vagas descrições, parece ter sua mente “transportada” (através de uma máquina conectada à sua cabeça) para um mundo caótico no qual habita o corpo de uma espécie de híbrido máquina-humanoide, com olhos humanos, rodas no lugar dos pés e corpo mecânico. Todas as peças de seu corpo possuem aparência envelhecida e enferrujada, bem como a aparência de outras máquinas encontradas ao longo do *gameplay*. O jogador controla o personagem Yang através deste mundo, tentando encontrar sua “sombra”, que aparenta ser uma outra face ou duplo de Yang. O jogador precisa se manter alerta aos seus níveis de “Ego” e “Combustível”, caso contrário, seu personagem não poderá mais continuar no jogo.

Figura 22 – Capa alternativa do jogo *Garage: Bad Dream Adventure (Private Edition)*

¹⁵ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1946430/Garage_Bad_Dream_Adventure/. Acesso em 03/05/2026.



Fonte: Sakuba, 2004¹⁶.

Garage teve seu lançamento limitado a apenas 3.000 cópias e era um jogo considerado praticamente *lost media* (mídia perdida), com cópias sendo vendidas por mais de 2700 dólares (Kalata, 2018). O jogo se tornou disponível na internet apenas em meados dos anos 2007, graças aos esforços de usuários de um fórum de *retro games*, que adquiriram uma cópia do jogo com financiamento coletivo dos usuários. Desde então, esforços de preservação do jogo continuaram culminando no relançamento oficial do jogo pela plataforma Steam em 2022¹⁷. A descrição oficial da versão remasterizada jogo na plataforma descreve *Garage* como:

"Garage: Bad Dream Adventure" foi lançado originalmente como um jogo de aventura para PC em 1999. Neste jogo, o personagem do jogador entra em seu mundo interior através de uma máquina psicoterapêutica. Ele é transformado em uma estranha máquina biológica e busca uma maneira de escapar desse mundo. Devido ao seu cenário único, é descrito como um dos 3 jogos mais bizarros ou perturbadores. (Steam, 2026, tradução nossa)

¹⁶ Disponível em: <https://archive.org/details/garage-private-edition/GBDA1.png>. Acesso em 03/05/2026.

¹⁷ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1946430/Garage_Bad_Dream_Adventure/. Acesso em 03/05/2026.

O jogo é descrito como “desconfortante” e “aterrorizante” por conta de seus visuais e atmosfera pesada.

Este é um jogo profundamente desconfortável de se olhar, e ainda mais de se jogar. Não é um jogo de horror no sentido tradicional porque não existe nenhum *gore* [cenas com sangue ou morte], mas seu mundo desconfortante permeia sua psiquê de maneiras que poucos games fazem. A música é discreta e ameaçadora, e existe um senso pervasivo de desespero que permeia tudo. Ainda assim, a maioria das criaturas no mundo são, na verdade, amigáveis, apesar de suas aparências deformadas, lembrando peixes, e existem muitos diálogos estranhos a serem compartilhados. (Kalata, 2018, **tradução nossa**)

As visualidades desconcertantes do jogo, seja dos cenários decadentes ou dos personagens com aparências bizarras, foram inspirações para a criação de personagens e cenários no objeto de gamearte.

Dark Seed (1992)

Figura 23 - Captura de tela do jogo “Dark Seed” (1992)



Fonte: Kalata, 2017¹⁸.

¹⁸ Disponível em: <https://www.hardcoregaming101.net/dark-seed/>. Acesso em 03/05/2026.

Dark Seed é um jogo de mistério e horror psicológico do gênero *point-and-click* lançado em 1992. O projeto foi concebido por Michel Horvat, com produção de Ari Minasian, Mike Dawson — que também foi responsável pelo design do jogo — e Harald Seeley. O título foi publicado pela Cyberdreams e destacou-se, em adição a sua narrativa perturbadora, pela participação do artista suíço H. R. Giger na elaboração de sua direção visual.

O jogo inicia após uma curta *cutscene* que mostra o personagem principal, Mike Dawson (inspirado pelo produtor de mesmo nome do jogo) tendo um pesadelo após adquirir uma velha mansão, no qual um embrião alienígena é injetado em seu cérebro. A cena perturbadora e eventos misteriosos posteriores — que revelam que a mansão possui um portal para um mundo conhecido como *Dark World* (Mundo Sombrio) — inicial instiga o jogador que, como é de costume em jogos do gênero *point-and-click*, é convidado a investigar a residência, objetos e cidade de Mike. O jogo se passa ao longo de três dias, e mostra Mike cada vez mais envolvido e dependente dos acontecimentos em *Dark World* sobre seu futuro.

Reconhecido internacionalmente por sua produção artística voltada ao horror e à ficção científica, Giger tornou-se especialmente conhecido por sua contribuição para a concepção visual da criatura extraterrestre presente no filme *Alien* (1979), dirigido por Ridley Scott. Sua obra caracteriza-se pela combinação de elementos orgânicos e mecânicos, frequentemente integrados em composições biomecânicas que fundem anatomias humanas e não humanas com máquinas, tubos, cabos e estruturas industriais.

Como fãs do artista, os desenvolvedores consideraram construir o universo estético do jogo ao redor do trabalho artístico de Giger. Para tanto, Giger exigiu que os gráficos do jogo fossem refinados significativamente (Cyberdreams, 1993, p. 6¹⁹) para diminuir a possibilidade de visualidades pixeladas ou sem definição nos gráficos VGA 320x200 pixels, problemas relativamente comuns a jogos eletrônicos da época. Para isso, os desenvolvedores optaram por aumentar a resolução e tamanho do jogo, decisão que exigiu que, em consequência, o

¹⁹Disponível em: https://archive.org/details/DARK_SEED/page/n3/mode/2up. Acesso em 03/05/2026.

jogo possuísse uma paleta de cores limitada a 16 tons. Com a aprovação de Giger, o time de *Dark Seed* (1992) teve acesso a todos os trabalhos do artista, dos quais foram selecionadas diversas ilustrações para compor o cenário do jogo e outras visualidades contidas no *Dark World* do jogo. Essa estética singular, marcada pela atmosfera sombria e inquietante, exerceu influência significativa sobre a identidade visual de *Dark Seed*.

Figura 24 – Captura de tela do jogo *Dark Seed* destacando a arte de H.R. Giger



Fonte: Kalata, 2017.

Ao contrário de outros jogos do gênero *point-and-click*, *Dark Seed* coloca limitações de tempo nas explorações e investigações do jogador, colocando um determinante de três horas para a conclusão de todos os seus atos. Esta limitação reduz o número de ações que o jogador pode tomar, colocando um senso de urgência e necessidade de estabelecer um *gameplay* objetivo. Conforme o *review* do Portal *Retro Freak Reviews*:

Você precisa ser cauteloso com o limite de tempo. Não somente você tem uma hora em tempo real para terminar cada dia, mas cada missão perdida leva a um *soft lock* [impossibilidade de avanço narrativo], no qual você estará preso em um quebra cabeça sem o objeto correto para resolvê-lo. Se você atingir o limite de tempo no Mundo Real nos primeiros dois dias, Dawson [personagem principal] voltará para sua casa para descansar, mas se você estiver no Mundo Sombrio, então é fim do jogo. [...] este limite de tempo limita a exploração e reduz o

tempo de jogo, tornando o jogo de menor duração do que é. (Retro Freak Reviews, 2025, **tradução nossa**)

O jogo serviu de referência visual para a elaboração de cenas e personagens com uma paleta de cores limitada, bem como sua interface intuitiva e cenários realistas, sendo considerado um dos mais aclamados jogos de horror do gênero *point-and-click* até hoje.

6 – PROCESSO CRIATIVO

O objeto de gamearte também foi pensado baseando-se na pesquisa de Bruno Mendonça (2014), que discorre sobre os processos criativos e sugere alguns direcionamentos para o artista que queira criar um objeto de gamearte.

A dissertação de Mendonça (2014) busca investigar as possibilidades dos jogos eletrônicos como objeto de arte, e como a gamearte pode ser utilizada para refletir, desconstruir e criticar características do universo dos jogos. O autor também apresenta uma definição e análise do conceito de gamearte, revisita suas origens e reflete sobre as possibilidades de abordar o jogo eletrônico como objeto de arte. A pesquisa inclui também a experimentação e construção de três trabalhos de gamearte, que servem como base para o desenvolvimento do raciocínio estético e conceitual e para o processo criativo. A pesquisa de Mendonça foi um dos propulsores do estudo de Gamearte proposto neste artigo, já que o trabalho analisa como os jogos eletrônicos podem ser analisados como objetos de arte, quebrando barreiras comerciais ou de aceitação de público. Além disso, os jogos de horror têm o potencial de explorar o medo e a tensão, e podem ser analisados como um exemplo de como os jogos podem ser utilizados como objeto de arte dentro do espectro do estudo da gamearte. Mendonça (2014) também propõe a criação de objetos de gamearte, demonstrando a relevância da aplicação prática do estudo da gamearte, explorando os temas de quebra de expectativas e perda de controle do jogador em sua pesquisa.

Esses recursos narrativos combinados com as delimitações e aspectos da gamearte propostos, combinam-se nesta tese para apresentar um objeto de gamearte cuja principal finalidade seja a subversão do controle apresentada na gamearte como forma de induzir medo, ansiedade e horror.

6.1 – Delimitação narrativa

A partir das definições teóricas da gamearte, que abrangem a subversão e o questionamento do papel do jogador em jogos eletrônicos, e tendo como referência os jogos mencionados anteriormente, foi proposto o desenvolvimento

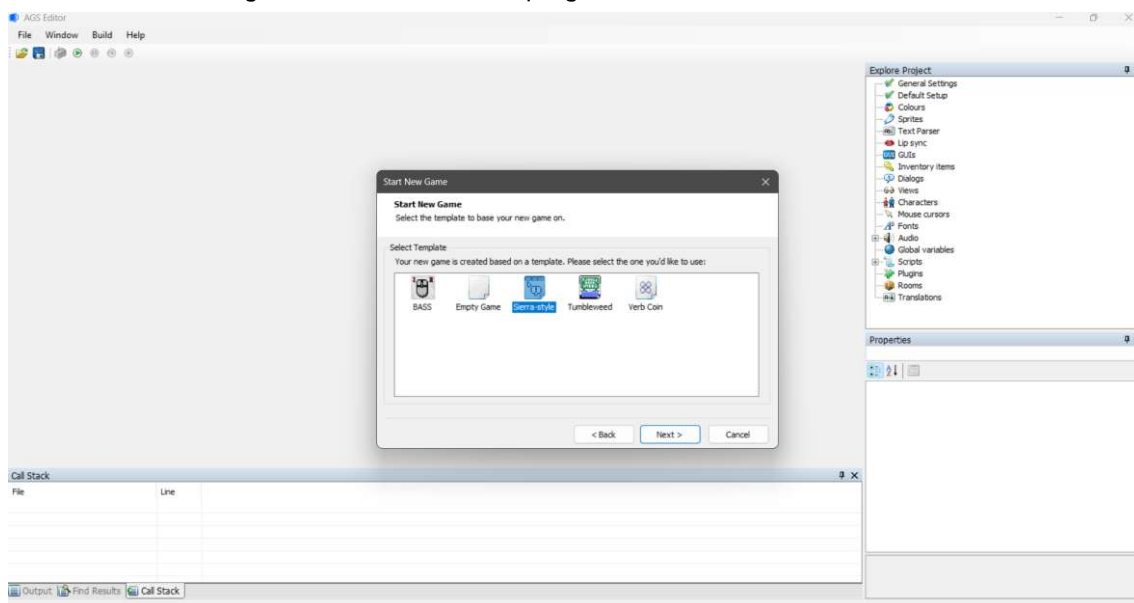
de um objeto de gamearte pertencente ao gênero horror psicológico, cujo enfoque principal seria a experiência do jogador e a narrativa.

Para tal, foi selecionada uma história relativamente simples e direta, com mecânicas objetivas, a fim de concentrar a maior parte da narrativa e da quebra do círculo mágico em outras partes do jogo. Um objeto de gamearte dentro da lógica do horror – em especial o horror psicológico – apesar de raro, é quase uma consequência natural: o horror é um gênero que convida a quebrar os paradigmas da jogabilidade na busca pelos medos e fantasmas que assombram a humanidade.

6.2 - Software

O objeto de gamearte (jogo eletrônico) foi desenvolvido utilizando a plataforma *Adventure Game Studio* (AGS), uma ferramenta projetada especificamente para a criação de jogos de aventura, predominantemente no estilo *point and click*. O *Adventure Game Studio* é uma ferramenta de código aberto e gratuita para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, caracterizada por sua interface intuitiva e acessível. Criado em 1997 pelo programador britânico Chris Jones²⁰, um entusiasta de jogos de aventura, o AGS surgiu como resposta à ausência de uma *engine* voltada especificamente para o desenvolvimento de jogos desse gênero. Desde então, o AGS consolidou-se, até início dos anos 2000, como uma escolha popular entre desenvolvedores de *games* de aventura devido à sua versatilidade e potencial criativo.

²⁰Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/exploring-the-lost-world-of-adventure-game-studio>. Acesso em 20/01/2025.

Figura 25 - Tela inicial do programa *Adventure Game Studio*

Fonte: Elaboração da autora, 2025

Além de proporcionar a criação de narrativas complexas e a adaptação para diferentes gêneros, o *Adventure Game Studio* também foi utilizado no desenvolvimento de jogos renomados, como *King's Quest II* (Sierra, 2002), *The Journey Down* (SkyGoblin, 2015) e *The Cat Lady* (Harvester's Games, 2019). Ademais, o AGS possibilita a criação de jogos com alta personalização em mecânicas e visuais, oferecendo suporte à criação de experiências interativas que exploram a narrativa e a ambientação. Ainda hoje, o AGS é amplamente reconhecido como uma ferramenta ideal para desenvolvedores independentes que buscam criar experiências envolventes e inovadoras no universo dos jogos de aventura.

O objeto de gamearte consistirá, portanto, em um jogo de aventura do gênero *point-and-click*, no qual o jogador interage com o cenário e os objetos por meio de cliques e outros comandos, examinando elementos e explorando o ambiente. O gênero *point-and-click* foi escolhido por favorecer jogos com ênfase na narrativa e na exploração, utilizando mecânicas simples e intuitivas que permitem ao jogador concentrar-se na imersão no cenário e na interação com personagens. Além disso, a aplicação *Adventure Game Studio* (AGS) possibilita o desenvolvimento de jogos *point-and-click* de forma relativamente acessível, sem a necessidade de conhecimentos avançados em programação ou linguagens de

máquina, o que facilita a implementação de características centrais a serem exploradas no objeto de gamearte, como a quebra da quarta parede e o horror psicológico.

Point-and-Click

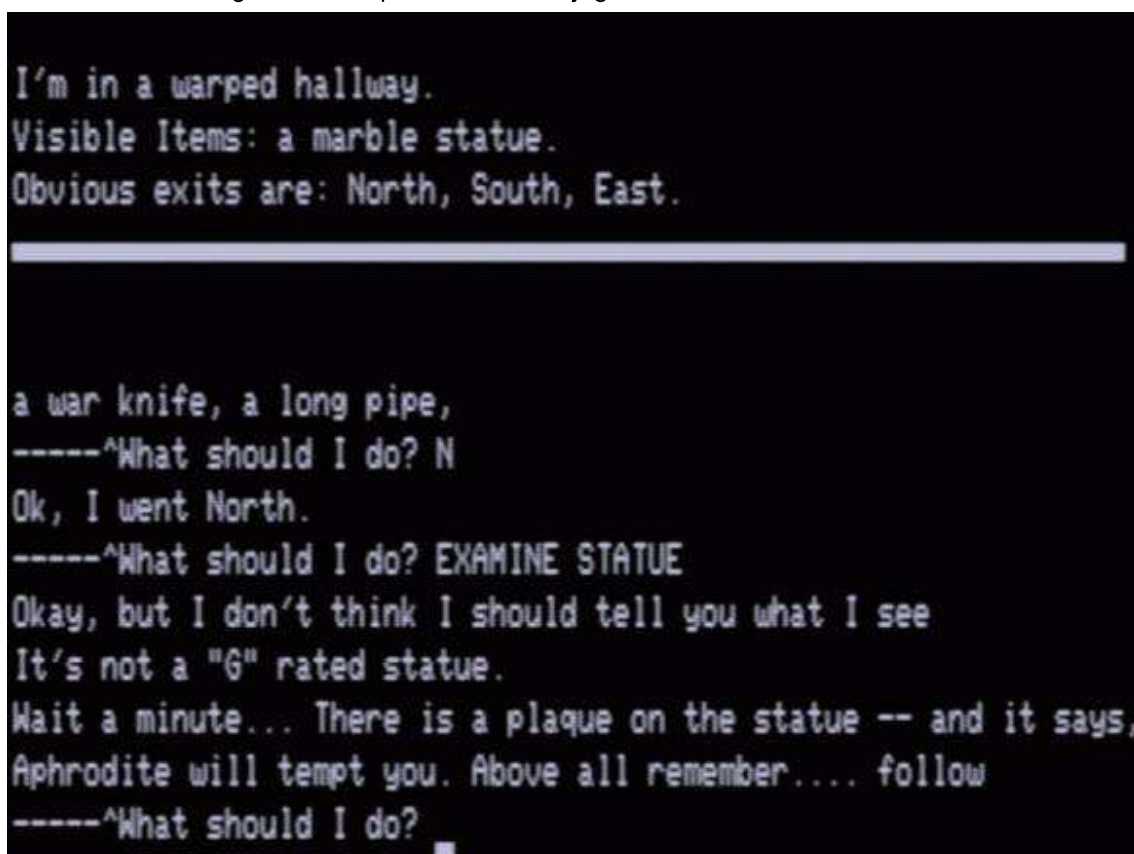
O gênero *point-and-click* se popularizou na década de 1990 e é focado em temas de exploração, mistério e quebra cabeças, incentivando o jogador a investigar o cenário por meio de pistas, interações e manipulação de objetos. Difundido com o jogo de aventura e comédia *The Secret of Monkey Island* (LucasFilm Games, 1990), jogos *point-and-click* costumam ser focados em textualidade e na narrativa, tendo suas origens nos jogos de aventura de texto (*Text Adventures*), também conhecidos como ficções interativas (*Interactive Fictions*).

Os jogos eletrônicos de aventura baseados em texto surgiram em meados da década de 1970²¹, caracterizando-se por sua interface predominantemente textual, na qual o jogador interagia por meio de comandos escritos, interpretados por analisadores de texto. Nesses jogos, o jogador era incentivado a resolver desafios e solucionar problemas por meio de puzzles (quebra-cabeças), coletando itens e gerenciando seu inventário. Um dos jogos mais emblemáticos do gênero é o *game* baseado em texto *Zork!* (Infocom, 1977). Desenvolvido por Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, e Dave Lebling, *Zork!* foi idealizado pelo grupo de pesquisa *Dynamic Modelling Group* do MIT (Massachusetts Institute of Technology), que viria a se tornar a empresa de *games* Intercom. O jogo foi criado com o objetivo de ser mais interativo e narrativamente complexo do que as Ficções Interativas da época, como o jogo *Colossal Cave Adventure* (1976), que havia estabelecido diversas convenções posteriormente adotadas por outros jogos de aventura, servindo de grande inspiração para *Zork!* mas que permitia apenas interações rudimentares por texto, não permitindo o uso de sentenças complexas durante o *gameplay*. Para isso, o grupo criou o *game engine* *Z-Machine* (o Z sendo proveniente diretamente do nome do jogo *Zork*), desenvolvido

²¹ Disponível em: <https://screenrant.com/point-click-adventure-games-history-lucasarts-myst-remake/>. Acesso em 20/01/2025.

em 1979. Criada inicialmente para facilitar a portabilidade dos jogos para diferentes sistemas operacionais, o *Z-Machine* funcionava como uma máquina virtual capaz de interpretar arquivos de jogos escritos no formato *Z-code*, desenvolvido especificamente para essa finalidade.

Figura 26 - Captura de tela do jogo de aventura de texto *Zork!*



Fonte: Elaboração da autora, 2025

Zork! Tornou-se um fenômeno de vendas, e até 1989, os três jogos da franquia *Zork!* (*Zork*, *Zork II* e *Zork III*) acumulavam mais de 760.000 cópias vendidas²². *Zork!* tornou-se um marco para jogos eletrônicos de aventura, sendo considerado até hoje um dos melhores jogos eletrônicos já lançados, inspirando diversos gêneros através da história (Vasconcellos, 2020). De acordo com o estudioso da área de videogames, Matt Barton:

²² Disponível em: https://web.archive.org/web/20080924074642/http://www.game-setwatch.com/2008/09/great_scott_infocomms_alltime_s.php. Acesso em 20/01/2025.

O que *Zork* pareceu contribuir mais do que qualquer coisa foi a ideia de que o computador poderia simular um ambiente virtual rico, muito, muito maior e mais complexo do que os campos de jogo vistos em games como *Spacewar!* ou *Pac-Man*. Além disso, o jogo demonstrou o potencial literário do computador. Milhares e milhares de jogadores foram encantados pela inteligência e elegância das muitas descrições de *Zork*. Talvez, mais do que qualquer coisa, porém, esses jogos ofereciam aos jogadores a ilusão de liberdade total. Em vez de simplesmente selecionar alguns comandos pré-definidos em um menu, *Zork* encorajava os jogadores a imaginar infinitas possibilidades. (Barton, 2007, **tradução nossa**)

Zork inspirou também Roberta Williams, desenvolvedora de jogos que almejava criar um *game* de aventura que acompanhasse as evoluções tecnológicas da época, sem sacrificar os elementos narrativos e envolventes dos jogos do gênero (Vasconcellos, 2020, p. 28). O *game* de horror *Mystery House* (On-Line Systems, 1980), um dos primeiros do gênero horror e aventura, foi desenvolvido pelo casal Roberta e Ken Williams, e obteve enorme sucesso comercial apesar de seus gráficos rudimentares (Figura 27), mostrando o quanto o gênero de aventura de texto era ideal para o desenvolvimento de gráficos com o suporte de narrativas complexas.

Figura 27 - Captura de Tela do Jogo Mystery House



Fonte: Elaboração da autora, 2025

Apesar do sucesso comercial de jogos de aventura interativos como *Mystery House*, os gráficos presentes nos jogos de aventura interativa da época ainda não haviam adotado inteiramente a interatividade gráfico-narrativa, tornando a mecânica de digitar comandos cansativas. Em *Mystery House* e outros jogos eletrônicos de aventura da época, os espaços eram apenas simulados, já que não havia a tecnologia disponível para realizar uma interação em tempo real do jogador com a máquina. Sobre a dificuldade de interação com jogos de aventura interativa, Vasconcellos (2020) disserta:

Vale a pena ressaltar que, apesar da possibilidade dessa divisão do gênero em duas partes, o *point-and-click adventure* surgiu primordialmente como uma mecânica do *graphic adventure*, criada como forma de facilitar a interação do jogador com o jogo, visto que, para alguns desenvolvedores, como Roberta Williams, da Sierra, e Ron Gilbert, da LucasArts, a mecânica de *text-based* era muito incômoda. Mesmo os jogos tendo adotado uma plataforma gráfica com método narrativo mais completo do que somente texto, a maior parte das interações ainda era através de texto, com o mouse servindo exclusivamente para movimentação do personagem. (Vasconcellos, 2020, p. 56)

A partir de 1984, com o lançamento do *Apple Macintosh*, a história dos jogos *point and click* se inicia, graças aos crescentes avanços tecnológicos da época. Os jogos *point-and-click* podem ser considerados sucessores “naturais” dos jogos de aventura e ficção interativas, que se tornaram muito mais dinâmicos e imersivos. Conforme disserta Gailloreto (2021):

Variantes de ficção interativa, como *The Pawn*, *The Hobbit* e *The Prisoner II*, introduziram ilustrações como um complemento às suas narrações textuais, enquanto os jogos *King's Quest*, publicados pela Sierra Entertainment, introduziram ambientes gráficos reais pelos quais o jogador podia mover seu personagem utilizando as setas do teclado. Esses títulos, no entanto, não possuíam a interface de *point-and-click*, que se tornaria icônica para todo o gênero. Esse salto específico nos jogos tornou-se possível em 1984, quando o primeiro *Apple Macintosh* introduziu o conceito de uma área de trabalho baseada em ícones, controlada tanto por teclado quanto por mouse (Gailloreto, 2021, **tradução nossa**).

O lançamento do *Macintosh* foi uma transformação no gênero de *games* de aventura, devido a sua performance e gráficos de maior resolução em comparação aos seus competidores disponíveis na época, como o IBM. A peça-chave, no entanto, foi o uso de uma ferramenta revolucionária para a categoria: o *mouse*. Com a chegada do *mouse*, os jogos eletrônicos poderiam gerar *feedback* ao usuário, que, por sua vez, podia interagir com o ambiente e com os objetos disponíveis nos *games*. A Apple, então, começa a concentrar esforços para desenvolver jogos eletrônicos específicos e exclusivos para sua interface e acessórios (Vasconcellos, 2020, p. 33), dando início a uma profunda transformação nos jogos eletrônicos de aventura.

Com a chegada da série de jogos *MacVenture* (1985), desenvolvida pela Apple Macintosh, características específicas dos jogos de aventura *point-and-click* começaram a se consolidar, como a introdução de um inventário dinâmico e ações interativas que permitiam aos jogadores manipular objetos, manter um inventário e explorar ambientes de forma mais imersiva. Esses elementos logo se tornaram padrões do gênero, influenciando e estabelecendo padrões para uma nova geração de *games*. Um título crucial para essa transformação foi o *game Deja Vu: A Nightmare Comes True!!* (Mindscape, 1985), que combinou uma narrativa envolvente de mistério e horror com mecânicas inovadoras, “mas com a possibilidade de clicar e arrastar objetos de cena para um inventário, selecionar opções de comando com base em um sistema de *point-and-click* para facilitar a interação do jogador com o mundo” (Vasconcellos, 2020, p. 33). O jogo pode ser considerado, de fato, o primeiro a dar origem ao que hoje reconhecemos como um jogo *point-and-click*, conforme comenta a revista especializada em videogames *Adventure Gamers*:

Os designers de jogos não perderam tempo em aproveitar o sistema de controle revolucionário e a tela de alta resolução do Mac para criar títulos de aventura únicos; a Silicon Beach Software liderou o caminho com *Enchanted Scepters*, de 1984, amplamente considerado o primeiro jogo de aventura ‘verdadeiro’ do tipo *point-and-click*, mas foi a ICOM Simulations [...] e sua série ‘MacVenture’ que realmente elevou o padrão. *Déjà Vu: A Nightmare Comes True!!*, de 1985, pode ter adotado uma perspectiva em primeira pessoa, mas em todos os outros aspectos exibiu as marcas do gênero *point-and-click*: um inventário, verbos de ação – como ‘Examinar’, ‘Abrir’ e ‘Falar’ – e a capacidade de arrastar e soltar itens. (Adventure Gamers, 2020, **tradução nossa**)

Figura 28 - Captura de Tela do Jogo *Deja Vu: A Nightmare Comes True!!*



Fonte: Moby Games, 2011²³

Essa inovadora mecânica influenciou diretamente títulos posteriores, como os jogos *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) e *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), que aprimoraram e popularizaram o que viria a ser uma mecânica icônica associada a jogos *point-and-click* ao longo da história.

Posteriormente, o gênero de *point and click adventure* alcançou grande popularidade com o videogame *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), concebido pelo funcionário da empresa Lucasfilm, Ron Gilbert. O título se destacou pelo seu senso de humor, diálogos irônicos e interface e mecânicas acessíveis, ganhando diversas continuações e influenciando muitos outros jogos eletrônicos de aventura. *The Secret of Monkey Island* tornava a morte do personagem controlado pelo jogador praticamente impossível, incentivando o jogador a explorar o ambiente e tomar decisões percebidas como arriscadas ou criativas para solucionar desafios ou quebra-cabeças.

²³ Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/1069/deja-vu-a-nightmare-comes-true/screenshots/macintosh/534320/>. Acesso em: 20/01/2025.

Figura 29 - Captura de Tela do jogo *The Secret of Monkey Island*

Fonte: Elaboração da autora, 2025

Monkey Island usava de elementos como a sátira e paródia em sua narrativa, ironizando mecânicas e recursos encontradas em outros jogos, conforme observado na (Figura 29), cena na qual o personagem controlado pelo jogador, Guybrush Threepwood, encontra-se em um navio, e ao observar a ilha que dá o nome ao jogo (*Monkey Island*), exclama (em um momento de quebra da quarta parede) “Uau! Isto realmente faz valer os \$59,95 + impostos”, ironizando o suposto valor pago pelo jogador para adquirir *Monkey Island*. O humor ao longo da narrativa é um dos grandes marcos do *game*, e, juntamente com a quase “imortalidade” de Guybrush, sua liberdade para explorar e incentivos para tomar decisões não convencionais em seus inúmeros quebra-cabeças. Como disserta a revista *Adventure Gamers*:

O que tornou *Monkey Island* verdadeiramente único foi seu humor: o jogo satirizava a concepção comum sobre piratas e aproveitava todas as oportunidades para fazer piada não apenas com o cenário e seus personagens, mas também com o próprio jogador. No entanto, uma

coisa que Gilbert não estava disposto a fazer era punir os jogadores por tomarem decisões erradas; *Monkey Island* deu continuidade ao bom trabalho visto em *Maniac Mansion* e incentivou a experimentação. (Adventure Gamers, 2020, **tradução nossa**)

Com isso, pode-se concluir que o gênero *point-and-click* oferece uma ampla gama de possibilidades narrativas, estimulando o jogador a explorar o cenário, interagir com objetos e personagens, aprofundando o potencial imersivo do jogo. Além disso, a estrutura do gênero favorece a construção de narrativas não lineares, permitindo múltiplas abordagens para a resolução de desafios e incentivando a experimentação nas escolhas e diálogos. Outro aspecto relevante é o uso da quebra da quarta parede em alguns títulos da categoria, recurso que foi popularizado pela franquia *Monkey Island* e posteriormente adotado por outros *games*. Essa técnica, frequentemente associada a autopercepção e à ironia, estabelece uma relação diferenciada entre o jogo e o jogador, tornando a experiência mais dinâmica e interativa. Desta maneira, o *point-and-click* continua a influenciar o design de jogos contemporâneos, demonstrando sua relevância e capacidade de adaptação às novas tendências do mercado de games.

No próximo subcapítulo, serão discutidos os conceitos e as inspirações criativas que fundamentam o desenvolvimento do objeto de gamearte, bem como seu processo de criação e os principais elementos que o compõem.

6.3 - Processo Criativo: Vivências

Para a delimitação das temáticas a serem abordadas na gamearte de horror, optou-se por explorar questões socialmente relevantes e capazes de dialogar com experiências observadas em meu contexto de vida. Apoiando-se na metodologia das Narrativas de Si, foi concebida uma proposta narrativa para o objeto de gamearte fundamentada em vivências, experiências e atravessamentos pessoais.

A concepção do jogo e de suas possíveis estruturas narrativas e mecânicas ocorreu somente após a realização do período de Doutorado-Sanduíche em Malta. A definição de que o objeto de gamearte seria desenvolvido no campo

do horror psicológico, contudo, já estava estabelecida antes do ingresso no Doutorado, especialmente a partir do contato com as obras anteriormente mencionadas — *Doki Doki Literature Club!*, *Undertale* e *The Stanley Parable* —, que posteriormente constituíram importantes referências e fontes de inspiração para esta tese. Entretanto, naquele momento, tanto o processo de desenvolvimento quanto as ferramentas e os procedimentos necessários à criação do objeto de gamearte ainda não estavam definidos.

Foi somente durante o período de Doutorado-Sanduíche em Malta, realizado no Instituto de Jogos da Universidade de Malta, que foi possível aprofundar e refinar as ideias centrais da pesquisa, bem como ampliar o contato com softwares e ferramentas voltados à criação de jogos eletrônicos. Essa experiência contribuiu para a delimitação das possibilidades técnicas, estéticas e narrativas do projeto, permitindo estruturar de maneira mais precisa a concepção do jogo eletrônico e estabelecer os direcionamentos para o desenvolvimento do objeto de gamearte proposto nesta tese.

Nessa perspectiva, a articulação entre experiência humana, produção de conhecimento e construção narrativa assume papel central, uma vez que as Narrativas de Si compreendem a experiência vivida como importante fonte de reflexão e elaboração de sentidos. Conforme afirma Rodrigues:

Desta forma, crenças, valores, atitudes e práticas orientadas convertem-se num valor ao mesmo tempo social e pessoal. O saber da experiência articula-se, numa relação dialética, entre o conhecimento e a vida humana. É um saber singular, subjetivo, pessoal e particular ou coletivo mediado pelos acontecimentos. Isto porque a transformação do acontecimento em experiência vincula-se ao sentido e ao contexto vivido pelo sujeito. (Rodrigues, 2010, p. 173)

No início do ano de 2024, entre abril e setembro, realizei um período de doutoramento sanduíche de 6 meses na Universidade de Malta (Malta), financiado pelo Programa de Doutorado Sanduíche da CAPES. Durante este rico período de trocas acadêmicas e culturais, pude observar, em primeira mão, outro fenômeno: um profundo sentimento de não pertencimento, aliado a um choque de realidade socioeconômicas experienciados também por diversos imigrantes provenientes de países percebidos como “terceiro mundo” ou “subdesenvolvidos”. Evidenciou-se, mesmo que inconscientemente, uma forte sensação de querer,

ao mesmo tempo, encaixar-me em uma realidade da qual nunca pertenci, apagando minha cultura, aparência e língua, e, ao mesmo tempo, bradar aos quatro ventos minhas origens e cultura. Por diversas vezes esses conflitos traziam também sentimentos de inferioridade, reconhecidos também como um “vira-latismo” típico de muitos habitantes de países colonizados.

Inicialmente, identifiquei algumas semelhanças entre minhas origens sul-americanas e o contexto cultural e social maltês, sobretudo no fato de ambos os países terem sido, em determinado momento histórico, colônias. No entanto, embora Malta também tenha passado pelo processo colonial, sua trajetória difere significativamente da do Brasil. O país não enfrentou as mesmas violências e opressões decorrentes de séculos de exploração de sua população e de seus recursos naturais, nem foi constantemente associado ao chamado “sul global” ou retratado pela mídia estadunidense e europeia como um território perigoso, desconhecido e subdesenvolvido. Malta consolidou-se como um importante ponto politicamente estratégico no Mediterrâneo, beneficiando-se de sua posição geográfica para estabelecer conexões políticas e comerciais ao longo dos séculos, podendo ser considerado, hoje, o que se conhece como “paraíso fiscal”²⁴ – lugar de taxas baixas de impostos, propício para sonegação dos mais ricos.

A influência de diferentes colonizadores contribuiu para a formação de uma identidade cultural híbrida, mas que, ao longo do tempo, sempre buscou se alinhar à matriz europeia dominante. Esse alinhamento foi reforçado pela entrada do país na União Europeia em 2004, fortalecendo sua posição geopolítica e econômica. Por outro lado, o Brasil, mesmo após a independência, permaneceu marcado por desigualdades estruturais profundas, fruto de um modelo colonial que perpetuou disparidades sociais e econômicas. O passado colonial continua vivo em nossa cultura e relações pessoais, sendo um sentimento pervasivo e constante.

Essas distinções tornaram-se evidentes durante minha convivência com europeus, mas, de forma ainda mais marcante, emergiram em interações com

²⁴ Disponível em: <https://www.intercept.com.br/2017/05/23/malta-files-revela-que-148-brasileiros-tem-firmas-em-pais-utilizado-para-evasao-de-impostos/>. Acesso em 20/01/2025.

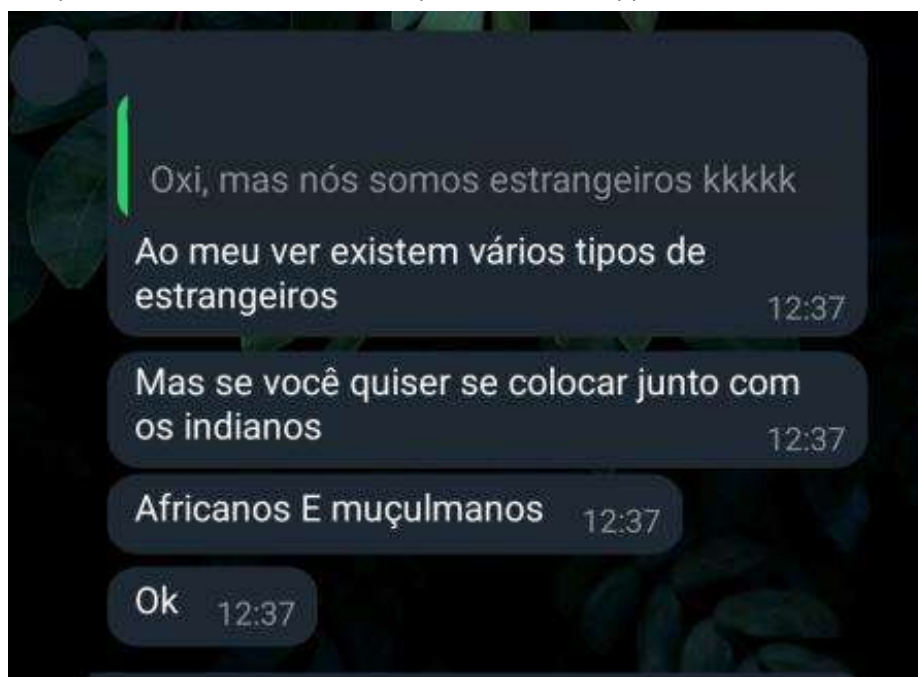
brasileiros residentes em Malta. Notadamente, alguns brasileiros, apesar de estarem legalmente estabelecidos na Europa, demonstravam um esforço contínuo para se distanciar de outros imigrantes, especialmente daqueles provenientes de regiões percebidas como inferiores ou menos civilizadas.

Esta tentativa desesperada de tentar se encaixar e apagar suas origens e, ao mesmo tempo, tentar manter um senso de comunidade com pares da mesma origem, não me passou despercebida: Havia ali um grande sentimento de inferioridade, um grande apreço por “pertencer” à cultura e vida europeia, e um grande orgulho por distanciar-se da realidade latino-americana. Observei muitos brasileiros com cidadanias europeias (em sua grande parte italianos e portugueses), e, com a obtenção do passaporte europeu, o desejo de distanciar-se da identidade latino-americana – vista como suja, inferior e menos civilizada. Muitos preconceitos originados em países colonizadores ecoavam entre grupos de brasileiros residentes na Europa, principalmente contra minorias e trabalhadores de outras etnias (indianos, paquistaneses e árabes). Grande parte da comunidade de brasileiros era composta por pessoas brancas, muitas delas de contextos socioeconômicos abastados; neste grupo, o pensamento do Brasil como um país “atrasado” imperava, e muitos se consideravam como “fugitivos” do retrocesso e o que era percebido como corrupção.

“Não somos como eles” era a frase proferida por muitos, como um estranho senso de orgulho de pertencer “verdadeiramente”, diferenciando-se dos “outros”: os imigrantes indesejados, diferentes, criminosos e que traziam, como arautos do terror, violência, fome, miséria e insegurança. “Nós não somos como eles”: somos quase europeus; nós pertencemos aqui, “eles” não. Imigrantes indianos, paquistaneses, nepaleses e outros grupos provenientes do Sudeste Asiático, que muitas vezes migravam pelos mesmos motivos que os brasileiros, não eram percebidos como imigrantes “desejáveis” pela comunidade. Questões culturais e religiosas específicas a esses grupos também eram alvo de desmoralização e ridicularização (Figura 30), reproduzindo discursos amplamente difundidos por tabloides europeus de viés anti-imigração. Ironicamente, muitos brasileiros que propagavam tais ideias pareciam acreditar que estariam imunes às polí-

ticas migratórias restritivas da Europa, ignorando que as mesmas narrativas excludentes que aplicavam a outros grupos poderiam, da mesma forma, ser dirigidas à sua própria realidade.

Figura 30 - Captura de tela de conversa no aplicativo WhatsApp entre brasileiros em Malta



Fonte: Elaboração da autora

Observar esses fenômenos suscitou uma reflexão sobre a identidade e o significado de ser imigrante, especialmente em países economicamente e socialmente mais desenvolvidos, como as nações europeias, historicamente posicionadas como centros culturais e econômicos com um passado colonizador. Conforme mencionado anteriormente, Malta, apesar de integrar a União Europeia desde 1º de maio de 2004, possui um histórico de invasão e colonização por diferentes povos e nações ao longo de sua trajetória, sendo frequentemente um território de interesse político e econômico. Sua localização estratégica no Mar Mediterrâneo fez com que a ilha fosse disputada por diversas civilizações ao longo dos séculos, incluindo fenícios, romanos, árabes, normandos, espanhóis, franceses e britânicos²⁵. A colonização britânica, em particular, exerceu uma influência duradoura sobre a cultura e a língua maltesas, levando à adoção do

²⁵ Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-europe-17597837>. Acesso em 20/01/2025.

inglês como um dos idiomas oficiais do país. A independência de Malta foi oficialmente conquistada em 1964, embora o país tenha permanecido sob influência britânica até 1974, quando se tornou uma república.

Além das marcas linguísticas e culturais, o processo colonial em Malta também gerou sentimentos de inferioridade na população maltesa, sentimentos estes compartilhados por muitos brasileiros e latino-americanos. Paralelamente, entre os malteses há um grande orgulho em pertencer à União Europeia, status que reforça uma identidade europeia almejada por parte da população. Observei, em Malta, um esforço significativo para se distanciar de influências não europeias, tanto na língua quanto nos costumes e cultura. Esse movimento se manifesta, por exemplo, na tentativa de minimizar ou negar as influências árabes, decorrentes do período de dominação árabe iniciado em 870 d.C. Apesar de a língua maltesa conter inúmeros termos de origem árabe em seu vocabulário e apresentar semelhanças com outros idiomas dessa matriz linguística, há entre muitos malteses um sentimento de rejeição ou até vergonha dessas influências, evidenciado por discursos e práticas que buscam atenuá-las. Dentre os malteses perdura também o sentimento de que aqueles que possuem raízes ou famílias britânicas ou influenciadas de forma mais intensa por essa cultura, possuindo pouco ou nenhum domínio da língua maltesa, seriam mais refinados ou, de alguma forma, superiores, associando o idioma maltês a uma classe trabalhadora e menos abastada.

As semelhanças entre brasileiros e malteses, apesar de suas origens distintas, revelam dinâmicas culturais semelhantes, tornando a experiência de residir em Malta, enquanto latino-americana, e especialmente enquanto brasileira, singular. Ambas as sociedades demonstram um desejo simultâneo de preservar suas raízes e, ao mesmo tempo, de negá-las. Ainda assim, no contexto brasileiro, não há a “recompensa” de ser integrado à Europa, persistindo os sentimentos de inferioridade e ressentimento.

A associação do europeu ao ideal de civilização, estabelecido como padrão de referência cultural e social, permeia essas experiências. Ainda assim, enquanto brasileira, persistia o fascínio por integrar uma realidade europeia, imersa no chamado “sonho europeu”, no qual experiências são frequentemente

percebidas como mais refinadas, educadas e intelectualmente superiores às do chamado “Sul Global”.

Políticas anti-imigratórias na Europa continuam a eclodir em diversos países, variando seu grau de severidade e punição. Malta, antes um país conhecido por suas políticas acolhedoras a imigrantes, pouco a pouco dificultou a vinda e permanência de imigrantes não europeus no país, aumentando o preço para emissão de vistos de trabalho, ou exigindo cursos de formação para trabalhadores não europeus nas áreas de serviço e hospedagem a custos absurdos, dificultando a permanência destes prestadores de serviço no país, que geralmente recebem remuneração mínima. Além disso, após perder ou sair de seu emprego, trabalhadores não-europeus tem apenas 10 dias para saírem de Malta, tornando a imigração um risco a longo prazo para imigrantes que desejam começar a vida em outro país.

Com estas dificuldades, imigrar se torna um ato de coragem, muitas vezes seguido de um desejo de melhores condições de vida para si ou para a família. Em busca de oportunidades e esperança de ascensão socioeconômica, muitos imigrantes submetem-se a empregos de baixa remuneração, frequentemente informais e, por vezes, marcados pela ausência de condições de trabalho dignas. Essas circunstâncias tornam o processo de adaptação à cultura e aos costumes estrangeiros particularmente desafiador. Não raro, imigrantes buscam refúgio em comunidades ou núcleos de convivência formados por compatriotas, movidos por sentimentos de nostalgia e pela necessidade de pertencimento em um ambiente que lhes é estranho e, por vezes, hostil.

Ainda assim, em muitos casos, persiste entre os imigrantes um sentimento de superioridade associado ao fato de residirem na Europa, rejeitando, muitas vezes, sua identidade associada a países com um passado colonizado. Essa percepção está ancorada em um ideal construído pela visão eurocêntrica, que posiciona o continente europeu como o símbolo do progresso, da civilização e do avanço cultural. Não se pode negar, de fato, que países europeus oferecem maior acesso a bens materiais e a uma qualidade de vida superior, refletida em indicadores como o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) e o poder de compra. A Europa é frequentemente idealizada como um paraíso socioeconômico, aparentemente livre de desigualdades extremas e de violência generalizada.

Para muitos imigrantes, especialmente aqueles que fogem de países devastados por guerras ou marcados por condições de extrema precariedade, esse ideal representa um refúgio e uma oportunidade de recomeço, mesmo que, na prática, a realidade apresente desafios significativos à concretização desses sonhos.

Refletindo sobre essas realidades, surgiu a ideia de desenvolver um jogo de horror que abordasse os sentimentos de exclusão e o desejo de pertencimento vivenciados e observados durante minha estadia de seis meses em Malta. O objetivo não seria apenas retratar essas sensações no contexto migratório, mas explorar um sentimento mais amplo de não pertencimento, no qual o indivíduo *outsider* enfrenta preconceitos e problemas constantemente para se encaixar e, enfim, ser reconhecido como parte do todo.

Ao não especificar de modo explícito as fontes das sensações de exclusão possivelmente percebidas pelo jogador ao longo do gameplay, busca-se ampliar as possibilidades de identificação com diferentes experiências de marginalização ou deslocamento. Dessa forma, espera-se que cada jogador possa projetar suas próprias vivências e interpretar o jogo a partir de sua perspectiva pessoal.

Ao planejar evocar sensações de exclusão e não pertencimento com a narrativa do jogo, surge também a reflexão do caráter permanente de visitante ou imigrante do jogador no mundo do jogo. De acordo com o pesquisador e professor Daniel Vella, existe uma dualidade entre o jogador que está simultaneamente dentro (como sujeito lúdico) e fora do mundo do jogo. Esta dualidade é explicada pelo autor:

Para compreender como um jogador pode experimentar uma sensação de estar-no-mundo-do-jogo, torna-se necessário investigar o sujeito lúdico, o “você” ao qual o sistema do jogo se dirige e que o jogador identifica como “eu” dentro dos limites do heterocosmo lúdico. Argumentarei que tal identificação — e a adoção da posição subjetiva específica que ela implica — constitui a estrutura fenomenológica fundamental por meio da qual se torna possível uma sensação de imersão [...] no mundo do jogo[...]. (Vella, 2015, p. 13, **tradução nossa**)

De acordo com Vella, o jogador só existe no mundo sintético do jogo através do seu sujeito lúdico (representando a identidade assumida pelo jogador dentro do mundo do jogo) e do seu eu lúdico (subjetividade que surge quando o jogador reflete sobre sua própria existência e ações dentro do jogo). O autor

indica que a figura do avatar, representação visual no jogo, não é, por si só, um sujeito lúdico, não até ser assumida pelo jogador dentro do mundo do jogo:

Mesmo dentro desse escopo mais restrito, contudo, a vinculação entre o sujeito lúdico e a figura jogável não deve ser tomada como uma equivalência entre ambos. A figura jogável não se torna um sujeito lúdico até que seja assumida e jogada. Inicialmente, ela é encontrada como uma entidade distinta, abrangida pela percepção do jogador como um elemento do heterocosmo lúdico. No entanto, quando o jogador assume a posição de sujeito lúdico e passa a desempenhar uma subjetividade lúdica, ele, parafraseando Aarseth (2004, p. 48), deixa de olhar para a figura jogável e passa a olhar para o mundo do jogo através dela. (Vella, 2015, p. 15, **tradução nossa**)

Com sua existência mediada através de representações ou ações determinadas pelo jogo, com ações existindo apenas através de dispositivos (celulares, computadores, consoles), o jogador não “adentra” verdadeiramente o mundo do jogo – apenas assume uma identidade subjetiva que existe separadamente de si. Vella analisa as relações entre sujeito lúdico e o jogador implícito:

A distinção entre ambos pode ser formulada de maneira simples: o sujeito lúdico é uma entidade pertencente ao mundo do jogo e, portanto, capaz de percebê-lo a partir de uma perspectiva interna. O jogador implícito, por sua vez, corresponde ao ponto de vista que o jogo atribui ao jogador enquanto indivíduo externo ao mundo do jogo, que se relaciona com o jogo como artefato. (Vella, 2015, p. 23, **tradução nossa**)

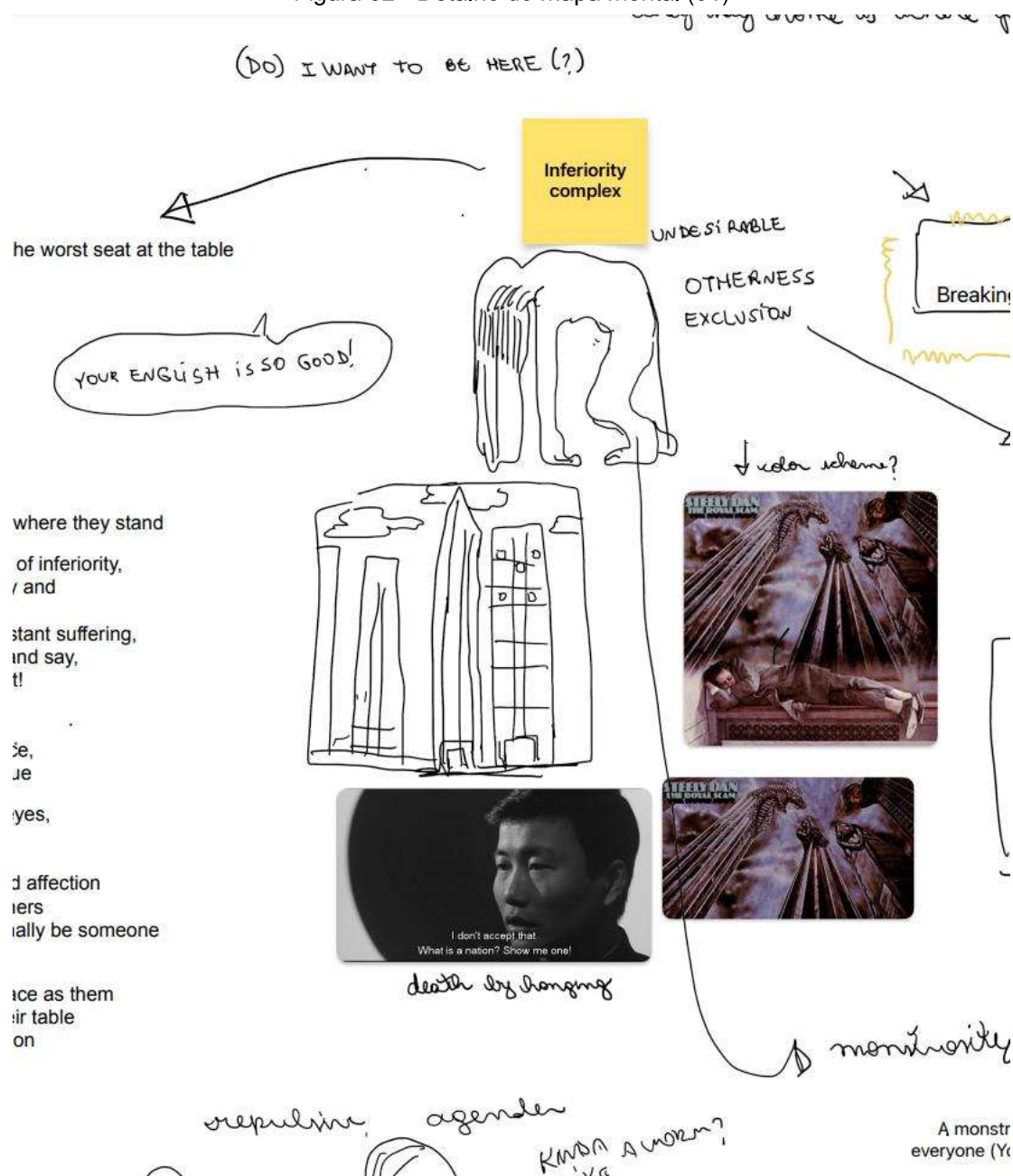
A separação entre o jogador implícito e seu sujeito e eu lúdicos é, por vezes, maleável, mas continua constantemente presente em todos os jogos eletrônicos, sendo uma parte integral do funcionamento desta mídia (Vella, 2015, p.24). Para o jogador, é fundamentalmente impossível experienciar o jogo a partir de uma perspectiva única e pessoal, nunca visitando efetivamente o mundo do jogo sem alguma identidade subjetiva. Estas reflexões levaram a alterações na narrativa, que passou a colocar o dilema do *player* como forasteiro no cerne de seus questionamentos, como será discutido nos próximos subcapítulos da tese.

6.4 – Inspirações e esboços

Durante o processo de criação e pesquisa do objeto de gamearte em Malta, foi elaborado um mapa mental em 2024 contendo esboços e referências

o Mapa será adicionado como Apêndice ao final da Tese. Serão brevemente analisados neste momento da Tese alguns dos principais elementos presentes no mapa mental, com o objetivo de apresentar as influências visuais e narrativas que fundamentam a concepção do jogo eletrônico.

Figura 32 - Detalhe do mapa mental (01)



Fonte: Elaboração da autora, 2024

Uma das Inspirações narrativas centrais que figura no mapa mental (Figura 32), é o filme japonês *Death by Hanging* (1968), dirigido por Nagisa Oshima, que fala do sentimento de culpa, inferioridade, discriminação e questões complexas referentes ao poder do Estado e consciência social. O filme é filmado como um documentário, contando a história de um prisioneiro coreano detido no Japão pelo crime de estupro e assassinato. Condenado à forca, o prisioneiro é executado; porém, ele, surpreendentemente, sobrevive ileso, apesar de não se lembrar de mais nada. Os guardas, incrédulos, decidem fazê-lo recuperar a memória, arrepender-se de seus crimes e “aceitar” ser executado novamente – os oficiais explicam que a execução só pode ocorrer se o acusado estiver ciente de seu crime e de sua punição.

O filme aborda questões como a xenofobia (explorada pela relação entre os guardas japoneses e o prisioneiro coreano), e desigualdade social experienciada pelo personagem coreano que, devido a sua nacionalidade jamais teve acesso às mesmas oportunidades socioeconômicas do que os japoneses. Os personagens japoneses, por sua vez, são confrontados por seus ideais, desafiando suas crenças e seus valores nacionalistas, que oscilam entre a rigidez do sistema jurídico e as contradições de sua própria consciência moral. A obra extrapola, portanto, o contexto histórico em que foi produzida e se mantém relevante ao explorar a manipulação do poder estatal e a marginalização de grupos considerados “estrangeiros” dentro de uma sociedade, temas relevantes para os assuntos que serão abordados no objeto de gamearte proposto nesta tese.

Como referência visual, foi incluída a capa do álbum *The Royal Scam* (Figura 33), da banda estadunidense *Steely Dan*, título que faz referência à temática do sonho americano como uma ilusão, embuste ou um esquema malicioso (*scam*), utilizado para atrair imigrantes que, frequentemente, acabam em situação de vulnerabilidade, sem moradia e submetidos a condições de trabalho desumanas e indignas.

Figura 33 - Capa do álbum *The Royal Scam*

Fonte: Wikipedia, 2015²⁶

Na imagem da capa, observa-se a figura de um homem vestindo um casaco longo, com a sola de um de seus sapatos furada (sinalizando ser, provavelmente, um morador de rua), adormecido em um banco, enquanto aparenta sonhar com imponentes arranha-céus, cujos topos são adornados por cabeças animais de aparência ameaçadora. Essa composição visual serviu como inspiração para representar a opressão estética e simbólica frequentemente vivenciada em grandes centros urbanos, que, apesar de sua grandiosidade e aparente prosperidade, contrastam com a realidade enfrentada por muitos imigrantes e turistas que chegam em busca do tão idealizado *American Dream*.

²⁶ Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Royal_Scam#/media/File:The_Royal_Scam_album_cover.jpg . Acesso em 20/01/2025.

Além disso, tanto a faixa-título *The Royal Scam*²⁷ quanto as visualidades e narrativas presentes em suas letras serviram como inspiração para a premissa do jogo.

E eles vagaram
Da cidade de St. John
Sem um centavo
Vestindo casacos que brilhavam
Tanto em vermelho quanto em verde
Cores de sua ilha ensolarada

De seus barcos de ferro
Eles contemplaram a terra prometida
Onde certamente a vida era doce
Na maré crescente
Para a cidade de Nova York
Eles cavalgaram pelas ruas

Veja a glória
Do grande embuste (Becker; Fagen, 1976, **tradução nossa**)

Na canção, Becker e Fagen retratam as promessas e decepções associadas ao sonho americano, especialmente sob a perspectiva dos imigrantes que chegam a Nova York em busca de uma vida melhor. A letra evidencia o percurso desses imigrantes, que partem especificamente da cidade de St. John (versão em inglês de San Juan, capital de Porto Rico), vestindo as cores de seu país e nutrindo a esperança de encontrar nos Estados Unidos – especificamente em Nova York - a materialização da "terra prometida". No entanto, a realidade que os aguarda não poderia estar mais distante daquela idealizada.

Eles são caçados
Até o fundo de uma cidade decadente
Em meio às ruínas[...]

Enquanto a lembrança
De seu céu do sul era encoberta
Por um inverno cruel
Cada santo padroeiro
Pendurado na parede, dividia o quarto
Com vinte pecadores

²⁷ Original disponível em: <https://genius.com/Steely-dan-the-royal-scam-lyrics> > Acesso em 20/01/2025

Veja a glória
Do grande embuste (Becker; Fagen, 1976, **tradução nossa**)

Becker e Fagen descrevem a segregação de imigrantes em guetos, geralmente distantes e isolados dos grandes centros, como ruínas escondidas. O clima ensolarado do país deixado para trás é substituído pelo inverno impiedoso de Nova York, enquanto os imigrantes residem em quartos lotados nos quais imagens de figuras religiosas adornam as paredes – uma esperança de salvação para aqueles que já não tem mais nada.

6.5 - Premissa Narrativa

Inicialmente, o jogo eletrônico desenvolvido durante a tese abordaria de forma mais enfática os temas de horror psicológico e corpóreo ao inserir representações de monstros em contraste com as representações humanoides e incomodamente perfeitas dos residentes da cidade. Anterior ao desenvolvimento do jogo, a narrativa inicial focou em evocar sentimentos e descrever as emoções em cada ato. Com o início do desenvolvimento dos designs aplicados ao jogo e programação, foram notadas limitações na proposta anterior e a necessidade de realizar adaptações para melhor fluidez do jogo e experiência do jogador, bem como novas inspirações e desenvolvimentos teóricos que afetaram os rumos da narrativa.

Para fins de registro do processo de criação, será mantida a descrição anterior da história do jogo, e uma reflexão sobre as mudanças realizadas será inserida posteriormente.

Enquanto autora, recomendo e convido que o leitor desta tese jogue o objeto de gamearte²⁸ antes de realizar a leitura dos próximos subcapítulos, já que o jogo eletrônico possui alguns elementos de surpresa e quebra da quarta

²⁸ O link de acesso para o objeto de gamearte desenvolvido nesta tese está disponível na plataforma itch.io, em: <https://anatorquato.itch.io/solivagus> . Acesso em: 01/08/2026.

parede que podem não possuir o impacto desejado caso o jogador tenha conhecimento da narrativa e outros elementos que concernem a mecânica e jogabilidade.

6.5.1 - Premissa Narrativa Inicial (2024/2025)

A premissa narrativa apresentada neste tópico tem como finalidade registrar o processo criativo, evidenciando o caráter dinâmico e mutável da criação artística, bem como a transitoriedade dos conceitos e elementos que podem ser incorporados, reformulados ou ressignificados ao longo do desenvolvimento da narrativa. Para tanto, a premissa narrativa inicial será mantida como um esboço a ser apresentado para o leitor desta tese, já que foi parte integral do desenvolvimento da narrativa final presente em Solivagus.

O jogo se passa em uma cidade aparentemente próspera, com casas idílicas e prédios suntuosos. O sol brilha constantemente, e árvores frondosas estão espalhadas por toda parte, proporcionando sombra e beleza. Ruas limpas, amplas e tranquilas dão ao lugar uma sensação de ordem e desenvolvimento econômico, como se ali a harmonia fosse natural e inabalável.

Nas ruas, transitam pessoas sorridentes, vestidas de forma semelhante: as mulheres desfilam com vestidos de cores quentes, muitas vezes acompanhadas de adoráveis crianças de bochechas rosadas, enquanto os homens caminham em seus impecáveis ternos e gravatas. Porém, um fenômeno peculiar abala esta realidade aparentemente perfeita: em alguns momentos aparecem monstros disformes, vestindo roupas maltrapilhas e escuras, transitando pelas mesmas ruas e contrastando de maneira gritante com a bela paisagem urbana, figuras deslocadas e indesejadas naquele cenário de prosperidade.

O jogador controla um dos residentes da cidade, uma figura que, à primeira vista, não difere em nada da maioria dos moradores: uma pessoa sorridente e bem arrumada, completamente ajustada aos padrões de seus arredores. Os moradores interagem entre si de maneira cordial, trocando elogios e cumprimentos, comentando sobre o clima ou fazendo outras conversas inofensivas. No entanto, estranhamente, ninguém parece notar ou se importar com os monstros

que vagam pelas ruas. Esses seres, enquanto murmuram palavras incompreensíveis e parecem vagamente ameaçadores, são quase completamente invisibilizados.

À medida que o jogador explora a cidade, começa a perceber que os monstros não apenas destoam visualmente, mas carregam uma sensação de desconforto e repressão. São ignorados com uma indiferença quase ensaiada pelos moradores, sugerindo que sua presença, embora visível, é algo que a cidade prefere fingir não ver. Essa negação coletiva começa a levantar questionamentos: os monstros são intrusos, ou parte de algo que a cidade não quer admitir? O silêncio em torno deles não é apenas perturbador, mas também carregado de significado.

O jogador percebe, então, algo estranho com seu personagem: ao ver sua imagem refletida no espelho, o jogador não vê o reflexo agradável e sorridente como um dos residentes, mas como uma das figuras monstruosas que presenciou na cidade. Só o jogador enxerga seu reflexo distorcido: suas interações com outros moradores continuam como antes até este momento. Surge, então, a realização que os “monstros” que transitam na cidade, invisibilizados, seriam misteriosamente semelhantes ao jogador. O monstro percebido no reflexo é semelhante, mas não igual, o que difere e destaca o jogador visualmente perante outros monstros.

A partir daí, o jogador começa a compreender algumas palavras (antes inteligíveis) proferidas pelos monstros, e perceber que os moradores da cidade já não sorriem como antes: seus sorrisos estão hesitantes e menos deles aparecem nas ruas. Surge, então, uma quebra visual no jogo: as expressões faciais dos felizes moradores mudam, e o esquema de cores da idílica cidade se altera para tons com menos contraste e mais cinzas.

Ao transitar nesta nova realidade por alguns momentos, surge então o problema central do jogo, apresentado por um dos personagens da cidade: um dos residentes explica ao jogador que monstros estão perambulando pela cidade, sujando as ruas e aterrorizando os moradores; a maioria deles, apesar de serem inofensivos, estão se multiplicando, o que incomoda os moradores, que propõem um plano para “transferir” os monstros para outro lugar, distante da

cidade do game. O jogador é apresentado, então, com a proposta de denunciar estes monstros, obtendo, como recompensa, total receptividade e aceitação dos outros moradores. Caso se negue, o jogador se parecerá cada vez mais como um dos monstros, experienciando cada vez mais hostilidade e agressividade da cidade e residentes, que farão o possível para excluí-lo do local.

Independentemente da escolha do jogador, a partir desse ponto, o jogo se estabelece definitivamente como uma experiência de horror com elementos de quebra da quarta parede. Os moradores da cidade começam a interagir com o jogador como um forasteiro, reconhecendo que ele jamais pertencerá àquela “realidade”. Se o jogador aceitar denunciar os monstros, ele se torna cada vez mais semelhante aos habitantes, mas com uma aparência progressivamente disforme e monstruosa ao observar seu reflexo, sugerindo uma corrupção moral. Caso decida não denunciar outros monstros, o jogador enfrentará crescente hostilidade dos moradores, e outros monstros começam a notar que o jogador é diferente deles. Além disso, a narrativa utiliza elementos visuais para intensificar a sensação de exclusão, como outdoors e mensagens espalhadas pela cidade com frases provocativas, como “Sabemos quem você é,” “Volte para o seu lugar,” e “Você nunca fará parte daqui.”

Os personagens também começam a perceber aspectos do jogador que revelam seu conhecimento externo ao universo diegético, criando uma transgressão metaléptica na narrativa. Algumas interações são mais explícitas, com os personagens reconhecendo que o jogador é capaz de transitar entre “duas realidades,” sugerindo que ele não pertence verdadeiramente àquele mundo sintético. A cidade e seus habitantes deixam claro que o local deveria ser exclusivo para aqueles que não têm “outra opção,” aprofundando o tema de exclusão e pertencimento, e forçando o jogador a confrontar as implicações de suas escolhas.

Esses detalhes e diálogos reforçam a ideia de um ambiente opressor e intolerante, onde pertencer verdadeiramente torna-se uma condição inalcançável. Ao final do jogo, independente de suas escolhas, o jogador passa a não enxergar os monstros com sua aparência usual, mas como pessoas. O próprio jogador, porém, nunca deixará de ser um monstro ao olhar seu reflexo, reafirmando mais uma vez a condição do jogador como estranho ao mundo do jogo,

independente de suas ações. O elemento de horror psicológico decorre da sensação constante de não pertencimento, bem como as agressões sutis da cidade contra o jogador e a progressão lenta da quebra da quarta parede na narrativa.

6.5.2 - Narrativa definitiva (2026)

Shape Town é uma cidadezinha encantadora que certamente realizará todos os seus sonhos!

Shape Town é conhecida por ser acolhedora com todos! Não importa de onde você venha, os moradores de Shape estão ansiosos para conhecê-lo(a)!

Os temas centrais da premissa narrativa original de exclusão, não pertencimento e preconceito mantiveram-se ao longo das modificações da história e da progressão do jogo eletrônico, mas diversos pontos foram modificados a fim de melhorar a experiência do usuário, adequá-lo às limitações do *software* AGS e aos limites de tempo de desenvolvimento da tese. Todos estes elementos demandaram uma obra mais dinâmica e objetiva. Além disso, desafios no *design* dos personagens e dos cenários, bem como outras adversidades relacionadas à aplicação de conceitos durante a elaboração do *script* do jogo, levaram a diversas adaptações na descrição de personagens, local e conclusão.

Além disso, as temáticas em relação aos dilemas e dualidade intrínseca à experiência do jogador enquanto eterno visitante no mundo do jogo (existindo apenas através de suas subjetividades lúdicas) exigiu mudanças em diversos pontos da história. O jogador possui um ponto de vista externo e interno ao jogo, trazendo questões existenciais que parte de duas subjetividades distintas, separadas pela distância física e filosófica. De acordo com Vella (2015):

O jogador simultaneamente vivencia e atualiza seu ser-no-mundo-do-jogo em suas dimensões experiencial e existencial, ao mesmo tempo em que o percebe a partir de um ponto de vista externo ao jogo, a partir do qual seu próprio ser-no-mundo-do-jogo é compreendido como parte intrínseca do desdobramento textual e estético da obra. [...] A experiência do jogador com um jogo é determinada por sua habitação simultânea de dois pontos de vista fenomenais distintos: uma perspectiva interna ao mundo do jogo, a partir da qual ações lúdicas são realizadas em uma orientação teleológica voltada para a tarefa proposta pelo jogo, e uma perspectiva externa, a partir da qual o jogo — e as próprias ações do jogador em seu interior — é percebido segundo o modo estético definido pela distância crítica. (Vella, 2015, p.55, **tradução nossa**)

Com isso, optou-se por reduzir o jogo em 2 atos (introdução, problema + finais), com dois finais distintos que dependem da escolha final do jogador, aspecto que se manteve da premissa original.

A cidade na qual se passa a história do jogo continua tendo a proposta de parecer idílica ou perfeita, porém, devido ao processo de construção dos cenários (conforme será explorado nos subcapítulos seguintes), sua aparência será pautada por fotografias realizadas em um bairro de classe média alta da cidade de Curitiba, município de residência da autora. Além disso, a construção da cidade e suas contrastantes facetas (parte classe média alta e parte periferia) foram inspiradas por disparidades econômicas e sociais no contexto brasileiro, especificamente na parte Sul do país.

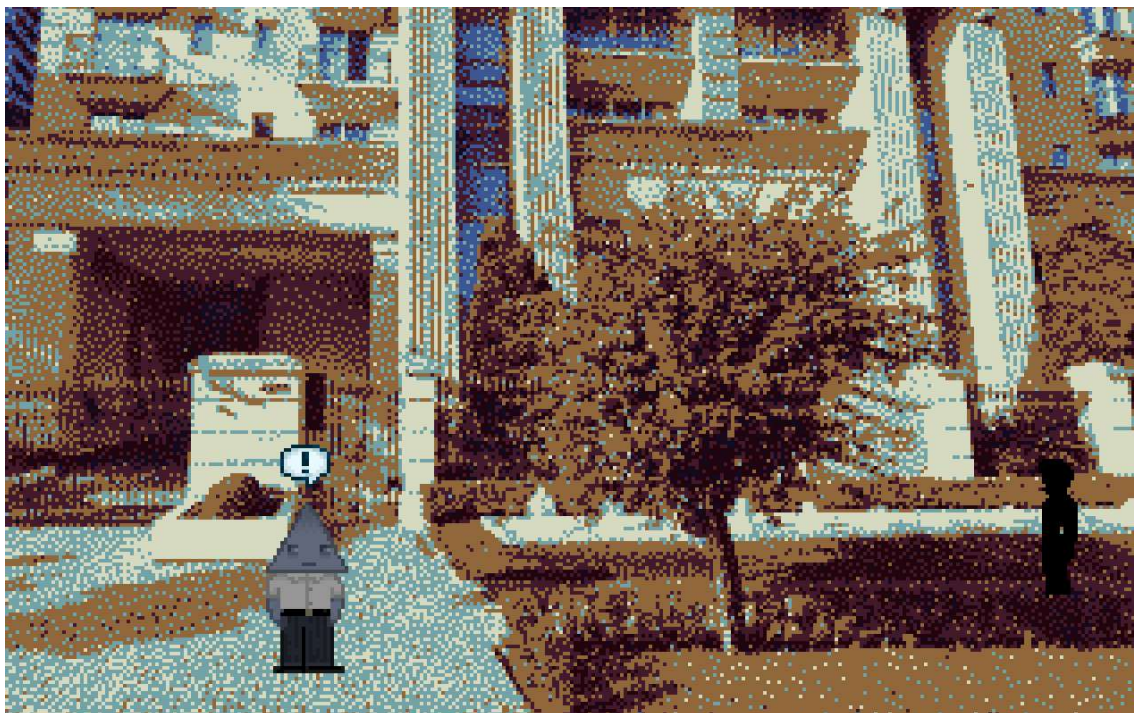
Os personagens, antes humanoides ou monstruosos, tiveram suas aparências adaptadas para formas geométricas e curvas, respectivamente. Estas mudanças serão justificadas e exploradas com maior detalhamento nos subcapítulos seguintes.

O jogo inicia, portanto, em uma cidade ainda idílica e organizada, mas com diversos detalhes que mostram um processo de gentrificação: falta de casas, grande presença de prédios, árvores ornamentais e arquitetura moderna, ostentando luxo ou com determinantes de classe média alta (prédios inspirados por arquitetura neoclássica ou uso excessivo de vidros). Os residentes desta parte da cidade possuem cabeças exclusivamente poligonais e paleta de cores frias, assim como os cenários.

Ato 1

O primeiro ato do jogo eletrônico consiste na introdução do mundo sintético (Castronova, 2005), seus personagens e mecânicas gerais. Esta parte inicial do jogo possui caráter mais contemplativo e exploratório. Nele, o jogador – uma figura humanoide completamente preta, na qual não é possível discernir características físicas – se encontra, sem introduções, em uma cidade desconhecida (Figura 34), sem saber a razão pela qual está lá ou quem é.

Figura 34 – Shape Town



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Neste primeiro cenário, o jogador nota um NPC (*Non Playable Character* – Personagem Não Jogável) de cabeça triangular, que lhe dá as boas-vindas; o NPC, então, explica ao jogador que está em Shape Town (Cidade Forma), e que tem um apartamento à sua disposição, oferecido a ele pela própria cidade. O NPC parece compreender que o jogador está confuso, mas não dá respostas claras, assegurando-o de que, com o tempo, provavelmente terá respostas para suas perguntas.

Ao ser levado para o apartamento, o jogador tem algumas opções de interações com o cenário (como diversos jogos do gênero *point-and-click* costumam oferecer), mas que, novamente, não oferecem respostas. O apartamento (Figura 35) consiste em uma *kitnet* ou estúdio, confortável, moderno e pequeno; a *kitnet* oferece, aparentemente, todos os itens essenciais para uma estadia “saudável” e tranquila do jogador na cidade, contando com cama, fogão, banheiro, sofá e armários.

Figura 35 – Apartamento em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Eventualmente, ao sair do apartamento, o jogador se depara com a entrada envidraçada de um condomínio de classe média alta (Figura 36), além de notar mais um NPC no mesmo local: Uma mãe com cabeça triangular invertida e seu bebê, de cabeça quadrada. Ao conversar e interagir com esta NPC, a personagem triangular notará que o jogador parece ser um forasteiro, e que é muito bem-vindo; o jogador será levado, então, a fazer um pequeno favor para a personagem: localizar o brinquedo de sua filha e trazê-lo de volta. Este pedido é justificado pela NPC, que diz estar cansada por conta de andar pela cidade carregando sua filha nos braços, e sua fala deixa implícita que o jogador seria uma “boa pessoa” se decidir aceitar fazer este favor.

Figura 36 – Frente do condomínio em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Ao sair deste cenário para ir em busca do brinquedo, o jogador encontra o terceiro NPC: uma personagem idosa de cabeça retangular (Retângulo Horizontal)²⁹, que está parada em frente a um templo ou Igreja neopentecostal (Figura 37). Caso tente se comunicar com esta personagem, a NPC passa a comentar como a cidade na qual o jogador se encontra é organizada e receptiva, notando que o jogador não aparenta ser um residente. Mais uma vez, o jogador recebe apenas respostas vagas sobre sua origem e o local no qual se encontra, precisando, assim, seguir para outra parte do cenário para completar a missão de encontrar o brinquedo.

²⁹ Uma das inspirações para a escolha artística de implementar cabeças geométricas para os NPCs “conservadores” de Shape Town advém da gíria “quadrado” (ou “square”, em inglês), para se referir a pessoas antiquadas ou ignorantes. A gíria na língua inglesa surgiu nas comunidades estado-unidenses de jazz dos anos 1940.

Figura 37 – Frente do Templo em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026

O jogador retorna então, ao cenário inicial do jogo, encontrando mais uma vez o NPC Triângulo (que agora está em outra posição). Ao lado do NPC, o personagem encontra um brinquedo roxo de aparência disforme (não poligonal). Caso o jogador retorne para entregar este brinquedo à NPC Triângulo Invertido, a personagem negará que aquele seja o brinquedo que procurava, notando como acha seu formato desagradável, comentando que o brinquedo é inspirado em um vilão de um desenho animado, e sua filha busca o personagem principal – o herói. O jogador sai, então, novamente em busca do brinquedo, continuando a explorar a cidade.

Seguindo ainda para a direita, o jogador se depara, então, com o quarto cenário de Shape Town: uma construção inspirada pela arquitetura grego romana (Figura 38), na qual encontra o quarto NPC – uma personagem com roupas esportivas, com a cabeça em formato de um retângulo vertical. Neste cenário, o jogador poderá interagir com a NPC para saber mais informações sobre a cidade, ou adicionar mais um item a seu inventário: um panfleto de 20 anos atrás.

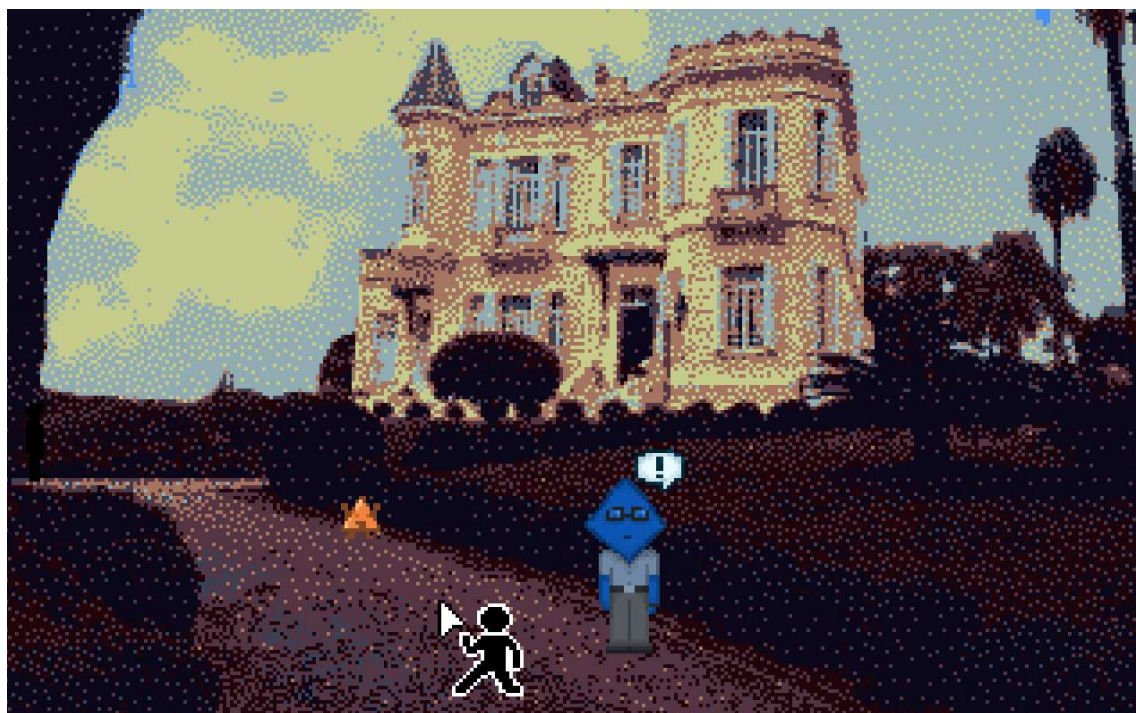
Figura 38 – Construção inspirada na arquitetura greco-romana



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Continuando a buscar o brinquedo, o jogador chega à penúltima localização da parte abastada da cidade, deparando-se com uma construção semelhante a um castelo ou mansão (Figura 39); em frente a ela o jogador depara-se com um brinquedo triangular laranja, juntamente com mais um NPC, este com a cabeça com formato de Losango. Este personagem se apresenta como historiador e apreciador da arquitetura local, possuindo grande conhecimento a respeito da cidade. Antes do jogador poder retornar para a frente de seu condomínio, o NPC Losango o indaga sobre um panfleto que perdeu, um artefato de valor histórico, pedindo ao jogador que, caso tenha visto o item, para que o devolva. O jogador pode escolher devolver o panfleto imediatamente (caso o tenha no inventário), ou retornar até a NPC Triângulo Invertido para devolver o brinquedo; independentemente da ordem de ações que o jogador decida tomar, ambos NPCs demonstram gratidão e reconhecem a “bondade” do jogador.

Figura 39 – Castelo



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Na última zona da cidade principal, o jogador encontra um Portal (Figura 40) e o último NPC poligonal: um retângulo horizontal com roupas esportivas. Ao conversar com este NPC, o jogador é aconselhado a não cruzar o Portal, sendo implicitamente ameaçado pelo NPC. Eventualmente, o jogador notará que não há mais nada a se fazer na cidade (ou por desejo de explorar o local), e cruzará o Portal rumo à “outra parte” de Shape Town.

Figura 40 – Portal em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Após atravessar o Portal, o jogador se encontra em um lugar muito diferente da parte já explorada da cidade: ao invés de prédios, condomínios de luxo e árvores ornamentais, casas e árvores frutíferas ocupam o cenário; muros baixos e grades de ferro tornam-se visões comuns nesta parte (Figura 41). A cidade torna-se mais familiar e se distancia da estética classe média alta vista até então.

Figura 41 – Bairro Curva em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O primeiro NPC encontrado pelo jogador nesta área explica que, ao atravessar o Portal, o jogador chegou ao Curve Neighborhood (Bairro Curva), região que os personagens poligonais evitam frequentar. A discrepância entre a aparência deste NPC e os avistados pelo jogador anteriormente é notável: enquanto a paleta de cores dos NPCs da parte abastada se concentrava em tons azuis e cinzas, a paleta de cores dos NPCs do Bairro Curva é de tons avermelhados e terrosos; o formato de suas cabeças não é poligonal, e sim curvilíneo e, às vezes, assimétrico. O NPC encontrado neste primeiro cenário apresenta-se como “Reniform” (Reniforme) ou Bean (Feijão), que, ao conversar com o jogador, o contextualiza em relação ao Bairro e seus moradores, que seriam, segundo ele, “diferente de vários jeitos”. O jogador tem a opção de perguntar a Bean se ele teria ideia da identidade do jogador, mas Bean parece não saber de nenhuma informação particularmente relevante.

Ao continuar sua jornada pelo Bairro Curva, o jogador encontra o segundo NPC residente do local, em frente a um terreno baldio (Figura 42): o senhor Cardioide (Cardioid), um morador de longa data do Bairro. O senhor Cardioide explica brevemente a história do Bairro ao jogador, explicando que o Bairro começou a existir há apenas 20 anos, e que anteriormente todos eram considerados moradores de Shape Town. O NPC Cardioide descreve o processo de gentrificação pelo qual a cidade passou:

Éramos apenas um bairro. Tudo começou a mudar há uns 20 anos. Foi quando chegaram os investidores, os cafés e os restaurantes chiques... Quando olhei em volta, tudo estava diferente. Não havia mais casas. As árvores se tornaram ornamentais. Eu não conseguia mais morar lá. E acho que os ricos ficaram felizes com isso. Eles tornaram tudo caro demais e estranho para nós, e então construíram o Portal.

Figura 42 – Terreno baldio em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Após esta revelação, o jogador continua explorando a cidade, desta vez encontrando o NPC Nephroid (Nefroide) no cenário seguinte em frente à sua casa, um personagem simpático, mas de poucas palavras. Os cenários encontrados pelo jogador nesta área do jogo são todos muito semelhantes entre si: casas baixas com grades, quintais ou garagens visíveis, algumas com árvores e plantas em seus terrenos. No penúltimo cenário (Figura 43), o jogador encontra a NPC Quadrifolium (Quadrifólio), também conhecida como Clover (Trevo). A NPC dirá que está apressada para encontrar uma amiga, e conta ao jogador que todos no Bairro são receptivos e gentis, demonstrando curiosidade em relação à identidade do próprio jogador.

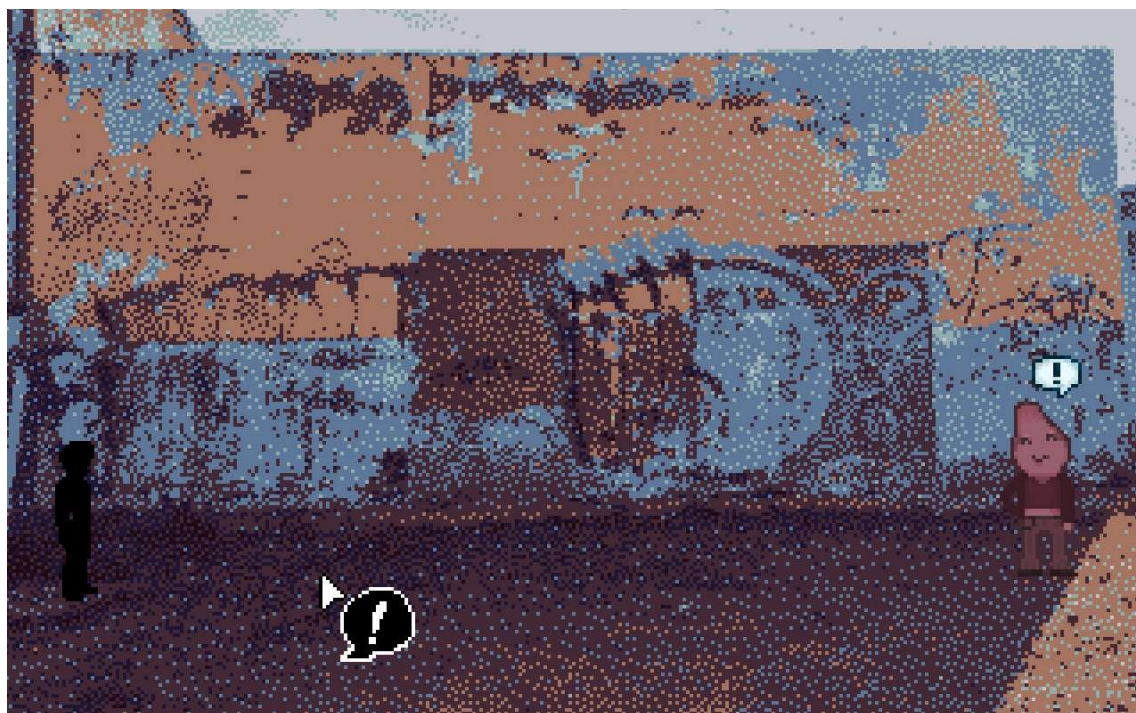
Figura 43 – Encontro com Clover em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Ao chegar na última tela do jogo (que coincide com a última tela do Bairro Curva), um terreno abandonado (Figura 44), o jogador se depara com a última NPC do jogo: Pyriform (Piriforme), uma jovem simpática com linguajar despojado, receptiva e curiosa. Pyriform explica que está esperando pela amiga – Clover – para que possam passar um tempo juntas, e convida o jogador a se juntar a elas. Caso aceite, o jogador passa alguns momentos apenas contemplando e apreciando a vista da cidade com as duas personagens, participando de um momento de amizade e ligação com aquela parte da cidade e seus residentes.

Figura 44 – Terreno abandonado em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Segundo Ato

O segundo ato do jogo inicia-se após o momento de contemplação com as NPCs Pyriform e Clover. Esgotadas as interações com as duas personagens, o jogador retorna por onde veio, e encontra, novamente, o Senhor Cardioide. Desta vez, porém, há uma nota de dinheiro no chão, e ele pede ao jogador para que a devolva para a pessoa que a perdeu – o personagem Nefroide. O NPC Cardioide deixa implícito em seu discurso que confia no jogador para devolver a nota. Ao entregar a nota ao personagem Nefroide, o jogador tem a opção de fazer novas perguntas ao NPC, que dá respostas que revelam que o jogador é diferente de todos da cidade, já que não possui a cabeça angular e nem curvilínea. O NPC diz não saber ao certo qual o motivo do jogador estar naquele lugar, mas indica que talvez as pessoas que o receberam possam saber a resposta, já que, segundo ele, a parte rica da cidade possuiria um “programa de recepção”.

Antes de sair do Bairro Curva e atravessar o Portal, o NPC Bean chama a atenção do jogador, perguntando por um documento de identidade perdido por

um dos moradores da área, e pedindo ao jogador que, caso encontre o objeto, devolva ao seu devido proprietário.

Estranhamente, ao atravessar o Portal, o jogador não encontra os NPCs poligonais em seus cenários usuais; a cidade parece estar vazia. Ao retornar para o cenário onde se encontra a Igreja, a personagem Retângulo Horizontal o recebe com desdém imediato: ela conta que sabe que o jogador roubou o brinquedo (o mesmo que devolveu para a personagem Triângulo Invertido), e que estava imensamente decepcionada com o jogador, assim como todos os residentes de Shape Town. O jogador mantém sua inocência, mas seus argumentos são em vão, já que a NPC argumenta que o jogador “foi o último” a ser visto com o brinquedo, e que alguém da cidade não teria razão para acusá-lo sem justificativa. Neste momento ocorrem algumas quebras sutis da quarta parede do jogo durante a fala da personagem, com verbos como “START” (Iniciar) e “RESUME” (continuar) escritos em letras maiúsculas para causar estranhamento no espectador. Ao buscar a personagem Triângulo Invertido para esclarecer os fatos, a personagem é irredutível: ela acusa o jogador de roubo, diz não entender por que “alguém roubaria o brinquedo de uma criança” e diz que nunca deveria ter confiado em alguém que não se assemelha aos outros moradores. Ela lembra o jogador de uma série de deveres que devem ser cumpridos, e que o jogador deveria retornar ao seu apartamento por ora. Novamente ocorrem quebras da quarta parede no discurso da personagem, ainda de forma sutil.

Ao adentrar o apartamento, o jogador encontra uma carta contendo direitos e deveres do “residente temporário de Shape Town”, consistindo em, basicamente, uma série de regras que beneficiariam apenas os moradores poligonais, como a obrigatoriedade de realizar favores, máximo respeito à cidade e estrita proibição a cometer delitos, com pena de ser deportado ou expulso. O jogador, ainda querendo esclarecer sua situação e provar sua inocência, sai do apartamento, mas já não encontra a NPC Triângulo Invertido. O único NPC presente na cidade é o personagem Triângulo que, como de costume, não possui nenhuma resposta esclarecedora. Ao continuar explorando os cenários, o jogador encontra o item “Identidade” que, ao ser adicionado ao inventário e analisado, parece pertencer à NPC Quadrifolium/Clover. É apenas ao chegar no Portal da Cidade que o jogador é recebido por 3 NPCs: Quadrado, Retângulo Vertical e

Retângulo Horizontal. Estes três personagens dizem estar cientes de que um dos personagens “irregulares” (nome pejorativo para os personagens não poligonais do Bairro Curva) perdeu sua ID, e ameaçam o jogador de uma possível deportação caso a ID não seja entregue a eles; eles lembram o jogador da sua acusação de roubo, tomando-a como verdade absoluta, já que, por ser um “forasteiro”, o jogador não teria credibilidade. Além disso, os NPCs dizem que, por conta de o personagem “irregular” ter perdido sua ID, ele estaria ilegal e precisaria ser preso. Os personagens apelam a um suposto “senso de justiça”, argumentando que “irregulares” sem ID estariam infringindo as regras da Cidade e, por isso, seria necessário tomar medidas drásticas para que estes delitos não se repetissem. O jogador é encorajado a “fazer o certo” e entregar o documento de identidade aos moradores poligonais, sob ameaça de não poder mais frequentar a cidade, enfrentando uma deportação.

Você será deportado. Não poderá voltar para cá. Então, se quiser ficar mais um pouco... Você sabe o que fazer. Estaremos esperando em frente ao condomínio. Não nos decepcione novamente. Faça a coisa certa.

Finais

O jogo se ramifica, então, em dois finais: o jogador tem a opção de devolver a identidade para a personagem Clover, proprietária do documento – arriscando uma possível deportação - ou entregá-la para os residentes da parte abastada da cidade, levando Clover a ser presa – garantindo, porém, sua estadia no jogo.

Final 1

Caso o jogador decida entregar o passaporte para Clover, ele deve atravessar o Portal e localizar a NPC no último cenário do jogo. No trajeto, os NPCs Cardioide e Nefroide comentarão que a personagem está inconsolável por ter perdido sua identidade, e que todos os moradores do Bairro Curva estariam mobilizados auxiliando nas buscas pelo documento na região. O jogador, ao atingir o último cenário, vê Pyriform consolando a personagem Clover. Ao abordá-las, as NPCs explicam que a política de obrigatoriedade de porte de identidades foi instituída após a construção do Portal, e a exigência é monitorada apenas para

peessoas originárias e/ou residentes do Bairro Curva ao atravessarem para a parte “central” de Shape Town. A fiscalização da medida seria aleatória, então é recomendável que os moradores não poligonais carreguem o documento consigo em todos os momentos que precisem ir ao outro lado do Portal. Esta medida, segundo as personagens, serviria para intimidar os moradores do Bairro, que, por medo de serem presos, estariam sujeitos a obedecer às demandas criadas pela parte abastada da cidade, já que dependeriam dela para trabalhar, fazer compras ou ter opções de lazer. Clover diz que sua identidade está vendida, mas que suas tentativas de renovação do documento foram frustradas pelos processos burocráticos obrigatórios ao processo, e por isso é urgente que tenha a identidade em mãos para continuar o processo. Elas perguntam ao jogador se ele teria visto a identidade; caso o jogador responda positivamente e entregue a ID, Clover emociona-se por não correr mais o risco de ser presa, e pergunta ao jogador se há algo que possa fazer.

Se o jogador decidir, como forma de retribuição do favor, perguntar às NPCs sobre sua própria identidade, Pyriform e Clover não hesitarão em dizer que sempre perceberam que o jogador era diferente de todos, e que suspeitam que Shape Town só o recepcionou bem por precisarem dele para algo que os ajude a manter seu *status quo*. Pyriform e Clover explicam ainda que, apesar dos moradores poligonais terem forte preconceito contra pessoas cunhadas por eles como “irregulares”, existe uma estranha relação de dependência: os moradores poligonais não querem realizar serviços que percebem como “inferiores”, então dependem de trabalhadores não poligonais ocupando estas vagas – que, segundo as personagens, não param de aparecer. Elas também explicam que, apesar de sempre terem percebido que o jogador era diferente, este fato não alterou o modo como as duas NPCs consideram o jogador, especialmente após o tempo que passaram juntos e sua atitude perante a cidade. Ambas fazem, então, um convite ao jogador: para que venha morar no Bairro Curva, já que o jogador será bem tratado, terá amigos e não sofrerá qualquer tipo de preconceito. Caso o jogador aceite (ou diga que precisa de tempo para pensar), uma mensagem ameaçadora piscará na tela: “Pare aí mesmo! Venha pacificamente e não usaremos força!”.

Após estas mensagens, o jogador é transportado de volta para a parte rica de Shape Town, especificamente em frente ao seu condomínio. Lá, aguardando pelo jogador, estarão os NPCs Quadrado, Retângulo Horizontal, Retângulo Vertical e Losango. Os NPCs procedem, então, a intimidar o jogador diretamente, despejando falas preconceituosas contra os moradores do Bairro Curva, contra o próprio jogador e sua aparência, comentando que o jogador foi “contaminado” pelos moradores não poligonais, o que explicaria a sua deslealdade perante os moradores da cidade. O jogador indaga sobre Clover e se ela estaria segura; os moradores respondem, irritados, que a “irregular” estaria segura por ora, já que conseguiu recuperar seu documento e, com isso, a possibilidade de renová-lo. Neste diálogo há algumas quebras da quarta parede, subentendendo-se que os personagens tem algum conhecimento extra diegético sobre o jogo, já que as palavras “opções”, “salvar” são sempre mostradas em letras maiúsculas (salientando verbos presentes no menu ou familiares apenas ao jogador), assim como outras pistas sobre estarem cientes da habilidade do jogador em pausar, recomeçar, e poder visitar aquele mundo quando bem entender. Os personagens comentam que, já que o jogador decidiu “desobedecê-los”, ele será obrigado a sair daquele mundo (“QUIT” / ”SAIR”).

Mas você não poderá voltar aqui. Sabemos que você pode. Talvez você volte. Mas não agora. Sabemos que você terá que RECOMEÇAR./Então, este é um adeus. Não nos lembraremos de você./Mas temos certeza de que você se lembrará de nós.

Após esta fala, o personagem Quadrado pede que se iniciem os créditos e, segundos depois, a tela de créditos começa, de fato, a rolar, forçando o jogador a reiniciar o jogo.

Final 2

O segundo final começa quando o jogador decide entregar o documento de identidade encontrado aos moradores poligonais da cidade. Para isso, o jogador deve retornar para a frente do condomínio onde reside, e então entregar o item em seu inventário para qualquer um dos residentes (Quadrado, Retângulo Horizontal, Retângulo Vertical e Losango), que esperarão pelo jogador em frente da entrada de seu apartamento.

Os NPCs tratam a atitude do jogador com sarcasmo, assumindo que o jogador faria “qualquer coisa” para continuar “se divertindo” naquele mundo. A partir deste momento, os NPCs quebrarão a quarta parede em várias falas, assumindo que sabiam das “habilidades” de salvar e recomeçar do jogador. Eles explicam, finalmente, qual o papel do jogador naquele lugar: o de utilizar sua habilidade de transitar livremente naquele mundo, sem amarras, para realizar atos considerados pelos moradores como desagradáveis, sem que estes precisassem sujar suas mãos.

Vejo que você pode ir e vir quando quiser. Tomando decisões, alterando nossas vidas... E então você simplesmente SAI. Bem, nós não podemos SAIR. Então, por que não aproveitar para pedir que você torne nossa cidade melhor? Não é verdade?

Dizendo que outros como o jogador já passaram por ali anteriormente, os NPCs comentam que o brinquedo estava com a NPC Triângulo Invertido, e que a acusação foi “apenas um erro”. O jogador descobre que foi “usado” pelos NPCs para procurar itens perdidos pela cidade, apenas para criar um vínculo com os moradores e “domesticá-lo”, já que tudo o que importaria para o jogador seria progredir no jogo e continuar jogando. Os NPCs comentam que a aparência do jogador sempre será diferente, já que ele nunca pertencerá àquele mundo – não importa o quanto tente.

Escute. Sabemos que você não se parece conosco. Mas você percebeu que também não se parece com os Irregulares? É bem óbvio, na verdade. Você tem um formato... estranho. Sabemos quem você é. Sabemos que você sempre será um verdadeiro forasteiro aqui. Você não é daqui, nem mesmo é do nosso mundo.

A partir daí, os NPCs presentes parabenizam o jogador de forma irônica por tomar a decisão “correta” para continuar jogando. Cada um deles agradece ao jogador por ajudá-los a tornar a cidade melhor, e desejam que o jogador “aproveite a cidade”. Depois dos agradecimentos, os NPCs desaparecem. O jogador se encontra sozinho na Cidade, sem poder realizar mais interações ou missões. Ao atravessar o Portal, o jogador também não encontra nenhum personagem no Bairro Curva – escondidos, presumivelmente, já que o jogador denunciou um dos moradores para as autoridades de Shape Town. O jogador, vagando sem rumo, chega finalmente ao último cenário: o local onde contemplou a paisagem

com Clover e Pyriform. O jogador anda só, dando passos sem direção, enquanto parece refletir sobre o ocorrido. Os créditos sobem e o jogo termina.

6.5.3 - Adaptações narrativas

Conforme pode ser observado pelo leitor deste trabalho, ao observar as duas narrativas criadas para o jogo, pode-se notar grandes diferenças entre o modo de representar a cidade, seus personagens, e o conflito central – a questão sobre o que é realmente necessário para pertencer, e se existe essa possibilidade a todo e qualquer indivíduo. As transgressões metalépticas foram mantidas na nova narrativa por meio da noção extra diegética que os NPCs demonstram ao longo da história, percebendo comandos, botões ou a aparência inquietante ou estranha do jogador. Foi também adicionado o dilema do jogador enquanto turista ou forasteiro permanente, bem como questões sobre o poder de decisão do jogador sobre uma narrativa e mundo ao qual não pertence. É na movimentação entre as posições assumidas pelo jogador implícito e sujeito lúdico que a identidade de jogador enquanto “eu” no jogo pode ser assumida, mas nunca superada; o jogador existe entre várias identidades lúdicas. A alteridade construtiva do jogador é, de acordo com Vella:

Essa dualidade não admite resolução. Em vez disso, é na oscilação entre as duas posições que o caráter estético da figura jogável pode ser identificado — uma oscilação resultante do fato de que, ao assumir uma figura jogável — digamos, para fins de argumentação, Mario — como “eu”, a subjetividade lúdica que habito em relação ao mundo do jogo é simultaneamente “eu” e “Mario”; isto é, ao mesmo tempo “eu” e “não-eu”, ou talvez “eu-como-Mario”. [...] A noção de hibridismo proposta por Boudreau é crucial para compreender como a dualidade eu-outro, constitutiva da distinção identitária, dá origem à emergência de uma identidade negociada entre esses dois polos — isto é, na terminologia que proponho [...], um sujeito lúdico que não é nem eu, enquanto jogador, nem a figura jogável em si mesma, mas antes eu-como-a-figura. (Vella, 2015, p. 226, **tradução nossa**)

Para tornar mais clara a diferenciação entre os moradores privilegiados e aqueles “diferentes” ou transgressores, optou-se pela visualidade geométrica versus curvilínea, como alusão a um modo obtuso ou “quadrado” de pensa-

mento. O jogador, um estrangeiro às duas noções, não se encaixaria em nenhuma das formas, tendo uma visualidade única. A noção de monstruosidade, vista pelos olhos dos moradores originalmente humanos e estranhamento perfeitos, transformou-se em personagens que não tem a aparência monstruosa, mas são tratados como se o fossem. As visualidades demasiadamente humanas da cidade e dos personagens foi descartada, já que se assemelharia à representação do jogador, que originalmente iniciaria o jogo como humano. Com isso, a percepção de “nós ou outros” retificou-se como proveniente apenas da mentalidade conservadora e preconceituosa dos moradores da cidade, e não por grandes diferenças físicas. O personagem controlado pelo jogador também se mantém inalterado em termos de aparência, visto que continua representando o mesmo indivíduo externo ao mundo sintético. Dessa forma, são preservados os temas de deslocamento, estranhamento e não pertencimento em relação àquele universo.

Nos próximos subcapítulos serão explorados os processos de criação referentes aos aspectos visuais e sonoros do jogo.

6.6 - Cenários

A cidade de Shape Town é idealizada como perfeita, segura, bonita e bem planejada. Seus moradores são orgulhosos de sua história, e não tem receio de admitir que gostariam de tornar sua população homogênea e distante de outras realidades vistas como “indesejáveis”. Esta realidade é, no entanto, fundamentada em desigualdades socioeconômicas, refletindo em uma cidade gentrificada e que, apesar de depender da força de trabalho periférica, deixa sua pobreza longe dos grandes centros e esconde o que não chega aos olhos dos turistas. Este discurso, apesar de se assemelhar a muitos locais pelo Brasil e mundo afora, ressoa fortemente em uma região do Brasil: o Sul.

Advindo de políticas escravistas e de tentativas de embranquecer a população (Pierre, 2022), o Sul do Brasil firmou-se como uma região majoritariamente branca e de imigrantes de países europeus. Conforme disserta Pierre (2022), a

região “foi o modelo perfeito para a implementação e sucesso do projeto de imigração europeia de branqueamento da população brasileira.” (p. 203). Como curitibana e residente da capital há mais de 30 anos, os paralelos entre Shape Town e a capital do Paraná não foram difíceis de traçar; conhecida por seus projetos de planejamento urbano, Curitiba firmou-se como capital do futuro – futuro este reservado apenas às classes privilegiadas e regiões com grandes concentrações de renda. Os investimentos realizados na cidade variam conforme a faixa socioeconômica da capital, conforme observam Filizola e Silva (2019):

O município de Curitiba e sua região metropolitana foram produzidos, particularmente no tocante às últimas cinco décadas, a partir de um processo que excluiu grande parcela da população, proporcionando a segregação de parte da cidade. A ação seletiva do Estado, a desigualdade dos investimentos, a localização das oportunidades educacionais e habitacionais destinadas à população de baixa renda foram determinantes para a produção e consolidação de uma cidade e de uma região metropolitana bastante desiguais. (Filizola; Silva, 2019, p. 71)

Com isso, populações pobres são “escondidas” longe dos grandes centros, sem opções de lazer, bens e serviços, criando uma dependência de deslocamento de suas regiões para as regiões abastadas, influenciando, assim, no tempo e acessibilidade destas populações (Filizola; Silva, p. 72). A parte privilegiada de Curitiba seria, assim, a verdadeira “cidade”, higienizada, majoritariamente branca e cuidadosamente construída para se adequar a um imaginário de riqueza, organização e educação.

O imaginário do curitibano é profundamente afetado por estas visões, com seus moradores desenvolvendo um forte senso de municipalismo, trazendo os estereótipos vendidos pelas visões higienizadas da capital como características definidoras e intransigentes da identidade curitibana. Com isso, crescem também sentimentos de xenofobia e preconceito, como forma de “proteger” o modelo de cidade no imaginário coletivo da população. Casos de racismo, xenofobia e injúria racial cresceram exponencialmente em Curitiba nas últimas décadas, conforme apontam Floriani e Souza:

[...]Casos de racismo, injúria racial e xenofobia no espaço urbano de Curitiba e RMC [...] têm crescido de forma alarmante. Atualmente os discursos de ódio ultrapassam limites e se convertem em atos de violência física. Os relatos das vítimas são de xingamentos, humilhações e espancamentos por parte de colegas de trabalho curitibanos ou por

parte de vizinhos curitibanos. As agressões têm ocorrido única e exclusivamente em razão da raça e etnia. (Floriani; Souza, 2022, p. 87)

O Sul do país também é palco de movimentos separatistas que argumentam que a região deveria tornar-se independente do resto do país, formando uma nova identidade étnica. O movimento conhecido como “O Sul é Meu País”, “ao longo das últimas três décadas, consolidou-se como o movimento separatista com o maior número de adeptos e com maior abrangência regional” (Kulaitis; Aiver, 2023, p. 3). Este movimento demonstra um pensamento vigente em parte da população sobre a identidade do “povo sulista”, que se diferenciaria da identidade brasileira coletiva. O movimento também existe em oposição à república federalista, centralizando uma suposta oposição à prosperidade da região na cidade de Brasília, que representaria um lugar de opressão à supremacia sulista.

Figura 45 – Protesto do movimento “O Sul é Meu País” em Curitiba



Fonte: Folha de São Paulo, 2015³⁰.

³⁰ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2017/10/1924981-movimento-separatista-faz-plebiscito-informal-nos-tres-estados-do-sul.shtml>. Acesso em 03/05/2026.

A identidade sulista seria hereditária e automaticamente superior, fomentando ainda mais preconceitos contra os “forasteiros” de outros lugares do Brasil. Após analisar o discurso do movimento “O Sul é Meu País”, Kulaitis e Aiver (2023) elaboram um quadro demonstrando as dimensões simbólicas do pensamento separatista:

Figura 46 – Dimensões simbólicas da etnicidade

i) Dimensão do descontentamento: As múltiplas formas do descontentamento são caracterizadas pelo discurso de frustração do potencial de desenvolvimento regional e pelos múltiplos prejuízos que a imposição do pacto federativo brasileiro causa aos sulistas. A secessão permitiria a concretização de um maior desenvolvimento econômico, político, ético e social.	iii) Dimensão identitária: A dimensão histórica, atrelada aos elementos da geografia física da região Sul, compõe o quadro formativo de uma identidade étnica singular, a sulista, que, por oposição, distingue-se da brasileira. Aqui a relação desigual entre os oprimidos – sulistas – e opressores – Brasília – assume um sentido de fixação identitária.
ii) Dimensão histórica: A unicidade territorial e étnica do povo sulista é construída a partir da histórica tradição de luta por autodeterminação. É a resistência contra as ameaças externas que faz brotar o sentimento de conterraneidade (bairrismo) e de pertencimento ao território.	iv) Dimensão cultural: Afirma-se a necessidade de proteção dos valores morais, sociais e culturais que historicamente foram forjados como características inerentes e hereditárias do povo sulista, conformando um discurso maniqueísta entre o belo (as tradições regionais) e o medíocre (as manifestações culturais não tradicionais).
v) Dimensão diferencialista: Vincula-se o caráter pejorativo do que é externo à tradição cultural sulista ao próprio corpo do imigrante que se faz presente no território, assumindo um alto grau de diferencialismo ao classificar quem deve ou não compor, cultural e fisicamente, a comunidade étnica sulista.	

Fonte: (Kulaitis; Aiver, 2019)

Ao observar cada uma das dimensões simbólicas, apesar de serem analisadas estritamente a partir de discursos separatistas, é possível notar as bases do pensamento xenófobo presente no Sul do país, e, conseqüentemente, na cidade de Curitiba. Os valores morais, estéticos e tradicionais associados a uma identidade sulista homogênea culminam no que Kulaitis e Aiver notaram com a dimensão diferencialista: um pensamento que determina quem “merece” ou não fazer parte da região e a comunidade étnica, refletindo nos temas abordados no objeto de gamearte.

Enquanto pessoa nascida no Sul do Brasil e residente de Curitiba, presenciei diversas situações de racismo, preconceito e xenofobia em minhas vivências, especialmente contra latino-americanos provenientes da Bolívia, Venezuela e Haiti – vistos como indesejáveis, aproveitadores, preguiçosos ou até mesmo sujos. Movimentos separatistas também promovem o preconceito contra migrantes advindos de regiões mais pobres do país, que “prejudicariam o desenvolvimento da região”. Mais uma vez, a identidade sulista se firma no imaginário do Curitibano, aliado com o municipalismo vigente na cultura local. A presença do imigrante e dos migrantes seria uma ofensa às tradições sulistas, ainda de acordo com Kulaitis e Aiver:

No discurso do movimento, o estrangeiro não é bem-vindo [...]porque a ele é inerente a condição da mediocridade: vincula-se o caráter pejorativo do que é externo à tradição cultural sulista ao próprio corpo do imigrante que se faz presente no território. De mesmo modo, a noção do belo é automaticamente atribuída ao sulista, por ser uma condição inerente da sua própria origem étnica, condicionando a predileção de ocupar o território sulista, bem como aferindo-lhe o pleno direito de imigrar. (Kulaitis; Aiver, 2023, p. 24)

Em Curitiba, o preconceito é explicitado na falta de condições de trabalho dos imigrantes, dificuldade de ascensão econômica e invisibilidade de minorias, como a total exclusão de pessoas negras na identidade da cidade (Pierre, 2022). A negação desta parte da população favorece a exclusão e o preconceito, excluindo minorias de qualquer possibilidade de acesso ou plena adaptação à cidade. Na mídia regional, a população curitibana parece ser composta somente de descendentes poloneses, alemães, ucranianos e italianos, nacionalidades predominantemente brancas; na periferia da cidade, a realidade mostra-se mais complexa e diversa.

Os preconceitos observados ao longo de minha vida na cidade de Curitiba, assim como a hipocrisia e demagogia de movimentos separatistas que argumentam “não depender” do resto do Brasil, tornaram a capital do Paraná a principal inspiração para a cidade retratada no jogo eletrônico desenvolvido neste trabalho, incluindo seus dilemas e moralidade dúbia em relação à imigrantes e pessoas que não compartilham da hegemonia branca e conservadora.

Por isso, foram capturadas fotografias de regiões com grande contraste socioeconômico: bairros como o Batel (o bairro de Curitiba com a maior renda

média por morador – R\$5120,00³¹) e Bairro Alto (com renda média de R\$1211,00), representando a parte abastada da cidade e a região pobre/periférica, respectivamente.

Nos trechos seguintes, serão analisadas e exploradas as fotografias capturadas para a composição dos cenários do jogo.

6.6.1 - Fotografias

Figura 47 - Fotografia de Estabelecimento no Bairro Batel



Elaboração da autora, 2025

A fotografia retrata um estabelecimento comercial localizado no bairro Batel, identificado por um letreiro contendo a inscrição “Cirurgia Plástica”, o que permite inferir a presença de uma clínica médica no local. A fachada do estabelecimento tem clara inspiração na arquitetura greco-romana, tentando evocar, provavelmente, ideias de perfeição e padrões estéticos-corporais associados

³¹ Disponível em <https://www.plural.jor.br/poder/a-visibilidade-dos-bairros-de-curitiba-para-a-prefeitura-quais-estao-em-destaque/>. Acesso em 03/05/2026.

com estas culturas no imaginário popular. A construção chama a atenção, já que difere da arquitetura dos prédios e comércios ao seu redor.

Figura 48 - Detalhe da Fotografia do Estabelecimento no Bairro Batel



Elaboração da autora, 2025.

Na imagem, observa-se o registro de um detalhe do estabelecimento fotografado. Em frente ao edifício, encontra-se uma estrutura que aparenta ser uma fonte desativada, em cuja superfície possui vegetação ornamental. Nesse elemento, assim como na fachada do estabelecimento, percebe-se novamente a influência da arquitetura e da estética greco-romanas.

A escultura posicionada na fonte apresenta clara inspiração na figura de Afrodite, deusa grega associada à beleza, ao remeter à representação clássica do nascimento de Vênus. Tal referência é evidenciada pela presença da concha e pela postura da figura, elementos que remetem à iconografia consagrada na pintura “O Nascimento de Vênus”, de Boticelli.

Figura 49 - Fotografia do Palacete do Batel



Fonte: Elaboração da autora, 2025.

A fotografia (Figura 49) mostra o edifício conhecido como Castelo ou Palacete do Batel, localizado em uma área nobre do Bairro, sendo atração turística tradicional da cidade de Curitiba durante as celebrações do Natal. O Palacete costuma chamar a atenção dos transeuntes do Bairro pela sua imponência, localização privilegiada (cercado de prédios e estabelecimentos construídos nos últimos 50 anos) e tamanho, já que ocupa uma área de 10.500 m²³². O prédio foi tombado pelo Governo do Estado do Paraná em 1975, e sua arquitetura é inspirada e replica a de Castelos franceses. A história de sua construção e de seus moradores é disponibilizada no site do Patrimônio Cultural do Paraná:

Entre os anos de 1912 e 1914 situa-se a data em que a construtora de Maurício Thá ergueu essa casa, para a moradia de Ildefonso Rocha e

³²Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelo_do_Batel/. Acesso em 03/05/2026.

sua família, segundo o projeto do arquiteto René Sandrensky. Transferida a propriedade, em 1922, para o banco Francês e Italiano, como pagamento de uma dívida, foi no mesmo ano vendida a Benedito Bandeira Ribas. Quatro anos mais tarde foi adquirida por Ildebrando de Araújo, comerciante, industrial e prestigioso chefe político do interior paranaense, passando após a sua morte a sua esposa, Leopoldina Conceição de Castro Araújo. (Paraná, s.d.)

Os jardins do Palacete chamam a atenção pela metragem quadrada (ocupando a área de 3000m²), protegidos por portões de ferro que separam o terreno da Avenida do Batel, a principal avenida do Bairro.

Os pontos de destaque do Castelo são vários, descritos aqui novamente pelo *site* do Patrimônio Cultural do Paraná:

[...]a torre romântica no ângulo esquerdo, o corpo avançado à maneira das Bow-window, o desenho art nouveau da porta de entrada principal, as marquises de vidro sobre modilhões metálicos e a cobertura, de forte inclinação, entelhada com placas de fibrocimento à semelhança de ardósia, interrompida por uma mansarda disposta no eixo da entrada principal. (Paraná, s.d.)

Desde 2003, o Castelo passou por uma revitalização para ser transformado em um centro de eventos voltados para atender a classe média alta. De acordo com o Portal de Eventos:

Após oito décadas de sua concepção, restaurado e ampliado pela família Lupion, o Castelo do Batel abriga agora um exuberante espaço para eventos. O projeto recuperou a edificação original e deu origem a um palácio de vidro e metal de 1.005 m². O minucioso restauro, aprovado pelo Patrimônio Histórico, reuniu o requinte da arquitetura e de importantes obras de arte, a um impecável projeto que conta com o que há de mais moderno em infraestrutura para eventos sociais e corporativos. Construído com a melhor tecnologia em isolamento termo-acústico, emprega em suas instalações avançados e eficientes equipamentos acústicos.³³

Apesar da revitalização e readequação do espaço, foram preservados os elementos de destaque do Palacete, tanto interna quanto externamente. Atualmente, o Castelo abriga o Restaurante “Las Lomas Gastronomía”, destino gastronômico de celebridades e poderosos³⁴. Sua arquitetura emblemática, história e localização motivaram sua implementação como cenário no jogo.

³³ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelo_do_Batel/. Acesso em 03/05/2026.

³⁴ Disponível em: https://www.instagram.com/p/DRuo_OJgAMb/. Acesso em 03/05/2026.

Figura 50 – Fotografia de entrada de um condomínio no Bairro Batel



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A foto (Figura 50) mostra a frente de um prédio comercial de alto padrão e de arquitetura moderna no Bairro do Batel. Logo na entrada, duas árvores ornamentais se posicionam lado a lado, indicando o início de um corredor e a porta de entrada para um prédio envidraçado. Na foto é possível notar a cobertura, também envidraçada, e um pequeno guarda-sol para abrigar um dos seguranças do prédio. Esse espaço foi selecionado como referência para a composição do cenário do jogo em razão da predominância de elementos arquitetônicos em vidro, característica frequentemente associada a empreendimentos comerciais e corporativos de alto padrão nas últimas duas décadas.

Figura 51 – Fotografia de Templo Evangélico no Bairro Rebouças



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A fotografia mostra um Templo Evangélico localizado no Bairro Rebouças. Conhecido pela sua arquitetura grandiosa, a construção possui elementos neo-clássicos, como colunas, abóbodas e frontões. A edificação, construída em 2017, tem mais de 41 mil metros quadrados de construção, com um custo total de 470 milhões de reais e capacidade para receber 5,2 mil pessoas³⁵ (Gazeta do Povo, 2017).

³⁵ Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/curitiba/inauguracao-de-templo-da-igreja-universal-atrai-multidao-e-lota-ruas-no-reboucas-er18iz6pbnoutio5jdttsadv/>. Acesso em 03/05/2026.

Figura 52 – Vista aérea do Templo Evangélico no Bairro Rebouças



Fonte: Teixeira Duarte Construções³⁶.

O terreno, ocupado anteriormente pela fábrica da empresa Leão Júnior, fundadora da Matte Leão, foi negociado em 2010, apesar de apelos de defensores da memória fabril³⁷ – movimento que defende a preservação de antigas fábricas para ressignificar seus espaços e atender a comunidade da região. A antiga fábrica da Matte Leão já foi considerada um ponto histórico por diversos curitibanos, símbolo de tempos mais prósperos, conforme conta o Jornal Gazeta do Povo: “Foi graças ao ciclo da erva-mate que o estado conheceu a pujança econômica e cultural no século 20, do qual os Leão eram símbolos incontestes” (Gazeta do Povo, 2011).

A localização foi escolhida, portanto, devido à ressignificação do espaço fabril em templo de adoração, adicionalmente às curiosas escolhas arquitetônicas clássicas do templo.

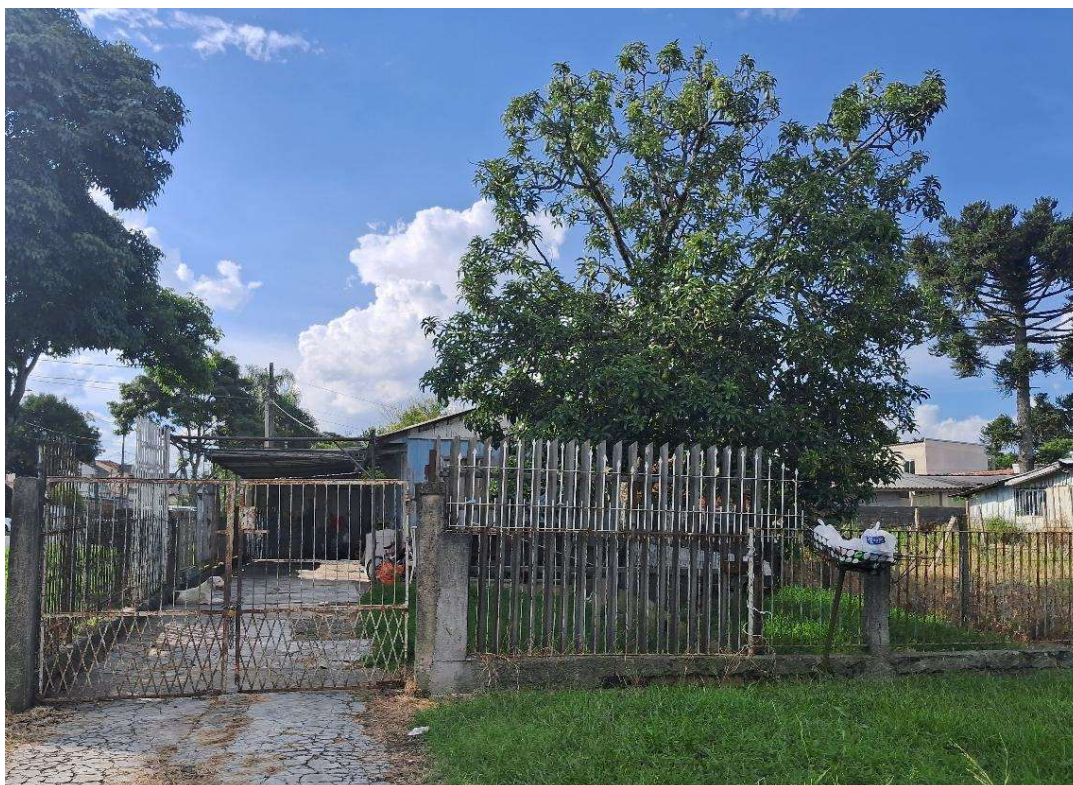
³⁶ Disponível em: <https://teixeiraduarteconstrucao.com/projetos/iurd-templo-maior-de-curitiba/>. Acesso em 03/05/2026.

³⁷ Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/sem-defesa-fabrica-da-matte-leao-comeca-a-ser-demolida-4bgldsza3ohv4cvcgx2vvms7i/>. Acesso em 03/05/2026.

Área Periférica

Para a composição dos cenários da área periférica do objeto de gamearte, foram selecionadas referências de residências caracterizadas por elementos frequentemente associados à arquitetura residencial brasileira de classe média e classe média baixa, quase sempre marcadas por casas em detrimento de prédios. Entre esses elementos destacam-se a presença de grades, muros de baixa altura, quintais e, em alguns casos, estruturas construídas em madeira. Por questões afetivas, o bairro escolhido é o mesmo no qual nasci e me criei: o Bairro Alto, na zona Norte da cidade de Curitiba. Por ter vivido por quase toda a minha vida na região, as ruas eram familiares, os locais confortáveis e amistosos. Essas sensações, tão queridas a mim ao transitar pelo meu bairro natal, foram os sentimentos que tentei evocar com as casas e construções capturadas para o jogo eletrônico.

Figura 53 – Fotografia de casa no Bairro Alto (1)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A casa capturada na (Figura 53) mostra uma construção simples, contando com uma casa azulada de madeira, piso de azulejos quebrados, muro e

grades de cimento baixos, e um quintal com uma grande árvore. O terreno se estende por vários metros, e é possível observar uma garagem e um pequeno portão de entrada ao final da construção. Apesar de simples, a casa é familiar no cenário periférico, e a mistura de grades de cimento e ferro para melhor proteção do imóvel é engenhosa e curiosa.

Figura 54 – Fotografia de estabelecimento comercial demolido no Bairro Alto



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

As opções de lazer na periferia são, muitas vezes, limitadas. Espaços como cinemas, teatros, museus, parques e praças limitam-se aos bairros centrais e privilegiados, dificultando o acesso de moradores de bairros distantes a qualquer tipo de entretenimento. Além disso, espaços para socialização costumam ser reduzidos a pequenos bares ou lanchonetes, espaços nos quais a permanência nem sempre é longa ou até mesmo incentivada. Notei que, ao longo de minha vivência, a socialização na periferia é realizada, muitas vezes, em

frente ao portão – vizinhos sentados em suas cadeiras conversando, amigas que param para contar histórias na calçada, crianças jogando bola na rua de suas residências.

Ao transitar em frente ao muro fotografado na (Figura 54), notei dois colegas conversando relaxadamente em frente ao muro, observando a paisagem e escondendo-se do sol. O muro que provavelmente pertencia a algum estabelecimento comercial (demolido há algum tempo), foi ressignificado como espaço neutro e de socialização.

Figura 55 – Fotografia de casa no Bairro Alto (2)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A (Figura 55) mostra mais uma casa de arquitetura simples, com construção em madeira, garagem/quintal em concreto, grades de metal e muros baixos de concreto. Assim como nas imagens anteriores, o objetivo do registro foi documentar exemplares de habitações tradicionais e representativas da arquitetura residencial comum em diferentes áreas do bairro. Um elemento que se destacou na composição da imagem foi a presença de uma garrafa de cerveja posicionada sobre um balde de plástico no quintal da residência. Embora não seja possível determinar o contexto exato de sua utilização, o detalhe sugere a apropriação desse espaço para atividades convivência, lazer ou descanso.

Figura 56 - Fotografia de casa no Bairro Alto (3)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A residência retratada na (Figura 56) apresenta duas edificações compartilhando o mesmo lote. A construção situada à esquerda possui menores dimensões e é predominantemente composta por elementos de madeira, enquanto a edificação localizada à direita é construída em alvenaria. Também é possível observar um veículo estacionado ao fundo do terreno, bem como uma área externa ampla, caracterizada pela presença de árvores e arbustos. A configuração de duas ou mais casas destinadas à moradia em um mesmo lote constitui uma característica frequentemente observada em áreas residenciais periféricas, na qual a condição socioeconômica e custo de aluguel é imperativo para decidir sua residência.

Figura 57 – Fotografia de lava carros no Bairro Alto



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A fotografia (Figura 57) retrata um terreno amplo, no qual se observa uma pequena casa localizada ao fundo. O imóvel é delimitado por grades de baixa altura que apresentam sinais visíveis de desgaste decorrentes do tempo. Um letreiro indica a localização de um serviço de lava-carros no lote, e uma placa indicando valores de lavagem mostra que aquele é um estabelecimento atualizado e funcional. Estabelecimentos simples como o da imagem são comuns no Bairro Alto, e diversos possuem letreiros pintados à mão e edificações nas quais moram, muitas vezes, os próprios donos do empreendimento.

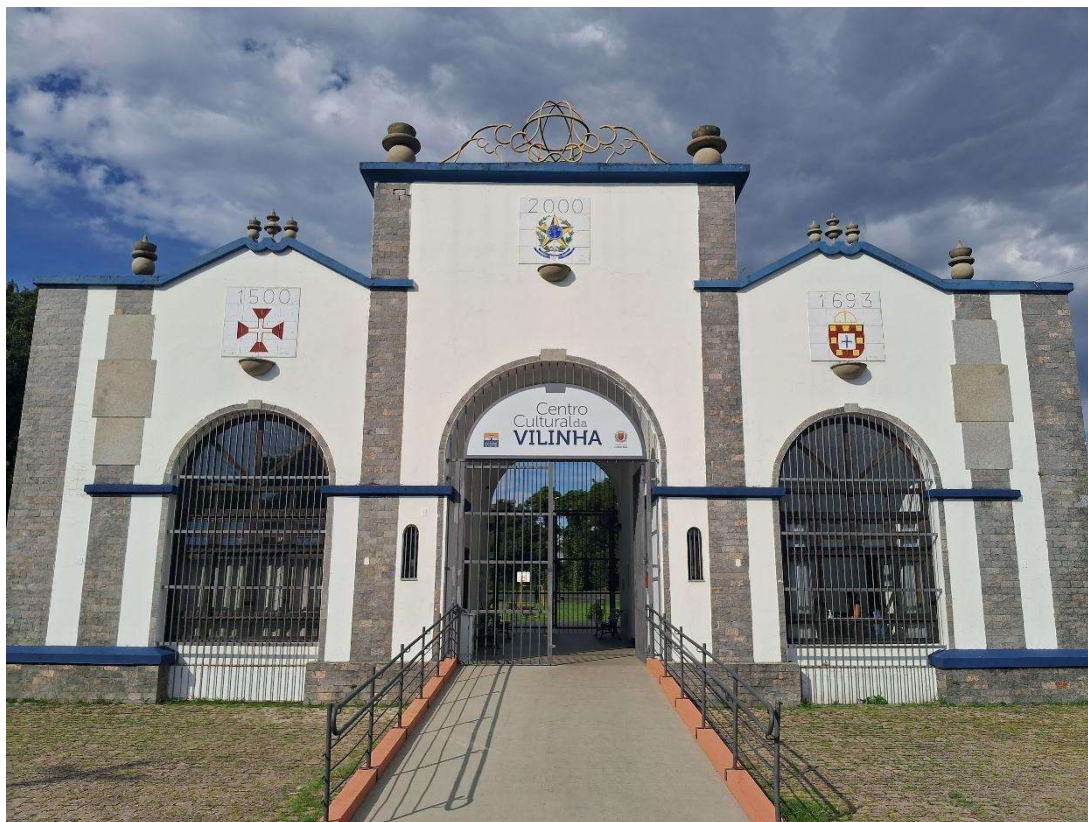
Figura 58 – Fotografia de casa no Bairro Alto (4)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A casa retratada na imagem se assemelha a outras casas fotografadas da região, ainda mantendo a arquitetura simples e funcional. O terreno possui diversas árvores e plantas, com o detalhe de uma melancieira ao lado do muro direito, próximo à garagem. Nota-se também três pinturas na fachada da casa, aparentemente realizadas utilizando stencil: duas flores de lótus e um leão adornado por flores. A janela da casa, visível aos transeuntes da rua, é decorada por ilustrações de plantas realizadas à mão.

Figura 59 – Fotografia do Centro Cultural “Vilinha”



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Para o cenário do “Portal”, transição entre a parte abastada da cidade e a periferia no jogo desenvolvido, foi utilizada como referência a fotografia da edificação do Centro Cultural “Vilinha”, localizado no Bairro Alto.

A fachada está localizada no Parque Histórico de Curitiba, também conhecido como Parque Histórico da Vilinha. A fachada, construída em 2007 e revitalizada em 2011, tem como inspiração a arquitetura portuguesa do século XVII, reiterando o fato do local ter abrigado os primeiros colonizadores portugueses que chegaram em Curitiba (Takeuchi, 2018). O nome “vilinha” provém do nome dado às moradias de garimpeiros portugueses na área do Parque, que, após o fim do ouro na região, desapareceram. A vilinha serve como marco histórico do início da colonização em Curitiba. De acordo com o site da Prefeitura de Curitiba, a história da Vilinha é fundamental para compreender Curitiba, pois o local é

considerado o embrião da cidade, onde a ocupação ocorreu cerca de 40 anos antes da fundação oficial no atual Centro (Prefeitura de Curitiba, 2026)³⁸.

Atualmente, a Vilinha transformou-se em um espaço cultural e esportivo, contando com quadras, cursos e exposições, oferecendo opções de entretenimento e espaços comunitários no Bairro.

Figura 60 - Fotografia de Kitnet moderna



Fonte: Max Vakhtbovych, 2019³⁹.

Para a composição do cenário correspondente ao apartamento do personagem principal, optou-se pela utilização de uma fotografia de livre acesso obtida em um banco de imagens, distinguindo-se, assim, das demais referências fotográficas empregadas na construção dos outros cenários do jogo. Foram analisadas diversas imagens de studios e kitnets disponíveis em diferentes plataformas, porém a fotografia de Vakhtbovych (Figura 60) foi a que mais se aproximou das características concebidas para a habitação destinada aos “forasteiros” em Shape Town.

³⁸ Disponível em: <https://www.curitiba.pr.gov.br/noticias/vilinha-do-bairro-alto-recebeu-os-pri-meiros-colonizadores-de-curitiba/82390>. Acesso em 03/05/2026.

³⁹ Disponível em: <https://www.pexels.com/photo/modern-flat-with-cozy-bed-and-loft-style-lamp-6782426/>. Acesso em 03/05/2026.

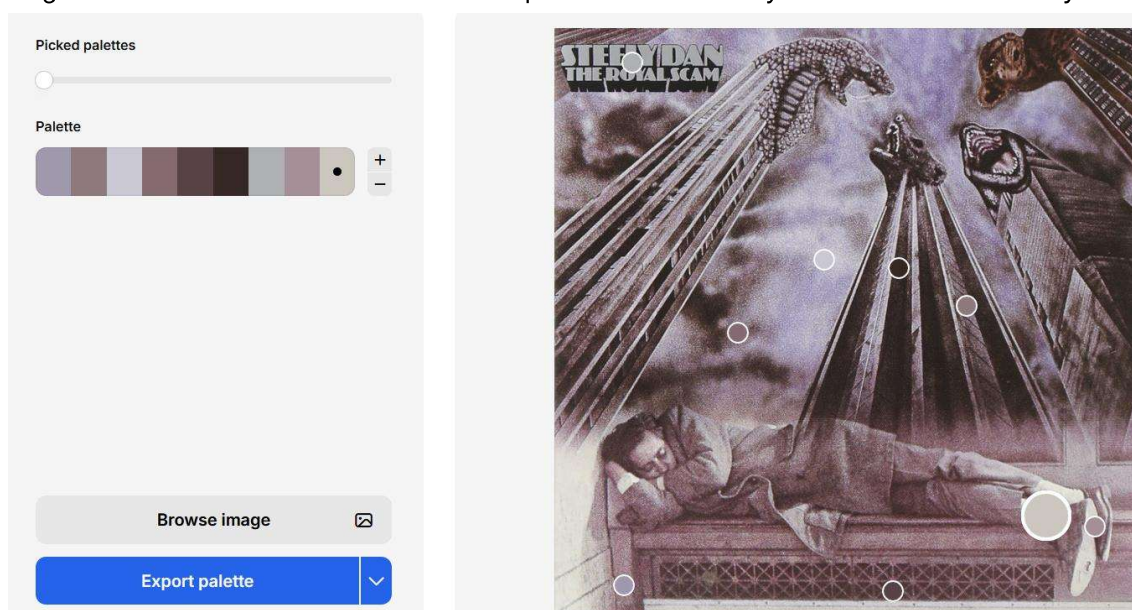
A imagem selecionada retrata um ambiente compacto e contemporâneo, marcado por uma decoração minimalista, linhas simples e reduzida quantidade de elementos ornamentais. Além disso, predominam tonalidades neutras e acinzentadas, contribuindo para a construção de uma atmosfera visualmente fria e impessoal, condizente com a proposta estética e narrativa do cenário.

Após a seleção das fotos que seriam utilizadas no cenário, foi necessário determinar a paleta de cores para o processamento e consequente aplicação das imagens no jogo.

6.6.2 - Paleta de Cores

Para a seleção da paleta de cores do jogo foi utilizado como referência visual a capa do álbum *The Royal Scam*, mencionado anteriormente neste trabalho como uma das inspirações temáticas para o objeto de gamearte proposto. Como já mencionado em capítulos anteriores, o conceito do álbum e de sua música homônima é a de abordar questões discriminatórias e excludentes em relação a imigrantes e pessoas em situação de vulnerabilidade, foco da imagem que ilustra o álbum.

Figura 61 – Paleta de cores extraída da capa do álbum *The Royal Scam* da banda *Steely Dan*



Fonte: Elaboração da autora, 2026

Para a extração da paleta de cores foi utilizado o *software online Colors*⁴⁰, que separa automaticamente os códigos RGB das cores ao selecioná-las na imagem, conforme observado na (Figura 61). Os códigos RGB das cores auxiliam na aplicação de paletas cromáticas em diferentes softwares, provendo sempre as cores exatas para qualquer projeto digital.

Dithering

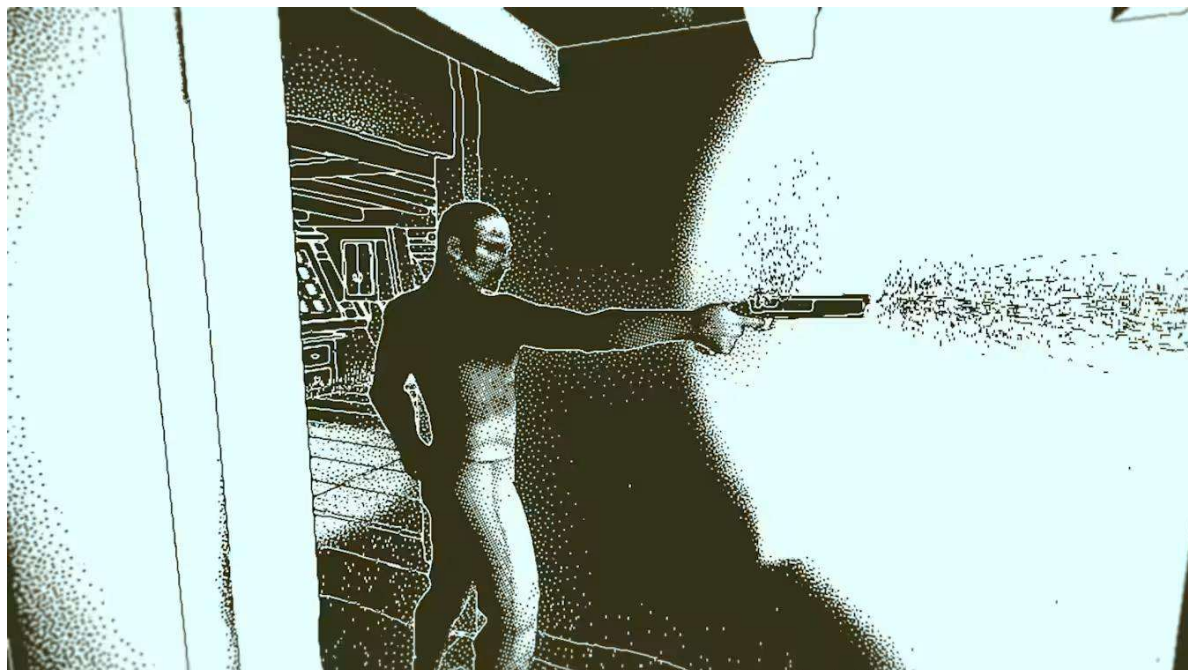
Embora as imagens selecionadas para a composição dos cenários fossem adequadas à temática proposta pelo jogo, elas não correspondiam integralmente à estética pretendida para o objeto de gamearte. Após diversas experimentações com técnicas de *pixel art*, adição de ruído, vetorização e aplicação de filtros, tomei conhecimento de uma técnica de processamento amplamente utilizada no desenvolvimento de jogos eletrônicos: o *dithering*.

O *dithering* é um processo de processamento digital de imagens que adiciona ruídos e granulados intensos, também conhecido como matização, utilizado em jogos eletrônicos tanto por limitações técnicas quanto por escolhas estéticas. O *dithering* surge, essencialmente, como um método para simular maior fidelidade cromática com uma paleta de cores menor, anteriormente pautada por limitações na reprodução fiel de cores. A técnica é inspirada pelo conhecido método *halftone* (meio-tom), muito utilizada em impressões de jornal e revistas, que utiliza pequenos pontos de cor para simular impressões fiéis e suaves de cores e imagens. Nos primórdios do avanço tecnológico, o “*dithering* foi essencial para simular uma maior fidelidade de cores, sacrificando um pouco da resolução espacial.” (Gamelogic, 2026, **tradução nossa**).

Atualmente, diversos jogos eletrônicos, particularmente os jogos *indie*, utilizam o *dithering* para processar imagens por escolha estética, inspirando-se em visualidades retrô ou para obnubilar detalhes e sombras em figuras. Um dos mais notáveis exemplos de utilização de *dithering* em jogos eletrônicos é observado no jogo *Return of The Obra Dinn* (2018), desenvolvido por Lucas Pope.

⁴⁰Disponível em: <https://colors.co/image-picker>. Acesso em 03/05/2026.

Figura 62 – Captura de tela do jogo *Return of the Obra Dinn* (2018)



Fonte: Nintendo, 2026⁴¹.

Pope deliberadamente optou pelo *dithering* por escolha estética e nostálgica, inspirado pelos jogos de 1-bit para *Macintosh Plus* que jogava em sua infância (Wright, 2019). Pope também defendeu a preferência pelo visual do *dithering* em detrimento de gráficos mais realistas, especialmente em jogos de mistério ou horror, que tentam infligir tensão e medo no jogador:

Escolhi essa estética porque ela se destacava, mas também porque é um bom estilo para quem quer obscurecer coisas, para quem quer omitir elementos [...] A iluminação é muito nítida e deixa muitos detalhes de fora. Para mim, como desenvolvedor, isso é uma vantagem, porque não tenho recursos para incluir todos esses detalhes, mas também é uma vantagem para o jogador, porque há mais espaço em branco para preencher as lacunas e imaginar esses detalhes. Para mim, é muito mais assustador ver a silhueta da criatura do que todos os detalhes de uma vez. (Pope *apud* Wright, 2019, **tradução nossa**)

O *dithering* tem diversos métodos para pontilhamento e processamento de imagem, determinados por uma grande variedade de algoritmos. Alguns dos principais métodos de *dithering* incluem o *dithering* ordenado (*ordered dithering*), difusão de erro (*error diffusion*), *dithering* baseado em ruído (*white vs. blue noise*) e *Riemersma dithering*. O mais popular método de *dithering* é o de difusão de

⁴¹Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/return-of-the-obra-dinn-switch/>. Acesso em 03/05/2026.

erro, e o algoritmo Floyd Steinberg um dos exemplos mais antigos e populares. O método de difusão de erro é também o que mais se aproxima da imagem original, já que preserva a luminosidade média de uma área ao "espalhar" possíveis erros de arredondamento de um pixel para os pixels vizinhos (Gamelogic, 2026), suavizando, assim, falhas na imagem. O método do *dithering* ordenado funciona com um padrão fixo (de ruído, matiz ou padrões customizados), sendo um processamento mais ágil e simples para imagens.

Figura 63 – Diferentes algoritmos de *dithering* monocromáticos: Floyd Steinberg, Atkinson, Allebach e Stevenson-Arce



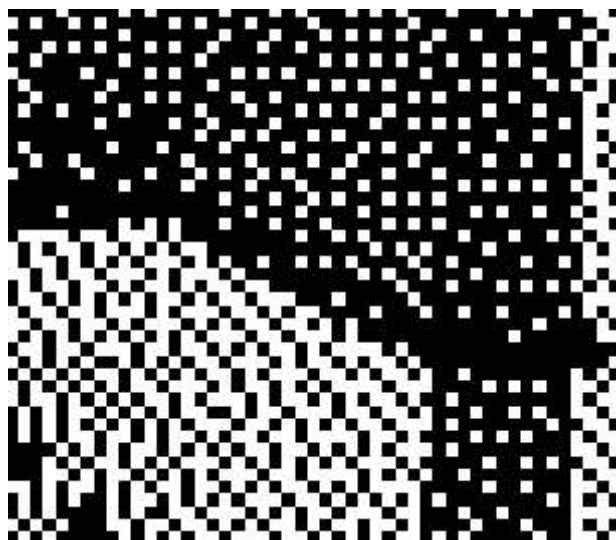
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Na (Figura 63) observa-se alguns métodos de *dithering* disponíveis utilizando o *software* Ditherista. A primeira figura mostra o algoritmo de difusão de erro mais popular, Floyd Steinberg, conhecido por oferecer *dithering* preciso e com menor granulação; a segunda imagem, o algoritmo Atinkson, que preserva detalhes, mas não conserva relações de luz e sombra com tanto refinamento; a terceira, o algoritmo Allebach, que utiliza um modelo matemático aproximado a nossa percepção visual de foco e luz, diminuindo contrastes de sombreamento;

por fim, a última figura demonstra o algoritmo Stevenson-Arce, que possui padrão colmeia para o processamento de imagens e prioriza a alta qualidade de imagens, geralmente utilizado para desenhos em laser.

Cada algoritmo possui efeitos de processamento de imagem diferentes, conforme observado na (Figura 64).

Figura 64 – Detalhe de imagem com *dithering* utilizando o algoritmo Floyd Steinberg



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Estes efeitos são suavizados quando adicionados a uma paleta de múltiplas cores e vistos à distância, como na (Figura 65):

Figura 65 - Diferentes algoritmos de *dithering* coloridos: Floyd Steiberg, Atkinson, Jarvis-Judice-Ninke e Stevenson-Arce em RGB 6 bits (64 cores)





Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Quando ampliada ou aproximada, a imagem com *dithering* torna o processamento mais evidente, mesmo quando colorida, como visto na (Figura 66):

Figura 66 – Detalhe do algoritmo de *dithering* Stevenson-Arce em RGB 6 bits (64 cores)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Para as imagens do jogo, optou-se pelo método do *dithering* ordenado, especificamente o algoritmo *void dispersed dots*, que utiliza a técnica *blue noise* para reduzir a granulação e distorção da imagem (Figura 67). No *dithering void*, apenas pixels individuais são afetados pelo processamento, tornando seu uso mais corriqueiro em animações.

Figura 67 – Detalhe do algoritmo *Void Dispersed Dots* em RGB 6 bits (64 cores)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A escolha desse método fundamentou-se em sua capacidade de processar imagens por meio de uma paleta cromática limitada. Ao empregar o algoritmo *Void-and-Cluster (Void Dispersed Dots)* sob essa restrição de cores, obtiveram-se imagens com menor nível de detalhamento, redução das gradações de sombra e simplificação de imperfeições visuais. Como resultado, produziu-se uma aparência difusa e menos definida, semelhante a uma visão obscurecida ou nebulosa, com cores mais vivas e espalhadas. O efeito contribuiu para reforçar a atmosfera de estranhamento e desconexão que caracteriza a relação do jogador com a cidade representada no jogo.

Após a extração de cores da paleta presente no álbum *The Royal Scam*, as cores foram transpostas para a paleta de processamento no *software* de *dithering* utilizado neste trabalho, o Ditherista⁴².

Por questões estéticas mencionadas anteriormente, selecionei uma paleta de cores limitada, com apenas 8 cores. A paleta de cores extraída pelo *web-*

⁴² Disponível em: <https://kwramm.itch.io/ditherista>. Acesso em 03/05/2026

site Colors (como visto anteriormente na Figura 61), foi, então, aplicada às imagens. Seu esquema de cores, porém, necessitou de ajustes pela relação de contraste necessária para tornar as edificações retratadas nas fotografias visíveis. Para isso, alguns tons foram alterados, escurecidos ou tiveram sua saturação aumentada.

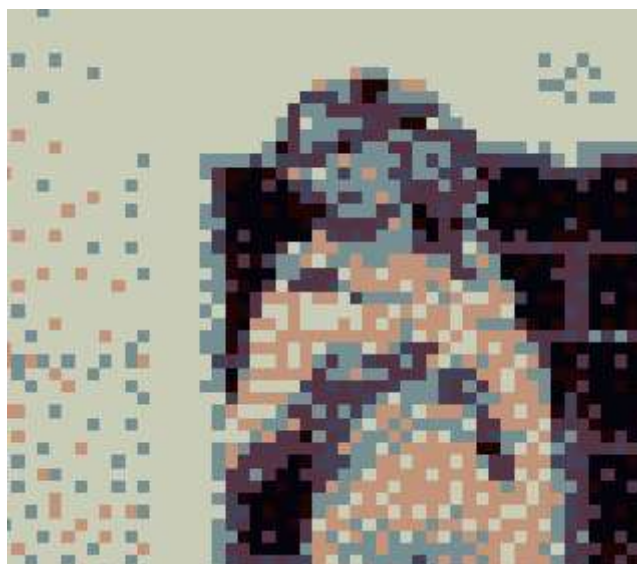
Figura 68 - Paletas de cores utilizadas durante processo de *Dithering* nos cenários de Solivagus (Bairro de classe média alta)

1	#FF05040C	1	#FF120B22
2	#FF1D0506	2	#FF21040C
3	#FF533444	3	#FF421A2C
4	#FF444156	4	#FF3D5794
5	#FF4691F3	5	#FF497AFF
6	#FF778F93	6	#FF73A3A7
7	#FFC2947A	7	#FFB16744
8	#FFC9CCB6	8	#FFD6DAC1

Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Para os cenários fotografados nos bairros de classe média alta em Curitiba, foram selecionadas duas paletas (Figura 68): uma com tons mais neutros e acinzentados, pretendendo sinalizar a esterilidade daquela parte da cidade, e outra com os mesmos tons um pouco mais saturados, para fotografias que exigiam mais contraste entre luz e sombra. O resultado foram imagens mais opacas e em tons mais roxos. Um detalhe da aplicação de *dithering* em uma das imagens pode ser observado na (Figura 69):

Figura 69 – Detalhe de imagem com *dithering* aplicada no cenário com a paleta de cores do jogo



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Para a zona periférica da cidade, foram selecionadas cores mais claras, azuladas e com menos tons amarelados e arroxeados (Figura 70). O alaranjado e azul tornaram-se destaque nas imagens, apresentando cenários com cores mais vivas e calorosas.

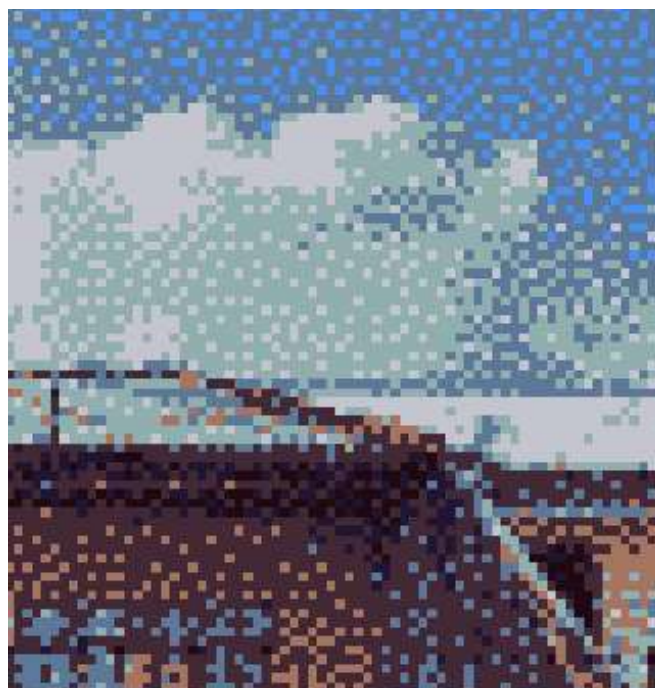
Figura 70 - Paleta de cores utilizada durante processo de *Dithering* nos cenários de Solivagus (Bairro periférico)

1	#FF201533	1	#FF201533
2	#FF210B0B	2	#FF210911
3	#FF422C2B	3	#FF422935
4	#FF3C6B85	4	#FF5E789A
5	#FF44A5E6	5	#FF4691F3
6	#FF8DA099	6	#FF91AFAF
7	#FFA57663	7	#FFA57562
8	#FFC5C5D0	8	#FFC5C5D0

Fonte: Elaboração da Autora, 2026.

A presença do vermelho sépia nas sombras e das cores branca e azul para as luzes auxiliou na formação de contrastes fortes e bem delimitados. O detalhe na (Figura 71) mostra parte deste resultado:

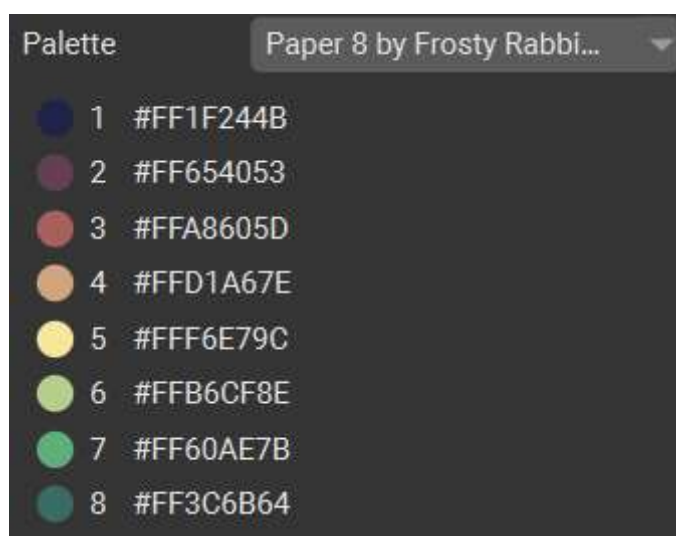
Figura 71 – Detalhe da imagem com *dithering* aplicada no cenário com a paleta de cores do jogo (parte periférica)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Para o *dithering* do apartamento do personagem principal, foi selecionada uma paleta de cores distinta dos outros cenários do jogo, firmando o espaço “privado” do jogador como separado das outras realidades do jogo, salientando seu não-pertencimento àquele espaço.

Figura 72 – Paleta de cores para dithering do apartamento do jogador em Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A paleta Paper 8, desenvolvida pelo artista Frosty Rabbid em colaboração com o criador do software Ditherista, caracteriza-se pela utilização de tonalidades esverdeadas e avermelhadas nas áreas de sombra, em contraste com tons amarelados empregados nas regiões de maior luminosidade. Essa combinação cromática produz uma atmosfera visual simultaneamente acolhedora e incozum, evocando a sensação de um ambiente ensolarado, porém marcado por certo grau de estranhamento, como se observa na (Figura 73):

Figura 73 - Imagem do Apartamento no Jogo Solivagus (pós Dithering)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A utilização de fotografias processadas por meio da técnica de *dithering* mostrou-se particularmente adequada à proposta estética do jogo. Embora os cenários sejam baseados em registros fotográficos de caráter realista em oposição aos designs em *pixel art* da interface e personagens, o elevado grau de processamento visual reduz seu detalhamento e aproxima sua aparência da estética pixelizada adotada para o resto do jogo, promovendo maior coesão visual entre os diferentes elementos gráficos da obra.

Além disso, o *dithering* evoca uma estética frequentemente associada aos jogos eletrônicos de décadas anteriores, remetendo a uma visualidade mais simples e nostálgica. Essa característica revelou-se especialmente compatível com o gênero *point-and-click adventure*, gênero que atingiu sua popularidade há décadas, quando gráficos computadorizados não possuíam o mesmo grau de refinamento e processamento.

Figura 74 – Cenários com *dithering* do jogo Solivagus (Shape Town)

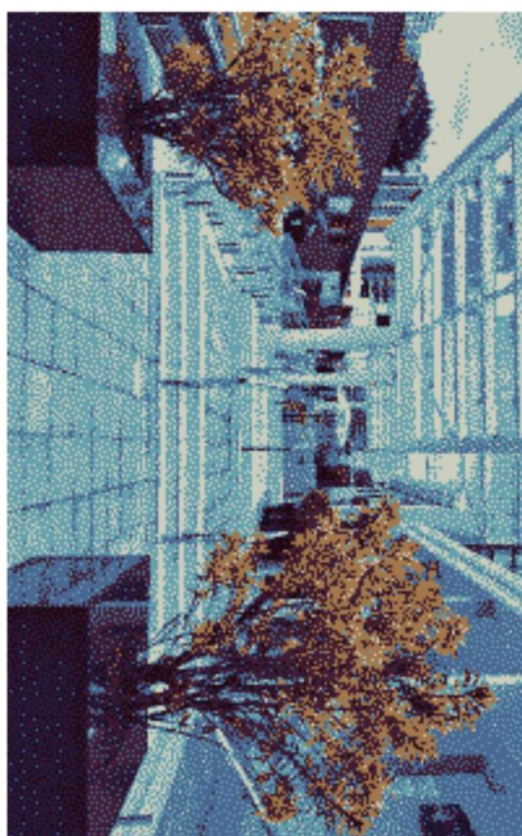
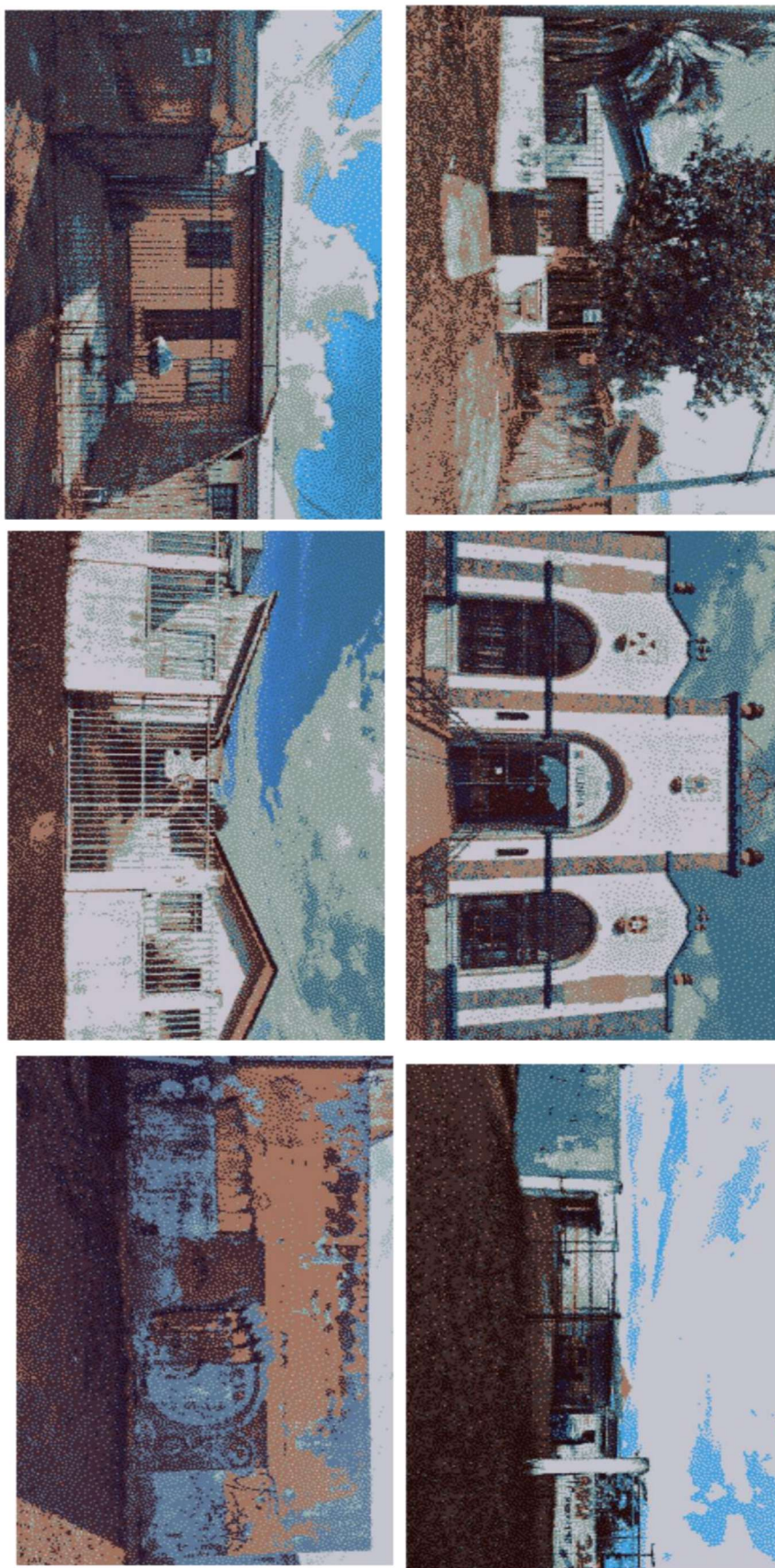


Figura 75 – Cenários com *dithering* do jogo Solivagus (*Curve Neighborhood*)



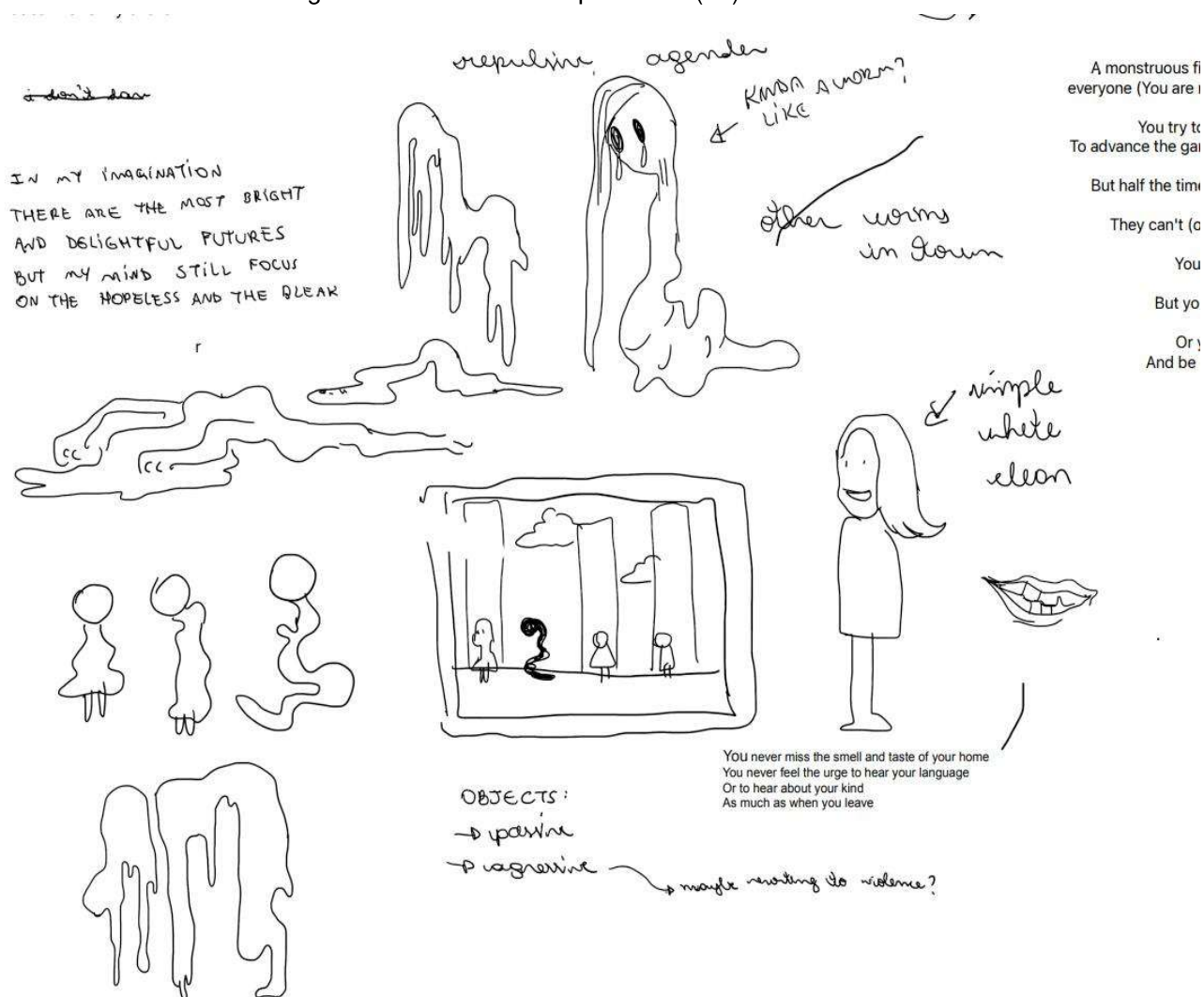
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Após a concepção e o tratamento visual dos cenários, teve início o processo de desenvolvimento dos personagens do jogo, abrangendo tanto sua elaboração conceitual quanto sua produção gráfica.

6.7 - Personagens

Durante a elaboração do mapa mental mencionado anteriormente, foram desenvolvidos rascunhos preliminares dos personagens a serem apresentados no jogo, conforme mostra a (Figura 76):

Figura 76 - Detalhe do mapa mental (02)



Fonte: Elaboração da autora, 2024

Inicialmente, concebeu-se que os monstros (imigrantes e pessoas em situação de vulnerabilidade) seriam criaturas rastejantes, contrastando diretamente com a aparência dos residentes da cidade, cuja estética remetia à de bonecos. Em sua concepção inicial, os monstros apresentariam a forma de vermes ou minhocas, (*“other worms in town”*) com corpos completamente deformados e de aspecto pegajoso, enfatizando sua natureza grotesca e distinta da população local. Essa escolha visual visava reforçar a dicotomia entre os dois grupos e intensificar a sensação de estranhamento e desconforto no jogador. Estes conceitos mantiveram-se nos desenhos posteriores, mas o *design* dos personagens foi posteriormente aprimorado.

Logo depois, ainda na fase de planejamento inicial do jogo, foi necessário desenvolver de forma mais detalhada o design dos moradores da idílica cidade (Figura 77) onde se ambienta o objeto de gamearte. A concepção visual dos personagens foi elaborada com base no estereótipo da tradicional família americana, representando indivíduos sorridentes e trajados de maneira conservadora, realizando a escolha estética de evitar peças de roupa consideradas modernas, curtas ou estilos de cabelo considerados ousados ou atuais. Essa abordagem visava, a época, reforçar a idealização de um ambiente familiar padronizado, em contraste com as tensões narrativas presentes no jogo.

Figura 77 - Esboço da aparência dos personagens residentes da cidade

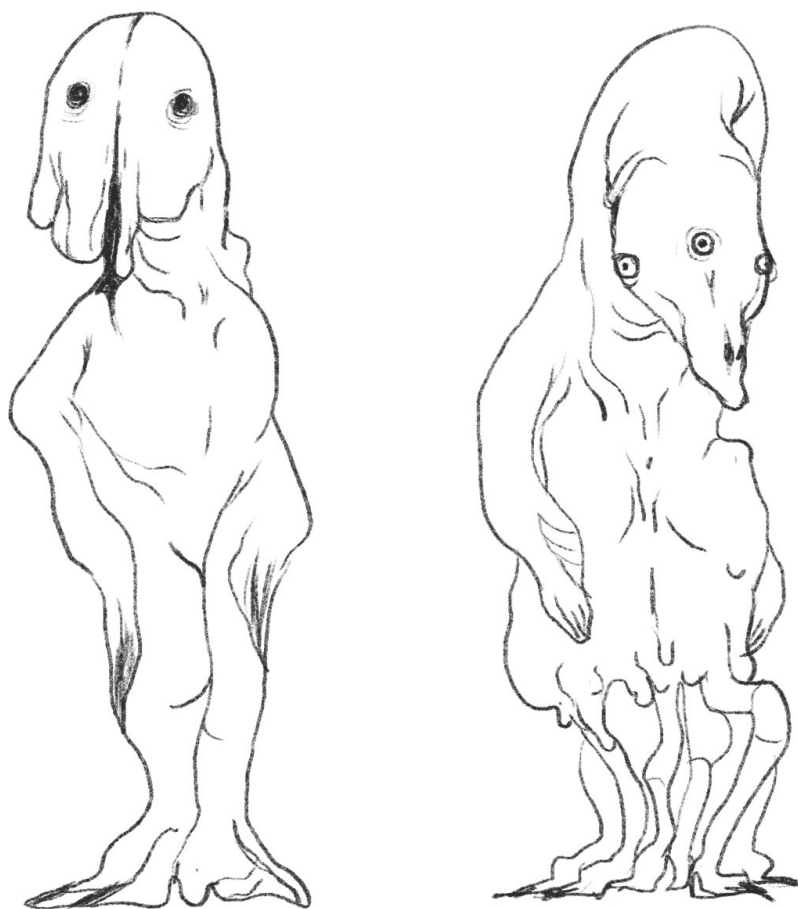


Fonte: Elaboração da autora, 2025

Além disso, optou-se por representar os personagens com um sorriso permanente, acompanhado, no entanto, de características sutilmente perturbadoras ou desconcertantes. Para alcançar esse efeito, buscou-se retratá-los com expressões artificiais e forçadas, de modo a emular as sensações associadas ao fenômeno do *Uncanny Valley* (vale da estranheza). Esta escolha teria como objetivo provocar um sentimento de inquietação e possível ansiedade no jogador, contribuindo para a atmosfera de horror e tensão no jogo, com uma sensação incerta de que algo está errado com a cidade.

O *design* dos monstros presentes ao longo do jogo precisava, em contrapartida, contrastar com o desenho dos felizes e esteticamente idealizados moradores da cidade, tanto em forma quanto em detalhes, conforme observado nos rascunhos da (Figura 78):

Figura 78 - Esboço da aparência dos monstros



Fonte: Elaboração da autora, 2025

O design das criaturas monstruosas foi concebido com o propósito de serem disformes e perturbadoras, apresentando aparências repulsivas ou explicitamente não humanas. Em contraste com a estética simplificada dos habitantes da cidade, os monstros seriam desenhados com um maior nível de detalhamento, com o objetivo de intensificar a sensação de desconforto e estranhamento experimentada pelo jogador ao contrastar com a cidade estéril e idealizada.

Além disso, as criaturas não possuiriam características visuais que indiquem diferenciação de gênero ou vestimentas, reforçando sua natureza alienígena e desvinculada da humanidade. Além disso, se locomoveriam de forma particular, uma vez que não possuiriam pernas; em vez disso, seus membros assemelham-se a apêndices de animais e insetos, resultando em movimentos incomuns e imprevisíveis que acentuam a atmosfera de tensão e horror do jogo.

Após a reformulação da narrativa e das conseqüentes alterações na concepção visual dos personagens, foram realizadas novas experimentações relacionadas às suas formas, motivações e demais aspectos visuais vinculados à história do jogo.

Conforme descrito no subcapítulo dedicado à narrativa do objeto de gamearte, a concepção visual dos personagens sofreu mudanças significativas após a incorporação do dilema do jogador enquanto forasteiro. Essa reformulação buscou estabelecer um paralelo entre a experiência do jogador no mundo sintético do jogo e a condição vivenciada por imigrantes e outros sujeitos percebidos como outsiders em determinados contextos sociais.

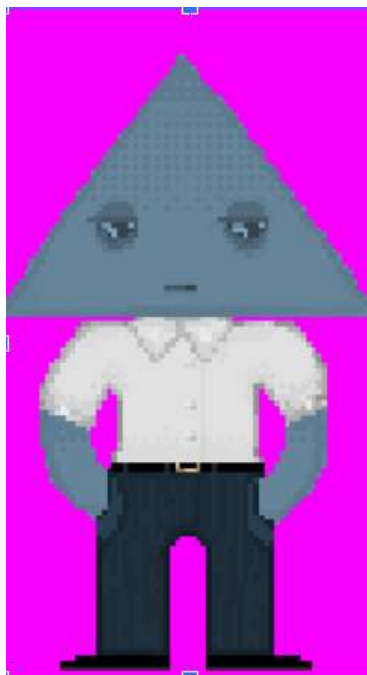
Nesse sentido, as visualidades geométricas foram atribuídas aos residentes da cidade, especialmente àqueles pertencentes à região mais abastada, como forma de representar suas visões de mundo marcadas pela rigidez, pela homogeneidade e pela valorização de normas sociais conservadoras. Em contraste, os habitantes da periferia que não se conformam aos valores predominantes dos grupos privilegiados passaram a ser representados por formas curvilíneas e mais abstratas. Essa escolha estética buscou evidenciar a diversidade de experiências, identidades e perspectivas presentes nos espaços periféricos, bem como valorizar as formas alternativas de pensamento que surgem de trocas entre populações e grupos diversos. Os personagens de ambos os grupos não possuem nomes próprios, sendo referidos pelos nomes de suas formas geométricas ou curvas.

Considerando que o objeto de gamearte se insere no gênero *point-and-click adventure*, optou-se pela representação dos personagens em estilo pixel art. Essa escolha foi motivada pela resolução adotada pelo jogo, pela necessidade de manter coerência visual com os cenários e pelo interesse em uma estética pixelizada amplamente associada à história do gênero. Tal linguagem visual esteve presente em diversos jogos *point-and-click* produzidos ao longo de diferentes períodos, incluindo títulos desenvolvidos pela Sierra On-Line, empresa que exerceu papel fundamental na consolidação e popularização desse gênero de jogo eletrônico.

Os designs dos personagens no jogo possuem duas ilustrações principais: sua miniatura, primariamente visualizada pelo jogador posicionada no cenário e disponível para diversas interações, e o *speech view* (visão de fala), visível apenas durante diálogos. A mecânica do *speech view* é comum a jogos do gênero *point-and-click*, já que oferece uma visão mais detalhada do personagem que aparece no jogo muitas vezes em tamanho diminuto ou baixa resolução. Todos os *designs* foram elaborados utilizando o software *ProCreate*.

O primeiro personagem a ser idealizado para a narrativa atualizada foi o personagem “Triângulo”, o primeiro NPC (*Non Playable Character* ou Personagem Não Jogável) a ser encontrado pelo jogador durante o *gameplay*.

Figura 79 - Desenho Inicial do Personagem “Triângulo”

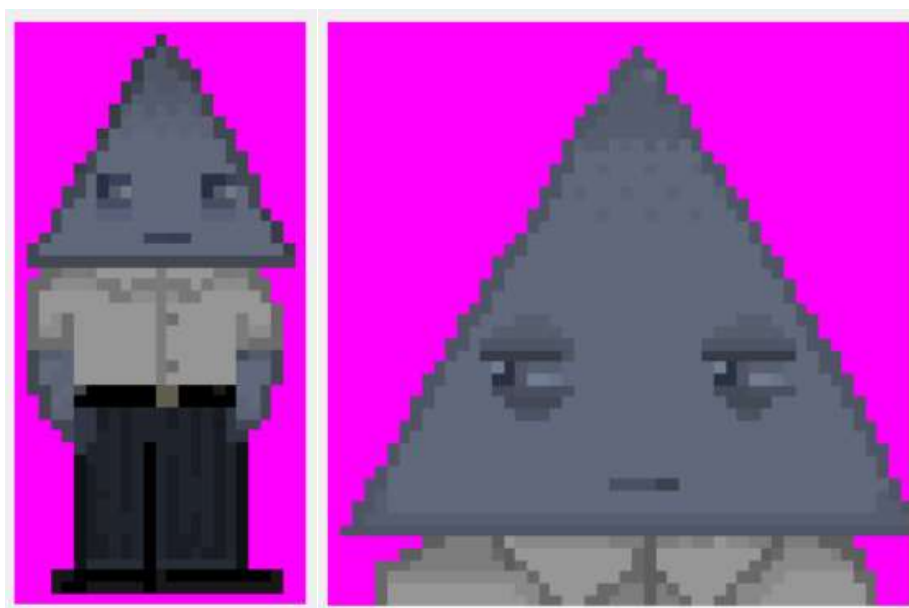


Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Concebido como uma espécie de guia do jogador na sua transição para o mundo sintético do jogo, o personagem Triângulo foi imaginado como um homem de meia idade conformado com a sua realidade, acomodado e profundamente cansado de sua rotina. Sua vestimenta é adequada a sua profissão (subentendida na narrativa como sendo funcionário público), mas suas vestes não são extremamente formais, e sua posição é relaxada. A paleta de cores do personagem é azulada e acinzentada, sendo aplicada também aos demais personagens

poligonais do jogo. Por ser o primeiro personagem idealizado para o jogo eletrônico, ele é o único NPC a ter duas visões de corpo inteiro e uma visão *speech view*, já que teve uma das suas miniaturas descartadas por seu alto número de detalhes (Figura 80).

Figura 80 – Miniatura e speech view do NPC Triângulo



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Após algumas adaptações na miniatura do personagem triângulo, foi necessária a diminuição do tamanho de sua representação no jogo, bem como diversos detalhes em sua aparência (rosto, roupas e acessórios). O resultado foi uma miniatura menos detalhada que salienta apenas as características fundamentais para sua identificação visual. Em sua representação no *speech view*, buscou-se enfatizar os aspectos associados ao seu estado de cansaço e à sua personalidade reservada, por meio de uma expressão predominantemente neutra e de traços que reforçam sua aparência desgastada.

O processo de criação visual do personagem principal, avatar do jogador no objeto de gamearte, foi especialmente desafiador, já que não poderia possuir determinantes de gênero ou formato semelhante aos outros personagens do jogo, diferenciando-se dos demais. O personagem principal, inicialmente, não se distinguiria de forma tão acentuada de outros personagens da cidade, e contaria

apenas com o diferencial de ter a cabeça no formato circular, conforme mostra a (Figura 81):

Figura 81 - Design inicial do avatar do jogador



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Neste desenho inicial, nota-se que o personagem contava com a paleta de cores azul/acinzentada (assemelhando-se aos residentes da cidade), usando roupas confortáveis e que não carregam, necessariamente, associações determinantes de gênero. Este *design* inicial foi descartado posteriormente, já que a intenção do personagem jogador seria de encaixar-se como um espelho do jogador, um avatar que parecesse não pertencente àquele mundo ou realidade.

Após diversas experimentações envolvendo formatos e esquemas cromáticos passíveis de aplicação ao avatar, surgiu a ideia de incorporar o conceito de *black mirror*. Este conceito parte da interpretação de que as telas digitais com as quais interagimos cotidianamente (notebooks, celulares e tablets) podem ser compreendidas como verdadeiros e literais “espelhos negros”, uma vez que, observados em condições de baixa iluminação ou quando se encontram desligadas, refletem a imagem de seus observadores. O abismo das telas olha de volta para o espectador.

Partindo destas reflexões, decidiu-se que, tanto para diferenciar o jogador quanto para aderir aos conceitos explorados, o personagem principal fosse representado como uma figura humanoide completamente preta (Figura 82), permitindo que, ainda que por breves momentos, o jogador pudesse mirar seu reflexo e enxergar-se naquela representação visual. A adoção desse conceito buscou estabelecer uma relação simbólica entre o jogador e sua representação no universo do jogo, reforçando temas relacionados à identidade, à autorreflexão e à mediação tecnológica da experiência.

Figura 82 – Miniatura e *speech view* do personagem principal



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O personagem principal é o único que possui um *walking cycle* (ciclo de caminhada), conceito que tem como intuito organizar as animações de caminhada de personagens. O *walking cycle* é um recurso importante para personagens animados, já que delimita uma ação básica e fundamental para o trânsito do personagem em cenários e para interagir com outros personagens. O *walking cycle* do personagem principal teve a modelagem inspirada pelo personagem “Ego”, disponibilizado dentro do próprio sistema do AGS.

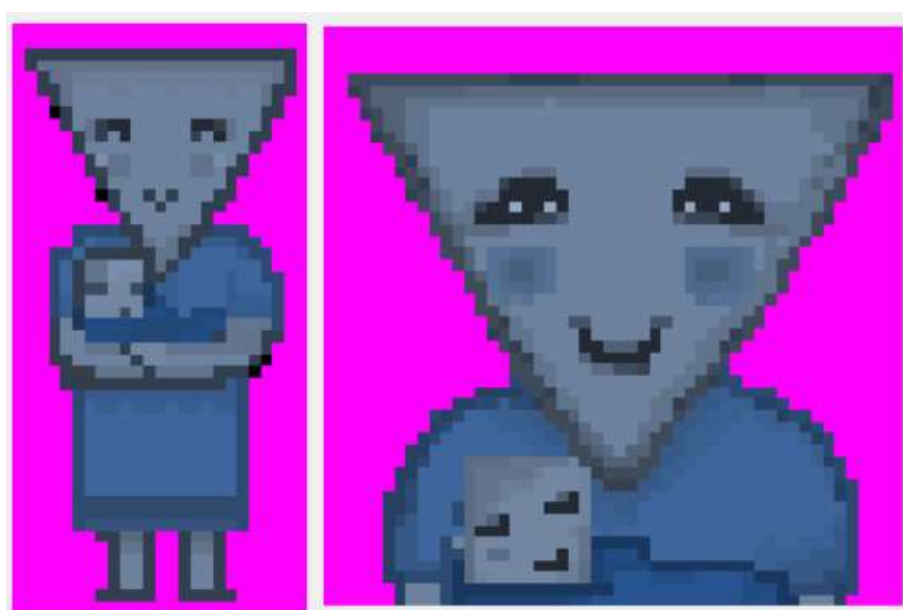
Figura 83 – *Walking cycle* do personagem principal



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O segundo NPC encontrado pelo jogador em Shape Town é a personagem Triângulo Invertido, conforme mostra a (Figura 84):

Figura 84 – Miniatura e speech view do NPC Triângulo Invertido

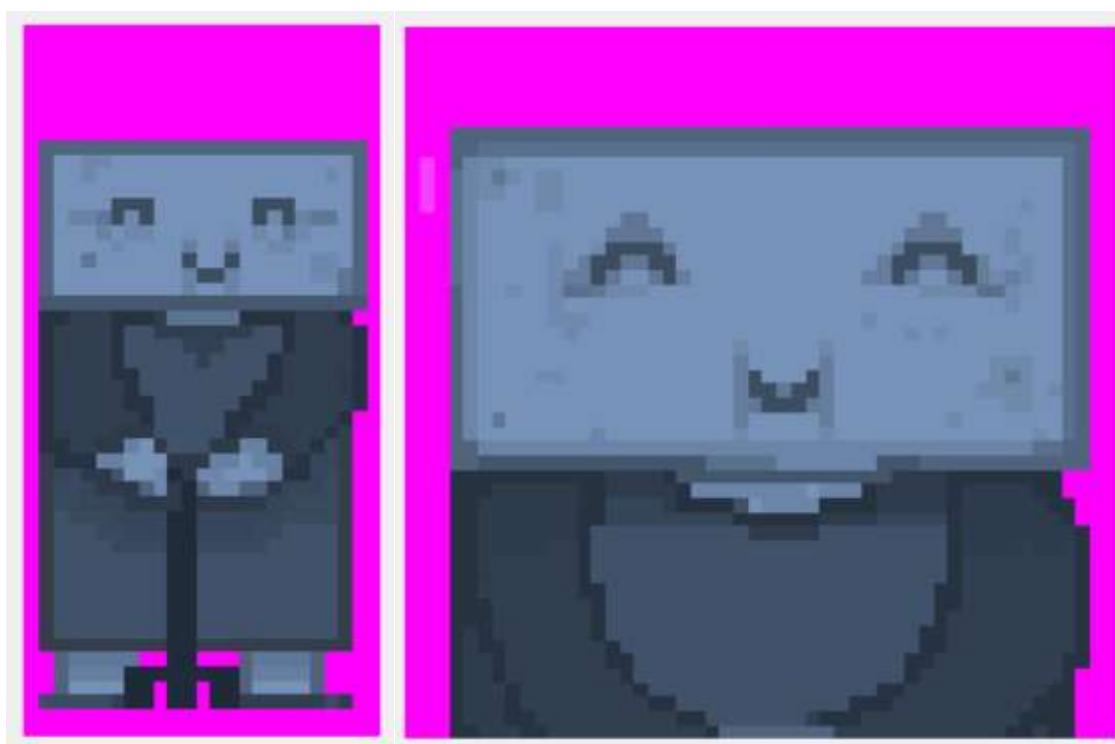


Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A personagem Triângulo Invertido é a única NPC do jogo que sempre aparece juntamente com outro personagem: sua filha, um bebê de colo de cabeça quadrada. A personagem foi planejada como uma mulher de meia idade, conser-

vadora, sutilmente preconceituosa e preocupada com a própria aparência. Ilustrada com uma face gentil, a personagem demonstra, desde o começo, julgamentos de valor em relação ao jogador e sua aparência, surpreendendo-se, por exemplo, com o fato de o jogador não ser hostil em sua primeira interação. No que se refere à composição cromática, a personagem compartilha a mesma paleta de cores empregada no personagem Triângulo, embora apresente maior predominância de tonalidades azuladas.

Figura 85 – Miniatura e speech view do NPC Retângulo Horizontal



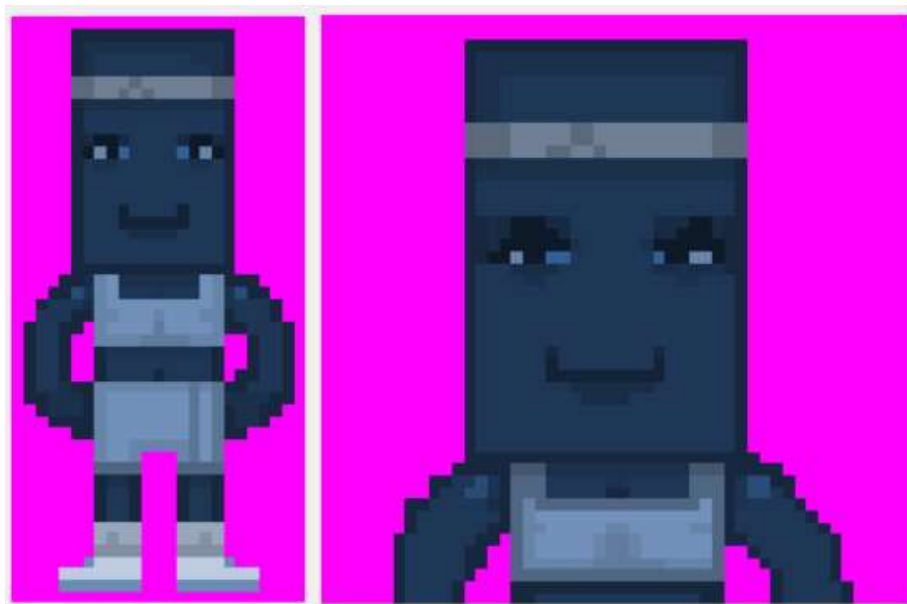
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A personagem Retângulo Horizontal constitui a terceira NPC encontrada pelo jogador ao longo da narrativa. Sua caracterização visual foi concebida para representar uma mulher idosa, com aproximadamente 75 anos de idade, que utiliza um andador para locomoção. Suas feições foram desenvolvidas de modo a transmitir gentileza, cordialidade e amabilidade.

Assim como as escolhas estéticas da personagem Triângulo Invertido, a NPC Retângulo Horizontal tem a aparência em conflito direto com sua atitude perante o jogador e aos moradores do Bairro Curva. Embora inicialmente se

mostre receptiva e amigável, suas falas e comportamentos passam gradualmente a revelar posicionamentos marcados por preconceitos em relação ao jogador e aos moradores do Bairro Curva. Sua caracterização busca representar uma parcela da população apegada à valores conservadores associados com tempos passados ou nostalgia.

Figura 86 – Miniatura e speech view do NPC Retângulo Vertical

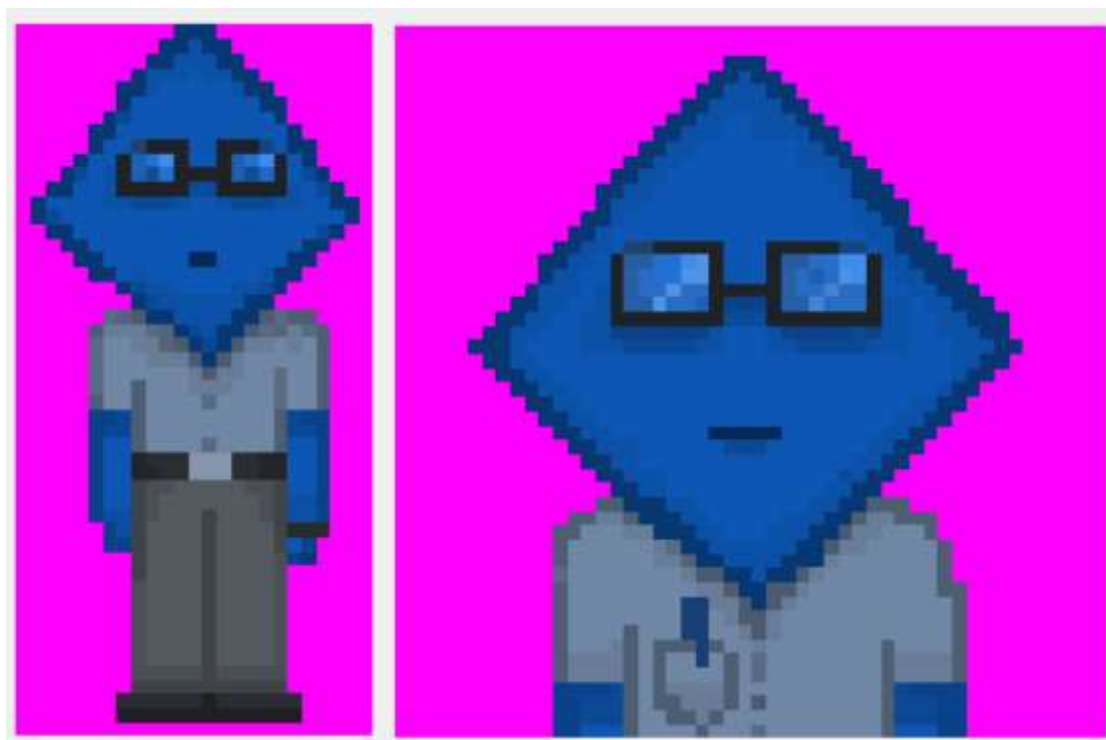


Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A NPC Retângulo Vertical foi concebida para representar uma mulher na faixa dos trinta anos de idade, caracterizada por uma postura enérgica e por uma atitude cordial em relação ao jogador. Sua composição visual inclui vestimentas inspiradas em roupas esportivas, como top, leggings e faixa para a cabeça. Sua expressão facial foi desenvolvida para transmitir serenidade; entretanto, o formato dos olhos pretende introduzir uma sutil impressão de vigilância e reserva, conferindo à personagem uma presença que pode ser interpretada como simultaneamente didática e levemente intimidadora.

Embora não manifeste hostilidade explícita ao longo da narrativa, a personagem demonstra apoio às tradições e valores predominantes na cidade, posicionando-se de forma favorável à manutenção da ordem social estabelecida. No que se refere à composição cromática, a personagem apresenta uma paleta marcada pela predominância de tonalidades azuladas e escuras.

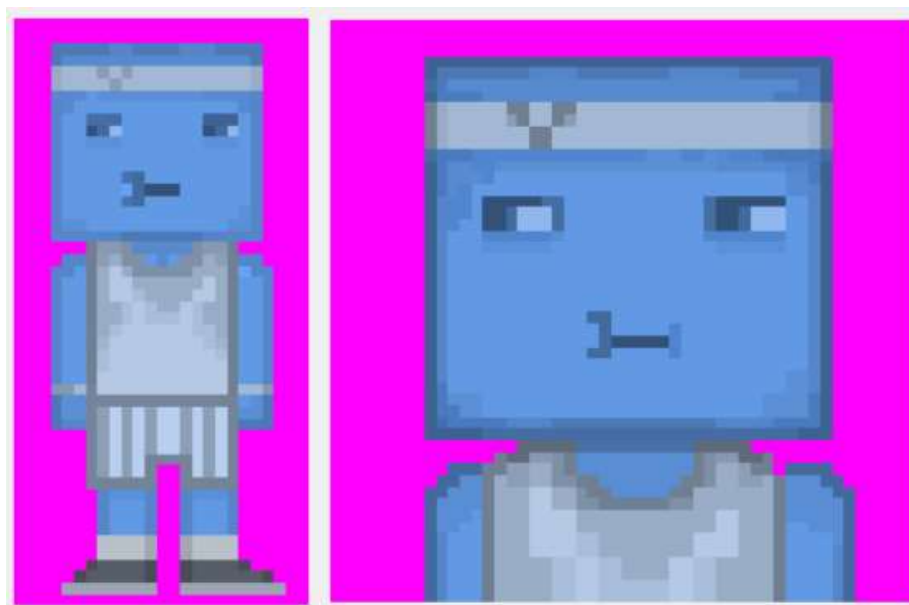
Figura 87 – Miniatura e *speech view* do NPC Losango



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O personagem Losango foi concebido para representar um acadêmico de visual empertigado residente em Shape Town. Sua caracterização visual incorpora elementos tradicionalmente associados à intelectualidade, como o uso de óculos, enquanto sua forma de comunicação se distingue pela adoção de um vocabulário excessivamente formal e desnecessariamente rebuscado.

As sombras projetadas sobre o rosto sugerem a presença de lentes espessas, indicando limitações visuais, enquanto sua expressão predominantemente neutra busca transmitir seriedade e formalidade durante as interações com o jogador. Além disso, o *design* do personagem inclui elementos como um relógio analógico — objeto de difícil visualização em sua miniatura — e uma caneta posicionada no bolso de sua vestimenta. Esses objetos foram incorporados com o objetivo de sugerir um estilo de vida pautado pela organização, estudos e pela valorização de práticas associadas ao ambiente acadêmico, sendo a caneta utilizada como símbolo de prontidão para o registro de observações e informações, o que condiz com a sua posição enquanto guia e historiador.

Figura 88 – Miniatura e *speech view* do NPC Quadrado

Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O NPC Quadrado aparece, originalmente, em frente ao Portal que dá acesso ao Bairro Curva. Sua paleta de cores é mais clara, mesclando tons de azul pastel e branco. Embora sua expressão facial seja predominantemente neutra, alguns elementos de sua caracterização visual tentam sugerir certa antipatia ou distanciamento. Sua boca está levemente curvada, pretendendo indicar que o personagem masca um chiclete enquanto conversa. Assim como a personagem Retângulo Vertical, o NPC utiliza vestimentas inspiradas em roupas esportivas. Essa escolha buscou sugerir, de maneira sutil, a possível existência de uma relação entre ambos os personagens.

No plano narrativo, o personagem foi concebido para assumir um papel antagonístico nos momentos finais do jogo. Em seu primeiro encontro com o jogador, contudo, apresenta-se de forma cordial e amigável. Ao longo da narrativa, suas atitudes evoluem gradualmente para comportamentos marcados pela indiferença e discurso violento em relação aos indivíduos que não pertencem ao seu grupo social.

Figura 89 – Miniatura e *speech view* do NPC Reniforme (Bean)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O personagem Reniforme (ou Bean) é o primeiro NPC com formato curvilíneo encontrado pelo jogador no objeto de gamearte. Bean e os outros personagens da região periférica do jogo, encontrada após atravessar o portal, possuem paleta avermelhada e de tons terrosos, opondo-se esteticamente à paleta de cores fria e cinza dos residentes de Shape Town. Seu formato é inspirado pela forma matemática conhecida como Reniforme. O apelido do NPC é Bean (Feijão) por sua cabeça assemelhar-se ao grão de mesmo nome.

Bean representa um jovem na faixa de 20 anos, com expressão relaxada e contente, sua miniatura mostrando seus olhos um pouco cerrados, indicando cansaço. O NPC tem a pose relaxada, com uma das mãos em seu bolso e ombros baixos. Sua vestimenta consiste em uma camiseta e bermuda, indicando relaxamento e tranquilidade. Bean foi concebido como um personagem sereno, que provavelmente encontra-se cansado pela sua rotina, mas ainda assim mantém a simpatia ao se comunicar com o jogador.

Figura 90 – Miniatura e *speech view* da NPC Quadrifólio (Clover)

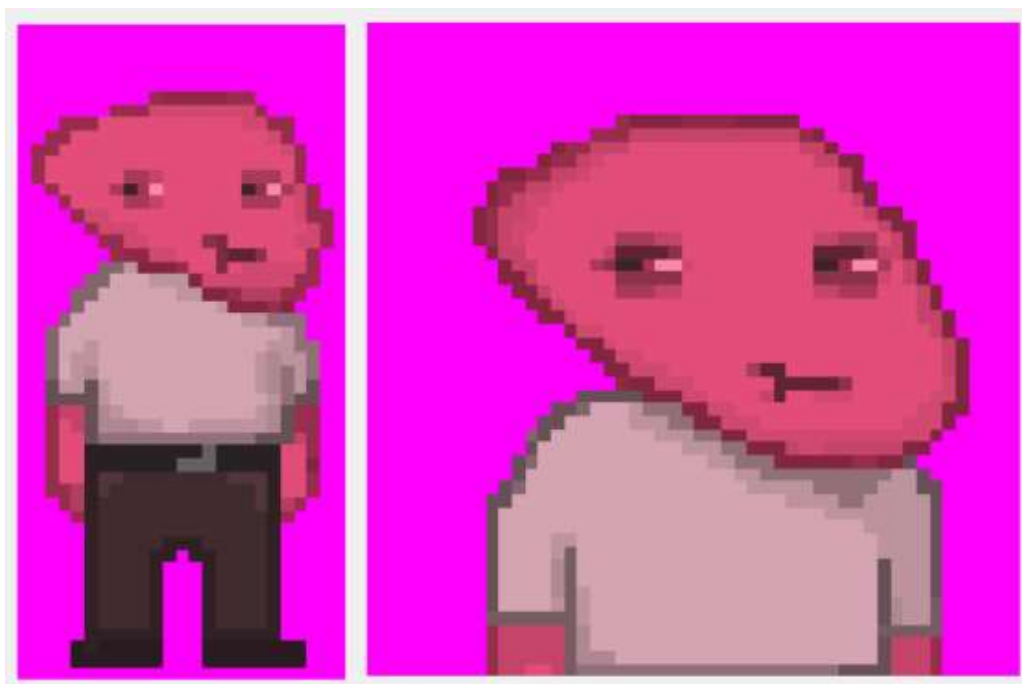
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A representação visual da NPC Quadrifólio (*Clover*) tem o intuito de retratar uma jovem no final de seus 20 anos, simpática e usando vestimentas simples, caracterizada por uma aparência amigável e por vestimentas simples. Sua linguagem corporal sugere uma postura relaxada, evidenciada pela posição de uma das pernas levemente flexionada e apoiada, recurso que foi utilizado para transmitir uma sensação de conforto e espontaneidade.

A expressão facial da personagem foi desenvolvida para comunicar serenidade e simpatia, embora apresente indícios sutis de melancolia em seu olhar. A presença de olheiras contribui para a construção de uma imagem que sugere cansaço ou desgaste decorrente de sua rotina cotidiana. No contexto narrativo, a NPC desempenha papel central nos momentos finais do jogo, uma vez que a perda de seu documento de identidade e a subsequente busca por esse objeto constituem o principal elemento desencadeador de um dos desfechos possíveis da narrativa. Quanto à sua composição formal, o formato de sua cabeça foi inspirado na curva matemática quadrifólio, cuja configuração remete visualmente à

forma de um trevo, mais especificamente a um trevo de quatro folhas – remetendo ao destino da personagem na história do jogo. Sua paleta tem tonalidade vermelha clara, remetendo à cor rosa, tons mais vivos e calorosos.

Figura 91 – Miniatura e *speech view* do NPC Nefroide



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

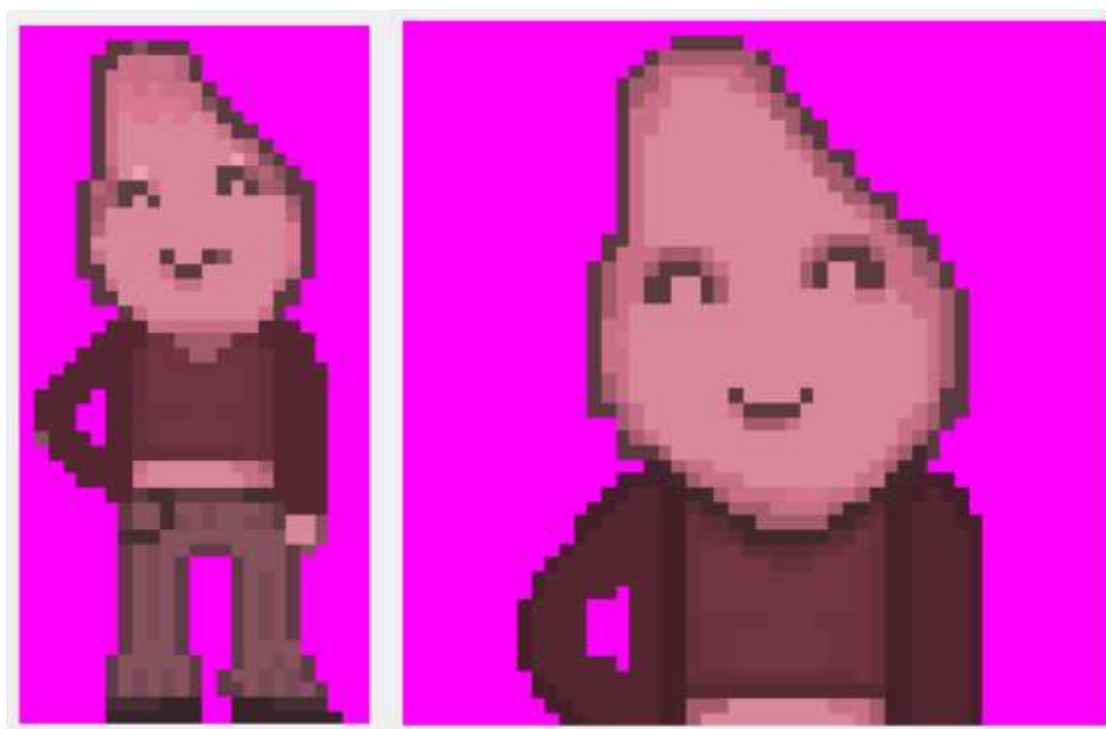
O personagem Nefroide foi concebido para representar um indivíduo reservado, contido e pouco comunicativo. Sua expressão facial transmite desconfiança e cautela, características reforçadas pelo formato estreito dos olhos e pela leve curvatura da boca. Visualmente, o personagem é representado como um homem na faixa dos quarenta anos de idade, trajando vestimentas simples, compostas por camiseta e calça, e é inicialmente encontrado pelo jogador em frente à sua residência.

Assim como ocorre com as personagens Triângulo Invertido e Retângulo Horizontal, a construção narrativa de Nefroide estabelece um contraste entre sua aparência inicial e os comportamentos que manifesta ao longo da história. Embora se apresente de forma reservada e pouco receptiva em seus primeiros encontros com o jogador, o personagem passa a demonstrar simpatia e afeto após

a devolução de uma nota de dinheiro que lhe pertence. Essa mudança de comportamento revela aspectos de sua personalidade que não são imediatamente perceptíveis em sua caracterização visual, sugerindo uma figura mais afável e despretensiosa do que sua aparência inicialmente indica.

No que se refere ao design formal, o formato de sua cabeça foi inspirado, ainda que de maneira livre, na curva matemática nefroide. Sua paleta de cores assemelha-se a da personagem Quadrifólio, contanto, utiliza cores mais claras e tons rosados.

Figura 92 – Miniatura e *speech view* da NPC Piriforme



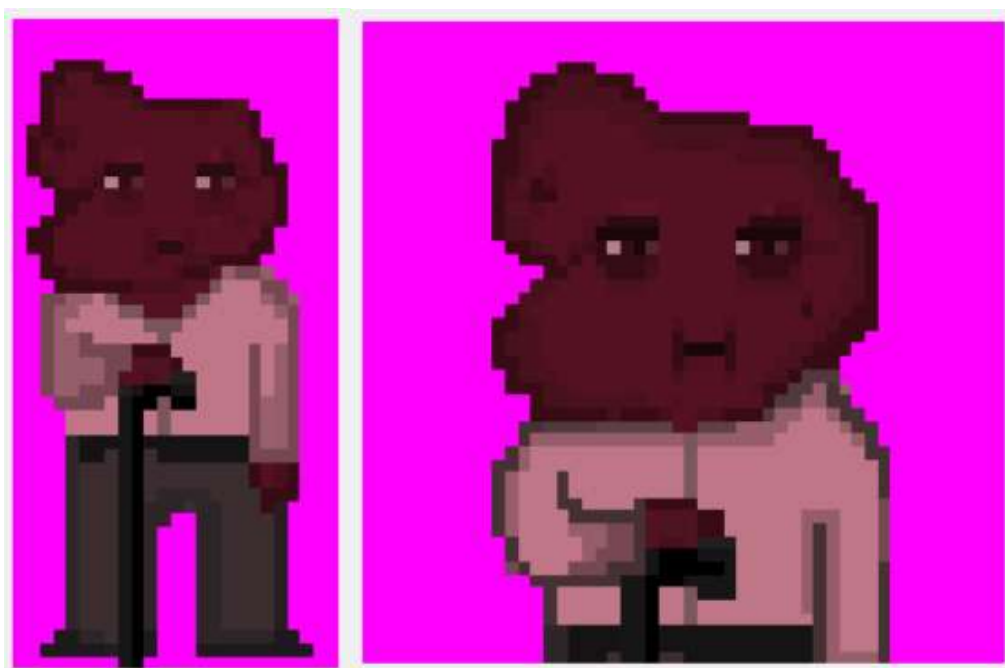
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A NPC Piriforme foi concebida para representar a personagem mais descontraída entre aquelas encontradas pelo jogador ao longo da narrativa. Sua caracterização visual e verbal incorpora elementos associados à cultura juvenil contemporânea, evidenciados pelo uso de expressões informais e por vestimentas compostas por cropped, cardigan e calça jeans de cintura baixa. Esses elementos foram selecionados com o objetivo de sugerir seu pertencimento geracional e situá-la como uma jovem adulta na faixa dos vinte anos de idade.

Dentro da narrativa, Piriforme é retratada como uma personagem amigável, receptiva e bem-disposta, demonstrando simpatia em relação ao jogador desde seus primeiros encontros. Sua personalidade extrovertida e sociável manifesta-se tanto em suas interações diretas quanto em sua relação com a personagem Quadrifólio (Clover), com quem passa a ser vista a partir do segundo ato do jogo. A amizade entre ambas é representada por meio de diálogos marcados pela informalidade, pelo uso de apelidos e por uma dinâmica de proximidade afetiva.

Quanto à sua construção visual, o formato de sua cabeça foi inspirado na curva matemática piriforme. Sua paleta cromática combina tonalidades terrosas escuras com tons mais claros de vermelho e rosa empregados na representação da pele.

Figura 93 – Miniatura e *speech view* do NPC Cardioide



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

NPC Cardioide (Cardi) foi concebido para representar um homem idoso, com aproximadamente 76 anos de idade, caracterizado pela sua postura gentil, cordial e receptiva. Sua aparência evidencia diversos sinais associados ao envelhecimento, como rugas, olheiras e manchas na pele. Apesar disso, sua expressão facial transmite serenidade e tranquilidade, sendo marcada por traços

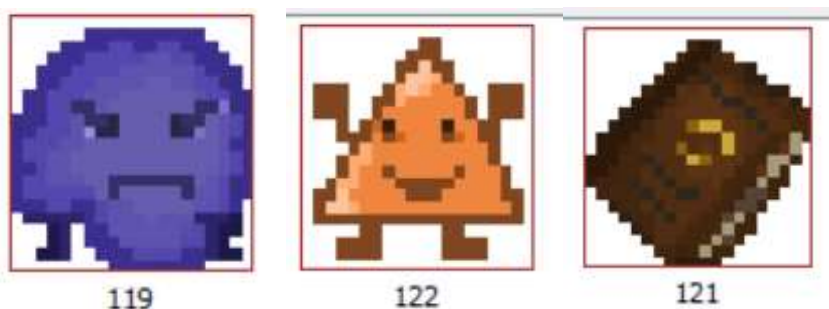
predominantemente neutros e por olhos parcialmente aprofundados pelas sombras do rosto.

O personagem utiliza uma bengala, elemento visual empregado para indicar limitações de mobilidade decorrentes da idade. Suas vestimentas foram concebidas de modo a combinar simplicidade, conforto e elegância, sendo compostas por camisa e calças sociais. No contexto narrativo, Cardioide (referido pelos demais personagens como “Senhor Cardioide”) destaca-se por sua curiosidade em relação à origem do jogador e por sua disposição em confiar nele. Essa característica torna-se evidente quando solicita ao protagonista que devolva uma nota de dinheiro ao seu proprietário, sem demonstrar suspeitas quanto à possibilidade de desonestidade ou apropriação indevida do objeto.

Quanto à sua construção formal, o formato de sua cabeça foi inspirado, de maneira livre, na curva matemática cardioide, cuja configuração remete visualmente à forma de um coração humano. Sua paleta cromática é a mais escura entre os personagens do Bairro Curva, combinando tonalidades de vermelho escuro na pele, rosa na camisa e marrom nas calças. Essa composição contribui para sua individualização visual, ao mesmo tempo em que preserva a unidade estética estabelecida para os habitantes dessa região do jogo.

6.8 - Objetos

Figura 94 – Objetos do jogo



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Os objetos presentes no jogo foram desenvolvidos em pixel art e concebidos para desempenhar funções narrativas e interativas, contribuindo para o

desenvolvimento da história e para a caracterização dos personagens. A seguir, serão apresentados breves comentários acerca dos dois primeiros itens retratados na imagem.

O primeiro objeto encontrado pelo jogador é um brinquedo de coloração roxa (primeira figura da imagem), que representa um personagem de forma abstrata. Durante a interação com a NPC Triângulo Invertido, o brinquedo é descrito como a representação de um antagonista pertencente a uma série fictícia de desenhos animados, sendo seu formato alvo de comentários depreciativos por parte da personagem.

O segundo objeto consiste em um brinquedo triangular de coloração alaranjada. Em contraste com a reação anterior, a mesma NPC manifesta apreciação por esse personagem, descrevendo-o como o protagonista e herói da mesma série de animação. A oposição entre os dois brinquedos e os comentários produzidos durante a interação foram concebidos com o objetivo de evidenciar a presença de preconceitos estruturais na cidade fictícia, particularmente em relação aos indivíduos cujas formas não correspondem aos padrões geométricos valorizados pela sociedade local. Dessa forma, o jogo sugere que tais concepções discriminatórias se manifestam não apenas nas relações interpessoais, mas também de maneira insidiosa nos produtos culturais consumidos pelas crianças, contribuindo para a naturalização e reprodução desses valores.

6.9 - Interface (UI/UX)

O software AGS (Adventure Game Studio) utiliza uma linguagem de script baseada em C++ (Figura 95), uma das linguagens de programação mais consolidadas e amplamente empregadas no desenvolvimento de softwares. Embora a plataforma tenha sido concebida de modo a reduzir a complexidade técnica necessária para a criação de jogos, o domínio de seus recursos de programação mostrou-se fundamental para diversas etapas do desenvolvimento do projeto. A

capacidade de elaborar e modificar scripts permitiu a implementação de diferentes funcionalidades do jogo, que abrangem desde interações entre personagens e usuário, até aspectos relacionados à interface e à experiência do jogador. Dessa forma, o conhecimento dos mecanismos de programação disponibilizados pelo AGS contribuiu significativamente para a concretização das propostas narrativas, visuais e interativas do objeto de gamearte.

Figura 95 - Captura de Tela de Trecho do Script Global do Jogo Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O nome do objeto de gamearte, Solivagus, cujo nome em latim significa “viajante solitário”, é inspirado pela relação conflitante entre sujeito lúdico e o eu lúdico (Vella, 2015), que coexistem, mas nunca pertencem ao mundo do jogo, como um eterno visitante do mundo sintético. Para a tela de menu do jogo (Figura 96), produzi uma imagem que retratasse a solidão do viajante, observando o desenrolar das ações no jogo sem nunca poder, de fato, sentir-se parte delas.

Figura 96 - Tela inicial do jogo Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A figura em preto pretende fazer uma representação artística do jogador, escondido pela escuridão da tela e iluminado apenas por uma luz sutil, que deixa à mostra apenas detalhes de seu rosto. A figura observa atentamente os personagens de cabeças geométricas andando por seu braço, mas não parece ter interesse em intervir. A ilustração foi inspirada por outra ilustração de minha autoria (Figura 97), que, curiosamente, também aborda temas de identidade e solidão.

Figura 97– Ilustração “Identidade” (2022)

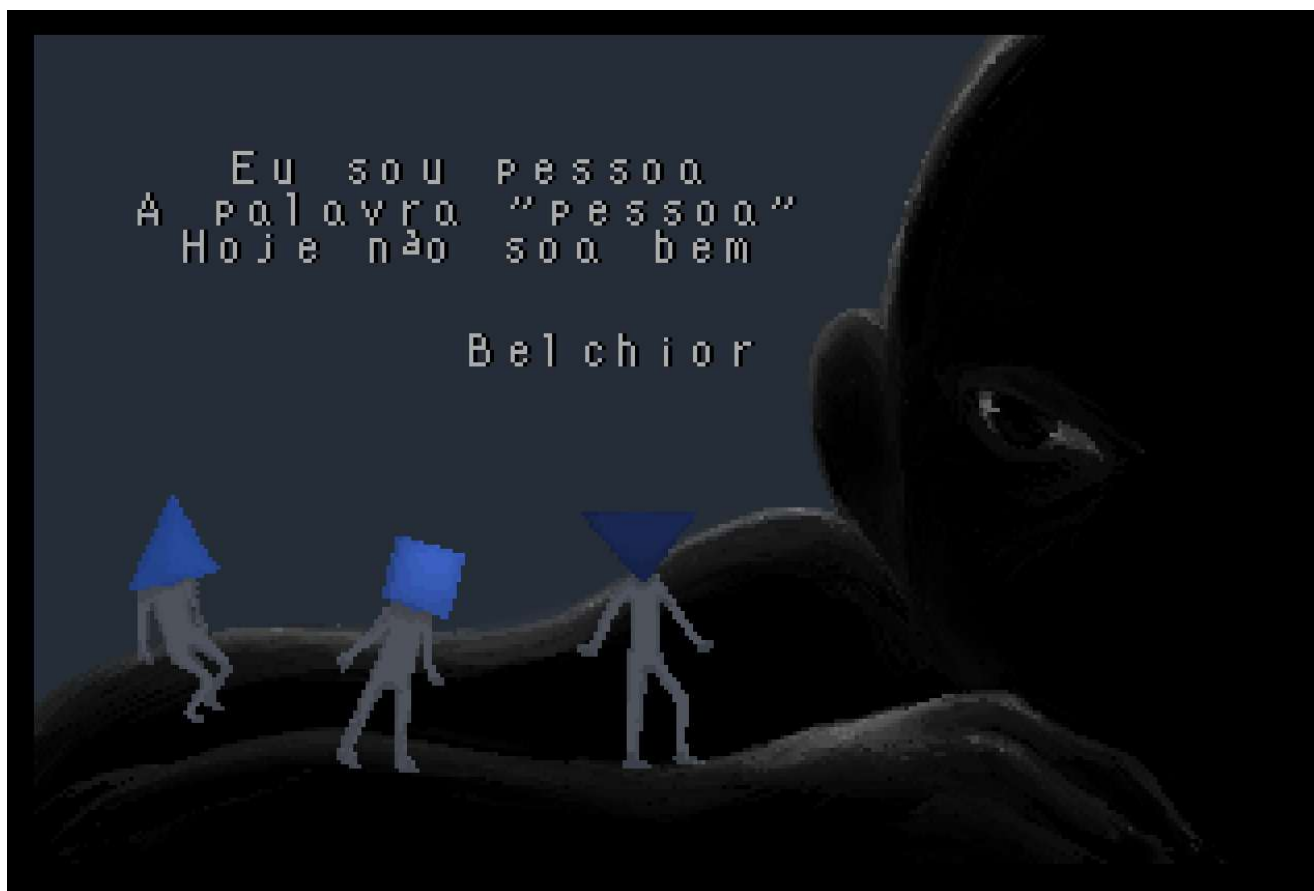


Fonte: Elaboração da autora, 2022.

Em ambas as ilustrações, as figuras escondem-se atrás das sombras, observando silenciosamente e comunicando-se apenas com o olhar, carregado de desejos de pertencimento.

Para a cutscene de abertura (Figura 98), foi escolhida para acompanhar a ilustração do menu inicial uma frase da música “Conheço O Meu Lugar”, do cantor e compositor Belchior.

Figura 98- Tela de Cutscene do Jogo Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

A estrofe selecionada ressoa na temática do jogo, novamente abordando temas de não pertencimento, traçando um paralelo entre a “pessoa” mencionada por Belchior para a “pessoa” jogador, ou “pessoa” forasteiro. A música traz temáticas de luta e migração advindas da perspectiva de um migrante nordestino – como era, de fato, Belchior:

Não, você não me impediu de ser feliz
 Nunca jamais bateu a porta em meu nariz
 Ninguém é gente
 Nordeste é uma ficção
 Nordeste nunca houve
 Não eu não sou do lugar
 Dos esquecidos
 Não sou da nação
 Dos condenados
 Não sou do sertão
 Dos ofendidos
 Você sabe bem
 Conheço o meu lugar (Conheço o Meu Lugar, 1979).

As perspectivas profundamente atreladas à realidade brasileira presentes nas composições de Belchior foram parte integral de minhas estadias fora de Curitiba, especialmente fora do país. Apesar de não compartilhar da mesma realidade de Belchior, ou mesmo da mesma época, seus apelos e protestos ressoam nas dificuldades encontradas por muitos brasileiros nos dias de hoje, especialmente quando em situações de vulnerabilidade.

Após o desenvolvimento das telas iniciais e *cutscene*, era necessário modificar outros elementos da interface gráfica do usuário. Para isso, foram criados botões personalizados para cada interação possível no jogo, conforme mostra a (Figura 99):

Figura 99 - Barra de Ícones do Jogo Eletrônico Solivagus



Fonte: Elaboração da autora, 2026

A barra de ícones mostra botões que identificam as diferentes possibilidades de interação com personagens e cenário à esquerda (quatro primeiros botões). O primeiro botão, originalmente configurando a ação de “andar” (*Walk*), foi modificado devido a problemas com a interface. Seu ícone original, o de um personagem semelhante ao jogador movimentando-se, é mostrado na captura abaixo (Figura 100):

Figura 100 - Captura de tela do cursor “andar”



Elaboração da autora, 2026.

O segundo botão presente no menu de interações é o botão de “investigar”, representado pelo desenho de um olho. O olho, apesar de ter seu preenchimento alaranjado na barra de ícones, possui, na verdade, transparência, tendo a intenção de mostrar ao jogador qual lugar pretende “investigar” (Figura 101):

Figura 101- Captura de tela do cursor “investigar”



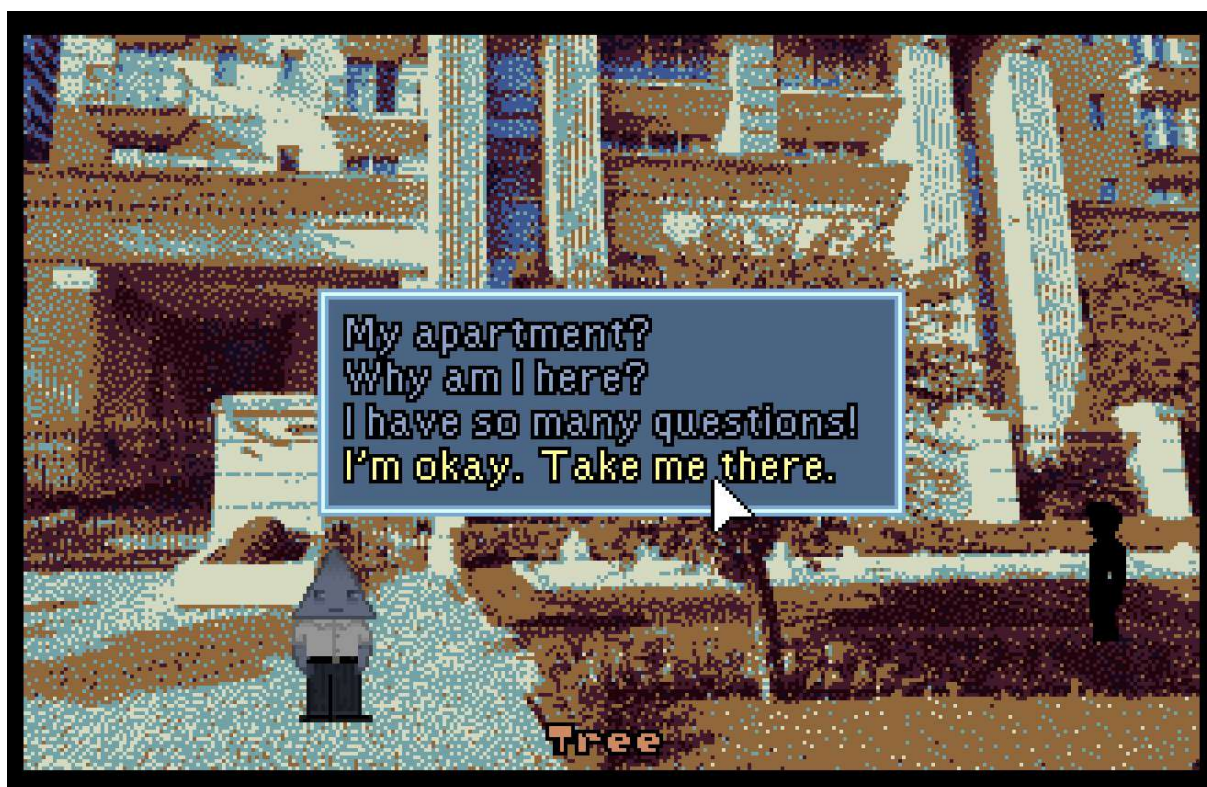
Fonte: Elaboração da autora, 2026

As outras ações disponíveis nos ícones presentes na barra de interações são, a partir do ícone “investigar”: interagir, conversar. Outros ícones que não

determinam interações do usuário com a narrativa, mas se apresentam como outros elementos extra diegéticos são, em sequência: os botões de inventário, salvar (arquivo do jogo), carregar (arquivo do jogo), configurações e sair.

Outros elementos de interação gráfica do usuário são as interfaces de escolha de diálogo (Figura 102), presentes em todas as conversas com personagens do jogo.

Figura 102 - Captura de Tela do Jogo Solivagus (Interface de escolha de diálogos)



Fonte: Elaboração da Autora, 2026.

As interfaces de diálogo figuram caixas contendo possíveis opções de escolha de perguntas e respostas, contendo duas ou mais interações.

6.10 - Trilha Sonora

Ainda que o trabalho tenha como uma de suas inspirações visuais a capa do álbum *The Royal Scam*, da banda estadunidense *Steely Dan*, foi de outro

álbum da mesma banda que surgiu a inspiração para o tema do jogo. A expressividade rítmica esparsa dos dois primeiros acordes da música *Babylon Sisters*, de outro álbum da banda, intitulado *Gaúcho*, inspiraram a criação de harmonias e melodias para o jogo.

No tom de Sol (G), seguiu-se um padrão rítmico semelhante à música citada, porém, foi decidido dobrar a harmonia em um tema mais colorido e sugestivo que pudesse estar presente ao longo do jogo. A ideia é que o tema fosse sendo caracterizado conforme os cenários e a narrativa fossem se transformando. O objetivo era levar o jogador a ter uma experiência na qual cenário, narrativa e música trabalhassem de forma integrada. Neste ponto, cabe tratar brevemente a respeito dos efeitos de cada acorde conforme sua função em diferentes combinações em uma mesma canção:

Na harmonia, entende-se por função a propriedade de um determinado acorde, cujo valor expressivo depende da relação com os demais acordes da estrutura harmônica. Esta é determinada pelas relações de todos os acordes com um centro tonal, a tônica. [...] O sentido da função resulta do contexto, do relacionamento, consciente ou inconsciente, de fatores musicais, antecedentes e consequentes, e varia, oscila, entre os conceitos de repouso (tônica) e movimento (subdominante, dominante), afastamento (subdominante) e aproximação (dominante). (Koellreutter, 1980, p. 13, *apud* Wildt, 2014, p. 31)

Desta forma, o próprio tema continha uma estrutura inicial comum do ponto de vista harmônico: Sol (G) (tônica – I grau) e Dó (C) (subdominante – IV grau), mas ao utilizar um acorde empréstimo modal no acorde seguinte Si Bemol (Bb) (subdominante ampliada - bVII grau) (modo mixolídio), abre-se caminho para a estranheza e certo grau de sofisticação harmônica que era buscado tendo como inspiração a obra da banda *Steely Dan*. Cabe aqui esclarecer a respeito do conceito de empréstimo modal:

Intercâmbio modal [...] é o uso de um acorde de outro modo ou escala paralela. Tais acordes são 'emprestados' e inseridos no tom original, substituindo as funções esperadas. [...] Acordes emprestados possuem acidentes que não pertencem à armadura de clave original, mas que ocorrem naturalmente no modo paralelo. [...] Intercâmbio modal é usado para criar, adicionar e enfatizar novas cores numa composição. (Rawlins e Bahha *apud* Freitas, 2013, p. 9)

Na retomada desta estrutura Sol (G) e Dó (C), a sequência foi tornada ainda mais estranha ao utilizarmos no lugar do Si Bemol (Bb) anterior o acorde com elemento cromático Mi bemol (Eb) lá menor com sétima menor, quinta diminuta e décima primeira (Am7(b5)(11)). Destaca-se aqui uma descrição que ajuda a compreender o papel do elemento cromático neste acorde:

Os compassos iniciais da Sinfonia *Eroica* de Beethoven demonstram o poder do cromatismo em intensificar o efeito emocional. As oito primeiras notas do tema apresentam um contorno decididamente convencional, formando a tríade de mi bemol maior, acorde de tônica do movimento. Entretanto, as duas notas subsequentes conduzem de maneira abrupta para longe dessa estabilidade harmônica, sendo a décima nota um dó sustenido completamente alheio ao contexto tonal estabelecido. Essa mudança repentina desestabiliza por completo a estrutura harmônica. (Britannica, 2024, **tradução nossa**)

Assim, a partir de tais variações harmônicas puderam ser criadas diferentes canções que, ainda que remetam ao mesmo tema, carregam em si a intenção de contribuir para a ambiência de diferentes cenários e contextos dentro do jogo. Cenários que se alternam entre visões de leveza e descontração em Shape Town, ainda que carregadas progressivamente de ironia através dos eventos da narrativa ao longo do jogo, e visões de tensão e peso no Bairro Curva (*Curve Neighbourhood*). Estes contrastes contribuem para tentar evocar no jogador sentimentos de tensão ao adentrar o Bairro Curva, local descrito como “perigoso” pelos NPCs de Shape Town – sentimentos estes que entram em conflito com a experiência do jogador, que é tratado de forma amigável no Bairro Curva e, ironicamente, excluído em Shape Town.

Para além da composição e arranjo das canções, a etapa de mixagem e masterização também exigiu especificidades para que se pudesse ter o efeito desejado nas cenas apresentadas ao jogador. Define-se aqui o conceito de mixagem a partir de Moylan:

A mixagem de uma obra musical ou gravação define as relações entre as diferentes fontes sonoras e a textura sonora resultante. Nesse processo, o palco sonoro é construído por meio da definição da posição espacial e da dimensão percebida de cada fonte sonora no campo estéreo ou surround. É durante a mixagem que são estabelecidas as relações de equilíbrio entre os elementos musicais e sua interação com a intensidade da performance. Além disso, a qualidade sonora das fontes é finalizada por meio de processamentos que modificam características de amplitude, tempo e frequência, bem como pela adição de

atributos tímbricos e ambientais. (Moylan, 2006, p. 233, **tradução nossa**).

Destaca-se também a partir de Moylan o processo de masterização:

A masterização preenche a lacuna entre a mixagem e a replicação, etapa na qual o som pode ser aprimorado uma última vez e quaisquer problemas corrigidos antes da finalização da gravação. A masterização fornece o toque final que faz com que um álbum soe concluído e também busca garantir que a gravação preserve sua qualidade sonora quando reproduzida em uma variedade de sistemas e formatos de reprodução. (Moylan, 2006, p. 349, **tradução nossa**).

Na concepção de sonorização para o jogo, a trilha deveria estar presente, mas mantendo um aspecto de música de fundo em um ambiente, como se o jogador estivesse em uma loja de departamentos. Para atingir estas e outras sonoridades, utilizou-se diversos efeitos digitais do tipo VST (*Virtual Studio Technology*). Conforme Hummel:

Engenheiros de áudio ao redor do mundo utilizam rotineiramente pequenos programas de software, conhecidos como *plugins*, para auxiliar na modelagem do som dos conteúdos com os quais trabalham. Esses *plugins* são inseridos em uma estação de trabalho de áudio digital (*Digital Audio Workstation* – DAW) e contêm algoritmos de processamento digital de sinais (*Digital Signal Processing* – DSP) capazes de afetar o áudio de diversas maneiras, limitadas apenas pela criatividade do desenvolvedor do software. Entre as implementações mais comuns estão equalizadores, compressores e limitadores, algoritmos de ganho, rotação de fase ou inversão de polaridade, reverberação e atraso, além da emulação das não linearidades de equipamentos analógicos de áudio. (Hummel, 2016, **tradução nossa**).

Um dos *plug-ins* essenciais nessa etapa foi o iZotope Vinyl (Figura 103), usado principalmente na etapa de masterização. O objetivo era colorir o som para obter a sonoridade dos vinis dos anos 1960 a 1980, já que as referências sonoras eram predominantemente destas décadas. O critério de escolha entre as eras no *plug-in* foi baseado na diferença perceptível de graves entre elas. Ou seja, quando era necessário algo com menos graves e fidelidade, optava-se pela opção 1960, e quando era necessário algo mais cheio, a opção 1970 era acionada. Em relação ao som do vinil, vale ainda trazer o comentário de Chivers Yochim e Biddinger:

Ao longo de sua trajetória histórica e também na atualidade, os discos de vinil têm sido vinculados a características tipicamente humanas, como falibilidade, calor sonoro e mortalidade, aspectos que, para seus apreciadores, contribuem para a percepção de autenticidade desse suporte. (Chivers Yochim; Biddinger, 2008, p. 183, **tradução nossa**)

Figura 103 - iZotope Vinyl (*Virtual Studio Technology software*)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Neste mesmo sentido, para níveis mais altos de degradação do som durante a mixagem, foi utilizado o plug-in da Azakaela Transmission Engine. O foco deste software é replicar o som de rádio AM e aparelhos *Walkie-talkie*.

Figura 104 - Azakaela Transmission Engine (*Virtual Studio Technology software*)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Ainda no campo da mixagem, vale destacar o uso de processadores de sinal como o UADx API Vision Channel Strip, Acustica FIRETHEGOLD e UADx 1176 FET Compressor. Programas que, através de sua grande diversidade de possibilidades de equalização de frequências, alterações de amplitude e modelagem de timbre dos instrumentos, possibilitaram tratar os sons e faixas para obter um resultado correspondente aos conceitos anteriormente explicitados para as canções. Em certos momentos, era preciso ajustar timbres e frequências para dar destaque a um instrumento ou outro, ou mesmo evitar que sons colidissem. Era neste momento que programas como o UADx API Vision Channel Strip e o UADx 1176 FET Compressor eram usados para eliminar ou amplificar frequências, equilibrar as ondas sonoras e acomodar tudo de forma coerente. Outro exemplo é o uso do programa Acustica FIRETHEGOLD, quando foi preciso adicionar distorção ou mais calor ao som.

Figura 105 - UADx API Vision Channel Strip (*Virtual Studio Technology software*)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Figura 106 - UADx 1176 FET Compressor (*Virtual Studio Technology software*)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Figura 107 - Acustica FIRETHEGOLD (*Virtual Studio Technology software*)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Finalmente, na etapa da masterização, além da simulação de instrumentos, a tecnologia de VSTs traz também a simulação do processamento do som que ocorre em dispositivos que moldaram o som de gravações por décadas. O UADx Ampex ATR-102 Master Tape simula os gravadores de fita magnética que foram utilizados predominantemente até a década de 90, quando dispositivos de gravação digital tomaram conta do mercado de produção fonográfica.

Ao contrário das mídias de armazenamento digital, a resposta em frequência da fita analógica não é plana. A velocidade da fita e a largura da trilha afetam significativamente a resposta nas extremidades do espectro de áudio. [...] A sonoridade quente (*warmth*) pela qual a fita analógica é famosa resulta do conjunto de suas idiossincrasias. Existem limitações, principalmente o ruído, mas também problemas mecânicos, como tensão inadequada da fita, *flutter* e irregularidades no percurso da fita. (Ciletti, 1997, **tradução nossa**)

Este programa permite colorir ainda mais o som, eliminando quaisquer frequências que poderiam romper com o equilíbrio sonoro almejado no horizonte sonoro para a obra.

Figura 108 - UADx Ampex ATR-102 Master Tape (*Virtual Studio Technology software*)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

O último dispositivo utilizado nesta etapa foi o plug-in Waves Abbey Road Vinyl Stereo. Com ele, foi possível mais uma vez simular a resposta de frequências do vinil, mas, desta vez, ao contrário do iZotope Vinyl, o efeito foi mais sutil e sofisticado sendo adequado como filtro final na etapa de masterização.

Figura 109 – Waves Abbey Road Vinyl Stereo



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Partitura – Solivagus: Tema Inicial

Figura 110 – Partitura do Tema do jogo

Solivagus - Tema

Ivan Arato, Ana Torquato

1 $\text{♩} = 120$

The musical score is written for piano in 4/4 time, with a tempo of 120 beats per minute. It consists of three systems of two staves each (treble and bass clef). The first system (measures 1-2) shows a melody in the treble staff and a bass line in the bass staff. The second system (measures 3-4) continues the melody and bass line. The third system (measures 5-6) concludes the short piece. The notation includes eighth and sixteenth notes, rests, and a key signature of one sharp (F#).

Figura 111 – Partitura do Tema do jogo

The musical score is presented in four systems, each with a grand staff (treble and bass clef). The first system begins at measure 7, the second at measure 9, the third at measure 11, and the fourth at measure 13. The music is in 3/4 time and features a variety of rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. The fourth system concludes with a double bar line and a repeat sign.

Os demais efeitos sonoros aplicados no jogo foram adicionados por compilados de efeitos sonoros gratuitos disponíveis para uso. Foram adicionados os sons de caminhada em carpete, do artista Dryoma⁴³, e sons de confirmação de botão de menu e adição de itens ao inventário do artista JD Wasabi⁴⁴.

⁴³ Disponível em: <https://dryoma.itch.io/footsteps-sounds>. Acesso em: 03/05/2026.

⁴⁴ Disponível em: <https://jdwasabi.itch.io/8-bit-16-bit-sound-effects-pack>. Acesso em 10/05/2026.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objeto de gamearte desenvolvido nesta pesquisa buscou explorar as relações entre o horror psicológico, a quebra da quarta parede e as temáticas da exclusão social e do não pertencimento. Nele, o jogador é concebido como um sujeito permanentemente estrangeiro ao mundo do jogo, destinado a percorrê-lo sem jamais integrá-lo plenamente ou torná-lo morada. Tal condição procura estabelecer um paralelo entre a experiência do jogador no ambiente sintético e as vivências de indivíduos que ocupam posições de marginalidade ou exterioridade em alguns contextos sociais, observados também em minha própria trajetória de vida. O gênero do horror por excelência propicia reflexões acerca de questões desconfortáveis ou ameaçadoras, demonstrando, em *Solivagus*, o horror iminente das questões de exclusão social, preconceito e receios de miscigenação.

O enquadramento do jogo eletrônico desenvolvido nesta tese como objeto de gamearte possibilitou o desenvolvimento de uma obra desvinculada de imperativos estritamente comerciais, favorecendo a incorporação de experimentações estéticas, narrativas e interativas. Essa liberdade criativa mostrou-se fundamental para a materialização das questões teóricas investigadas ao longo desta tese, permitindo que o jogo eletrônico atuasse simultaneamente como objeto artístico, artefato de pesquisa e meio de reflexão crítica.

Adicionalmente, a quebra da quarta parede pode se revelar como um recurso narrativo importante para gerar o impacto da exclusão no jogador. Impacto este que procurou atuar em dois principais sentidos: sua condição de estrangeiro na narrativa do jogo, e sua condição de estrangeiro em relação ao mundo sintético. Como consequência, buscou-se através deste recurso construir as sensações de ansiedade, desconforto e horror psicológico. Logo, ao mesmo tempo em que se encontra limitado por sua condição de sujeito externo ao universo ficcional, o jogador é constantemente confrontado por personagens que o identificam como um forasteiro e, no segundo ato do jogo, reconhecem sua dependência das estruturas do próprio jogo para agir e permanecer naquele mundo, utilizando esta característica contra o jogador como forma de manipulação e demonstração de superioridade. Dessa forma, a narrativa procura evidenciar a vulnerabilidade

do jogador diante do ambiente sintético, reforçando os temas de exclusão, não pertencimento e estranhamento que permeiam a experiência proposta pela obra.

Este tipo de conflito estabelecido entre jogador e personagem já foi explorado previamente em diversos jogos que empregam a quebra da quarta parede como recurso narrativo, entre eles *Doki Doki Literature Club!*, *Undertale* e *The Stanley Parable*, mencionados anteriormente neste trabalho. Nestas obras, são abordadas as relações entre personagens confinados ao mundo sintético do jogo e o jogador, que é reconhecido como pertencente a uma realidade distinta e que interage com esse universo por intermédio de seu sujeito lúdico. Esses jogos exploram não apenas características metanarrativas, mas também mecanismos de ruptura da imersão convencional, impelindo o jogador a refletir sobre sua “posição” dentro da ficção interativa e sobre os limites de seu suposto livre-arbítrio. Ao problematizarem a relação entre agência, controle e participação, essas obras tentam evidenciar as tensões existentes entre as ações do jogador e as estruturas previamente estabelecidas pelo sistema do jogo.

No objeto de gamearte desenvolvido nesta pesquisa, o papel do jogador é igualmente colocado em questão, porém sob uma perspectiva distinta. A narrativa enfatiza a forma como os personagens percebem a capacidade do jogador de transitar entre diferentes níveis de realidade, atribuindo-lhe um conjunto de privilégios inacessíveis aos habitantes do mundo do jogo, limitados pelos códigos e mecânicas estabelecidos no jogo, sem possibilidade de terem controle sobre a narrativa ou progresso do jogo. Entre os privilégios de controle exclusivos ao jogador, lista-se a possibilidade de salvar e recarregar o progresso do jogo, abandonar temporariamente aquele universo e retornar a ele quando bem desejar.

Dessa forma, a obra procurou problematizar as assimetrias de poder existentes entre jogador e personagem, transformando habilidades normalmente naturalizadas pelos videogames em elementos centrais da construção narrativa e da experiência de estranhamento proposta ao jogador, um imigrante e, de certa maneira, mediador entre os mundos intra e extra diegéticos. Nesta tese, foram destacadas as semelhanças das reflexões narrativas em *Solivagus* com o contexto migratório em países desenvolvidos, especialmente no contexto do conti-

nente europeu, e o desejo de pertencimento de muitos imigrantes àquela realidade, negando, muitas vezes, suas próprias origens. A partir dessa perspectiva, buscou-se investigar de que maneira a presença do jogador na narrativa pode simular sensações de deslocamento, estranhamento e não pertencimento semelhantes às vivenciadas por indivíduos em contextos migratórios.

Paralelamente, o jogo procura explorar as formas pelas quais percepções de inclusão e exclusão são construídas tanto em ambientes digitais quanto em contextos sociais, com o intuito de promover uma reflexão crítica sobre identidade, adaptação cultural e as barreiras — simbólicas, sociais e institucionais — que condicionam a experiência migratória. Dessa forma, *Solivagus* tem como objetivo utilizar o espaço ficcional do jogo como meio para problematizar dinâmicas de pertencimento e alteridade que transcendem o universo digital e encontram ressonância em experiências sociais contemporâneas.

O conceito da separação entre jogador, eu lúdico e sujeito lúdico, é baseado nas explorações filosóficas da tese de Daniel Vella. Tese esta que explora a relação de dualidade entre o eu lúdico e o sujeito lúdico, o primeiro configurando a experiência pessoal em primeira pessoa e o segundo concebendo a representação do jogador no mundo do jogo; o jogador habitaria sempre estes dois pontos de vista (Vella, 2015), necessitando, muitas vezes, da mediação de uma figura no “heterocosmos lúdico do jogo” (Vella, 2015, p. 20). Baseando-se nas metodologias de Autoetnografia ou Narrativas de si, foram estabelecidas conexões entre os conceitos explorados por Vella com experiências e vivências da autora, especialmente enquanto imigrante e moradora da região Sul do Brasil.

Intencionalmente, o jogo pretendeu estabelecer uma conexão entre a experiência de ser imigrante em um novo país e, no papel do jogador, de precisar ter sua presença mediada no mundo sintético por meio de um avatar, separando fundamentalmente o “eu” do contexto extradiegético do sujeito lúdico do jogo, colocando o jogador na mesma posição de estrangeiro. Nesse contexto, tenta-se transmitir ao jogador sua posição como um eterno *outsider*, um completo estranho tentando compreender as regras e liberdades de um universo novo e desconhecido até então. Ele está condenado a nunca se “integrar” verdadeiramente ao mundo sintético e, mesmo após horas imersas convivendo e vivenciando di-

gitalmente a realidade do jogo, continuará sendo um turista, um visitante passageiro que depende de um veículo (celulares, computadores ou consoles de videogame) para entrar e sair desse universo digital, no qual sua presença é sempre temporária e mediada por seu avatar ou figura jogável.

Esta perspectiva de não adequação do jogador é atravessada, novamente, pelas vivências e reflexões de sentimentos de não pertencimento advindos da experiência enquanto imigrante e de observações realizadas em minha própria cidade natal, Curitiba, cuja parte população considera-se mais próxima da identidade europeia e distante da realidade de seu próprio país, fomentando preconceitos de classe, raça e xenofobia. Durante minha estadia de 6 meses no país de Malta, tive contato com o contexto migratório latino-americano e de diversas culturas do chamado “terceiro mundo”, sendo exposta e observando os mesmos preconceitos perpetrados pelos moradores do Sul - contra nordestinos, haitianos, venezuelanos ou minorias - desta vez propagadas por cidadãos europeus ou até mesmo por brasileiros que se consideram superiores a outras culturas e até mesmo aos imigrantes advindos de seu próprio país.

Neste período, as letras do artista e compositor Belchior trouxeram o Brasil novamente aos meus ouvidos, me fazendo lembrar constantemente de que minha identidade era, irremediavelmente, latino-americana; minhas interações eram sempre atravessadas por uma cultura calorosa, expansiva e de diversidade pertencentes ao maior país da América do Sul. Como lembra outra composição de Belchior, “A Palo Seco”:

Tenho vinte e cinco anos
De sonho e de sangue
E de América do Sul
Por força deste destino
Um tango argentino
Me vai bem melhor que um blues (A Palo Seco, 1976)

Esses atravessamentos, em articulação com as reflexões teóricas desenvolvidas ao longo deste trabalho, culminaram na concepção do objeto de game-arte cujo processo criativo foi aqui descrito e analisado. Esta pesquisa integra um percurso criativo intrinsecamente vinculado à observação de si, às vivências pessoais, aos atravessamentos poéticos e às narrativas que emergem dessas experiências.

A presente tese teve como objetivo instigar o leitor a refletir acerca das noções de pertencimento, identidade e alteridade, utilizando os recursos do horror psicológico e da quebra da quarta parede como estratégias para evidenciar sentimentos de solidão, deslocamento e exclusão. Neste sentido, o jogo desenvolvido buscou explorar as potencialidades expressivas da gamearte para abordar questões sociais e subjetivas que ultrapassam os limites do universo ficcional, estabelecendo diálogos com experiências vivenciadas em diferentes contextos contemporâneos.

O desenvolvimento de Solivagus foi, para minha trajetória, um ponto de partida para o desenvolvimento de novos objetos de gamearte no futuro, além de mostrar as possibilidades narrativas em jogos eletrônicos do gênero *point and click*, gênero este que, apesar de ter sido proeminente em décadas passadas, ainda consegue apresentar grandes possibilidades para o desenvolvimento de novos jogos dos mais variados estilos.

Artisticamente, Solivagus me desafiou enquanto artista a refletir sobre visualidades aplicadas a uma narrativa fechada, delimitando personagens e suas consequentes aparências em conjunto com a história do objeto de gamearte. Pude articular diálogos entre minha trajetória de vida e a produção visual do jogo, especialmente ao capturar fotos de Curitiba – minha cidade natal – e incorporá-las ao jogo eletrônico através dos cenários. Adicionalmente, também pude exercitar a produção artística em meios em que não tinha experiência prévia, como o *pixel art* e o *dithering*, exercitando, assim, minhas habilidades enquanto artista e pesquisadora na área de Artes, já que pude explorar diferentes paletas de cores e técnicas para a produção do *design* dos personagens. Estes desafios tornaram a experiência de desenvolvimento do jogo eletrônico ainda mais enriquecedoras para o meu percurso e meu futuro enquanto artista, ilustradora e pesquisadora interdisciplinar.

Também me foi gratificante a experiência de contar minha vivência e observações a respeito da exclusão e preconceitos observados em contextos diversos (Brasil e Malta) e poder aplicá-las a um objeto de gamearte, fazendo-se valer das inúmeras possibilidades que o gênero da gamearte se propõe em suas temáticas e narrativas em jogos. Essa experiência possibilitou explorar as potencialidades da gamearte enquanto campo de criação artística, especialmente no

que se refere à abordagem de temáticas sociais e à construção de narrativas capazes de promover a reflexão crítica por meio da interação.

Nesse processo, reflexões e investigações acerca de fenômenos como xenofobia, racismo e classismo foram incorporadas à concepção do jogo eletrônico, buscando suscitar no jogador questionamentos acerca das experiências narradas e das perspectivas que orientam a construção da obra. Dessa maneira, a experiência autobiográfica constitui não apenas uma referência para o desenvolvimento do objeto (conforme explora a metodologia das Narrativas de Si), mas também um meio de estabelecer uma relação dialógica entre a autora, sua trajetória e o público que entra em contato com a obra.

Assim, o objeto de gamearte configura-se como um espaço de interlocução entre experiência, memória, pesquisa e criação artística, no qual as vivências da autora são reelaboradas por meio da linguagem dos jogos eletrônicos. Por fim, espera-se que as discussões aqui apresentadas contribuam para ampliar o debate sobre diversidade, xenofobia, preconceito e convivência com a diferença, ressaltando a importância do reconhecimento da dignidade humana em suas múltiplas formas de existência.

REFERÊNCIAS

ALLOA, Emmanuel. Entre a transparência e a opacidade – o que a imagem dá a pensar. In *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009.

ASCOTT, Roy. Existe amor no abraço telemático? São Paulo: Editora Unesp, p. 305-318, 2009.

BANKS, Jaime. Uncanny Valley: Why Do Robots and Artificial Intelligence Creep Us Out? [Entrevista concedida a] Amanda Bowman. Texas Tech Today, 2020. Disponível em: < <https://today.ttu.edu/posts/2020/10/Stories/Banks-uncanny-valley-fear-robots> >. Acesso em: 19 jul 2022.

BANKS, M. Los datos visuales en Investigación Cualitativa. Madrid: Ediciones Morata, 2010. p. 83-124.

BARTON, Matt. The History of Zork. Game Developer, 2007. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/the-history-of-zork>>. Acesso em: 27/01/2025.

BECKER, Walter; FAGEN, Donald. The Royal Scam. In: Steely Dan. The Royal Scam. New York: ABC Records, 1976. CD.

BEIGUELMAN, Giselle. Políticas da imagem: vigilância e resistência na dados-fera. Ubu Editora, 2021.

BELCHIOR. A Palo Seco. Intérprete: Belchior. In: BELCHIOR. Alucinação. Rio de Janeiro: Philips/PolyGram, 1976. 1 LP, faixa 8.

BÉRTOLO, José; MEDEIROS, Margarida. Os Fantasmas da Fotografia e do Cinema: uma breve introdução. *Revista de Comunicação e Linguagens*, n. 53, 2020.

BRITANNICA, The Editors of Encyclopædia. Harmony: chromaticism in harmony. Encyclopædia Britannica, Chicago, 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/harmony-music/Chromaticism-in-harmony>. Acesso em: 19 fevereiro 2026.

BUNCHAFT, Guenia; KRÜGER, Helmuth. Credulidade e efeito Barnum ou Forer. *Temas em Psicologia*, v. 18, n. 2, p. 469-479, 2010.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CALDERÓN GARCÍA, N.; HERNÁNDEZ y HERNÁNDEZ, F. La investigación artística. Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad (Primera). Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L, 2019, p. 21-67.

CARROLL, Noël. *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*. Campinas: Papirus, 1999.

CARSON, Erin. Dall-E Mini: Everything to Know About the Strange AI Art Creator, 2022. Disponível em: < <https://www.cnet.com/culture/dall-e-mini-everything-to-know-about-the-strange-ai-art-creator/#:~:text=Dall%2DE%20Mini%20is%20an,AI%20community%20called%20Hugging%20Face.> >. Acesso em: 19 jul 2022.

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago press, 2019.

CHIVERS YOCHIM, Emily; BIDDINGER, Megan. 'It kind of gives you that vintage feel': Vinyl records and the trope of death. *Media, Culture & Society*, London, v. 30, n. 2, p. 183–195, mar. 2008.

CILETTI, Eddie. Analog Tape: An Overview of the Medium. *EQ Magazine*, fev. 1997. Disponível em: https://www.tangible-technology.com/media/media_2.html. Acesso em: 13 fevereiro 2026.

COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira da. *Press Start: Imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em Educação Matemática e Tecnológica, 2024.

DI FELICE, Massimo. *Estéticas pós-humanistas e formas atópicas do habitar*. 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

FILIZOLA, Roberto; SILVA, Maria Cristina Borges da. DA CIDADE DE CURITIBA E SUA PERIFERIA INVISIBILIZADA. *MÍDIA, POLÍTICA E DIREITOS HUMANOS*, p. 68 – 84, 2019.

FLORIANI, Nádia Pacher; DE SOUZA, Edson Belo Clemente. O DIREITO À CIDADE DOS REFUGIADOS, REFUGIADAS E IMIGRANTES EM CURITIBA-PARANÁ. *Revista GeoPantanal*, v. 17, n. 32, p. 77-89, 2022.

FORTIN, Sylvie; GOSSELIN, Pierre. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico, In: *Art Research Journal*, v. 1, n. 1, 2014, p. 1-17.

FRANCO, Edgar. CANAL 666 BR: PARA (DES) HIPNOTIZAR AS MASSAS—PROCESSO CRIATIVO EM WEB ARTE. 24º Encontro Da Associação Nacional De Pesquisadores Em Artes Plásticas, V. 16, 2015, p. 2485-2499.

FREITAS, João Paulo de et al. *O efeito terrorífico nas artes visuais: o grotesco, monstruoso e o infamiliar*. 2021.

FREITAS, Sérgio Paulo Ribeiro de. Dominante menor e música popular no Brasil entre os anos de 1960 a 1980: vale ferir a norma tonal? TRANS – Revista Transcultural de Música, Barcelona, n. 17, p. 1–47, 2013. Disponível em: SIBE – Revista Transcultural de Música. Acesso em: 11 fevereiro 2026.

GAILLORETO, Coleman. The Rise and Fall (& Rise) Of Point-and-Click Adventure Games. Screen Rant, 2021. Disponível em: <<https://screenrant.com/point-click-adventure-games-history-lucasarts-myst-remake/>>. Acesso em: 27/01/2025.

GAL, Shayanne; HICKEY, Walt. We're a nation of Gryffindors and Rachels — here's how Americans really answer those addictive personality quizzes, 2019. Disponível em: < <https://www.insider.com/the-great-american-personality-quiz-2019-2#and-they-take-stock-in-their-results-13> >. Acesso em: 12 de jul. 2021.

GULARTE, Daniel. Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão. Fortaleza: 2AB Ludo, 2010.

HUMMEL, Zachary. Audio Software (VST Plugin) Development with Practical Application. Honors Thesis (Graduação em Música) — Lee Honors College, Western Michigan University, Kalamazoo, 2016. Acesso aberto. Disponível em: https://scholarworks.wmich.edu/honors_theses/2688. Acesso em: 13 fevereiro 2026.

JUUL, Jesper. Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. Editora Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

KELMAN, Nic. Yes, but is it a game?. Gamers: Writers, artists & programmers on the pleasures of pixels, p. 225-238, 2004.

KENT, Steven. Ultimate history of video games. [S. l.]: Three Rivers Press, 2001.

KULAITIS, Fernando; AVER, Gabriel Pancera. As fronteiras do pertencimento étnico na pauta separatista do movimento “O Sul é o meu país”. Sociologias, Porto Alegre, v. 25, 2023

LAURENTIZ, Silvia. Game art. Artigo publicado em <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php>, 2008.

LIANG, Ting-yu. Horror Image of AI Algorithm: Visual Culture Studies Perspective. Taiwan Journal of East Asian Studies, v. 17, n. 2, 2020.

MAIA, Alessandra. A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo. 2014.

MAIA, Alessandra. Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror. 2018.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação: como extensões do homem. Editora Cultrix, 1964.

MELLO, D.; MURPHY, S.; CLANDININ, D. J. Introduzindo a investigação narrativa nos contextos de nossas vidas: uma conversa sobre nosso trabalho como

investigadores narrativos. *Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica*, Salvador, v. 01, n. 03, p. 565-583, set/dez. 2016.

MENDONÇA, Bruno de Abreu. Do game à arte: processo criativo em gamearte, 2014. 171 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

MORAES, Madson de. Coach quântico diz mudar vibração das pessoas, só não convence cientistas, 2020. Disponível em: < <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/01/07/a-febre-dos-coaches-quanticos-que-prometem-reprogramacao-energetica.htm> >. Acesso em: 12 de jul. 2021.

MOSSELAER, Nele Van De. Breaking the fourth wall in videogames. **Being and Value in Technology**, p. 163-186, 2022.

MOYLAN, William. Understanding and Crafting the Mix: The Art of Recording. 2. ed. Oxford: Focal Press, 2006.

NUNES, Fabio Oliveira. *Mentira de Artista*. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

NUNES, Fábio Oliveira. O que é Web Arte? 2000. Disponível em: < http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_qehwebarte.html >. Acesso em: 10 de jul. 2021.

NUNES, Fabio Oliveira et al. *Web Arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet*. 2003.

PICARD, Martin. Haunting backgrounds: Transnationality and intermediality in Japanese survival horror video games. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, p.95-120, 2009.

PIEPER, Frederico; MENDES, Danilo. *Religião e necropolítica. Religião em tempos de Crise*, p. 11, 2020.

PIERRE, Dieugo. *Migração e segregação: o caso dos imigrantes haitianos em Curitiba*. Terra Livre, v. 1, n. 58, p. 197-222, 2022.

PITTINGER, David J. Measuring the MBTI... and coming up short. *Journal of Career Planning and Employment*, v. 54, n. 1, p. 48-52, 1993.

PERRON, Bernard. *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. Bloomsbury Publishing USA, 2018.

POLLO, Luiza. Como a psicologia explica a popularidade dos filtros 'quem você parece', 2020. Disponível em: < <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/02/13/a-psicologia-explica-a-popularidade-dos-filtros-com-quem-voce-se-parece.htm> >. Acesso em: 12 de jul. 2021.

RODRIGUES, Claudia Flores. Narrativas de si: estratégia de formação para (re) pensar à docência articulada ao processo de formação do sujeito. *Poiesis pedagógica*, v. 8, n. 1, p. 172-186, 2010.

ROUSE III, Richard. Match Made in Hell: The inevitable success of the horror genre in video games. *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, p. 15-25, 2009.

SAUL, Shiralee. & STUCKEY, Helen. (2007) Art is DOOMed: The Spawning of Game Art, in GIBSON, Bruno M. R. *SwanQuake: The User Manual*: Liquid Press /i-DAT, 2007.

SICART, Miguel. *Play matters*. MIT Press, 2014.

ST. PIERRE, E. A. Uma história breve e pessoal da pesquisa pós-qualitativa: em direção à “pós-investigação”. *Práxis Educativa*, Ponta Grossa, v. 13, n. 3, p. 1044-1064, set./dez, 2018.

STROMBERG, Joseph; CASWELL, Estelle. Why the Myers-Briggs test is totally meaningless. *Vox*, 2015. Disponível em: < <https://www.vox.com/2014/7/15/5881947/myers-briggs-personality-test-meaningless> >. Acesso em: 12 de jul. 2021.

TAKEUCHI, Washington Cesar. O Parque Histórico da Vilinha no Bairro Alto. Blog *Circulando por Curitiba*, 2018. Disponível em: <<http://www.circulandoporcuritiba.com.br/2018/01/o-parque-historico-da-vilinha-no-bairro.html>>. Acesso em 01/06/2026.

TOURINHO, I. Imagens, pesquisa e educação: questões éticas, estéticas e metodológicas. In: Martins, Raimundo; Tourinho, Irene. (Org.). *Culturas das imagens - desafios para a arte e para a educação*. 1ed. Santa Maria (RS): Editora da UFSM, 2012, v., p. 231-252.

WITT, Anelise Vieira dos Santos et al. *Gamearte: subversão e diversão na arte contemporânea*, 2013.

VASCONCELLOS, Nicolas Souza de Frias. *O Point-And-Click adventure resurge: uma discussão analítica sobre um gênero adormecido*. 2020.

VELLA, Daniel. *The ludic subject and the ludic self: Analyzing the ‘i-in-the-game-world’*. IT-Universitetet i København, 2015.

VYSE, Stuart. Why Are Millennials Turning to Astrology?. *Skeptical Inquirer*, 2016. Disponível em: < <https://skepticalinquirer.org/exclusive/why-are-millennials-turning-to-astrology/> >. Acesso em: 11 de jul. 2021.

WASZKIEWICZ, Agata. *Metagames: Games About Games*. Routledge Advances in Game Studies, 1st edition, 2024.

WILDT, Francisco Koetz. Primeira lei tonal: função harmônica nas óticas funcional e tradicional — um breve estudo comparativo. In *Cantare: Revista do Núcleo de Estudos e Pesquisas Interdisciplinares em Musicoterapia*, Curitiba, v. 6, p. 29–48, 2014. Disponível em: https://periodicos.unespar.edu.br/incantare/article/download/354/pdf_20/666. Acesso em: 18 fevereiro 2026.

WRIGHT, Steven T. Lucas Pope on the challenge of creating Obra Dinn's 1-bit aesthetic, 2019. Disponível em: < <https://www.pcgamer.com/lucas-pope-on-the-challenge-of-creating-obra-dinns-1-bit-aesthetic/> >. Acesso em: 03/05/2026.

DEATH by Hanging. Direção: Nagisa Oshima. Japão: Toho, 1968. 118 min.

PULSE (Kairo). Direção: Kiyoshi Kurosawa. Japão, 2001, 118 min.

GAMEGRAFIA

ATARI. Haunted House. Atari, 1982.

ATLUS. Friday the 13th. Atlus, 1989.

CYBERDREAMS. Dark Seed. Cyberdreams, 1992.

FOX, Toby. Undertale. Toby Fox, 2015.

GALACTIC CAFE. The Stanley Parable. Galactic Cafe, 2013.

INFOCOM. Zork I: The Great Underground Empire. Infocom, 1980.

KINOTROPE. Garage: Bad Dream Adventure. Kinotrope, 1999.

LINDROTH, Mason. Hylics. Mason Lindroth, 2015.

POPE, Lucas. Return of the Obra Dinn. 3909 LLC, 2018.

TEAM SALVATO. Doki Doki Literature Club!. Team Salvato, 2017.

APÊNDICE A – INSTRUMENTOS E SOFTWARES UTILIZADOS NA COMPOSIÇÃO DA TRILHA SONORA

Violão Giannini Performance GTG-36S EQ



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Guitarra Yamaha Revstar RS420



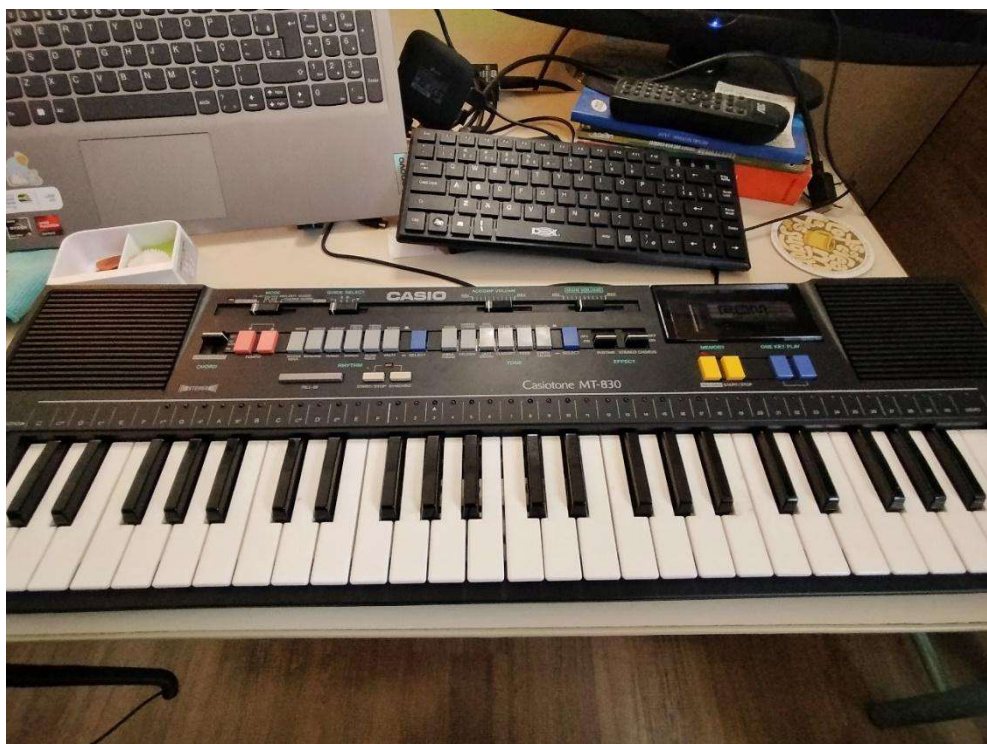
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Baixo elétrico Tagima TW-73



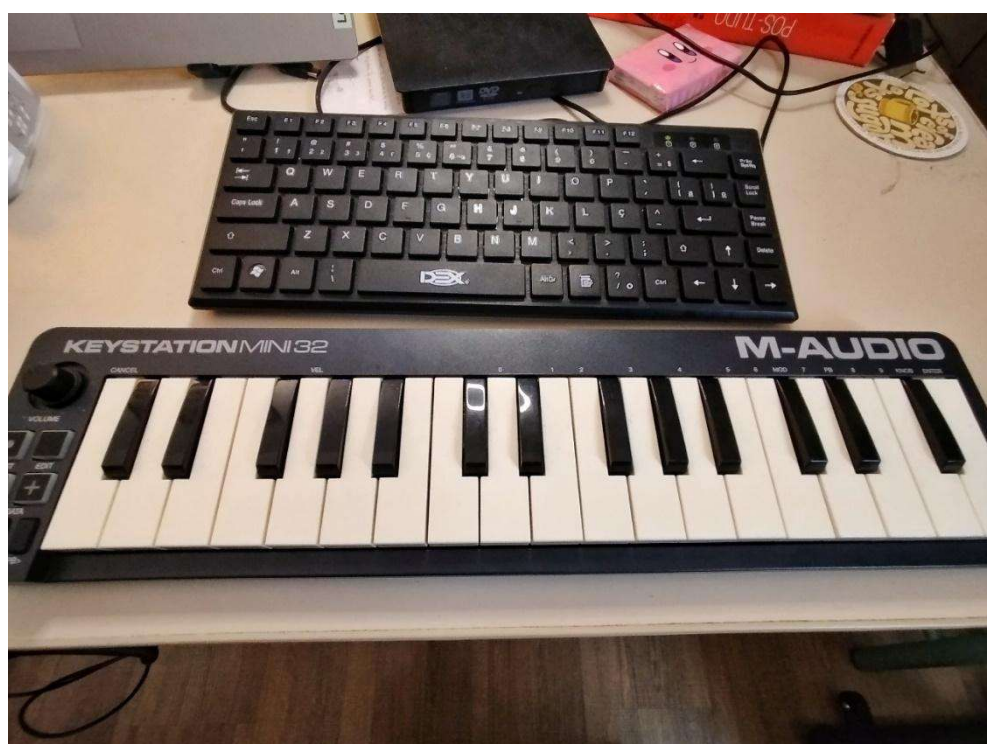
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Teclado Casio MT-830



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Controlador MIDI M-audio Keystation 32 MkIII



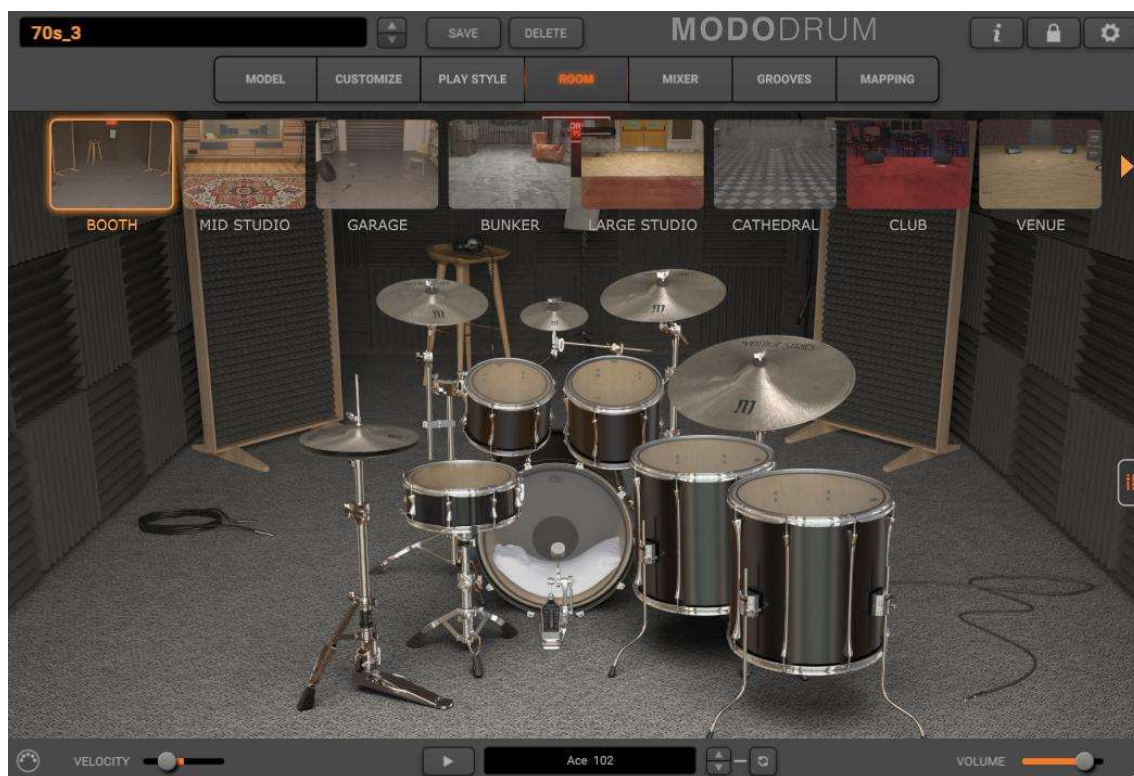
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Microfone Shure SM57 e chocalho Jim Dunlop



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

IK Multimedia MODODRUM (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

AAS Ultra Analog Session 2 (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

AIR Music Technology DB-33 (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

XLN Audio Addictive Keys Studio Grand (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

AAS Lounge Lizard Session (Virtual Studio Technology software)



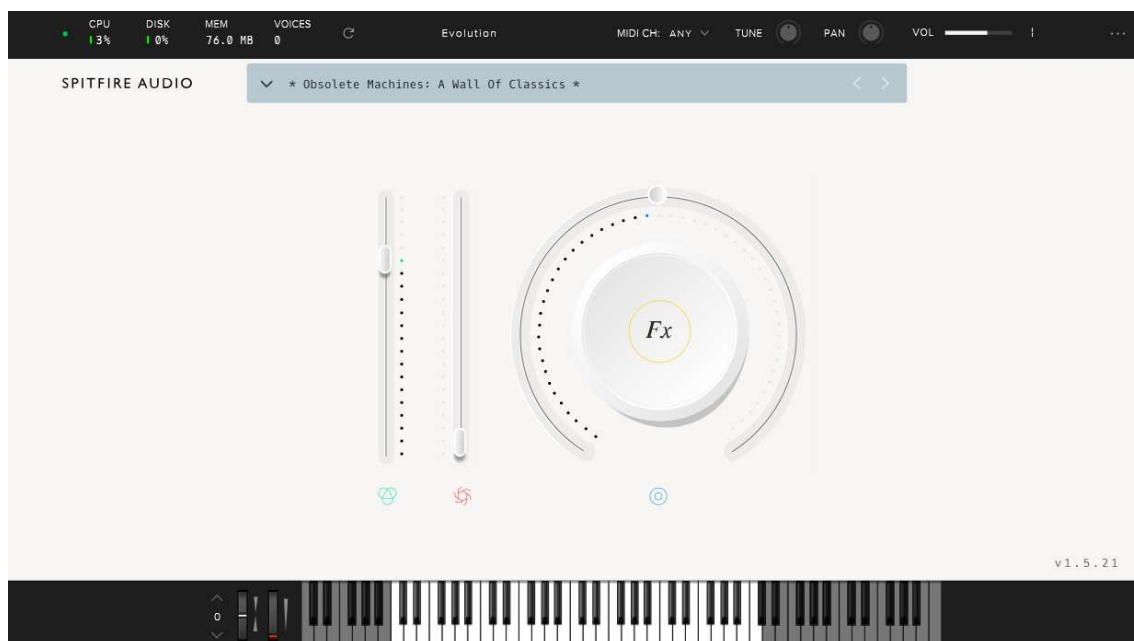
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

AfroDJMac Nintendo Rack Bank (Ableton Live Rack)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Spitfire Audio LABS Obsolete Machines: A Wall of Classics (Virtual Studio Technology software)



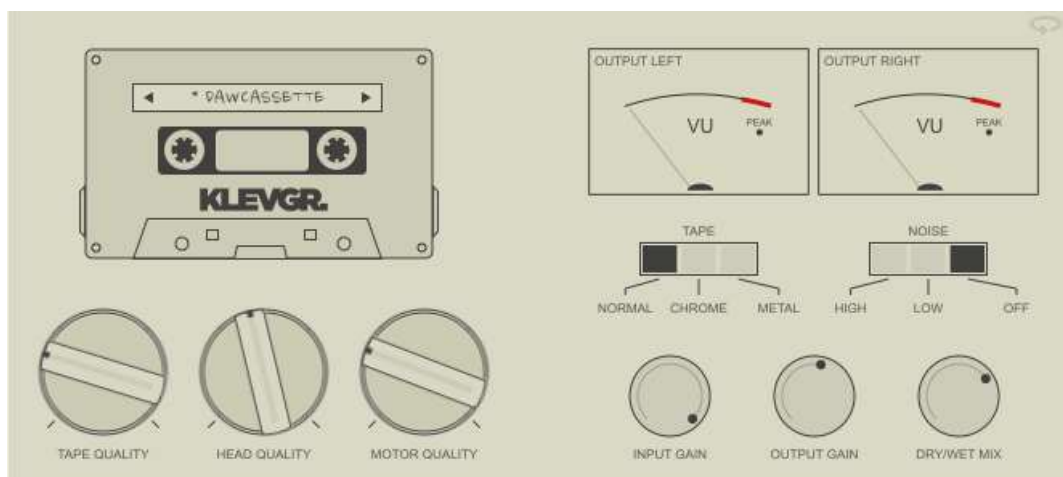
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Brainworx Blue Chorus 2 (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Klevgrand DAW Cassette (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

UADx 610-A Preamp and EQ (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Acustica COFFEEPUN (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Acustica CREAM 2 (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

UADx LA-2A (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

TDR Kotelnikov (Virtual Studio Technology software)



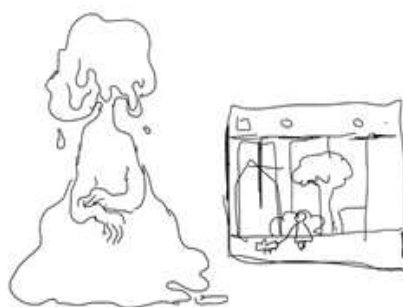
Fonte: Elaboração da autora, 2026.

Drawmer S73 (Virtual Studio Technology software)



Fonte: Elaboração da autora, 2026.

APÊNDICE B – MAPA MENTAL (2024)



will I ever feel
like I deserve to be here?

They say home is where

(DO) I WANT TO BE HERE (?)

eu agradeço pela
empatia, mas da não
é bondade, ela é
condescendente

inletos uchando limpa? Δ

most middle/upper
class Indians
are white

Post



I feel proud
to blend
in 
I feel happy when
you think I'm one
of you

Can I have a seat at your table?
I promise I will behave


 ↓
 european-passing privilege
 Thank you for welcoming us

They might be empathetic
They might be nice and warm
As they offer you a place to stay
Guilty and apologetic
Forcing themselves as they give you the worst seat at the table
And say with a soothing smile,
"I hope that you're comfortable"

But they will never know
The perpetual feeling of exclusion
Hearing like a mantra
That you will never be as smart
As gracious
As beautiful
As educated
As civilized
That you will never truly have a place where they stand

To grow with an overwhelming feeling of inferiority,
To feel the need to justify every victory and
Every sweet taste.
To feel guilty when you are not in constant suffering.
To compare yourself with your peers and say,
"I'm not like them, I'll never be like that!"
I'm one of the good ones
I'm just like you!
Full of a meticulously crafted innocence,
Just enough to not offend and provoke

Always seeking the approval in their eyes,
Like some kind of twisted role model
That I try to distance myself from
But still desperately seek approval and affection
Worshipping their land and their manners
All the nuances of what it means to finally be someone

Knowing at the same time
That I don't want to be in the same place as them
But I still want them to invite me to their table
And in my dreams, I refuse the invitation
But still have my share.

IN MY IMAGINATION
THERE ARE THE MOST BRIGHT
AND DELIGHTFUL FUTURES
BUT MY MIND STILL FOCUS
ON THE HOPELESS AND THE GLEAM

your ENGLISH is SO Good

Inferiority

UNIT 5: ASSESS

OTHERNESS
EXCLUSION

↓ oder schwarz?

death by hanging

A. monilifer

repulsive agender

known women?

~~Other~~ worms
in town

simple
white
clean

OBJECTS:

→ yavine

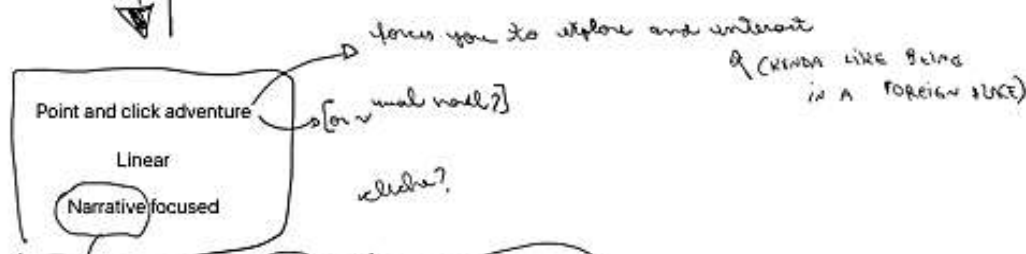
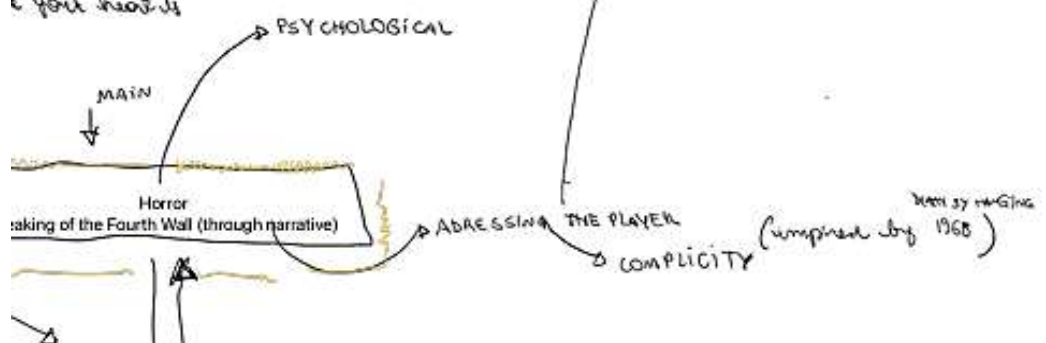
You never miss the smell and taste of your horse
You never feel the urge to hear your language
Or to hear about your kind
As much as when you leave

→ make notes to volume?



- luxury & monsters
- use watching you → eyes watching you in the memory
- showing others under the eye (monsters) → option to denounce other monsters?
- the player & the monster?
 - ↳ the player was an outsider; the player was a different kind of monster

if you have it



you blend in (good?)
you don't (bad?)

monstrous figure walking down a oppressive street,
ne (You are not the only one, but you have no idea how
the others feel)
You try to interact with your surroundings
once the game and to try to understand where you are
Trying to talk to people
half the time you don't understand what they really
saying
they can't (or don't want to) to understand either

You have the option to blend in
Become like them
But you will still see a monster inside

Or you can completely reject it
And be excluded and feel embarrassed

NO WAY OF BLENDING IN

↑
VERY ON THE EDGE
not able to fall

KIND OF OBVIOUS

I DON'T WANT TO FOCUS ON ONLY ONE TYPE
OF EXCLUSION
but this is what I'm drawing