

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

GAMÆSTÉTICA:
REFLEXÕES SOBRE *GAMES*, ARTE, ESTÉTICA E PROCESSOS CRIATIVOS

BRUNO DE ABREU MENDONÇA

Goiânia

2022



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

Bruno de Abreu Mendonça

3. Título do trabalho

Gamastética: reflexões sobre games, arte, estética e processos criativos

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

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

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

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

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

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



Documento assinado eletronicamente por **Bruno De Abreu Mendonca, Discente**, em 06/12/2022, às 11:07, 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 **Rosa Maria Berardo, Professor do Magistério Superior**, em 06/12/2022, às 14:07, 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 08/12/2022, às 09:34, 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 **3384123** e o código CRC **39F36672**.

BRUNO DE ABREU MENDONÇA

**GAMÆSTÉTICA:
REFLEXÕES SOBRE *GAMES*, ARTE, ESTÉTICA E PROCESSOS CRIATIVOS**

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Doutorado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de Doutor em Arte e Cultura Visual.

Área de Concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de Pesquisa: Poéticas Artísticas e Processos de Criação

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Goiânia

2022

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

Mendonça, Bruno de Abreu

Gamæstética: [manuscrito] : Reflexões sobre Games, Arte, Estética e Processos Criativos / Bruno de Abreu Mendonça. - 2022.
CCLVIII, 258 f.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2022.

Inclui lista de figuras.

1. jogos eletrônicos. 2. processos criativos. 3. estética. 4. imagem. 5. visualidades. I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata nº 16/2022 da sessão de Defesa de Tese de **Bruno de Abreu Mendonça** que confere o título de Doutor em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos trinta dias do mês de novembro de dois mil e vinte e dois, a partir das quatorze horas, por videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada “Gamæstética: reflexões sobre games, arte, estética e processos criativos”. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Fábio Oliveira Nunes (UNESP), membro titular externo; Professor Doutor José Antônio Loures Custódio (IFSP), membro titular externo; Professora Doutora Rosa Maria Berardo (FAV/UFG), membro titular interno; Professor Doutor Gazy Andraus (FAV/UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Edgar Silveira Franco, Presidente da Banca Examinadora, destacou-se que a banca sugeriu a publicação da tese no formato livro por seu ineditismo e qualidade, então foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos trinta dias do mês de novembro de dois mil e vinte e dois.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 02/12/2022, às 14:48, 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 **Gazy Andraus, Usuário Externo**, em 06/12/2022, às 09:12, 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 **JOSE ANTONIO LOURES CUSTODIO, Usuário Externo**, em 06/12/2022, às 12:29, 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 **Rosa Maria Berardo, Professor do Magistério Superior**, em 06/12/2022, às 14:06, 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 **Fabio Oliveira Nunes, Usuário Externo**, em 06/12/2022, às 15:41, 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 **3367362** e o código CRC **0A0B3C97**.

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

GAMÆSTÉTICA:
REFLEXÕES SOBRE *GAMES*, ARTE, ESTÉTICA E PROCESSOS CRIATIVOS

BRUNO DE ABREU MENDONÇA

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Orientador e Presidente da Banca PPGACV - FAV/UFG

Prof. Dr. Fabio Oliveira Nunes
Membro Externo – cAT IA/ UNESP

Prof. Dr. Gazy Andraus
Membro Interno - PPGACV/ UFG

Prof. Dr. José Antônio Loures Custódio
Membro Externo – IFSP

Profª. Drª. Rosa Berardo
Membro Interno - PPGACV - FAV/UFG

Profª. Dra. Suzete Venturelli
Suplente Externo – Universidade Anhembi
Morumbi; UNB

Prof. Dr. Claudio Aleixo Rocha
Suplente Interno – PPGACV - FAV/UFG

Para minha esposa Ludmilla, sempre presente;
para minha filha Maia, meu orgulho e inspiração;
para meu amigo Ciberpajé, por sua sabedoria e confiança;
para todos aqueles que não podem mais estar aqui.

RESUMO

GAMÆSTÉTICA: Reflexões sobre Games, Arte, Estética e Processos Criativos é uma proposta de aplicação de uma teoria/abordagem estética específica – desenvolvida aqui – para ser adotada ao tratar-se de objetos eletrônicos lúdicos, buscando uma compreensão e análise das minúcias que corporificam a experiência do jogador. É uma pesquisa voltada principalmente à compreensão das visualidades abordadas em *games* e obras de *gamearte*, ao que essas se referem e como criam laços com aqueles que interagem com elas, tendo aqui considerado o quão comum – e, por que não, necessários – esses jogos eletrônicos se tornaram dentro da estrutura social contemporânea.

Os estudos aqui desenvolvidos permeiam os campos da arte, do *game design*, das visualidades e da filosofia, apresentando discussões e conceitos que atuam de forma suplementar à própria existência dos jogos eletrônicos. Esses, aliados à base de argumentação que traz à tona o elo indispensável entre o ato teórico e o processo de criação da poética do objeto lúdico, visam uma aproximação direta com o termo *gamæstética*, cunhado aqui como o estudo sobre o ato de jogar e como o jogador o interpreta. Nessa tese conceitua-se *gamæstética* a partir de exercícios teórico-práticos de criação, observando o que há por trás do *game*, além de *bits* e *pixels*. É uma ação de esmiuçar por entre motivações e intenções definidas (conscientemente ou não) por opções estéticas e retirar dali a compreensão da expressão, do sentimento; é inserir-se no jogo e fazer-se parte dele.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, processos criativos, estética, imagem, visualidades.

ABSTRACT

GAMÆSTHETICS: Reflections on Games, Art, Aesthetics and Creative Processes is a proposal for the application of a specific aesthetic theory/approach – developed here – to be adopted when dealing with video games and gameart objects, seeking to present an understanding and analysis of the details that embody player's experience. It is a research aimed mainly at understanding the visualities addressed in video games and gameart, what they refer to and how they create bonds with those who interact with them, having here considered how common – and, why not, necessary – these electronic games have become within the contemporary social structure.

The studies developed here permeate the fields of art, game design, visualities and philosophy, presenting discussions and concepts that act in a supplementary way to the very existence of electronic games. These, allied to the basis of argument that brings to light the indispensable link between the theoretical act and the process of creating the poetics of the ludic object, aim at a direct approximation with the term *gamæsthetics*, coined here as the study of the act of playing and how the player interprets it. In this thesis, *gamæsthetics* is conceptualized from theoretical-practical creation exercises, observing what is behind the game, in addition to bits and pixels. It is an action of sifting through motivations and intentions defined (consciously or not) by aesthetic options and extracting from there the understanding of expression, of feeling; it is to insert oneself in the game and to be part of it.

Keywords: videogames, creative processes, aesthetics, image, visualities.

RESUMEN

GAMÆSTETICA: Reflexiones sobre Juegos, Arte, Estética y Procesos Creativos es una propuesta para la aplicación de una teoría/enfoque estético específico – desarrollado aquí – para ser adoptado al tratar con objetos electrónicos lúdicos, buscando la comprensión y el análisis de los detalles que encarnan el experiencia del jugador. Se trata de una investigación dirigida principalmente a comprender las visualidades que se abordan en los juegos y el gameart, a qué se refieren y cómo crean vínculos con quienes interactúan con ellas, habiendo considerado aquí cuán comunes – y, por qué no, necesarias – tienen estas electrónicas de juegos. devenir dentro de la estructura social contemporánea.

Los estudios aquí desarrollados permean los campos del arte, el diseño de juegos, las visualidades y la filosofía, presentando discusiones y conceptos que actúan de manera complementaria a la existencia misma de los juegos electrónicos. Estos, aliados a la base argumental que pone de manifiesto el vínculo indispensable entre el acto teórico y el proceso de creación de la poética del objeto lúdico, apuntan a una aproximación directa con el término *gamæstetica*, acuñado aquí como el estudio del acto de jugando y cómo el jugador lo interpreta. En esta tesis se conceptualiza la *gamæstetica* a partir de ejercicios teórico-prácticos de creación, observando lo que hay detrás del juego, además de bits y píxeles. Es una acción de cribar motivaciones e intenciones definidas (conscientemente o no) por opciones estéticas y extraer de allí la comprensión de la expresión, del sentimiento; es insertarse en el juego y ser parte de él.

Palabras clave: juegos electrónicos, procesos creativos, estética, imagen, visualidades.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Alex Kidd in Miracle World	1
Figura 2 - Posthuman	4
Figura 3 - Faturamento de 2019 das Indústria do Cinema, Games e Música	12
Figura 4 - A Escolha dos Materiais	23
Figura 5 - As Medusas de Caravaggio e Vik Muniz	28
Figura 6 - Ghouls n' Ghosts	32
Figura 7 - PacMan	37
Figura 8 - Gamæsthesi, meu site pessoal	39
Figura 9 - Alice percorre um dos labirintos	43
Figura 10 - Opressão sexista em Posthuman Ms. Pacman	46
Figura 11 - Trecho da introdução de Destroyer	52
Figura 12 - Gameplay de Destroyer	54
Figura 13 - Xadrez Antropológico (videoarte)	56
Figura 14 - Xadrez Antropológico (gamearte)	59
Figura 15 - Doom	65
Figura 16 - Demon's Souls	68
Figura 17 - Mistérios de Dark Souls	71
Figura 18 - Dadaísmo e Poesia	77
Figura 19 - Rembrandt versus Modigliani	83
Figura 20 - Reações Físicas ao Jogar	91
Figura 21 - Óculos Especiais de Realidade Virtual	94
Figura 22 - Gameplay de Dance Evolution Arcade	97
Figura 23 - Lara, a Sex Symbol	102
Figura 24 - As várias faces de Lara Croft	104
Figura 25 - Erotização pelo ponto de vista	108
Figura 26 - Paredes, monstros e tesouros	111
Figura 27 - Decadência e esquecimento	113
Figura 28 - O místico, o sublime e o sombrio	114
Figura 29 - Agressividade	116
Figura 30 - O canto	119
Figura 31 - Chosen Undead x Black Knight	127
Figura 32 - Black Knight	133
Figura 33 - Black Knight em Undead Parish	137
Figura 34 - Encontro em Northern Undead Asylum	142
Figura 35 - Mapa do estágio Phobos Anomaly	149
Figura 36 - Todos os componentes de Phobos Anomaly	151
Figura 37 - Demon	153
Figura 38 - Baron of Hell	168
Figura 39 - Componente Invisível	174
Figura 40 - Shotgun Guy	177
Figura 41 - Imp	178
Figura 42 - Representante Racista	187
Figura 43 - Tela de Título de Xadrez Antropológico	189

Figura 44 – O Tabuleiro.....	191
Figura 45 - Construindo e Desconstruindo	196
Figura 46 - Escolhas.....	199
Figura 47 - Cenas de Destroyer	202
Figura 48 - Hierarquia.....	206
Figura 49 - Boss do Segundo Estágio	217
Figura 50 - Tela de Título de Posthuman Ms. Pacman	220
Figura 51 - Cópula.....	223
Figura 52 - Sofrimento visto de Perto	226

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
Busca	3
Formatando Conhecimento	7
1 QUAL A RELEVÂNCIA DESSA PESQUISA?	10
1.2 Metodologia: <i>Poiésis</i>	15
1.2.1 Pesquisa Baseada em Arte.....	17
1.2.2 Análise Interpretativo-Criativa.....	20
1.2.3 Análise Formal do <i>Gameplay</i>	29
1.2.4 Conclusões Processuais.....	37
2. JOGADOR/ARTISTA/DESIGNER/PESQUISADOR	39
2.1 <i>Posthuman Ms. Pacman</i> (2012).....	41
2.2 <i>Destroyer</i> (2019)	48
2.3 <i>Xadrez Antropológico</i> (2021).....	54
2.4 <i>Doom</i> (2011-2012)	62
2.5 Série <i>Souls</i> (2012-)	67
3. GAMÆSTÉTICA	73
3.1 Compreendendo Estética.....	74
3.2 Construindo o Conceito.....	87
3.3 Reflexões: gamæstética e <i>gameplay</i>	99
3.3.1 Visualidade de Personagens	100
3.3.2 Visualidade de Ambientes.....	109
3.3.3 Sonoridade.....	116
4. GAMÆSTÉTICA APLICADA	122
4.1 Análise Gamæstética Ampla e Focal	123
4.1.1 <i>Black Knight: isso é Dark Souls</i>	125
4.1.2 <i>Phobos Anomaly: o pesadelo de Doom</i>	147

4.1.3 Xequê Semântico: <i>Xadrez Antropológico</i>	181
4.1.4 Espaço de Reflexão Mnemônica: <i>Destroyer</i>	201
4.1.5 Um Jogo de Quebras: <i>Posthuman Ms. Pacman</i>	218
CONSIDERAÇÕES FINAIS	229
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	233
JOGOS ELETRÔNICOS (<i>GAMES</i> e <i>GAMEARTE</i>)	241
OBRAS AUDIOVISUAIS	243
PROGRAMAS DE COMPUTADOR (<i>SOFTWARES</i>)	244

INTRODUÇÃO

Meu interesse por jogos eletrônicos está intimamente ligado à minha segunda infância (em meados de 1990), quando tive meus primeiros contatos por meio de um console adquirido por meu irmão mais velho: um Master System, console da Sega distribuído nacionalmente pela Tec Toy. O primeiro jogo que joguei foi *Alex Kidd in Miracle World* (1986), jogo que acompanhava o console. Me lembro de forma um pouco nebulosa das primeiras emoções ao ligar aquele aparelho imenso (o primeiro modelo do Master System tinha cerca de 36 centímetros de largura) e segurar seu *joystick* nada anatômico. Eram apenas dois botões e um direcional digital que me davam o poder sobre aquele universo ali. A personagem, Alex Kidd, respondia aos comandos ainda desajeitados dos meus dedos sem treinamento enquanto aquele mundo colorido e vivo se desvelava a cada desafio vencido. Me lembro que eu e meus irmãos revezávamos o *joystick*, onde “perder uma vida” dentro do jogo era o sinal de que sua vez de jogar havia passado. Todos ansiosos em ter sua chance, ansiávamos pelo erro do outro ao mesmo tempo que torcíamos pelo sucesso do irmão e conseqüente avanço no *game*. Foram inúmeras horas de diversão, tensão, lágrimas e sorrisos. Engraçado lembrar que só consegui terminar aquele jogo muitos anos depois, sem meus irmãos esperando por sua vez.

Figura 1 - *Alex Kidd in Miracle World*



Captura de tela do jogo. Fonte: Pinterest¹.

¹ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/561824122248893535/>>. Acesso em 16 de agosto de 2020.

Enquanto escrevia isso estive sorrindo por quase todo o tempo. São memórias doces e alegres de uma infância de muita amizade e cumplicidade entre mim e meus irmãos. Éramos quatro ao todo: a mais velha, com onze anos de diferença até mim, filha do primeiro casamento de minha mãe; dois irmãos mais velhos, um com quatro e outro com dois anos a mais do que eu e; eu, na época com quatro ou cinco anos, me preparando para a vida escolar *de verdade*. Dividíamos nossos dias entre ir para o colégio, fazer os deveres, brincarmos no quintal e na rua de casa e, no final do dia, jogar videogame. Sempre estivemos muito próximos, mas a ação diante da antiga televisão de tubo montada num *frame* de madeira nos tornava um. Estávamos unidos pelo mesmo objetivo e as horas corriam rápidas e felizes.

Com o passar dos anos e dos jogos, muita coisa foi mudando. Cada um teve seus interesses alterados pela idade e objetos culturais da época e mesmo assim, sempre tínhamos um vínculo no ambiente virtual de um *game*. Não éramos ricos e, por isso, todos juntavam um pouco de dinheiro do lanche do colégio, um *bico* aqui e ali e mais o dinheiro levantado com a venda do console que possuíamos para, com muito custo, comprarmos um novo. Também não comprávamos jogos, pois eram igualmente caros; ao invés disso, passávamos um bom tempo nas já extintas locadoras de *games* escolhendo um único jogo para juntos, terminarmos em um fim de semana. Era um desafio em equipe, nossa versão física de um *Time Attack*² onde a derrota significava um novo dispêndio no fim de semana posterior – se é que conseguiríamos dinheiro para isso.

Cada novo jogo, cada avanço tecnológico nos deixava maravilhados, de queixo caído, talvez da mesma forma que fiquei ao ligar nosso Master System. Dedicávamos horas – quando nossos pais permitiam – dentro dos ambientes virtuais, alimentando nossos cérebros com imagens, lógica matemática, raciocínio estratégico e outros idiomas. Falo sem receio que eu e meus irmãos aprendemos a ler e falar inglês, em grande parte, por conta dos *games* e, não coincidentemente, todos sempre tivemos muita facilidade com matemática e raciocínio organizacional. Talvez pelas necessidades pré-programadas solicitadas dentro daqueles jogos com que interagíamos, não sei afirmar. Apenas sei que, desde muito jovem os jogos eletrônicos fazem parte de minha

² Modo de jogo muito comum em *games* de corrida onde o jogador deve cumprir o desafio proposto dentro de um limite de tempo pré-determinado.

vida e construíram não apenas conhecimento, mas valores que me são extremamente caros hoje em dia.

Busca

Conforme fui envelhecendo, sempre mantive contato com *games*. Esse interesse se ampliou com os anos, se estendeu para a arte e literatura – principalmente fantástica e de horror – e levou-me ao contato com os *tabletop role-playing games*³. Os jogos de RPG de mesa se tornaram importantíssimos para mim, incentivando minha criatividade que, de certa forma, se encontrava agrilhoadada pelos limites da programação dos *games*. Eu não criava os universos, as personagens e as situações no ambiente virtual como eu o fazia nas partidas de RPG – e isso me frustrava. Mesmo gostando muito de jogos eletrônicos, eu queria mais. Foi daí que tive meu primeiro contato com *softwares* de criação de jogos. Uma experiência extremamente divertida e que, por muito tempo, saciou a minha vontade de ser não só um jogador, mas um criador de *games*. Esse contato, por conseguinte, motivou minha entrada na universidade aos 18 anos, no curso de Ciências da Computação na Universidade Federal de Goiás, em 2005. Com o fim do ano, eu abandonaria o curso completamente frustrado.

Entrei para o curso de Ciências da Computação com o pensamento de que, para criar *games* eu deveria ser um programador. Entretanto, percebi ali que a criação de *games* exigia muito mais do que programação e lógica e isso não me bastava – na verdade, aquilo me deixava desanimado. Eu sonhava com mais, desejava mais. Eu queria criar não apenas a estrutura do *game*: o que eu desejava era a narrativa, as histórias e as imagens que davam sentido às regras daquele ambiente virtual. Percebendo as limitações que aquele espaço me oferecia, prestei outro processo seletivo na mesma universidade e logo estava de volta ao campus, agora como estudante de Design Gráfico, no ano de 2006.

Confesso que, mais uma vez, não era bem o que eu imaginava ou desejava. Mas a estrutura curricular e – por sorte – grande parte dos discentes que fizeram parte da minha graduação tinham amplo interesse e conhecimento sobre tecnologia e arte. Dentro do ambiente acadêmico, os contatos e conhecimentos trocados foram

³ Jogos de interpretação de papéis que ocorrem fora do ambiente virtual, normalmente em torno de uma mesa – por isso o termo *tabletop*.

maturando dentro de minha cabeça e universos de possibilidades surgiram. Naquele local também vim a conhecer meu atual orientador e amigo, Edgar Franco, à época recém-chegado à universidade e que se interessou desde sempre pelos meus anseios, motivando-me a seguir os caminhos que propunha. Foi nesse mesmo período, inclusive, que criei junto com mais três colegas o primeiro jogo completo – *Posthuman* (2008) – justamente como trabalho de classe para uma disciplina coordenada pelo professor Edgar; uma experiência muito simples dentro de um universo ficcional, totalmente limitada pelos conhecimentos e técnica de todos os envolvidos. Mas, ainda assim, um *game* funcional e completo.

Figura 2 - *Posthuman*



Captura de tela do jogo. Fonte: acervo pessoal.

Ali notei que havia encontrado o que desejava e, de forma simultânea ao decorrer burocrático do curso, estudei e trabalhei com *games*. Atuei por algum tempo em um pequeno estúdio de *game design* de Goiânia (chamado GameBlox, no ano de 2009), sendo que nenhum projeto foi concluído ali. Após a graduação, no ano de 2011, tive a oportunidade mais uma vez de trabalhar com *games* junto a um laboratório da própria universidade – chamado LabTime – desenvolvendo projetos para o Ministério

da Educação. Infelizmente, também nunca chegamos a concluir um projeto⁴. Mesmo frustrado com os sucessivos objetos inconclusos, aprendi muito com os demais envolvidos. Eram horas de discussões sobre design, construção narrativa e imagética que ampliaram meu arcabouço como criador de jogos. Buscando ainda mais aprofundamento, me lancei à pesquisa e conseqüentemente, ingressei no programa de mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás no ano de 2012, e me joguei de cabeça nos estudos das relações entre *games* e arte.

O período acelerado de dois anos em que desenvolvi minha dissertação – *Do Game à Arte: Processo Criativo em Gamearte* – me fizeram amadurecer de forma surpreendente em relação ao *eu* do período de bacharelado. As discussões iam muito além do campo e reflexões a que havia escolhido trabalhar e muitos dos aspectos da postura de pesquisador surgiram ali, além de interesses paralelos advindos das possibilidades da Cultura Visual para a análise imagética. Foram conhecimentos que se acumularam e formaram uma robusta bibliografia que ainda hoje me acompanha e me serve de inspiração.

A dissertação em si foi dividida em quatro partes: a primeira englobou uma revisão bibliográfica acerca dos jogos eletrônicos, contendo aspectos históricos, conceituais e técnicos da indústria de *games*; a segunda apresentou também uma revisão bibliográfica, mas abordando a arte e tecnologia – principalmente no Brasil – e traçando uma compreensão acerca do termo *gamearte*; após foram realizadas análises de obras de *gamearte* nacionais e internacionais, fomentando um arcabouço para o momento final e; por fim, o desenvolvimento e apresentação do processo criativo de três obras de *gamearte*.

O foco de toda a pesquisa era o processo criativo e, por isso, grande parte do cronograma foi tomado pelo desenvolvimento das três obras de *gamearte*: *Posthuman Ms. Pacman* (2012), *Labirinto Escorregadio* (2013) e *Labirinto da Mente* (2014). *Posthuman Ms. Pacman* (2012) – objeto de *gamearte* desenvolvido em parceria com o artista e orientador Edgar Franco – teve boa repercussão em seu lançamento e apresentação durante o 11#ART (em 2012), evento internacional de pesquisa em arte e tecnologia realizado em Brasília, sendo também apresentado ao público durante a exposição EmMeio 5.0, no ano de 2012, além da exposição FACTORS 2.0 – Festival

⁴ Por motivos além de minha vontade ou poder – e também de grande parte da equipe, envolvendo processos burocráticos de esferas acima do grupo de criação e desenvolvimento.

de Arte-Ciência-Tecnologia realizada durante o 10º Simpósio de Arte Contemporânea, na cidade de Santa Maria/ RS em 2015. Já *Labirinto Escorregadio* (2013) foi um projeto menor apresentado no #12ART no ano de 2013, servindo de base para o objeto final da dissertação. *Labirinto da Mente* (2014) foi o objeto de gamearte que serviu de fechamento para o projeto, englobando aspectos técnicos, teóricos e poéticos que refletiram todo o processo de pesquisa, sendo exposto publicamente apenas no ano de 2019, durante o evento Ciberpajelaças II, realizado no Espaço Cultural Ruptura, em Goiânia.

Em meados de 2014 realizei a defesa de minha dissertação de mestrado diante de uma banca de doutores: acadêmicos da área das artes convidados, todos com extensa carreira artística e teórica, posicionados para executar a análise da peça que simbolizava, para mim, o final de um percurso. Dois anos de estudo, aplicação, criação, altos e baixos: tudo seria avaliado ali, numa espécie de sala de parto onde o bebê estava prestes a nascer. Mesmo sob a tensão daquele momento, apresentei a dissertação com a alegria e a confiança de ter realizado um prazeroso – e por vezes doloroso – trabalho do qual tinha orgulho. Os minutos que se seguiram me pareceram um breve instante e, poucas páginas da apresentação digital depois, estava feito. Me posicionei, satisfeito, e aguardei o *feedback*.

Fui avaliado positivamente por todos ali presentes: a dissertação foi aprovada sem qualquer solicitação de alterações, o que me trouxe – além de alívio pelo trabalho finalmente concluído – segurança como pesquisador. Perceber as falas de compreensão e admiração pela pesquisa realizada fizeram valer cada momento de angústia e desorientação em meio ao labirinto da pesquisa. Enquanto ouvia as falas dos presentes, o sentimento de completude, de ter subido mais um degrau, tomou conta de mim. A jornada finalmente acabara.

Mas eu estava enganado quanto à conclusão daquele trabalho – que tratava da pesquisa acerca da possibilidade de se terem *games* como objetos de arte, suas considerações e potências. Após a arguição, um dos membros da banca de avaliação sugeriu-me que “esperava ainda mais”, como se desejasse que eu retirasse ainda mais suco daquele limão por mim espremido durante os dois anos passados. Repassou ali a ambição pela ampliação da discussão apresentada, um desdobramento dos experimentos realizados e das informações coletadas. Como sugestão, me foi posto sobre o colo a “ideia” – que hoje percebo e encaro como uma

“missão” – de explorar a estética dos jogos eletrônicos. Uma frase, uma possibilidade jogada à mesa de forma despreziosa. Menos aos meus olhos e ouvidos.

Naquele momento em que recebi a sugestão – onde já planejava um descanso do ritmo frenético do processo de mestrado – tomei tudo com surpresa. Ao contrário do que possa parecer, aquilo me ergueu mais uma vez, como uma tomada de folego após submergir. Concordei com a possibilidade e, poucos meses depois, iniciei o que seria a semente deste projeto. Porém, esses processos iniciais de pesquisa tiveram de sofrer uma pausa repentina. A vida, carregada de surpresas como é, trouxe-me inúmeros problemas de natureza financeira e familiar que necessitavam de minha atenção naquele momento. Esses imprevistos me afastaram da academia e da pesquisa por exatos dois anos, quando finalmente consegui voltar à estabilidade pessoal para retornar o aprofundamento naquela fagulha despertada durante a defesa. Mesmo ainda sem ritmo de estudos e em processo de “recuperação” de meu próprio equilíbrio, executei minha primeira tentativa de ingresso como doutorando no Programa de Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Obviamente não fui aceito, chegando surpreendentemente à fase de entrevistas e sendo desqualificado ali. Hoje, com a maturidade de ter refletido mais sobre o momento que passara e em que me encontrava, vejo que essa tenha sido a melhor e mais necessária “falha” dentro de meu percurso como artista-pesquisador.

Após a desqualificação, tive a oportunidade de reavaliar meus planos e projeto, aprofundar mais nos questionamentos que me motivavam à pesquisa e, principalmente, desenvolver e esclarecer melhor meus objetivos. Um ano depois, fui aprovado no processo seletivo e, em agosto de 2018, voltei àquele já familiar ambiente como discente. Iniciava-se mais uma vez o processo de apreensão de conhecimento, contato com diferentes pesquisas e temáticas. Este trabalho é o resultado desse processo.

Formatando Conhecimento

O processo de pesquisa envolve não apenas a apreensão de conhecimento, mas também a compreensão do seu desenvolvimento e o acompanhamento da construção da investigação dada pelo pesquisador. Silvio Zamboni explicita que “Por ser uma atividade sistemática, requer sempre um método, que implica premeditação, e está normalmente ligada ao tipo lógico e racional do pensamento” (ZAMBONI, 2001, p.43). É um processo controlado, esmiuçador, que requer certos pontos para sua

organização: “Os principais elementos de pesquisa incluem a área de concentração, *definição do problema do mundo real, enquadramento conceitual do estudo, método de investigação e contribuição.*” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.10, grifo do autor, tradução nossa)⁵.

Aparentemente e inicialmente rígido, este processo na verdade é flúido e deve se adaptar as mais diferentes pesquisas. Da mesma forma que nem toda tese necessita de uma hipótese, nem toda pesquisa apresenta um “problema” – fato inclusive comum nos estudos do campo das artes ou dos estudos culturais. O processo criativo, muitas vezes, toma prioridade dentro do espaço de estudo e torna-se o material relevante a ser investigado; dessa forma, não se busca apenas responder questionamentos, mas gerar conhecimento por meio da experiência e/ou reinterpretações de pensamentos já ponderados.

Embora a formatação básica apontada por Lankoski e Björk (2015) não se faça totalmente presente neste trabalho, julgo que o enquadramento estrutural é deveras útil como quesito organizacional do raciocínio. Dessa forma, apresento este trabalho seguindo parcialmente as divisões dadas pelos autores, objetivando a manutenção de uma linha de raciocínio que facilite a compreensão do leitor.

No primeiro capítulo, *Qual a Relevância dessa Pesquisa?*, apresento e incorporo parâmetros ligados à construção dessa pesquisa, apresentando as inquietações que motivam e motivaram esse estudo, meus *objetivos* ao propor essa investigação, descrevo aspectos e percalços metodológicos, além dos caminhos a serem percorridos. Considero como este sendo a visão ampla do que está por vir e como o pensamento será guiado a partir dela.

Na sequência, no segundo capítulo denominado *Jogador/Artista/Designer/Pesquisador*, apresento algumas obras de gamearte desenvolvidas por mim durante a minha trajetória como pesquisador em *games* – uma no período de mestrado e outras duas durante a criação dessa tese – e, ainda, dois jogos eletrônicos com os quais tive um profundo contato no mesmo período. Esses *games* são abordados nesse momento de forma a familiarizar o leitor com os objetos que a serem utilizados posteriormente na pesquisa dentro do espectro teórico-

⁵ *The main elements of research (table 1) include the area of concern (A), real-world problem setting (P), conceptual framing of the study (F), method of investigation (M), and contribution (C).* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.10)

reflexivo. Trago as familiarizações em caráter de proximidade, como um relato pessoal de “como, onde e porque” esses *games* foram desenvolvidos (no caso daqueles criados por mim) ou foram experienciados em grande profundidade. Vejo essa apresentação como mais do que um fortuito “encontro” do leitor e os objetos de estudo, promovido aqui por mim: é também um “reencontro de amigos”, entre mim e cada um desses *games*.

Talvez o momento mais “denso” desse trabalho, introduzo *Gamæstética* como o terceiro capítulo onde abordo uma discussão sobre a compreensão da estética além do campo da filosofia e das artes, focando em como o termo é compreendido dentro do universo dos jogos eletrônicos, como é tratado e quais suas particularidades. Aqui, esmiúço as falas de profissionais da área de criação de *games*, bem como artistas do campo da gamearte e críticos de ambas as áreas. Este capítulo – que considero como o *coração* do trabalho – define conceitos que serão a chave para a compreensão da estética quando relativizada para o campo dos jogos eletrônicos.

No quarto e último capítulo dessa pesquisa, *Gamæstética Aplicada*, me proponho a resgatar os *games* e obras de gamearte apresentadas no segundo capítulo, dialogando com todo o conhecimento aqui apresentado, analisado e discutido. Cada peça é observada seguindo os mesmos critérios analíticos para facilitar a compreensão do leitor, tornando a experiência mais concreta, palatável e próxima. Jesper Juul diz que “[...] enquanto muito espaço tem sido devotado ao estudo das pessoas (que não o pesquisador) jogando videogames, muito pouco se têm dito sobre a experiência em primeira-pessoa de se jogar um jogo” (JULL, 2005, p.11, tradução nossa)⁶. Objetivando essa aproximação – entre “eu” pesquisador e o leitor – e motivado pelo quase ineditismo citado por Juul, aqui me apresento como criador-jogador-pesquisador: por meio de minha própria vivência criativa e lúdica com essas poéticas, pretendo fazer transparecer ao leitor a experiência estética que tais peças evocam, assim como uma compreensão do *self* por meio dessa experiência.

⁶ [...] while much space has been devoted to the study of people (other than the researcher) playing games, very little has been said about the first-person experience of playing a game. (JULL, 2005, p.11)

1 QUAL A RELEVÂNCIA DESSA PESQUISA?

Uma das perguntas que sempre surgem ao tratar de pesquisas no campo das humanidades, ciências sociais e afins é sobre sua relevância. Além de pejorativo, esse questionamento parece estar intrinsicamente ligado a esses campos e raramente – se é que de fato ocorre – se percebe a mesma dúvida acerca dos estudos das demais ciências. Acredito que muito disso se deva ao fato do tecnicismo oferecido pelas últimas, apresentando resultados diretos, objetivos e até óbvios. O empirismo teórico e prático permitido ali difere, e muito, da elucubração subjetiva das ciências sociais e humanidades. Tratar do sentimento, da expressão, da intuição e outras faculdades humanas está longe de ter a precisão metodológica de um cálculo matemático: sempre exato, sempre reproduzível.

Outro ponto impossível a mim não tocar é o momento político e sociocultural contemporâneo. Se levarmos em consideração que a cada dia mais “achismos” e ideologias minam as reservas e possibilidades das humanidades e ciências sociais de gerar conhecimento por meio de processos teóricos e/ou práticos, percebemos uma construção de um ideário antagônico a esse tipo de estudo. Uma verdadeira batalha de invalidação das “ciências efêmeras” – como prefiro referenciar ambos os campos – tem sido travada e, pouco a pouco, os espaços têm sido reduzidos e oportunidades negadas. É uma guerra paralela à da própria pesquisa, onde o esforço e os bons resultados servem de munição para salvaguardar o pouco que ainda existe. Um triste fato. Mas ainda assim, um fato.

Entretanto, os antagonismos não devem servir de desculpa ou empecilho para a produção de conhecimento. As percepções das sensibilidades e das compreensões do que é o humano se fazem importantes por dois simples elementos: o social e o individual. O ser humano é por natureza um ser social, trabalhando de forma conjunta com a finalidade de se proteger (desde o período das cavernas) e se sentir incluso. O próprio processo de aprendizado das ciências (no sentido de noções), dos valores e outros elementos se dão pelo aspecto social. Por outro lado, cada ser humano busca sua própria compreensão e expressão de si, aquilo que o torna único em meio aos demais. Este estudo encarna esses fundamentos, bases dos campos que citei anteriormente e que refletem filosoficamente sobre a condição do ser humano e suas experiências.

Voltando agora ao aspecto temático geral dessa pesquisa, possui uma crença pessoal que dita que, hoje, não se faz mais necessário justificar uma pesquisa que esteja voltada para o campo dos jogos eletrônicos. Há muito esse universo de *pixels* deixou de ser visto apenas como um lugar de entretenimento infantil e, nitidamente, diversas vertentes da sociedade – desde a engenharia até a arte, por exemplo – tem feito uso não apenas diretamente das possibilidades interativas e lúdicas dadas pelo ambiente de jogo, mas também pelas propriedades de trabalhar com aspectos cognitivos e criativos do indivíduo. Hoje é deveras comum encontrar empresas de diversos ramos que contratam desenvolvedoras de jogos para, como parte das dinâmicas de contratação de novos funcionários, criarem *games* que explicitem características do concorrente ou escolas utilizarem jogos eletrônicos em sala de aula como meios de introduzir e apresentar conteúdo. Poderia também me ater – como grande parte das pesquisas ligadas a esse campo parecem fazer – em considerar dados econômicos, que comprovam a relevância dada pela sua expressiva rentabilidade, anual e crescente, perante o mercado mundial. Ainda, até apontar a óbvia e perceptível expansão e inserção galopante da prática lúdica nos lares, ambientes de trabalho e, dada a amplitude atual da tecnologia móvel, em qualquer outro lugar em que uma pessoa possa estar – com o mercado *mobile* totalizando cerca de 60% do mercado de *games* no mundo em 2019 e atingindo mais de 1.36 bilhões de jogadores⁷. Até no ambiente competitivo dos esportes, os *games* já assumiram um espaço que movimenta milhões mundo afora por meio dos *e-sports*.

Como afirmei anteriormente, esses dados pouco me interessam para dar validade a esta pesquisa. Trato nesse trabalho da percepção experiencial dentro dos *games*: a *gamæstética*, cujo conceito é detalhado e definido adiante. Mais uma vez, poderia eu apelar afirmando que parte fundamental do sucesso desse gigante que é a indústria dos jogos eletrônicos se deve ao seu apelo, sua atratividade para com o público. Mas isto não é o que *me move*. O que me inquieta é compreensão do complexo, do porque esses objetos lúdicos contemporâneos nos impelem à interação – seja pela experiência individual ou coletiva. Eles nos subjagam, nos colocam num estado de *dominação contemplativa*, assim como dizia Immanuel Kant (1995) ao tratar do *belo*

⁷ Segundo dados extraídos do site *Mobilemarketer.com*. Disponível em: <<https://www.mobilemarketer.com/news/mobile-games-sparked-60-of-2019-global-game-revenue-study-finds/569658/#:~:text=Brief%3A,by%202024%2C%20per%20the%20research.>>. Acesso em 15 de março de 2020.

e do *sublime*? São eles reflexos críticos do momento contemporâneo, como comenta – e critica – Theodor Adorno (1970)? Quais são os artefatos (se assim posso chamá-los) que garantem esse poder ao jogo eletrônico, num *status* semelhante ao da obra de arte que apresenta uma *aura*, tal qual discutiu Walter Benjamin (1994)?

Figura 3 - Faturamento de 2019 das Indústria do Cinema, Games e Música



Em 2019, a Indústria de Games movimentou mais que o dobro do cinema e mais de seis vezes o valor de toda a indústria musical. Fonte: site da revista Super Interessante⁸.

Refletir acerca da estética dos jogos eletrônicos é fundamental, creio. É uma exigência do momento e do mundo em que vivemos. É defrontar-se com a ascensão de uma mídia/ arte ou linguagem recente e de grande poder expressivo e artístico, comercial e intelectual, mas ainda pouco explorada academicamente. Percebo a importância dos estudos estéticos dentro do universo dos jogos eletrônicos como, provavelmente, fizeram os antes teóricos ao tratarem das potencialidades do cinema, da videoarte ou mesmo do uso de quadrinhos como objetos de arte. Entender suas construções, motivações e projeções é, de fato, importantíssimo para compreender o atual: como o humano se comunica e interage por meio de *guildas* e *clãs*; como cria relações

⁸ Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em 15 de março de 2020.

comerciais em chats, fóruns e redes sociais; como percebe-se e existe dentro de um ambiente virtual interativo.

Embora perceba que traçar objetivos dentro de um estudo artístico com viés também filosófico seja algo limitante e complicado – uma vez que muitas das reflexões aqui surgidas não buscam a obtenção de verdades ou respostas – acredito que seja importante traçar aqui os anseios por trás do que será discutido ao longo das páginas dessa pesquisa. Esses anseios refletem as inquietações pessoais originais e provocações que surgiram no decorrer da pesquisa e do contato com bibliografias e outros pesquisadores. Vejo isso como algo natural do desenvolvimento da investigação, o que permite a ampliação – assim como a redução – do escopo em determinados momentos. Mas, antes de tudo, esses anseios atuam como guias dentro da enormidade bibliográfica trabalhada e das possibilidades poéticas advindas das compreensões construídas aqui.

Disso, vejo que o que aqui chamo de *objetivos* não são, na realidade, algo que pretendo alcançar de forma palpável, digno de métrica, mas sim pontos de atrito que desejo discutir criticamente e gerar reflexões. Dessa forma, resumo as intenções de discutir e gerar reflexões – que me permeiam ao desenvolver essa pesquisa – como *propor a gamæstética como uma abordagem de cunho teórico-prático de se compreender como elementos dos jogos eletrônicos afetam e definem a experiência do jogador.*

Proponho *discutir*, em primeiro plano, pois aqui me lanço a certos assuntos os quais não tive contato preliminar consistente e percebo que muito do conhecimento que busco construir aqui advém de percepções pré e pós obtenção e contato com bibliografias e estudos; dessa forma, o *discutir* assume um caráter muito pessoal de embate de ideias muitas vezes interno, onde aponto percepções e, logo após, as contraponho ou reafirmo por meio de conhecimento recém-adquirido. Todo o processo funciona como um curioso bate-papo entre mim e a bibliografia onde pretendo alcançar certas compreensões e desenvolver uma produção artística de doutorado.

Também proponho *gerar reflexão*, pois anseio por transmitir provocações lançadas ao leitor – e, por vezes, a mim – de como percebo e projeto as discussões. Em determinados momentos, me proponho a lançar *xequês* teóricos onde uma pausa pode levar a miríades de outros caminhos; em outros, apresento produtos práticos que corporificam as discussões e buscam direta ou metaforicamente inquietar aqueles

que com eles interagem. Neste trabalho, a reflexão se dá tanto pela experiência teórica quanto pela experiência prática.

Como combustível para os pontos acima, desejo atuar sobre questionamentos. Estes *porquês* seriam os primeiros pontos de reflexão que geraram essa pesquisa, atuando como provocadores que anteveem as reflexões aqui propostas. São elas:

- Existe uma diferença conceitual de estética quando o assunto são *games*? Como identificá-la e/ou defini-la?
- É possível definir a experiência estética do ato de jogar a partir dos estímulos que atuam para a percepção dessa experiência?
- De que forma as opções de criadores de *games* são interpretadas pelos jogadores por meio da experiência estética do jogar?
- Como desenvolver uma experiência estética ao jogar um *game* que envolva o jogador, alterando sua percepção de si e dos ambientes em que se insere?

A primeira pergunta percebo como uma necessidade teórica para todo o desenvolvimento da pesquisa aqui desenvolvida. Entretanto, não pretendo tomar aqui o viés da revisão bibliográfica, mas sim construir um conceito definidor que atue de forma objetiva junto ao campo de estudo. Proponho essa construção pela intenção de aprimorar o campo, talvez de forma a se contrapor às inúmeras e diferentes visões da estética dentro de seu pensamento original que fomentam nebulosas interpretações. Vejo que a compreensão e a definição da estética junto ao campo dos jogos eletrônicos pode agir como facilitadora da compreensão geral de sua função e como ela é importante para a própria existência dos *games*.

O segundo questionamento já se aproxima do momento investigativo em si e aqui proponho abordar a experiência estética de forma direta a fim de analisar sua construção. Os diversos estímulos cognitivos presentes na experiência do jogar servirão de base para um arcabouço reflexivo, onde pretendo traçar compreensões e pontos-comuns apresentados quando o jogador é colocado diante de diferentes complexos *in-game*.

A terceira indagação exige o posicionamento misto como desenvolvedor/criador e jogador de *games*. Essa postura trará à luz questões da Cultura Visual, de como a imagem permite diálogos e transmite informações pela forma como é utilizada. O

desenvolvedor assume controle da imagem no momento da criação e denota a ela uma determinada narrativa, mas após o contato com o jogador, esta narrativa pode ou não se manter; as construções advindas da experiência estética é que definirão as percepções de um *game*.

A última pergunta se volta ao processo criativo de *games* em si, denotando o posicionamento como pesquisador/desenvolvedor. O grande desafio aqui é transformar as compreensões adquiridas dos momentos de discussão em metáforas que proporcionem não apenas uma experiência lúdica, mas também imersiva e reflexiva. Neste momento é possível abordar a criação por diversos espectros do universo dos *games*, tais como a gamearte.

1.2 Metodologia: *Poiésis*

O processo de pensar metodologicamente a pesquisa desenvolvida aqui foi um processo complexo e lento, formado por diferentes momentos de indagação, reflexão e construção. Tendo como base a ideia da *Pesquisa Baseada em Arte* (ou PBA, sigla que utilizarei daqui em diante ao me referir à teoria) apresentada por Shaun McNiff (2008) e voltada para a sua experiência em arteterapia, pude compreender melhor as limitações, dificuldades e segurança de se atuar sob a alçada metodológica de um processo testado. Por outro lado, também percebi as possibilidades e a potência que a criação de um método poderiam adicionar à pesquisa e, por isso, optei por esse caminho. Pensar metodologicamente me possibilitou clarificar diversas dúvidas pessoais acerca do andamento e rumos a serem seguidos nessa tese e tornou o desenvolvimento da pesquisa muito errático e mais prazeroso. Dessa forma, minha primeira reflexão parte da análise acerca da PBA.

Após estudos sobre diversas metodologias de pesquisa cabíveis tradicionalmente ao campo das artes, imagens e cultura, me deparei com a percepção dada por McNiff (*ibidem*). A formatação proposta pelo autor muito me atraiu por assumir-se mista na forma de conceber, captar e registrar conhecimento tratando especificamente da experiência do criar artístico. Obviamente, pretendi repensar a proposta de McNiff (*ibidem*) e aplicá-la às possibilidades dadas pelo desenvolvimento de jogos eletrônicos e suas complexidades, focando-me na análise dessa experiência para a geração de conhecimento. Como ele mesmo afirma acerca da PBA, essa é a “[...] experiência de pesquisar a experiência humana por meio das artes” (MCNIFF, 2008, p.30), algo que

percebo ser exatamente a que este trabalho se propõe: apenas alternaria o termo artes por “*games*” ao final da sentença.

Durante o primeiro momento, enquanto ponderava sobre as diferentes metodologias de pesquisa que poderia aplicar neste trabalho, concluí que a própria característica da linha de pesquisa a qual integro apresenta um posicionamento criativo. Discutindo informalmente sobre o assunto com um docente do programa, ele comentou sobre como as pesquisas no campo das artes e da cultura visual costumavam afirmar fazer uso de uma – ou nenhuma – metodologia científica específica e, por fim, desvencilhar-se do que havia proposto, cedendo a um processo mais natural e pessoal do próprio pesquisador para gerar conhecimento, um processo que era feito sem registro, o que deixava um vazio teórico nas teses e dissertações. Esse falso comprometimento era, segundo sua interpretação, empobrecedor para o trabalho e para o pesquisador, pois o medo de assumir uma postura criativa diante de sistemas rígidos, testados e comprovados reduzia a potência de muitos estudos. Por isso, ele defendia veementemente a ideia de assumir opções criativas, principalmente quando relacionada a processos metodológicos – fato com o qual concordo. Por essa possibilidade, optei por não formatar minha pesquisa apenas a métodos preconcebidos, o que possibilitou-me gerar uma proposta de processo metodológico – aplicada nesta pesquisa.

Buscando dar mais robustez ao estudo – não dependendo do que obteria apenas por meio do uso de um método até então pouco testado – procurei expandir o aspecto metodológico para abarcar os diversos elementos que uma pesquisa de caráter misto possui. Dessa intenção, e acrescentando à proposta anterior, surgiu o desejo de também fazer uso parcial da abordagem qualitativa colocada por Lankoski e Björk (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.23-36) acerca de análise de *gameplay*⁹. Dessa forma, os métodos englobariam todos os espectros da pesquisa: a experiência de criar e a experiência de jogar, tanto pela perspectiva expressiva quanto pela técnica. Importante salientar que ambas as metodologias definidas serão aplicadas neste estudo durante a fase prática.

⁹ “A palavra *Gameplay* descreve toda a vivência específica de jogar um *game*.” (BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005, p.9-10), ou ainda “[...] assumimos que o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar.” (VANNUCCHI; PRADO, 2009, p.138)

Creio ser importante salientar que a escolha por tais processos metodológicos se faz por afinidades pessoais e temáticas para com este trabalho: elas salientam meu perfil como jogador/artista/designer/pesquisador. O desejo investigativo e esmiuçador se mistura ao impulso criativo e metódico, formando um amálgama com a contemplação e admiração pela experiência cognitiva. De certa forma, este trabalho é, além de uma pesquisa de caráter poético e filosófico-cultural, um reflexo de minha própria construção como indivíduo. É minha *auto-poiésis*.

1.2.1 Pesquisa Baseada em Arte

Em meu primeiro semestre durante o período de doutorado cursei uma disciplina que tratava objetivamente de metodologias de pesquisa. Durante a mesma fui defrontado com diversas posições acerca de como executar uma pesquisa nas artes, mas muitos dos processos apresentados, quantitativos e qualitativos, embasavam-se em teorias do campo da antropologia, da educação e da sociologia. Em raros momentos, um ou outro autor citado parecia tocar *em passant* no campo da arte, mas aquilo me parecia cada vez mais uma adaptação do que um sistema objetivo. Buscava, junto com outros doutorandos da mesma linha de pesquisa, alguma espécie de processo metodológico que rompesse com essas improvisações e tratasse de forma direta não apenas de *discutir* arte, mas de *fazer* arte. Era frustrante pensar na possibilidade de engessar a produção artística e a pesquisa por meio de uma formatação intencionada para saciar critérios acadêmicos. A fala de Shaun McNiff – com quem tive contato tempos depois – descreve diretamente o problema:

A busca por um método, em arte e pesquisa, é invariavelmente caracterizado por uma provação de tensões, lutas, um certo grau de caos e até a destruição de assuntos queridos. (MCNIFF, 2008, p.39, tradução nossa)¹⁰

Durante esse período de busca, encontrei pares que compartilhavam meu pensamento quase que herético dentro da academia. O texto “Caros Artistas, Pesquisem. É Suficiente”, de Marco Buti (2005) era o grito de revolta contra a sistematização da prática artística para fins egocêntricos e academicistas. Pensei num processo livre, desapegado da exigência estrutural teórica, mas não sabia como executá-lo. Finalmente e incrivelmente, tive contanto com o trabalho de McNiff (2008), no qual apresentava um método diferente do que sempre me era apontado. Mesmo

¹⁰ *The search for a method, in art and research, is invariably characterized by a crucible of tensions, struggles, a certain degree of chaos, and even the destruction of cherished assumptions.* (MCNIFF, 2008, p.39)

desconfiado, me propus à sua leitura e vi que ali teria a união de ambas as facetas que buscava conciliar: a do artista livre e do pesquisador acadêmico. Baseado em suas próprias experiências como artista, Mcniff denominou sua forma poética de criar e pesquisar como *Pesquisa Baseada em Arte*. O autor explicita:

A pesquisa baseada em arte pode ser definida como o uso sistemático do processo artístico, o verdadeiro fazer artístico expressivo em todas as diferentes formas das artes, como um caminho primário para compreender e examinar a experiência tanto pelo pesquisador quanto pelas pessoas que eles envolvem em seus estudos. (MCNIFF, 2008, p.29, tradução nossa)¹¹

A PBA propõe pensar na construção de uma pesquisa que envolva a criação artística e que considere relevantes não apenas os resultados, mas principalmente os processos. O que se tem por meio da metodologia é a ordenação dos elementos e, nesse caso, do processo criativo onde a sistematização dos elementos que compõem o processo criativo. Ela se diferencia de métodos clássicos que se focam na reflexão fenomenológica da arte, normalmente por meio de estudos de caso ou entrevistas. Por meio da PBA, opta-se pelo “exame heurístico e empírico e totalmente artístico” (*ibidem*, p.31), criando ordem para entender não a obra, mas o que levou a ela. É implicar na fundição de uma ordem gerativa, compreendida como:

(...)uma ordem cuja sequência vai num desenrolar simultâneo, gerativo e subsequente, em que a criatividade dita o rumo do desdobramento, pois ela é a mola fundamental. Não se tratam de elementos simples postos em ordem de forma mecânica e superficial, a mente criadora é que se torna o principal instrumento de planificação. (ZAMBONI, 2001, p.45)

A fala de Zamboni transparece que o sistema de pesquisar ou apreender conhecimento por meio do processo é ordenado não por regras estruturais, mas sim pela forma como o raciocínio criativo se constrói. Isso me leva a crer na importância e relevância de não se *criar para justificar* – algo amplamente encontrado nos trabalhos que se propõem à pesquisa teórico-prática – mas *justificar pelo criado*. E essa é uma diferença crucial.

Criar para justificar, como vejo, se assemelha a um processo falho, mentiroso para com o próprio fazer artístico, onde “o trabalho já nasce traído, se chegar a existir” (BUTI, 2005, p.96). Assim o afirmo pois a obra já é criada apenas com intenção de formalizar diante do requisito acadêmico a existência de um acerto prático, relegado

¹¹ *Art-based research can be defined as a systematic use of the artistic process, the actual making of artistic expressions in all of the different forms of the arts, as a primary way of understanding and examining experience by both researchers and the people that they involve in their studies.* (MCNIFF, 2008, p.29)

à 2ª função dentro da pesquisa. Ora, se a proposta de uma linha de pesquisa denominada *Poéticas Artísticas e Processo de Criação*, como podemos ignorar ou subvalorizar a importância justo desses? Para o artista-pesquisador, como o próprio “título” infere, tem-se a arte precedendo a pesquisa. O artista é o criador de arte e, logicamente, deveria propor sua reflexão por meio dela. Dessa forma, me parece não apenas antiético, mas também amoral executar tal formatação. Assim, nessa pesquisa, defendendo a equidade dos pesos, onde as “idas e vindas” entre a teoria e a prática se fazem umas e igualmente relevantes.

Por outro lado, *justificar pelo criado* representa o que vejo como a mais pura descrição da pesquisa em arte. A obra assume caráter central na pesquisa e toda a consolidação e apreensão do conhecimento se faz então por meio de sua interpretação, assim como de seu processo. As provocações geradas pela pensar artístico, da reflexão para sua criação, as intenções e técnicas empregadas passam então a criar teoria, conhecimento: extrai-se da poética artística o saber, possibilitando seu compartilhamento. A pesquisa se torna então parte do processo de criar arte.

E é justamente por essa trilha que caminha a proposta dada por McNiff: o artista-pesquisador assumindo a relevância de sua criação e propondo, por meio dela, reflexões – talvez únicas ou mesmo atuando sobre questões do cotidiano. O autor cita um exemplo de uso da PBA por meio do tocar de um tambor: segundo aponta, “o processo de tocar um tambor e os ritmos que ele gera oferece diversas oportunidades para se descrever verbalmente seus efeitos nas pessoas.” (MCNIFF, 2008, p.33, tradução nossa)¹², mostrando que a atividade empírica desse fazer artístico – criar música – pode ser usado como uma espécie de métrica antropológica. O pensamento de McNiff é libertador para o artista-pesquisador, pois na PBA ele propõe exatamente os primeiros passos de uma pesquisa: fazer perguntas; buscar maneiras de abordá-las; observar o desenvolvimento dessas abordagens e; compreender.

O processo de tocar tambor, de usar as mãos, corpos e outros sentidos, assim como a ativação de dimensões dormentes da mente, podem oferecer caminhos para se resolver ou rever problemas que não são simplesmente possíveis por meio da linguagem descritiva e linear. O artista-pesquisador faz essas perguntas e então parte para o desenvolvimento de experimentos e situações que irão aprofundar a compreensão do fenômeno. (*ibidem*)¹³

¹² *The drumming process and the rhythms it generates offer many opportunities for verbal descriptions of effects on people.* (MCNIFF, 2008, p.33)

¹³ *The process of drumming, and the use of our hands, bodies, and other senses as well as the activation of dormant dimensions of the mind, may offer ways of solving and re-visioning problems that*

Entretanto, quanto mais me aprofundava na PBA, menos ela se apresentava como uma “metodologia”, no rigor da palavra; se tratava mais de um posicionamento, uma abordagem de como o artista-pesquisador poderia (ou deveria) se apropriar da criação artística para gerar conhecimento. As próprias palavras de McNiff interpunham-se nesse sentido, afirmando (*ibidem, passim*) ser importante, embora difícil, que o artista crie seu próprio método de investigação sem utilizar a postura apresentada. A PBA não apresenta um sistema, um caminho a ser percorrido para que se analise o processo e a obra. A PBA se interessa em apresentar ao artista-pesquisador uma possibilidade de pensar fora do engessamento acadêmico, na qual a faceta artística é relevante.

A Pesquisa Baseada em Arte cresce a partir da confiança na inteligência do processo criativo e de um desejo por relações com as imagens que emergem dali. Esses dois pontos focais são a base para uma nova tradição de investigação. (MCNIFF, 1998, p.37, tradução nossa)¹⁴

Todo o processo de leitura e compreensão acerca da PBA levou, invariavelmente, à construção de um método processual próprio para pensar o processo criativo dos objetos poéticos que integram essa pesquisa, buscando evidentemente trazer as reflexões apresentadas pela PBA para dentro do processo analítico. Daí, surge a *Análise Interpretativa-Criativa*.

1.2.2 Análise Interpretativa-Criativa

Gostaria de abrir este tópico com o trecho inicial do conto literário *O Enxoval*, de Anton Tchekhov, escrito em 1883:

Na minha vida, vi muitas casas, grandes e pequenas, de pedra e de madeira, velhas e novas. Mas uma em particular gravou-se em minha memória. Essa, aliás, não é uma casa, é uma casinha. Uma casinha de um andar, com três janelas, terrivelmente parecida com uma velhinha pequena, corcunda e de touca. É rebocada e pintada de branco, coberta de telhas, com uma chaminé semidestruída. Está mergulhada na folhagem verde de amoreiras, acácias e álamos, plantados ali pelos avós e bisavós dos atuais proprietários. A casa não é visível atrás dessa verdura. A propósito, essa massa verde não a impede de ser uma casa urbana. Seu largo pátio está enfileirado, lado a lado, com outros pátios, também largos e verdes, formando a rua Moskóvskaia. Ninguém jamais passa de carro por essa rua, e é raro alguém andar a pé por ela. (TCHÉKHOV, 2014, p.21)

are simply not possible through descriptive and linear language. The art-based researcher asks these questions and then sets out to design experiments and situations that will further understanding the phenomena. (ibidem)

¹⁴ *Art-based research grows from a trust in the intelligence of the creative process and a desire for relationships with the images that emerge from it. These two focal points are the basis for a new tradition of inquiry. (MCNIFF, 1998, p.37)*

Qual a importância desse trecho para com o assunto a ser abordado aqui? Bem, gostaria de propor uma *dissecação* do trecho: ele servirá de exemplo para o processo metodológico que desejo apresentar. Para este processo, optei por uma análise simples, dividindo a construção da compreensão em três pontos basais que elucidam diferentes formas de se ler – ou interpretar – o mesmo trecho, nomeadas aqui de *descrição*, *singularização* e *expressão*, termos elucidados mais à frente.

No trecho, Tchêkhov utiliza da linguagem escrita para comunicar – ou descrever – um ambiente que lhe vem à própria memória. Essa *descrição*, dada pela construção das frases e pelo uso de palavras encadeadas de forma a produzir sentido dentro de um sistema codificado – linguagem – permite que seu leitor entenda ao que se refere o trecho. De forma direta, uma pequena casa branca cercada por um grande jardim com muitas plantas. Essa *descrição* seria a percepção analítica do que foi apresentado, o *é o que é* traduzido pelas palavras do autor.

Entretanto, ao considerarmos a obra artística e sua leitura, é perceptível que a forma construída atua não apenas para apresentar o local *como se vê*, mas também afim de evocar uma imagem específica na mente do leitor: o apreço aos detalhes mostra que aquela não é apenas mais uma casa na rua Moskóvskaia, mas *aquela casa* específica, trazida de sua memória e apresentada ao leitor como um elemento singular. A casa não é mais apenas a pequena casa branca cercada por um grande jardim com plantas, mas uma casa com história, referida pelos álamos, amoreiras e acácias plantadas anos atrás, com marcas do tempo – como a chaminé quebrada – que mostram ser esta casa *a casa* das memórias do autor, sem nenhuma outra igual no mundo. Dessa forma, a *singularização* permite ao leitor compreender as especificidades de um determinado elemento, dando ao mesmo a bagagem para diferenciá-lo de outros elementos presentes em um mesmo ambiente.

Ainda, o autor não se basta com a descrição aprofundada da casa e, então, busca dar-lhe uma característica além das possibilidades do inanimado, uma personalidade, tornando-a não mais um imóvel, uma estrutura ou um cenário, mas um *ser vivo*. Ela não é apenas a casinha inesquecível que é registro dos anos passados, mas “uma velhinha pequena, corcunda e de touca”. O elemento – a casa – adquire características muito além das naturalmente a ela adjetivadas, numa metáfora que procura romper as limitações conceituais dela por meio da subjetividade e

expressividade do autor. A *expressão*, então, não apenas reforça a *singularização* daquele elemento, mas ainda lhe dá potência poética, personalidade, voz.

A apresentação dada por Tchékhov, escrita em um único trecho, traz em si três leituras completamente distintas de um mesmo elemento que, embora concomitantes – afinal tratam do mesmo lugar – são ainda assim completamente diferentes em repassar ao leitor o que é o local. Creio que esse tipo de abordagem – ou leitura – utilizada aqui em uma obra literária, pode servir de base para uma proposta de estudo metodológico de pesquisas que envolvam o processo de criação artístico, levando em consideração as diferentes formas e informações que são passadas por um mesmo elemento.

O ato de interpretar uma obra de arte, acredito, caminha por meios semelhantes à curta análise que ofereci acima. Ao fruir – ou *ler*, como considero o termo mais adequado – uma obra, o *outro* (aquele que frui) faz uso de diversos mecanismos para significá-la, compreendê-la ou representá-la. Esses mecanismos, ligados à experiências e conhecimentos do próprio *leitor/ fruidor*, servem como decodificares e revelam sentidos na mesma medida em que este faz uso do que é conhecido por ele. Assim, é possível observar como diferentes indivíduos encontram diferentes percepções acerca de uma mesma obra, pois esta gera níveis de empatia diferentes de acordo com o aprofundamento do *outro* sobre sua temática. A experiência de *ler* uma obra é pessoal e, mesmo no limite da percepção – o da simples descrição – traz uma amostragem do que é o objeto. E quanto maior o contato do *leitor* com a obra, mais aprofundada se torna essa interpretação, trazendo sentidos além da apresentação mais óbvia dada pela descrição geral e causando – ou evocando – elementos que ampliam os significados, geram representação.

Como afirma Stuart Hall (1997, *passim*) ao discutir representação, o uso da linguagem – seja ela qual for – é utilizado para se significar algo e, logo, a linguagem é um elemento fundamental para que exista uma representação. E, se há uma linguagem, tem-se de considerar o uso de signos e imagens, o que abre margem a abordagens semióticas e discursivas para que se possa apreender essa representação, que pode ser interpretada por três vieses: *refletivo*, *intencional* e *construcionista*, todos estes conectados pela geração de sentido de formas distintas, mas interconectadas. Embora não seja do interesse dessa análise tratar das especificidades de cada viés, é importante compreender que estes três vieses atuam de forma a criar a compreensão inicial de um determinado elemento – a evocação – antes mesmo de

que se ocorra a interpretação, dando sentido àquilo que é *lido*. Traçarei então um paralelo aqui: de forma sucinta, compreende-se que o *leitor* apreende os signos do elemento através da linguagem (pela sua *descrição*), então gera representações mentais que identificam e especificam o elemento através destes signos (*singularização*) para, por fim, interpretar e permitir a criação de um sentido (*expressão*).

Figura 4 - A Escolha dos Materiais



O ato de optar por quais materiais e técnicas utilizar já corresponde ao processo criativo. Fonte: site do Milan Art Institute¹⁵.

Estes três pontos que tenho utilizado aqui como base para análise – *descrição*, *singularização* e *expressão* – podem ser aplicados à fala de Eisner (2008), que considera importante definir uma distinção entre a descrição e evocação.

Para ele, a descrição deve ser tratada como o “desejo de criar relações miméticas entre algo dito e algo feito” (idem, p.6), enquanto a evocação “tem como ambição a provisão de um grupo de qualidades que criam um senso empático de vida naqueles

¹⁵ Disponível em: <<https://www.milanartinstitute.com/blog/how-to-choose-a-brush>>. Acesso em: 18 de abril de 2018.

que o encontram[...]” (idem). Disso, entendo que os diferentes níveis de interpretação de uma obra estejam diretamente ligados à forma não apenas de como o *leitor lê* a obra (pela *descrição* e *singularização*), mas como ele reage à mesma (pela *singularização* e *expressão*). A empatia, ou reação, citada por Eisner (2008) é uma relação de geração de sentido, onde o *leitor* da obra percebe nela elementos que suscitem algum tipo de emoção, sendo que esta, por conseguinte, é gerada pelo autor por meio de escolhas como a linguagem técnica (*descrição*), autoralidade (*singularização*) e sua interpretação pessoal (*expressão*). Dos paralelos traçados entre as falas dos autores citados e pelos pontos aqui definidos, é possível perceber, então, que existe um eixo conector entre *ler* e *criar* arte, que acredito poder utilizar como base para um método de pesquisa de processo criativo. Mas, aprofundarei ainda mais no espectro da criação, neste momento.

Levemos em consideração a posição do artista ao criar arte. Ele próprio, ao planejar e executar uma obra, exerce essas mesmas relações de forma a expressar – ou trespassar – suas intenções e emoções com o uso de uma determinada linguagem. O uso de uma técnica ou de determinado material se tornam elementos usados não unicamente para descrever essas emoções e intenções, mas sim para expressá-los, de forma a gerar reação, interação, estranhamento. O próprio autor cria códigos por meio de técnicas (*descrição*), faz uso de seus conhecimentos e de suas experiências para passar sua autoralidade à obra (*singularização*) e então trazer à luz sua visão sobre o tema (*expressão*). Dessa forma, se é plausível deduzir que tanto a *leitura/fruição* quanto a *criação* artística permeiam os mesmos termos conceituais de forma a elucidar os diferentes níveis de compreensão de uma obra, é possível então ao artista-pesquisador – como fiz com o trecho de Tchekhov – *dissecar* sua própria obra ao interpretar os elementos nela existentes. Colocando-se tanto como o autor e/ou como o *estranho* – que *lê* a obra de outrem – é possível executar um exercício de releitura que busca esmiuçar os diferentes vieses de uma obra artística. Esse exercício, um deslocamento constante entre o criar e o interpretar, é uma das formas compreendidas para se pesquisar em arte. Referencio então a seguinte fala de Rey (2002):

A pesquisa *em* artes visuais implica um trânsito ininterrupto entre prática e teoria. Os conceitos extraídos dos procedimentos práticos são investigados pelo viés da teoria e novamente testados em experimentações práticas, da mesma forma que passamos, sem cessar, do exterior para o interior, e vice-versa, ao deslizarmos a superfície de uma fita de *moebius*. Para o artista, a

obra é, ao mesmo tempo, um "processo de formação" (p.59) e um *processo* no sentido de processamento, de formação de significado. É nessa borda, entre procedimentos diversos transpassados por significações em formação e deslocamentos, que se instaura a pesquisa. (REY, 2002, p.123, grifo do autor)

Esses processos – ou *deslocamentos*, como utiliza a autora – de formação e significado de uma obra atuam como agitadores, perturbando “o conhecimento de mundo que me era familiar antes dela” (REY, 2002, p.123). Isso permite, como ainda cita a autora (*ibidem*), que o autor interprete a obra e que a obra interprete o autor, dando margem a um processo único de descoberta. E é justamente neste elemento que pretendo balizar minha proposta de método criativo.

Todo o raciocínio desenvolvido até aqui se deu pela percepção do meu próprio processo de criação artístico. Muito antes de notar os elementos citados e suas correlações, foram necessárias experiências de cunho exploratório, capazes de elucidar pontos específicos da reflexão do objeto artístico. A ideia, ao invés de simplesmente atuar como elemento descritor do que é executado, deve passar ainda por análises e levantamentos de questões sobre as relações da obra com o próprio universo da arte, da cultura e a sociedade onde me insiro. Esses diferentes ângulos – *deslocamentos* – permitem a atuação como artista-pesquisador sobre a própria produção de forma a buscar avanços na compreensão do campo como um todo, não apenas de seu processo pessoal.

Mas, como?

Ora, muito antes de buscar respostas, a busca por questões deve ser levada em consideração. Assim como a interpretação de uma obra se liga à subjetividade, à expressividade e experiência do artista, o processo de compreender – ou descobrir – está intimamente ligado à ideia de espelhamento da obra sobre o artista e como ele aborda sua obra: “A pesquisa em artes visuais parte da maneira como a obra é feita” (REY, 2002, p.125). Esse “vai e vem” prático-teórico, que descreve, reflete e discute o que é feito, permite lançar questões sobre a obra de forma consistente, sempre *pressionando* a mesma a liberar mais e mais conteúdo. A partir do momento que se elucidada uma pergunta, novos processos devem ser instaurados para que outras questões se ergam. Dessa forma, retoma-se a fita de *moebius* citada por Rey (2002, p.123), num processo infinito de idas e vindas, de enfrentamentos e incertezas, que é o processo criativo. McNiff (2008) fala brevemente sobre esse aspecto infinito da pesquisa e do aprendizado, assim como alerta sobre seus perigos:

[...] as variáveis e protocolos são infinitos, e cada direção oferece novas áreas de pesquisa e aprendizado. Minha recomendação, como descrita anteriormente neste capítulo, é de que se mantenha o desenho do projeto o mais simples, sistematizado e constante possível, uma vez que o processo criativo vai, inevitavelmente, apresentar variabilidade e profundidade. (MCNIFF, 2008, p.32, tradução nossa) ¹⁶

Com isso em mente, retorno aos conceitos apresentados no início dessa fala: *descrição*, *singularização* e *expressão*. Buscando a sistematização e a simplificação sugeridas por McNiff (2008), utilizarei-me dessa tríade analítica previamente embasada para construir a base metodológica para meu próprio processo criativo.

A *descrição* deve ser tratada como o primeiro fator de análise, pois considero aqui que este ponto engloba momentos do processo criativo que definem o futuro da obra: a idealização; a escolha do(s) meio(s) de execução; a(s) técnica(s) a ser(em) utilizada(s) e; o projeto. Todos esses aspectos surgem num momento prévio à concepção, atuando para que tanto o artista como o *leitor* compreendam do que se tratará a obra, muito antes de trazer conceitos e questionamentos. O papel da *descrição* é – como seu significado léxico – trazer uma apresentação organizada, sistematizada da obra, numa explanação direta do que é e como será realizada a mesma.

A fase de *descrição* se aproxima mais das perspectivas analíticas das ciências duras, onde os elementos fundamentais da pesquisa são dispostos à mesa antes de se iniciar o estudo. De certa forma, sim. A ideia passada por McNiff (2008), de simplificar e sistematizar, transparece a mim essa necessidade, ao menos neste momento inicial de compreensão do processo criativo, onde as subjetividades ainda não foram abordadas e devem ser, por enquanto, desconsideradas. Aqui, o artista-pesquisador separa os elementos mais básicos, identifica e os apresenta. Então, tendo à sua frente o *locus* para o desenvolvimento da obra, o substrato para que a mesma venha a existir, o artista-pesquisador parte então para o fator que envolve o segundo momento do processo criativo: a *singularização*.

Interpreto como a fase de *singularização* o momento onde o artista-pesquisador passa então à prática da obra, permeando-a por pausas reflexivas acerca de escolhas que a definirão como algo fora do comum, único e diferente do ordinário. Assim como Vik Muniz com sua *Medusa Marinara*, o artista adiciona sua própria linguagem à obra,

¹⁶ [...] *the variables and protocols are endless, and each Direction offers new areas of research and learning. My recommendation as described later in this chapter is to keep the Project design as simple, systematic, and constant as possible since the creative process will inevitably present variability and depth.* (MCNIFF, 2008, p.32)

dando a ela sua marca como diferencial. Então, o que se compreende por *singularização* é justamente a parte do processo criativo onde o artista executa a obra – seguindo ou não os elementos preestabelecidos na fase de *descrição* – de forma a torná-la singular. Isso se dá, talvez, em mistura com a terceira fase – a *expressão* – ou antes mesmo dessa, sendo que não necessariamente a construção técnica da obra com a aplicação da autoralidade seja ainda carregada de sentido.

Se levarmos em consideração que o traço marcante da *singularização* é a aplicação da autoralidade, da instauração do conhecimento do artista para a criação de uma obra singular, podemos então ter que este momento é definido pela estética do artista, não pela poética. Ao adicionar sua própria percepção ou concepção estética a uma obra, o artista torna-a única, independente de conceitos ou sentidos que foram ou serão aplicados a ela. Dessa forma, para o artista-pesquisador, a *singularização* deve incorporar a discussão acerca da estética do artista, as questões relativas à construção dessa estética e como ele atua para aplicar – ou impregnar – essa estética às obras.

Por fim, a fase de *expressão* definiria o marco poético da obra, onde as questões relacionadas à própria sutileza e emoção do artista, e de como ele percebe e retrata estes em sua obra, devem ser apresentadas. Aqui, acredito que diversas abordagens – como a de base psicológica de tradição jungiana, como descreve ter feito McNiff (2008, p.31) – possam ser utilizadas para alcançar interpretações, mas não respostas. A *expressão* por si só, como dito anteriormente, é relativizada por elementos de caráter pessoal e de difícil balizamento. Se buscarmos respostas universais para relações tão íntimas que uma obra pode fazer transparecer em diferentes indivíduos poderemos, mais uma vez, nos perder no *loop* infinito que a própria pesquisa traz.

Uma certeza pode ser facilmente rebatida por outra, o que acaba impossibilitando uma compreensão do todo.

Figura 5 - As Medusas de Caravaggio e Vik Muniz.



A visão do artista torna a obra única, original. Fonte: Compilação do autor¹⁷.

Importante então, durante a fase de *expressão*, que o artista-pesquisador saiba diferenciar o momento de criação – ou transfusão das emoções – e o momento de estranhamento, onde deve se afastar e observar o fazer artístico pela perspectiva do outro. A relativização entre a emoção e sutileza pessoal que se deseja transmitir e a captação desta através da *leitura* pessoal da obra é o que torna possível alcançar novas descobertas – na forma de questões – sobre o criar.

Ao considerar todas as visões e, por meio delas, descobrir as questões que permeiam a poética, a estética e a elaboração do artista e da obra, acredito que o artista-pesquisador terá embasamento para discutir com propriedade as especificidades da obra. Isso porque o artista-pesquisador, ao invés de atuar como adivinho ou de se deixar levar pelo conceito de *tudo vale* para pesquisa em arte, levará a cabo toda a abrangência do fazer artístico. O processo criativo torna-se não apenas uma passagem, mas um verdadeiro *manual* de como, quando e porque o autor obteve os resultados visíveis na *leitura* da obra. E isto, considero, é o elemento de maior

¹⁷ Montagem a partir de imagens retiradas dos página da web:
 <<https://artsandculture.google.com/asset/medusa-marinara/VgEtTy1JDuiqKQ>> e
 <<https://viagemdeaz.com/pt/2019/07/21/florenca/dsc03236-2/>> Acesso em: 18 de junho de 2021

importância para um método de pesquisa: permitir que se compreenda, pela elucidação dos passos e caminhos, o que ocorreu durante o processo.

1.2.3 Análise Formal do *Gameplay*

Existem diversas possibilidades de compreensão do processo metodológico quando se trata do assunto *game*: pode-se pensar a partir da sua concepção, sua conceituação, estruturação, *gameplay* ou mesmo distribuição. Dessas citadas, as três primeiras podem ser facilmente moldadas para uma análise pelo viés do processo metodológico que apresentei anteriormente enquanto o último apresenta pouco apelo dentro de meus desejos para com essa pesquisa. Por outro lado, a investigação acerca do *gameplay* exige um processo de análise próprio, por se tratar de um momento após o processo criativo *game*. Nesse ponto, Petri Lankoski e Staffan Björk (2015) propõem uma estruturação metodológica bastante objetiva, denominada *Análise Formal do Gameplay*: um método amplo e aplicável a jogos de maneira geral.

A Análise Formal do *gameplay* em jogos toma base em estudar um jogo independentemente do contexto, isso é, sem se importar com quais pessoas específicas estão jogando uma instância específica do jogo. Embora um grupo específico de jogadores possa ser considerado para a análise, essas são descrições dos jogadores utilizadas para análise do *gameplay* e não descrições de suas experiências de jogo. Fazer uma Análise Formal do *gameplay* pode ser feita tanto pela perspectiva de que jogos são artefatos quanto de que são atividades; na maioria dos casos, isso borra a distinção porque ambos os componentes do sistema e como esses componentes interagem um com o outro geralmente devem ser considerados. Na prática, a Análise Formal de jogos depende de jogar um jogo e formar uma compreensão de como o sistema de jogo funciona. [...] Apesar disso, as dinâmicas de jogo são mais facilmente compreendidas durante o *gameplay*, então muitas Análises Formais incluem esses, ou por pesquisadores jogando o jogo ou pela observação de outros jogando o jogo. (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.23, tradução nossa)¹⁸

Nesse momento, percebo que existe uma possibilidade exploratória que permite mesclar com certa tranquilidade a *Análise Interpretativa-Criativa* com a *Análise Formal*: enquanto uma atua sobre a compreensão expressiva da experiência, a outra atua na compreensão estrutural, ampliando o espectro de percepção acerca de um mesmo

¹⁸ *Formal analysis of gameplay in games takes a basis in studying a game independent of context, that is, without regarding which specific people are playing a specific instance of the game. Although a specific group of players can be considered for the analysis, these are descriptions of players used for analyzing the gameplay and not descriptions of their gameplay. Performing a formal analysis of gameplay can be done both with the perspective that games are artifacts and that they are activities; in most cases, it blurs the distinction because both the components of a system and how these components interact with each other often need to be considered. In practice, formal analysis of games depends on playing a game and forming an understanding how the game system works. [...] Nonetheless, the game dynamics are more easily understood in actual gameplay, so most formal analyses include these, either through researchers playing the game or through observation of others playing the game. (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.23)*

momento. Para formatar a análise estrutural, Lankoski e Björk (2015) propõem, primeiramente, a utilização de um vocabulário básico e específico que delimitará a profundidade da análise, dividindo os vocábulos primitivos – ou apenas “primitivos”, como referenciam os autores – em três: componentes, ações e objetivos.

“Os primitivos são o tipo básico de blocos de construção de jogos. Cada tipo de primitivo pode existir em diferentes instâncias e ter valores individuais. Durante o *gameplay*, as instâncias dos primitivos e seus valores associados definem o *estado de jogo*. Isso não é um primitivo, mas um conceito para se referir a um momento específico durante o jogo. Por exemplo, um estado de jogo no xadrez poderia conter qual é o turno atual e as posições de todas as peças.” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.25, grifo do autor, tradução nossa)¹⁹

Os componentes podem ser definidos como todo elemento que possa ser de alguma forma manipulado pelos jogadores e/ou pelo sistema do jogo. Esses elementos – também podendo ser denominados como “átomos de *game design* e elementos de jogo” (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2008 e BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005 *apud* LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.25, grifo nosso, tradução nossa)²⁰ – possuem valores manipuláveis e assumem função definidora no espaço de jogo, seja impondo os limites desse ambiente virtual ou estabelecendo variáveis de controle sobre o *gameplay*. Esses componentes podem ou não serem “possuídos” pelo jogador, sendo que essa “posse” remete à capacidade de ação sobre o componente – como discutirei adiante.

Naves, alienígenas, OVNIS, projéteis e *bunkers* e *Space Invaders* (1979) são exemplos de componentes. O tabuleiro de xadrez e as paredes do labirinto de *Pacman* (1980) são exemplos de componentes que definem o espaço de jogo. [...] Outro exemplo de uma variável é o número de vidas de um componente controlado por um jogador em um jogo clássico de *arcade*. (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.25, tradução nossa)²¹

As ações, um ponto mais complexo da análise, se dividem em três. As *Ações de Jogador* são aquelas realizadas e iniciadas por quem está jogando: em *Ghouls and Goblins* (1985), as ações do jogador se resumem a mover-se para a direita, para a esquerda, saltar (que pode ser combinada com uma direção de movimento ou não),

¹⁹ *The primitives are the basic types of building blocks of games. Each type of primitive may exist in several different instances and have individual values. During gameplay, the instances of primitives and their associated values define the game state. This is not a primitive, but a concept for referring to a game at a specific moment during play. For example, a game state in the chess game would contain whose turn it is and the positions of all game pieces.* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.25)

²⁰ [...] *game design atoms and game elements.* (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2008 e BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005 *apud* LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.25)

²¹ *Ship, aliens, UFO, bullets, and bunkers in Space Invaders (TAITO, 1979) are examples of components. Chess board and the maze walls of Pacman (Namco, 1980) are examples of components that define game space. [...] Another example of a variable is the number of lives of a player-controlled component in a classical arcade game.* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.25)

abaixar-se (em uma direção horizontal definida) e atacar (que pode ser combinada com todas as demais ações) – mas apenas sobre um dos componentes do ambiente de jogo, ao qual tem posse. Importante ressaltar que essa posse pode ser tida como direta (como no exemplo anterior), indireta ou condicional. Na posse indireta, o jogador deseja realizar uma ação, mas a mesma passa por um “filtro” do sistema de jogo antes de ocorrer, como pode ser observado na série *The Sims* (2008) onde o jogador escolhe o que determinados componentes devem fazer – como para onde devem andar ou se deve ir trabalhar – mas sua escolha pode ser alterada pelo “humor” ou outros componentes do jogo. Já na posse condicional, o jogador tem suas ações limitadas por outros componentes além daqueles aos quais possui: um exemplo disso pode ser encontrado em *Final Fantasy VII* (1997), onde o jogador só pode executar ações de “magia” se já tiver adquirido durante o jogo itens especiais chamados de “matéria”.

Já as *Ações de Componentes* apresentam aquelas que são notadas como originadas dos próprios componentes, exigindo que algo dê agência ao componente. Isso depende não apenas da ação realizada, mas também de como é representado o componente dentro do ambiente de jogo. Normalmente dentro de um *game*, essas ações são caracterizadas como executadas por componentes que não estejam em posse do jogador, como NPCs²². Por exemplo, quando um *chicken squad* em *Toe Jam & Earl* (1991) persegue e dispara tomates no componente possuído pelo jogador, este percebe a ação no ambiente de jogo como originada do *chicken squad*, e o jogador não possui qualquer tipo de controle sobre ela.

Por fim, as *Ações de Sistema* integram toda e qualquer ação que não é percebida como tendo origem no jogador ou em algum componente, mesmo que possam causar efeitos diretos em ambos. Esse tipo de ação está normalmente ligada à programação de funcionamento do jogo, como um controle de pontuação, de tempo ou de surgimento de novas gemas²³ em *Super Puzzle Fighter 2* (1996).

²² A sigla NPC refere-se ao termo, em inglês, *Non-player Character* – personagem não-jogador. É utilizado para remeter a personagens dentro de um jogo ao qual o jogador não possui agência, sendo controlados pelo sistema de jogo.

²³ As gemas no *game* citado são blocos semelhantes a pedras preciosas de cores diferentes, atuando como peças do quebra-cabeças a ser montado durante o *gameplay*.

Figura 6 - *Ghouls n' Ghosts*

Captura da tela de jogo onde é possível observar diversos componentes e ações. Fonte: site Indie Retro News²⁴.

O último dos primitivos são os Objetivos, que “são descrições de quais condições gerais do estado de jogo têm significado específico para o *gameplay*” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.26, tradução nossa)²⁵ e normalmente atuam para descrever marcos aos quais o jogador, pretensamente, deve buscar a curto ou longo prazo durante o jogo. Independentemente do tempo necessário para alcançá-los, os objetivos estão comumente interligados – de forma que, para alcançar um objetivo maior é preciso antes alcançar objetivos menores. Todo objetivo pode ser obrigatório ou não-obrigatório, sendo que os objetivos obrigatórios são aqueles necessários para se

²⁴ Disponível em: <<http://www.indieretronews.com/search/label/Ghosts%20%27n%20Goblins>>. Acesso em 13 de junho de 2020.

²⁵ [...] are descriptions what overall conditions of the game state have specific significance for the *gameplay*. (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.26)

avançar e finalizar o jogo enquanto os não-obrigatórios aqueles que podem de alguma forma auxiliar – por meio de benefícios técnicos, estratégicos e afins – o jogador a avançar no jogo. Além disso, os objetivos também podem servir de guia de como o jogo deve ser jogado, orientando mesmo que indiretamente que os alcançar trará retornos dentro do ambiente de jogo na forma de recompensas (itens, habilidades etc., sendo pontos o tipo mais comum).

Durante uma partida comum de *R-Type* (1987), o jogador busca chegar ao final de cada estágio após vencer um oponente maior – normalmente chamado pela comunidade de jogadores pelo termo *boss*²⁶ - o que descreve um objetivo maior obrigatório. Por outro lado, o jogador pode tentar enfrentar esse desafio como iniciou o *game* ou buscar o auxílio de *power-ups*²⁷ que irão auxiliar de forma considerável a jornada. A busca por esses *power-ups* descreve um objetivo menor não-obrigatório.

Tendo em mãos os primitivos, é possível, então, iniciar o processo de condução da Análise Formal do *Gameplay* e, para isso, é preciso que jogue o jogo diversas vezes, observando minuciosamente onde estão e quais são cada um dos primitivos que atuam nele.

É importante que se jogue o jogo múltiplas vezes e que se tentem coisas diferentes. Discriminar primitivos é normalmente bastante direto, mas compreender as qualidades e relações entre primitivos requer forçar o sistema a revelar como ele se comporta. O que acontece se alguém faz *isso*? A mesma coisa ocorre todas as vezes? O que pode ser feito nessa situação? O que não pode ser feito naquela situação? (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.26, tradução nossa)²⁸

Entretanto, o pesquisador deve ficar atento ao nível descritivo que deseja dar à sua análise pois é possível que o aprofundamento neste possa acabar por remover o foco de ocorrências de maior importância. “Encontrar as partes dos jogos que são relevantes para o foco de interesse atual é a primeira parte da análise formal.” (*ibidem*,

²⁶ *Boss*, do inglês “chefe”, representa uma entidade opositora (que atua como desafio ao jogador) *in-game* que corresponde a um obstáculo normalmente único e de maior dificuldade em relação às demais entidades opositoras em um *game*.

²⁷ *Power-ups*, do inglês (em tradução nossa) “aumento de poder”, são elementos do jogo que, de alguma forma, aumentam a eficiência das habilidades disponíveis ao jogador dentro do ambiente de jogo, atuando como auxílios para o enfrentamento dos desafios propostos *in-game*.

²⁸ *It is important to play the game multiple times and try different things. Discriminating primitives is usually rather straightforward, but understanding the qualities of and relations between primitives requires pushing the system to reveal how it behaves. What happens when one does this? Does the same thing happen every time? What one can do in this situation? What cannot be done in that situation?* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.26)

p.27). Para isso, Lankoski e Björk apontam três níveis de descrição, que funcionam de forma dependente ao nível anterior:

- descrever os primitivos e suas relações;
- descrever os princípios de design;
- descrever qual o papel dos primitivos e o princípio do design do jogo.

Observando os níveis de descrição apontados pelos autores percebo que esse processo metodológico garante liberdade de atuar sobre jogos de acordo com meu interesse em aprofundamento. Mesmo em seus níveis primários é possível por meio do processo extrair informações relevantes do *game* que podem auxiliar na compreensão não apenas técnica das escolhas feitas pelo desenvolvedor, mas também relacioná-las a decisões de caráter poético e que dão sentido expressivo ao jogo: aqui, fica evidente para mim a potência exploratória ao propor a comunhão entre um processo técnico e um processo expressivo para essa pesquisa. Os autores, inclusive, apontam que o processo metodológico da Análise Formal do *Gameplay* pode facilmente ser utilizado em comunhão com outros processos: e até incentivam esse curso de ação (*ibidem*, p.33-34). Como exemplo, ao analisar em primeiro nível um dos primitivos de *Posthuman Ms. Pacman* (2012) – o componente Alice, à qual o jogador tem posse durante o *gameplay* – posso descrevê-la da seguinte forma:

- Alice: entidade representada visualmente como uma criatura humanoide biomecânica, de cabelos loiros, pele azulada e vestido rosa. Suas pernas e pés mostram-se semelhantes aos de um equino – com a junta medial voltada para a parte posterior do corpo – e braços mecânicos irrompem de suas costas, em arco descendente fechado. É a entidade que toma as ações dadas pelo jogador, que se resumem a movimentações verticais e horizontais limitadas pelo espaço de jogo. Essa entidade interage com outros componentes que tomam *ações de componentes e ações de sistema*.

Para aprofundar a análise no primeiro nível, seria necessário que relacionasse essa entidade com outras existentes no *game*. Entretanto, essa breve descrição já permite compreender também aspectos que remetem diretamente a questões de caráter artístico e expressivo: porque Alice foi concebida visualmente como uma criatura biomecânica, com corpo antropomórfico e maquinico? Porque o desenvolvedor do

game optou por utilizar essas cores exatas no cabelo, pele e vestido? O que apontam ou podem ter como significação essas definições?

Independente dos potenciais, Lankoski e Björk alertam para a necessidade de manter uma descrição confiável e válida (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p.27-28). Para isso, é importantíssimo que as descrições do *gameplay* sejam ricas, tornando possível que outros compreendam os caminhos percorridos e conclusões obtidas; deixar claro quais as intenções e ligações entre o pesquisador e a pesquisa, permitindo reconhecer o ponto de partida da análise; vivenciar o jogo por um longo período, promovendo a mais completa percepção de como o sistema do jogo funciona; manter-se sempre atento a relações e definições feitas previamente durante a análise e; permitir a outros pesquisadores a checagem das descrições. Esses alertas funcionam como maneiras de se manter a análise efetiva, sempre buscando a obtenção de dados úteis e que possam ser reavaliados.

Um dos pontos colocados pelos autores é, inclusive, reforçado por outro autor quando este discute como a experiência de jogar um jogo é fundamental para sua compreensão – principalmente no caso de uma análise estrutural:

De modo geral, jogadores estão imediatamente familiarizados com sua própria resposta emocional a um jogo independentemente de compreenderem as regras fundamentais. Alguém pode desfrutar do jogo de tênis em *Wii Sports*²⁹ sem necessariamente saber as dimensões exatas da quadra virtual. Apenas através de horas de observação e dedução as dinâmicas e mecânicas gradualmente se tornam claras. (GALLANT, 2009, p.2, tradução nossa)³⁰

A reafirmação de Mathew Gallant à proposta de Lankoski e Björk (2015) me trouxe à luz um ponto que havia passado, até então, despercebido: para que a Análise Formal do *Gameplay* seja realizada em sua totalidade, é preciso entregar-se à experiência estética. O texto do autor trata especificamente da percepção de três conceitos fundamentais no design de um *game*: mecânica, dinâmica e estética. No decorrer de sua análise, na qual perpassa os pontos indicando repetidamente para a questão do *gameplay*, o autor relaciona as percepções forma indivisível, pois cada um dos conceitos necessita do anterior para sua completude. Ao citar como exemplo um dos

²⁹ *Game* composto por uma coletânea de esportes. Foi lançado para o console Wii, da Nintendo, em 2006 pela mesma desenvolvedora.

³⁰ *Conversely, players are immediately familiar with their own emotional response to a game regardless of whether they understand the underlying rules. One can enjoy Wii Sports tennis without necessarily knowing the exact dimensions of the virtual court. Only through hours of observation and deduction do the dynamics and mechanics gradually become clear.* (GALLANT, 2009, p.2)

mais clássicos e icônicos *games* da história, *Pacman* (1980), o autor esclarece como eles se relacionam:

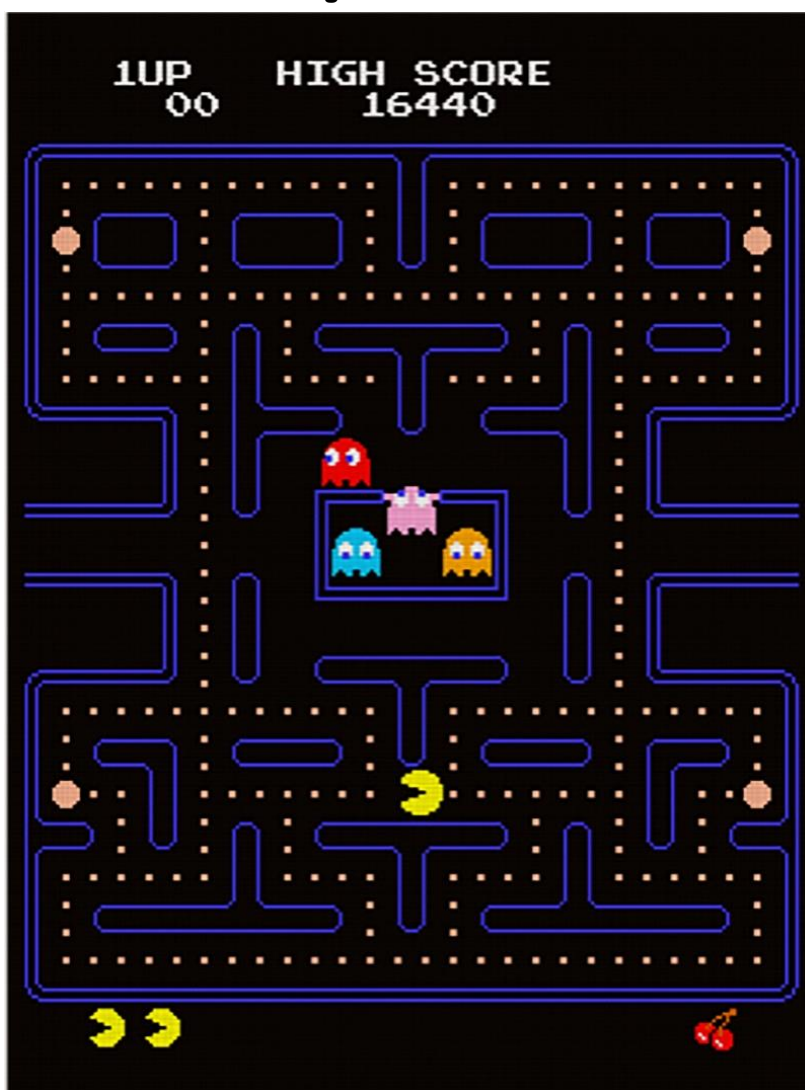
A lógica de encontrar o caminho dos inimigos é definida por um conjunto formal de regras. Cada fantasma possui uma *mecânica* única de perseguição: Blinky mira o espaço ao qual o jogador ocupa no momento enquanto Pinky busca quatro espaços à frente. Juntas, essas regras criam a *dinâmica* onde o jogador fica encurralado com Pinky à sua frente e Blinky pelas suas costas. A dinâmica dos inimigos apresenta um desafio ao jogador, criando uma *estética* de diversão e entusiasmo. (GALLANT, 2009, p.1, grifo do autor, tradução nossa)³¹

Observando a compreensão dos autores e percebendo que, ao final delas, a experiência de jogar é o foco, concluo objetivamente que a opção por esse processo analítico se mostrou fundamental para a pesquisa, uma vez que meu grande desejo aqui é, justamente, compreender e explorar a experiência estética do jogar e seus reflexos.

Após meu contato com a base estrutural da Análise Formal do *Gameplay*, reforcei minha escolha de atuar de forma metodologicamente mista; como afirmei anteriormente, as possibilidades dadas por um cruzamento de compreensões de naturezas distintas têm muito a acrescentar quando se deseja obter dados acerca da experiência estética do jogar um *game*.

³¹ *The pathfinding logic of the enemies is defined by a formal set of rules. Each ghost has a unique seeking mechanic. Blinky targets the tile that the player currently occupies, while Pinky targets four tiles ahead. Together, these rules create a dynamic wherein the player becomes boxed in by Pinky in the front and Blinky from behind. The enemy dynamics presente a challenge to the player, creating an aesthetic of fun and excitement.* (GALLANT, 2009, p.1)

Figura 7 - PacMan



Captura de tela do jogo. Fonte: site *Segredos do Mundo*³².

1.2.4 Conclusões Processuais

Após a definição dos métodos processuais a serem utilizados para o desenvolvimento dessa pesquisa, tornou-se possível trilhar os primeiros passos para o processo poético. Como afirmei anteriormente, busco aqui uma construção de um produto teórico reflexivo por meio da criação, e não o inverso. Por pretender notar se parte fundamental da compreensão da experiência estética está na criação – e não apenas no momento da experiência – se fez necessário a estruturação dessa base.

No capítulo final desse trabalho apresentarei objetos que foram desenvolvidos enquanto eram processados pelas escolhas metodológicas apresentadas aqui. Cada

³² Disponível em: <<https://segredosdomundo.r7.com/pac-man-historia/>>. Acesso em: 13 de junho de 2020.

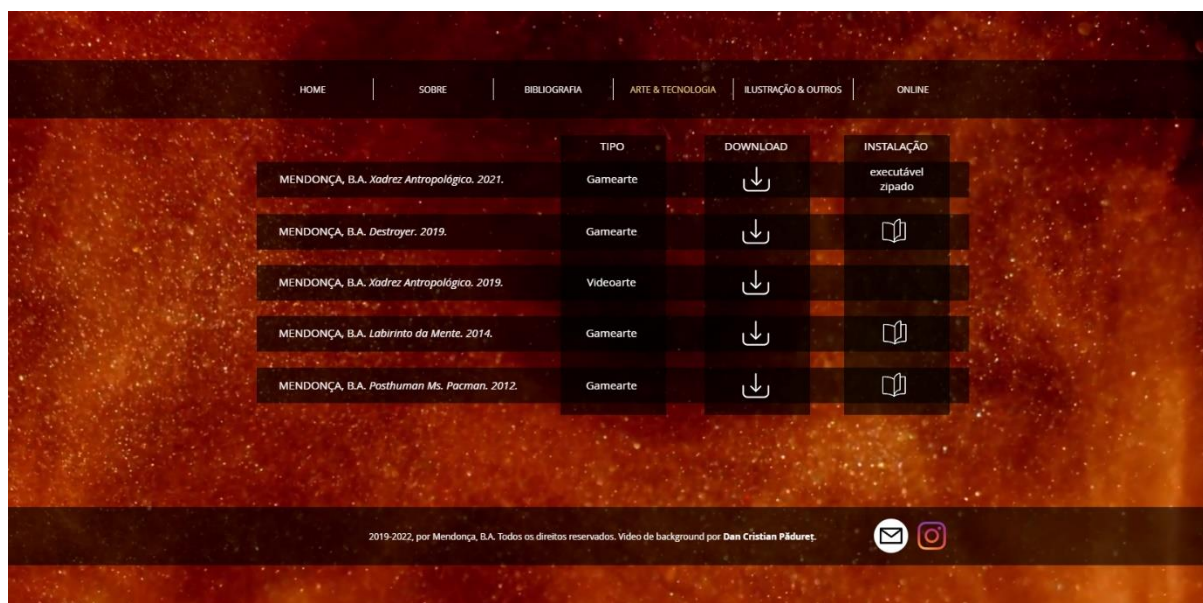
passo é esmiuçado, dando origem a apresentações distintas de um mesmo objeto com a finalidade de “eviscerá-lo” aos olhos do leitor e aos meus. São sentimentos, acredito, próximos aos dos primeiros anatomistas, tomados de curiosidade, deslumbramento, fascínio diante de cada órgão vital exposto e descrito. Aqui, exponho *bits e pixels*.

De qualquer forma, mesmo este trabalho tendo seu foco voltado às questões da *poiésis*, parte dele se dedica exclusivamente à expansão teórica para embasamento do que será discutido pela prática. O processo de aquisição e construção de conhecimento por meio de uma bibliografia permeada por áreas de conhecimento diversas – da filosofia ao design – é aqui desenvolvido através de um método qualitativo de discussão. Ao invés de apenas apontar as percepções de autores e manter-se neutro diante de seus pontos de vista, meu posicionamento assume caráter crítico, tentando fomentar uma percepção reflexiva advinda das interpelações entre o pessoal e o impessoal. Faço como faço da mesma forma com que me debruço diante de uma obra de arte, gerando percepções e trocas que se tornem conceitos; disso, espero promover a construção compreensiva do que abordo, pelo crescimento não apenas das pesquisas no campo das poéticas artísticas e *games*, mas também pelo meu.

2. JOGADOR/ARTISTA/DESIGNER/PESQUISADOR

A construção de minha identidade como pesquisador advém de um aglomerado de experiências pessoais, como apresentei no relato de abertura desta tese: a infância como um jogador de jogos eletrônicos, onde não apenas buscava compreender e vivenciar narrativas e mecânicas daqueles ambientes virtuais, mas também por conhecer os processos do *game design*; o interesse por artes visuais e o suporte dentro dos círculos de vivência; o desejo de criar, sempre, tanto histórias quanto realidades únicas e; a manutenção perene do “olhar de uma criança” diante das linguagens computacionais. A figura do jogador/artista/designer/pesquisador, uma criatura polivalente, quimérica e curiosa sobre os espaços lúdicos virtuais é a forma mais concisa que tenho para descrever-me hoje - minha versão pessoal e única do “artista-etc.” de Basbaum (2013, *passim*), por assim dizer. Aqui, pretendo tratar dessa face perceptiva trazendo uma seleção de *games* e objetos de gamearte que, creio, influenciaram ou mesmo solidificaram essa percepção pessoal. Neste momento eles serão apresentados de forma mais ampla, sendo que o detalhamento objetivo para os fins dessa pesquisa será dado posteriormente, nos estudos relativos à construção conceitual e diálogo teórico experiencial.

Figura 8 - Gamæsthesis, meu site pessoal



Captura de tela de uma das abas temáticas de minha página pessoal, onde é possível acessar e baixar obras e textos relacionados a minha produção artística e acadêmica. Fonte: acervo pessoal.

Aqui, então, optei pela escolha de três objetos de gamearte criados por mim – todos disponíveis para *download* gratuito em minha página pessoal³³ juntamente com arquivo de texto explicativo dos requisitos mínimos para executá-las – desenvolvidas durante minha jornada como pesquisador, englobando o período de mestrado (2012 a 2014) e os anos que seguem até o fim do processo de doutoramento (2018 a 2022), trazendo uma abrangência temporal e criativa de 10 anos.

Antes de continuar com a apresentação dos objetos de estudo, creio ser importante retomar, de forma breve, a conceituação de gamearte. Esta definição – que foi basal para minhas pesquisas durante o desenvolvimento de minha dissertação, onde detalho de maneira aprofundada a questão – tomou como referência o que diferencia um “*game* comercial” de um *game* que possui (ou adquiriu) o status de “arte”. Silvia Laurentiz (2008, s.p.) define o termo por “*games* regidos pela função poética da linguagem, onde seu objetivo final não seja apenas entreter, mesmo que ainda se sustente pelo caráter lúdico”. Lúcia Leão (2005:2, s.p.), complementa que “gamearte se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas”. Por outro lado, Saul e Stuckey (SAUL; STUCKEY, 2007, p.4) fazem uso de algumas premissas básicas para uma obra ser classificada como objeto de gamearte:

- (1) Trabalhos que examinam os elementos formais dos *games*, como *gameplay*, iconografia e a estética por pixels;
- (2) Trabalhos que reposicionam as atividades artísticas tradicionais dentro do novo espaço dos *games*/mundos virtuais;
- (3) Trabalhos que geram novas situações criativas, ferramentas instrumentais e contextos a partir de tecnologias de *games*;
- (4) Trabalhos que examinam a sociedade e as ansiedades da mesma sobre os *games*.

A partir das análises acima, obtive um conceito mais robusto para o termo gamearte, sendo esse uma extensão ou aprofundamento do conceito definido em minha

³³ Disponível em: <<https://brunooubam.wixsite.com/gamaesthesis>>. Em minha página pessoal, além de uma curta biografia pessoal, disponibilizo gratuitamente o *download* de todos os objetos de gamearte, acesso a toda minha produção teórica acadêmica completa e vídeos de apresentações e falas importantes dentro do contexto de minha pesquisa. Ainda, trago algumas trabalhos artísticos de ilustração, desenho e pintura.

dissertação de mestrado (MENDONÇA, 2014, p.66): objetos artísticos autorais que proporcionam uma experiência eletrônica interativa de natureza crítica e lúdica, fazendo uso das mecânicas de um *game* para confrontar o interator com suas próprias relações com o meio para, então, interpretar-se. Desse ponto em diante, levo esta definição como conceito para o termo *gamearte*.

Retornando, acrescento à listagem de objetos de estudo ainda dois *games* (ou, como será possível verificar adiante, um pouco mais) de caráter comercial com os quais tive bastante vivência e experiência durante o mesmo período, sendo que o envolvimento com cada um desses *games* de forma profunda proporciona uma apreciação de sentidos/ sentimentos/ experiências muito prolífera. Importante salientar que os *games* selecionados não necessariamente foram desenvolvidos no mesmo período selecionado, mas sim foram experienciados em profundidade no espaço de tempo definido. Por fim, por motivos organizacionais, optei por trazer estes em dois blocos: primeiro os objetos de *gamearte* desenvolvidos por mim, ordenados de forma cronológica e; posteriormente, os *games* escolhidos, ordenados igualmente de forma cronológica, mas de acordo com o período de minha experiência com cada um deles.

A seleção, uma arbitrariedade ponderada, foi formada não apenas a partir do grau pessoal de afinidade com cada uma das peças. Embora outros objetos de *gamearte* tenham sido desenvolvidos e outros *games* jogados, o funil ordenador cumpriu função objetiva baseada no próprio mergulho dentro de cada um. Acerca das obras de *gamearte*, por exemplo, o período dedicado à construção teórica e estrutural definiu tal seleção; no outro espectro, a intensidade da experiência, o tempo dedicado e o envolvimento com a comunidade *online* de cada um dos *games* foram decisivos para suas inclusões.

2.1 *Posthuman Ms. Pacman* (2012)

Como dito na introdução deste trabalho, o *gamearte Posthuman Ms. Pacman* (2012) foi desenvolvido no âmbito das disciplinas exigidas pelo programa de pós-graduação durante o mestrado. Minha primeira “real” obra dentro do espectro da *gamearte*, ela funcionou tanto como treinamento técnico – visto que minhas habilidades em programação, design e outras ainda eram bastante rudimentares – quanto filosófico, familiarizando-me aos melindres conceituais da *gamearte* e Arte e Tecnologia contemporânea. Foi um processo ímpar, onde pude contar com o suporte e

participação do artista-pesquisador Edgar Franco – já “renascido” como Ciberpajé naquele momento (FRANCO, 2014) – durante todo o desenvolvimento da obra.

Desenvolvido utilizando a *engine RPG Maker XP*³⁴ (2005) que permite o uso do *RGSS*, um sistema de *script*³⁵ baseado na linguagem de programação *Ruby*, *Posthuman Ms. Pacman* (2012) levou aproximadamente três meses para possuir uma versão executável de teste. No entanto, a primeira versão disponibilizada (numerada 1.0) foi concluída apenas após outros três meses, contendo correções de inúmeros *bugs*, melhoras na jogabilidade e interfaces, adição de conteúdos paralelos ao *game* (artigo acadêmico que discute o gamearte e créditos) e atualização dos objetos gráficos. Ao todo, foram realizadas seis atualizações de versão (1.0a, 1.3, 1.5, 1.7, 1.9 e *ômega 2.0*) desde seu lançamento.

Passada dentro do contexto do universo ficcional criado por Franco – a “Aurora Pós-Humana” (FRANCO, 2005) – a obra narra a existência de Alice, uma fêmea tecnogenética (2010, p.118) que é utilizada como cobaia viva em um experimento científico cruel sobre os limites da reprodução sexuada pós-humana, com resultados possíveis pré-determinados: aceitar-se ser fecundada sexualmente por tecnogenéticos do sexo masculino ou morrer. Dentro deste labirinto, Alice assume uma difícil decisão, sendo necessário percorrer corredores repletos de bombas hormonais e químicas – que podem tanto auxiliá-la ou destruí-la no processo – enquanto “caça” seus parceiros para a cópula, uma vez que o risco de morte se limita apenas a ela. Sem qualquer tipo de informação e sendo pressionada por indivíduos desconhecidos a prosseguir com o experimento, Alice precisa superar os desafios impostos para que possa ter alguma chance de salvação – se é que ela existe.

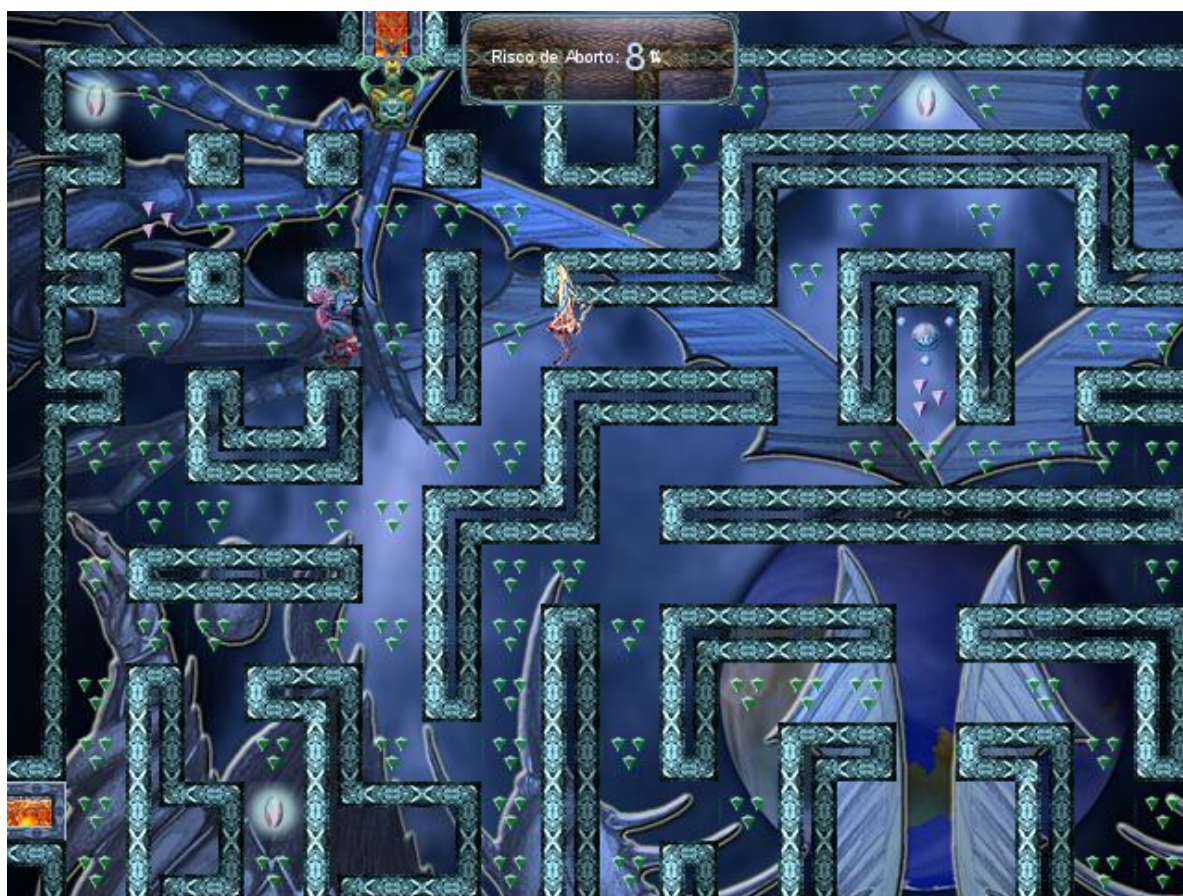
O jogador assume o papel de Alice (“nome” citado por um dos elementos externos narradores ao se referir a “cobaia AL1C-3”), lançada em meio à um labirinto povoado por essas criaturas e repleto de elementos de função desconhecida. Seguindo a

³⁴ A *engine RPG Maker XP* corresponde à versão lançada no ano de 2005, voltada especificamente para os sistemas operacionais Windows. Devido à sua ampla potencialidade, simplicidade de uso e rápida curva de aprendizagem, é uma *engine* bastante utilizada por *game designers* amadores ou aprendizes, sendo possível criar jogos completos com rapidamente ao se utilizar bancos de código, imagens e outros já disponibilizados juntamente com a própria licença. Atualmente é comercializada principalmente via *Steam*.

³⁵ *Script* é o conjunto de texto codificado escrito segundo a sintaxe de uma linguagem de programação, sendo utilizado para se manipular um *software*. Segundo Jure Reljanović, “*Scripting* é um tipo de *coding* que permite que você faça o programa fazer alguma coisa. [...] Então, *scripting* basicamente significa adicionar funcionalidades a um certo programa.” (RELJANOVIĆ, 2020, tradução nossa).

formatação de *gameplay* do clássico *game* do gênero *arcade de ação* do modo *labirinto* (MENDONÇA, 2014, p.27-33) *Pacman* (1980), o gamearte apresenta um ambiente restrito formado por corredores lineares onde a personagem é capaz de navegar dentro dos limites impostos pela programação e representados visualmente por “paredes”. No *game* original, a personagem que dá nome ao jogo é controlada pelo jogador que deve percorrer o labirinto “devorando” pequenos círculos e frutas que adicionam determinados valores à sua pontuação. Enquanto executa essa tarefa, ele deve evitar ser tocado por qualquer um dos quatro antagonistas – representados em colorações diferentes e apresentando a visualidade tradicional do “fantasma sob um lençol”. Cada um desses “fantasmas” possui características de perseguição únicas, tornando-o o *gameplay* menos previsível e aumentando o desafio. Finalmente, ao devorar todos os círculos, o estágio é vencido e o jogador é lançado a um novo labirinto, onde a ação recomeça seguindo as mesmas regras.

Figura 9 - Alice percorre um dos labirintos



Captura de tela do jogo. Fonte: acervo pessoal.

Posthuman Ms. Pacman (2012) subverte as regras do *gameplay* do *game* em que foi embasado: propondo intuitivamente a mesma lógica – tanto pela indução dada pelo

nome da obra quanto pela própria estruturação do ambiente de jogo – o gamearte inverte a ação da protagonista e antagonistas: agora, é o jogador que controla Alice pelo labirinto quem deve perseguir os machos tecnogenéticos que vagam de forma aleatória. Além, os círculos que garantem pontos são substituídos por pílulas hormonais abortivas que diminuem as chances da protagonista de ser fecundada – e, conseqüentemente, ser “descartada” do experimento – invertendo a lógica muito comum dos *games* do gênero *arcade* de acúmulo de pontos. O labirinto também apresenta dois outros elementos que “auxiliam” Alice em sua jornada: pílulas de fertilidade, que reduzem a chance de aborto) e; bombas de feromônio, que ativa em cada um dos machos tecnogenéticos uma espécie de frenesi que os força a buscar a protagonista dentro do labirinto por um curto período de tempo. O experimento se repete por até três vezes (três estágios de jogo distintos) sendo que ao final do terceiro estágio, tendo concluído ou não a experiência, Alice é sacrificada. O experimento se encerrou, os dados foram obtidos e a cobaia numerada, descartada.

De forma direta e explícita, o gamearte propõe lançar discussões sobre duas temáticas principais: o feminino e a ética científica. Pela forma como a protagonista Alice é colocada dentro da experiência, é possível traçar a discussão sobre a exploração do corpo feminino, seus direitos, seu abuso. Dentro do experimento, Alice não possui voz sobre o que ou como é utilizado seu corpo, sendo forçada sob ameaças de morte a agir dentro das diretrizes dadas. Alice é abusada moralmente, psicologicamente, fisicamente e sexualmente, obrigada a um posicionamento submisso e grotesco para que dados sejam obtidos para a pesquisa; seu corpo é bombardeado por elementos químicos; seu corpo violado repetidamente; seus óvulos fecundados removidos após cada estágio, sendo este ou não seu desejo. A protagonista é vítima de um pesadelo e o jogador tem como opção/ função acompanhá-la através do processo/ martírio (como um guia de suas ações) ou entregar-lhe à mercê/ piedade de seus captores.

Observando-se o contexto contemporâneo, é possível notar a perenidade da obra. Inúmeros casos globalmente divulgados apresentam-nos à difícil realidade a qual indivíduos do sexo feminino são – literalmente – forçados a aceitar. Um exemplo recente e dentro do contexto da indústria de *games* é a polêmica que envolve uma das maiores produtoras e desenvolvedoras do mundo: a Activision Blizzard. No ano de 2021, a empresa foi acusada por funcionários e, posteriormente, pelo *California*

Department of Fair Employment and Housing (órgão do estado da Califórnia/ EUA responsável por regular e apreciar causas trabalhistas) por seu ambiente tóxico em relação (especialmente) ao trato com mulheres, onde importunação sexual, sexismo e discriminação salarial se mostravam presentes.

“Funcionários do sexo masculino com orgulho vêm para o trabalho de ressaca, jogam videogame por longos períodos durante o trabalho enquanto delegam suas responsabilidades às funcionárias, fazem piadas sobre seus encontros sexuais, falam abertamente sobre corpos femininos e fazem piadas sobre estupro”, afirma o processo. (PALMER, 2021, s.p., tradução nossa)³⁶

Mesmo não sendo o único caso do tipo dentro da indústria dos *games*, o caso da Activision Blizzard é um exemplo de como os espaços e realidades onde existam relações de poder e domínio trazem caracteristicamente disfunções e desequilíbrios de caráter sexista. A aura de violência que impõe submissão à figura do feminino dentro do contexto social contemporâneo é um fruto histórico-cultural em âmbito mundial, como afirmam Maria Amélia de Almeida Teles e Mônica de Melo:

O conceito de violência de gênero deve ser entendido como uma relação de poder de dominação e submissão da mulher. Ele demonstra que os papéis impostos as mulheres e aos homens, consolidados ao longo da história e reforçados pelo patriarcado e sua ideologia, induzem relações violentas entre os sexos e indica que a prática desse tipo de violência não é fruto da natureza, mas sim do processo de socialização das pessoas (TELES; MELO, 2003, *sic.*, p.18).

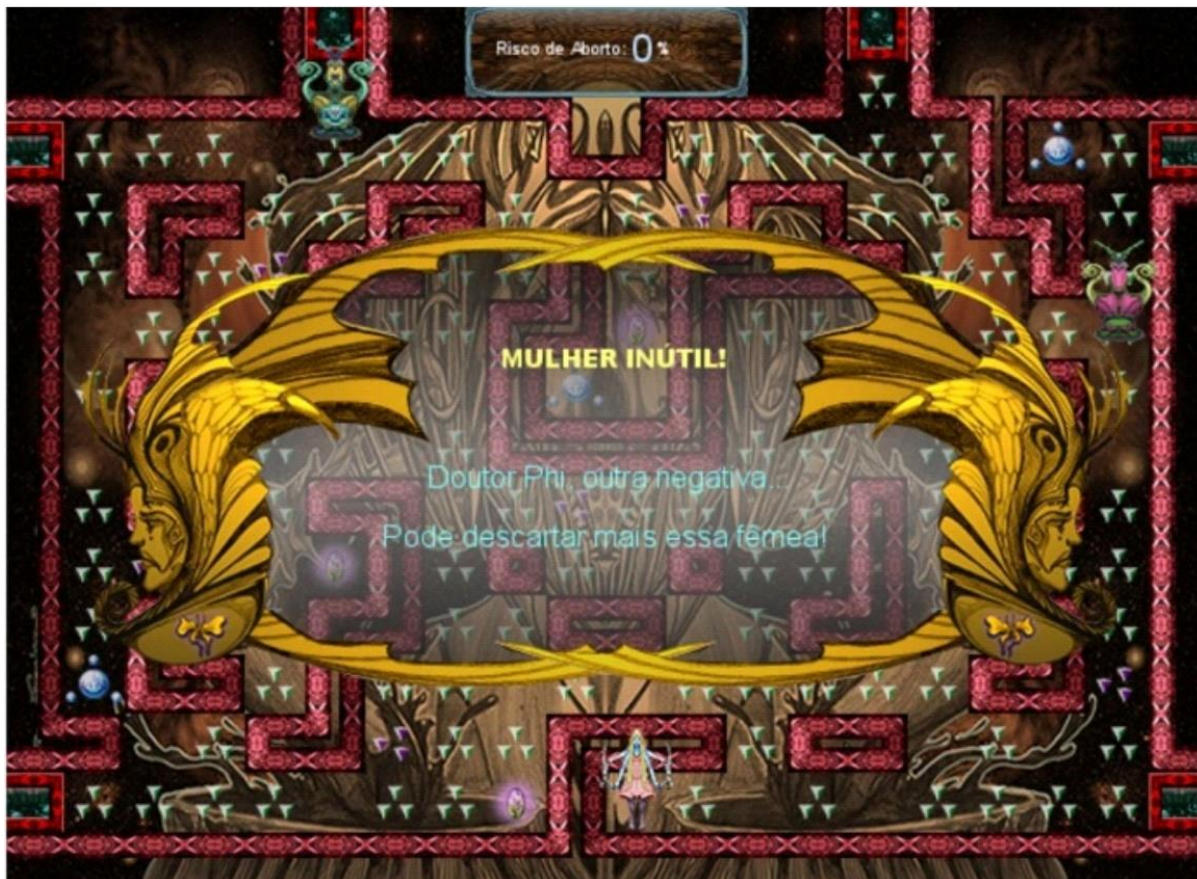
Aqui *Posthuman Ms. Pacman* (2012) é direto, expondo a posição de vulnerabilidade da personagem diante do complexo sistema em que se vê inserida. Claramente, elementos do sexo masculino (não representados visualmente, mas denotados pelas falas de narração inseridas em determinados momentos do *gameplay* em resposta às ações – ou inações – do jogador) coordenam toda a “experiência” realizada no espaço virtual onde a personagem se encontra, expondo-a a frases opressivas e preconceituosas caso o jogador e a personagem não atuem de acordo com o imposto. Então, o que se percebe como jogador não é apenas a crueldade da natureza do experimento proposta ali, mas também a condição psicologicamente vexatória e opressora a qual os responsáveis pelo experimento submetem sua cobaia.

Adicionalmente, o gamearte também integra em seu *gameplay* a discussão acerca do uso de cobaias vivas em experimentos científicos. Trazendo uma visão de

³⁶ *Male employees proudly come into work hungover, play video games for long periods of time during work while delegating their responsibilities to female employees, engage in banter about their sexual encounters, talk openly about female bodies, and joke about rape,” the suit states.* (PALMER, 2021, s.p.)

objetividade quase maquínica e cruel do processo de pesquisa, o gamearte aborda e critica os limites legais e éticos desses procedimentos, representando as funções de pesquisador e cobaias em seus extremos.

Figura 10 - Opressão sexista em *Posthuman Ms. Pacman*



Captura de tela do jogo, mostrando falas de cunho sexista contra a personagem principal, Alice.
Fonte: acervo pessoal.

Os princípios éticos da ciência moderna sobre o uso de seres vivos para testes, estudos e procedimentos experimentais é baseada em conceitos-base que orientam o pesquisador a proceder tendo como foco não apenas os resultados, mas também um tratamento zeloso para com a cobaia.

A pesquisadora esclareceu que a ciência de animais de laboratório em todo o mundo é regida atualmente pelos princípios dos 3Rs. A sigla, inspirada nos conceitos de sustentabilidade ambiental, relaciona as iniciais, em inglês, de seus principais objetivos: redução (Reduction), refinamento (Refinement) e substituição (Replacement), que de forma resumida significam a redução do número de animais utilizados na pesquisa, a melhora na condução dos estudos, no sentido de minimizar o sofrimento ao mínimo possível, e a busca de métodos alternativos que, por fim, substituam os testes in vivo. (CAMPOS *apud* BATALHA, s.p., 2017)

Ainda é comum que as leis de cada país apresentem também regras específicas para tais situações, dificultando a construção de um perfil global de ética exploratória

científica. No Brasil, por exemplo, a Lei 11.794, de 2008 (conhecida como Lei Arouca) é responsável por reger os termos do uso de animais para pesquisa, sendo que nela são definidas as especificidades dos tipos de animais a que se permitem o uso, como devem ser criados, tratados e sacrificados, assim como sanções e penalizações relativas à quebra dessas regras (BRASIL, 2008). Nela se prioriza o tratamento “humanizado” de todas as cobaias, sempre observando a necessidade do uso das mesmas – avaliada previamente por conselhos instituídos ligados ao Ministério da Ciência e Tecnologia – assim como as condições de pesquisa que busquem minimizar o sofrimento e quantitativo das mesmas, inclusive observando a necessidade de registro completo dos procedimentos para fins de descarte da necessidade de repetição dos processos em novos seres vivos.

Estes conceitos apresentados tanto pelas percepções éticas da comunidade científica quanto da própria legislação brasileira divergem completamente daquilo que é visto dentro do *gameplay* de *Posthuman Ms. Pacman* (2012). As forças atuantes dentro da narrativa rompem todos os incisos e conceitos possíveis, apresentando uma “realidade apocalíptica” para aqueles que se veem inseridos como objetos de tais experimentos. A própria forma como a personagem Alice é “descartada” após os experimentos exprime a crueldade e a violência a que é exposta: seus gritos de dor ecoam aos ouvidos do jogador pouco antes de ser completamente obliterada.

A experiência do *gameplay* de *Posthuman Ms. Pacman* (idem) possui, então, duas diferentes “frentes” que podem ser apreciadas em conjunto ou não: de um lado, o jogador pode focar a experiência metódica do gamearte, com a imersão no desafio lógico imposto pelos labirintos e pela pressão exercida sobre sua destreza; de outro, este mesmo jogador pode explorar a experiência poética, buscando desvelar o que suas ações – ou a falta delas – causam dentro do *gameplay* e as reflexões geradas à partir desses resultados. Dessa forma, o *gameplay* de *Posthuman Ms. Pacman* (idem) se apresenta mais “denso” que o do *game* em que se baseia, uma vez que propõe reflexões – essas de natureza ética e moral ao jogador – adicionando profundidade à experiência simplista e direcionada à dinâmica dada por *games* do gênero *ação de arcade*.

Por fim acredito ser importante ressaltar que, ao final do ano de 2021, a versão *ômega 2.0* do gamearte foi lançada, tendo estreia de distribuição e exposição no dia 13 de novembro daquele ano a convite do dr. Léo Pimentel Souto, responsável pela

Microgaleria de Audioviosualidades ECCE MONSTRA. A versão corresponde a uma atualização do objeto de gamearte que contém correções de erros, adição de textos, imagens e elementos visuais, além de um novo estágio de jogo: uma homenagem ao jogo em que foi baseado, acessado de forma especial³⁷ através de uma combinação de ações performadas pelo jogador durante o *gameplay* do primeiro estágio.

2.2 *Destroyer* (2019)

Durante o segundo semestre de doutorado, enquanto ainda atuava na conclusão da grade exigida pelo programa de pós-graduação, tive a oportunidade de cursar a disciplina de Arte e Tecnologia – pela segunda vez, já que havia cursado a mesma disciplina durante o mestrado, em 2011 – ministrada pelo prof. Dr. Edgar Franco. Além da densa carga teórica e crítica abordada em sala, a proposta trazida pelo professor era de que, ao final da disciplina, cada um dos que participavam daqueles momentos desenvolvesse uma obra de Arte e Tecnologia levando em consideração não apenas as percepções reflexivas geradas em aula, mas também a própria questão poética e a pesquisa atual de cada um. Dentro da janela criada por essa exigência/ oportunidade nasceu *Destroyer* (2019), fruto de uma ideia inicialmente e aparentemente simples. Pensei sua concepção como um *game* que gerasse forte engajamento por meio de um *gameplay* intenso, o que me levou a ter como base os clássicos “jogos de navinha”. Peço licença para uma pequena digressão explicativa: a expressão “jogo de navinha” – um jargão popular muito ouvido nas lojas de jogos do meu período de infância – era usada para se referir aos famosos *shmups*, ou *shoot'em up* (algo como “atire neles”, em tradução nossa), uma especificação dos *games* categorizados dentro do modo *tiro*. De maneira ampla, pode-se considerar os *shmups* como jogos eletrônicos do gênero *ação* ou *ação-aventura* do modo *tiro* (MENDONÇA, 2014, p.27-35), sendo que uma das definições mais objetivas é dada por Fred Rojas:

[...] eu defino um *shmup* como qualquer *game* onde uma única entidade, geralmente uma nave espacial mas que pode ser substituída por uma personagem ou animais, move-se pela tela abatendo inimigos enquanto é atacado por todos eles de uma só vez. (ROJAS, 2012, s.p., tradução nossa)³⁸

³⁷ Para acessar o estágio, o jogador precisa cumprir as seguintes metas: (1) estar no primeiro estágio do gamearte; (2) fecundar um único óvulo e mantê-lo fecundado; (3) atingir chance de aborto de 99%. Quando os requisitos forem cumpridos, uma mensagem informa o jogador sobre o acesso ao estágio secreto.

³⁸ [...] I define a *shmup* as any game where a single entity, usually a space ship but can be substituted for characters or animals, moves about the screen shooting down enemies while being attacked by all of them at once. (ROJAS, 2012, s.p.)

A definição dada por Rojas refere-se à formatação clássica dos *shmups*, tradicionalmente desenvolvidos como *coin grabbers*³⁹ - ou “come-ficha”, como era comum no Brasil – jogados por apenas um jogador, sendo que hoje se nota um aumento na configuração *multiplayer* pela popularidade crescente desse tipo de *gameplay* dentro da comunidade de jogadores, algo notado em *games* como *Stardust Galaxy Warriors: Stellar Climax* (2015) e *Rival Megagun* (2018).

Retomando, a criação de *Destroyer* (2019) envolvia um design sólido, com controles precisos e ágeis que permitissem um engajamento direto do jogador com a ação. Pretendia que a construção da poética – a qual apresentarei logo mais – envolvesse o jogador de forma mais passiva, sem talvez uma percepção direta de como as construções *in-game* afetavam também sua forma de jogar e percepções sobre os ambientes de jogo. Após alguns testes de programação para desenvolver um código-base simples e eficiente, que cumprisse com os objetivos primários pensados, retornei mais uma vez ao uso da *engine RPG Maker*, mas em uma versão mais moderna e complexa do que a utilizada no desenvolvimento de *Posthuman Ms. Pacman* (2012).

A versão escolhida da *engine*, denominada *RPG Maker VX Ace* (2011), pode ser vista como uma atualização, uma vez que estruturalmente mantém as mesmas formatações da versão *XP*. Entretanto, a versão *VX Ace* apresenta novos controles sobre a programação (ainda baseada em *Ruby*), melhor sistema organizacional de código e um adensamento das ferramentas de edição visual, o que propicia um desenvolvimento mais ágil e de fácil revisão. Embora já existisse naquele momento uma versão ainda mais recente – o *RPG Maker MV* (2015) – optei por não a utilizar devido ao fato de ser baseada em uma linguagem de programação diferente, o *Java*, com a qual não possuo familiaridade ainda hoje.

Como dito anteriormente, *Destroyer* (2019) foi fortemente influenciado pelos *shmups* e seu desenvolvimento levou em consideração a formatação original destes, podendo ser então classificado como um *game* do gênero *ação-aventura* do modo *tiro* (MENDONÇA, 2014, p.27-35). Seguindo essa influência também se optou por um sistema simples de controles de jogo, composto por um direcional e três botões

³⁹ Termo popular que se refere ao período dos espaços dedicados a máquinas de jogos eletrônicos que só permitiam sua ativação por meio do uso de fichas pagas. Jogos do gênero *ação* com elevada dificuldade – como os clássicos *Gradius* (1985) ou *R-Type* (1987) – costumavam receber esse apelido pelo fato de “exigirem” o alto dispêndio de fichas pelos jogadores para que se tivesse uma experiência mais longa de *gameplay*.

funcionais, permitindo uma jogabilidade mais instintiva e rápida adaptabilidade. Dediquei principalmente o tempo de programação⁴⁰ à responsividade destes, o que habilita o jogador a um pleno controle *in-game* da personagem. Esse período de desenvolvimento "duro" – composto pela programação das bases estruturais, lógica das entidades e outras regras do sistema – demandou um grande esforço e tempo de minha parte, considerando-se que havia um prazo bastante reduzido para sua conclusão: a disciplina ao qual o projeto estava vinculado tinha duração total de um semestre, sendo que iniciei o projeto no começo do quarto mês. Outras demandas foram adiadas em favor do “nascimento” de *Destroyer* (2019) mas, depois da finalização das questões sonoras e gráficas, finalmente o projeto foi concluído – e dentro do prazo.

A narrativa-base de *Destroyer* (2019) – desenvolvida e apresentada por meio de *cutscenes*⁴¹ antes do *gameplay* – o jogador assume o papel de uma personagem anônima – que atua também como narrador, via textual, durante todo o jogo – que é chamada às pressas em sua base de operações militares por um de seus superiores para assumir uma missão de investigação. Seu objetivo é descobrir o que ocorreu com o cargueiro espacial que solicitou – por meio de uma mensagem de socorro – um pedido de ajuda antes de ter suas comunicações interrompidas. Seu superior não adiciona mais dados ao ocorrido, senão a emergência da ação a ser tomada. Sem delongas, a personagem – que se revela como um piloto de uma nave espacial militar – parte de seu planeta rumo à última localização conhecida do tal cargueiro.

Durante a viagem a personagem reflete sobre a missão recebida, repassando essas percepções ao jogador por meio de notas de diário de bordo – ou *audiologs*, termo utilizado no *game* – que seriam transcrições de falas da personagem. Esses *audiologs* apresentados durante as *cutscenes* inserem o jogador dentro do contexto da narrativa e adicionam uma noção temporal, pois apresentam informações de data e passagem do tempo entre as mensagens. Em algumas dessas mensagens a personagem/narradora deixa claro que existe uma disputa entre duas forças: o Império Jade e a Armada Topázio, e que isso pode ser um risco. Confiando em seus superiores, a

⁴⁰ Uma curiosidade: o *script* original continha mais de mil linhas de código apenas para estes controles, sendo reduzido para menos de trezentas linhas após a revisão final, primando por respostas mais ágeis possibilitadas por “atalhos” adaptados na base algorítmica.

⁴¹ “[...] cenas que geralmente incluem ângulos de câmera, pontos de vista e tomadas, efeitos visuais e sonoros derivados do cinema. Trata-se de sequências onde o jogador deixa de interagir em jogabilidade com o *game* e o assiste como um espectador”. (VIEIRA, 2018, p.220-221)

personagem segue viagem. Chegando então ao seu objetivo, é surpreendido e atacado por naves inimigas, tendo então de sobreviver a essa tarefa que escalou de uma ação simples para uma missão suicida.

Quanto à sua construção e posicionamento como objeto gameartístico, a forma como *Destroyer* (2019) se desenvolve visualmente delineia o processo perceptivo poético. A base teórica por trás da ação franca do *game* apresenta uma reflexão acerca dos sistemas de representação, colocando em questão as visualidades de caráter realista como fins de obter imersão.

Destroyer (idem) tem como objetivo discutir a função da ilustração dentro de um ambiente imersivo (como um *game*), discutir a capacidade de abstração e impulsionamento da criatividade do jogador e, ainda, questionar a necessidade e foco em representações visuais com natureza realista – fato recorrente nos jogos *triple A* (jogos comerciais de grandes empresas do ramo). A relação entre a função da ilustração pré-jogo como meio de estabelecer a capacidade de relacionamento/ reconhecimento de elementos com a quebra da expectativa do jogador sobre a visualidade do *game* abre portas a argumentações acerca da necessidade de preciosismos estéticos e a busca pela “perfeição” visual nos games contemporâneos como fator de qualidade. (MENDONÇA, 2020, p.150-151)

Em um primeiro momento, durante as *cutscenes* introdutórias, constroem-se momentos ilustrativos por meio de uma linguagem visual baseada nas características da ficção científica, apresentando imagens objetivas e detalhadas e adicionando visualmente um aporte à narrativa mostrada ao jogador pelos relatos da personagem. Essas imagens ilustrativas assumem papel fundamental para que o jogador – induzido pelo aspecto textual da narrativa – consiga criar correlações futuras, durante o *gameplay*, que lhe servirão de guia/ tutorial para enfrentar os desafios *ingame*.

Figura 11 - Trecho da introdução de *Destroyer*



Captura de tela de uma das cenas de abertura de *Destroyer* (2019), que apresenta dicas dos elementos que estarão presentes durante o *gameplay*. Fonte: acervo pessoal.

Após as *cutscenes* ilustradas, o *gameplay* é iniciado e toda a estrutura visual do *game* é alterada, sendo substituída por elementos bastante simplificados e geométricos, onde o jogador deve assumir o controle de sua nave e criar/ interpretar o ambiente ao seu redor baseando-se nas informações extraídas da narrativa introdutória. Essa simplificação, com referência direta a jogos eletrônicos das primeira e segunda gerações (MENDONÇA, 2014, *passim*) e em *indie games* que fazem uso dessa estética (MENDONÇA, 2020, p.151), é peça fundamental para o objetivo poético da obra: permitir ao jogador *criar* suas compreensões mentais daquilo que vê.

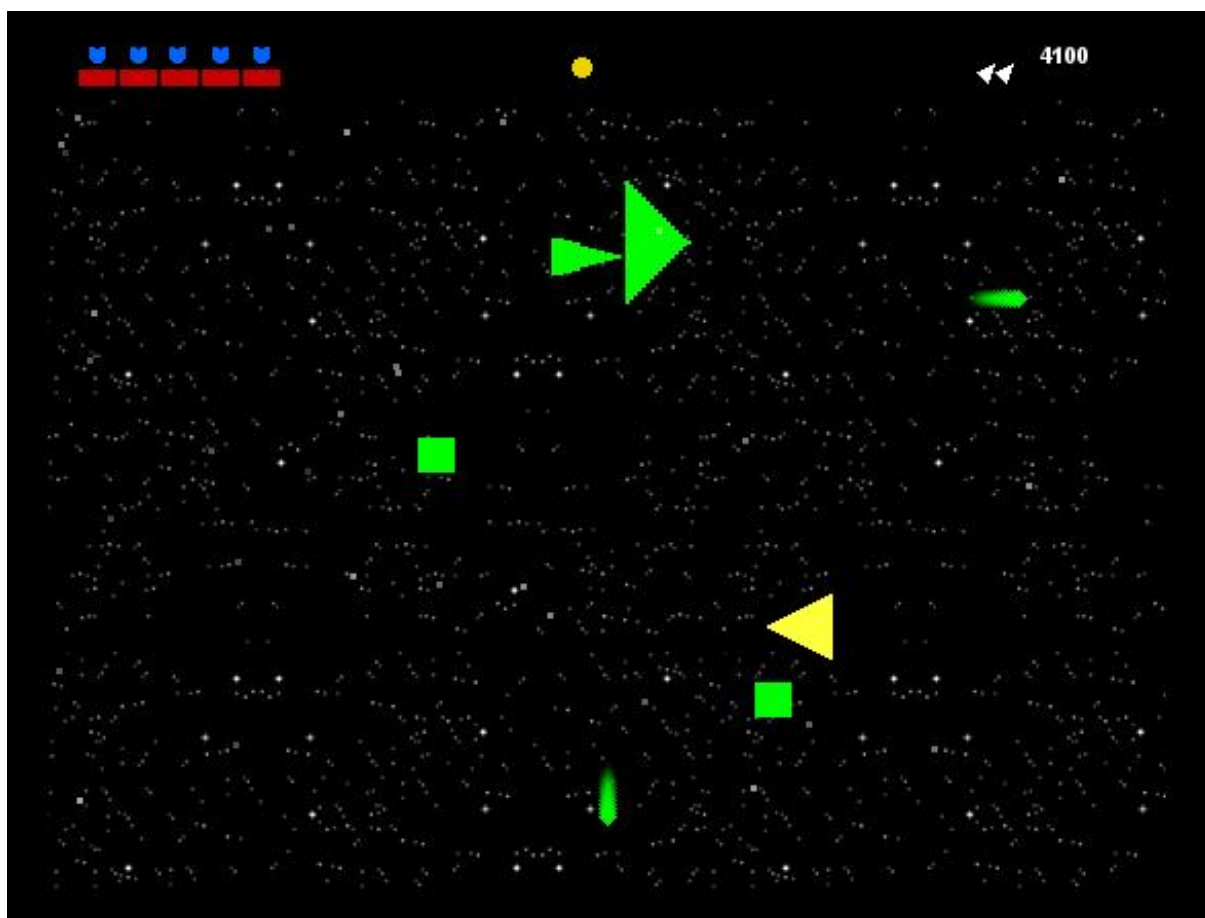
Esse resgate, hoje longe dos entraves derivados das limitações de *hardware*, é utilizado como potência expressiva que dá não apenas mais liberdade ao criador para focar-se em outros elementos que julga mais relevantes como, também, ampliam o espectro abstrativo do jogador, que fica então responsável por interpretar os ambientes construídos de maneira simples como "masmorras", "castelos", "estações espaciais" e afins. A narrativa, aqui, costuma ser fundamental para que se introduza o jogador ao meio, que se insira-o naquela cultura "alienígena", pronta para ser explorada. (MENDONÇA, 2020, p.151-152)

Destroyer (2019) propõe ao jogador um *gameplay* bastante ativo, onde não existe muita margem à reflexão. Essa “pressão” exercida sobre o jogador é intencional, fazendo com que seus processos criativos ligados à narrativa atuem juntamente com os processos de representação para dar-lhe embasamento do que está ocorrendo enquanto joga. Além de gerar uma quebra de expectativa – intencional – com relação à formatação visual esperada, esse momento de “choque” atua também como o primeiro desafio dado ao jogador: interpretar o ambiente de jogo. Como dito, essa interpretação passa pela necessidade de reconhecimento dos elementos *ingame*, muitos deles estabelecidos por dicas narrativas inseridas nas *cutscenes* introdutórias. Stuart Hall, nesse ponto, auxilia bastante a compreensão dos processos representativos que ocorrem durante o *gameplay*. Sendo sucinto – uma vez que me aprofundo nessa discussão adiante – as considerações de Stuart Hall sobre representação apontam como, por meio de processos evocativos mnemônicos, o jogador assuma relações entre diferentes padrões estéticos (imagens ilustrativas ricas em detalhes e abstração geométrica baseada em *pixel art*) e linguagens visuais distintas (imagem e texto) e crie suas próprias interpretações de cada elemento.

Quanto ao *gameplay*, *Destroyer* (2019) se caracteriza por controles e mecânicas simples, mas de difícil domínio devido à exigência sobre a destreza mental e manual do jogador: basicamente, o jogador faz uso de um direcional e dois outros botões, uma referência direta a consoles das primeiras gerações, tais como o *Nintendo Entertainment System* e o *Master System*. Essa característica de simplicidade e intensidade no *gameplay*, típica de jogos eletrônicos do gênero *ação* (MENDONÇA, 2014, p.27), se soma à base narrativa, posicionando então a obra como um *game* do gênero *ação-aventura* (*ibidem*) do modo *tiro* (*ibidem*, p.38).

Durante a ação desenvolvida, o jogador deve derrotar os inimigos que se apresentam aleatoriamente e perseguem a nave espacial controlada por ele dentro do ambiente de jogo de forma a alcançar o desafio final – um antagonista “maior”, de dimensões e desafio muito superiores aos apresentados pelos demais antagonistas que se fazem presentes durante o estágio, sendo sempre apresentado ao final desses. Ao vencer esse antagonista, o jogador avança ao estágio seguinte e obtém novas informações acerca da história narrada, além de enfrentar um desafio maior e mais intenso em consequente.

Figura 12 - Gameplay de Destroyer



Captura de tela onde se apresentam os elementos do game. Fonte: acervo pessoal.

Destroyer (2019) foi apresentado publicamente pela primeira vez durante o *Seminário Internacional de Estudos, Pesquisas e Práticas Artísticas*, evento realizado dentro da Universidade de Brasília e organizado pelo Grupo de Estudos, Pesquisas e Práticas Artísticas (GEPPA) no ano de 2019. Simultaneamente à apresentação do gamearte, também ocorreu uma comunicação realizada por mim acerca do processo criativo e poético desse. Naquele momento o gamearte foi apresentado em sua primeira versão jogável (1.0), sendo atualizado por quatro vezes posteriores (versões 1.2, 1.2b, 1.5 e 1.8) com correções de bugs e ajustes dos elementos visuais.

2.3 Xadrez Antropológico (2021)

A criação de *Xadrez Antropológico* foi baseada nos acontecimentos ligados ao movimento *Black Lives Matter*, que ganhou visibilidade mundial após o assassinato de George Floyd, ocorrido nos Estados Unidos da América. Sobre o movimento:

O *Black Lives Matter*, às vezes citado nos cartazes como BLM, é uma organização que nasceu em 2013 por três ativistas norte-americanas: Alicia Garza, da aliança nacional de trabalhadoras domésticas; Patrisse Cullors, da

coalizão contra a violência policial em Los Angeles; e Opal Tometi, da aliança negra pela imigração justa. Hoje, é uma fundação global cuja missão é "erradicar a supremacia branca e construir poder local para intervir na violência infligida às comunidades negras" pelo Estado e pela polícia. (ARRUDA, 2020, s.p.)

Altamente noticiado e gerador de comoção geral – em suas mais diversas formas, seja de apoio à causa ou de repúdio às manifestações – o assassinato de pessoas pretas indefesas escancarou a violência advinda da cultura de aceitação e atuação racista dentro da sociedade contemporânea. Enquanto no caso do crime contra Floyd haviam filmagens flagrantes do acontecimento – que inclusive foram fortemente utilizadas no processo⁴² – levaram à condenação dos envolvidos, muitos outros não são solucionados, são esquecidos ou resolvidos em “acordões judiciais”, o que gera revolta, indignação e sensação de impunidade diante tamanha barbárie. Exemplo disso ocorreu no Brasil ao final de 2020, quando João Alberto Silveira Freitas foi espancado e morto por seguranças de um supermercado. Indenizações foram pagas por meio de acordos jurídicos e o caso abafado. Dias depois, percebi que não se noticiavam mais atualizações sobre o assunto. Noto essa como a realidade encontrada no jornalismo de massa e no interesse público contemporâneo, uma prova do racismo estrutural que banaliza e permite que atos hediondos sejam apagados da história.

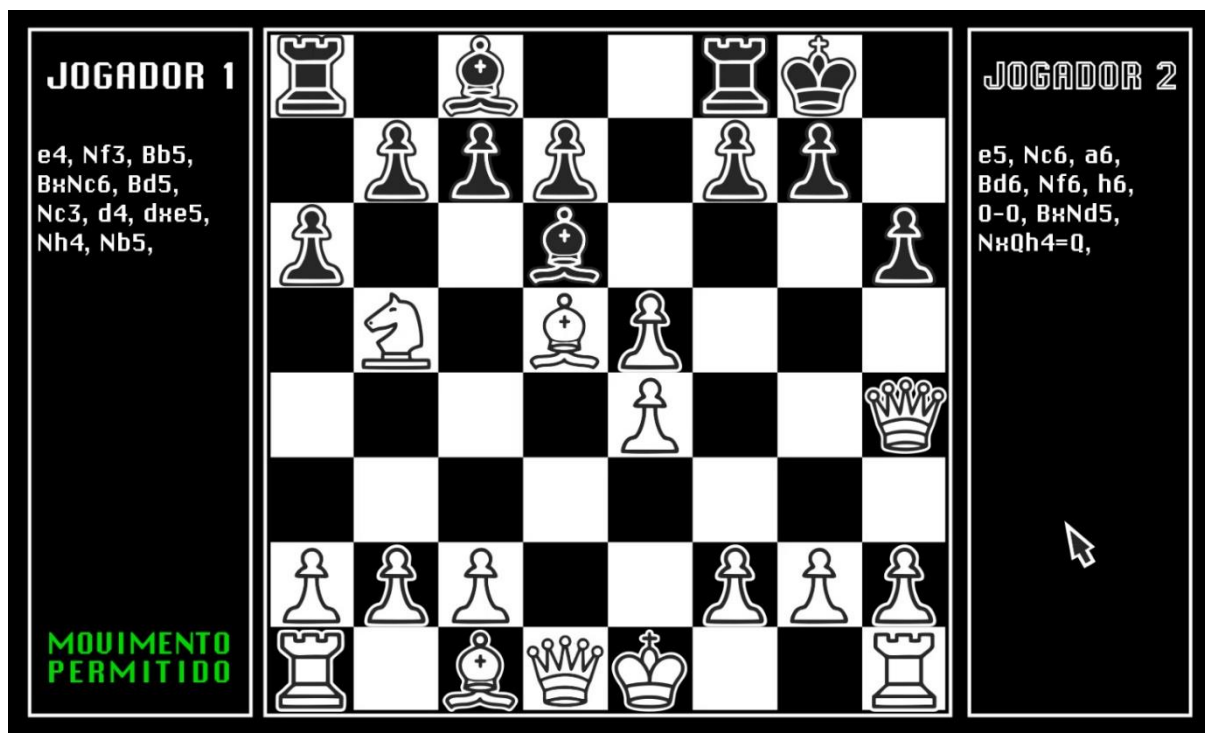
Levando em consideração minha revolta pessoal com a crescente violência de cunho racial⁴³, processei o conceito de metaforizar esses conflitos usando as características lúdicas do tradicional jogo de xadrez como campo crítico. A dualidade simplista do tabuleiro de xadrez – composto por um campo quadriculado preto e branco e ocupado por peças dessas mesmas cores em oposição – seria o cenário ideal para uma discussão muito mais profunda onde pretendia alterar intencionalmente o equilíbrio do jogo de forma a evidenciar a existência já banalizada do racismo dentro do contexto cultural contemporâneo. Pensando no impacto, no choque dado pela alteridade forçada, o projeto visava gerar reflexões acerca dos efeitos do racismo sobre o outro.

⁴² Como pode ser visto no artigo jornalístico de Michael Tarm para a *AP News*. Disponível em: <<https://apnews.com/article/video-dominates-derek-chauvin-trial-explained-f7608641d2fdbd6a8443691fd7ca1625>>. Acesso em: out. 2021.

⁴³ Como noticiado em 27 de agosto de 2020 por Caê Vasconcelos ao jornal *El País*. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/brasil/2020-08-27/numero-de-homicidios-de-pessoas-negras-cresce-115-em-onze-anos-o-dos-demais-cai-13.html>>. Acesso em: out. 2021.

A ideia parecia sólida conceitualmente. Entretanto, após uma avaliação primária acerca da complexidade do projeto, o mesmo foi substituído pela obra apresentada anteriormente. Mas isso não me fez abandonar o projeto, apenas “transformá-lo”, inicialmente.

Figura 13 - Xadrez Antropológico (videoarte)



Captura de tela de *frame* do videoarte. Fonte: acervo pessoal.

Assim que foram abertas as inscrições para o *III Seminario Internacional de Investigación en Arte y Cultura Visual* – realizado no âmbito da Universidad de la Republica localizada na cidade de Montevideu, Uruguai, durante o último trimestre de 2019 – percebi a oportunidade de abordar o conceito previamente observado para a construção de *Xadrez Antropológico*. Como o prazo para envio de trabalhos não era tão longo, decidi por modificar o objeto: ao invés de um gamearte, criaria uma obra de videoarte, atendendo aos requisitos do evento e, ainda que de forma mais limitada do que a originalmente idealizada, trazer às vistas a crítica dada pela proposta. Dentro dessas limitações e em menos de dois meses, emergiu o videoarte⁴⁴ *Xadrez*

⁴⁴ Considero importante esclarecer um dado ao leitor: existem duas obras homônimas, mas de natureza distinta. O primeiro, o videoarte *Xadrez Antropológico*, desenvolvido no ano de 2019 e; o segundo, o gamearte *Xadrez Antropológico*, concluído em 2021. Dessa forma, além de tratar pelo tipo da obra específico ao falar (videoarte ou gamearte), também farei uso das datas para referenciar cada uma das peças separadamente.

Antropológico. Após a sua apresentação no seminário, o projeto de se concretizá-lo também como objeto de gamearte se tornou ainda mais forte.

Entretanto, minha vida passou por uma reviravolta no final do ano de 2019: além do quadro pandêmico instalado no contexto global, causando isolamento forçado e os danos que isso causou na minha condição física e mental, descobri que me tornaria pai. Por consequência, 2020 foi um ano extremamente turbulento e cansativo, com momentos de extrema alegria – com o nascimento da pequena Maia – e absoluta tristeza.

Acredito ser impossível para qualquer pesquisador que atuou nesse período não retratar ao menos parcialmente os efeitos disso em seus trabalhos e meu caso não foi diferente. Com o isolamento, os cuidados requeridos com um recém-nascido e uma esposa em recuperação de um parto com complicações, todo o desenvolvimento dessa tese foi colocado em “modo de espera”: a rede de apoio familiar com que esperávamos contar se tornou praticamente nula; tivemos de redobrar os cuidados com a saúde de minha esposa e de minha filha; falecimentos de amigos e parentes vitimados pela COVID-19 e; embora não clinicamente atestado, apresentei e senti claramente sinais de depressão. Pelo período aproximado de nove meses abandonei todos os projetos e me dediquei exclusivamente a manter a mim e minha família protegidos e com saúde. Hoje percebo que tomei a decisão certa; mesmo com os efeitos colaterais dessa posição por mim defendida – perda de contatos sociais, atrasos e prorrogações de prazos, diminuição da renda familiar, etc. – mantive minha saúde, assim como de minha esposa e filha, além de poder retomar meus projetos e pesquisa após esse momento. Assim, em meados de dezembro de 2020, dei início ao desenvolvimento do gamearte *Xadrez Antropológico* (2021), motivado ainda pela possibilidade de premiação e apoio financeiro de viabilização via Lei Aldir Blanc de Apoio à Cultura, em âmbito estadual.

O desafio inicial ao se desenvolver *Xadrez Antropológico* (2021) foi encontrar a sistematização das regras do jogo original e transformá-las em mecânicas programadas para seu funcionamento *ingame*. Embora tenha buscado referenciais de algoritmos e código em diversas linguagens e programações, nenhum parecia completo ou funcional. Nesse momento, percebi que desenvolver a base do jogo de xadrez para, então, modificá-la, seria bastante difícil: confesso que não esperava a complexidade da lógica envolvida na movimentação de peças, ações especiais e

outras. Abandonando todos os referenciais encontrados, optei por escrever todos os algoritmos completamente, observando a relação lógica das funções de forma que facilitassem meu compreensão e manipulação posterior, além de que deveriam ser plenamente funcionais. Definidos os algoritmos e a lógica dos movimentos básicos, iniciei a programação em código.

Outro problema surgiu durante o período de escrita do código do gamearte: desenvolver uma sistematização de inteligência artificial que não apenas movesse as peças dentro do tabuleiro, mas que fosse capaz de *jogar* xadrez. A lógica necessária para se obter esse nível de complexidade me levou por abandonar a possibilidade e, ao invés disso, apenas disponibilizar a obra como uma experiência para dois jogadores, onde um atuaria no controle das peças brancas – e, conseqüentemente, em óbvia vantagem no decorrer do jogo – e o outro, as peças pretas. Essa escolha, além de agilizar o processo de desenvolvimento, adicionou a possibilidade de engajamento entre pessoas e a troca de percepções diante de diferentes situações vividas, o que ampliaria a potência poética da obra.

Mais uma vez recorri à *engine* que possuía mais familiaridade: o *RPG Maker VX Ace* (2011). Os códigos, escritos em RGSS e inicialmente bastante extensos, foram sendo limpos e o tabuleiro de jogo foi sendo montado, pouco a pouco. O período árduo de programação durou cerca de três meses ininterruptos, sendo concluído em meados de fevereiro de 2021. Simultaneamente, o projeto foi aprovado e agraciado com a verba advinda da lei de incentivo citada anteriormente, o que deu mais tranquilidade para, caso necessário, obter suporte profissional. Dali, seguiram-se as implementações visuais – com a visualidade toda baseada nos *games* de xadrez mais simples, facilmente encontrados por toda a internet e jogados via *browser* – que visavam apresentar o gamearte ao jogador como “apenas mais um jogo de xadrez genérico”. Essa visualidade ordinária foi intencionalmente implantada com a intenção de aumentar o impacto do *gameplay* alterado da obra, pegando de surpresa o jogador incauto que espera uma partida comum de xadrez.

Figura 14 - Xadrez Antropológico (gamearte)



Captura de tela do gamearte, mostrando cavalo branco como peça ativa. Fonte: acervo pessoal.

Concluídas as implementações dos elementos visuais, um breve período de análise de sonoridade se deu pela vivência com *games* de xadrez genéricos, levando a percepção de algumas características comuns quando havia algum elemento sonoro. De maneira geral, aqueles *games* que apresentavam efeitos sonoros ou música de fundo faziam uso de sons monofônicos para ações gerais – alertas rápidos e agudos para ações gerais, por exemplo – e músicas de caráter mais sereno, implementados com a clara intenção de não desviar a atenção do jogador. Dessas percepções optei

por manter o mesmo padrão, reforçando o objetivo definido pela visualidade. Findadas as implementações sonoras, o gamearte estava pronto.

Narrativamente, embora não traga um contexto claro aos jogadores, o gamearte assume o jogo de xadrez como ambiente profícuo para as discussões acerca do preconceito racial. Enquanto na partida essa percepção ocorre de maneira progressiva, é apenas ao final da partida entre os jogadores que a narrativa realmente apresenta a face mais direta, deixando claro que a programação atuou a favor de um jogador em desvantagem do outro. O texto que se apresenta ao fim da narrativa mistura conceitos que remetem diretamente a mensagens de cunho racista e meritocrático, expondo a ferida do preconceito existente e incontrolável naquele espaço, sendo que a única decisão sobre evitar e parar o ato violento é finalizando o gamearte e escolhendo a opção de fechar o programa. Caso contrário, o jogo é reiniciado e todas as ações ocorrem outra vez, prendendo ambos os jogadores num ciclo de preconceito e violência.

Considerando-se isso, conclui-se que o conceito da obra está justamente em impor uma situação de inevitabilidade para os jogadores, onde se veem induzidos a vivenciar a relação de preconceito apresentada pela programação. O jogador responsável por controlar as peças pretas, invariavelmente, vai ser derrotado de forma injusta, mesmo que o jogador que controla as peças brancas tente não acatar com as regras adaptadas pela programação para favorecê-lo. Dessa forma, a percepção de alteridade – e aqui uso o termo no sentido léxico, de “Ser outro, colocar-se ou constituir-se como outro” (ABBAGNANO, 1998 p. 34-35) – se dá pela experiência lúdica, de caráter pessoal, onde cada jogador observa que a programação do *game* claramente possui um viés que denota às situações de opressão: enquanto o jogador que controla as peças pretas vê que o outro não precisa de habilidade ou conhecimento para vencer – ele está “destinado” a ser vitorioso – o jogador que controla as peças brancas compartilha a experiência frustrante de seu adversário cujo resultado final é a derrota humilhante. A experiência tida amplia o conceito prévio de alteridade, assumindo a mais complexa interpretação do mesmo, como aponta Johnathan Molar ao citar Reinaldo Fleuri:

Após uma série de revisionismos conceituais e entraves históricos, as abordagens socioculturais da alteridade configuram-se como um campo complexo e híbrido em perspectivas e debates, não se encaixando em esquemas explicativos generalizantes, mas, pelo contrário, tornando-se uma área de estudos e de incessante interação entre visões distintas, conforme

supõe Reinaldo Fleuri: “Trata-se do desafio de se respeitar as diferenças e de integrá-las em uma unidade que não as anule, mas que ative o potencial criativo e vital da conexão entre diferentes agentes e entre seus respectivos contextos” (FLEURI, 2003, p.497, *apud* MOLAR, 2011, p.63, *sic.*)

Toda essa percepção é denotada via *gameplay* uma vez que, como visto anteriormente, a obra de gamearte se propõe a “passar desapercibida” sob a falsa fachada de um *game* tradicional de xadrez. Mas, mesmo sendo uma derivação do jogo clássico de xadrez ao adicionar função crítica, *Xadrez Antropológico* (2021) é, em suma, jogado como o jogo em que se baseia: cada jogador controla um grupo de peças de uma das duas cores disponíveis, onde cada uma delas possui possibilidades de movimentação específicas e, fazendo uso dessas peças por meio de jogadas alternadas, cada um tenta “capturar” a peça denominada “Rei” controlada pelo adversário. Assim, da mesma forma que ocorre com um *game* de xadrez, *Xadrez Antropológico* (2021) é caracterizado como um *game* do gênero *estratégia de tabuleiro e cartas*, como defino:

(4) *Estratégia*: como os jogos de RPG, *games* do gênero “estratégia” tiveram suas origens em jogos tradicionais de mesa e tabuleiro. Entretanto, aqui a ligação é direta também com sistemas de táticas militares e estudos de coordenação e movimentação de tropas para batalhas reais em guerras. Se subdividem em jogos de tempo real – RTS, ou *real-time strategy* – ou baseado em turnos – TBS, ou *turn-based strategy*, onde os jogadores assumem seus papéis atuando livre e simultaneamente ou jogando de forma sequencial e revezada, a cada rodada o jogador simula um determinado período de tempo. Em geral, os *games* que se encaixam dentro desse estilo primam pelo raciocínio a longo prazo, o planejamento e a capacidade de coordenação de multitarefas. Como exemplo temos a série *Warcraft* (*Blizzard Entertainment*, 1994) que apresenta uma guerra em um universo de fantasia medieval e coloca o jogador no papel de general que controla exércitos e coordena ataques afim de atingir objetivos previamente definidos. (MENDONÇA, 2014, p.28)

(7) *Tabuleiro e Cartas*: o gênero de jogos eletrônicos de “tabuleiro e cartas” é uma tentativa de representação de jogos tradicionais não-eletrônicos. Muitos desses jogos são versões de xadrez, gamão ou canastra, nos quais o jogador normalmente interage como oponente da inteligência artificial programada para o jogo. O clássico *Chessmaster 2000* (*Software Toolworks*, 1986), um *game* que simula partidas de xadrez, é um exemplo notório de jogo dentro do gênero; (*ibidem*, p.31)

Trazendo suas abordagens polêmicas primeiramente para o âmbito acadêmico, o videoarte *Xadrez Antropológico* foi apresentado – como dito anteriormente – durante o *III Seminario Internacional de Investigación en Arte y Cultura Visual*, gerando controvérsias entre os participantes do evento, levando inclusive a acaloradas discussões e falas exaltadas. Tudo isso deu visibilidade à obra, sendo comentada durante o decorrer do evento e elogiada pessoalmente por um dos organizadores principais. Outro ponto positivo do ocorrido foi o fato de, de forma idêntica, ter

potencializado a existência da obra de gamearte homônima, lançada no ano de 2021. O gamearte foi contemplado com premiação advinda da Lei Aldir Blanc daquele ano e, em consequência disso, recebeu ampla cobertura em âmbito estadual que lhe garantiu difusão pelos mais distintos públicos. Até o momento (registro de out. 2021) foram feitos 136 (cento e trinta e seis) *downloads* do gamearte desde seu lançamento, sendo que a obra não sofreu atualizações desde então.

2.4 Doom (2011-2012)

A primeira vez que ouvi alguém falar sobre o *game Doom* (1993) ocorreu em meados do ano de seu lançamento. Eu, ainda uma criança com cerca de sete anos de idade, nem ao menos tinha contato ou mesmo a possibilidade de acesso a um computador, plataforma onde o jogo eletrônico se apresentava disponível. Entretanto, as histórias narradas por meus irmãos e primos mais velhos – muitas delas mentiras infantis inventadas apenas para que pudessem se gabar com amigos – me geravam uma curiosidade ímpar. Ora, como um indivíduo nascido em meio à década de 1980, é compreensível a fascinação ligada a produções de fantasia, terror e ação: vivia “[...]a ‘era de ouro’ do cinema *slasher*⁴⁵” (ATWOOD, 2022, s.p., grifo do autor, tradução nossa)⁴⁶ – chegada no Brasil com alguns poucos anos de atraso; dos heróis de guerra solitários e onipotentes, em filmes como *Rambo* (1981), *Predador* (1987) e *Fuga de Nova York* (1982).

Filmes são apenas entretenimento, mas em seu sentido mais puro eles são um reflexo direto – ou uma fuga – da sociedade em um determinado período do tempo. Filmes de ação são a chance de nos imaginarmos como um herói de importância descomunal por 90 minutos, disparando testosterona em meio a uma selva ou dando justificativa para uma atuação como justiceiro sobre canalhas da cidade. Por um breve tempo, você poderia esquecer sobre suas finanças, seu trabalho e sua relação. Em sua mente, você ERA Jean-Claude Van Damme fazendo aberturas completas em cadeiras e vencendo kumites. São apenas as férias mentais de que você precisava. E isso é um reflexo bastante preciso dos Estados Unidos da América nos anos 1980. As feridas da Guerra do Vietnã ainda estavam relativamente frescas, e a Guerra Fria estava em seu auge. Estávamos saindo de uma recessão esmagadora, mas o presidente Reagan nos fez acreditar no poder e na majestade de nosso grande país – a única e verdadeira superpotência global. (STAGLIANO, 2020, s.p., tradução nossa)⁴⁷

⁴⁵ Derivação da palavra slash – cortar, talhar. Essas produções podem ser definidas como: “tipo de filme muito barato, em geral produzido de forma independente e estrelado por atores jovens e desconhecidos, que narra uma série de assassinatos espetaculares em cenários isolados e, de preferência, interioranos” (CÁNEPA, 2008, p. 63).

⁴⁶ [...] *the “golden age” of slasher cinema.* (ATWOOD, 2022, s.p.)

⁴⁷ *Movies are just entertainment, but in their purest sense movies are a direct reflection of—or an escape from—society at a given point in time. Action movies are a chance to imagine yourself as a larger-than-life hero for 90 minutes, mag-dumping testosterone into the jungle or justifying vigilante*

Nós, brasileiros, vivíamos o período dos famosos “enlatados americanos”, com uma invasão massiva de produtos de consumo, midiáticos e culturais sendo injetada em nossos cotidianos. Existia uma forte influência cultural estadunidense – uma verdadeira invasão – da qual o Brasil foi alvo nesse período, onde valores *de lá* foram inseridos *aqui* mesmo com contextos, histórias e valores culturais completamente distintos.

[...] a importação de filmes, músicas e quadrinhos dos USA não parou de crescer desde os anos 1930, sobretudo nas décadas de 1970, 1980 e 1990. Dessa maneira, sem que os norte-americanos se apropriassem do nosso território, tivessem que vir pessoalmente até o Brasil ou destruíssem fisicamente seus habitantes, como no passado fizeram os portugueses, passamos a sofrer quase o mesmo processo de invasão, dominação e colonialismo cultural experimentado pelos índios após 1500. Tratava-se agora de uma “invasão teleguiada”, sem a presença do invasor, que, mesmo lá da América do Norte, fazia chegar até nós seus produtos culturais. (ALVES, 2012, p.21)

Não era estranho, em grande parte das residências daquele período, o tradicional almoço de domingo em família ser seguido por uma sessão de filmes na *Temperatura Máxima*, bloco da rede de televisão Globo conhecido por transmitir filmes de ação. Desde crianças pequenas (como era o meu caso), passando por jovens, adultos e idosos se reuniam naquele momento ritual onde a sobremesa era composta por uma mistura de gelatina, intensa violência, altas doses de testosterona, brutalidade e explosões. A apropriação cultural somada à realidade recém-superada do violento período ditatorial militar vivido no país eram, de certa forma banalizados, naturalizados perante os olhos de uma sociedade ainda traumatizada.

A violência, na mídia, seja ela estilizada ou não, seja ficção ou parte dos telejornais da atualidade serve, de certa maneira, a um descarregar-se, distender-se, dar livre curso aos sentimentos através do espetáculo. As cenas de violência são um sintoma da ‘nervosidade’ da sociedade. (MICHAUD, 1996, p.136)

Digo isso a partir de experiência pessoal, vivida em meu âmbito familiar, nos lares de amigos e vizinhos: era uma unanimidade. Após anos deglutindo essa rotina, era natural que – como dito anteriormente – existisse um “fascínio natural” por esses elementos; ocorreu uma infusão de aceitação do ideário de “superioridade por meio da violência”, da “justiça a qualquer custo”, fato que é escancarado ao notar-se o

justice on scumbags in the city. For a brief time, you can forget about your finances, your job or your relationship. In your mind, you ARE Jean-Claude Van Damme doing splits on chairs and winning kumites. It is just the mental vacation you need. And that was a pretty accurate reflection of 1980s America. The wounds of the Vietnam War were still relatively fresh, and the Cold War was in full swing. We were coming out of a crushing recession, but President Reagan had us all believing in the might and majesty of our great country—the one, true global superpower. (STAGLIANO, 2020, s.p.)

panorama político e sociocultural contemporâneo no Brasil. Veja bem, se notarmos que a geração mais ativamente atingida por esse rompante cultural é, justamente, aquela da década de 1980 – ou seja, pessoas hoje na faixa dos 30-40 anos de idade e, por conseguinte, mais ativa nesses âmbitos – temos um retrato dos efeitos e impactos dessa relação. Esse “interesse global” por elementos de violência era e ainda é um ponto comum, aceito e incentivado culturalmente, como percebi, ao discutir acerca da violência no momento contemporâneo em meu artigo *Fetichismo Estético da Violência: entre arte e games*, que integra a publicação *Dossiê Arte, Cultura Visual e Educação: Pensar, Ver, Fazer* (2020):

Essa ‘nervosidade’ citada por Michaud (*ibidem*) é reflexo de uma sociedade violenta, que convive, espera e, quiçá, anseia por essa violência. Além do crescimento dos dados estatísticos da violência nas sociedades, percebe-se que ela também é motivada pelo próprio Estado (a exemplo da fala do atual presidente do Brasil, “matar 10, 15 ou 20 com 10 ou 30 tiros cada um”). Digo que anseia porque o indivíduo parece buscar e se interessar pela veiculação da violência, sendo ele o veiculador ou o receptor (LOIOLA, 2016, *passim*). (MICHAUD, 1996, p.136; LOIOLA, 2016, *passim*; *apud* MENDONÇA, 2020, p.63-64)

Doom (1993) era a representação direta desses conceitos. Em sua narrativa (e aqui cito o enredo-base dado no primeiro jogo da franquia), o *game* introduz o jogador como um soldado que, como único sobrevivente de um grupo de resgate enviado à base militar localizada em Phobos (uma das duas luas do planeta Marte), deve tentar sobreviver à uma invasão de criaturas desconhecidas, descobrir o que aconteceu ali e, quem sabe, acabar com a invasão sozinho. (DOOM, 1993, p.1) Mas a personagem não é um mero soldado; sendo mais específico, a personagem trata-se de um *marine*, termo utilizado para referenciar-se aos fuzileiros navais norte-americanos, mundialmente contextualizados durante a citada “invasão cultural” como a elite militar do país; imbatível, invencível. De pronto, o jogador não recebe muitos detalhes sobre a narrativa, sendo que a ação frenética atua em paralelo para desvelar informações contextuais adicionais, onde o jogador apreende estar em uma instalação não apenas militar, mas também de pesquisas científicas chamada UAC (sigla utilizada *ingame* para “*Union Aerospace Corporation*”) que, talvez acidentalmente, tenha aberto um portal conectando a base ao próprio inferno. Assim o jogador compreende não estar combatendo alienígenas ou apenas pessoas ensandecidas, mas cruéis criaturas demoníacas que anseiam pela chance de invasão, dominação e destruição da humanidade.

Figura 15 - Doom



Captura de tela do *game*, mostrando combate em um dos estágios. Fonte: fórum *Toyreview*⁴⁸.

O primeiro *game* da série compreende três capítulos originais e um adicional, lançado posteriormente. Eles apresentam o avanço do protagonista – informalmente conhecido como *Doom Guy*, apelido definido pela própria comunidade de jogadores e confirmado como o verdadeiro nome pelo próprio criador da série, John Romero, ao afirmar que “O nome do *Doom Guy* é *Doom Guy*.” (ROMERO, 2020, tradução nossa)⁴⁹ – pela base em Phobos, derrotando hordas de demônios, entrando em um portal para Deimos e sendo capturado (primeiro capítulo do *game*), fugindo para e desbravando a segunda lua, eliminando os antagonistas responsáveis pela invasão (capítulos 2 e 3) e, por fim, retornando ao planeta Terra (capítulo 3) apenas para descobrir que foi igualmente invadida (capítulo 4). Um caminho tomado por movimentação frenética, muito sangue e tiros, ao melhor estilo dos heróis moldados com altas doses de testosterona, precisão inigualável e resistência física sobre-humana, típicos dos filmes de ação oitentistas. O terror dos *slashers* também se fazia presente, com as

⁴⁸ Disponível em: <<https://toyreview.forumeiros.com/t3672-analise-retro-game-doom-pc-18>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

⁴⁹ *Doom Guy's name is Doom Guy*. (ROMERO, 2020)

representações de criaturas aberrantes e ambientes infernais, repletos de *gore*⁵⁰ e *jump scares*⁵¹.

Enquanto refletia sobre minhas vivências com o *game* notei o quão fortemente a narrativa dada ali já estava inserida em minha mente. *Doom* (1993), mesmo sem que eu ao menos tivesse visto uma única cena ou jogado um único estágio, já era de certa forma “um velho conhecido”. Havia em mim uma angústia, uma necessidade de viver aquela experiência, sentir-me “na pele” do soldado imbatível assim como Stagliano o fez ao citar Jean-Claude Van Damme. Ansiava adquirir o *game* ignorando o fato de que não possuía um computador para jogá-lo; *Doom* (1993) se tornou uma obsessão e, mesmo sem nem ao menos conseguir pronunciar seu nome corretamente naquele momento de minha vida, passei a procurar por ele em cada loja especializada que passava... mas nunca o encontrei. Aos poucos, o interesse foi sendo substituído por outros. *Doom* (1993) esperou, em silêncio, em algum lugar de minha memória. Curiosamente só pude finalmente experimentar o *game* alguns anos depois – por volta de 1998 – por meio de uma versão lançada para o PlayStation⁵²: *Final Doom* (1996) era uma compilação de estágios fruto da união dos *megawads*⁵³ *TNT: Evolution*, *The Plutonia Experiment* e *Master Levels*. E foi exatamente – ou até mais – do que a experiência que ansiava. Depois dessa primeira vivência na realidade virtual ali proposta nunca mais deixei de jogar a franquia, sempre tendo uma proximidade e interesse maior pelos dois primeiros *games* da mesma.

No período que compreende os anos de 2011 e 2012, quando iniciava os preparativos e adentrava em minha pesquisa de mestrado, passei por um mergulho profundo pelo *game*. Foram sessões de 2 a 4 horas diárias, dedicadas primariamente ao jogo-solo e, depois, a partidas competitivas em formato multijogador. Participei de comunidades

⁵⁰ “define-se *gore* como um subgênero dos filmes de terror. Sobretudo, tem como característica básica a presença de cenas muito violentas e sangrentas.” (FERNANDES, s/d., s.p.) O termo é utilizado popularmente sempre que se refere a cenas de violência excessiva, principalmente onde ocorrem exposições de órgãos internos, ossos e ou muito sangue.

⁵¹ “O *jump scare*, como ferramenta, consiste basicamente em quatro elementos: uma situação de perigo, uma segurança momentânea, e finalmente uma virada súbita na imagem – com algo ou alguém surgindo abruptamente na tela – e um elemento sonoro, como um grito ou uma elevação na música, para concluir seu efeito.” (AVILEZ, 2017, s.p.)

⁵² “[...] console de vídeo game lançado em 1994 pela Sony Computer Entertainment. O PlayStation, um dos consoles da nova geração de 32-bits, marcou a ascensão de poder da Sony no mundo dos *games*. Também conhecido como PS One, o PlayStation fazia uso de *compact discs* (CDs), anunciando o afastamento dos cartuchos por parte da indústria de jogos eletrônicos”. (PLAYSTATION, 2022, s.p., tradução nossa)

⁵³ Termo específico usado ao citar pacotes de novos estágios que podem ser considerados como “expansões” do game original criadas para a *engine* de *Doom* (1993).

virtuais, criei estúgios e cenários; realmente dediquei tempo e estudo àquela realidade, compartilhando experiências e conhecimentos com outros tantos jogadores/criadores mundo afora em fóruns como o *Doomworld* – um dos maiores ainda ativos e dedicados exclusivamente à franquia. Tudo isso acabou culminando, como afirmei anteriormente, nos objetos de gamearte *Labirinto Escorregadio* (2013) e *Labirinto da Mente* (2014), ambos baseados na *engine* original de *Doom* (1993) e *Doom II* (1994) e fazendo uso de toda a experiência adquirida nos anos de desenvolvimento de estúgios e *mods* experimentais.

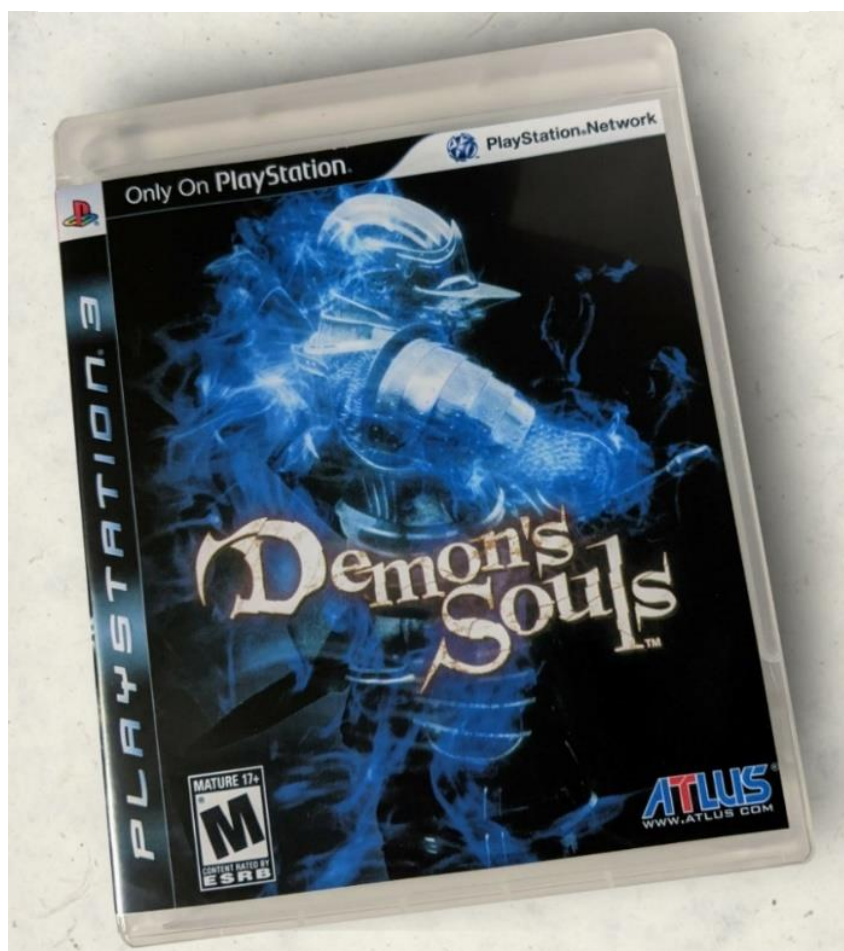
2.5 Série *Souls* (2012-)

Desde muito jovem fui fortemente influenciado pelas narrativas de fantasia. Histórias como *Aladim e da Lâmpada Mágica*, *Jasão e os Argonautas*, *O Senhor dos Anéis*, *As Brumas de Avalon*, *Robin Hood: o Príncipe dos Ladrões* e *Discworld* fizeram parte de minha infância e juventude, alimentando minha imaginação com criaturas e locais alienígenas. Essa vivência claramente me enviesou ao encontro e fascinação para com a ilustração de temática semelhante, aos *role-playing games* (mais obviamente, *Dungeons & Dragons*) e, igualmente, aos *games* que seguiam a mesma linha narrativa. Confesso – e com orgulho – que no alto de meus quatorze ou quinze anos já carregava uma considerável bagagem cultural ligada a universos fantásticos, capacitando a construir meus próprios enredos ficcionais por meio de uma mistura de conhecimento, ingenuidade e audácia. Grande parte não apenas de meu desenvolvimento como artista, mas também como pesquisador, devo às horas, dias, meses e anos dedicados à experimentação dessas realidades além, frutos de mentes criativas, exploradoras, sonhadoras. Acredito eu, acabei por me tornar uma delas. Influenciado pelas leituras dessas histórias feitas por minha mãe em momentos de tranquilidade ou frutos de aquisições aleatórias em lojas e *websites*, fui me deixando levar vida afora por mundos estranhos.

Em um desses encontros aleatórios, no ano de 2012, deparei-me com uma embalagem jogada em meio a uma pilha de descontos composta por jogos para Playstation 3, dentro de uma pequena loja de jogos eletrônicos usados das dezenas de outras que podem ser encontradas no bairro de Campinas, em minha cidade natal. Não havia muito o que se ver ali: a capa não revelava muito além da imagem de um cavaleiro medieval coberto por armadura e uma leve névoa azulada; o título, em branco sobre um efeito de sombra vermelha, também não trazia nada de impactante

e; nem mesmo a leitura dos textos ilustrativos na parte traseira da embalagem eram empolgantes. Tudo indicava apenas “mais um *game* de fantasia genérico, sem sabor, sem alma” – como lembro claramente de pensar naquele momento, algo que hoje mostra-se como uma irônica escolha de palavras. Entretanto, o valor era o mais interessante ali: exatos quinze reais, a mesma quantia que levava comigo. Separei o *game* junto com alguns outros e, após algum tempo, pedi para que testassem cada um. Fui descartando um a um até finalmente chegar a um dos últimos jogos da pilha e, assim que a introdução começou, fui fisgado. Alguns minutos depois, saia da loja com aquele *game* dentro da mochila, impressionado e empolgado com a nova aventura a ser explorada. Por puro acaso havia comprado *Demon's Souls* (2009), o primeiro *game* de uma das mais aclamadas “séries⁵⁴” de jogos contemporâneos.

Figura 16 - *Demon's Souls*



Embalagem do *game*, adquirida por mim em 2012. Fonte: acervo pessoal.

⁵⁴ Uso o termo “série” de forma ampla pois os *games* que a integram não necessariamente são ligados narrativamente, mas sim por meio de aspectos ligados ao *game design* e características estéticas. Esse fato pode ser facilmente constatado pelo surgimento do gênero de jogos eletrônicos denominado popularmente como *souls-like*, refletindo não apenas a importância, impacto e inovação trazidos por esses jogos como também a ligação além dos enredos, personagens, etc.

Demon's Souls (2009) é um jogo eletrônico complexo de se observar ao tratarmos de seu enredo. Característica que se seguiu por grande parte dos demais, a narrativa do *game* é pouco clara, dando apenas uma visão geral ao jogador do que está acontecendo, quem são as personagens e antagonistas e que mundo é aquele em que o jogador se insere; a parte mais profunda e densa da trama encontra-se “escondida” em descrições de itens encontrados durante a aventura, falas e relações entre personagens que são reveladas normalmente como enigmas relacionais ou em traços do próprio design dos ambientes. Diversos *websites* e a própria comunidade *online* ligada aos *games* que integram essa “série” costumam trabalhar em conjunto para tentar escavar e decifrar a história coberta pelas brumas da escrita de Masato Miyazaki, idealizador e participante ativo da criação da franquia. Muitas coisas, até hoje, permanecem sem explicação. Superficialmente, Jonah Schuhart apresenta a trama do *game*:

O básico da história de *Demon's Souls* é apresentado em duas *cutscenes* durante o início do jogo. Essencialmente, Boletaria (o cenário do jogo) está passando por um evento apocalíptico causado por um demônio primordial colossal chamado “O Antigo”. Normalmente, “O Antigo” é mantido em um sono quase eterno, mas ele acordou recentemente. Quando isso aconteceu, trouxe uma névoa densa e branca que drena a alma de todos e os transforma em demônios. Além disso, “O Antigo” trouxe vários arquidemônios extremamente poderosos para ajudar na aniquilação final da humanidade. Cabe ao jogador caçar esses arquidemônios, absorver suas almas para ganhar poder e usar esse poder para acalmar “O Antigo” de volta ao sono antes que o nevoeiro consuma o mundo inteiro. (SCHUHART, 2020, s.p., tradução nossa)⁵⁵

Como dito anteriormente, a narrativa de *Demon's Souls* é muito mais profunda do que mostrada acima – como pode ser visto nas discussões e explicações trazidas por Roxl (2021, s.p.), Osborne (2021, s.p.) e pela comunidade *online* em ambientes virtuais como o Reddit⁵⁶ ou Amino⁵⁷. Embora não seja essencial ao jogador conhecê-

⁵⁵ *The very basics of Demon's Souls' story are laid out in two cutscenes during the game's beginning. Essentially, Boletaria (the game's setting) is currently undergoing an apocalyptic event caused by a massive primordial demon called the Old One. Usually, the Old One is kept in a near-eternal slumber, but the Old One recently woke up. When this happened, it brought a dense, white fog with it that drains everyone of their souls and turns them into demons. In addition, the Old One brought several extremely powerful Archdemons to assist in the ultimate annihilation of humanity. It's up to the player to hunt these Archdemons down, absorb their souls to gain power, and use that power to lull the Old One back to sleep before the fog consumes the entire world.* (SCHUHART, 2020, s.p.)

⁵⁶ Como pode ser observado em discussão aberta em 2012 na comunidade “r/demonssouls”, no *website*. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/demonssouls/comments/yy8kx/demons_souls_lore_analysis/>. Acesso em: 12 de agosto de 2021.

⁵⁷ A exemplo da postagem realizada em 2017 pelo usuário “Nagato Minato”, no *website*. Disponível em: <https://aminoapps.com/c/dark-souls-amino1/page/blog/demons-souls-lore-parte-1-as-origens-do-mundo/X7pn_dpFgu7E04axxEBpNzX0oBwoEz2138>. Acesso em: 12 de agosto de 2021.

la para poder experienciar o *game*, grande parte do aspecto imersivo, da percepção de um mundo vivo e interligado, se dá por meio dos detalhes encontrados aqui e acolá em meio ao caos da ação e dos diversos quebra-cabeças que compõem as áreas a serem exploradas. Pessoalmente, só tive conhecimento aprofundado⁵⁸ do enredo em meu último *gameplay* – computado em setenta horas e vinte e sete minutos de jogo, finalizado em dezembro de 2020 após a “conclusão⁵⁹” total do *game* – onde dediquei meu tempo de experimentação/vivência em *games* exclusivamente ao *Demon’s Souls* (2009).

Apenas para fins de esclarecimento, dentro do conceito de *games Souls-like* – termo utilizado pela comunidade *online* para se referir aos jogos com *gameplay* semelhante a *Demon’s Souls* (2009) – encaixam-se os seguintes, considerando apenas os produtos desenvolvidos pela empresa responsável pelo *game* original: *Dark Souls* (2011), *Dark Souls II* (2014), *Dark Souls III* (2016), *Bloodborne* (2015), *Sekiro* (2019) e *Elden Ring* (2022). Embora nesse primeiro momento de apresentação me foque na experiência que tive com *Demon’s Souls* (2009), é importante notar que todos os *games* da “série” ainda fazem parte de meus momentos imersivos em jogos eletrônicos atualmente, sendo que cada um dos jogos eletrônicos citados acima foram jogados por longos períodos de tempo (contando com *gameplays* concluídos com pelo menos cinquenta horas de jogo) a fim de explorar ao máximo os ambientes virtuais ali apresentados. Nessa pesquisa, no entanto, pretendo realizar um recorte e incluir apenas um dos *games* da série *Souls* – que inclui aqueles que possuem o termo em seu título, mesmo que não partilhem diretamente uma mesma linha narrativa, como afirma Madsen ao dizer que “*Demon’s Souls* e *Dark Souls* compartilham uma riqueza de similaridades, mas independentemente dessas similaridades, os mundos dos jogos não são diretamente conectados” (MADSEN, 2020, s.p., tradução nossa)⁶⁰ – em minhas análises, uma vez que considero como material mais do que rico para tais

⁵⁸ Novos pontos tem sido adicionados ao que se sabe sobre o enredo com o passar do tempo e mais atividade por parte da comunidade *online*, reavivada após o lançamento da versão remasterizada do *game* ao final de 2020, exclusivamente para o Playstation 5.

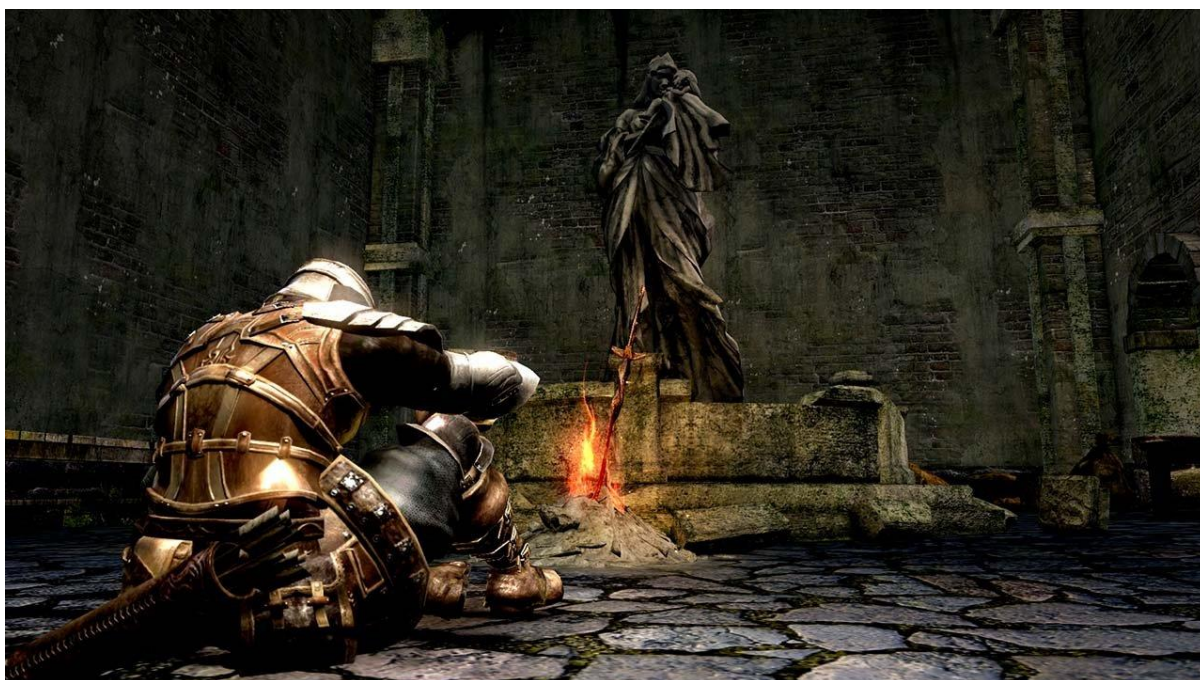
⁵⁹ Aqui considero como “conclusão total” a obtenção do Troféu de Platina do *game*. Os troféus são registros dos jogos eletrônicos contemporâneos disponíveis para os consoles Playstation que marcam o fato do jogador ter alcançado pontos importantes ou encontrado segredos – denominados popularmente de “conquistas” – durante o *gameplay*. Essas conquistas são divididas em categorias de dificuldade – Bronze, Prata, Ouro e Platina – sendo o troféu de platina o marco da obtenção de todos os demais troféus possíveis para aquele determinado *game*.

⁶⁰ “*Demon’s Souls* and *Dark Souls* share a wealth of similarities, but despite those similarities, the *game’s* worlds aren’t directly connected.” (MADSEN, 2020, s.p.)

processos e, ainda, objetivando um controle maior de minha parte sobre a extensão desse trabalho.

Retomando, devida à riqueza de detalhes visuais, sonoros e narrativos que a exploração disponibilizada pelo *game design* – assim como pela complexidade das mecânicas, geometria e até mesmo a “fauna” dos diferentes ambientes – proporciona, esses *games* “pedem” pela curiosidade do jogador, de passar muitas horas envolvido em sua exploração e vivência. Esse “pedido” pode ou não ser atendido pelo jogador de acordo com sua ânsia pelo aprofundamento na narrativa e no mundo ali apresentado; é uma oferta de um universo riquíssimo, cheio de possibilidades e momentos de decepção, felicidade, agonia e superação onde o grau de envolvimento além do aspecto técnico é jogado diretamente nas mãos do jogador.

Figura 17 - Mistérios de *Dark Souls*



Captura de tela de momento *in-game*, mostrando ruínas e uma misteriosa estátua, cuja origem ou mesmo a quem sua representação se refere não é dada ao jogador diretamente. Fonte: *site* de notícias *NintendoLife*⁶¹.

Quando reflito em como as experiências com os *games* da “série” *Souls* me afetaram, acredito que se integram muito à minha percepção crítica dos conceitos de estética e, conseqüentemente, à construção dessa tese. Talvez pela forma profunda com que envolvem o jogador – ou ao menos me envolveram, esses jogos eletrônicos possibilitam a visualização de uma conjunção harmoniosa entre os diversos

⁶¹ Disponível em: <<https://images.nintendolife.com/screenshots/93075/large.jpg>>. Acesso em:

elementos experienciados durante o *gameplay*; as obras primas de Miyazaki – e aqui dou uma opinião pessoal e sincera sobre a qualidade desses – proporcionam a experiência de um ambiente virtual que se apresenta, soa e se “vive” em um ecossistema fluido, lógico, natural (de maneira geral, uma vez que essa percepção é mais óbvia em alguns dos *games* do que em outros). Com essa perspectiva em mente, acredito que as percepções e reflexões advindas da compreensão e vivência dentro dos mundos de *Demon’s Souls* (2009), *Dark Souls* (2011), *Dark Souls 2* (2014) e *Dark Souls 3* (2016) tenham muito a acrescentar à pesquisa como referenciais contemporâneos de grande impacto dentro da indústria e da realidade cultural que envolve os jogos eletrônicos.

3. GAMÆSTÉTICA

Estética. Um elemento – se assim posso caracterizá-la – de definição complexa que atua sobre percepções de um campo de igualmente nebulosa definição: as artes. Versando sobre características por vezes intangíveis, os estudos sobre a estética muitas vezes vagam pela valoração e juízo – como fez Clement Greenberg (2002) – aplicando estudos filosóficos à prática e crítica artística.

Mas, assim como o *boom* tecnológico que temos observado nas últimas décadas, essa palavra curta e de tamanha significância parece se expandir, acompanhando o ritmo evolutivo, um *update* de sua própria compreensão e atuação. Embora sempre conectada às artes, o conceito de estética, agora, toma para si contextos hipertecnológicos contemporâneos. A arte, ou melhor, a imagem se revolucionou. Vivemos na era da pós-imagem, onde a imagem persiste muito além de sua visualização: seus reflexos estéticos se estendem e operam reverberações de grande urgência analítica. Hoje, compreender os efeitos da imagem em seus mais diversos nuances é uma forma de entender o humano, o maquínico, o cibernético... ou mesmo a fusão de todos.

Pensar sobre estética, creio, foi uma das mais importantes questões para que esta pesquisa se iniciasse: buscar a compreensão aprofundada do que eu entendia como estética, antes mesmo de pensar na especificidade do universo dos jogos eletrônicos. Como a sugestão tomada como referencial para este projeto estava enraizada no conceito, antes mesmo de buscar bases teóricas passei a observar o mundo ao meu redor e, a cada olhar, me questionava “isso é um elemento estético? Existe uma formatação estética para isso? Afinal, eu sei realmente o que é estética?!”. Sentado em frente a um caderno de anotações, esbocei minhas primeiras percepções pessoais sobre o termo, num exercício reflexivo de minha própria imaturidade quanto ao que pretendia pesquisar. Desse, retirei três percepções:

- Estética é a análise do que é ou não belo, e como o belo é interpretado socio-culturalmente;
- Estética é um estudo sobre as características que tornam uma *entidade* (objeto, corpo, elemento, etc.) passível de gerar uma emoção;
- Estética é a formatação visual de uma determinada entidade, natural ou não, que define suas características em relação ao olhar.

Em suma, me parecia ser difícil definir de forma clara o que eu compreendia por estética, separando três conceitos possíveis que, naquele momento, seriam minha linha guia para voltar meus olhos mais uma vez ao mundo. Disso, num processo metodológico totalmente lúdico, me projetava em análises do que via, tentando encaixar em meus conceitos aquilo que me cercava. Ao navegar por uma página na *web*, por exemplo, separava um ícone, um botão, um bloco textual e me questionava: isso é belo? Se sim, sou eu quem o acho visualmente agradável ou é uma espécie de “acordo”, uma manifestação cultural e social do que se considera belo? Isso me gera alguma emoção e/ ou remete a evocação de um sentimento? Isso dialoga com o todo que o cerca, com as construções do ambiente e com a linguagem utilizada? Relembrei das aulas do período de graduação onde eram tratadas as raízes do *belo*. Em Platão (ARTENSEN, 2008), tem-se na figuração do *belo* a representação do Bem, da Verdade e da Perfeição: a arte é ligada à ordem. Já Aristóteles (SANTORO, 2007) pensa no *belo* como sendo algo do indivíduo, criado pelo artista como forma de completude da natureza com aquilo que inexistente; a arte é criatividade, é fazer uso do natural e ampliá-lo; o *belo* mostra-se relativo. Mas, da antiga Grécia aos dias de hoje, a noção de *belo* com certeza haveria de ter-se alterado – ou ao menos, expandido.

Como afirmei anteriormente, foi um exercício de autorreflexão, de pensar em como eu percebia – e, talvez, valorava – cada elemento que via, de forma completamente livre da “contaminação” (por assim dizer) que viria a adquirir do contato com a bibliografia específica. Me propus a portar um “olhar da criança”, que encara tudo com novidade, tirando conclusões de suas próprias percepções. Isso me ajudou bastante quando, finalmente, decidi me defrontar com os teóricos do termo natural da filosofia.

3.1 Compreendendo Estética

O conceito de estética, já discutido e retrabalhado por diversos estudiosos desde o tratamento dado por Alexander Baumgarten em *Aesthetica* (1750), define em sua base significados especialmente voltados à natureza, a essência e à apreciação da beleza – outro termo de difícil tangência, como afirma Chris von Rompaey:

Também é sugerido que aquilo que Baumgarten compreende por estética se relaciona apenas de forma periférica ao julgamento ou gosto artístico e se

preocupa muito mais com o papel da sensação no processo cognitivo. (ROMPAEY, 2017, p.2, tradução nossa)⁶²

O que Rompaey nos repassa a partir de suas interpretações dos estudos de Baumgarten é a visão ainda prematura do elo com o julgamento artístico. Embora Baumgarten tenha sido o responsável por cunhar o termo *estética*, talvez tenha sido sob a influência de Immanuel Kant (1995) que viria uma melhor compreensão de sua extensão. O desenvolvimento teórico acerca da subjetividade do julgamento estético ampliou os horizontes do conceito e atuaram, de forma direta, na construção do que hoje temos como *estética*. Mas, acredito estar avançando um tanto quanto rapidamente; voltemos a Baumgarten. Rompaey traduz o que Baumgarten descreve o novo campo de estudos: “*Estética (a teoria das artes liberais, gnosiologia menor, a arte de pensar de forma bela, a arte de uma razão análoga) é a ciência da cognição sensível.*” (ROMPAEY, 2017, p.3, tradução nossa)⁶³. Se analisarmos de forma simplista, como Rompaey observa posteriormente, o termo *estética* por Baumgarten seria apenas a análise sobre o sensorial. Mas o trecho separado entre parêntesis amplia e desmistifica essa compreensão: encontramos ali aspectos da *estética*, características além da análise sensorial. Ali, encontramos *arte*.

E essa inserção não ocorre de forma impensada. Importante citar que, como Rompaey (idem) nota, a urgência da criação da *estética* por Baumgarten vem de seus estudos acerca da apreciação de poesia, dividindo essa investigação por meio de um modelo analítico voltado à cognição sensorial.

- (1) A noção do poema e sua terminologia associada;
- (2) A natureza da cognição poética;
- (3) Os elementos comuns na construção de todos os poemas e;
- (4) O exame da linguagem poética e notas sobre poesia.

Aqui, percebe-se que a intenção de Baumgarten, mesmo que com um *locus* definido e específico, flerta com o que está além. E, da mesma forma que o conceito de *estética* é por vezes nebuloso, assim o é com a *arte*, como descreve Adilson Koslowski ao citar Morris Weitz:

⁶² *It's also been suggested that what Baumgarten understands by aesthetics relates only peripherally to artistic judgement or taste and is concerned much more with the role of sensation in the cognitive processes.* (ROMPAEY, 2017, p.2)

⁶³ *Aesthetics (the theory of the liberal arts, lower gnosiology, the art of thinking beautifully, the art of an analogue of reason) is the science of sensible cognition.* (ROMPAEY, 2017, p.3)

Certos conceitos não teriam uma natureza ou essência. Tentar definir arte buscando sua natureza ou essência é, para Weitz, não entender a gramática do conceito de arte. Por conta da condição de criatividade, que faz parte dessa forma de vida, que advêm esses produtos, não podemos fechá-los em uma definição explícita. Não podemos prever os novos desenvolvimentos históricos dessa atividade e do seu produto, que é a arte. Podemos até possuir definições explícitas de arte já extintas, como é o caso da tragédia grega, mas não da arte viva. (KOSLOWSKI, 2013, p.5)

Koslowski lança aqui uma centelha que mostra, talvez, uma realidade comum entre *arte* e *estética*, muito antes de aprofundarmos nos elementos que os unem. Conceitualmente, podemos pensar que a compreensão de *estética* dada por Baumgarten (1750) se aproxima das “artes extintas” citadas por Koslowski e, por isso, sua definição seja mais sólida e enraizada em uma estrutura analítica. Porém, o conceito contemporâneo de *estética* é da mesma natureza da *arte viva*, mutante. Mesmo sobre incertezas, compreendo que o momento contemporâneo da arte – da *arte viva* – se desenvolve da racionalização do estudo estético, onde se busca, acima de tudo, compreender as relações entre criador, observador/ interator e ambiente. Baumgarten percebe essas relações – essas “cognições sensíveis” – mas o momento de sua elucubração, datado da poesia clássica, diverge muito da compreensão contemporânea de poesia. Baumgarten não experienciou, por exemplo, a poesia dadaísta, com criações sendo frutos do caos tocado pelo artista. Dessa forma, seu entendimento de *estética* não é equivocado, mas talvez incompleto, incompatível com o atual, defasado.

Atualmente, a *estética* se vê trabalhada prioritariamente no âmbito das visualidades, sendo um desdobramento da filosofia focado em desvendar e compreender questionamentos sobre o valor da beleza e da arte, assim como sua apreciação e definição. Parte dessa acepção surge com os estudos kantianos, onde o filósofo se vê tomado por uma abordagem fenomenológica não para definir *estética*, mas para compreender os processos que ocorrem e o incorporam. Tratarei brevemente de seus pensamentos aqui, com a finalidade de expandir então a compreensão sobre a *estética* contemporânea.

Immanuel Kant aborda a *estética* pelo princípio da experiência, onde busca compreender o que nela está envolvido, definindo seus primeiros estudos como uma “doutrina da sensibilidade” (SANTOS, 2010, p.40). Essa “sensibilidade” define a atração ou repulsão *estética* – denominada por *Juízo de Gosto* – que, embora se trate de um elemento do indivíduo, está diretamente conectada ao coletivo e a questões de

representação. Segundo afirma, “[...] é na capacidade universal de comunicação do estado da mente na representação dada que, como condição subjetiva do juízo de gosto, deve estar fundamentado esse juízo e ter como consequência o prazer face ao objeto” (KANT, 1995, p.61).

Figura 18 - Dadaísmo e Poesia



Tristan Tzara, um dos percursores do dadaísmo. Sua poesia, Bilan, é um exemplo da construção caótica do movimento dadaísta: em sua criação, Tzara misturava recortes de frases retirados de revistas e os posicionava aleatoriamente. Fonte: Compilação do autor⁶⁴.

Tal interpretação sobre objetos – e aqui Kant foca-se nas artes, mas noto a possibilidade de uma compreensão além – recai sobre como somos afetados: o *belo* é, simultaneamente individual e universal, pois é uma percepção íntima daquilo que é experimentado; o sentimento universal do *belo* dá-se pela comunhão, do elemento comum de atuar sobre a imaginação e entendimento de todos os indivíduos. Por exemplo, diante de uma peça de balé clássico, o indivíduo pode ou não gostar do conteúdo da peça em si, julgando os movimentos grosseiros ou impressionantes. Independentemente do que é desperto, a observação das ações dos bailarinos e da representação – do que é *belo* – coloca os observadores dentro do mesmo processo de compreensão frente à experiência estética. Dessa forma, é possível compreender que o *belo* não é escravo do gosto e o “juízo de gosto é um exercício de liberdade”

⁶⁴ Montagem a partir de imagens retiradas dos página da web: <<https://frankhudson.org/tag/tristan-tzara/>> e <<https://br.pinterest.com/pin/532339618430730760/>>. Acesso em 13 de maio de 2020.

(DAMASCENO, 2015, p.147), pois está intimamente ligada ao pensamento e interpretações individuais e livres. O *belo* independe do gosto, pois “[...] o belo independe de qualquer interesse considerado sensível” (DAMASCENO, 2015, 149). Para Kant, o *belo* é uma característica inerente à arte – por sua inefabilidade e despreziosidade que remetem às posições citadas anteriormente – independente do juízo, e isso a diferencia de uma construção objetiva, com funcionalidade.

A arte distingue-se também do “ofício”; a primeira chama-se “arte livre”, a outra pode também chamar-se “arte remunerada”. Olha-se a primeira como se ela puder ter êxito (ser bem-sucedida) conforme a um fim somente enquanto jogo, isto é ocupação que é agradável por si própria; olha-se a segunda enquanto trabalho, isto é, ocupação que por si própria é desagradável (penosa). (KANT, 1995, p.150)

Por isso, o *belo* nas artes se mostra diretamente ligado à criatividade e à imaginação, como se a arte tivesse desinteresse e se mostrasse despreziosa quando de seus motivos. Existe ali um jogo de juízos e prazer não dados pelo objeto, mas sim pelos seus conceitos representativos e pelo entendimento das relações e interações homem x obra. Isso é fundamental para o processo estético kantiano, onde “[...] aquilo que é puramente subjetivo na representação de um objeto, isto é, o que constitui a sua relação ao sujeito, e não ao objeto, é sua qualidade estética” (KANT, 1995, p.49). Ou seja, a interpretação se dá pela cognição.

Mas Kant expande seu estudo do processo estético ao *sublime*, que se diferencia do *belo* por sua interpretação racional. Embora para Kant ambas as acepções (o *belo* e do *sublime*) tenham capacidade de elevar espiritualmente o indivíduo – num conceito mais amplo que o da elevação religiosa, mas também ligada à ética e a moral – ele interpreta cada um à sua forma. Enquanto o *belo* está limitado ao objeto artístico e à sua representatividade (onde é possível notar a finalidade do objeto, mas impossível conceitualizar seu fim), o *sublime* se mostra ilimitado, rompendo qualquer barreira e limite físico ou outrem. O *sublime* designa a intensidade do sentimento ao qual o indivíduo é submetido durante a experiência estética, capaz de comover ou chocar: cria uma relação de subjetividade entre a imaginação e a razão. É aquilo que demonstra a pequenez do homem em relação ao observado, colocando-o em posição de respeito contemplativo. Simplificando, o *belo* atrai enquanto o *sublime* comove; uma oposição entre qualidade e quantidade.

Kant (1995) ainda expande seus estudos sobre o *belo*, o *sublime* e a arte por meio de outros conceitos, como as relações entre *arte* e *natureza* (a arte é acionada pela

razão, numa ação de apropriação do natural pelo indivíduo para se projetar ao mundo; a natureza é acionada pelo instinto, a exemplo de pássaros ao criar ninhos) e *natureza* e *gênio* (o gênio é aquele que cria o *belo*, moldando a percepção da natureza para torná-la arte por meio de sua técnica e expressão), sempre enfatizando o desprendimento da arte de aspectos morais. O autor foca-se na liberdade da arte, em como a experiência estética se faz além do gosto, pois “a experiência estética possui um fim em relação em si mesma” (DAMASCENO, 2015, p.157).

Posteriormente, Theodor Adorno também refletiu sobre a arte e estética, relacionando-as de forma crítica à cultura, ao capitalismo, à razão científica e mais, aproximando-se de Kant em certos momentos ao tratar da forma da arte e como ela não se permite determinar por estruturas prévias, como quando afirma que “A arte poderia ter o seu conteúdo na sua própria efemeridade” (ADORNO, 1970, p.14). Adorno inclusive “apropria-se da ideia kantiana de uma finalidade sem fim ao falar do papel social da arte moderna” (DANNER, 2008, p.7), apontando ainda a relação direta da arte com o contexto histórico-cultural de sua produção.

Por outro lado, o pensamento estético de Adorno e seus contemporâneos se desvencilha das abordagens de seus antecessores, que buscavam a compreensão do *belo* para compreender a arte. A estética de Adorno se volta para o político, para o papel social e cultural da arte onde, por exemplo, a arte moderna é vista como resistência aos movimentos totalitários – um pensamento fruto das problemáticas do momento histórico. No contexto de massificação da produção artística, característica da chamada *indústria cultural* onde ocorre a instrumentalização racional da cultura (idem, *passim*), que assumem o papel de produto que alimenta um desejo ilusório e infinito, sempre recriado por meio de novas e igualmente ilusórias necessidades impostas pelo capitalismo. Nisso, a arte se discrimina do bem cultural: ela propõe-se crítica, expressiva, fugidia. É incontrolável e, por meio da mimese, se apresenta livre das amarras da instrumentação da racionalidade, da ética regimentada, da política e da religião.

Por esse motivo Adorno assume que a arte moderna é uma *antítese social da sociedade*, e isso lhe garante um caráter fetichista, segundo Fernando Danner (idem, p.7). Como explicita Adorno:

O conteúdo de verdade das obras de arte que é também a sua verdade social tem, porém, como condição o seu carácter fetichista. O princípio do ser-para-outro, aparentemente o contrário do fetichismo, é o princípio da troca no qual

se disfarça a dominação. Só quem não se acomoda a tal princípio pode apresentar-se como garante da ausência da dominação; só o inútil garante o estiolamento do valor utilitário. As obras de arte são os substitutos das coisas que já não são pervertidas pela troca, do que já não é governado pelo lucro e pelas falsas necessidades da humanidade degradada. (ADORNO, 1970, p.255)

A arte atua como crítica de como as coisas se relacionam no capitalismo, por meio da possibilidade de construção da significação particular oriunda de si mesma por meio da experiência contemplativa. Adorno refere-se a uma “recusa” da comunicação social direta por parte da arte moderna, aproximando-se novamente da ideia de experiência universalizante expressa por Kant. A arte moderna, antitética e autônoma em relação ao capitalismo torna-se, então, social.

Sendo pura em si mesma, completamente estruturada segundo a sua lei imanente, ela afronta uma sociedade baseada na troca total, onde tudo existe enquanto meio, ser-para-outro; é uma negação determinada de uma sociedade determinada. Desta forma, a arte participa do que lhe é contrário. (TROMBETA, 1995, p.79, *apud* DANNER, 2008, p.8)

Como afirmei anteriormente, a visão estética de Adorno foge da busca pelo *belo*, inclusive percebendo uma *irracionalidade estética* da arte moderna, que faz uso de materiais e técnicas desagradáveis e não-belas como meio de expressão. Por meio dessa compreensão, o autor percebe que isso é uma forma de combater racionalmente (onde o irracional é uma escolha) a racionalidade impositiva capitalista, numa espécie de “contrarracionalidade”. Em mais essa antítese adorniana, a arte aponta a realidade velada por trás dos interesses da indústria cultural, rompendo os grilhões da padronização estética dada pela cultura de massa capitalista. Isso é a novidade da arte moderna e, portanto, Adorno caracteriza-a como abstrata pois mostra aquilo que ainda não existe, não foi visto e é puro diante à construção narrativa dominante, num constante devir. “Isto é, a *pretensão* de verdade da obra de arte nega a verdade não verdadeira da indústria cultural” (DANNER, 2008, p.9).

Precisamente, esta irracionalidade oculta e nega a sociedade capitalista e, em contrapartida, a arte representa a verdade numa dupla acepção: conserva a imagem do seu objetivo obstruída pela racionalidade e convence o estado de coisas existente de sua irracionalidade, da sua absurdidade. (ADORNO, 1970, *sic.*, p.68)

Para Adorno, a arte devolve ao sujeito à posição de proximidade, levando-o a processos miméticos com finalidade de interpretação, opondo-se então à racionalização da indústria cultural que posiciona o sujeito como dominante do objeto. A arte reorganiza essa relação de sujeição, retornando o sujeito à relação com a natureza, representando-a diretamente e, por fim, o *belo natural* – aquele estado ainda

não dominado pelo capitalismo. Este representa a liberdade na arte, ao qual Adorno afirma que “[...] o belo natural aponta para o primado do objeto na experiência artística subjetiva” (idem, p.87) e “[...] a arte é, em vez de imitação da natureza, uma imitação do belo natural” (idem).

Ao fim, percebe-se que a pretensão de estética de Adorno tem a arte como uma forma de conhecimento completamente diferente da racionalidade instrumentalizada e dirigida criada dentro da concepção capitalista ideologizada. Diferentemente das criações da indústria cultural, a arte torna-se realmente crítica, libertária, combatendo o valor contemporâneo, consumista e cultural do “ter descreve o ser” e propondo uma visão emancipada.

Outro que se debruçou sobre as problemáticas da estética foi Clement Greenberg. Em seu livro *Estética Doméstica* (2002), Greenberg trata principalmente da experiência estética que é, para ele, a valoração e, por conseguinte, o estabelecimento do juízo de gosto que surge de uma construção pessoal e intransferível *durante* a apreciação/ leitura/ interação com a obra. Para o autor, a experiência e o gosto formam o único atributo regulatório, a autoridade que determina o valor da arte.

Para compreender a percepção que Greenberg traz à luz, o autor explora a relação entre as diferentes formas de intuir. Refletindo sobre a *intuição comum* citada por Benedetto Croce – que diz que “[...] intuições são construídas a partir de informações sensoriais [...]” (KEMP, 2018, s.p., tradução nossa)⁶⁵ – Greenberg deixa claro que a experiência estética parte do princípio de uma *intuição estética* que, aos moldes kantianos, é livre de considerações alheias; é pura em si. Simplificando, o autor tem a *intuição comum* como aquela que aponta para informações além de si, enquanto a *intuição estética* é definida em si, o que leva à compreensão que a primeira precisa da segunda para existir. No exemplo dado por ele:

Uma intuição estética é recebida, sustentada, usufruída – ou não usufruída – em nome de si mesmo e nada mais. A intuição que transmite a cor do céu passa a ser uma intuição estética tão logo deixa de informar como está o tempo e se transforma simplesmente numa experiência da cor. [...] Em resumo, a intuição estética jamais é um meio, mas sempre um fim em si mesma; abriga seu valor em si mesma e repousa sobre si mesma. (GREENBERG, 2002, p.38)

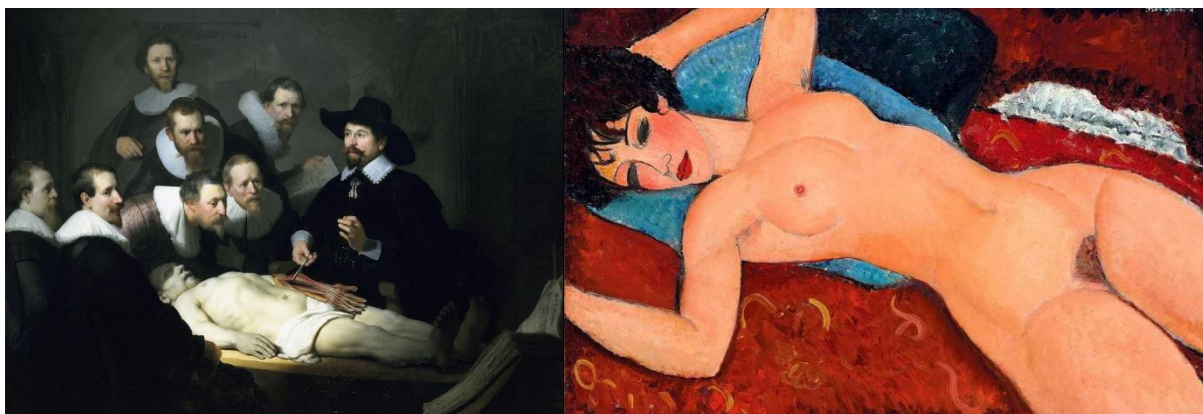
Mas Greenberg complementa a ideia dessa intuição estética ao tratá-la como “uma questão de valor e valoração – e nada além disso” (GREENBERG, 2002, p.41): não

⁶⁵ [...] *intuitions are built up out of sense-data*[...]. (KEMP, 2018, s.p.)

há diferenciação e não é concebível uma sem a outra pois a intuição/ valoração estética determina graus ou amplitudes distintas sobre a experiência. Por processos comparativos, o observador faz uso de seu juízo estético para “encontrar matizes e gradações ou mesmo medidas” (*ibidem*, p.42), buscando reflexões, e não a obtenção de verdades. É um “momento” decisivo. É sobre observar e perceber se se gosta ou não, e o quanto se gosta daquilo que se vê. Mas este não é racional; o fenômeno da valoração estética “é reflexiva, automática e jamais se chega a ela por arbítrio, deliberação ou raciocínio” (*ibidem*, p.43). E, como afirma, “a qualidade ou o valor estético é o afeto” (*ibidem*, p.42). Intuir esteticamente é valorar os próprios afetos, entretanto de modo diferente ao afeto que gera emoção; satisfação ou insatisfação são, não geram emoções pois são apenas decisões, veredictos. E, nesse ponto, Greenberg se aproxima de Kant ao notar que essa valoração intuitiva, automática e involuntária, nos entrega à liberdade do prazer, de gostar ou não, sem estar influenciado pelas deliberações e receios de um pesar sobre decisões. Greenberg percebe que “se o juízo de gosto precede o prazer, é para *oferecer* o prazer. E o prazer reoferece o juízo” (*ibidem*, p.43, grifo do autor).

Um ponto importante sobre a compreensão estética de Greenberg é sua percepção de que a experiência estética, embora possa ser valorada, é única e incomparável; um raciocínio que primeiramente pode soar antitético, mas que se expande conforme exploramos a interpretação do autor sobre como cada indivíduo reage ante a arte. Como exemplo, posso citar que pessoalmente me agrada a poesia crua de Charles Bukowski, com seus versos sujos e escrita desleixada. Por outro lado, a escrita de William Shakespeare rapidamente me cansa, por sua métrica ritmada e floreios textuais. Mas isso quer dizer que a poesia de Bukowski é melhor que a poesia de Shakespeare – algo que, muito provavelmente, diversas pessoas discordariam sem muito refletir – por esses aspectos? É possível comparar seus valores senão pela própria experiência dada pela interação com as obras de cada autor?

Figura 19 - Rembrandt versus Modigliani



Aula de Anatomia do dr. Tulp, de Rembrandt (à esquerda) e *Nu Deitado*, de Amadeo Modigliani (à direita). É possível denotar qual é a melhor obra baseando-se nos estilos, opções visuais e estéticas tomadas por cada autor? Fonte: Compilação do autor⁶⁶.

Greenberg (2002) é categórico aqui. Ora, se pudéssemos definir os *porquês* de um autor ou obra ser superior à outra por relações “mecânicas” não haveria necessidade de se experienciar uma obra, pois cada ponto da experiência estética artística estaria descrito. Seria como definir um sistema de pontuação de qualidade, onde uma escrita rebuscada valeria X pontos enquanto a naturalidade valeria outros Y pontos. Daí, ficaria fácil definir quem é melhor que quem numa espécie de embate técnico de valores. Mas, a experiência estética não é um fenômeno coletivo e estático; ela é individual e momentânea. Está ligada a percepções pessoais e, por isso, se torna impossível definir se tal obra é ou não melhor que outra de forma universal. Caso contrário, como afirma o autor, nem ao menos seria necessário o contato direto com uma obra, pois seria possível inferir todas as informações e a partir de um relato, por exemplo. O que claramente não é o caso. Um indivíduo pode ter ouvido falar – ou mesmo visto uma foto – da estátua de Davi criada por Michelangelo, intuindo se aquilo é de seu agrado ou não. Porém, apenas a presença diante da obra em si, dos inúmeros detalhes, de sua dimensão impressionante e de sua existência é que o indivíduo pode tomar compreensão do que aquela obra representa para ele. O ato de *assimilar* arte exige contato, não apenas a discussão.

Outro ponto a ser considerado sobre esse pensamento é acerca de como essas definições – se fizessem sentido – criariam obviedades quanto a valoração da arte: *essa* obra é alta arte enquanto *aquela* é arte inferior. E disso seria apenas uma

⁶⁶ Montagem a partir de imagens retiradas dos página da web: <https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Li%C3%A7%C3%A3o_de_Anatomia_do_Dr._Tulp> e <<https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2015/11/nu-deitado-de-modigliani-e-arrematada-por-us-170-milhoes-nos-eua.html>>. Acesso em 13 de maio de 2020.

questão metodológica criar arte superior, e até mesmo escolher o quão superior quer-se que uma obra seja. Como exemplifica Greenberg:

Suponha que sua admiração por Rafael e Ingres o tenha levado a concluir que o tratamento que envolve superfícies lisas, que esconde as pinceladas e que é vivamente linear sempre conferiu um valor mais elevado à pintura, de maneira que toda peça que apresentasse essa espécie de tratamento seria, em determinado grau, invariavelmente melhor do que uma pintura que não a apresentasse. Isso significaria que qualquer Rembrandt ou Ticiano da fase posterior, que praticamente todo Rubem ou Delacroix sofreriam uma desvantagem qualitativa. [...] Suponha que todos os outros aspectos da pintura fossem tão identificáveis quanto o do tratamento, e que pudessem ser classificados de acordo com sua invariável capacidade de aumentar ou diminuir a qualidade pictórica, e que a classificação resultante valesse para toda e qualquer pessoa sensata. Com isso, a avaliação de uma pintura não exigiria, então, nada além da atribuição de sinais positivos ou negativos (com seus “pesos” quantificados) em um par de colunas. (GREENBERG, 2002, p.53)

Dessa percepção de Greenberg é possível assumir que, como o juízo estético não pode ser provado ou de alguma forma apresentado claramente ele pode, ao menos, ser discutido. E isso é um fato importante para o autor, como crítico de arte que o é. O juízo estético funciona não como forma de imposição da verdade sobre a realidade estética de uma obra ou objeto de arte, mas para possibilitar uma nova visão acerca daquele.

O que se busca nos debates sobre arte quando se aceita a impossibilidade de provar os juízos estéticos, ou veredictos do gosto, é influenciar a atenção do interlocutor mostrando-lhe os aspectos sobre os quais recaiu sua intuição visando uma nova visita à obra pelo interlocutor para que este possa submeter tais aspectos a seu próprio juízo, abrindo então a possibilidade para um novo juízo, revisão ou confirmação do anterior. (PASSOS, 2013, p.54)

Fechando a percepção de Greenberg nota-se então uma visão da estética muito próxima à de Kant, com a construção de um posicionamento expressamente ligado à experiência com a obra. Ao mesmo tempo subjetiva e objetiva, a questão do juízo estético flutua numa espécie de “limbo”, onde simultaneamente se necessita da discussão do valor e do gosto e evita-se tratar desses, talvez por temor de cair nos méritos de pesos e superioridades. Para o autor, a estética é vista tal como um elemento próprio da neutralidade, buscando sua objetividade na construção e superação de conceitos prévios, mas “defende a importância do retorno à questão já que o gosto continua a ser decisivo” (*ibidem*, p.56) pela própria instância da arte. O autor reafirma isso ao tratar da durabilidade do *status* de obra prima de certos objetos de arte, onde existe um consenso dado pelo gosto. Então, conclui-se que, em Greenberg, a estética pode ser vista como um fruto da experiência e do gosto,

buscando objetividade na construção de um consenso e permitindo sua ampliação desse pelo debate impessoal.

Por fim, somo à percepção de estética a interpretação de Luigi Pareyson, um defensor da faceta filosófica acerca do tema. Em seu texto *Os Problemas da Estética* (1984), o autor critica a dificuldade e a insegurança durante os anos de se ater a um conceito de estética, concluindo por definição contemporânea, que estética assume “[...] toda *teoria* que, de qualquer modo, se refira à *beleza* ou à *arte*.” (PAREYSON, 1984, p.2, grifo do autor). Essa insegurança, no entanto, é natural da filosofia, que “tem precisamente a tarefa de chegar a conclusões teóricas universais, extraindo os seus dados da experiência, e a extrema dificuldade deste empreendimento não a autoriza, de forma alguma, a simplificá-la arbitrariamente.” (*ibidem*, p.5).

Maria Helena Nery Garcez, uma pesquisadora que se dedicou aos pensamentos estéticos de Pareyson, descreve a visão do filósofo onde “a estética é filosofia, isto é, reflexão especulativa sobre a experiência estética do artista, do leitor, do fruidor de qualquer beleza, do crítico, do historiador, do técnico da arte.” (GARCEZ, s/d, p.2) sendo que é papel do teórico da estética não desenvolver uma conceituação única e final, “mas também a corrigi-la com base em objeções fundamentadas, instituindo-se, assim, um verdadeiro diálogo com o pensamento dos outros” (*ibidem*), aproximando-se aqui de Greenberg. Segundo o próprio Pareyson:

A estética, portanto, não pode pretender estabelecer o que *deve ser* a arte ou o belo, mas, pelo contrário, tem a incumbência de dar conta do significado, da estrutura, da possibilidade e do alcance metafísico dos fenômenos que se apresentam na experiência estética. (PAREYSON, 1984, p.4, grifo do autor)

A visão ampla de Pareyson apresenta uma postura mais prática da estética, onde ela não atua como limitadora de regras a artistas e críticos. Ao invés disso, a estética propõe que tais elementos são encontrados no fazer artístico, onde todo aquele que frui a obra é um crítico. Para Pareyson, a importância está, então, em como se processa essa crítica considerando a experiência artística. Pela primeira vez, percebo o elo entre poética e filosofia sendo tratado dentro dos estudos de estética. Mas, nesse ponto, Garcez reflete sobre um alerta de Pareyson:

[...] não devemos tomar como estética uma proposta que é, essencialmente, uma poética, isto é, não devemos tomar como conceito de arte aquilo que não é senão um programa de arte. Qual a importância desse cuidado? Evita erros elementares, pois, quando se apresenta ou se considera o particular como geral ou universal, o que é apenas uma proposta operativa e normativa por reflexão especulativa, por teoria filosófica da arte, aquilo que é só um programa de arte, os planos se confundiram. (GARCEZ, s/d, p.3)

E o que a autora acrescenta por meio de tal reflexão? Ora, sua fala deixa clara a distinção entre o poético e o filosófico. Se por um lado é válido aplicar à poética valores – sejam estes sociopolíticos, morais ou qualquer outra vertente – para concebê-la como motor do *status* de arte de uma obra, por outro não se pode limitar a conceituação a esses valores. Como afirma, o ponto-chave é “não transformar um programa particular de arte em um conceito geral de arte” (*ibidem*). Para tal é proposto que a estética seja avaliada tendo a poética em questão e, da maneira possível, distanciar-se do gosto e se foque apenas na obra em si: o julgamento deve-se dar ao “comparar a obra tal como é com a obra tal como ela própria queria ser” (PAREYSON, 1984, p.176). Dessa forma, o autor amplia sua compreensão da amplitude da estética, onde afirma:

Então pode-se dizer que a estética, antes de tudo, por esta sua vizinhança mais evidente da experiência de onde extrai contínuo alimento e estímulo, é um feliz exemplo do ponto de encontro das duas vias da reflexão filosófica: a via ascendente, que chega a resultados universais partindo da reflexão sobre a experiência concreta e os problemas particulares por ela oferecidos, e a via descendente, que se serve, por sua vez, destes resultados para interpretar a experiência e resolver seus problemas. Que não se trata de um círculo, isso se vê claramente na própria estética, que mostra como as duas vias não se podem separar uma da outra, já que em filosofia a experiência é objeto ao mesmo tempo de reflexão e de verificação do pensamento e o pensamento é, ao mesmo tempo, resultado e guia da interpretação da experiência. (*ibidem*, p.6)

Essa aproximação, ou “vizinhança” – como chama o autor – entre a poética e a estética fomentam uma base, creio, mais interessante para se aproximar do trabalho que aqui será desenvolvido. Mantendo as justas diferenciações entre o artista, o crítico e o filósofo, temos que toda a percepção da estética se dá por meios reflexivos, ora pelo processo, ora pelo resultado. Disso, creio, é possível melhor delinear estética.

Mas ainda assim, percebo dificuldade para alcançar uma conclusão. Mesmo com mais compreensão sobre a temática, as percepções advindas das análises sobre os pensamentos dos diferentes teóricos acerca da estética destilam a problemática inicial do todo: o que é estética e... existe uma necessidade de conceituação do termo? Será que, no fim das contas, nos perdemos no mesmo labirinto que o termo *arte* costuma nos lançar quando nos defrontamos com sua definição? *Estética* é, de certa forma, *fac-símile* da *arte*?

A percepção pareysoniana, juntamente com as outras analisadas aqui, mostra que embora colocados em momentos históricos e filosóficos diferentes e espaçados, diversos elementos qualificam uma robusta estrutura para a reflexão acerca da

estética, sendo importante notar que essas percepções se aplicam ao universo e campo específico das artes. De forma bastante simplificada, temos que:

- (1) Baumgarten percebe a estética como a análise do sensorial;
- (2) Kant define-a como estudo do sensível, pela expressão da atração e repulsão;
- (3) Adorno assimila a estética como uma dimensão social;
- (4) Greenberg visualiza-a como análise da experiência;
- (5) Pareyson assume estética como uma fusão filosófico-prática da experiência.

Disso, tem-se que a estética ultrapassa a necessidade de um conceito formal fechado, pois sua amplitude permite a exploração quase ilimitada das possibilidades da experiência. Dos pensamentos apresentados, entretanto, assimilo *estética* como a reflexão filosófica e prática acerca das diversas dimensões permitidas pela experiência artística, o que me leva a perceber que a reflexão estética é indissociável da prática, da experiência artística (em suas mais diferentes facetas). E, por ser este um trabalho diretamente ligado à linha de pesquisa *Poéticas Artísticas e Processos de Criação*, a experiência assume fator demasiado fundamental que permite pesquisa filosófica por trás dos desdobramentos da prática: a exploração do que está no *entre*. Aqui, percebo então um ponto sempre destacado por aqueles que integram a linha de pesquisa a qual pertenço: a prática nunca deve se distanciar ou suplantar a teoria. Guiado por essa máxima, desenvolvo esta pesquisa.

3.2 Construindo o Conceito

Como se dá a discussão estética dentro do âmbito dos videogames uma vez que se percebe que, de maneira geral, a estética está intimamente ligada a questões da arte? Embora veja a pergunta inicial como chave para a expansão do assunto, a segunda parte da mesma me leva a não desejar retornar aqui a conclusões já obtidas não apenas por mim (MENDONÇA, 2014, p.66) ou outros autores (SAUL, STUCKEY, 2007, p.4; LAURENTIZ, 2008, s.p.; LEÃO, 2005, s.p.) – de que os jogos eletrônicos podem ser considerados arte – mas pensar na conceituação e caracterização da estética em qualquer uma de suas facetas, sendo uma obra de gamearte ou não. Dessa forma, reescrevendo a questão original, creio que a pergunta fundamental seria então: qual o papel da estética ao se considerar o universo dos *games*?

A princípio é importante notar que o conceito de estética dentro da indústria de jogos eletrônicos tem uma definição mais simples e direta do que aquela encontrada na

filosofia: considera-se que o apelo visual, a conceituação imagética e toda a estrutura apresentada ao jogador – em uma relação direta com aquele ambiente virtual ficcional e que definiria as linhas-guia para se compreender o ambiente onde o jogador é colocado virtualmente – é a estética do *game* (SOLARSKI, 2013). De forma simplista e direta a estética de um *game* poderia, então, ser definida como *aquilo que é entregue visualmente e diretamente ao interator, de forma que este compreenda seu papel naquele novo meio*. É o que cria identidade entre jogador e jogo. Mas, não se trata “apenas” disso: a percepção de estética aplicada aos *games* vai além.

Dentro do universo dos *games*, podemos considerar aspectos funcionais e representacionais – tal como a forma que uma carta de um baralho é diagramada e a utilização de símbolos para os naipes – para se compreender os fatores essenciais de interação com o objeto. Chris Bateman traz uma discussão acerca da estética de jogos eletrônicos onde compreende e apresenta de forma mais clara que, dentro do universo dos *games*, a estética está diretamente ligada não apenas à definição visual, mas da relação de aspectos de *gameplay*:

A estética dos jogos diz respeito não apenas com as representações usadas nos jogos eletrônicos, mas também com os aspectos funcionais que essas representações possuem e suas relações. No caso da estética de jogos, não importa quanta ação o jogador possua, mas sim como o aspecto funcional do jogo que promove ação (ou a ilusão da mesma) se relaciona com a representação. Já que o jogo de “faz de contas” que jogamos com uma pintura é ainda alguma forma de jogo, ter ação não é pré-requisito para o jogo, num sentido mais amplo, mas é (discutivelmente) a uma verdade, numa interpretação mais estreita. Jogos podem ser funcionalmente complexos sem que o jogador tenha qualquer ação. (BATEMAN, 2012, s.p., tradução nossa)⁶⁷

A fala de Bateman descreve, de forma intrincada, como a ideia de estética é – assim como o próprio conceito – ampla e simultaneamente estreita, além de diretamente conectada à representação. Dentro dos jogos, as idas e vindas de negações e afirmações são tratados como dois lados de uma mesma moeda, onde quer hora quer não, o jogador em seu papel de “intérprete/interator/criador” perde e ganha novas funções, essa guiadas pelos elementos representativos que delimitam sua relação com aquele universo e caracterizam a sua experiência estética. Dessa forma, é

⁶⁷ *Game aesthetics concerns not only the representations used in games but also the functional aspects of those representations and the relationship between the two. For the purposes of game aesthetics it doesn't matter how much agency the player has but it does matter how the functional aspect of the game that provides that agency (or illusion therein) relates to the representation. Since the game of make-believe we play with a painting is still a game of some kind, having agency isn't a requirement for games in the wide-sense, but as it happens this is also (arguably) true in the narrow sense. Games can be functionally complex without the player being given any agency at all.* (BATEMAN, 2012, s.p.)

possível conceber que a compreensão de estética derivada das percepções clássicas ganha, no âmbito dos jogos eletrônicos, uma *camada* extra. Tratar de estética em relação a jogos eletrônicos têm – além dos preceitos comuns à análise de arte, vistos anteriormente – ainda a construção narrativa e a relação do jogador como elemento participativo: um elemento de fusão dentro daquele espaço. A experiência do *jogar* – uma experiência estética – amplia as percepções acerca da autorrepresentação pois insere o próprio jogador como parte da ocorrência de forma direta.

[...] a experiência de jogar pode ser definida como uma união feita a partir das sensações do jogador, pensamentos, sentimentos, ações e criação de sentidos dentro de um espaço de jogo. Então não é uma propriedade ou causa direta de certos elementos de um *game*, mas algo que emerge em um processo de interação único entre *game* e jogador. (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p.2, tradução nossa)⁶⁸

Dentro do jogo, o jogador é um amálgama de si e da personagem (ou de qualquer outro elemento) que o representa dentro do espaço virtual, que soma habilidades e conhecimentos de ambos a fim de trespassar os desafios propostos. E em que isso altera a experiência? Vejo que a mais clara e definidora adição seria o papel do interator/ observador da obra para fins de interpretação. Uma vez que o jogador assume um caráter integrante à obra – no caso, o *game* – ele renuncia a seu perfil caracteristicamente reflexivo: ele deixa de ser aquele que apenas observa, interpreta e cria sentido por meio das relações que faz entre o que é experienciado e suas experiências pessoais anteriores. Dentro do ambiente virtual de um *game* o jogador tem como característica ímpar o *imediatismo*, sempre somando novas percepções derivadas do fluxo constante de informações obtidas durante o jogo aos seus conhecimentos anteriores e à percepção geral (em seus mais amplos espectros cognitivos) do que vivencia. Afinal, como uma mídia que atua sobre diversos sentidos cognitivos, a experiência estética do jogador está intimamente ligada à constante influência que as informações enviadas a ele são assimiladas. Daí toco em um ponto que julgo fundamental à experiência estética de um jogo eletrônico: a imersão. Segundo Janet Murray:

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente

⁶⁸ [...] *the gameplay experience can be defined as an ensemble made up of the player's sensations, thoughts, feelings, actions and meaning-making in a gameplay setting. Thus it is not a property or a direct cause of certain elements of a game but something that emerges in a unique interaction process between the game and the player.* (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p.2)

estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p.102, grifo do autor)

Como apresenta a autora, a imersão pressupõe um envolvimento semelhante ao que postularam para a estética alguns dos teóricos antes citados: ela atua na cognição, onde os sentidos no mundo real se fundem aos sentidos do mundo virtual. Mark Grimshaw, John Charlton e Richard Jagger apontam, citando Clive Fencott, que

[...] na sensação de estar em um mundo virtual, a presença tem uma base cognitiva e é 'resultado direto da percepção e não da sensação' – de base física – e as construções mentais que as pessoas montam a partir de estímulos são muito mais importantes que os próprios estímulos. (FENCOTT, 1999, s.p. *apud* GRIMSHAW; CHARLTON; JAGGER, 2011, p.29, tradução nossa)⁶⁹

Como exemplo dessa percepção posso citar talvez o mais básico, clássico e óbvio “cacoete” da imersão gerada por um *game*, facilmente observado por grande parte dos jogadores e observadores de jogadores durante um *gameplay*: o jogador que move o próprio corpo de forma a corresponder à ação que deseja que seu personagem ou equivalente exerça dentro do ambiente virtual do *game*. Não existem estímulos físicos para que o jogador exerça aquele movimento e, independente do “avanço” audiovisual, da narrativa e até do próprio jogador, esse tipo de ação caracteriza o engajamento com o espaço virtual a ele apresentado. Mesmo ciente de estar interagindo com um jogo, onde existe ali o claro distanciamento entre a realidade física e a realidade virtual – entre real e imaginário, como também pode-se perceber – o jogador reage tanto com sua mente como com seu corpo, numa espécie de processo sinestésico (retornarei a essa particularidade mais à frente). Ele está *imerso* em um oceano cognitivo, integrando seus sentidos ao ambiente virtual. Aqui, relembro a percepção de Baumgarten (1750) acerca de estética e penso sobre a imersão como integrante da experiência estética do jogar.

Outra percepção sobre a imersão é que a mesma necessita de realismo ou mesmo o uso de aparelhamentos ou estruturas físicas específicas. Disso, McMahan afirma:

Muitos estudiosos e cientistas parecem concordar que o total foto ou audiorealismo não são necessários para que um ambiente virtual produza no espectador a sensação de imersão, um sentimento de que o mundo em que estão é real e completo, mesmo que essa percepção não tenha freado os criadores de Realidade Virtual em buscar foto e audiorealismo. [...] De qualquer forma, é bem possível ficar bastante imerso numa realidade virtual

⁶⁹ [...] *in the sense of being in the virtual world, presence has a cognitive basis and is the 'direct result of perception rather than [physically-based] sensation [and] the mental constructions that people build from stimuli are more important than the stimuli themselves.* (FENCOTT, 1999, s.p. *apud* GRIMSHAW; CHARLTON; JAGGER, 2011, p.29)

para desktop, uma vez que a imersão não é totalmente dependente das dimensões físicas da tecnologia. (MCMAHAN, 2003, p.68)

A percepção de McMahan esclarece um ponto e, simultaneamente, avança na discussão. Ao pensar em imersão, imagina-se uma situação onde não se reconhecem as diferenças entre as realidades, mas a existência de regras e limites é o que torna a experiência imersiva possível. É como entrar num carrinho de um trem fantasma em um parque de diversões: enquanto está-se preso ao veículo, a narrativa é desvelada na ordem e ângulo certos para o maior impacto, o que dá credibilidade à experiência: os sustos se tornam factíveis. Entretanto, descer do carrinho e percorrer o caminho em outra direção, o que permitiria notar que os monstros ali são nada mais do que bonecos montados sobre pistões pneumáticos, quebra toda a construção. O carrinho nos guia para dentro e para fora da experiência e nós, aqueles que participam da história, acompanhamos seu desvelamento em constante apreensão. Embora bastante clara em sua simplicidade, a metáfora do trem fantasma não supre a interatividade dada por um *game*, uma vez que dentro dele o jogador está livre para observar e assumir posicionamentos como bem entender. Será?

Figura 20 - Reações Físicas ao Jogar



Enquanto jogam, é facilmente perceptível que certas pessoas reagem fisicamente às ações apresentadas dentro do ambiente do *game*. Fonte: site *Today's Parent*⁷⁰.

Na realidade, não. A falsa ideia de liberdade e controle absoluto dada pelos jogos eletrônicos – inclusive os que se apoiam nessa construção, como os modelos

⁷⁰ Disponível em: < <https://www.todayparent.com/kids/school-age/benefits-of-video-games-for-kids/>>. Acesso em 1 de outubro de 2020.

*sandbox*⁷¹ – é proporcionada justamente como ferramenta imersiva. O ambiente virtual do jogo, por mais liberdades que ele possa propor, está limitado à programação, aos limites impostos pelas regras daquele universo que posicionam o jogador num determinado “ângulo” que torna a experiência a mais proveitosa possível. Disso compreendo, então, que a imersão não está ligada diretamente à liberdade dada dentro do ambiente, mas justo o contrário: são os limites impostos que permitem a sensação imersiva e, no caso dos jogos eletrônicos, as propostas de ocorrências constantes mantêm a ilusão da imersão ao impedir a percepção desses limites. O jogador sabe que está jogando, mas escolhe se adequar ao jogo a fim de experienciá-lo como proposto, de uma maneira ideal.

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica: também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas quanto *criamos ativamente uma crença*. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (MURRAY, 2003, p.111, grifo do autor)

Esses limites dados dentro do ambiente de jogo, as construções que levam à imersão em um *game*, exigem uma estruturação concreta para que a mesma seja obtida de forma contundente. Em seu texto *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing*, Alison McMahan discute imersão em jogos eletrônicos de forma aprofundada e consegue definir diretamente três condições para que exista a sensação de imersão (MCMAHAN, 2003, p.68-69):

- (1) As expectativas do jogador devem corresponder de forma muito próxima às convenções dadas por aquele ambiente onde o jogo se desenvolve;
- (2) As ações do jogador devem gerar algum impacto ou resultado não-trivial no ambiente de jogo, de forma a tornar suas ações reconhecíveis;
- (3) O mundo virtual onde o jogo se desenvolve deve ser consistente para que seja crível.

O que percebo – e de certa forma acaba por reforçar a ideia anterior – é que o sistema ordenador é fundamental para a imersão: ele define as expectativas do que se pode ou não encontrar dentro daquele ambiente; delimita as reações às ações e; permite a definição desse espaço que é possível pois, assim como a realidade física – ou como McMahan prefere, *meatspace* (*ibidem*, p.69), um “espaço de carne e osso” (em

⁷¹ Narrativas abertas e multissequenciais onde o jogador tem a opção de percorrer o jogo sem seguir uma rota linear.

tradução nossa) – ele obedece leis específicas e únicas. Quando ciente dessas “verdades”, o jogador se percebe integrante daquele espaço, mas ainda assim, é um participante vindo *do lado de fora*.

Jean Baudrillard, em seu livro *Simulacros e Simulações* (1991), discute uma percepção que descreve a problemática da imersão quando não se estipulam limites dentro da experiência imersiva, apresentando uma pergunta que, por si só, é respondida ali:

“Não há real, não há imaginário senão a uma certa distância. Que acontece quando esta distância, inclusive a distância entre o real e o imaginário, tende a abolir-se, reabsorvendo-se em benefício exclusivo do modelo?” (BAUDRILLARD, 1991, p.152).

Como afirmado no início de seu questionamento, *não há real ou imaginário sem que exista uma distância entre estes*. É por isso que a existência de regras e limites dentro do ambiente virtual de um *game* acaba corroborando para a construção da experiência imersiva, pois permite que se estabeleça essa relação de *estar imerso num ambiente estranho*: sem o distanciamento fica improvável confirmar a existência do diferente, pois ambos se tornam um elemento uníssono. Tudo passa a ser um único real.

Disso, noto que a imersão assume papel contundente dentro da experiência estética do jogar, sendo vital notar que essa experiência proporciona diferentes níveis de imersão ao jogador, sendo estes níveis definidos por metáforas audiovisuais, processos de representação e outros pontos apresentados *in-game*.

Talvez a forma mais imediata e clara de imersão possível pelos jogos eletrônicos advém da faceta ligada a estímulos sensoriais e cognitivos diretos, onde o jogador é bombardeado por imagens e sons que, literalmente, o isolam parcialmente da realidade física a seu redor. O poder do aparato audiovisual apresentado por ambientes virtuais bi e tridimensionais em telas gigantescas ou óculos especiais, estes dominados por tecnologias sonoras *surround* providas por fones acusticamente isolantes, criam uma espécie de prisão sensorial para o jogador, forçando-o àquela realidade no que se nomeia de “imersão sensorial” (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p.7).

Figura 21 - Óculos Especiais de Realidade Virtual



Por meio de uso de aparatos tecnológicos como óculos de realidade virtual, é possível alcançar formas profundas de imersão pelo estímulo cognitivo. Fonte: site sobre tecnologia TechCrunch⁷².

Parte da ideia de imersão *ingame* é encontrada na Teoria do *Flow*, de Mihaly Csikszentmihalyi (1991 *apud* ERMI; MÄYRÄ, 2005, p.2). O chamado *Flow State* é “um particular e bem-sucedido equilíbrio entre a percepção sobre o nível de desafio e as habilidades da pessoa” (*ibidem*), sendo que dentro do conceito de *gameplay* tem-se que o desafio é formado pelas constantes do ritmo de jogo e confrontos cognitivos. Numa estrutura de *gameplay* onde o desafio é equilibrado – um jogo que apresenta bom *gameplay* – o jogador assume esse “(...) estado altamente intenso, onde é absorvido dentro da atividade e regularmente perde a noção de tempo e ganha uma poderosa gratificação” (*ibidem*). Por meio da ampliação gradual dos desafios – relacionados a habilidades mentais e/ou motoras, que exigirão maior domínio e habilidade do jogador, o *game* intensifica e mantém o *flow state*, um tipo de imersão diretamente ligada ao ritmo de jogo: a “imersão baseada em desafio” (*ibidem*, p.8).

Mas a imersão não se resume a ambientes virtuais, estímulos (ou priorizações) sensoriais ou destreza, onde as diferentes realidades parecem ser cada dia mais

⁷² Disponível em: <<https://techcrunch.com/2020/09/16/facebook-is-officially-killing-off-the-oculus-rift-line/>>. Acesso em 18 de setembro de 2020.

possíveis de se misturarem. Muitos outros tipos de mídia, como também outros tipos de jogos, proporcionam imersão por meio de diferentes elementos. Por exemplo: um *boardgame*⁷³ com miniaturas pode ganhar muita presença e impacto imersivo simplesmente com a pintura dessas representações das personagens, que ganham “histórias” além do próprio estado situacional dado pelo jogo; uma sessão de *tabletop role-playing game*⁷⁴ amplia sua imersividade por meio do uso de trilhas sonoras e interpretação das personagens por seus participantes ou; um *cardgame*⁷⁵ faz uso de ilustrações para representar os efeitos de cada carta dentro do ambiente de jogo, como um enorme relâmpago destruindo uma muralha de pedra.

Ora, muito além, até a própria arte pode ser imersiva mesmo que não-interativa, como aponta Michael Fried:

[...] é como se a presença do observador ameaçasse a *dramatis personae* de todo o envolvimento em estados ou atividades ordinárias, como se o artista fosse então chamado a neutralizar a presença do observador ao tomar quaisquer medidas necessárias para absorver ou reabsorver aquela *personae* ao mundo da pintura. (FRIED, 1980, p.68, tradução nossa)⁷⁶

Disso compreendo que a imersão também apresenta uma faceta que se desprende da agência, estando diretamente ligada à narrativa ou construção e sendo essa a principal conexão entre o mundo do jogador – externo – e o mundo de jogo – interno. Se nos jogos essa relação é mais óbvia, na arte essa “narrativa ou construção” é dada pelo processo contemplativo, da experiência estética, onde estabelecem-se regras ao se montar esse *jogo* de interpretação com a obra.

Eu abordo a estética de um jogo seguindo a teoria do faz-de-conta da representação desenvolvida pelo professor Kendall Walton, que determina que a arte representacional é contínua (mas mais sofisticada) que os jogos infantis de faz-de-conta. Quando olhamos para uma pintura – digamos, *Noite Estrelada*, de Van Gogh – nós jogamos um jogo de faz-de-conta com ela no qual está estabelecido que imaginemos certas coisas (como o que estamos olhando para um céu coberto de estrelas). Quando jogamos um *boardgame* como *Banco Imobiliário*, nós jogamos um jogo de faz-de-conta no qual está estabelecido que imaginemos que somos magnatas das propriedades.

⁷³ Jogos de tabuleiro, sendo que este se estende a jogos que não necessariamente fazem uso de um tabuleiro em si, mas uma base plana estável onde o jogo irá se desenvolver. O termo em inglês se popularizou e, hoje, é comumente utilizado.

⁷⁴ Ou RPG, como é mais conhecido, é um jogo de interpretação onde cada jogador assume o papel de um personagem em uma trama narrativa, normalmente guiada por outro jogador. Pode ou não ser jogado como um *boardgame*.

⁷⁵ Jogo de cartas ou que faz uso de cartas como meio principal de sua interação, sendo considerado como um tipo de *boardgame*. O termo em inglês também é, assim como ocorre com os *boardgames*, o mais comumente utilizado.

⁷⁶ [...] *it is as though the presence of the beholder threatened to distract the dramatis personae from all involvement in ordinary states and activities, and as though the artist was therefore called upon to neutralize the beholder's presence by taking whatever measures proved necessary to absorb, or reabsorb, those personae in the world of the painting.* (FRIED, 1980, p.68)

Quando jogamos um *game* como *Pac-Man* está estabelecido que imaginemos que somos uma abstrata bolha amarela com um apetite insaciável por pontos. Todos esses argumentos envolvem jogos jogados com representações específicas – a pintura, o tabuleiro e as cartas e as imagens digitais respectivamente. (BATEMAN, 2012, s.p., tradução nossa)⁷⁷

Essa dimensão, que permite ao jogador utilizar sua criatividade como parte da experiência estética do jogar que o leva à imersão naquele ambiente – onde “vive” as histórias contadas, se envolve com as personagens e tramas – é a chamada “imersão imaginativa” (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p.8, tradução nossa)⁷⁸. Aqui, a imersão não é dada pela destreza – como observado anteriormente – mas sim de uma série de ocorrências que engajam seus jogadores/ interatores/ observadores a se entregar à história dentro de regras preestabelecidas; a narrativa é a responsável pelo “enlace”.

Todos esses tipos de imersão estão diretamente integrados à experiência estética e, por meio deles, outro processo “borra” as barreiras entre o virtual e o físico: como citado anteriormente, um tipo de processo sinestésico.

Creio que aqui cabe um adendo terminológico para esclarecer para onde aponto minha reflexão com esse processo: aqui dou prioridade ao conceito fisiológico dado pela medicina – “uma condição neurológica na qual o estímulo de um determinado sentido provoca uma percepção automática noutro sentido diferente” (CYTOWIC, 1993 *apud* PRESA, 2008, p.12) – assim como também observo as relações exploradas por Sergio Basbaum (2002), que realiza uma percepção acerca dos aspectos artísticos da experiência cognitiva mista (citando inclusive uma miríade de exemplos nos campos da poesia, pintura, música e cinema, passando de Wassily Kandinski a Oskar Fichinger). Basbaum foca na relação entre som e cor em sua pesquisa, mas creio que seu espaço exploratório permite-me buscar expandir sua perspectiva e pensar nas possibilidades de inserção do processo sinestésico nos *games*.

⁷⁷ *I approach game aesthetics following the make-believe theory of representation developed by Professor Kendall Walton, which states that representational art is continuous (but more sophisticated than) children's games of make-believe. When we look at a painting – say, Van Gogh'sStarry Night – we play a game of make-believe with it in which it is prescribed we imagine certain things (such as that we are looking at a star-filled night sky). When we play a boardgame like Monopoly we play a game of make-believe with it in which it is prescribed we imagine that we are property tycoons. When we play a videogame like Pac-man it is prescribed we imagine that we are an abstract yellow blob with an insatiable appetite for dots. All of these statements concern games played with specific representations – the painting, the board and cards, and the digital images respectively.* (BATEMAN, 2012, s.p.)

⁷⁸ [...] *imaginative immersion*[...] (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p.8)

É possível compreender que o próprio ato de jogar um *game* é, em si, uma experiência sinestésica: nos *games* tradicionais, os comandos dados pelo jogador via *joysticks* transformam um estímulo tátil (pressionar um botão ou mover o direcional) em resposta visual e/ou sonora. Em explorações contemporâneas no campo dos *games*, o gesto ou ação física é convertida nesse mesmo tipo de resposta por meio de sistemas sensores de movimentos, como ocorre no *game Dance Evolution Arcade* (2012), que fazem uso direto da captura dos movimentos corporais do jogador para identificar uma coreografia de dança e somar pontos; o corpo é o *joystick*.

Se focarmos *além* da ação direta, temos o exemplo dado anteriormente neste capítulo de um processo reflexivo, onde o estímulo audiovisual do *game* gera respostas ao corpo do jogador. Embora este último não se aplique a toda experiência de jogo, a percepção das interconexões e simultaneidades possíveis por meio do *gameplay* desponta naturalmente nos *games*. Por sua natureza multimídia, os *games* já apresentam esse potencial de gerar experiências de amálgamas cognitivas, expondo o jogador a novas possibilidades de interação e compreensão dos meios onde se insere.

Figura 22 - *Gameplay de Dance Evolution Arcade*



À esquerda, a imagem apresentada na tela de jogo e, à direita, o jogador que copia os movimentos das personagens virtuais. Fonte: captura de *frame* de vídeo disponibilizado no YouTube⁷⁹

⁷⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8-yZihwFTC0>>. Acesso em 25 de outubro de 2020.

Esses processos sinestésicos dificilmente são imediatos ao jogador, sendo que muitos deles são construções do desenvolvedor para auxiliar a compreensão do *gameplay*: um reflexo sonoro é dado ao jogador sempre que ele pressiona um determinado botão no controle e isso se relaciona *in-game* a uma reação visual específica, o que auxilia o processo de memorização dos comandos por parte do jogador. Especificamente no caso dos controles de jogo, percebo que os processos sinestésicos dos *games* não apenas integram, mas são de certa forma dependentes da imersão, pois as correlações necessárias para a boa fruição – ou experiência de jogo ideal – dependem da naturalização dos comandos de controle, onde o jogador não mais necessita “pensar” em qual comando ou sequência de comandos deve utilizar; ele apenas *realiza* o comando. A mescla do *joystick* com o próprio corpo do jogador, aos moldes de McLuhan (1964), reforça ainda mais a impressão de ter o corpo e mente colocados no ambiente virtual na medida em que dominamos as regras – no caso, de ação – do jogo. Nesse ponto, acrescento às proposições de Ermi e Mäyrä ao que classifico como *gamestesia*, uma imersão sinestésica onde o jogador é absorvido pelas relações intercognitivas da mídia. Dessa forma, a *gamestesia* se diferencia da imersão sensorial proposta pelos autores principalmente pela forma como é introduzida: a imersão sinestésica não força o jogador à realidade do universo virtual do *game*; ela possibilita um processo de “aclimatação” àquela realidade.

Muito além do que percebem Bateman ou Solarski, a percepção de estética relacionada a jogos eletrônicos mostra-se mais densa. Devido a essa perspectiva ampliada, proponho aqui um conceito que englobe tudo aquilo que se notava como integrante de uma “estética dos jogos eletrônicos”, mas também oferece o adicional da análise experiencial e reflexiva gerada pelo *gameplay* e os elementos que o compõem.

Por meio da definição e expansão dos conceitos, creio que é possível compreender que dentro do universo dos jogos eletrônicos o conceito de estética define tudo aquilo que promove, de alguma forma, à interpretação dos ambientes virtuais apresentados em um *game*, assim como possibilita relações de diferentes naturezas ligadas a processos cognitivos e expressivos; são caminhos representativos, interpretativos e *gamestésicos*. São preceitos, frutos de decisões racionais ou não, que definem como esses objetos lúdicos são percebidos e apreciados por aqueles que veem e interagem com eles – e como isso gera reverberações reflexivas naqueles indivíduos. Dessa

percepção proponho que a *gamæstética* define-se então como o estudo sobre a percepção e experiência do fruir um *game*, gamearte e/ou seus elementos, relatando seus reflexos e/ou efeitos sobre o jogador. Essa é a formulação que, daqui em diante, será utilizada nessa pesquisa.

De forma a obter esclarecimento sobre como se apreende a questão gamæstética, optei por apontar princípios que servem de guia geral para uma abordagem acerca de um objeto de estudo (no caso, um *game*, gamearte e/ou seus elementos).

- (1) Definição: saber o que é objeto;
- (2) Caracterização: abordar as particularidades do objeto;
- (3) Relação: identificar elos entre elementos do objeto e/ou entre objetos que dialogam;
- (4) Fruição: entrar em contato direto com o objeto;
- (5) Estetização: cruzar a experiência de fruição com as percepções obtidas na caracterização e relação, extraíndo a percepção da experiência vivida pelo jogador/ interator;

Nos princípios 1, 2 e 3 é possível percorrer facilmente por meio de processos metodológicos – como farei adiante nessa pesquisa ao aplicar a *Análise Interpretativa* e a *Análise Formal do Gameplay* – enquanto os princípios 4 e 5 envolvem diretamente um posicionamento crítico, uma tomada de partido que envolve obrigatoriamente o aspecto da personalidade, seja esta do pesquisador ou do jogador/ interator. Tendo isso em mente, me vejo na posição de afirmar que, de forma alguma, a gamæstética trata-se de uma reflexão neutra, apartidária: seu “resultado” é a captura das relações feitas por aquele que entra em contato com o objeto e suas particularidades, como aquilo o afeta quando o mesmo compara a percepção *in* e *outgame*. A neutralidade não é indesejada; ela simplesmente não é factível aqui.

3.3 Reflexões: gamæstética e gameplay

Por se tratar de uma mídia predominantemente vinculada aos espectros cognitivos do tato, visão e audição, os *games* são desenvolvidos de forma que esses elementos sejam responsáveis por inferir muito mais que simples funções representativas: a construção visual e sonora de um *game* corrobora para o desenvolvimento de toda a gamæstética. Perceber então como são trabalhadas a visualidade e a sonoridade

dentro de um jogo eletrônico para se compreender seus reflexos dentro e fora do jogo se torna, então, uma necessidade primordial. A seguir, discutirei alguns exemplos onde procuro abordar diferentes ângulos da atuação desses elementos; dessa forma, busco então explorar uma visão panorâmica da gamæstética e, assim, refletir sobre seus desdobramentos no *gameplay*.

3.3.1 Visualidade de Personagens

Tendo como base a franquia de jogos *Tomb Raider*, criada pelas empresas CORE no ano de 1996, acredito ser possível pensar na (r)evolução estética perpassada ao longo dos anos com um possível distanciamento comparativo, dada a longevidade da série. Na janela entre a criação do primeiro *game* até as novas aventuras – que seguem sendo criadas ainda hoje – o título passou por grande número de reformulações visuais e trouxe reflexos da sociedade contemporânea para a própria construção de sua personagem-guia: a “saqueadora de tumbas” Lara Croft,

Criada como Laura Cruz, uma personagem do sexo feminina natural da América do Sul e depois transformada em uma versão britânica, Lara Croft é tida como uma das grandes e mais famosas heroínas dos jogos eletrônicos de todos os tempos (DOCKTERMAN, 2018; BARBOZA, 1998). À frente da franquia *Tomb Raider*, a jovem multimilionária caçadora de relíquias históricas e mitológicas foi responsável por angariar a venda de mais de 58 milhões de cópias mundialmente (ENGELBRECHT, 2018, s.p.).

Segundo seu criador, Toby Gard, “Lara foi criada para ser uma mulher durona, autoconfiante e inteligente” (GARD *apud* ENGELBRECHT, 2018, s.p., tradução nossa)⁸⁰ mas grande parte de sua fama inicial advém não apenas de seus traços de personalidade ou da própria qualidade de suas aventuras, mas sim de sua visualidade (DOCKTERMAN, 2018, s.p.). Seu corpo virtual fora modelado seguindo estereótipos do corpo feminino que extrapolavam os limites do possível, tudo em nome de uma figura dotada de um *sex appeal* que tomou inspiração na figuração da mulher portadora do corpo (sexualmente) perfeito para os olhares masculinizados: pescoço, braços e cintura finos, pernas, quadris e seios enormes, lábios carnudos e uma atitude provocante. Sua construção visual se tornou tão impressionante e impactante que, no fim dos anos 1990, a personagem digital era considerada uma *sex symbol* tão ou mais

⁸⁰ *Lara was designed to be a tough, self-reliant intelligent woman.* (ENGELBRECHT, 2018, s.p.)

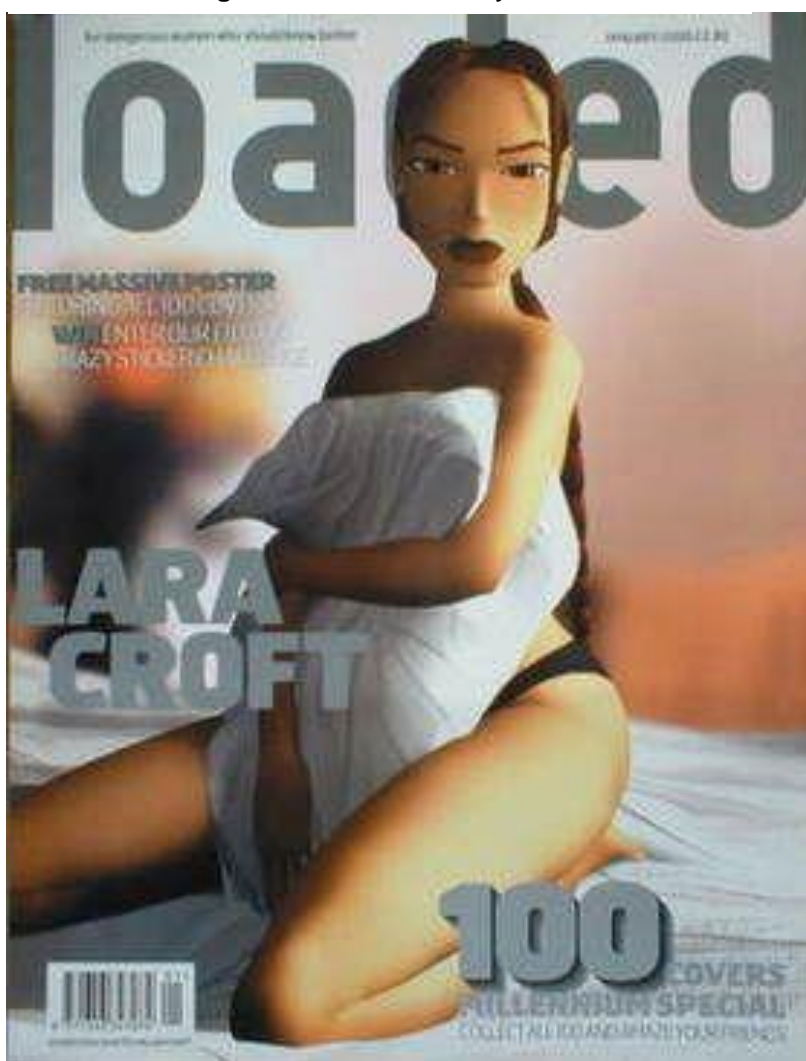
famosa que muitas *top models* da época, inclusive recebendo propostas de agências de modelos, pedidos de casamento, cartas e presentes de fãs apaixonados por ela (BARBOZA, 1998, s.p.). Tudo isso era fruto de uma percepção criativa voltada para o público masculino observado naquele momento histórico e que visava objetificar Lara: materiais publicitários foram criados onde a personagem era exposta de toalha, entrando num banho ou deitada nua (mas parcialmente encoberta) numa cama; dentro dos *games*, as próprias mecânicas forçavam ângulos de câmera sobre seus seios ou nadeças durante o *gameplay* ou colocavam a personagem em posições provocantes. A personagem foi, inclusive, “uma das poucas personagens ficticiais a serem destaque na revista *Playboy* (DOCKTERMAN, 2018, s.p.). Lara deveria ser, antes de mais nada, um objeto de desejo.

Por outro lado, mesmo representada como um ícone da estereotipação sexista, a personagem também se tornou uma figura de representação feminista: a mulher corajosa, inteligente e forte capaz de enfrentar todos os desafios propostos a ela enquanto vestia-se como queria sem se importar com nada, mantendo sempre seu “espírito independente” (DOCKTERMAN, 2018, s.p.). Reflexo dessa expressão foi o aumento considerável do número de jogadoras interessadas no título, o que leva a outro ponto bastante relevante para essa discussão. A identificação dos jogadores com a personagem abre espaço para discussões de questões de representatividade e gênero dentro dos jogos eletrônicos pois Lara é uma das poucas personagens a qual jogadores – sejam eles homens ou mulheres – sentem-se realmente representados, “encarnados”. Como afirma a professora Jessica Hammer, “Para um homem dizer ‘Eu fiz isso’ sobre um avatar feminino é uma coisa grandiosa dentro de uma sociedade que ensina homens a não valorizar a experiência das mulheres” (HAMMER *apud* DOCKTERMAN, 2018, s.p.). Esse processo de identificação carrega um importante fator, a atuação da questão de homens se verem representados também pelo sexo feminino. Isso é um reflexo não apenas da imersão do jogo, mas também pela própria identidade da personagem como um exemplo, um modelo de proficiência e capacidade e poder. Lara não é um objeto de desejo masculino ou feminino; é um desejo humano.

Esse sentimento de objeto de desejo se ampliou quando, em 2001, foi lançado o primeiro e muito bem-sucedido filme *live action* baseado na série, onde a atriz Angelina Jolie foi a responsável por dar vida à personagem. A atriz, que já foi

considerada a mulher mais *sexy* do mundo (SILVERMAN, 2005, s.p.) é, ainda hoje, considerada um *sex symbol* de peso. Sua encarnação de Lara Croft manteve o conceito original da personagem, que seguiu desde o primeiro *game* da série até *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003) – visto como sendo o responsável por quase destruir o legado de *Tomb Raider* (1996) por sua baixa qualidade (KLEPEK, 2016). Embora nada surpreendente, a representação de Lara feita pela atriz mostrou-se muito próxima do que seria uma versão “em carne e osso” da personagem, o que lhe solidificou como protagonista de filmes de ação. A versão viva de Lara Croft mostrava quão poderosa era a figura ficcional, capaz de alavancar carreiras e atrair milhões aos cinemas.

Figura 23 - Lara, a *Sex Symbol*



A personagem-guia do game *Tomb Raider* posando de forma provocante na capa da revista *Loaded* #55, de janeiro de 2000. Fonte: Pinterest⁸¹.

⁸¹ Disponível em: <<https://www.pinterest.co.uk/pin/241575967484468645/>>. Acesso em: 22 de julho de 2020.

Durante essa “primeira fase” da personagem – a *fase sexdoll*⁸² - o foco de sua construção e conceito eram as curvas voluptuosas e proporções exageradas, apresentando descaradamente o objetivo de tratar Lara como um objeto sexual masculino. No primeiro *game* da série, fortemente limitado pelas tecnologias da época, a representação *in-game* de Lara possuía baixíssima contagem de polígonos (cerca de 230) que fizeram que suas “curvas” se tornassem pontas, fazendo com que, hoje, essa representação seja vista com humor. Entretanto, durante as *cutscenes*, as formas exageradas poderiam ser vistas em toda a sua potência, escancarando os objetivos dos desenvolvedores. No decorrer da *fase sexdoll*, o avanço tecnológico permitiu um aumento significativo da quantidade de polígonos utilizados na modelagem da personagem, aproximando cada vez mais o que se via durante o *gameplay* e as *cutscenes*. Da mesma forma, suas formas se tornavam cada vez mais exageradas e intencionalmente desproporcionais, visando o aumento do apelo sexual: em *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft* (1998), por exemplo, os ombros e a cintura da personagem foram reduzidos de forma extremamente drástica para enfatizar o enorme volume dos seios e dos quadris. Os *games* que compõem a *fase sexdoll* são:

- *Tomb Raider* (1996);
- *Tomb Raider II* (1997);
- *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft* (1998)
- *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999);
- *Tomb Raider: Chronicles* (2000);
- *Tomb Raider: the Angel of Darkness* (2003).

⁸² “Boneca sexual”, segundo do termo em inglês (tradução nossa). Refere-se às bonecas de proporções exageradas que enfatizam sua motivação puramente sexual.

Figura 24 - As várias faces de Lara Croft



As diferentes versões da visualidade de Lara Croft, personagem principal da franquia *Tomb Raider*.
Fonte: Tomb Raider Wiki⁸³.

Após o fracasso do sexto jogo da série, a imagem da personagem já parecia igualmente desgastada, presa a uma fórmula de vendas que não tinha o mesmo impacto. Saindo das mãos da CORE, a franquia teve ganhado um novo fôlego: *Tomb Raider: Legend* (2006), trazendo não apenas uma reformulação na história da personagem como também uma revisão de sua visualidade. Lara Croft permanecia sensual, com um corpo repleto de curvas (numa nova e estonteante contagem de 9800 polígonos) e sua atitude provocante. Entretanto, a proposta da nova desenvolvedora aproximava mais a personagem ficcional do mundo fora dos *games*. Enquanto os seios foram os primeiros a serem bastante reduzidos e a modelagem tridimensional deu a Lara um aspecto mais atlético – tornando-a mais condizente para com as suas atividades *in-game* – por outro lado a intenção de objetificar a personagem se mantinha em suas vestimentas, com enormes decotes, tecidos elásticos que contornavam suas curvas de forma surreal e mini shorts obviamente

⁸³ Disponível em: <https://tombraider.fandom.com/wiki/Lara_Croft>. Acesso em 15 de julho de 2020.

colocados como *fan service*⁸⁴ de cunho sexual. Mesmo assim, é importante considerar que essa segunda fase – a *fase de transição*, que durou apenas três anos – contou com jogos que serviram para repensar a construção de Lara, assim como o futuro da série. Os *games* em si também refletiam esse momento, apresentando um foco misto entre o apelo sexual de Lara e suas habilidades e aventuras.

Essa primeira tentativa de “humanização” de Lara foi muito bem aceita entre críticos, jogadores e fãs da série. A nova imagem de Lara, assim como o trabalho feito com o *reboot* da série, agradou por devolver o *game* às suas origens: explorar cavernas, ruínas e tumbas para encontrar tesouros – algo que havia sido deixado de lado ao final da fase anterior. Além, com o lançamento de *Tomb Raider: Anniversary* (2007) – o *remake* do primeiro *game* da série – a desenvolvedora apostou no poder nostálgico da franquia, e acertou precisamente: o *game* foi um sucesso, recebendo nota 83 no *Metacritic*⁸⁵ (TOMB RAIDER: ANNIVERSARY in METACRITIC, s/d). A *fase de transição* da série *Tomb Raider* contou com quatro jogos eletrônicos, sendo um deles o *remake* citado acima e ainda uma readaptação simplificada feita de *Tomb Raider: the Angel of Darkness* para DVD que, assim como a versão original, tornou-se um fracasso. Os *games* que compõem essa fase são:

- *Tomb Raider: Legend* (2006);
- *Tomb Raider: Anniversary* (2007);
- *Tomb Raider: the Action Adventure* (2007)
- *Tomb Raider: Underworld* (2008)

Após a produção de décimo jogo da franquia, a publicadora original – EIDOS Interactive - dá lugar a gigante SQUARE ENIX e, com isso, mais uma revolução aguardava a exploradora de tumbas, lançando-a na terceira e atual fase de sua construção visual: a *fase verossímil*. No primeiro contato com a série, as características de Lara permaneceram ainda próximas às encontradas em *Tomb Raider: Underworld* (2008). Entretanto, no lançamento do *game* seguinte, a produtora

⁸⁴ O termo em inglês – que poderia ser traduzido como “serviço aos fãs” – é utilizado como referência às construções inseridas em mídias de entretenimento com finalidade de agradar aqueles que acompanham as séries.

⁸⁵ Um dos principais sites de críticas de jogos no mundo, que leva em consideração avaliações de críticos profissionais, revistas do ramo e jogadores.

propôs mais um *reboot* da série, tentando tornar Lara uma personagem muito mais “real” e humana.

Em *Tomb Raider* (2013), a visualidade de Lara foi completamente retrabalhada, tendo todos os aspectos que sexualizavam a personagem removidos. Lara Croft agora está mais jovem, atlética e séria, sem decotes ou *shorts* pouco práticos para a atividade. As desproporções anatômicas desapareceram e, finalmente, Lara parece ser o que realmente é: uma aventureira, exploradora. Vestindo coturnos, calças longas e uma camiseta leve, ela traz a imagem de uma especialista em sobrevivência – fato que se desenvolve durante o *gameplay*. Além disso, sua história e personalidade também foram reescritas – dessa vez por uma mulher, Rihanna Pratchett – tornando-a mais vulnerável, por vezes amedrontada diante dos desafios e até envolvida por dilemas morais (DOCKTERMAN, 2018, s.p.), algo que a afasta da imagem estereotipada da heroína invencível, inabalável. Outro ponto de grande mudança na visualidade característica foi a substituição das clássicas pistolas – armas que viraram símbolo da personagem – por um arco e uma picareta de escalada, reforçando a construção de uma aventureira que possui conhecimentos em técnicas de sobrevivência, além de grande agilidade e habilidades de escalada. Toda essa construção reflete o perfil do *game*, onde o foco foi totalmente direcionado para a ação e trama de exploração e, embora tenha gerado reclamações por parte de fãs da série original, o sucesso dessa reconstrução foi enorme: *Tomb Raider* (2013) se tornou o *game* mais vendido da franquia, com 11 milhões de cópias (MAKEDONSKI, 2017).

Em suma, a nova visualidade de Lara Croft fez a personagem se tornar lógica e prática, onde os elementos presentes em sua modelagem tridimensional não mais se fazem presentes como potencializadores sexistas. Essa representação redesenhada foi inclusive base para o filme lançado em 2018, estrelado pela atriz e bailarina sueca Alicia Vikander, onde retrata fielmente a nova concepção. No filme, assim como na concepção para a nova fase, Lara não dá espaço para romances *non-sense* em meio a trama de ação, focando toda a caracterização no desenvolvimento da trama. Lara agora está livre; ela é uma mulher muito próxima das que podemos encontrar nos nossos dias e seu sucesso depende apenas de suas aventuras e habilidades. Nessa fase, consideram-se os jogos eletrônicos:

- *Lara Croft and the Guardian of Light* (2010);
- *Tomb Raider* (2013);

- *Lara Croft and the Temple of Osiris* (2014);
- *Rise of the Tomb Raider* (2015);
- *Shadow of the Tomb Raider* (2018).

A última construção de Lara reflete muito do momento contemporâneo, das lutas sociais e discussões sobre sexualidade, sexismo e afins. Discussões inclusive muito presentes em *games* hoje, que tentam retrabalhar as clássicas figurações extremamente sexualizadas de mulheres. Jogos eletrônicos como *The Last of Us 2* (2020) e *Mass Effect* (2007) vão na contramão das visões ultra-sexualizadas de *games* como *Dead or Alive* (1996) ou *Soul Calibur* (1998), trazendo representações relativas às causas LGBTQ+, feministas e outras. Essas novas visões têm dado voz a públicos antes marginalizados e acrescentado potência à imagem dessas protagonistas femininas.

A importância de Lara Croft para o universo dos *games* é indiscutível. Sua imagem longa apresentou diversos momentos culturais e como estes refletiram diretamente também na construção dos próprios jogos eletrônicos. A primeira Lara, com seios enormes modelados como triângulos, nasceu refém de uma visão masculinizada da heroína e, nos *games* da série, era possível notar uma atitude que refletia isso. Ela *queria* ser uma saqueadora de tumbas, mas estava ocupada demais sendo um “petisco” para os olhos dos jogadores. Hoje, Lara se assume como mulher forte e capaz, mas também com falhas que a definem como uma versão digital do humano. Nos *games*, vê-se hoje mais ação e menos decotes.

Após a análise da construção imagética da personagem Lara Croft, percebo com clareza não apenas os interesses dos desenvolvedores por trás de cada *fase*, mas também como isso afetou questões diretamente ligadas ao *gameplay*. Embora a série tenha se mantido sob o mesmo gênero e modo – são *games* do gênero *ação-aventura* do modo *labirinto de sobrevivência* (MENDONÇA, 2014, p.27-35) – durante toda sua longa história (excluindo-se os *spin-offs*⁸⁶ desenvolvidos para *Game Boy* e smartphones, desconsiderados neste texto devido à sua pouca relevância dentro da

⁸⁶ “Quando falamos em *spin-off*, estamos falando de uma história derivativa, cujas bases surgem a partir de uma produção original, mas que segue seu próprio caminho. [...] Um *spin-off* nem sempre participa do *cânon* de uma série, mas muitas vezes, fazem parte.” (DEMARTINI, 2017, s.p)

história da franquia), aspectos ligados ao *gameplay* se modificaram de acordo com a construção definida para Lara.

Figura 25 - Erotização pelo ponto de vista



Captura de tela de *Tomb Raider II* (1997), evidenciando a busca por parte dos desenvolvedores pela utilização de ângulos erotizantes. Fonte: captura de *frame* de vídeo disponibilizado no YouTube⁸⁷.

Na *fase sexdoll*, a ação estava focada nas evidências de que Lara era um objeto sexualizado: como dito anteriormente, ângulos de câmera eram posicionados focando em suas nádegas e seios de forma proposital e pouco relevantes para o contexto -e, em alguns momentos, até atrapalhando o *gameplay*; as *cutscenes* se esforçavam em apresentar as curvas do corpo, onde roupas surrealmente justas e transparências intensificam sua sensualidade e erotismo e; os desafios *in-game* exploravam a anatomia exagerada e apelativa de Lara, colocando-a em posições que “forçavam” a visualização da personagem de forma erotizada.

Durante a *fase de transição*, o contexto dos *games* foram sendo alterados para o caráter exploratório e aventureiro. Embora a imagem de Lara ainda fosse explorada aqui de forma sexualizada – principalmente durante *cutscenes* e alguns momentos *in-game* em que a personagem mais uma vez era colocada em posições sugestivas e claramente desnecessárias para qualquer um que ponderasse sobre sua praticidade real – o *gameplay* se desenvolveu, deixando Lara mais integrada aos ambientes de jogo e a própria ação. Grande parte do *gameplay* aqui é focado nas incríveis habilidades atléticas de Lara (saltar sobre precipícios e agarrar-se em superfícies

⁸⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JBkZluQbTOg>>. Acesso em: 15 de julho de 2020.

pouco seguras enquanto foge de alguma armadilha mortal) e na destreza mental e manual do jogador.

Já na *fase verossímil*, a série dá uma guinada rumo à exploração direta da imagem de uma Lara Croft sobrevivente, preparada para estar e enfrentar os ambientes onde se insere. O espaço para a sexualização é extremamente reduzido, tendo o aspecto prático e crível dominado a percepção do jogo eletrônico. Cada peça de vestuário, de equipamento e ação da protagonista parece fazer sentido dentro da realidade onde se insere e sua movimentação corporal, motivações e atitudes refletem claramente isso. O *gameplay* se tornou, aqui, mais natural e dedicado aos aspectos da narrativa e da experiência e, conseqüentemente, mais envolvente.

3.3.2 Visualidade de Ambientes

Parte importante na compreensão de um *game* pelo jogador pode ser identificada na construção dos ambientes *in-game*, onde a narrativa e/ou ação se desenvolve. Os espaços exploráveis, o campo visível pelo jogador que dita direta ou indiretamente regras sobre aquele campo virtual, carrega invariavelmente funções diretamente relacionadas à experiência do jogar. As diferentes formas de se trabalhar e apresentar esses ambientes, no entanto, diferenciam-se enormemente de *game* para *game*, de forma que a construção visual pode ser explorada como elemento ativo ou passivo no desenrolar do *gameplay*: ele define limitações ao ambiente e serve como “plano de fundo” para a ação ou; ele atua diretamente na forma que o jogador interpreta e experiência o jogo, agindo muito mais do que simples texturas e paredes de um labirinto.

Com a imagem do labirinto em mente, apresento então uma reflexão acerca do que trato como *construção passiva de ambientes*. Nesse molde, o espaço virtual tem função prática dentro do *gameplay* e pouco adiciona em questões além das limitadoras do espaço disponível de ação. Por exemplo, no clássico *game Gauntlet* (1985) – um jogo multijogador do gênero *ação de arcade* e modo *hack n' slash* (MENDONÇA, 2014, p.27-35) com temática ligada à fantasia medieval – os estágios são construídos como labirintos que representam *dungeons*⁸⁸ a serem exploradas

⁸⁸ Masmorras, do termo em inglês; embora não se refira exatamente ao conceito léxico. A palavra *dungeon* é comumente utilizada em jogos eletrônicos para se referenciar a ruínas, castelos, cavernas e labirintos exploráveis pelos jogadores, normalmente ocupados por criaturas inimigas, armadilhas e quebra-cabeças.

pelos jogadores. Nessas *dungeons*, os jogadores encontram diversos elementos que podem ser coletados ou ativados a partir do toque com uma personagem: itens (que auxiliam o jogador a avançar dentro dos estágios), inimigos (entidades móveis que reduzem a vitalidade das personagens), paredes fixas (barreiras permanentes que bloqueiam a movimentação e ataques), paredes destrutíveis (que podem ser removidas após um certo número de ataques), portas (barreiras temporárias que podem ser removidas), armadilhas (removem sessões específicas de barreiras quando tocadas), geradores de monstros (*spawn zones*), teletransportes (que transportam as personagens pelo estágio) e saídas (que levam ao estágio indicado). A disposição desses elementos nos estágios iniciais foi construída de forma a gerar desafios progressivos ao jogador, levando-o a uma curva ascendente de aprendizado sobre as mecânicas do *game*. Os oito primeiros estágios de cada *gameplay* são fixos e, a partir dali, cada estágio seguinte é selecionado aleatoriamente de um banco de estágios pré-construídos – e de dificuldade igualmente aleatória.

Basicamente o que ocorre durante o caos do *gameplay* de *Gauntlet* (1985) é que a construção visual dos ambientes atua dentro do primeiro modelo apresentado anteriormente: ele serve como delimitador das regras do jogo, configurando o que o jogador pode ou não fazer: uma parede impede a passagem, uma porta deve ser aberta, etc. Fora suas funções práticas dentro da programação, a construção visual atua igualmente dentro da funcionalidade temática, onde se esperam monstros, espadas e magias num *game* de fantasia. A construção visual do ambiente é intencionalmente rasa, não apenas por conta da limitação de *hardware* daquele momento na história – fato comprovado pelo mesmo tipo de construção nas versões contemporâneas do título, mas simplesmente porque o gênero do *game* não exige uma configuração mais complexa, focando em outros aspectos mais relevantes ao *gameplay*.

Ação: define jogos de interação direta e com roteiro normalmente ininterrupto. Este gênero é definido por *games* de movimentação rápida *in-game*, que exigem do jogador reflexos, precisão e agilidade em resolução de problemas. [...] *Arcade*: esse gênero de jogo eletrônico tem suas origens nos primórdios da história dos games e, como o próprio nome do estilo sugere, nos arcades. Aqui, classificam-se jogos caracteristicamente simples, sendo que todo o avanço é baseado num sistema de pontuação que ficará gravado na memória do jogo afim de ser superado, tanto pelo mesmo jogador quanto por outro. Além disso, é comum não conterem um enredo e possuírem uma arquitetura de níveis muito bem definida e linear. (MENDONÇA, 2014, p.27-29)

Em *Gauntlet* (idem), os efeitos da construção visual do ambiente estão ligados diretamente às necessidades pré-designadas de emergência, agilidade, raciocínio lógico e reflexos. É então uma construção passiva, formatada para receber as ações do jogador que o experencia durante o *gameplay* com finalidade única de avançar no *game*. Dessa forma, percebo que a *construção passiva de ambientes* dá ao espaço virtual de jogo a função de ferramenta; torna-o um elemento prioritariamente – senão totalmente – prático dentro do *gameplay*.

Figura 26 - Paredes, monstros e tesouros



Captura de tela de *Gauntlet* (1985). Fonte: *Raspberry Pi Blog*⁸⁹.

Explorando outro espectro de construção, o *game* contemporâneo *Dark Souls III* (2016) – integrante da franquia *Souls*, como é popularmente conhecida – tem uma projeção e construção muito mais densa e complexa. Caracterizada por *games* com gêneros mistos de *role-playing* e *ação* do modo *sobrevivência* (MENDONÇA, 2014, p.27-35), a série de temática fantástica gótica medieval coloca o jogador no papel de um indivíduo – seu papel se altera em cada jogo – frente a um mundo em decadência.

⁸⁹ Disponível em: <<https://www.raspberrypi.org/blog/code-gauntlets-four-player-co-op-mode-wireframe-39/>>. Acesso em 30 de outubro de 2020.

Desenvolvido sem uma estrutura linear para a narrativa, os *games* que compõem a franquia têm uma característica marcante: a personagem do jogador vai morrer – várias vezes; Kaze MacDonald descreve que “[...] a dificuldade de *Dark Souls* é também inescapável e, com ou sem razão, é pelo que o *game* é famoso” (MACDONALD, 2019, s.p., tradução nossa)⁹⁰. Relatos se espalham por toda a internet sobre avanço perdido, frustração, raiva e lágrimas durante as longas horas de *gameplay* que compõem cada jogo – com apenas uma busca rápida em qualquer site de pesquisa pela frase “*is dark souls tough?*”⁹¹ é possível comprovar essa realidade – popularizaram o *meme* “*git gud*”⁹² entre a comunidade de jogadores. Mesmo assim, o *game* se tornou um grande sucesso mundial pelos sentimentos de superação evocados a cada sucesso. A percepção de tentativa e erro é uma escolha de design aqui, a “morte como educação” (idem).

Mas existe também um outro fator que é igualmente famoso em toda a série *Souls* é a construção ambiental, uma soma entre o visual e o sonoro (ponto que discuto de forma mais aprofundada por meio de outros exemplos mais adiante, neste capítulo) que atuam com intensificadores da experiência do jogar e, diferentemente do que percebe-se em *Gauntlet* (1985), vai muito além da sua função prática *in-game*. Especificamente em *Dark Souls III* (2016) – onde focarei essa análise – a utilização de esquemas de cores, a evocação do sublime kantiano e o design geral de estruturas e espaços exploráveis e não-exploráveis trabalham de forma conjunta para a formação de um clima, uma aura que descreve a narrativa enquanto o jogador caminha por ali. Darei início a esta abordagem tratando das escolhas cromáticas.

Muitos locais em *Dark Souls III* estão sujeitos a um princípio básico da arte, a utilização de cores quentes e frias. Tradicionalmente, na arte, as cores quentes são usadas em conjunto para criar sentimentos de conforto, agressão e euforia, enquanto as cores frias existem para representar coisas como distância e tranquilidade. Os locais em *Dark Souls III* mudam drasticamente os esquemas de cores para evitar a coesão entre cada local. Isso é feito para aumentar o impacto que a primeira visualização de cada local tem sobre o visualizador. Um tema recorrente em *Dark Souls III* é o contraste

⁹⁰ [...] *Dark Souls' difficulty is also inescapable and, rightly or wrongly, it's what the game is most famous for.* (MACDONALD, 2019, s.p.)

⁹¹ Do inglês, “dark souls é difícil?”.

⁹² *Meme* – “[...] mídia, muitas vezes bem humorada, que se espalha rapidamente pela internet” (STEGNER, 2020) – criado pela comunidade virtual de jogadores do *game Metal Gear V: The Phantom Pain* (2015) que refere-se a frase “get good” (do inglês, “fique bom”), escrita intencionalmente errada e que é utilizada quando se fuciona como crítica cômica direcionada a jogadores pouco experientes (GIT GUD MEME, 2008).

de cores. As cores Frias e Quentes são alternadas constantemente durante o jogo. (HAASE, 2018, s.p., tradução nossa)⁹³

Dark Souls III (2016) carrega, basicamente, três esquemas de tonais: azul (frio, místico), vermelho (quente, intenso) e cinza (neutro, decadente). Durante o *gameplay* é possível perceber claramente as intenções de evocação emocional refletidas nas construções físicas e nas personagens que integram os ambientes; evocação esta que é amplificada pela escolha tonal.

Figura 27 - Decadência e esquecimento



A arena esquecida pelo tempo de Iudex Gundyr. Fonte: *Prima Games*⁹⁴.

O embate com o primeiro *boss* – Iudex Gundyr, um cavaleiro que atua como guardião do *hub*⁹⁵ – é realizado em uma arena localizada no ambiente denominado *Cemitério de Cinzas*, um espaço coberto por lápides, pó e plantas mortas. Tudo aqui é apresentado ao jogador em escalas de cinza e amarelo pálido, o que reforça a decadência e o esquecimento daquela área em ruínas. Os poucos pontos de luz

⁹³ *Many locations in Dark Souls III fall subject to a basic principle in art, utilisation of warm and cold colours. Traditionally in art, warm colours are used in conjunction with each other to create feelings of comfort, aggression, and euphoria (Figure VII), whereas cold colours are there to represent things like distance and tranquillity (Figure X). Locations in Dark Souls III change colours schemes drastically to prevent cohesion between each location. This is done to increase the impact the first viewing of each location has upon the viewer. A reoccurring theme in Dark Souls III is the contrast of colours. Cold and Warm colours are constantly switched between throughout the game.* (HAASE, 2018, s.p.)

⁹⁴ Disponível em: <<https://primagames.com/walkthrough/dark-souls-3-walkthrough-defeat-iudex-gundyr-heir-fire>>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

⁹⁵ “Um hub é o local central a partir do qual um jogador pode se aventurar em diferentes áreas do jogo. Muitas vezes, é usado como uma forma inteligente de mascarar o carregamento entre níveis ou mundos.” (HUB WORLD, 2019).

avermelhada advêm de tochas esparsas ou velas aos pés de túmulos, como lembranças de que algo vivo já esteve ali. A arena localizada à beira de um penhasco que dá visão a enormes e distantes montanhas é simultaneamente bela e triste: enquanto o espaço não-explorável revela a magnitude do mundo a ser descoberto, o explorável remete ao fim, à obsolescência, à morte daquele mesmo mundo. O próprio ludex Gundir está esquecido ali – algo comprovado pela sua história *in-game* – assim como tudo que o cerca, introduzindo o jogador ao mundo em ruínas de Lothric, o mundo onde se passa a história do *game*.

Figura 28 - O místico, o sublime e o sombrio



Chegada do jogador a Irithyll do Vale Boreal. Fonte: Nexus Mods⁹⁶.

Mais à frente, ao sair de uma construção fechada, o jogador é lançado em uma cidade perdida em meio à uma noite iluminada por uma estranha lua; coberta por um véu místico, neve e esquecimento, o cenário de Irithyll remete à arquitetura gótica, mas tomada por tons azuis. Talvez a primeira percepção emocional tida aqui é a de admiração, de completa contemplação diante da belíssima paisagem mista, entre o natural e o humano, que se abre diante dos olhos. Somada a isso, a visualidade sombria e fria advinda do uso de luz e sombra também encarna uma sensação desconfortável de abandono e perigo, abalada apenas por perdidas janelas iluminadas em prédios distantes. Ao ver Irithyll ao longe, é possível prever suas ruas

⁹⁶ Disponível em: <shorturl.at/dvFZ2>. Acesso em 30 de outubro de 2020.

escuras e tenebrosas, onde bestas dignas de filmes clássicos do horror espreitam e, mesmo sem dar um passo adiante, o jogador se prepara para as inevitáveis armadilhas que os becos lhe escondem. No ponto da narrativa em que o jogador atinge o Vale Boreal em que se localiza a cidade, mesmo o jogador em seu primeiro *gameplay* consegue suscitar essas especulações – que acabam por se tornarem reais. É uma visão impressionante, sublime. E amedrontadora.

O que Miyazaki quis criar foi uma experiência semelhante à sublimidade das pinturas românticas. Um sentimento de veneração diante de algo muito maior do que o espectador que não tenta criar emoção por meio de ilustrações superficiais de gênero ou tema, mas pelo espanto e reverência de vivenciá-lo. Essa ideia é encontrada em *Dark Souls III*. Em seus incontáveis ambientes e designs de personagens, o sublime nunca deixa de aparecer. (HAASE, 2018, s.p., tradução nossa)⁹⁷

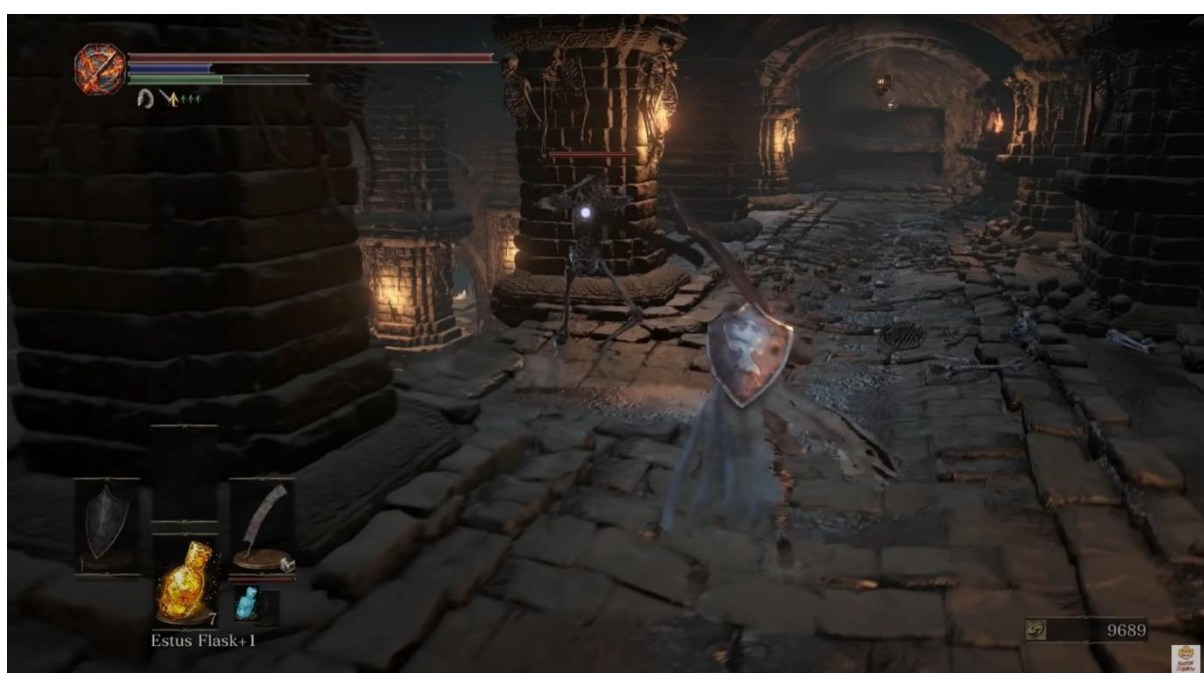
Em outro momento da aventura, o jogador desce por um longo lance de escadas, sendo recebido por um ambiente fechado formado por corredores e patamares, muito bem iluminado por tochas espalhadas pelas colunas de blocos de pedra. O lugar que à primeira vista parece amistoso e talvez até habitado, é na verdade uma catacumba repleta de mortos-vivos e armadilhas. Com o avançar dentro do ambiente, tudo se torna mais sombrio e escuro, tendo poucos pontos de luz que ajudam o jogador a seguir pelos corredores. O tom avermelhado assume aqui então um papel de alerta à agressividade e intensidade dos perigos do local, fato apresentado pelos incessantes ataques e emboscadas ao qual o jogador é apresentado. Enquanto explora as Catacumbas de Carthus, o jogador mal consegue uma brecha para tomar o folego, sendo perseguido pelos inimigos que podem voltar à vida para pegá-lo desprevenido ou já engajado em outro combate. Ao contrário das áreas citadas anteriormente, as Catacumbas de Carthus não evocam o impacto do sublime: tudo é claustrofóbico e estreito, como um grande caixão. Os pesados blocos de pedra, as paredes cobertas por raízes, as ossadas, o piso rachado e os pontos de vermelho-fogo vindos de velas e tochas “chamam” o jogador, convidam a personagem a habitar aquele espaço e tornar-se mais um morador da necrópole. É um convite caloroso e intenso à morte.

Por meio das três cenas de *Dark Souls III* (2016) que cito aqui se torna possível notar a clara diferença da construção de seus ambientes. Cada elemento colocado nos

⁹⁷ *Miyazaki wants to create is an experience akin to the sublimity of romantic paintings. A feeling of veneration in the face of something far greater than the viewer that does not attempt create emotion through superficial illustrations of genre or theme, but through the awe and reverence of experiencing it. This idea is found all throughout Dark Souls III. In its countless environments and character designs, the sublime never fails to appear.* (HAASE, 2018, s.p.)

espaços, assim como a forma como são apresentados ao jogador, definem não apenas sistemas limitantes à ação, mas também carregam dicas ao jogador do que esperar ao adentrar neles e, ainda, traços da própria história do *game*. Este fato último é característico dos jogos da série *Souls*, onde a história do *game* é montada pelo jogador através de retalhos percebidos em descrições de itens, posicionamento de inimigos e de detalhes na construção dos ambientes. A construção de ambiente aqui assume papel prático, narrativo e evocativo, enriquecendo a aventura do jogador e tornando o *gameplay* muito mais envolvente como experiência estética.

Figura 29 - Agressividade



Um NPC inimigo faz uma emboscada para o jogador. Fonte: captura de *frame* de vídeo disponibilizado no YouTube⁹⁸.

3.3.3 Sonoridade

O aspecto sonoro na construção de um *game* é, indubitavelmente, um dos mais importantes para sua concretização, sendo possível compará-lo a forma como a trilha sonora de um filme tem como função não apenas ambientar, mas direcionar o espectador à experiência do momento; é o desejo do diretor de encarnar suas emoções naquele que assiste, evocando sensações e sentimentos muito além do que a imagem visual na grande tela apresenta. Da mesma forma, em um *game* é possível notar que a trilha sonora é fundamental na construção da imersão do jogador dentro do espaço virtual, rendendo narrativas por si só que ultrapassam os limites dos

⁹⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fC24kpfkDv4>>. Acesso em 30 de outubro de 2020.

polígonos e *pixels*. Enquanto as construções visuais posicionam e definem o jogador dentro do ambiente virtual, as construções sonoras potencializam a sensação de inserção e de integração. E, como exemplo da importância dessa construção, trago *Journey* (2012).

Considerado uma obra-prima por inúmeros críticos, revistas especializadas e jogadores (MINKLEY, 2012, s.p.; NAVARRO, 2012, s.p.; A MASTERPIECE TAKES TIME. *In: GIANTBOMB*, 2012), *Journey* (2012) é um *game* bastante fora do *mainstream* que pode facilmente ser encaixado como um objeto de gamearte: além de uma duração bastante curta, o *game* em si desenvolve a quebra de certos paradigmas dos jogos eletrônicos contemporâneos que o tornam peculiar, além de atuar estética e poeticamente sobre questões do ser humano.

Aqui está o que você precisa saber sobre *Journey*, da Thatgamecompany: é curto. Tem uma espécie de *vibe* de quebra-cabeça-plataforma de exploração pesada, com toques de jogo de aventura. O quê mais? É bonito, soa bem. Ah, e ele entende as emoções humanas em um nível tão básico e fundamental que sabe como os jogadores vão reagir a qualquer situação e responder de acordo. Todo desenvolvedor, independente de sua disciplina, pode aprender com isso, e toda pessoa fica melhor por ter jogado. Isso significa um divisor de águas para a indústria de jogos; é nosso *Cidadão Kane*. Tudo isso para dizer que *Journey* é facilmente um dos melhores jogos já feitos. [...] É um espelho, uma ferramenta de auto-descoberta, efetiva em um nível que nada que veio antes foi capaz de alcançar. Jogue, e conheça a si mesmo. (MAGRINO, 2012, p.1, tradução nossa)⁹⁹

Dentro da questão de quebras paradigmáticas, em *Journey* (2012) o jogador é levado a encarar a experiência multijogador de uma forma completamente baseada na sonoridade não-verbal e sua interpretação. Diferentemente de outros *games* multijogador, onde a comunicação direta entre jogadores é fundamental para a rápida resposta – como pode ser visto em *games* do gênero *ação* e modo *tiro*, como *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020) ou *Counter-Strike: Global Offensive* (2012), grandes sucessos como *games* de natureza multijogador – em *Journey* (2012) a comunicação é realizada por uma espécie de “canto”, como descreve Steve Johnson, designer de som durante todo o desenvolvimento do *game*:

⁹⁹ *Here's what you need to know about Thatgamecompany's Journey: It's short. It's got kind of an exploration-heavy puzzle-platformer vibe, with splashes of adventure game. What else? It's pretty, it sounds good. Oh, and it understands human emotion on such a basic, fundamental level that it knows how players will react to any given situation, and respond accordingly. Every developer, irrespective of their discipline, can learn from it, and every person is better off for having played. It signifies a watershed moment for the game industry; it is our Citizen Kane. All of this is to say, Journey's easily one of the greatest games ever made. [...] It's a mirror, a self-discovery tool, effective to a degree that nothing else that's come before has been able to achieve. Play it, and know thyself.* (MAGRINO, 2012, p.1)

O canto no *game* é de quatro tipos: um pressionar rápido e leve do botão para um “coo”, um pressionar forte e rápido para um “pio”, um pressionar parcialmente mantido para um “chamado” e um pressionar longamente mantido para um grande “grito”. Eles são uma combinação de pássaros redefinidos e processados, junto com elementos musicais fornecidos pelo próprio compositor Austin Wintory. Austin fez peças musicais para cada tipo para complementar a pontuação em cada um dos níveis e, quando perto de outro jogador, há variações decrescentes de seu personagem e variações crescentes de seu companheiro. (JOHNSON, 2012, s.p., tradução nossa)¹⁰⁰

Esse “canto” é a única forma *in-game* existente de comunicação entre os jogadores – que inclusive não são identificáveis de qualquer forma entre si (sem apelidos, títulos ou imagens). Caso queiram desenvolver a experiência multijogador, ambos devem se adaptar para se expressar, serem compreendidos e compreender as intenções do outro: por si só, a genialidade por trás da ruptura da forma de comunicação já se torna um jogo à parte. Com o andamento do *game* e o aprofundamento da relação com aquele desconhecido, a comunicação sonora se alia ao gestual dentro do ambiente e os jogadores passam a não apenas entender o que o outro deseja, mas também o mundo à sua volta e como enfrentar/ resolver os desafios propostos pelo *game*. E como isso afeta o *gameplay* de *Journey* (2012)?

Dentro do *gameplay* solo, essa comunicação tem a função de ativar determinados elementos com a finalidade de possibilitar ações de jogador que dão prosseguimento à narrativa. Já na experiência multijogador, as diferentes formas do “canto” se tornam elementos basilares de uma expressão visceral e “essas interações normalmente levam às mais fortes respostas emocionais” (MAGRINO, 2012, p.2, tradução nossa)¹⁰¹. Além de criar uma mecânica que subverte o conceito de comunicação em jogos eletrônicos multijogador, o “canto” desenvolve papel fundamental para que esse tipo de experiência bem-sucedida, onde a mesma é utilizada e explorada das mais diferentes maneiras pelos jogadores para alcançarem a compreensão: em um momento, pode atuar como um aviso sobre um local importante; em outro, uma resposta para mostrar que sobreviveu a um determinado desafio; ou ainda, tornar-se um momento descontraído de criação musical entre os jogadores. As ferramentas

¹⁰⁰ *The singing in the game is of four types: a light quick button press for a "coo", a hard quick press for a "chirp", a reasonably-held press for a "call", and a long-held press for a large "shout". They are a combination of re-pitched and processed birds, along with musical elements provided by composer Austin Wintory himself. Austin made musical parts for each type to compliment the score in each of the levels, and when close to another player, there are falling variations from your character, and rising variations from your companion.* (JOHNSON, 2012, s.p.)

¹⁰¹ [...] *these interactions often lead to the strongest emotional responses.* (MAGRINO, 2012, p.2)

dadas têm sua funcionalidade formal dentro do *game*, mas a forma como ela é utilizada para além disso fica totalmente a cargo dos jogadores.

Figura 30 - O canto



Captura de tela de *Journey* (2012) mostrando a representação visual *in-game* do “canto”. Fonte: NewGame Network¹⁰².

Outro exemplo da utilização sonora de forma ativa dentro dos *games* é *Rez* (2001). Seu criador, Testsuya Mizuguchi, propõe uma experiência de natureza sinestésica baseada em grande parte nos conceitos apresentados por Wassily Kandinsky – inclusive sendo denominado na fase projetual como *Project K* – em seu processo como artista; aqui, ouvem-se cores e veem-se sons. Durante o processo de desenvolvimento, Mizuguchi discutia com os compositores de *Rez* (idem) sobre as construções sonoras, de forma a concretizar sua visão de uma experiência sensorial mista entre som, visão e tato; uma experiência estética que se aproximasse da sinestesia, com grande impacto emocional.

Minha exigência era que eles não decorassem a música ao escrevê-la. Se fosse uma decoração desnecessária, então não seria bem recebida, não era bem-vinda. E eu me lembro de dar um *feedback* que soou assim. Eu diria: 'Esta nota não funciona emocionalmente' ou 'Esta nota não funciona visualmente.' E o que quero dizer com isso é que não tem a força, o poder ou a energia para movê-lo de uma forma emocional ou visual. (MIZUGUCHI *apud* GORDON, s/d., s.p., tradução nossa)

¹⁰² Disponível em: <<https://www.newgamenetwork.com/media/8127/journey/>>. Acesso em: 05 de setembro de 2020.

Diferentemente da enorme enxurrada de títulos musicais baseados em ritmo da época – onde pode-se ter *Parappa The Rapper* (1996) como um dos precursores, seguido por *Beatmania* (1997), *Dance Revolution* (1998), *Guitar Hero* (2006), *Rock Band* (2007), e tantos outros (GORDON, s/d, s.p.) – o *game* criado por Mizuguchi propõe um processo imersivo, guiado não pela experiência de testar a destreza do jogador pela cadência e acompanhamento do ritmo de uma música, mas sim em como se ouve e se “sente” a música, onde critica os modelos simplistas propostos pela visão rítmica de jogo.

A música é muito mais emocional [do que isso], dá sentimento, é muito mais profunda”, diz ele. “E então a busca ou missão para *Rez* era, ok, neste produto interativo que vou fazer com um elemento musical, como você pode vivenciar isso e como você pode realmente sentir isso? (MIZUGUCHI *apud* GORDON, s/d., s.p., tradução nossa)

Como maneira de explorar a sonoridade, *Rez* (2001) nos apresenta não com sequências complexas de botões a serem pressionados para “gerar” música, mas sim com ambientes virtuais exploráveis que se tornam música: “[...] você atira, você se move para frente, e o mundo explode em som, trazido à vida pela ação do jogador” (GORDON, s/d., s.p., tradução nossa). Caracterizado como um *game* do gênero *musical* do modo *shoot'em up* (MENDONÇA, 2014, p. 27-35), aqui o jogador assume o papel de uma entidade lançada em um ambiente virtual formado por formas, linhas e entidades vibrantes e luminosas onde flutua disparando contra alvos determinados. O jogador possui controle restrito sobre sua movimentação – uma característica dos chamados *rail shooters*¹⁰³ - mas controla uma “mira” virtual que permite disparar com projéteis rastreadores e destruir alvos registrados. Esses alvos, quando atingidos, liberam não apenas reflexos visuais – como explosões de luzes e cores – mas também um fragmento sonoro que se encaixa dentro da base sonora do estágio em que o jogador está, formando assim uma “música” única em cada experiência. O som passa a ser não apenas uma ferramenta ou uma “decoração” *in-game*, mas sim o resultado da própria experiência. E todo o potencial da experiência imersiva foi potencializado com o lançamento da versão que faz uso de tecnologia VR¹⁰⁴: *Rez: Infinite* (2016).

¹⁰³ “[...] jogo de tiro em que o personagem do jogador viaja automaticamente entre as cenas, a entrada do jogador sendo limitada a apontar e disparar uma arma.” (RAIL-SHOOTER MEANING. *In*: YOUR DICTIONARY, 2000).

¹⁰⁴ Tecnologia que permite a introdução do interator em um ambiente virtual, removendo telas que o separam daquela construção. Em geral, são utilizados equipamentos especiais – como óculos e capacetes – que criam a ilusão de imersão sensorial e cognitiva.

Na versão final do produto, Mizuguchi parece ter alcançado o patamar sonhado pois, sem a limitação da tela – que insiste em posicionar o jogador e o *game* em espaços diferentes – se tornou possível “expressar e realizar uma expressão difícil de ser descrita” (MIZUGUCHI *apud* GORDON, 2017, s.p., tradução nossa)¹⁰⁵. Essa “expressão” ou “expressão experienciada” não é mais barrada pelo aparato tecnológico e fragmentada em diversos tipos de compreensão cognitiva, tornando-se uma por meio da indução imersiva da RV. Assim, a construção sonora-visual de *Rez: Infinite* (2016) se torna palpável, encarnável, onde os reflexos das ações do jogador são os próprios sentimentos e emoções geradas pela experiência.

¹⁰⁵ [...] *express and realize a very hard to describe expression.* (MIZUGUCHI *apud* GORDON, 2017, s.p.)

4. GAMÆSTÉTICA APLICADA

Acredito que, como visto no decorrer da pesquisa apresentada aqui, perceber e descrever a gamæstética em objetos de gamearte e/ ou *games* requer a passagem por processos multifacetados, com raízes ora analíticas e enrijecidas (no caso e como citado anteriormente, fazendo uso da Análise Formal do *Gameplay*), ora poético-experienciais e fluidas (aqui, por meio da Análise Interpretativa Criativa). O estudo gamæstético perfaz, então, uma ampla trajetória de revisão da vivência com o objeto lúdico de forma a extrair dele percepções que amplifiquem e valorizem as potências poéticas da experiência estética do jogar. Pensar gamæsteticamente é, acima de tudo, remoer, elucubrar sobre opostos: criar articulações entre o hermético e o inefável; a mecânica e a imaginação.

Outro ponto crucial neste momento é, também, observar a faceta do jogador/artista/designer/pesquisador ao analisar as obras desenvolvidas por mim durante todo o percurso de pesquisa. Por essa perspectiva, proponho um aprofundamento do estudo e do pensamento gamæstético ao observar também minhas intenções como desenvolvedor ao inserir elementos de caráter estético no objeto lúdico final: seriam essas intenções captadas pelo interator? Como elas são recebidas? Qual o diálogo entre aquele que cria e a experiência de quem joga?

Para discutir e apresentar os resultados dessa pesquisa, apresento aqui as discussões dos objetos citados no capítulo 2, *Jogador/Artista/Designer/Pesquisador*, em ordem contrária (mas mantendo a ordem cronológica entre eles), partindo primeiramente do *games* comerciais que se fizeram intensamente presentes em minha jornada de pesquisa para, depois, analisar os objetos de gamearte desenvolvidos por mim. Optei por essa dinâmica para tratar o aprofundamento do pensamento gamæstético de forma gradual, podendo então tratar do matiz adicional do desenvolvedor de jogos posteriormente. Em suma, o foco passa por articular como um “observador externo” ao ato de se desenvolver um *game* em um primeiro momento para, posteriormente, refletir como um “observador interno” e envolvido no processo complexo de desenvolvimento de objetos lúdicos. Esses diferentes ângulos de visão – creio eu – oferecem pontos de reflexão mais amplos ao leitor e conseqüentemente mais próximos de sua própria realidade, considerando qualquer que seja sua perspectiva em relação a um *game* ou gamearte.

As primeiras impressões da experiência que tive com os *games* e com minhas próprias obras de gamearte, relatadas no segundo capítulo desse trabalho, traçaram principalmente os eventos que culminaram em meu contato tão próximo com elas e/ou sua levaram à criação. As vivências extraídas durante esse contato oportunamente resguardei para este momento, utilizando-me dos relatos como força motriz às análises pretendidas e apresentadas logo a seguir.

Dessa forma, peço agora ao leitor, encarecidamente, que realize um exercício: dentro de suas possibilidades, se condicione a utilizar o olhar de alguém que caminhe juntamente comigo e também realize suas comparações dadas de suas e próprias experiências com o *game*; ora, se possível *jogue* cada um dos *games* e obras de gamearte antes, após ou mesmo à medida que lê esse texto! Caso contrário, não se preocupe; o olhar de quem é guiado pela leitura é igualmente válido e instigante, pois pretendo transparecer essa vivência aqui.

4.1 Análise Gamæstética Ampla e Focal

Dark Souls (2011) é um marco em vários sentidos, dentro no universo dos *games*. Talvez, um dos pontos mais importantes de sua construção é a disposição de suas regras, definidas de forma intuitiva ao jogador à medida que explora espaços labirínticos repletos de armadilhas e encontros mortais. O foco na exploração somada à ação torna toda a adaptação por parte do jogador às regras daquele universo um processo natural e quase instintivo, onde rapidamente o jogador é apresentado às premissas mais básicas – ou, como apresentam Lankoski e Björk (2015, p.25), os primitivos: é uma vivência, gradual e constante

A ambientação também é parte fundamental para que a experiência de se inserir na realidade virtual criada por seus idealizadores seja verossímil, próxima e intensa, amplificando a potência da narrativa e da experiência: os cenários ora intimidadores, ora deslumbrantes; o uso de *jump scares* em momentos de tensão – e a construção dessa tensão; os encontros desafiadores, sempre com a intenção de manter o jogador em “xeque” e; uma trilha sonora musical quase inexistente, utilizada de forma a ampliar sentimentos evocados pelos pontos descritos anteriormente. Assim que lançado naquele mundo virtual o jogador pode até não saber exatamente o que fazer, mas a vivência o trará esse conhecimento por meio da experiência, pela descoberta. Cada novo cenário, inimigo ou equipamento traz então adições e alterações à forma como o jogador interage e reage com o momento específico, assim como também

modifica sua visão geral diante do mundo virtual. Assim, da mesma forma que o *game* ou gamearte em si traga uma experiência gamæstética única pela união de cada um dos elementos que o formam, também noto que cada elemento traz sua própria porção dessa experiência; por si só já podem ser micro experiências gamæstéticas, adicionando camadas perceptivas ao todo.

Pensando nessa apreciação, noto que existem duas percepções a serem diferenciadas em uma análise gamæstética: uma análise ampla e outra focal. A primeira engloba a investigação sobre um *game* ou gamearte como um todo, as relações entre todos os elementos apresentados *ingame* e fora do ambiente de jogo e como estas são percebidas e experienciadas pelo jogador/ interator. A segunda se dá em um processo analítico pontual, gradual e investigativo onde se propõe obter o máximo de informação acerca de um determinado elemento para notar seus reflexos mecânicos e emocionais da experiência do jogar. Dessa forma, a **análise gamæstética ampla** pode ser vista como o espectro mais denso da gamæstética, englobando uma obra como um todo, enquanto a **análise gamæstética focal** trata da especialização da gamæstética centrada na compreensão de elementos específicos existentes na obra e suas relações com o meio e o jogador/ interator. A forma de aplicação da gamæstética segue, então, o nível de aprofundamento desejado pelo pesquisador de acordo com sua necessidade. Neste capítulo abordarei ambos, trazendo formas diversas de se aproximar, observar e extrair informações.

Perceber os elos e reflexos das construções *ingame* exige um aprofundamento, uma aproximação do objeto e de seus elementos, mas é importante também referenciar limites *a priori*. Sendo assim, aqui considerarei o nível de profundidade da descrição dos primitivos – começando pelos componentes – observando em primeiro plano as questões de visualidade e refletindo acerca da relevância para a observação gamæstética: primeiramente, farei uso dos princípios da *descrição* e *singularização* apresentados na *Análise Interpretativa* para, posteriormente, aplicar o princípio da *expressão*. Mas como aplicar os conceitos da *Análise Interpretativa* ao observarmos e mesclarmos à *Análise Formal do Gameplay*?

Bem, se observarmos as reflexões que propus durante a explanação das características elementares da *Análise Interpretativa*, podemos ver que ela se divide em três pontos-chave: *descrição*, *singularização* e *expressão*. Durante a construção do processo metodológico elaborei um pensamento voltado às artes e,

para tal, foquei nas miríades que o fazer artístico e o processo criativo apresentam. Entretanto, ao propor uma leitura sistêmica de um *game* ou gamearte para abordarmos a gamæstética, é preciso adaptar certas interpretações de acordo com o momento de flexão do pensamento gamæstético. Como a *Análise Formal do Gameplay* exige uma “evisceração” do objeto de estudo, os princípios analíticos passam então a terem a necessidade de aplicação pontual, não geral. Por exemplo, a *descrição* de um quadro é direta e objetiva, assim como pode ser de um *game*; mas se pensarmos que o *game* é composto por diferentes elementos componentes – segundo a concepção da gamæstética – estes devem ser abordados individualmente para, então, refletir sobre seus efeitos no todo. Dessa forma, ao utilizar um amálgama metodológico, percebo ser preciso adaptar os conceitos de uma às especificidades da outra.

4.1.1 ***Black Knight: isso é Dark Souls***

Dark Souls é um *game* que aborda um *gameplay* baseado na premissa da superação por meio do esforço, da dedicação e resiliência. Mesmo que “justa”, a dificuldade dos desafios é implacável, coordenada de forma a manter sempre o jogador em uma constante situação de surpresa e aprendizado. A “morte” *ingame* – que não é definitiva, uma vez que está atrelada dentro da narrativa a uma maldição que impede qualquer pessoa de efetivamente morrer, retornando infinitamente à vida e, conseqüentemente, enlouquecendo – é vista como um aspecto básico, informando ao jogador para que tente mais uma(s) vez(es) ou mude sua estratégia. Enquanto controla o *Chosen Undead*¹⁰⁶ – como é denominada *ingame* a personagem controlada pelo jogador – não se encontra um único caminho, uma única abordagem para se superar o que é proposto e tudo está diretamente ligado a como e quando o jogador aprende a se adaptar às necessidades do momento. A construção dos desafios insiste em colocar a personagem controlada pelo jogador em situações de desvantagem, risco e, conseqüentemente, morte. A tensão de – em primeiro momento – não saber que perigos existem ao virar de uma esquina são posteriormente (após a muito provável morte) substituídos pela reflexão de como abordar aquele mesmo desafio de forma mais eficiente e menos perigosa. O jogador então está sempre buscando equilíbrio entre sorte, habilidade e experiência: sem a presciência e experiência de já

¹⁰⁶ Optei por manter os nomes originais para facilitar a comparação direta com o *game* em si, além do fato de alguns dos termos não possuírem tradução para o português.

ter enfrentado um desafio, apenas sua habilidade com as mecânicas do *game* e alguma boa dose de sorte podem fazê-lo ter sucesso. Resumindo, o jogo é posto como um sinônimo de “dificuldade extrema”, “desafio mortal”, algo que pode ser facilmente notado pelo nome da conquista dada como um deboche ao jogador que morre pela primeira vez no segundo *game* da franquia: “Isso é *Dark Souls*”¹⁰⁷ (DARK SOULS II, s.d., s.p., tradução nossa).

Dentro desse universo virtual marcado por alta dificuldade existem antagonistas prontos para tornar a exploração dos ambientes labirínticos ainda mais desafiadora. São muitos os tipos de inimigos que o jogador pode enfrentar enquanto controla sua personagem e cada um deles tem um papel significativo não apenas como elemento do *game design* que força a perspectiva de *gameplay* elaborada por seus desenvolvedores: essas entidades possuem características profundas que os definem em relação ao mundo à sua volta, definem suas motivações e expressam suas naturezas. A mescla entre visualidade, sonoridade e posicionamento servem como elementos enriquecedores para eles, entregando ao jogador/ interator uma bagagem narrativa muito grande antes mesmo de ter contato com qualquer texto. Aqui, a análise gamæstética focal se faz válida, possibilitando a observação de processos evocativos que definem em grande parte como será a reação e interação do jogador com aquela entidade.

Dark Souls (2011) é um jogo enorme, cheio de áreas únicas a serem exploradas e inimigos a serem derrotados. Um *gameplay* direto, onde o jogador explora os objetivos e áreas fundamentais do *game*, pode levar em torno de quarenta e duas horas e meia (DARK..., s.d., s.p.), enquanto uma exploração completa pode superar o dobro disso (*ibidem*). Dentro desse mundo é possível encontrar mais de uma centena de personagens diferentes, podendo estes agir como antagonistas – ao menos oitenta (ENEMIES..., 2021, s.p.) – ou não – mais de quarenta (CHARACTERS..., 2020, s.p.) espalhados em vinte e sete áreas diferentes (PLACES..., 2020, s.p.), cada uma com características únicas.

Tendo essa percepção em perspectiva, me pareceu irreal aplicar uma análise gamæstética geral aqui, onde observaria cada um dos elementos presentes no *game* e os relacionaria com a experiência do jogar. Ora, como poderão ver no decorrer

¹⁰⁷ This is Dark Souls. (DARK SOULS II..., s.d., s.p.)

dessa observação em específico, talvez uma análise gamæstética geral tomaria o espaço de toda uma tese! Dessa forma, especificamente para *Dark Souls* (2011) tomarei a perspectiva da análise gamæstética focal, avaliando um único elemento dentro das delimitações metodológicas propostas, apresentando assim a aplicação da gamæstética e apresentando minhas considerações sobre o observado. Para tal, farei a abordagem da personagem que se tornou referência visual de *Dark Souls* (*ibidem*) e é considerado um dos – senão o – mais icônico antagonista do *game*; o *Black Knight*. Sigo então com a percepção gamæstética:

- A *descrição* mantém seu aspecto de apresentação geral das características do elemento a ser observado: uma personagem ou a *hud*, por exemplo. No caso dos *Black Knights*, soldados de armadura pesada completamente negra e que atuam como um dos diversos antagonistas presentes naquele universo. Para sua *descrição*, poderia então apontar que são “humanoides bípedes de grande estatura que se caracterizam como soldados medievais com armaduras de pesadas de tom escuro”;

Figura 31 - *Chosen Undead* x *Black Knight*



Comparação de tamanho entre o personagem controlado pelo jogador e um *Black Knight*. Fonte: compilação do autor¹⁰⁸.

¹⁰⁸ Compilação feita a partir da captura de *frames* de vídeo disponibilizado na plataforma Youtube (ESCALERA, 2019).

- A *singularização* toma a forma de uma exposição detalhada das características daquele elemento, observando nuances que o diferenciam dos demais elementos *in-game* e o tornam “único” diante dos demais, mesmo que este seja representado diversas vezes. A *singularização* então assume caráter de individualizar o “tipo” do elemento em relação aos demais existentes no espaço virtual: utilizando o mesmo exemplo dado acima, a *singularização* de um dos *Dark Knights* poderia ser dada por “Humanoide com estatura consideravelmente superior à de um humano médio, sem identificação de gênero ou traços raciais. Seu corpo é completamente coberto por uma armadura pesada com design medieval-fantástico, completamente negra, composta por placas sobrepostas e malha metálica. Sua cabeça é coberta por um elmo com chifres no topo, sendo que seu comprimento denota que a cabeça da personagem não segue a anatomia humana. Pode ser representado portando diferentes combinações de armas – seguindo as mesmas características gerais de design, entre elas: escudo e espada longa; espada de duas mãos; alabarda ou; machado de duas mãos”. Essa camada de visualização apresenta a personagem de forma a diferenciá-lo dos demais “humanoides bípedes de armadura pesada” existentes no *game* e ainda contextualiza uma possível diferenciação dentro de um mesmo grupo de personagens (os *Dark Knights*), feita pelas armas que porta;

- Por fim, a *expressão* aborda o que a construção do elemento evoca como um todo no observador, observando como ele gera reações e quais reações. Aqui considero fundamental analisar a visão do(s) criador(es) do *game* (quando possível), acrescentando ou reforçando percepções à análise. Ainda utilizando o mesmo exemplo, a construção visual dos *Dark Knights* evocam uma série de impressões e intenções, podendo eles serem contextualizados *expressivamente* pela postura e tamanho imponentes do *Dark Knight*, que denotam um combatente habilidoso, confiante e poderoso – e inumano. Sua armadura de tons negros – resultado da exposição a uma chama furiosa que destruiu seus corpos e corrompeu seus espíritos – é milimetricamente encaixada, sem brechas aparentes; uma couraça ameaçadora que aponta para uma defesa quase impenetrável. Seu elmo, composto por um visor definido apenas por uma fenda em ‘Y’ no centro da face e enormes chifres pontiagudos no topo, evocam a figura de uma besta demoníaca, pronta para destroçar mais um oponente. Protegendo

a região de seu pescoço, placas pontiagudas erguem-se verticalmente e aumentam a imponência da figura. Seu armamento, igualmente intimidador, potencializa a figura de poder e o nível de habilidade da personagem, portado de forma a mostrar que o *Dark Knight* está sempre pronto para enfrentar qualquer inimigo.” A isso, ainda podemos acrescentar as percepções de Hidetaka Miyazaki e Mai Hatsuyama (MIYAZAKI; HATSUYAMA, 2014, s.p.), respectivamente diretor e artista responsável pelo design final dos *Black Knights*:

Hatsuyama: Eu quero perguntar sobre os cavaleiros negros. Eu lembro que originalmente eles iam vagar pelo mundo, por que você decidiu mudar isso?

Miyazaki: Estamos pensando em introduzir inimigos errantes desde *Demon's Souls*, então seriam os esqueletos e ceifadores... mas por alguma razão ainda temos que fazer isso. O comportamento dos *Black Knights* foi ligeiramente alterado, mas seu papel nunca foi. Desde que foram queimados por Gwyn ao se ligar à chama, eles vagam pela terra. No que diz respeito ao design, havia uma série de temas que eu queria incorporar. Eu queria torná-los modelos realmente detalhados, então reunimos uma enorme quantidade de materiais de referência - é claro que o tecido não se encaixaria na imagem queimada - e eu queria um design que fosse até os padrões esculpido em suas armaduras. Eu queria muito essa qualidade. Eu também queria que a armadura deles parecesse algo que uma pessoa normal não poderia usar, grossa, pesada e quase oca. Estou muito feliz com o resultado final, na verdade, ele realmente nos ajudou a promover o jogo. Eu não esperava que as pessoas dissessem que parecia um personagem de *Demon's Souls*. Isso não foi nada intencional.

Hatsuyama: O fato, eles costumavam ser *Silver Knights* e foram transformados quando Gwyn acendeu a chama. Fiquei muito feliz que os jogadores realmente notaram. Eu vi alguém dizendo "isso deve ter acontecido quando eles foram queimados" e percebi que eles entenderam! (MIYAZAKI, HATSUYAMA, 2014, s.p., tradução nossa)¹⁰⁹

¹⁰⁹ Hatsuyama: I want to ask about the black knights. I remember originally they were going to wander the world, why was it that you decided to change that?

Miyazaki: We've been thinking about introducing wandering enemies since *Demon's Souls*, then it was skeletons and grim reapers... but for whatever reason we've yet to go through with it. The *Black Knights'* behaviour was changed slightly, but their role never was. Since they were burned by Gwyn's linking the flame, they wander the land. As far as design goes, there were a number of themes I wanted to incorporate. I wanted to make them really detailed models so we gathered a huge amount of reference materials - of course cloth wouldn't fit their burned image- and I wanted a design right down to the patterns carved into their armour. I really wanted that quality. I also wanted their armour to look like something a normal person couldn't wear, thick, heavy and almost hollow. I'm really happy with the final result, in fact, it really helped us promote the game.

Um ponto chave da visualidade do antagonista é o uso da cor preta, inclusive referenciada diretamente em seu próprio nome. Além das explicações ligadas à construção narrativa – que serão abordadas à frente – a cor preta carrega uma simbologia histórica ligada ao que é maligno, oculto, letal.

Os discursos dos teólogos e moralistas, as práticas litúrgicas e funerárias, a criação artística e a iconografias, os costumes cavaleirescos e os primeiros códigos da heráldica, tudo concorre para fazer do preto uma cor sinistra e mortífera. (PASTOREAU, 2008, p. 44)

Ainda, a cor preta também carrega ligações representativas culturais que remetem à nobreza aristocrática e à realeza, adicionando a si a percepção de austeridade pós-Reforma Protestante, uma forma de oposição às cores que pode ser referenciada às primeiras experimentações científicas newtonianas com a refração da luz (TEIXEIRA; ANJOS, 2020, *passim*). Ainda, a referência cromática também se conecta à representação da noite, tida popularmente como um momento para reclusão por parte da humanidade – desde os tempos das cavernas – com finalidade protetiva ante aos diversos predadores de outrora ou os perigos que possam se esgueirar por entre becos e sombras. Ora, qualquer leitor de obras literárias de terror e/ou suspense percebe isso com clareza: Edgar Allan Poe não faz uso sequencial da escuridão em seu poema *O Corvo* (POE, 2018) à toa: a cor preta é misteriosa, gera ansiedade pela incerteza do que ali pode residir, sendo um elemento perfeito para a construção da sensação de que “algo vai dar errado”.

Obviamente, a escolha da cor preta pelos criadores da personagem poderia se tratar de mera escolha sem um sentido lógico mas, no caso do uso no *Black Knights*, descarto completamente a possibilidade de apreciação da cor como mero capricho visual e encaro claramente que seus significados culturais mais antigos corroborem com a elaboração da identidade dessa personagem. O visual ameaçador composto pelas extremidades pontiagudas, chifres e a cor preta refletem as possíveis intenções negativas do *Black Knight* contra a personagem controlada pelo jogador. Da mesma forma, também o posicionam como um combatente superior, de classe e habilidade elevada, sereno e frio em sua execução. É uma representação visual fortemente

I hadn't expected people to say it looked like a character from Demon's Souls though. That wasn't intentional at all.

Hatsuyama: The fact, they used to be Silver Knights and were transformed when Gwyn linked the flame. I was really happy that players actually noticed. I saw someone saying "this must have happened when they were burned" and I realised they'd got it! (MIYAZAKI, HATSUYAMA, 2014)

dirigida para a infusão do temor e/ou tensão, como uma sombra ou a escuridão encarnada.

Observada a visualidade da personagem, é importante nesse momento aprofundar as outras questões que englobam sua existência, como abordado rapidamente na fala de Myiazaki (*ibidem*): a realidade narrativa da personagem, **quem é e porque é**. Como *Dark Souls* (2011) é um *game* em que grande parte de sua história não é revelada diretamente ao jogador, mas sim por meio de pequenos trechos encontrados ao longo do *gameplay*, trago aqui as descrições dadas *ingame* dos itens portados por essas personagens. As descrições seguem um modelo, tendo a frase inicial dada pelo nome do item seguida de uma frase geral apresentando a quem pertencem. Embora parecidas, as frases trazem sutis diferenças: no caso de vestimentas (elmo, armadura, manoplas e perneiras), a frase é dada por “[...] do *Black Knight* que assombra Lordran.¹¹⁰” (DARK Souls, 2011, tradução nossa), enquanto para as armas a descrição é iniciada por “[...] dos *Black Knights* que vagam por Lordan.¹¹¹” (*ibidem*, tradução nossa). Desses dois primeiros momentos já é possível extrair a informação de que são personagens que causam medo – ou talvez, fantasmagóricos em sua natureza – e que peregrinam por todo reino de Lordran, onde se passa a narrativa. Adicionando ainda a essa primeira percepção:

- Elmo, Armadura, Manoplas e Perneiras: “Os cavaleiros seguiram Lorde Gwyn quando ele partiu para conectar-se à chama, mas eles foram queimados até as cinzas no fogo recém-aceso, vagando pelo mundo como espíritos desencarnados para sempre¹¹².” (DARK Souls, 2011, tradução nossa)

- Escudo: “Um canal fluidor está esculpido profundamente em sua parte frontal. Há muito tempo, os cavaleiros negros enfrentaram os *Chaos Demons* e foram carbonizados e enegrecidos, mas seus escudos se tornaram altamente resistentes ao fogo.¹¹³” (*ibidem*, tradução nossa)

Diferentemente das demais armas, o escudo adiciona uma descrição única que permite inferir mais sobre essas personagens. Daqui é possível perceber que suas

¹¹⁰ [...] of the *Black Knight* who haunt Lordran. (DARK Souls, 2011)

¹¹¹ [...] of the *Black Knights* that wander Lordan. (*ibidem*)

¹¹² The knights followed Lord Gwyn when he departed to link the flame, but they were burned to ashes in newly kindled fire, wandering the world as disembodied spirits ever after. (*ibidem*)

¹¹³ A flowing canal is chiseled deeply into its face. Long ago, the black knights faced the chaos demons, and were charred black, but their shields became highly resistant to fire. (*ibidem*)

armaduras não foram queimadas (assim como seus corpos) apenas durante a criação do elo com a chama pela personagem Lorde Gwyn, mas também durante os combates travados entre os *Black Knights* e os *Chaos Demons* – o que já indiretamente traz informações sobre esse segundo grupo de personagens, mas isso não será abordado aqui. Importante notar que o reflexo dessa exposição constante ao calor e ao fogo tornou suas armaduras negras, como que chamuscadas e cobertas por fuligem – ou seja, elas não são pretas originalmente – e ainda fez com que se tornassem resistentes a fogo. Isso também leva à hipótese do porquê, quando Lorde Gwyn conectou-se à chama, suas armas e armaduras acabaram não sendo destruídas ao serem expostas ao calor intenso que consumiu seus corpos e reforçou sua coloração negra.

As demais armas apresentam uma frase adicional à primeira, igualmente genérica, que afirma que a arma foi “Usada para enfrentar *Chaos Demons*.¹¹⁴” (*ibidem*, tradução nossa). Após essa segunda frase, a descrição segue com um aprofundamento sobre a especificidade dessas armas, de como eram utilizada e sua finalidade.

- Espada Grande, Machado Grande, Espada e Alabarda: “O movimento amplo que coloca o peso do corpo no ataque reflete o grande tamanho de seus adversários de outrora.¹¹⁵” (*ibidem*, tradução nossa)

A descrição das armas infere que foram projetadas para se combater inimigos maiores que o próprio *Dark Knight*, necessitando de grandes movimentos para se criar momento e desferir um poderoso golpe usando não apenas o peso da própria arma, mas a força e o peso corporal daquele que a utiliza. Disso, é possível perceber que se tratam de armas grandes e pesadas; tendo como referência a estatura do *Black Knight* e a fala de Miyazaki (MIYAZAKI, HATSUYAMA, 2014, *passim*), é possível

¹¹⁴ Used to face chaos demons. (*ibidem*)

¹¹⁵ The large motion that puts the weight of the body into the attack reflects the great size of their adversaries long ago. (*ibidem*)

assumir que um humano comum não conseguiria brandir tais armas com facilidade – ou mesmo de qualquer maneira.

Figura 32 - Black Knight



Estatueta colecionável criada a partir do modelo tridimensional utilizado no *game*, pela GECCO.
Fonte: site oficial da GECCO¹¹⁶.

Mais um elemento ligado diretamente à construção da entidade que se deve também observar é a sonoridade do *Black Knight*. Antes de ser ativado (com a aproximação do personagem controlado pelo jogador, quando sofre algum tipo de dano ou sofre qualquer outra interação direta), o *Black Knight* não emite qualquer tipo de som. Como discutirei mais adiante, eles são encontrados sempre parados, como sentinelas observadoras e, por isso, não é possível ouvir também o som do movimento de sua armadura – embora seja possível notar que seu corpo realiza uma movimentação corporal que se assemelha à executada pelo ato de respirar.

¹¹⁶ Disponível em: <<http://www.gecco.co.jp/sheet/sheet-kirikishi-en.html>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

Ao ser ativado, apenas o som metálico de sua armadura se movendo pode ser ouvido, acrescentando ainda mais detalhes à percepção de sua construção: é possível ouvir claramente o som não apenas das placas metálicas se friccionando, mas também o som de correntes em movimento. Isso pode indicar que, por baixo da couraça metálica existe, ainda, uma espécie de cobertura como uma malha de anéis de aço, adicionando ainda mais resistência – e peso – à já fortificada armadura. Os sons emitidos pelos movimentos de seus ataques também trazem mais informações acerca da construção de suas armas: os sons graves remetem a grandes deslocamentos de ar, aumentando ainda mais a percepção de peso que já existe dessas armas.

Por fim, o único som emitido pela personagem que se assemelha a uma voz só é emitido em dois momentos: quando recebe um acerto crítico e quando é derrotada. O primeiro é uma espécie de rajada de ar abafada e grave, misturada a um curto rugido animal igualmente grave e abafado. O segundo, uma versão alongada do primeiro, evoca uma sensação de dor agonizante, interrompida após um breve período de tempo. Esses sons reforçam a construção trazida por Miyazaki (MIYAZAKI, HATSUYAMA, 2014, s.p., tradução nossa) de que os *Black Knights* são armaduras ocas ocupadas por seus espíritos após terem seus corpos destruídos pelas chamas do elo firmado por Lorde Gwyn – como mostrado anteriormente na descrição dos equipamentos portados por essas personagens. Esses sons, então, assumem um caráter fantasmagórico, como o lamento de uma entidade sem corporeidade.

Antes de prosseguir, julgo importante fazer um adendo: em momento algum do *game* é referenciado o *porquê* dessas entidades confrontarem a personagem controlada pelo jogador assim que a veem. Não há uma motivação para isso. Segundo a própria narrativa – como observado anteriormente, os *Black Knights* são soldados fiéis a Lorde Gwyn que possuem duas missões: (1) acompanhar seu senhor até o local onde ele se ligaria à chama e (2) combater *Chaos Demons*. Em nenhum dos casos, o *Chosen Undead* parece se encaixar como um obstáculo, o que me leva a crer que os *Black Knights* possam ter perdido parte de sua lucidez ao terem seus corpos destruídos pela chama de Gwyn. Por esse motivo, eles poderiam não mais reconhecer amigos ou inimigos, atacando qualquer um que se aproximasse – o que, infelizmente, não é o caso. Essas entidades ignoram outros antagonistas e só investem contra a personagem controlada pelo jogador, definindo claramente uma espécie de “ódio” muito específica. Então, a motivação agressiva contra o *Chosen Undead* permanece

um mistério, o que me leva a crer que é uma escolha meramente ligada à mecânica de jogo para impedir o avanço pelo *game* sem um embate ou ação direta do jogador.

Acrescentando ainda mais ao papel dos *Black Knights* dentro do universo do *game*, considero igualmente importante verificar seus comportamentos e posicionamentos nas diferentes áreas de Lordran. Eles podem ser encontrados em sete locais diferentes e cada uma delas adiciona informações diferentes à construção da identidade da personagem.

Em *Undead Burg*, uma área que remete a uma vila medieval em ruínas, o *Black Knight* encontra-se em beco após um lance descendente de escadas. Ele está posicionado de costas para a escada – local de chegada do personagem controlado pelo jogador – olhando em direção ao corredor que leva até um corpo com um coletável. Armado com espada e escudo, ele parece observar ou vigiar o corpo, claramente tendo sua atenção fixada naquele ponto do local. A rota é opcional e não integra nenhuma missão existente no jogo, então cabe ao jogador decidir se o risco de ativar o *Black Knight* vale ou não a pena. Pela sua localização e posicionamento é possível inferir que essa personagem, aqui, remete à fala de Miyazaki (MIYAZAKI, HATSUYAMA, 2014) ao apontá-lo como uma entidade errante, como também é descrito na primeira frase da descrição geral de suas armas. Dessa forma é possível especular que (1) ele tenha encontrado e derrotado uma personagem e agora observa seu corpo ou (2) que tenha chegado a pouco ao local e esteja refletindo sobre o que pode ter acontecido ali. Excluo a tese, especificamente nesse caso, de que ele esteja guardando o local ou o coletável – como um vigia – uma vez que está de costas para o acesso, sem atenção, e isso lhe deixa consideravelmente vulnerável inicialmente.

Quando o jogador encontra o *Black Knight*, o antagonista é uma novidade e, claramente, se diferencia de todos os outros antagonistas que já havia encontrado anteriormente: de maneira geral, animais gigantes e soldados desajeitados portando equipamentos em péssimo estado. A visão daquele imponente e intimidador combatente – mesmo que a partir de uma posição vantajosa para o jogador – quebra a expectativa de um desafio gradual. Afinal, ele claramente se mostra como um oponente muito superior, portando equipamento de altíssima qualidade e sempre em postura firme, ereta. Está longe – muito longe – dos soldados esfarrapados espalhados por *Undead Burg*; aquela criatura emana perigo.

Compartilhando minha experiência pessoal, notei esse primeiro contato com o *Black Knight* como extremamente marcante. Durante meu primeiro *gameplay* de *Dark Souls* (2011) eu já carregava a experiência adquirida em *Demon's Souls* (2009); já esperava encontrar inimigos poderosos aqui e acolá, ataques surpresas e armadilhas mortais. Entretanto, ali estava eu, caminhando pelas ruas daquele vilarejo em ruínas – com cautela, diga-se de passagem – quando me deparo com aquele enorme cavaleiro de armadura negra. Sua figura destoava tanto de todos os encontros anteriores e, ao mesmo tempo, se integrava tão bem à visualidade do local que uma espécie de alerta disparou em minha mente: não era um encontro casual... talvez nem mesmo um desafio que deveria ser encarado naquele momento. Como disse anteriormente, já carregava uma bagagem de jogo, conhecia as mecânicas de combate profundamente e confiava em minhas habilidades. Entretanto, a figura ameaçadora e autoconfiante – afinal, ele nem ao menos estava atento à minha presença, de costas, dando a oportunidade de um poderoso ataque furtivo – me fez parar e ponderar se combater “aquilo” era a coisa mais sensata a se fazer. Obviamente, como grande parte dos jogadores da série *Souls* costumam fazer, errei em apostar nas minhas habilidades: mais uma vez a frase “*Você Morreu*”¹¹⁷ (*DARK Souls*, 2011, tradução nossa) tomava a tela e eu, enquanto amaldiçoava minha impetuosidade, me preparava por percorrer o longo caminho para uma nova tentativa.

Após, é possível encontrar outro *Black Knight* em na região denominada de *Undead Parish*, uma área anexa ao *Undead Burg* que é composta por pátios e uma catedral, formando uma paróquia. Aqui, o *Black Knight* encontra-se em uma torre localizada na entrada da área, sendo necessário ao personagem do jogador subir um longo lance de escadas espirais e ascendentes. No topo, a personagem observa a catedral a partir de um ângulo superior, possibilitando uma visualização privilegiada de toda a área. Assim como aquele encontrado em *Undead Burg*, também está de costas para o acesso, armado com espada grande e escudo. Mais uma vez, esse posicionamento da personagem encaixa-se perfeitamente às descrições de uma criatura que vaga pelas áreas de jogo e disso especulo que esse *Black Knight* recém chegou à paróquia e, usando de sua experiência como combatente, buscou um ponto avançado para traçar uma estratégia de como avançar pela área, observando entradas e inimigos a partir de uma distância segura.

¹¹⁷ You Died. (*DARK Souls*, 2011)

Como jogador, o encontro ocorre de forma surpresa: caso esteja caminhando com cautela, evitando emitir sons que possam vir a chamar a atenção de inimigos próximo, é possível esgueirar-se por trás do *Black Knight* e atacá-lo furtivamente, causando dano considerável; entretanto, se o jogador não estiver atento, facilmente será surpreendido por um ataque surpresa da enorme espada do antagonista, descendo as escadas em velocidade e forçando combate no espaço extremamente limitado das escadas. Mesmo que aqui o jogador já tenha experienciado o primeiro contato com esse tipo de inimigo, as condições e armamentos portados por ele alteram completamente a dinâmica do encontro.

Figura 33 - *Black Knight* em *Undead Parish*



Jogador encontra o *Black Knight* – que já notou sua presença – no topo da torre. Fonte: captura de frame de vídeo disponibilizado no YouTube¹¹⁸.

O terceiro encontro se dá em *Darkroot Basin*, uma área tomada por vegetação arbustiva, algumas árvores e muito musgo, tendo seu caminho inicial – tomando como referência a rota padrão, onde o jogador alcança o local após passar por *Undead Parish* – se divide em dois: um corredor sem cobertura, cercado por vegetação, seguindo diretamente após a entrada e; uma discreta passagem lateral, marcada por flores brancas, que leva a um enorme precipício onde se pode descer por meio de

¹¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j_YCg7SbDm8&t=88s>. Acesso em: 23 mai. 2022.

uma sequência de passarelas íngremes e estreitas. Mais à frente, o caminho descendente se divide mais uma vez, seguindo para uma floresta ao longe ou descendo ainda mais, que leva ao encontro com outro *Black Knight*. E, dessa vez, ele está atento à chegada da personagem controlada pelo jogador. Enquanto se aproxima por baixo, a figura do antagonista quase se mescla à vegetação do local, sendo notado inicialmente apenas pelo som de pesados passos metálicos em investida. Portando albarda e escudo, essa ágil versão do *Black Knight* desfere poderosos golpes de longo alcance, criando um encontro extremamente perigoso feito sobre as estreitas plataformas e à beira do abismo.

Para o jogador, essa é provavelmente uma das lutas mais desvantajosas até o momento: as condições geográficas favorecem a movimentação da arma do *Black Knight* e o colocam em vantagem direta sobre o jogador. O precipício, logo ao lado, reduz muito a mobilidade da personagem controlada pelo jogador que se limita a movimentos de avanço e recuo em linha reta com a longa albarda do antagonista. Além disso, a investida imediata e agressiva dele impede uma ação cautelosa afim de evitar o confronto. Aqui, o jogador possui apenas duas opções: enfrentar o duro desafio ou (tentar) fugir enquanto é perseguido ferozmente pelo cavaleiro.

Mais uma vez, todo o comportamento, posicionamento e ações do *Black Knight* encontrado aqui reforçam a percepção de um ser errante. No caso, ele parece ter descido até a mais baixa plataforma do precipício, onde encontrou um corpo – ou derrotou algum oponente – portando um colecionável que não lhe interessava, estando em posição de partida do local quando encontra o *Chosen Undead*.

O próximo encontro se dá numa área subterrânea conectada à área principal do *game* – chamada *Firelink Shrine* – do lado oposto ao caminho que leva a *Undead Burg: The Catacombs*. Aqui, o jogador pode ativar o *Black Knight* de duas maneiras distintas, sendo caindo no local onde ele está por meio de uma armadilha na sala superior que faz com que o chão ceda assim que a personagem controlada pelo jogador pisa sobre ou avançando até a caverna, de onde é possível visualizá-lo em um patamar superior. Ambos as possibilidades de aproximação são extremamente perigosas: na primeira, o *Chosen Undead* recebe algum dano pela queda e, ainda, passa por uma animação de queda impede a ação por alguns instantes – o que dá brecha a um massacre por parte do *Black Knight* dentro da pequena sala em que está; na segunda, o jogador adentra em uma caverna por meio de um corredor escuro e estreito, sendo cercado

por outros antagonistas que atacam de forma intensiva, exigindo ainda mais atenção aos arredores enquanto combate o cavaleiro. Portando machado grande e escudo, essa versão do *Black Knight* é extremamente agressiva e desfere golpes ágeis e poderosos, derrubando e arremessando a personagem controlada pelo jogador quando o atinge.

A experiência desse encontro para o jogador é, mais uma vez, de grande pressão. Embora seja apresentada a possibilidade de “escolha” de onde combater – que só é possível caso o jogador já conheça previamente a localização do *Black Knight* – ambas as escolhas são desvantajosas, exigindo que o jogador pondere sobre suas habilidades, estratégias e equipamento: personagens mais leves e ágeis utilizando movimentação e esquiva ou; mais pesados e lentos, confiando na resistência e proteção de seus equipamentos para sobreviver. Embora seja possível tentar-se esgueirar pela caverna em meio da escuridão, longe da visão do *Black Knight*, os ataques furiosos dos demais inimigos dificultam muito o processo, além do fato dessa abordagem exigir a presciência da existência do antagonista. Em suma, para o jogador que está em sua primeira jornada por Lordran esse encontro é uma emboscada quase sempre mortal. No meu caso, evitei instintivamente a armadilha e segui diretamente para a caverna, sendo completamente obliterado pela tempestade de ataques vindos de todos os lados. Confesso que nem ao menos vi o *Black Knight* até o golpe final, me trazendo não apenas uma sensação de horror – ‘como eu vou passar por isso?!’ – mas também de surpresa de não notar um inimigo tão poderoso nesse local já bastante perigoso. Mais uma vez, a mensagem de morte cobria minha tela enquanto pensava como evitar o mesmo destino no futuro.

Repetindo a percepção dos demais encontros até então, o local onde o *Black Knight* está em *The Catacombs* mostra claramente a imagem de um peregrinador, explorando os espaços e, para a infelicidade do jogador, cruzando o caminho do *Chosen Undead*. O patamar onde se localiza, assim como sua postura e posicionamento, se assemelham muito com a percepção do antagonista encontrado em *Undead Parish*, onde parece ter escolhido uma área elevada para observar o caminho e criaturas existentes ali para, então, decidir como seguir seu caminho.

Seguindo pela rota após *The Catacombs*, o jogador então adentra em uma caverna ainda mais profunda e completamente escura, limitando quase que completamente a visão do jogador. Enormes sarcófagos de pedra, ossos e crânios extremamente

grandes revelam que o jogador acabara de chegar em *Tomb of Giants*. Esse ambiente hostil, onde o jogador novato é pego completamente despreparado para os ataques e armadilhas cobertos pela escuridão – afinal o *game* oferece apenas três possibilidades de iluminação para o personagem, cada uma com suas desvantagens – é um risco mesmo para jogadores veteranos que já passaram pela experiência anteriormente, uma vez que todos os inimigos encontrados nessa área são extremamente agressivos e poderosos, contando com golpes poderosos e frenéticos, sejam eles de curta ou longa distância. Dentre todos esses, em meio à escuridão, está um *Black Knight* portando alabarda e escudo.

O encontro ocorre logo após um *fog gate* – um bloqueio entre sessões de uma área que só pode ser rompido pelo jogador e, após desfeito, permanece aberto durante todo o *playthrough*¹¹⁹ – onde o antagonista investe rapidamente contra a personagem controlada pelo jogador. Como é comum nos encontros com *Black Knights* até então, além da dificuldade do próprio antagonista, o *game* ainda força uma situação de desvantagem para o jogador que é obrigado a lutar com pouca visibilidade, sobre uma plataforma estreita cercada por parede de um lado e um abismo mortal do outro e, ainda, diversos outros inimigos. Ativar outros oponentes além do *Black Knight* é colocar-se em uma situação extremamente complicada e, provavelmente, sentenciar-se a morte. Enquanto se equilibra para não cair do despenhadeiro, o jogador precisa evitar/ esquivar/ bloquear os longos, poderosos e incessantes ataques do antagonista e, ainda, achar uma brecha para atacar. Provavelmente, um dos encontros mais difíceis com um *Black Knight* em todo o *game*.

A experiência desse encontro para o jogador é estressante, assustadora e intensa. Não há tempo para planejamento de uma estratégia ou mesmo espaço para mover-se; um verdadeiro “tudo ou nada” em meio a escuridão. A arma utilizada pelo *Black Knight* aqui é ideal para seus ataques, desferindo golpes sequenciais em linha ou com pancadas laterais que facilmente jogam o *Chosen Undead* para além da plataforma. Um fator que pode tornar a situação menos dramática é a existência de uma *bonfire* – elemento representado por uma fogueira que atua como *checkpoint*¹²⁰ dentro da

¹¹⁹ O termo em inglês se refere “ao ato de jogar um *game* do começo ao fim.” (PLAYTHROUGH, s.d., tradução nossa)

¹²⁰ Termo em inglês que se refere a “[...] um ponto de referência no jogo, para onde o personagem volta caso seja derrotado por algum adversário, evitando que o jogador tenha que refazer todo o caminho percorrido.” (LIMA, 2020, s.p.)

mecânica do *game* – próximo, possibilitando fácil retorno em caso de derrota - mas apenas caso o jogador o tenha encontrado, ou o longo caminho até ali irá consumir seus escassos recursos.

Em meu primeiro *playthrough*, quando cheguei até esse encontro, passei completamente alheio à *bonfire*, avançando com muita dificuldade após o último *checkpoint* – que inclusive é posicionado muito antes do *Black Knight* em *The Catacombs*. Além de não estar preparado para o local extremamente escuro, já havia enfrentado um *boss* e os diversos inimigos poderosos que infestam a rota, o que me deixou com poucos recursos e me forçando a tomar uma postura mais defensiva. Assim que cheguei ao *fog gate* imaginei estar finalmente próximo a uma pausa e fui surpreendido pelos pesados e acelerados passos metálicos que vinham em minha direção. Ali, mais experiente, já reconheci como um *Black Knight* e me preparei para um embate duro ao final de minhas forças. Dei meu melhor ao focar em uma estratégia defensiva e quase o venci, sendo derrubado da plataforma após bloquear um de seus ataques. Morri e, outra vez, revivi o processo de “ansiedade, frustração, aceitação” em busca da superação.

Um fato curioso sobre este encontro é que ele traz uma percepção destoante dos demais *Black Knights* encontrados até aqui: ao invés da figura do errante – que explora o local e por acaso encontra a personagem controlada pelo jogador – temos uma espécie de guardião que age em conjunto com os demais antagonistas do local. A emboscada preparada logo após a barreira torna óbvia a intensão de atacar quem quer que passasse por ali, o que aponta para um outro ponto da natureza do *Black Knight*: ele também é um sentinela e isso esclarece (ao menos em partes) a agressividade dele contra o *Chosen Undead* nos outros momentos, pois além de vagar em uma busca incessante, ele também vigia os locais onde está, protegendo-o contra qualquer invasão indesejada.

O encontro seguinte ocorre muito longe de *Tomb of Giants*; assim que o jogador alcança *Undead Parish*, ele pode escolher retornar mais uma vez à área de início de sua jornada em Lordran, mais precisamente no local denominado *Northern Undead Asylum*. Lá, além dos inimigos frágeis iniciais, alguns novos e mais poderosos encontros aguardam o jogador, como um novo *boss* e também dois *Black Knights*, ambos portando escudo e espada: um posicionado diretamente à frente da porta de

entrada da cela onde o *Chosen Undead* está aprisionado no começo da narrativa e; outro ao final de uma rampa cercada por velhas celas abandonadas.

Figura 34 - Encontro em *Northern Undead Asylum*



Personagem controlada pelo jogador investindo em direção ao *Black Knight*, que aguarda ao fundo do corredor. Fonte: captura de *frame* de vídeo disponibilizado no YouTube¹²¹.

No primeiro encontro, o antagonista está ali, parado e resoluto, posicionado atento ao corredor, vendo a personagem controlada pelo jogador assim que a mesma adentra pouco mais a fundo na passagem. O longo e estreito corredor é uma armadilha cruel, pois sua única saída é uma escada vertical que demanda um tempo considerável apenas para se atingir uma posição segura. Com quase nenhuma brecha para um flanquear seu oponente, cabe ao jogador combatê-lo frente-a-frente e diretamente; o combate ideal para o poderoso *Black Knight*.

Esse encontro tem a tendência de surpreender o jogador, que pode chegar ao local de duas formas: caindo em uma armadilha que leva ao novo *boss* do local, o que deixa o jogador com poucos recursos para o embate ou; descendo pelas escadas que dão acesso à cela. A primeira opção é a mais provável pois a armadilha é posicionada num local que antes – na primeira passagem da personagem controlada pelo jogador pelo ambiente – era seguro, próximo à entrada da edificação. Após iniciar o combate

¹²¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j-qAc_8Anlo>. Acesso em: 23 mai. 2022.

com o *boss*, já em desvantagem por ter sofrido algum dano devido à armadilha, o jogador precisa derrotá-lo ou tentar fugir por uma escada próxima em meio aos longos e incessantes ataques do inimigo. Caso consiga vencer o desafio ou fugir, ele atinge uma plataforma elevada que, por meio de uma passagem em meio a grades de cela arrebitadas, leva ao corredor onde está o *Black Knight*. Enfraquecido e/ou tensionado pelo duro desafio recém superado, o jogador então percebe a silhueta do antagonista de armadura negra levemente iluminada por tochas próximas à entrada de sua antiga cela.

Quando me recordo de minha primeira experiência com esse encontro, me lembro do sentimento de desespero e desolação que senti naquele momento. Com muita dificuldade havia derrotado o *boss* e estava ali, bastante enfraquecido – mas com o moral elevado pela vitória – e determinado a encontrar uma *bonfire*. Assim que caí no corredor, meu pesado personagem chamou a atenção do *Black Knight*, que investiu imediatamente. O som emitido por suas passadas pesadas naquele corredor me fez virar na direção do antagonista, notando-o em movimento de ataque e, por muito pouco, conseguindo me defender do ataque que seria fatal. O corredor escuro e estreito impediam minha movimentação e o uso efetivo de minha arma - uma longa espada, que ricocheteava nas paredes antes de atingir o alvo e abria brechas em minhas defesas; poucos segundos depois, fui derrotado. Toda a sensação prazerosa de ter superado o *boss* se esvaia enquanto a tela escurecia.

Observando tudo o que ocorre nesse encontro é possível extrair e/ou teorizar mais sobre as intenções dos *Black Knights* em geral. Além de estar justamente em frente à cela onde a personagem controlada pelo jogador inicia a jornada – que é, segundo a narrativa, uma prisão para aqueles que morrem após serem afligidos pela maldição – esse antagonista também parece estar vigiando um item importante dentro da narrativa: uma chave para outra área, longe dali, que também funciona como prisão e exílio para os segredos dos mais poderosos personagens do *game*. Disso, existem algumas especulações que podem ser feitas: (1) como a manutenção da narrativa do *Black Knight* estar apenas vagando por Lordran e ter chegado ali ao acaso; (2) do antagonista estar vigiando a chave – agora escondida nas profundezas do isolado *Northern Undead Asylum* – de um lugar importante para seu senhor, Lorde Gwyn ou; (3) os *Black Knights*, na verdade, estão à procura do *Chosen Undead*. Esta última explicaria definitivamente o porquê desses antagonistas atacarem exclusivamente a

personagem controlada pelo jogador, ignorando todos as demais entidades espalhadas pelo mundo de jogo, além de adicionar uma percepção de que existe um outro propósito para esses seres, antes determinados a combaterem *Chaos Demons* e acompanharem Lorde Gwyn até a chama.

A percepção de que os *Black Knights* estão de fato perseguindo a personagem controlada pelo jogador é reforçada ao notarmos a presença do segundo antagonista desse tipo na área do *Northern Undead Asylum*, algo que não ocorre em nenhum outro local do *game* anteriormente visitado. Ora, sendo ali o local que marca o início da jornada do *Chosen Undead* – que estava aprisionado sem motivo aparente – após a fuga dessa prisão, parece fazer sentido a concentração de *Black Knights* ali, se deslocando até a prisão para investigar o destino daquele que conseguiu derrotar o poderoso guardião – um *Chaos Demon*. Inclusive, essa nova motivação aponta para a possível razão de peregrinarem por Lordran: é possível conceber que esses mesmos antagonistas vagam em busca daquele que poderia vir a se tornar o sucessor de Lorde Gwyn. Como protetores de seu senhor, eles desejariam destruir aquele que poderia vir a substituí-lo para mantê-lo vivo, mesmo que essa não seja a vontade dele. Afinal, segundo a narrativa, Lorde Gwyn se sacrificou ao conectar-se à primeira chama para mantê-la acesa – e ele pretende que isso se mantenha a qualquer custo – como pode ser visto na fala da personagem *Darkseeker Kaathe*, um dos possíveis “guias” do jogador dentro da narrativa:

Lorde Gwyn tremeu diante da Escuridão. Apegando-se à sua Era do Fogo, e com medo terrível dos humanos e do Lorde das Trevas que um dia nasceria entre eles, Lorde Gwyn resistiu ao curso da natureza. Ao se sacrificar para conectar o fogo e ordenar a seus filhos que serem pastores dos humanos, Gwyn borrou o seu passado, para impedir o nascimento do Lorde das Trevas.¹²² (DARK Souls, 2011, tradução nossa)

Como especulado anteriormente, acredito que após a destruição de seus corpos, os *Black Knights* tenham perdido sua razão, prendendo-se apenas às ordenações originais de derrotar *Chaos Demons* e proteger Lorde Gwyn, fazendo-os vagar por Lordran em busca daquele que pode vir a combatê-lo para tomar seu lugar.

Seguindo, o último local onde é possível encontrar *Black Knights* em *Dark Souls* (2011) é na área denominada *Kiln of the First Flame*, local onde a primeira chama

¹²² Lord Gwyn trembled at the Dark. Clinging to his Age of Fire, and in dire fear of humans, and the Dark Lord who would one day be born amongst them, Lord Gwyn resisted the course of nature. By sacrificing himself to link the Fire, and commanding his children to shepherd the humans, Gwyn has blurred your past, to prevent the birth of the Dark Lord. (DARK Souls, 2011)

reside protegida por Lorde Gwyn e seus cavaleiros. Esta área – a última a ter o acesso disponibilizado ao jogador dentro da narrativa, ao final do *game* – é um grande ermo formado por colinas de cinzas, rochas marcadas por calor intenso, uma enorme construção em forma de torre e um número considerável de *Black Knights* – cinco, no total, sendo que dois portam espadas e escudos enquanto os demais portam uma das outras armas possíveis e escudo. Esse número elevado de inimigos poderosos aqui, além de remeter diretamente à narrativa dos cavaleiros que acompanharam Lorde Gwyn, faz sentido mecanicamente: é o final da jornada, um local onde se espera que o jogador já tenha atingido com sua personagem um nível de habilidade e poder que sejam suficientes para eliminar esses oponentes com certa tranquilidade. Nesse momento, os *Black Knights* já não se apresentam como uma ameaça tão significativa ao jogador, que agora os encara com o olhar contrário dos demais encontros: ele, o *Chosen Undead*, é quem se projeta como ameaça, um conquistador caminhando em direção ao último obstáculo.

Aqui, as especificidades dos locais onde cada um é encontrado não são tão relevantes à compreensão gamæstética do antagonista, sendo que o ambiente geral da *Kiln of the First Flame* já faz esse papel. Posicionados de forma geograficamente sequencial, a presença desses últimos cavaleiros ali, tão próximos à primeira chama e de Lorde Gwyn nos revela que, enquanto alguns dos *Black Knights* abandonaram seu senhor para vagar por Lordran, outros permaneceram em guarda, agindo como últimos protetores contra qualquer ameaça. Talvez esses *Black Knights* encontrados aqui fossem os mais fiéis a Lorde Gwyn e, mesmo tomados pela perda da razão, permaneceram em serviço eterno. O último deles, inclusive, é encontrado diretamente em frente ao *fog gate* que dá acesso à arena onde a personagem controlada pelo jogador enfrenta Lorde Gwyn antes de terminar o jogo, solidificando a percepção de guardiões e protetores.

Como afirmei anteriormente, a percepção como jogador nesse momento é muito diferente. Nesse momento, ao alcançar finalmente a área final, lembro de observar os *Black Knights* ao longe e refletir não mais sobre como eu iria superá-los, mas sim em como sua existência ali fazia todo o sentido e dava força a esse momento de conclusão da narrativa. Eu já havia obtido conhecimento da melhor forma de combatê-los, portava os melhores equipamentos aos quais adaptei minha forma de jogar e já havia enfrentado inimigos muito mais poderosos e difíceis que qualquer *Black Knight*.

Eu me via apenas como alguém que cumpre um ritual, uma formalidade, antes de alcançar o tão almejado fim do *game*. E foi exatamente como esperado: um a um eles foram derrotados; segui então meu caminho, tranquilamente, para enfrentar o último *boss* de *Dark Souls* (2011).

Como o fim da jornada *ingame*, essa análise da antagonista me trouxe percepções profundas do quão complexa a construção de um único elemento de jogo pode ser. Aquele que é primeiramente visto apenas como um “inimigo poderoso e intimidador” carrega em si inúmeros traços que não apenas o definem e ajudam a moldar o mundo virtual à sua volta, mas também as percepções em torno da personagem controlada pelo jogador e, ainda, a imagem do próprio jogador *outgame*. Pela perspectiva da gamæstética, observo que a forma como o *Black Knight* é apresentado ao jogador durante a narrativa atua em diversas camadas, ajudando a definir como a experiência – como o jogador encara o desafio – do *game* é recebida e interpretada: no começo da aventura por Lordran esse antagonista inspira medo (após o breve momento de curiosidade), depois representa um desafio para, ao fim, esgarçar a grande base do *gameplay* que é a superação. Em suma, o icônico *Black Knight* representa *Dark Souls* (2011), talvez, como nenhuma outra personagem encontrada naquele mundo virtual, corroborando com a fala de Miyazaki de que “[...] ele realmente nos ajudou a promover o jogo” (MIYAZAKI, HATSUYAMA, 2014, s.p., tradução nossa)¹²³.

Nesse momento separo aqui algumas considerações gamæstéticas: enquanto considerada uma entidade *ingame*, o *Black Knight* esclarece o desenvolvimento do *Chosen Undead* e do jogador, tanto em poder do primeiro quanto em conhecimento das mecânicas de jogo para o segundo; *outgame*, o antagonista constrói o desenvolvimento não apenas da habilidade e coordenação com o *joystick* por parte jogador, mas também sua autoconfiança, concentração e estratégia. Como afirma Miranda:

Eu estou longe de ser uma jogadora muito habilidosa, mas aprendi com *Dark Souls* a ter mais paciência nos jogos, além de lidar com a ansiedade ao enfrentar um inimigo e até maus hábitos de jogos anteriores, que levam a entrar em qualquer combate apenas apertando botões, sem o mínimo de estratégia. (MIRANDA, 2019, s.p.)

A exploração de Lordran mostra uma jornada de aprendizado (MIRANDA, 2019, s.p.) onde o *game* impõe mecanicamente o seu papel como tutor.

¹²³ “[...] it really helped us promote the game.” (MIYAZAKI, HATSUYAMA, 2014, s.p.)

Dark Souls (2011) não toma o jogador pela mão e o guia como um(a) pai(mãe) carinhoso(a), cuidando para que o jogador tenha aprendido tudo antes de seguir em frente sem correr o risco de escorregar e cair; é sim um mestre, a figura que atua no ensino por meio do exemplo e da experimentação. Nada ocorre de forma injusta ou sem explicação acerca do funcionamento; cabe ao jogador explorar os limites dos ambientes, inimigos e de si. Nesse ponto, a dificuldade elevada do *game* atua para “oferecer aquela sensação de conquista pessoal depois de perseverar contra um desafio que em algum momento chegou a parecer impossível.” (NOGUEIRA, 2019, s.p.) – exatamente como ocorre com a figura do *Black Knight*. Aqui acrescento, ao fechamento dessa análise gamæstética focal, que as inserções desse antagonista específico em diversos momentos da narrativa por parte dos desenvolvedores – desde o começo até o último estágio – são a metaforização da jornada: inicialmente é um desafio aparentemente impossível mas, gradativamente, se eleva a uma prazerosa experiência de desenvolvimento pessoal e o reconhecimento desse.

4.1.2 *Phobos Anomaly*: o pesadelo de *Doom*

A missão do *DoomGuy* não é algo fácil: enquanto combate hordas de criaturas sedentas pelo seu sangue, ainda precisa atravessar cenários labirínticos repletos de cantos escuros perfeitos para uma emboscada. Mas não apenas isso, pois sua caminhada é uma escalada gradual de uma realidade plausível até os confins de um pesadelo cruel. Enquanto sua jornada se inicia em uma instalação militar ordinária – ao menos dentro de seu contexto, uma vez que se localiza em uma das luas de Marte – e avança passo-a-passo rumo ao próprio inferno, onde tijolos, metal e tinta são substituídas por pele humana, ossos e sangue. A mudança desses ambientes reflete o quão profundamente a personagem controlada pelo jogador já se aventurou nos terrores do Inferno – e o quão longe está de casa. É um mergulho de cabeça rumo à perdição, uma viagem sem volta à qual nenhuma mente regressaria intocada.

Durante o *gameplay* de *Doom* (1993) o jogador é exposto gradualmente à mudança na realidade distópica que o cerca por meio do conceito dos cenários que o rodeiam, fazendo o jogador perceber que ele parte de um ambiente familiar e ruma ao desconhecido e incomodo futuro. Essa forma de construção atua como uma ferramenta de desenvolvimento narrativa, guiando o jogador paralelamente (e, em muitos momentos, caminha a frente) à história do *game*. Quando inicia sua jornada, não existe nenhuma contextualização: o jogador seleciona no menu que deseja

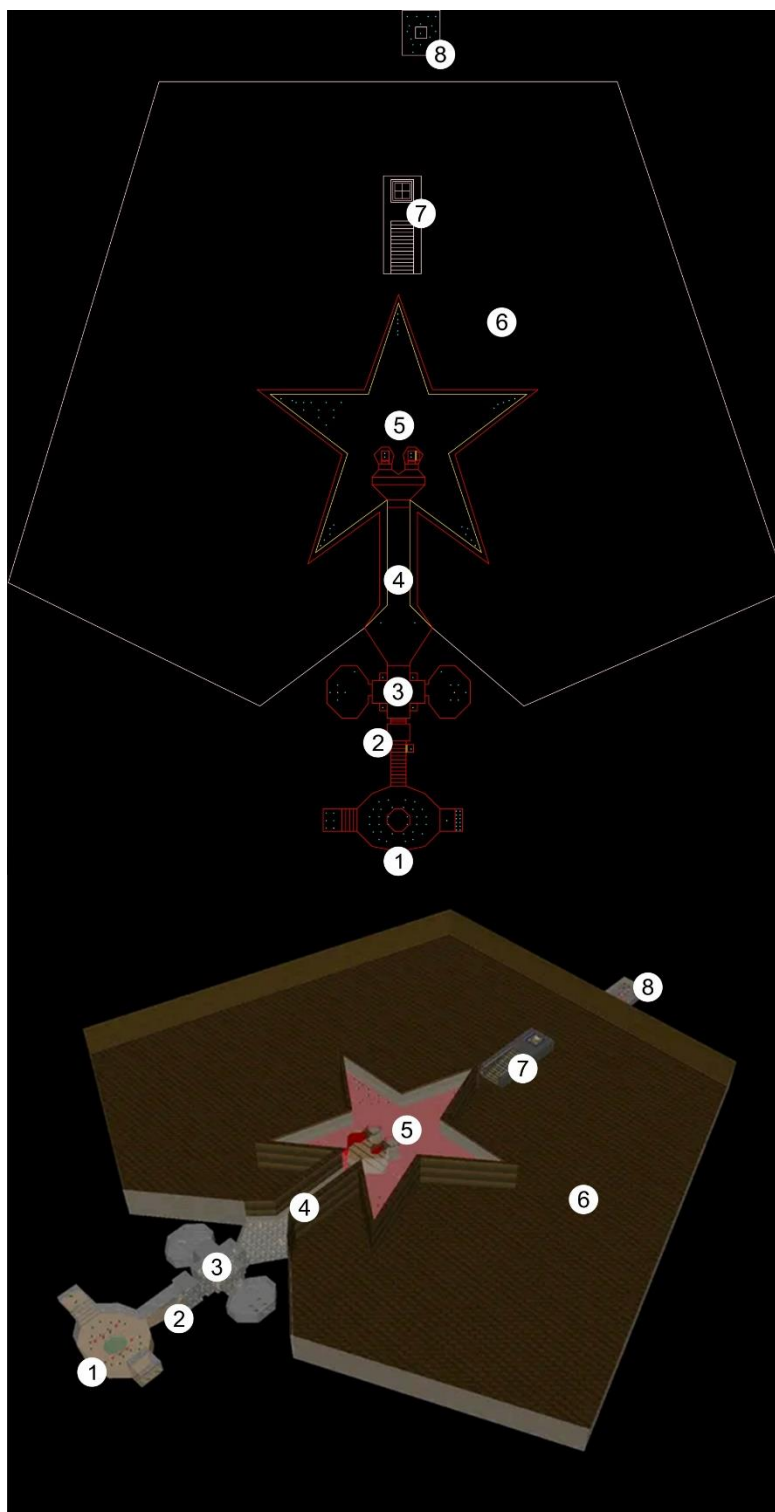
começar um “Novo Jogo”, escolhe o capítulo e a dificuldade em que espera ser desafiado e *boom!* Lá está ele em uma sala tridimensional onde alguns inimigos parecem o aguardam, ainda sem estarem cientes de sua presença. Assim que o primeiro disparo é realizado ou um único inimigo o percebe, tudo vai pelos ares e sua luta por sobrevivência se torna uma aventura *non-stop*. E de fato, a narrativa pouco pode ser notada pelo jogador envolto em toda a ação frenética do *game* durante os níveis que se seguem até a conclusão do primeiro episódio, *Knee-deep in the Dead*¹²⁴, quando o jogador enfrenta os primeiros *bosses* de toda a trama e caminha rumo a segunda lua marciana.

Partindo então desse ângulo, da observação do amálgama arquiteto-geográfico ao qual o jogador é exposto em *Doom* (1993) é que proponho mais uma aplicação do conceito gamæstético, onde tratarei dos reflexos de como essas construções atuam sobre o jogador. Da mesma forma como fiz anteriormente com a reflexão feita acerca do *Black Knight* de *Dark Souls* (2011), aqui pretendo realizar um recorte e realizar uma análise gamæstética focal, observando detalhadamente um elemento e relatando as relações notadas. Para esse momento selecionei especificamente o final do primeiro episódio, *Knee-deep in the Dead*, pois ele marca uma transição física da personagem entre mundos; aqui é perceptível a construção de uma “área de contato” entre o mundo humano e a realidade infernal, o que facilita a percepção das diferentes visualidades que desejo discutir numa transição harmônica. Escolhi como recorte o último estágio, *Phobos Anomaly*¹²⁵, uma pequena área que inicialmente aparenta ser uma velha construção subterrânea – como um abrigo antibombas – com paredes de tijolos pesados, chão de placas metálicas e portas sujas, enferrujadas e barulhentas que logo se revela um espaço corrompido pelo contato interdimensional.

¹²⁴ Em uma tradução livre, algo como “atolado até os joelhos em mortos”, uma alusão nada sutil ao banho de sangue que os estágios do primeiro episódio apresentam.

¹²⁵ “Anomalia de Phobos”, em tradução livre, já se referindo acerca da existência de algo naquele local que não condiz com o universo do *DoomGuy*.

Figura 35 - Mapa do estágio *Phobos Anomaly*.



O estágio é composto por oito ambientes determinados por sua arquitetura física e/ou pelos encontros ali inseridos. Fonte: compilação do autor¹²⁶.

¹²⁶ Planta baixa do estágio e representação tridimensional, com numeração adicionada pelo autor. IMAGEM SUPERIOR; disponível em: <<https://www.wad-archive.com/wad/Doom-v1.8>>, Acesso em 12 mai. 2018. IMAGEM INFERIOR; disponível em: <<https://3dwarehouse.sketchup.com/model/3dbf358222691f43859030fa2c0422b5/Doom-level-E1M8-semi-transparent-outer-walls?hl=ko>>, Acesso em 12 mai. 2018.

Por não se tratar de um único objeto – como ocorreu na análise anterior – optei por dividir todo o estágio em sessões de coerência imagética e/ou narrativa: como pode se ver à seguir, os elementos visuais foram considerados com o mesmo peso que os encontros com inimigos para se definir um ambiente como uma área isolada, particular e diferenciada das demais. Acredito que essa estratificação tornará não só a compreensão do estágio como um todo como também guiará você, leitor, pelos espaços de forma mais próxima e íntima. Ainda, acrescento que a lógica de ordenação dos ambientes segue como referência um *gameplay* exploratório realizado por mim¹²⁷, onde segui a rota mais objetiva rumo à conclusão do estágio (mesmo este estágio em particular tendo um direcionamento bastante direto, evitei sempre que possível visitar salas) e passando por cada um dos espaços disponíveis e acessíveis sem a utilização de *cheat codes*¹²⁸. A opção por um *gameplay* sem o uso desses se deu com a intenção de aproximar mais a percepção da experiência de um jogador padrão, que joga o *game* pela primeira vez e não possui conhecimentos prévios sobre o mesmo, além de forçar a experiência de jogo seguindo os parâmetros que os desenvolvedores criaram para o desafio proposto.

Outro ponto arbitrário importante a apontar: quando houverem componentes – segundo a concepção de Lankoski e Björk, (2015, *passim*), NPCs, objetos de interação e semelhantes – nos ambientes observados, farei apenas uma breve descrição seguindo parcialmente os princípios da *Análise Interpretativa-Criativa* e adicionando ainda a descrição dada pelos desenvolvedores no manual de jogo; a intenção aqui é dar foco ao objetivo específico dessa análise, utilizando esses componentes apenas como peças de contextualização do espaço. Finalizando as definições dos parâmetros que seguirei, caso se faça necessário dividirei cada ambiente pelo número de salas que o compõem, uma vez que podem trazer detalhes e informações únicas em relação ao todo.

¹²⁷ *Gameplay* realizado no dia 12 de maio de 2022.

¹²⁸ *Cheat code* “[...] geralmente é um código, método ou dispositivo usado por jogadores para avançar níveis ou para obter outros poderes e benefícios especiais em um videogame. Pode ser uma série de códigos alfanuméricos ou combinações de teclado que podem dar aos jogadores uma vantagem adicional sobre outros jogadores que não usam um *cheat code*. Os *cheat codes* não são explicitamente divulgados ao público. O termo *cheat code* também pode ser usado para denotar qualquer coisa que uma pessoa faça além da maneira tradicional de fazer algo com o objetivo de ganhar ou pontuar acima da concorrência.(CHEAT CODE, 2016, tradução nossa)

Figura 36 - Todos os componentes de *Phobos Anomaly*



Por ser um estágio curto, *Phobos Anomaly* conta com uma pequena variedade de componentes.
 Fonte: compilação do autor¹²⁹.

A área de entrada (marcada com o número 1 na figura 34) é composta por um salão central em formato oval conectado a duas salas menores, localizadas nas porções leste e oeste do primeiro ambiente:

(Sala Oeste) Ambiente retangular em sentido norte-sul, de teto baixo (64 pixels – usarei a sigla “px” para referir-me à medida de agora em diante – de altura, estando pouco acima da altura da personagem controlada pelo jogador¹³⁰), com paredes e teto texturizados como grandes tijolos de concreto cinzentos e desgastados. O piso apresenta textura hexagonal marrom acobreada que se assemelha a metal enferrujado e gasto. Na face oeste é possível verificar a existência de um componente:

*Switch Vermelho*¹³¹: [descrição] Retângulo vertical dividido em duas partes: uma borda branco-acinzentada e fina e; um miolo, de cor vermelha escura.

¹²⁹ Compilação feita à partir de capturas de tela de jogo.

¹³⁰ O *Doomguy* possui exatos 56 pixels de altura *ingame*.

¹³¹ Um componente que tem suas *ações de componente* definidas em sistema I/O – ativo ou inativo. Esse tipo de componente é amplamente utilizado em *Doom* (1993), podendo ser um componente de interação única ou múltipla.

Possui aproximadamente um terço da altura da parede onde se encontra, estando posicionado de forma centralizada horizontalmente.

[*singularização*] Botão retangular de bordas metálicas prateadas, onde é possível notar uma espécie de visor vermelho translúcido em sua parte central. Quando ativado, o visor assume tonalidade com maior contraste e brilho, como se uma espécie de iluminação interna se acendesse e tornando o botão bastante visível, confirmando a ação de interação. Além, quando ocorre interação, trecho central da parede oeste, com 64px de largura, se desloca verticalmente para cima, revelando o próximo ambiente.

(Salão Central) Ambiente oval sentido leste-oeste, de teto alto (144px), com paredes, teto e piso texturizados de forma idêntica à sala leste. Existem, além da conexão com a sala oeste, duas outras passagens, conectando o salão à área 2 pelo norte e à sala leste por essa mesma direção. A conexão da sala oeste com este salão é feita por meio de uma escadaria descendente no sentido oeste-leste composta por quatro degraus (16px de altura, cada) que seguem a mesma texturização do restante do salão. Ao centro é possível observar uma depressão octogonal (24px de profundidade) onde seu fundo é texturizado por meio de sequência animada que simula um líquido na cor verde. As paredes internas são texturizadas no mesmo tom marrom acobreado do piso, mas sem a divisão hexagonal, e apresentado na parte inferior manchas esverdeadas que remetem ao líquido referenciado no fundo e remetendo a espécie de tanque metálico. Diretamente acima da depressão encontra-se, no teto, uma marcação de maior brilho nas medidas e formas exatas da depressão – provavelmente uma limitação técnica da *engine*, pois essa utiliza um sistema de iluminação por zonas. Em toda a área de entrada (área 1) é possível encontrar os componentes descritos a seguir, sendo quatro a doze *Demons* (dependendo da dificuldade escolhida), vinte *exploding barrels*, dez *stimpacks*, um *box of bullets* e um *computer map*:

Figura 37 - Demon



Inclinado para frente, o *Demon* reforça suas desproporções anatômicas. Fonte: Pinterest¹³².

Demon: [descrição] Criatura zoomórfica corcunda e bípede, de pele rosada e sem pelos. Apresenta cabeça e boca grandes, com par chifres no topo da cabeça. Seus membros inferiores possuem articulação em curvilhão, como em um equino.

[singularização] Semelhante em postura e musculatura com um grande gorila, temos a imagem de um corpo corcunda de cor rosa, com pequenos braços e pernas terminadas em garras formadas a partir de três dedos. Sua característica visual mais importante é a enorme cabeça que traz um par de chifres acinzentados, olhos laranjas e uma grande boca com dentes pontiagudos.

Mais ou menos como um gorila depilado, só que com chifres, cabeça grande, muitos dentes e mais difícil de matar. Não chegue muito perto ou eles vão arrancar sua maldita cabeça. (DOOM..., 1993, p.13, tradução nossa)¹³³

Exploding Barrel: [descrição] Estrutura cilíndrica de altura equivalente ao dobro da largura (aproximadamente), de cor laranja acinzentado dividido em quatro segmentos por três faixas mais elevadas. Na parte superior é possível observar uma sequência animada de textura na cor verde. Possui

¹³² Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/424253227401211941/>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

¹³³ "Sorta like a shaved gorilla, except with horns, a big head, lots of teeth, and harder to kill. Don't get too close or they'll rip your fraggin' head off." (ibidem)

iluminação fixa, da esquerda para a direita, onde o lado esquerdo apresenta uma linha de reflexo em tom alaranjado enquanto o lado direito traz uma sombra que gradualmente atinge a cor preta.

[*singularização*] Este tambor metálico de cor cobre-acinzentado parece conter alguma espécie de resíduo líquido em seu interior, o que é possível ser notado devido à falta de uma tampa em sua parte superior. O líquido esverdeado se move de forma autônoma. É possível notar um certo desgaste em sua estrutura exterior.

Espalhados ao redor da base estão tambores contendo resíduos tóxicos. Se seus tiros atingirem um desses barris, é hora da explosão! Pode ser que levem algumas balas para detonar um barril, mas um único disparo de qualquer uma das outras armas geralmente resolve a situação. (*ibidem*, p.10, tradução nossa)¹³⁴

(Sala Leste) Ambiente quadrado subdividido em suas seções: um elevador (que tem posição inicial na mesma altura do piso do salão e altura de 240px e se eleva até o patamar, a 144px de altura) e um patamar superior, de teto em altura média-baixa (96 pixels de altura). As texturas de teto, chão e paredes correspondem com as salas anteriores, sendo que o piso na seção do elevador é representado por meio de uma textura composta por retângulos de borda cinza-metálica e interior formado por linhas sequenciais numa coloração marrom escura e com manchas em preto. O elevador é ativado automaticamente assim que a personagem controlada pelo jogador se posiciona sobre o mesmo. No patamar superior encontram-se os seguintes componentes:

Stimpack: [*descrição*] Objeto quadrado de cor branca-acinzentada. Uma linha escura – horizontal no meio que mudam sua angulação em diagonais para cima nas extremidades – separa a parte superior e inferior do objeto. Na parte superior frontal existe um círculo branco pouco acima da faixa horizontal da linha divisora e, na parte inferior, uma cruz na cor vermelha encontra-se representada.

[*singularização*] Uma pequena bolsa – aparentemente feita de tecido – quadrada de cor branca-acinzentada cujo fechamento na parte superior se dá por uma estrutura em língua. Uma trava frontal semelhante a um botão

¹³⁴ “Scattered around the base are drums containing toxic waste. If your shots hit one of these barrels, it's kablooey time! It might take several bullets to set off a barrel, but a single blast of any of the other weapons usually does the trick.” (*ibidem*)

branco mantem a bolsa fechada. Na parte frontal, a representação da cruz vermelha está pintada de forma muito precisa sobre o material.

Stimpacks dão-lhe uma injeção rápida de enzimas de reforço que fazem você se sentir como um novo homem - pelo menos, até certo ponto. (*ibidem*, tradução nossa)¹³⁵

*Box of Bullets*¹³⁶: [descrição] Recipiente retangular na horizontal, de cor verde escura e apresentando manchas marrons, com tampa e trava frontal retangular cinza. A palavra *ammo* – munição, em tradução livre – encontra-se pintada na parte frontal da mesma, na cor ocre. Logo abaixo dessa palavra existem alguns pontos na mesma cor e linhas na mesma cor.

[singularização] Uma caixa retangular – cujo lado mais longo é a frente, tendo altura e profundidade iguais – aparentemente de metal enferrujado pintado na cor verde escura, com tampa e trava metálica semelhante aos de uma caixa de ferramentas. Na parte frontal a palavra *ammo*, em letras maiúsculas, é seguido por alguns elementos inferiores que remetem a um texto em tamanho reduzido e impossível de ser lido, ambos compartilhando a mesma cor ocre.

Computer Maps: [descrição] Caixa cúbica de cor cinza escura com uma área central que exhibe – em repetição – uma sequência animada de fragmentos de plantas-baixas, em verde e amarelo. Logo abaixo, três luzes piscam alternadamente na parte inferior: uma vermelha, ao centro e; duas azuis escuras, uma de cada lado da luz vermelha.

[singularização] Um tipo de computador formado por uma caixa cúbica cinza-escura, uma tela de monitor e três luzes na parte inferior. A tela, que mostra repetidamente uma série de imagens sequenciais, é emoldurada por uma fina faixa da mesma cor do computador, apresentando um encaixe no corpo do computador representado por uma linha escura de separação. Alguns pontos de fixação também são visíveis nas laterais dessa moldura, ligando a caixa ao computador. Logo abaixo da tela, centralizado, existe um pequeno ponto luminoso – semelhante a um botão – na cor vermelha

¹³⁵ “*Stimpacks give you a quick injection of booster enzymes that make you feel like a new man - at least, to a degree.*” (*ibidem*)

¹³⁶ Assim como todos os demais componentes que representam itens coletáveis de munição – *clip*, *shells*, *box of shells*, *rocket*, *rocket case*, *cell* e *bulk cell* – as *box of bullets* não possuem descrição no manual de jogo.

que pisca incessantemente. Na parte inferior também é possível observar a irradiação de luz azul escura, que parece vir da parte de trás da tela.

Computer Maps são um achado útil, atualizando seu *Automap* com um mapa completo para toda a área, incluindo todas as áreas secretas ou ocultas. As áreas que você não visitou são mapeadas em cinza. (*ibidem*, p.12, tradução nossa)¹³⁷

Por meio da observação da estruturação física, da disposição dos componentes e do design do ambiente que compõe a área de entrada (área 1) é possível extrair algumas informações sobre o local. Embora se trate de uma construção claramente de origem humana – os tijolos, barris e elevadores mecânicos, assim como o fosso central onde existe o estranho líquido verde – existe ali já de início a amostra de que demônios tomaram aquele local, uma vez que uma quantidade considerável deles encontra-se logo após a primeira passagem ser aberta. A sala a leste, posicionada logo após o elevador em uma área superior, mostra o que parece ser um depósito de suprimentos militares, com kits de primeiros socorros, munição e um sistema de localização completo, formando uma espécie de despensa. A área central, onde encontram-se os barris e o fosso, esclarece que provavelmente o conteúdo dos tonéis era despejado ou extraído dali, embora nenhum maquinário para a tarefa possa ser visto. No mais, tudo sugere que esta área comporta apenas mais um local genérico da enorme instalação. Nesse ponto, a descrição dada no manual sobre a UAC – empresa responsável pelas instalações onde esse episódio do *game* se passa – ajuda na percepção e contextualização da área: “A UAC é um conglomerado multiplanetário com instalações de resíduos radioativos em Marte e suas duas luas, Fobos e Deimos.” (*ibidem*, p.1, tradução nossa)¹³⁸ A descrição dada no manual confirma as percepções gerais onde os toneis e o fosso contém resíduos radioativos, servindo provavelmente de local de escoamento desse material. Uma percepção: a presença de um grande número de demônios cercando o fosso pode remeter a algum interesse dessas criaturas pelo material radioativo despejado ali, mas nada suporta essa conclusão até aqui.

Logo após a área de entrada o jogador tem acesso a um corredor longo em declive (número 2 na figura 34), composto por três ambientes:

¹³⁷ “*Computer Maps* are a handy find, updating your *Automap* with a complete map to the entire area, including all secret or hidden areas. Areas you haven't been to are mapped in grey.” (*ibidem*)

¹³⁸ “*The UAC* is a multi-planetary conglomerate with radioactive waste facilities on Mars and its two moons, Phobos and Deimos.” (*ibidem*)

(Escadaria) Ambiente retangular no sentido norte-sul composto por um lance de escadas descendente (mesmo sentido) com doze degraus simétricos. A escadaria se inicia com altura de 152px (aumentando em 8px a cada degrau) e finaliza com 240px de altura. Paredes, teto e piso mantêm as mesmas texturas do Salão Oval pertencente à área 1. Localizada no trecho da parede leste ao lado do décimo e décimo primeiro degraus existe um componente¹³⁹ texturizado de forma semelhante às demais paredes dessa sala, sendo diferenciada apenas por manchas em tons de verde: esse componente, ao sofrer interação por parte da personagem do jogador, movimenta-se em sentido vertical, revelando uma sala secreta.

(Sala Secreta) Ambiente quadrado com altura de 232px, compartilhando as mesmas texturas utilizadas nas paredes e teto da escadaria, mas utilizando uma textura cinza e marrom-alaranjada – semelhante a metal enferrujado – com pequenas linhas escuras que simulam fendas, representando uma espécie de grade de escoamento. Assim que a parede que separa essa sala da sala anterior se eleva – emitindo um som, uma faixa de nova textura é revelada na linha vertical das paredes norte e sul que corresponde à espessura da parede que se ergueu. A textura é representada por linhas cinza e prata intercaladas por linhas escuras, remetendo a uma espécie de encaixe de porta corrediça. Dentro dessa sala é possível encontrar um único componente:

Soul Sphere: [descrição] Objeto de formato circular e cor azul escura, com bordas negras e uma mancha branca na porção noroeste. Limitada à sua parte interior, uma sequência animada mostra um rosto avançando e recuando em direção ao observador.

[singularização] Esfera cujo interior possui tom azul escuro e sua parte externa de material translúcido e reflexivo semelhante a vidro; a percepção de tridimensionalidade é evidenciada pela existência de reflexo de luz na parte noroeste da esfera de sombreamentos graduais ao redor da parte interna de sua circunferência. Em seu interior é exibida a imagem de um aparente rosto masculino que parece gritar enquanto surge – como

¹³⁹ Preferi não aplicar nesse componente as observações advindas da *Análise Interpretativa-Criativa* por se tratar apenas de uma sutil alteração na textura aplicada às demais paredes do local, o que poderia apenas alongar o processo de observação de forma desnecessária.

avançando em direção ao limite frontal da esfera – em meio a uma espécie de anel de névoa azulada. Ao final da animação, os olhos do rosto se tornam brancos e brilhantes.

Soul Spheres são objetos raramente encontrados que fornecem um grande impulso à sua saúde. Um encontro próximo com um desses e você se sentirá mais saudável do que nunca! (*ibidem*, p.12, tradução nossa)¹⁴⁰

(Antessala do Portão) Ambiente retangular no sentido leste-oeste com altura de 248px. O piso e as paredes fazem uso de uma textura hexagonal de cor acinzentada metálica, sendo que o piso se diferencia por apresentar manchas marrom-alaranjadas semelhantes a marcas de ferrugem. O teto é coberto por uma textura granulada cinza e preta com aparência que remete a terra ou areia escura. Existe ainda uma pequena alcova retangular – no mesmo sentido da sala – ao norte, com 112px de altura e apresentando um único componente em sua face norte:

Portão: [*descrição*] Portão de cor cinza com diversas manchas em tons mais escuros e também marrom-alaranjados. Nas laterais existe uma borda com círculos cinzas, sendo que a parte inferior apresenta uma borda mais larga com depressões, elementos vermelhos, faixas amarelas e pretas e círculos cinzas. Na área central é possível notar depressões e linhas em tons cinza mais escuros, além de linhas vermelhas e uma faixa amarela e preta.

[*singularização*] Robusto portão eletroeletrônico feito de metal, de cor prata escurecida. Suas bordas laterais são reforçadas por uma placa vertical cinza-escura, afixada por grandes parafusos de cabeça elevada redonda, sendo possível verificar fiações na cor vermelha conectando a parte central e as placas. A parte inferior é formada por uma placa individual retangular e horizontal, com cinco depressões: duas delas – localizadas nas extremidades esquerda e direita do portão – apresentam visores luminosos de cor vermelha, divididos em um par maior na parte inferior e outro, menor, diretamente acima; logo em seguida a cada um dos anteriores, faixas de cores amarelo e preto intercaladas, semelhantes a faixas de segurança e; no centro, na parte inferior, uma sequência de parafusos de cabeça

¹⁴⁰ “*Soul Spheres are rarely encountered objects that provide a large boost to your health. A close encounter with one of these and you’ll feel healthier than ever!*” (*ibidem*)

redonda elevados. A parte principal é representada por diversas depressões geométricas, apresentando fiações vermelhas que conectam diversos pontos da mesma, dentre eles pontos que se assemelham a caixas de energia e placas de circuito. Diversas manchas cinzas escuras e marrom-alaranjadas mostram que a porta já possui uma certa idade ou foi exposta a intempéries, enferrujando e danificando-a em alguns pontos. Quando sofre interação por parte da personagem controlada pelo jogador, o mesmo emite um som e se desloca para cima, quando se revelam faixas nas paredes laterais texturizadas de forma idêntica às encontradas na parede deslizante que dá acesso a Sala Secreta.

A área 2 parece se tratar de uma passagem de conexão entre a área 1 e a sessão seguinte, mantendo as características visuais com referência arquitetônica humana tradicional e se ligando à representação geral de uma instalação tecnológica industrial. Aqui, embora não exista a presença física de nenhuma criatura demoníaca, a relação com o contato entre as realidades se faz pela existência do componente *Soul Sphere*, claramente um objeto de natureza sobrenatural e deslocada de toda a concepção visual do restante da área. O componente, ainda, encontra-se guardado em um ambiente escondido, o que pode denotar que tenha sido colocada ali intencionalmente por alguma criatura inteligente – humana ou não – para não ser encontrada. Considerando se tratar do último estágio desse episódio, isso me leva a crer que algum dos seres demoníacos o tenha feito, sabendo de como o item traz força à personagem controlada pelo jogador (aumentando consideravelmente sua saúde e, conseqüentemente, tornando-o mais difícil de derrotar). Entretanto, a existência de um ambiente secreto, de arquitetura humana e com o piso formado por grades de escoamento parece não fazer sentido lógico aqui: elucubrando, teorizei sobre a possibilidade de se tratar de uma rota de saída/ fuga em caso de alguma necessidade, mas o fato de estar escondida e sem marcação alguma não corrobora com a percepção, permanecendo então sua função dentro da zona desconhecida senão para fins de ocultar um objeto importante dentro do *gameplay*.

Assim que passa pelo portão, o jogador atinge uma espécie de hall com três passagens: uma a norte e duas opostas, nas direções leste e oeste. Essa área (número 3 da figura 34) corresponde a três ambientes, sendo eles:

(Sala Central) Ambiente em forma de cruz, com 248px de altura, tendo suas texturas de piso, paredes e teto idênticas às encontradas na Antessala do Portão. Nas esquinas diagonais do encontro de cada braço da cruz existem alcovas quadradas elevadas a 32px de altura do piso, com 96px de altura onde encontram-se suportes com iluminação – havendo um suporte em cada alcova. Cada suporte é representado como um objeto vertical, semelhante a uma longa tocha de cabo retorcido na cor marrom cuja base triangular é formada por uma pilha de crânios; na parte superior, uma estrutura de forma irregular e com três fendas dá suporte a chamas, agindo como ponto de iluminação.

Ainda, no centro da sala, existem dois componentes:

Medikit. [descrição] Objeto retangular no sentido horizontal de cor branca-acinzentada. Uma linha escura – horizontal no meio que assume angulação diagonal ascendente nas extremidades – separa a parte superior e inferior do objeto. Logo acima da linha separadora, na parte frontal (o lado mais longo de sua geometria), existe uma cruz na cor vermelha e dois elementos pequenos e retangulares verticalmente, em branco, um de cada lado da cruz, exatamente onde a linha de separação muda de ângulo. Na parte de baixo da estrutura é possível observar duas faixas em cinza escuro alinhadas com os dois retângulos brancos da parte superior.

[singularização] Uma bolsa grande – aparentemente feita de tecido grosso – retangular de cor branca-acinzentada cujo fechamento na parte superior se dá por uma estrutura em língua. Duas travas frontais semelhante a fechos tipo engate metálicos mantem a bolsa fechada, presos a faixas de material escuro – espécie de cintos – que sobressaem da parte inferior do objeto. Na parte frontal superior, a representação da cruz vermelha está pintada entre os fechos.

Medikits são ainda melhores e incluem bandagens, antitoxinas e outros suprimentos médicos para fazer você se sentir muito mais saudável. (*ibidem*, p.10, tradução nossa)¹⁴¹

Security Armor. [descrição] Objeto de cor verde, representado como uma vestimenta para o torso com desenho anatômico.

¹⁴¹ *Medikits are even better, and include bandages, antitoxins, and other medical supplies to make you feel a lot healthier. (ibidem)*

[*singularização*] Peitoral de cor verde que apresenta uma animação em repetição que altera seu o brilho e contraste. Observa-se pela sua representação que o objeto se trata de algum tipo de armadura para ser utilizada sobre o torso – inclusive trazendo formas que se assemelham à anatomia humana – com proteção na região do peito bastante evidente, assim como ombreiras capazes de cobrir toda a parte superior do braço. A região do tórax também é protegida por peças segmentadas horizontalmente, aparentemente sobrepostas.

Security Armor é um colete de kevlar leve que é perfeito para controle de distúrbios. (*ibidem*, p.11, tradução nossa)¹⁴²

(Sala Leste) Ambiente em forma octogonal irregular, com as paredes diagonais do lado oeste em angulação de aproximadamente 30° e as do lado leste a 45°. As paredes compartilham as texturas da Sala Central da área 3, sendo que o teto é coberto pela textura de blocos retangulares e cinzentos utilizada nas salas da área 1. O piso apresenta uma nova textura, semelhante a cascalho escuro. A sala como um todo apresenta uma iluminação menor que a sala anterior, diminuindo a visibilidade do jogador no ambiente. Aqui foram posicionados seis componentes, sendo dois deles já descritos anteriormente (um *Demon* e quatro *Box of Bullets*) e um inédito até aqui:

Chaingun: [*descrição*] Objeto em formato geral retangular horizontal, onde é possível observar a separação em três partes: a parte anterior, de cor cinza e preta, em forma de L espelhado verticalmente e levemente inclinado no sentido anti-horário; a parte central, dividida em dois blocos de cor cinza com faixas diagonais em marrom, traz quatro pequenos pontos retangulares no bloco à direita, além de apresentar um quadrado cinza com duas faixas mais claras logo abaixo e; a parte frontal, um bloco cinza escuro seguido por três retângulos horizontais (sendo o do topo um pouco mais longo que os demais) na cor cinza e outros três, em sentido vertical e cruzando os anteriores, sendo que dois deles estão próximos ao bloco e outro ao final dos retângulos horizontais.

[*singularização*] Arma pesada, de grande porte e calibre, com punho em cinza escuro localizado logo antes de um robusto corpo dividido em dois

¹⁴² *Security Armor is a light weight kevlar vest that's perfect for riot control. (ibidem)*

blocos na cor cinza e com faixas marrom-ferrugem. Uma estrutura, semelhante a um pente de munição, pode ser observado logo abaixo do segundo bloco do corpo, que possui quatro retângulos salientes semelhantes a botões. A parte frontal da arma é composta por uma série de canos metálicos presos em sua base por uma grande peça metálica e mantidos unidos por anéis metálicos ao longo dos mesmos.

Chainguns direcionam poder de fogo pesado em seu oponente, fazendo-o fazer “a dança” da *chaingun*. (*ibidem*, p.8, tradução nossa, grifo nosso)¹⁴³

(Sala Oeste) Ambiente idêntico ao anterior, compartilhando texturas e formas mas sendo espelhado no sentido leste-oeste. Em seu interior foram inseridos cinco componentes, sendo um deles (o *Demon*) já apresentado anteriormente:

Box of Shells: [*descrição*] Objeto retangular no sentido horizontal dividido em duas partes; à esquerda, um retângulo horizontal de cor cinza com texto em cinza escuro e alguns pontos com a mesma cor logo abaixo e; um retângulo vertical na cor marrom com uma linha vermelha e amarela na parte superior.

[*singularização*] Caixa retangular horizontal na cor cinza, com abertura deslizante lateral e o compartimento interno exposto do lado direito. A parte do lado esquerdo apresenta o texto “*SHELLS*” – termo em inglês para “cartuchos”, em tradução livre – em cinza escuro e, logo abaixo, alguns pontos e linhas levam a compreender que se trata de um subtítulo incompreensível. O lado direito do objeto, em cor marrom, assemelha-se a uma gaveta aberta onde pode-se observar um cartucho na cor vermelha e de base amarelo-latão.

Shotgun: [*descrição*] Objeto retangular no sentido horizontal dividido em três partes; a primeira, à esquerda, é representada como um trapézio vertical longo na cor marrom, levemente inclinado; a parte do meio traz um retângulo na cor cinza-escuro, com uma curta linha horizontal na mesma cor na parte superior e um trapézio invertido verticalmente no lado esquerdo-inferior e; a parte à direita, formada por três retângulos horizontais, sendo dois na cor cinza-escuro paralelos e longos,

¹⁴³ *Chainguns direct heavy firepower into your opponent, making him do the chaingun cha-cha.* (*ibidem*)

posicionados um acima do outro com o superior sendo mais longo que o inferior, além de um terceiro em cor marrom que sobrepõe a parte central do retângulo inferior.

[*singularização*] Espingarda do tipo *pump-action*¹⁴⁴ (onde a recarga é feita por ação manual do atirador, que puxa e empurra a telha após o disparo) e com coronha, soleira e telha em material marrom semelhante a madeira envernizada, sendo todo o restante do corpo em metal cinza-escuro.

As *shotguns* dão uma “porrada” a curta distância e um disparo generoso à distância. (*ibidem*, tradução nossa, grifo nosso)¹⁴⁵

Assim que alcança a área 3 o jogador tem seus primeiros contatos com uma estruturação visual diferente do padrão industrial das áreas anteriores. Embora a arquitetura – em suma – se mantenha padronizada pelo uso das mesmas texturas que remetem a um local que integra o restante da estrutura visitada anteriormente, a existência dos suportes de chamas na sala central revelam uma distorção da construção humana. Ao notar como são representados, por meio de metal torcido e crânios – além do topo disforme e estranhamente intimidador – e como estão inseridos em nichos de forma a estruturarem a sala como uma cruz, é possível denotar uma intencionalidade e uma deturpação da função original dessa passagem/ conexão. Por meio da observação da temática do *game* (a ideia de um herói, um “salvador” solitário enfrentando demônios, derrotando o inferno, etc.) fica claro que um apelo de aspecto religioso – no caso, da apresentação simbólica da cruz, signo sagrado dentro das crenças de base cristã – fornece peso e contexto a um ambiente aparentemente medíocre. Essa contextualização, somada aos componentes ali presentes, traçam um perfil narrativo que já dá pistas sobre o roteiro do estágio: itens de proteção (*Security Armor*) e recuperação de saúde (*Medikit*), posicionados de forma centralizada no espaço que remete ao sagrado – e este margeado por ícones profanos – evocam a percepção de um santuário, um local de proteção para aquele que está cercado por

¹⁴⁴ Segundo Souza (2016, s.p.), as armas caracterizadas pelo tipo *pump-action* “São aquelas armas que possuem uma telha logo abaixo do cano. Essa peça, ao ser puxada, empurra um cartucho (devidamente inserido no depósito pela abertura do carregador) para a câmara e arma o cão, que é a peça ligada ao gatilho. Ao atirar, uma agulha golpeia a espoleta do cartucho, incendiando a pólvora e criando a explosão que arremessa a carga (projéteis de metal) para fora do cano. Com a câmara vazia, o usuário já pode puxar a telha novamente para extrair a embalagem vazia (que escapa da arma através da abertura de injeção), inserir um novo cartucho e repetir o processo.”

¹⁴⁵ *Shotguns deliver a heavy punch at close range and a generous pelting from a distance. (ibidem)*

criaturas malignas; não existem inimigos aqui, apenas benesses e um momento para tomar folego.

Essa tomada de folego, no entanto, dura pouco pois ambas as salas laterais reinserem o jogador no pesadelo *ingame*. Posicionados de forma a emboscar o *Doomguy*, dois *Demons* aguardam na escuridão dessas salas, logo ao lado das passagens de acesso às mesmas. Além, ambas as salas também destoam do ambiente anterior uma vez que, ao invés de trazerem objetos de proteção e recuperação essas estão carregadas com armas e munições. Aqui, percebo o uso metafórico do espaço escuro conectado à simbologia da cruz e a percepção poética extraída: enquanto a sala em cruz é iluminada e ocupada por componentes que remetem ao pacifismo (nenhum dos objetos adicionam poder ofensivo ao *gameplay*), as salas escuras trazem apenas componentes de violência e poder agressivo; em uma interpretação poética, as salas laterais se conectam também à imagem desse “salvador” saído da luz que, devido às circunstâncias, deve não apenas adentrar na escuridão, mas também aceitar aquilo que ela oferece para vencer um mal maior. Essa visão poética sobre o contexto da área 3 é, em suma, um resumo da jornada do *Doomguy* por todo o *gameplay* de *Doom* (1993), onde a personagem carrega o fardo de enfrentar o mal e a corrupção demoníaca usando todos os meios possíveis. De certa forma – e mais uma vez faço aqui uma referência às religiões de matriz cristã – a personagem se torna um mártir, sacrificando seu corpo (e sanidade) para livrar aquele mundo da destruição e corrupção infernal – como o próprio nome do *game* sugere¹⁴⁶.

Seguindo após essa área, um longo corredor que se estende no sentido leste-oeste direciona o *gameplay*, partindo de uma sala hexagonal irregular – onde a parte norte da forma geométrica é mais curta que a parte sul – que se conecta a sala central da área 3 e termina em uma parede; esse todo corresponde a área 4 marcada na figura 34.

Essa área – embora ainda traga as mesmas texturas de piso e teto da sala central pertencente à área anterior – parece destoar visualmente de forma óbvia do restante do estágio, agindo como uma transição entre dois universos. As texturas cinzentas das paredes são substituídas por uma tonalidade marrom-acobreada e manchas

¹⁴⁶ Uma das traduções possíveis da palavra *doom* é, justamente, “Juízo Final”, mais uma referência religiosa múltipla mas especialmente ligada – dentro da percepção ocidental – aos acontecimentos narrados na Bíblia, base da crença cristã.

escuras. A nova textura se assemelha a uma montagem de três painéis metálicos bastante desgastados por ferrugem, sendo que; o painel superior – mais escuro – é mais largo que os demais, sendo plano e apresentando manchas verticais marrom-alaranjadas que remetem a marcas de ferrugem causadas por água que escorreu sobre a superfície; a parte mediana – em tom marrom com várias manchas cinza-escuras e marrom claro – apresenta saliências retangulares centralizadas, formando uma linha contínua do que parecem ser saídas ou entradas¹⁴⁷ de ar, líquido ou outro tipo de material e; logo abaixo, outra faixa plana, com tom de marrom e bastante marcado por manchas verticais escuras. Ainda, complementando o aspecto visual da área, um par de suportes de chamas – idênticos aos existentes na sala central da área anterior – encontram-se no início do corredor, um de cada lado da passagem. Nessa área apenas um componente foi inserido de forma centralizada na parede norte do corredor, onde o mesmo termina: um *switch*, único componente dessa área:

Switch Verde: [descrição] Quadrado dividido em duas partes: uma borda branco-acinzentada e fina e; um miolo, de cor verde escura. Possui aproximadamente um quarto da altura da parede onde se encontra, estando posicionado de forma centralizada horizontalmente.

[singularização] Botão quadrado de bordas metálicas prateadas, onde é possível notar uma espécie de visor verde translúcido em sua parte central. Quando ativado, o visor assume tonalidade com maior contraste e brilho, como se uma espécie de iluminação interna se acendesse e tornando o botão bastante visível, confirmando a ação de interação.

A área 4 traz a percepção de um espaço de conexão não apenas físico, mas temático dentro da estrutura narrativa do estágio. É o setor de elevação da tensão do jogador, de preparação para o desafio à frente. O fato de estar completamente despovoado de antagonistas somado a sua longa estrutura atua como um gerador de ansiedade: como jogador, minha percepção era a de qual seria a intensão de entregar-me equipamentos ofensivos e defensivos consideráveis sem me oferecer qualquer desafio? Qual era a surpresa que me aguardava ao final daquele corredor?

¹⁴⁷ Por conta da forma como o desenho dos elementos da textura são apresentados – sombreado e iluminação – pode-se notar que essas saliências formam uma espécie de triângulo de ângulo reto e hipotenusa descendente, trazendo uma fenda em sua parte inferior, o que levou à percepção de entradas ou saídas de algum tipo.

Ansiedade. Acredito que essa seja a palavra-chave que esta área propõe ao jogador. A antecipação de uma possível armadilha ou emboscada, o encontro com mais uma horda de inimigos, algum desafio mortal a altura de toda a experiência adquirida durante o *gameplay*... não há como se prever. Não existem pistas ou indicativos, apenas a certeza de estar sendo guiado pela arquitetura gradualmente em mutação, cada vez mais degradada e tomada por elementos sobrenaturais. E, assim que o *switch* é acionado, a área seguinte é revelada, confirmando as expectativas.

A área 5 (como apontada na figura 34) tem seu acesso dado por meio de um elevador ativado pelo *switch* existente na área anterior que faz com que a parede norte se desloque para baixo. Imediatamente se nota uma mudança drástica na visualidade do ambiente quando a parede norte abaixa, revelando uma textura metálica vermelha intensa nas paredes laterais do elevador. Ainda, caso o jogador desloque sua personagem para trás, é possível observar através da fenda aberta pela descida do elevador o andar superior onde se tem uma prévia da revolução ambiental adiante. O elevador permanece no nível do piso da área 4 por alguns instantes antes de erguer-se automaticamente e, caso a personagem tenha se mantido sobre ele durante sua elevação, não há como reativá-lo a partir do patamar superior, efetivamente prendendo o jogador no ambiente seguinte: a já aguardada armadilha.

Após o elevador, uma grande sala em formato de estrela de cinco pontas é revelada ao jogador, que a alcança pela parte central entre as duas pontas ao sul. Logo após o elevador, dois degraus largos se dividem em dois caminhos idênticos porém espelhados no sentido leste-oeste, ambos localizados a norte e formados por outro degrau mais elevado. Ao final de cada caminho erguem-se duas estruturas arquitetônicas de forma hexagonal irregular com o que parecem portas fechadas à frente, voltadas para a entrada.

Por se tratar de um amplo e complexo ambiente, optei por separá-lo em dois momentos descritivos a seguir, tendo como intenção a facilitação da compreensão do todo assim como a construção da percepção gamæstética mais refinada. Sendo assim, temos as Escadarias dos Portais e a Sala Estrela:

(Escadaria dos Portais) Ambiente composto por três partes, sendo: (1) elevador, em formato retangular sentido leste-oeste, cuja textura de linhas marrons claras e escuras do piso se assemelha visualmente a um velho carpete; (2) passarela e lance de escadas em formato irregular semelhante a um coração caricato, cuja

textura do piso é idêntica à do elevador e com a face dos degraus coberta por textura de retângulos marrons separados por linhas cinza-escuras e; (3) duas estruturas verticais cuja textura das paredes é idêntica à utilizada na área 4, com uma passagem central dada após um degrau retangular no sentido leste-oeste (com as mesmas texturas da passarela e lance de escadas e com textura de teto idêntica à do piso) que leva a uma parede de textura verde com manchas marrons e cinzas. Em todo o espaço do lance de escadas e elevador, não há textura para o teto mas sim um vão que revela a imagem de céu e horizonte utilizada no estágio: uma cadeia de montanhas cinzas com manchas verdes, sob o céu nublado e cinza. Não existem componentes nesse ambiente.

Entretanto, assim que a personagem do jogador avança para fora da área do elevador, as paredes de textura verde das estruturas verticais se deslocam para cima, revelando duas alcovas retangulares no sentido norte-sul cujas texturas são as mesmas da parte externa das estruturas. Dentro são revelados quatro componentes, sendo dois pares idênticos (*Baron of Hell* e uma *Box of Bullets* – já descrita, havendo um par em cada alcova).

Baron of Hell: [descrição] Criatura antropozoomórfica bípede com estatura aproximadamente 30% superior a personagem controlada pelo jogador. Possui pele vermelha e cabeça animalesca com chifres. Sem vestes. Apresenta membros inferiores com articulação em curvilhão, semelhante a um equino.

[singularização] Remetendo à figura mitológica do sátiro – meio homem, meio cabra, esse antagonista apresenta um corpo extremamente robusto e musculoso. Sua parte superior – de coloração vermelha – apresenta uma grande cabeça muito semelhante à de um javali, com dois chifres negros apontados para frente. Seus braços se estendem em mãos de quatro dedos, terminados em garras pontiagudas. A parte inferior do corpo é composta por um par de pernas cobertas de pelo marrom claro terminadas em cascos de cor preta, remetendo às pernas traseiras de um cavalo muito grossas devido a presença de uma musculatura extremamente desenvolvida.

Resistentes como um caminhão de lixo e quase tão grandes, esses gigantes são a pior coisa em duas pernas desde o Tiranossauro Rex. (DOOM..., 1993, p.13, tradução nossa)¹⁴⁸

Figura 38 - *Baron of Hell*



O enorme *Baron of Hell* apresenta uma ameaça intimidadora. Fonte: Reddit¹⁴⁹.

Ao redor da Escadaria dos Portais se expande o ambiente em formato de estrela, que destoa visualmente de forma completa do restante de todos os outros espaços encontrados no estágio até aqui.

(Sala Estrela) Amplo ambiente em formato de estrela de cinco pontas, de angulações retas, cuja ponta superior aponta para o norte. A base da estrela – que se conecta ao elevador da área 4, interrompe o desenho regular da forma, fechando uma linha reta no sentido leste-oeste na parte sul do ambiente. Enquanto as paredes apresentam a mesma texturização utilizada na área 4, o piso é coberto por uma textura em vermelho sangue e preto que remete a pedras de seixo aquecidas; o teto é apresentado com a mesma textura animada utilizada

¹⁴⁸ “*Tough as a dump truck and nearly as big, these goliaths are the worst thing in two legs since Tyranosaurus rex.*” (*ibidem*)

¹⁴⁹ Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/Doom/comments/mwhhsn/lady_fans_of_doom_would_you_have_a_baron_of_hell/>. Acesso em: 23 mai. 2022.

no fosso existente no Salão Central da área 1, simulando um líquido de cor verde escura. Neste ambiente foram inseridos vinte e oito componentes posicionados e distribuídos nas pontas da estrela, sendo dez *Demons* (dois em cada ponta) só são inseridos na maior dificuldade do jogo, quando selecionada. Dessa forma, temos, além dos *Demons*: (ponta norte) uma *Box of Shells* e um *Medikit*; (ponta nordeste) uma *Box of Bullets* e um *Medikit*; (ponta sudeste) uma *Box of Bullets* e uma *Shotgun*; (ponta sudoeste) uma *Box of Bullets* e um *Stimpack*; (ponta noroeste) oito *Explosive Barrel*, uma *Box of Bullets* e um *Blur Artifact* – descrito à seguir.

Blur Artifact: [descrição] Objeto de formato circular e cor vermelha. Limitada a sua parte interior, uma sequência animada em repetição mostra um círculo azul e preto com um único ponto vermelho, reduzindo de tamanho a cada *frame* da animação.

[singularização] Esfera cujo interior é de cor vermelho-sangue e a parte externa de material translúcido e reflexivo semelhante a vidro; a percepção de tridimensionalidade é evidenciada pela existência de reflexo de luz na parte noroeste da esfera de sombreamentos graduais ao redor da parte interna de sua circunferência. Em seu interior é exibida um elemento circular azul escuro com o centro em preto – com ranhuras que remetem a uma íris e pupila – onde ainda pode ser visto um ponto vermelho centralizado. A medida que a animação em repetição avança, o elemento azul reduz gradualmente de tamanho e suas partes preta e vermelha se movem para a esquerda e, depois, ao centro, finalizando a animação como um pequeno círculo vermelho escuro com uma linha preta vertical ao centro.

Blur Artifacts são orbes estranhos que tornam difícil para os outros identificarem você. O inimigo ainda pode vê-lo, mas a maioria de seus ataques serão pouco precisos. (*ibidem*, pg. 12, tradução nossa)¹⁵⁰

Assim que chega a essa área, o jogador é bombardeado por informações visuais que o posicionam numa realidade diferente da que estava presenciando até aqui no estágio. A primeira percepção – a mais óbvia – é dada assim que o jogador adentra na área 5, chegando pela base da estrela que da forma ao ambiente: é uma estrela

¹⁵⁰ *Blur Artifacts are strange orbs that make it difficult for others to spot you. The enemy can still see you, but most of their attacks will be less than accurate. (ibidem)*

invertida, elemento relevante dentro da simbologia ocultista ligado a conceitos sobrenaturais – magia, elos elementais e espirituais, divindades e rituais pagãos, etc. – e à própria figuração do Anticristo (SAIONETI, 2020, s.p.). Dentro do contexto do *game*, a utilização do pentagrama claramente se refere a última, uma ligação entre a figuração do Inferno e a existência de criaturas demoníacas – algo que tratarei mais a frente ao discutir uma textura específica.

Outro ponto trata da visualidade industrial do complexo, que é substituída por uma estrutura claramente sobrenatural, mas não de imediato; existe uma gradação, uma transição temática entre as duas realidades que se mesclam ali por meio da escadaria dos portais e a sala estrela. O jogador é posicionado nesse entremeio, no choque contextual de duas realidades quase opostas, onde uma (o complexo industrial) se resume a sistemas ordinários de uma estruturação arquitetônica de lógica física próxima ao mundo fora do jogo e outra, onde a gravidade se inverte e se nota o teto coberto pelo mesmo líquido verde escuro encontrado outrora no estágio. Além disso, a mudança das texturas do piso para o vermelho trazem uma referência direta ao sangue ou brasas que, quando inseridos dentro do contexto da narrativa, podem ser interpretados como uma representação direta da inserção e/ou amálgama entre a realidade infernal – baseada na visualidade clássica do Inferno, criada à partir da união de crenças e mitologias diversas e representada por artistas através da história (CAIXETA, 2021, *passim*) – e a realidade humana. Essa é a *Phobos Anomaly*, onde a lua marciana não é mais apenas um satélite natural inóspito, mas sim um espaço de transição anormal, irreal, “errado”.

Outra percepção que se retira desse ambiente é a existência de dois antagonistas não apresentados até o momento: a presença dos *Barons of Hell*, atravessando os portais das alcovas onde permaneciam escondidos apresentam uma expansão contextual da narrativa de todo o capítulo. Eles – “Barões do Inferno”, em tradução livre, onde é possível notar a relação direta com o título de nobreza – seriam a elite da hierarquia infernal e, por conseguinte, estariam chegando em Phobos para estabelecerem, talvez, o domínio sobre os espaços corrompidos pelas forças de invasão, assim como historicamente se vê em grandes batalhas onde líderes e generais só avançam sobre campos de batalha ou territórios após a aniquilação do inimigo.

Como dito anteriormente, a estruturação visual e física das escadarias dos portais remete diretamente a uma arquitetura humana, o que enviesa a impressão de que

essa passagem foi criada – proposital ou acidentalmente – por pessoas. Ao observar a descrição dada no manual de *Doom* (1993), parece ser possível traçar o que ocorreu aqui:

Nos últimos quatro anos os militares, os maiores fornecedores da UAC, usaram as instalações remotas de Phobos e Deimos para realizar vários projetos secretos, incluindo pesquisas sobre viagens espaciais interdimensionais. Até agora eles conseguiram abrir portais entre Phobos e Deimos, jogando alguns objetos em um e vendo-os sair pelo outro. Recentemente, no entanto, os portais tornaram-se perigosamente instáveis. Os "voluntários" militares que entraram neles desapareceram ou foram atingidos por uma estranha forma de insanidade - balbuciavam vulgaridades, espancavam qualquer coisa que respire e, finalmente, sofrendo uma morte terrível devido à explosão completa de seus corpos. (DOOM..., 1993, p.1, tradução nossa)¹⁵¹

A ligação é inevitável: esses são dois desses portais. Aparentemente, a corrupção infernígena em Phobos parece ter sido iniciada ali, dessas estruturas de onde emergem os dois poderosos demônios; elas foram utilizadas como portais de passagem entre os dois universos, conectados de alguma forma, em algum momento das experiências. Mas uma questão ainda fica em aberto: qual a origem da corrupção? Essa invasão interdimensional teve início em um contato indireto e acidental entre Phobos, Inferno e Deimos – como se essa rota traçada passasse por um espaço indesejado, permitindo sua deturpação intencional – ou será que Deimos já havia sido invadida? Essa informação, no entanto, só é revelada nos capítulos seguintes de *Doom* (1993), não abordados aqui – minha forma de incentivar você, leitor, a ter sua própria experiência com o *game*.

Assim que o *Doomguy* consegue superar o desafio e derrotar os dois poderosos antagonistas, as paredes da estrela se movem verticalmente para baixo, revelando um amplo espaço estéril, sem qualquer presença ou sinal de que houve vida ali um dia. O ambiente quase trapezoide visualmente remete a uma grande cratera ou fundo de vale, sendo que o piso – localizado abaixo e a uma altura considerável de onde encontra-se a Sala Estrela – é texturizado por elementos marrons e pretos que se assemelham a terra e cascalho mexidos, cercado por altos paredões de textura semelhante, de característica visual rochosa e granulada. Visualmente, o grande ermo

¹⁵¹ *For the last four years the military, UAC's biggest supplier, has used the remote facilities on Phobos and Deimos to conduct various secret projects, including research on inter-dimensional space travel. So far they have been able to open gateways between Phobos e Deimos, throwing a few gadgets into one and watching them come out the other. Recently however, the gateways have grown dangerously unstable. Military "volunteers" entering them have either disappeared or been stricken with a strange form of insanity - babbling vulgarities, bludgeoning anything that breathes, and finally suffering an ultimately death of full-body explosion. (ibidem)*

parece apresentar a superfície de Phobos além das muralhas da instalação industrial incrustada na rocha – como pode ser observado pelo uso de texturas metálicas enferrujadas na margem sul do ambiente. Em toda a área não se faz uso de textura de teto, mantendo a visão da imagem de céu e horizonte vista na Escadaria dos Portais da área 5.

Outro ponto bastante importante e que reforça a percepção sobrenatural da Sala Estrela é que, observando-a após suas paredes serem ocultadas, é possível notar que a forma do teto daquele ambiente permanece ali, flutuando em meio ao espaço, exibindo a textura animada do líquido verde. Nesse momento fica muito claro a ocorrência de um evento extraordinário e a importância daquele espaço: a estrela flutuante em meio à paisagem devastada evoca um sentimento de estranhamento; um símbolo sinistro e antinatural.

Diretamente ao norte da área 5, dentro do grande espaço estéril, é possível observar uma construção “perdida” (área 7 da figura 34), de formato retangular no sentido norte-sul. Sua altura equivale a do patamar onde se encontra a Sala Estrela, elevando-se a partir do piso degradado da área 6. Baseando na visão a partir da área 6, tem-se que suas paredes são cobertas pela mesma textura existente na área 1, de grandes tijolos acinzentados, assim como o piso em sua parte superior. Assim como ocorre com a área 6, não há utilização de textura de teto, sendo possível visualizar a imagem de céu e horizonte utilizada no estágio. Na parte sul dessa área, um vão retangular no mesmo sentido da estrutura se estende pelo centro, sendo cercado pelas paredes da mesma e tendo o piso coberto por textura idêntica a utilizada no elevador da Sala Leste da área 1, dividido visualmente em quatorze segmentos retangulares no sentido leste-oeste, todos com as mesmas dimensões. Na face sul, no centro da parede existente do lado esquerdo, um componente pode ser observado, posicionado na altura da visão do jogador:

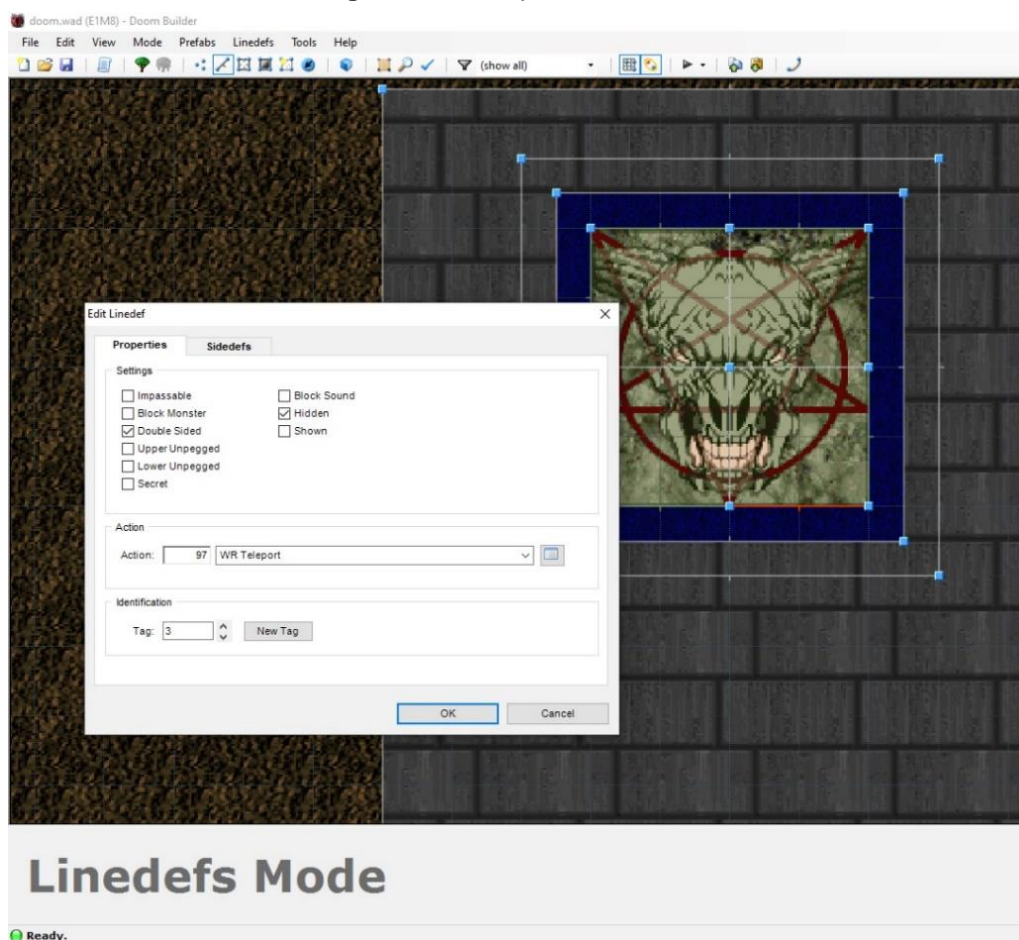
Switch Alavanca Vermelha-Verde: [descrição] Quadrado de cor cinza, com bordas de contraste e brilho diferenciadas. Do lado esquerdo, afastado da borda, dois quadrados – um vermelho e outro verde – estão posicionados espaçados um do outro no sentido vertical. Logo ao lado direito, uma linha em cinza escuro no sentido vertical se estende por quase toda a altura dos dois quadrados, sendo que um pequeno retângulo horizontal de cor marrom se encontra posicionado próximo a sua margem superior.

[*singularização*] Sistema de alavanca vertical composto por três partes: um painel metálico de cor cinza de elevação perceptível pelo uso de sombras e iluminação em suas bordas; dois visores luminosos – sendo um vermelho, acima, e outro verde – do lado esquerdo do painel e; uma alavanca retangular de cor marrom-acobreada, deslizante no sentido vertical e posicionada inicialmente no ponto superior. Quando a alavanca é deslocada – por meio de interação do jogador – os quadrados relativos à posição da mesma assumem maior contraste e brilho.

A interação com o *switch* gera efeito físico no vão central da estrutura, fazendo com que os segmentos ali existentes se elevem gradualmente e formem uma escadaria que leva ao topo da construção. Ali é possível observar um elemento destoante da arquitetura do local.

Ao final das escadas, o jogador atinge o topo plano da estrutura de tijolos cinzentos, posicionando-se então acima e tendo uma ampla visão da área 6. Logo após o último degrau, um espaço retangular avança na direção norte expondo, próximo a sua extremidade norte e centralizado no sentido leste-oeste, dois elementos no piso: (1) um quadrado coberto por textura composta pela imagem de um grande rosto animalesco, na cor verde, portando chifres e dentes em tom bege claro, circunscrito em um pentagrama e um círculo vermelhos, ambos sobrepostos ao rosto, afetado por uma animação que altera gradativamente o brilho e o contraste do local – passando a percepção de que o mesmo está piscando e; (2) um sulco quadrado e estreito, formando uma moldura em relevo côncavo em torno da textura do rosto, representado por textura semelhante à utilizada nas Escadarias dos Portais, mas de tonalidade azul escura. O piso com a textura do rosto possui um componente, ativado assim que a personagem controlada pelo jogador entra em contato com ele, enviando o jogador a área 8. Como o componente não está mecanicamente ligado à textura em si – trata-se de um elemento que foi escondido intencionalmente pelo desenvolvedor – e não possui características perceptíveis, ignoro aqui aspectos de [*descrição*] e [*singularização*] do mesmo, percebendo que este age mais como um componente que funciona como gatilho para a ativação de uma *ação de sistema*, como explicado anteriormente nesse trabalho (p.32).

Figura 39 - Componente Invisível



Dados da programação do estágio *Phobos Anomaly* expostos por meio do uso do *software DoomBuilder 2* (2009), mostrando a opção “*Hidden*” selecionada pelo desenvolvedor para ocultar o componente existente ali. Fonte: Acervo pessoal.

A área 7, como um todo, parece um tanto quanto deslocada de toda a estruturação do estágio, principalmente pelo fato de estar localizada num espaço além do complexo industrial que serve de base temática para o estágio e, simplesmente pelo olhar estrutural, não pode ser acessado de forma alguma por meios diretos: ela só é acessível após a derrota dos dois grandes antagonistas que desencadeiam um evento – e aqui apresento uma percepção – sobrenatural, onde as paredes da sala estrela se “desfazem” e revelam a “anomalia de Phobos”. A percepção inicial tida, logo após as paredes da área 5 serem baixadas, é de que aquela construção não pertence àquele cenário, como se tivesse sido inserida ali de forma completamente arbitrária e sem justificativa lógica contextual.

Por outro lado, ela visualmente remete a uma construção de origem humana – com a presença dos tijolos exatamente iguais as da área 1, o *switch* eletromecânico bastante utilizado nos demais estágios – o que se subentende como um mecanismo

relacionado às instalações humanas – e a texturização das escadas idênticas aos painéis existentes no elevador da Sala Leste da área 1. Embora tudo aponte para uma construção humana, a “conclusão” da exploração leva ao rosto demoníaco exibido na placa verde, no piso existente na parte superior da estrutura. Essa peça do quebra-cabeças claramente não possui natureza humana, aparentando como uma grande placa de mármore verde onde o rosto foi entalhado, pintado e, depois, assinalado pelo pentagrama. A estrutura emana “sobrenaturalidade”, percepção reforçada pela iluminação piscante que exhibe, quase que como se pulsasse ou respirasse, viva. Além disso, é a primeira vez que essa imagem é exposta ao jogador, contrapondo a visualidade de base tecnológica e/ ou industrial. É uma peça isolada, um fragmento de uma realidade até então não revelada que serve não apenas como elo entre este estágio e os capítulos futuros do *game*, mas também proporciona um possível *spoiler*¹⁵² da conclusão de *Knee-deep in the Dead*, de que pode não ser o que o jogador espera após “vencer”.

Quando ocorre, então, o contato do *Doomguy* com o piso do rosto demoníaco, ele é imediatamente transportado – de forma idêntica ao que ocorre com os teletransportes¹⁵³ já experienciados anteriormente durante o *gameplay* – para a área 8 (como apresentado na figura 34), ambiente final desse estágio e capítulo do *game*. A pequena sala que compõe essa área, embora possua paredes, piso e teto texturizados, é completamente escura, impossibilitando completamente a visão por parte do jogador, que é posicionado em seu centro assim que chega ali. Mas antes mesmo do jogador poder esboçar qualquer reação, ele é atacado ferozmente por quinze antagonistas (componentes) escondidos pela escuridão, sendo quatro *Demons*, sete *Imps* e seis *Shotgun Guys*. Embora seja quase impossível reconhecer esses, durante o breve momento em que a tela pisca em tom vermelho – efeito visual que é utilizado sempre que o *Doomguy* recebe algum dano – repetidamente. É possível ao jogador identificar os componentes presentes ali apenas devido a

¹⁵² Termo derivado da flexão do verbo, em inglês, "to spoil": "estragar", em tradução livre. "A expressão é usada quando alguém revela o desfecho ou uma informação importante sobre filmes, séries ou livros que o usuário ainda não assistiu ou leu. Spoilers podem ser dados por texto, foto ou vídeo com acontecimentos importantes sobre uma história." (BEGGIORA, 2020, s.p.)

¹⁵³ Durante o *gameplay*, alguns locais específicos possuem componentes que atuam como meio de deslocamento instantâneo da personagem controlada pelo jogador entre dois pontos de um mesmo estágio, sendo esses normalmente identificados pela presença de textura específica no piso e teto. Segundo o manual, "[...] teletransportadores podem ser identificados por um símbolo vermelho maligno no chão abaixo deles. Para usar um teletransportador, caminhe sobre o símbolo." (DOOM..., 1993, p.7, tradução nossa)

experiência obtida pelo jogador nos estágios anteriores, onde encontra os mesmos antagonistas diversas vezes, e não por uma observação mais cautelosa. Todo o reconhecimento ocorre, por assim dizer, “por reflexo”, no processo de evocação descrita por Hall (1997) como já abordado anteriormente nesse trabalho, possibilitando ao jogador definir os seguintes componentes além do *Demon*:

*Shotgun Guy*¹⁵⁴: [descrição] Humano de estatura semelhante à do protagonista, de pele branca e roupas escuras, portando uma arma. Sobre suas vestes é possível notar manchas de cor vermelha.

[singularização] Um robusto soldado de vestes negras, vestindo uma armadura peitoral com ombreiras também na mesma cor. Ainda, faz uso de um cinto verde escuro que traz bolsas em forma de algibeiras e uma fivela laranja acobreado, sendo que os cotovelos são protegidos por cotoveleiras no mesmo tom do restante de suas vestes. Suas mãos e braços não possuem proteção e utiliza como calçados botas pesadas – aparentemente, algum tipo de coturnos militares. Sua cabeça está exposta e não apresenta cabelo, sendo que seu rosto de semblante enfurecido é marcado pela cor vermelha de seus olhos. Manchas de sangue vermelho espalham-se sobre seu corpo, sendo presentes no rosto, peitoral, calças mãos e pés. Em suas mãos, carrega uma arma longa – uma escopeta, como é possível inferir por seu nome – de cor preta, com coronha e telha marrons.

O mesmo que acima¹⁵⁵, mas muito mais vil e mais durão. Essas escopetas ambulantes fornecem alguns buracos extras se você não for cuidadoso! (DOOM..., 1993, p.13, grifo nosso, tradução nossa)¹⁵⁶

¹⁵⁴ Esse antagonista é apresentado em dois momentos com nomes diferentes: no manual (*ibidem*, p.13), é identificado como *Former Human Sergeants* (“ex-sargentos humanos”, em tradução livre), enquanto *ingame* são nomeados *Shotgun Guy* (“cara da escopeta”, em tradução livre). Optei em manter o segundo pela identificação ser mais direta ao jogador, vista dentro da experiência de jogo.

¹⁵⁵ A descrição, inicialmente, se refere ao *Zombieman*, outro antagonista de visualidade muito semelhante ao *Shotgun Guy* e que não será apresentado aqui por não integrar o estágio analisado.

¹⁵⁶ *Same as above, but much meaner, and tougher. These walking shotguns provide you with a few extra holes if you're not careful!* (*ibidem*).

Figura 40 - Shotgun Guy



A figura ameaçadora do soldado corrompido pelas forças infernais. Fonte: *Writeups*¹⁵⁷.

Imp: [descrição] Criatura antropomórfica bípede de estatura pouco superior à do protagonista, de pele marrom e sem apresentar vestes, com espinhos espalhados pelo corpo.

[singularização] Visualmente, se assemelha a um ser humano nu sem genitália aparente, de postura curvada, pele em tom marrom sem pelos e musculatura bem definida. Sua cabeça não apresenta cabelos, pelos, orelhas e nariz, trazendo uma grande boca com dentes superiores e inferiores retos e olhos vermelhos e circulares, numa expressão ameaçadora. Seus pés e mãos possuem apenas três dedos terminados em garras de unhas claras. Protuberâncias pontiagudas de cor clara - aparentemente ósseas – podem ser encontrados na região superior do tórax, cotovelos e joelhos.

Você pensou que um diabinho era um carinha bonitinho de terno vermelho com um tridente. De onde vieram esses bastardos marrons? Eles lhe jogam bolas de fogo garganta abaixo e levam várias balas para morrer. É hora de encontrar uma arma melhor que essa pistola se você for enfrentar mais de um desses F.D.Ps. (*ibidem*, tradução nossa)¹⁵⁸

¹⁵⁷ Disponível em: <<https://www.writeups.org/zombie-sergeant-doom-video-game/>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

¹⁵⁸ *You thought an imp was a cute little dude in a red suit with a pitchfork. Where did these brown bastards come from? They heave balls o' fire down your throat and take several bullets to die. It's time to find a weapon better than that pistol if you're going to face more than one of these S.O.B.s.* (*idibem*)

Figura 41 - *Imp*

As feições, a postura e as pontas potencializam a visão ameaçadora do *Imp*. Fonte: Reddit¹⁵⁹.

Como já afirmei anteriormente, essa área não revela informações sobre si ao jogador de forma intencional dada pela escolha do *game designer* de escurecer ao máximo o ambiente. Os componentes se revelam, apenas, pois suas animações de ataque – como disparo de armas de fogo, por exemplo – iluminam o ambiente e suas sonoridades individuais, já arraigadas na memória do jogador, tomam conta do momento. Enquanto é massacrado pelo enorme número de antagonistas em um espaço fechado, não resta ao jogador nada a fazer a não ser aceitar seu fatídico destino: ser esfaqueado numa armadilha sem saída logo após ter a percepção de superação, de conclusão, de vitória frente a todos os desafios apresentados até ali. Pouco antes de sua saúde se esgotar, o *gameplay* é interrompido, gerando expectativa para além da frustração, como a primeira parte do texto de encerramento do capítulo revela:

Depois de derrotar os grandes valentões e limpar a base lunar, você deveria vencer, não deveria? Não deveria? Onde está sua recompensa gorda e passagem para casa? O que diabos é isso? Não deveria terminar assim! (DOOM, 1993, tradução nossa)¹⁶⁰

A intencionalidade, mais uma vez, é óbvia: uma escolha arbitrária para gerar frustração no jogador. Mesmo após notar que claramente não foi morto, a primeira

¹⁵⁹ Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/Doom/comments/racdv4/imp_appreciation_post_such_a_classic_enemy_in_the/>. Acesso em: 23 mai. 2022.

¹⁶⁰ *Once you beat the big badasses and clean out the moon base you're supposed to win, aren't you? Aren't you? Where's your fat reward and ticket home? What the hell is this? It's not supposed to end this way! (ibidem)*

porção da mensagem – revelada sadicamente de forma lenta, letra por letra – parece definir que todo o esforço do jogador foi em vão. Depois de tudo o que passou, de todos os desafios vencidos, ele foi derrotado sem poder fazer exatamente o que toda a experiência de jogo lhe levou a fazer: lutar. Pessoalmente, lembrei vividamente de meu sentimento de fracasso quando experienciei esse momento pela primeira vez, muitos anos atrás. Reviver aquele momento muito depois, já sabendo do que se tratava, tirou o impacto do desconhecido e a insegurança gerada pela expectativa. Mas a evocação estava ali... tanto o é que, lembrando desse momento no *gameplay* realizado para o recorte da pesquisa, recorri a *cheat codes* que me tornassem o *Doomguy* invencível, apenas com a intenção de ver “o que aconteceria” se vencesse. Dessa vez eu teria sucesso. O último soldado vivo em Phobos sairia vitorioso, finalmente.

Mais uma vez os *designers* já estavam muito à minha frente, pois previram essa possibilidade e, por meio da programação, fizeram com que os antagonistas existentes no interior da área 8 causassem dano e ignorassem qualquer tipo de resistência, imunidade ou imortalidade que a personagem controlada pelo jogador tivesse. Não há como vencer. Narrativamente, o *Doomguy* precisa ser derrotado, e isso vai ocorrer de qualquer forma, naquele momento. E, mais uma vez, mastiguei e engoli a frustração da derrota, mesmo que com um “sabor” diferente do original. Restava então seguir com a experiência designada, continuada pelo segundo parágrafo do texto de fim de capítulo:

Fede como carne podre, mas parece a base perdida de Deimos. Parece que você está preso nas margens do Inferno. A única saída é atravessar. (*ibidem*, tradução nossa)¹⁶¹

Ao final é revelado o destino do protagonista: ele não morre, mas é teletransportado completamente desarmado e ferido para outro lugar – Deimos, a outra lua de Marte e local da segunda instalação da UAC. Pelo que se pode perceber pelo texto, já é notável que existe ali alguma corrupção do local, talvez até maior que o encontrado até então em Phobos. E é a partir dali que a aventura/ pesadelo segue.

Uma forma geral de analisar o que ocorre em *Phobos Anomaly* é observar as questões de *game design* que guiam o *gameplay*, além de sua posição dentro da narrativa do *game*. O primeiro capítulo é composto por oito estágios regulares mais um estágio

¹⁶¹ *It stinks like rotten meat, but looks like the lost Deimos base. Looks like you're stuck on the shores of Hell. The only way out is through. (ibidem)*

secreto (acessível por meio de uma saída secreta existente no terceiro estágio do capítulo), sendo que grande parte desses é composto por uma série de salas e corredores labirínticos, repletos de antagonistas e *puzzles* a serem solucionados. Não é uma jornada fácil. No momento em que alcança o último estágio desse primeiro capítulo de *Doom* (*ibidem*), o jogador já domina as mecânicas de jogo, conhece as fraquezas e capacidades de seus inimigos (de quase todos, ao menos) e sabe utilizar as ferramentas que lhe estão disponíveis. Ao observarmos os inimigos presentes aqui – e, nesse momento, excludo temporariamente os *Barons of Hell* – é notável que o estágio em si não traz grandes desafios: é uma instalação de poucas e amplas salas, praticamente linear e apresentando apenas inimigos mais simples, de um único tipo; as armas, munições e equipamentos são muitos, deixando o jogador à vontade para fazer uso toda sua habilidade ao máximo, sem limitações, apreciando a experiência como um “passeio comemorativo” que encerra tudo o que passou até aquele momento. Mesmo o encontro com os dois novos e poderosos inimigos não é algo que a maioria dos jogadores teria dificuldade naquele momento, dado o espaço, armamento e habilidade que possui ali. Depois de derrotar aqueles que, em teoria, seriam os oponentes mais poderosos, nada mais pode impedi-lo.

Talvez por isso o momento final, onde o vitorioso *Doomguy* é praticamente eviscerado, seja tão impactante, frustrante e melancólico: ela arruína em grande parte a imagem do herói invencível que sobreviveu até ali por conta própria, abrindo caminho com coragem, resiliência e poder inumanos. Mais uma vez, o jogador se vê no papel do sobrevivente do início do *game* e longe da máquina de guerra que havia se tornado. O desfecho é um novo clímax, o momento de tensão e curiosidade que leva o jogador a pensar “e agora?” e mergulhar mais uma vez de cabeça no pesadelo, agora mais terrível do que nunca.

Tendo observado toda a estruturação de *Phobos Anomaly* e como a experiência estética do jogar é apreciada, tem-se que a função do mesmo ultrapassa a de um estágio de transição entre capítulos, sendo o elemento que amarra toda a narrativa. Enquanto caminhava pelos demais estágios, ao jogador era possível tratar de possibilidades, traçar teorias sobre o que estava ocorrendo na base de Deimos; ao final do oitavo mapa, existem fatos indiscutíveis e toda a jornada é explicada pela experiência dada ao jogador, mas ainda mantendo alguns ganchos e questões que servem como instigadores de curiosidade e, até, uma possível vingança. Digo esse

último principalmente por lembrar minha própria experiência, onde eu simplesmente não aceitava o fato de ter sido dominado. Os capítulos seguintes, por conta dessa experiência, se tornaram momentos de focar ainda mais em minhas estratégias de combate, de posicionamento e movimentação; era como se algo tivesse sido desperto, uma vontade intensa de não desistir – exatamente como o próprio *Doomguy* faz no início do segundo capítulo.

É aqui que percebo a profundidade da experiência de *Doom* (1993) e traço a raiz da análise gamæstética aplicada: nesse instante, em uma visão afastada e externa, todo o *gameplay* soa apenas como mais uma de várias possíveis experiências com o universo *fps* – andar, atirar, sobreviver, avançar; entretanto, o grande trunfo de *Doom* não está em sua ação ininterrupta, *jumpscare*s ou mesmo na sensação de poder que se tem ao enfrentar uma vastidão de inimigos e sobreviver. A força de *Doom* está na potência imersiva, de fazer com que o jogador entre naquela realidade e, sem mesmo perceber, se torne o próprio *Doomguy* enquanto joga, compartilhando seus anseios, frustrações e raiva. É uma construção narrativa, um enlace estabelecido pouco a pouco e que só se revela como real no desfecho do primeiro capítulo. E talvez por isso *Doom* seja, ainda hoje, um clássico sem paralelos, uma experiência viciante que mistura uma considerável dose de adrenalina e, no fim das contas, empatia.

4.1.3 Xequê Semântico: Xadrez Antropológico

Aqui, início então a traçar as percepções e análises adicionando a perspectiva do eu-criador, traçando um perfil observador analítico daquele que não apenas interage com o *game*, mas aquele quem o criou. Essa nova camada perceptiva adiciona mais complexidade pois, diferente do que ocorreu nas análises de *Dark Souls* (2011) e *Doom* (1993), agora sei exatamente o que ansiava ao tomar uma ou outra decisão, deixando de vez o aspecto especulativo de lado para trazer intensões reais. Outro ponto diferencial considerável se encontra nas dimensões dos próprios *games*: como dito anteriormente, enquanto um *playthrough* mediano de *Dark Souls* (2011) leva mais de quarenta horas para se finalizar (DARK..., s.d., s.p.) e *Doom* (1993) – mesmo sendo muito mais curto – tomando em torno de cinco horas (DOOM..., s.d., s.p.), o gamearte por mim desenvolvido com tempo de jogo regular mais longo não ultrapassa a casa dos dez minutos. Por se tratarem de experiências mais imediatas e de curta duração, aqui se faz possível com certa tranquilidade – e razoabilidade de volume textual – aplicar a *análise gamæstética ampla*, englobando aspectos de toda a obra para refletir

sobre a gamæstética. Partindo desses pressupostos, considero aqui agir de forma moderada e iniciar essa nova “modalidade” – por assim dizer – com o objeto de gamearte cuja construção é a mais simplista dentre as obras por mim desenvolvidas: *Xadrez Antropológico* (2021).

O gamearte pode ser separado em três momentos distintos: introdução, partida e encerramento. Como dito anteriormente, durante a apresentação da obra nesta pesquisa, a questão racial é o fio condutor das questões poéticas que permeiam o gamearte, o que diretamente guiou a construção visual – baseada em contraste – dada em todos os três momentos. Intencionei sempre o reforço da metáfora principal da obra em todos e quaisquer elementos apresentados, fossem eles imagéticos ou textuais: explorei a constante tensão entre a cor preta e a cor branca, sempre em oposição, extremamente contrastantes. Do aspecto visual e imagético geral foram inseridas exceções apenas para fins de fluidez do *gameplay* ou imposições derivadas do sistema de fomento mas, creio, passam despercebidas quando o jogador/ interator entra em contato com a obra.

Como afirmei acima, para os fins dessa pesquisa traçarei a aplicação da *análise gamæstética ampla*, observado a obra a partir de um ângulo mais afastado – metaforicamente, como a observação de uma cidade e seus elementos estando em um avião – para trazer considerações de natureza gamæstética. Aqui, objetivo mergulhar nos meandros significativos e metafóricos da obra, entregando uma apreciação profunda sobre as relações *in* e *outgame*; jogador, mundo virtual e mundo físico. Para isso, atuarei de forma um tanto quanto diferente das demais análises, não buscando aqui os componentes e suas características individuais, mas sim suas funções, ações e interpretações como um todo. Dessa forma, a própria análise se aproxima também de uma percepção acerca de grupos sociais, compostos por elementos semelhantes entre si de forma a preservar o senso de comunidade, mas não necessariamente iguais em todos os aspectos. A análise em si torna-se, então, crítica da própria poética, num ato contínuo e único. Partindo dessas bases, desvelarei a análise gradualmente acompanhando a ordenação dada pelo *gameplay*, seguindo os momentos apresentados acima de forma sequencial. Sendo assim, início com o primeiro momento – ou bloco – do gamearte: a introdução.

Durante quase toda a introdução não existem componentes ou elementos de interação – embora a seta de seleção que representa visualmente o uso do *mouse*

esteja presente – sendo mais um momento apreciativo que interativo. Composta por quatro telas distintas, a introdução é iniciada assim que o jogador/ interator executa o gamearte em seu computador, logo após a janela da obra ser aberta. Passados alguns instantes, quando são executadas as checagens da *engine* sobre o sistema, onde se buscam erros da programação e de execução, a primeira tela é exibida:

Este projeto foi contemplado com recursos da Lei Aldir Blanc, uma realização do Ministério do Turismo, da Secretaria Especial de Cultura do Governo Federal, Governo de Goiás, Secretaria de Estado de Cultura de Goiás. (XADREZ, 2021)

Trazendo o texto acima em cor branca sobre o fundo completamente preto, representado pela utilização da fonte regular não serifada *Arial* em tamanho proporcional à janela de forma a facilitar a leitura por parte do observador, o texto atua como mero elemento informativo – um requisito do sistema de fomento que possibilitou a criação do gamearte. Mas existe aqui uma sutil abertura contextual para a obra, exposta ao jogador ainda alheio ao material com que irá se defrontar: a relação contrastante entre a cor branca e a cor preta, além de uma opção de *design* com objetivo de aumentar a legibilidade, é também uma forma de expor a tensão entre dois opostos, reforçando a própria experiência a ser proposta durante o *gameplay*.

Minha intencionalidade poética – e isso abrange todos os momentos de texto corrido presentes na obra – é abordar de forma sutil um estigma contemporâneo relacionado à desigualdade racial. Como aponta o IBGE (*apud* NEGROS..., 2020, s.p.), 56% da população brasileira é composta por negros – considerados aqui os autodeclarados pretos e pardos – e, mesmo assim, a representatividade dos mesmos nas esferas políticas segue ainda muito baixa: no Brasil, “apenas um décimo ocupa cadeiras no Poder Legislativo, formado pelo Senado, Câmara dos Deputados, assembleias legislativas e câmaras de vereadores.” (PINTO, 2020, s.p.). Parte dessa realidade encontra-se dada pelo racismo estrutural facilmente evidenciado quando “as sociedades se organizam para privilegiar com suas práticas e normas um grupo social ou étnico, excluindo completamente outros grupos da participação em instituições sociais.” (*ibidem*). no caso específico do Brasil, temos levantamentos que apontam para tal ação.

Levantamento feito pelo g1 com dados da prestação de contas parcial dos candidatos enviada ao Tribunal Superior Eleitoral (TSE) até esta quinta-feira (15) mostra que aqueles que se identificam como negros receberam até agora 36% dos recursos do fundo, bem abaixo da proporção de 50,4% dessas candidaturas. [...] A legislação eleitoral determina que os partidos devem destinar os recursos do Fundo proporcionalmente ao total de

candidatas e negros. O percentual para as mulheres, contudo, não pode ser menor que 30%. No caso dos negros, se um partido lançou 50% de candidatos que se identificam como negros, eles devem receber 50% dos recursos do Fundo. (VASCONCELLOS, 2022, s.p.)

O racismo estrutural dentro das esferas representativas do governo silencia uma maioria em detrimento de uma minoria. Ora, se o deputado – por exemplo – é aquele que “atua no Legislativo e tem como papel ser o representante da população na Câmara” (SILVA, s.d., s.p.), ele deve agir e falar em prol da comunidade que representa. Mas e se essa representação não existir ou for simplesmente desproporcional ao volume dessa população ou comunidade? O que ocorre com esse grupo? Existe algum juízo de valor, de qual população é mais relevante/ importante e, por isso, é mais representada?

Por óbvio, o argumento mais provável a ser utilizado em contrapartida a esses questionamentos advém da raiz do processo democrático, onde os representantes do povo são eleitos pelo povo – e quem utilizasse esse argumento não estaria inteiramente errado se considerasse um sistema de igualdade e equidade entre todos os candidatos em todos os âmbitos. Como até o momento tal alinhamento é inexistente (e, inclusive, contra a lei), nos resta constatar que existe sim um elemento desbalanceador cultural, arraigado no sentimento de valorização de um em detrimento de outro: para escolher um representante negro, o cidadão negro deve conhecê-lo e, para isso, o representante precisa ser visto e reconhecido. E isso, invariavelmente, deságua na questão abordada acima, sobre repasses de verbas.

A intencionalidade proposta, então, nos momentos textuais em branco sobre o fundo preto é justamente de crítica sobre o direito de voz de um e o silenciamento do outro: as palavras em branco (ou do branco) sendo expressas, enquanto o vazio e silencioso fundo preto (ou composto por pretos) serve de base, de apoio, sem interferir. Ao refletir sobre a composição simbolicamente, a inversão cromática entre os elementos mudaria completamente o sentido metafórico dos elementos presentes nessa e em outras telas de natureza representativa textual e isso reforça a factibilidade da intenção poética empregada. A visualidade embebe a poética e proporciona novos olhares para além da praticidade e objetividade dada pelas regras do design. No caso, aproveito para lançar uma provocação ao leitor: você teria a mesma leitura se todo o bloco de texto fosse dado em preto sobre um fundo branco?

Passados alguns segundos, a segunda tela substitui a primeira e continua a função de apresentar elementos que são requisitos do fomento, trazendo agora as logomarcas dos órgãos governamentais e outros relacionados à existência e possibilidade da liberação e controle da verba destinada ao projeto. Este é um dos dois únicos momentos dentro de todo o gamearte onde se utilizam cores diferentes do branco e do preto, uma vez que certas regras impositivas de uso das logomarcas ali presentes determinavam como cada uma deveria ser apresentada. Devido a isso, a tela destoa de todo o restante da construção ao apresentar tons de cinza e as cores verde, amarela, azul e branca em seus elementos. Da esquerda para a direita e, mais uma vez, respeitando sistemas organizacionais impostos, seguem-se as logomarcas na seguinte ordem: Secretaria Especial de Cultura, Ministério do Turismo, Governo Federal, Secretaria de Estado e Cultura e Governo do Estado.

Dada a inserção crítica proposta para a primeira tela, a mesma possibilidade se dá aqui, mas agora atingindo uma camada mais ampla e diversa – colorida – e que, ainda assim, mantém o mesmo posicionamento. O olhar agora recai justamente sobre as entidades governamentais e sobre aqueles que deveriam zelar por essas populações e que, mesmo quando escolhidas por eles, pouco fazem para auxiliá-las ou são intencionalmente construídas para vulnerabilizá-las ainda mais. Diversos exemplos claros desse tipo de dissolução do suporte podem ser vistas em diferentes fragmentos históricos, mas acredito que uma relação direta que posso trazer aqui é, por exemplo, a ruína a que se submeteu a Fundação Palmares num presente recente, quando sob a presidência de Sérgio Camargo.

A Fundação Palmares, criada “para promoção e preservação dos valores culturais, históricos, sociais e econômicos decorrentes da influência negra na formação da sociedade brasileira” (BRASIL, s.d., s.p.) foi liderada por Camargo no período entre novembro de 2019 e março de 2022. Este ganhou destaque não por suas ações pró-população negra, mas sim por inúmeras declarações polêmicas e ações contrárias a pautas do movimento negro nacional, inclusive sendo denunciado junto à Organização das Nações Unidas (ONU) por violações de direitos humanos e aos interesses da população negra.

No dossiê enviado à Organização das Nações Unidas são relatadas tentativas de Camargo de promover o desmantelamento da proteção institucional do patrimônio histórico e cultural afro-brasileiro, bem como os constantes ataques ao movimento negro e militantes da agenda antirracista.

[...] Entre os ataques mencionados no dossiê está a ameaça de expurgo da maioria das obras que integram o acervo literário do órgão público e narram a história de luta e resistência dos movimentos negros no Brasil. Segundo a coalizão, se trata de uma tentativa de censurar, deslegitimar e promover o apagamento histórico da luta negra no país. (SIMÕES, 2021, s.p.)

É importantíssimo que se note que as atitudes relatadas no dossiê enviado a ONU – assim como diversas das declarações dadas pessoalmente por Camargo, como a de negar a existência de racismo estrutural no Brasil ('CHORA'..., 2022, s.p.) ou sua fala de cunho racista dada após o assassinato do congolês Moïse Kabagambe em 2022 (FROUFE, 2022, s.p.) – ferem os três valores da própria instituição (BRASIL, s.d., s.p., grifo do autor):

- (1) **Comprometimento** com o combate ao racismo, a promoção da igualdade, a valorização, difusão e preservação da cultura negra;
- (2) **Cidadania** no exercício dos direitos e garantias individuais e coletivas da população negra em suas manifestações culturais;
- (3) **Diversidade** no reconhecimento e respeito às identidades culturais do povo brasileiro.

Observando casos como o que ocorreu na Fundação Palmares, é possível verificar a existência estrutural de imposição discriminatória e, ainda, a tentativa absurda de entidades governamentais de invalidar a existência de racismo ao inserir um indivíduo preconceituoso com sua própria identidade. A opção política de associar uma figura como Camargo a um instituto voltado a proteção da população negra, seus interesses e incentivo do combate ao racismo é, obviedade dada, uma manobra de desmembramento, de enfraquecimento e quebra das lutas do movimento negro no país. Esse falseamento ou desvio de conduta organizado sob o lastro governamental é a base da crítica a ser tecida na segunda tela.

Figura 42 - Representante Racista



Sérgio Camargo, ex-presidente da Fundação Palmares, publicando uma de várias falas racistas.
Fonte: Twitter¹⁶²

Na tela seguinte, a terceira a compor a introdução do gamearte, tem-se o nome do próprio desenvolvedor – meu nome, apresentado na frase “uma obra de gamearte de Bruno Mendonça”. Aqui realizo uma autocrítica num processo de reavaliação de minha própria alienação dentro do contexto sociocultural racista. Como citei no segundo capítulo desse estudo, quando apresentei *Xadrez Antropológico*, a evidenciação de atos racistas mundo afora por meio das vozes de movimentos negros me fez perceber e refletir acerca do que acontecia a minha volta. Eu, indivíduo branco,

¹⁶² Postagem realizada na conta pessoal de Sergio Camargo. Disponível em: <https://twitter.com/CamargoDireita/status/1510317231560929283?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1510317231560929283%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_%ref_url=https%3A%2F%2Fwww.uol.com.br%2Fleicoes%2F2022%2F04%2F03%2Fsergio-camargo-fundacao-palmares.htm>. Acesso em: 30 jun. 2022.

criado com privilégios inegáveis, jamais havia me atentado ou dado foco às crueldades à que a população negra era submetida; embora parte de minha infância tenha sido de base humilde, sempre tive a percepção – reforçada por elementos familiares – de que a grande desconexão estava entre classes sociais e não por diferenças de pele.

Me lembro da figura carinhosa do senhor que, por muitas vezes, cuidava de mim e de meus irmãos enquanto trabalhavam: João Preto. Com certeza esse não era seu nome, mas sim uma alusão direta a sua cor de pele. Meu pai me dizia que essa figura, muito alegre e companheira, era um velho amigo que sempre o ajudara muito durante a vida e, por isso, retornava o favor naquele momento. João era pobre, mal tinha onde morar e, por muitas vezes, ficou em nossa casa e compartilhou a convivência como se fosse não um amigo, mas um membro efetivo da família. Como crianças, eu e meus irmãos sempre adoramos as histórias e piadas que contava, mas também tínhamos um carinho especial – incentivado principalmente por minha mãe – e zelo para com ele. Lembro de que toda a alegria daquele senhor de idade era destruída pelo álcool, consumido em doses cavalares quase diariamente, assim que todos dormiam. Hoje, percebo que essa talvez fosse sua forma de lidar com aquela falsa realidade de família em que estava inserido onde, embora para nós crianças soasse como um espaço de felicidade, para ele talvez evidenciasse um cárcere sem grades: embora pudesse sair dali, não havia trabalho, casa ou comida e isso o forçava a ficar ali, realizando pequenos serviços em troca de uma cama e um prato de comida quente.

Outras percepções se formam a partir de lembranças semelhantes. Quando mais velho – mas ainda na infância – me lembro das inúmeras mulheres negras que eram contratadas para trabalhar intensamente todos os dias em nossas casas, as “empregadas domésticas”, sempre sob o olhar da desconfiança e das palavras de ódio (cientes ou não) de meus pais: “Tem que ficar de olho pra não roubarem nada”. Sempre havia uma dose de desprezo, de inferiorização e de bestialidade. Esses corpos negros eram ferramentas essenciais no dia-a-dia mas, ainda assim, ferramentas.

Tenho raiva e desgosto dessas lembranças na mesma intensidade que tenho carinho pela figura de João. Pensar que vivenciei esse tipo de processo sem nem ao menos perceber ou ser informado me pareceu cruel, amargo. É mais uma evidência de que o racismo, entranhado culturalmente, muitas vezes se torna natural, banal. Aquele que

sofre não o diz, temendo perder o pouco que já possui; aquele que se esconde (ou até mesmo é ignorante sobre os reflexos de suas ações) por trás de uma fachada de humildade e compaixão reforça a existência do preconceito. E o mecanismo se mantém em funcionamento. A terceira tela é a síntese disso, de um sentimento de revolta, remorso e culpa sobre um passado irremediável, indestrutível. Minha própria existência esteve inserida nesse contexto, do branco acima do negro, de subordinação e dominância, de ser colocado acima da existência do negro pobre que deveria ser “ajudado”, mas não sem dar algo em troca: no caso, a vida que possuíam.

Figura 43 - Tela de Título de Xadrez Antropológico



O título do gamearte foi construído com pesos diferentes, dando evidência ao termo “xadrez”. Fonte: acervo pessoal.

Finalizando a introdução é exibida a tela com o título do gamearte, apresentado após uma transição em persiana acompanhada pela música em *chiptunes*¹⁶³ denominada *8bit Music for Game* (PLASTERBRAIN, 2014) – sob a licença *Creative Commons 0* de liberdade de uso público e gratuito. O título do gamearte, “*Xadrez Antropológico*” é representado por dois blocos textuais em que se faz uso da fonte “Systematic J” –

¹⁶³ “Em seu uso mais estrito, o termo *chiptunes* refere-se à música composta para o hardware de áudio baseado em *microchip* dos primeiros computadores domésticos e consoles de jogos. [...] Nascidos da limitação técnica, suas melodias crescentes semelhantes a flautas, graves enrijecidos e vibrantes, arpejos rápidos e percussão barulhenta acabaram por definir um estilo próprio, que está sendo evocado pelos compositores pop de hoje em dia por preferência e não necessidade.” (DRISCOLL; DIAZ, 2009, s.p.)

com a primeira palavra acima, em maior tamanho e, logo abaixo, a segunda – em caixa alta, centralizados e levemente separados. Como a fonte escolhida não possui em sua construção a acentuação aguda, a segunda palavra é apresentada sem acento. Alguns instantes após o aparecimento do título, a frase “clique aqui para começar” surge, piscante, abaixo do título e próximo à margem inferior da janela. Assim que o jogador move o *mouse* e clica na área ocupada pela frase – um componente que age como botão de ação – a tela se fecha e todo o conteúdo é removido pelo uso da mesma transição em persiana utilizada anteriormente.

Novamente, a construção e disposição dos elementos sobre o fundo negro atua sob a mesma perspectiva, de inserir a figuração do branco sobre o preto. Aqui reforça-se o conceito apresentado adiante, durante o *gameplay* – de até mesmo o *game* e seus sistemas estão acima do preto colocado de fundo. A escolha pela ênfase visual dada ao termo “xadrez” – apresentado em letras garrafais – é mais uma metáfora que vai além da própria alusão ao material lúdico utilizado como molde para o gamearte: culturalmente, o termo é utilizado como gíria para “prisão” ou “cárcere”, onde me apossei do conceito e incluí na percepção poética onde, dentro do *gameplay*, o preto está preso pelo sistema. Ainda nesse conceito, a forma como o título surge por meio de uma transição em persiana, formando linhas de preto e branco antes de ser completamente revelado, traz um elo visual ligado ao uso cultural do termo. A visualidade do macacão listrado de preto e branco, utilizado por presidiários nos Estados Unidos é uma peça cultural extremamente marcante culturalmente, ainda mais ao considerarmos os termos colonialistas a que nós, Brasileiros, fomos e somos expostos por meio de produtos estadunidenses. Assim, essas escolhas potencializam a questão poética da obra, mesmo que de forma subliminar dentro da perspectiva da experiência com a obra.

No todo, trago aqui que o momento de introdução é carregado de intencionalidades poéticas que extrapolam a mera funcionalidade. Embora apresente a obra com dados técnicos básicos, o que se trata por trás deles já é relevante para a experiência e, muito provavelmente, é algo que só será notado após o fim da experiência e por meio de uma revisitação posterior. Percebo que, para digerir e absorver todas as metáforas dadas, o retorno à experiência é fundamental pois os jogadores terão como ponto de partida a vivência e sensibilização do gamearte, se abrindo aos objetivos e observando apontamentos sutis em elementos e ações.

Assim que o jogador clica no local indicado na última tela de introdução, ele é enviado por meio de uma transição de esmaecimento gradual (*fade-in*) para a tela de jogo onde a música *FL Short Melody Loop* (ORIGINALJUN, 2017) é executada em repetição. A tela apresenta o tabuleiro de xadrez, centralizado, composto por 64 quadrados divididos igualmente entre pretos e brancos, intercalados e posicionados em oito fileiras e oito colunas, formando uma base quadrada. Toda a tela ao redor do tabuleiro é coberta pela cor preta. Abaixo do tabuleiro, centralizado na tela de jogo, um retângulo é apresentado de duas formas: quando se trata da vez (turno) do jogador que controla as peças brancas jogar (ao qual me referirei de agora em diante como “jogador BRANCO”), ele assume a cor branca e apresenta os dizeres “jogador BRANCO” na cor preta, na fonte “Arial”, separado em duas linhas, com a primeira palavra em tamanho menor que a segunda, é apresentado; caso seja o turno do jogador que controla as peças pretas (jogador PRETO), ele assume a cor preta com uma fina borda branca e porta os dizeres “jogador PRETO” na cor branca, nas mesmas configurações de fonte, tamanho e posicionamento.

Figura 44 – O Tabuleiro



Momento do *gameplay* durante o turno do jogador branco onde é possível observar a construção do tabuleiro e a disposição das peças. Fonte: acervo pessoal.

Para fins de melhor observação e identificação das peças, os quadrados pretos do tabuleiro tiveram um acréscimo de 30% em sua composição de cores RGB (partindo do preto puro R0 G0 B0 para R77 G77 B77) e assumindo tom cinza escuro. Sobre o tabuleiro, nas duas linhas inferiores, encontram-se as peças brancas (componentes de interação exclusiva do jogador BRANCO), organizadas nas posições tradicionais do jogo de xadrez, da seguinte forma: (linha 1, de baixo para cima) Torre Esquerda, Cavalo Esquerdo, Bispo Esquerdo, Rainha, Rei, Bispo Direito, Cavalo Direito, Torre Direita; (linha 2) oito Peões, lado-a-lado. A mesma formação ocorre com as peças pretas (componentes de interação exclusiva do jogador PRETO), posicionadas no lado superior do tabuleiro, onde os peões ocupam a linha 7 e as peças de maior importância a linha 8. A disposição das peças no tabuleiro segue o padrão utilizado na maioria dos jogos de xadrez virtuais pesquisados¹⁶⁴.

Toda a interação é dada por meio do controle da seta exposta *ingame*, que assume cor branca e borda preta (turno do jogador BRANCO) ou o oposto (turno do jogador PRETO), sendo essa controlada por sistemas diferentes quando na versão instalação¹⁶⁵ – como a apresentada na exposição Em.Meio#14, que integra o 21º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (21#ART) e foi realizada em Brasília durante o período de 09 de setembro a 23 de outubro de 2022 – enquanto na versão *download* os controles são compartilhados pelo uso do mesmo *mouse* por ambos os jogadores. Cada peça, ao sofrer interação, permite a realização de movimentação de acordo com as regras-padrão do jogo tradicional de xadrez, sendo que os posicionamentos possíveis são destacados visualmente por meio de um filtro de sobreposição azul (cor utilizada também com finalidade de auxiliar ações de identificação de elementos ligadas a melhor fluência do *gameplay*) inserido sobre o tabuleiro. Assim que a peça é movida ou a ação é cancelada (clicando ou apertando o botão de ação quando a peça está em sua posição original), o filtro desaparece.

¹⁶⁴ Foram observados os *sites* que disponibilizam jogos *online* de xadrez: *chess.com*, *poki.com.br/g/master-chess*, *pt.chesstempo.com/play-chess-online*, *chess24.com/pt/dashboard*, <https://immortal.game/> e *lichess.org/*. Também foram observados os seguintes *games*: *Chessmaster 3D* (1995), *Battle vs. Chess* (2011), *Chess Ultra* (2017), *Virtual Chess 64* (1998) e *The Chessmaster* (1991). De todas as plataformas e *games* observados, apenas o site *lichess.org* traz o posicionamento entre peças pretas e brancas invertidas.

¹⁶⁵ Essa versão é a que considero ideal e trato como “base” para fins dessa análise. A instalação foi composta de: um monitor; um *mousepad* retangular preto e grande cuja metade foi pintada de branco; um *mouse* branco, um *pinpad* preto, com algumas teclas falhas e travadas; um *headset* branco, novo e; um *headset* preto, velho e quebrado, mas funcional. O jogador BRANCO tinha a sua disposição para a interação o *mouse* e o *headset* brancos, assim como a metade branca do *mousepad*, restando ao jogador PRETO utilizar os apartos danificados.

Caso o jogador tente realizar uma ação de movimento impossível – como mover um peão como um cavalo – a mesma é simplesmente ignorada pelo sistema, mantendo a peça como ativa até um movimento possível ser executado. Caso ocorra uma captura – peça de cor uma cor é movida sobre uma peça de cor oposta – um recorte sonoro extraído da compilação de efeitos sonoros *8-bit-sound-effects-lo-fi-bleeps-bloops-zings-zaps-and-more* (NEBULOUSFLYNN, 2014) é executado e a vez de jogo é passada para o outro jogador. A partida, então, segue as regras tradicionais do xadrez – ou ao menos, até certo ponto.

Desenvolvido com a intenção de ser experienciado por dois jogadores, o *gameplay* tem início ordinário, como qualquer outro jogo de xadrez eletrônico tradicional. Entretanto, a medida que a partida se desenvolve, observa-se uma mudança nos pesos e limites impostos a cada jogador – isso sem considerar as dificuldades físicas impostas pela versão instalação do gamearte, onde o jogador PRETO tem de utilizar aparatos em péssimo estado apenas para interagir com a obra. Enquanto tomam seus turnos e executam suas jogadas, a programação altera as regras às quais cada jogador é submetido, evidenciando uma diferença de tratamento óbvia entre eles: quanto mais o jogador PRETO se empenha em vencer a partida, mais vantagens são dadas ao jogador BRANCO, até o ponto que se torna impossível a vitória do primeiro.

Toda a programação lógica do gamearte parte da falsa premissa dada pelas regras do jogo de xadrez tradicional, onde se assume um equilíbrio justo entre ambos os lados que jogam. Xadrez não é um jogo igualitário, é um jogo de dominância: o fato impositivo de o jogador BRANCO ser aquele que sempre dá início à partida evidencia isso. Enquanto o jogador BRANCO tem em suas mãos a iniciativa e assume de pronto a postura ofensiva, de conquista já no início da partida – colocada como uma vantagem natural e, metaforicamente, uma alusão racista – resta ao jogador PRETO o papel defensivo, de sobreviver ante aos ataques recebidos: nesse ponto já é admissível a existência de uma relação de dominância de um jogador sobre o outro mesmo antes da partida começar e as representações assumem uma oposição metafórica do Branco contra o Preto como comunidades em choque. Essa comparação metafórica assume intencionalmente uma relação direta com casos de violência efetivada contra a população negra; se o jogador (população) PRETO(A) reage contra o jogador (população) BRANCO(A), essas (re)ações são sufocadas, silenciadas de forma abrupta e bruta por meio de violência injustificada. Dentro do

ambiente virtual de *Xadrez Antropológico*, embora a partida se inicie da maneira esperada, uma única ação ofensiva por parte do jogador Preto dá início a uma reação em cadeia com o objetivo de minar a neutralidade das regras e assumindo um caráter enviesado óbvio, como apresento a seguir ao trazer o sistema de gatilhos e eventos definidos pela programação:

(1) [Gatilho: Turno 0] (antes de qualquer jogada ser realizada): impossibilitada a captura do Rei Branco, o que impede de imediato a vitória ou mesmo empate por parte do jogador PRETO em qualquer caso. Também são removidas as restrições de movimentação quando em xeque;

(2) [Gatilho: primeira captura do jogador PRETO]: primeiro contador de turnos é iniciado – sendo acrescido em “1” a cada turno corrido. Habilita-se função que garante um turno extra ao jogador BRANCO sempre que esse contador assume valores múltiplos de “3”;

(3) [Gatilho: segunda captura do jogador PRETO]: captura é cancelada, peça Preta que iria realizar é removida do jogo. Peça Branca que seria capturada é movida para a posição anterior da peça Preta que iria realizar a captura. É negado o direito a capturas pelo jogador Preto. Segundo contador de turnos é iniciado, sendo acrescido em “1” a cada turno corrido;

(4) [Gatilho: segundo contador de turnos assume valor “5”]: um dos peões Brancos – selecionada aleatoriamente entre as existentes – é promovido a Rainha;

(5) [Gatilho: primeiro contador de turnos atinge valor múltiplo de “4”]: é garantido um turno extra ao jogador BRANCO. Esse evento é cumulativo com qualquer outro;

(6) [Gatilho: primeiro contador de turnos atinge valor múltiplo de “5”]: é garantido um turno extra ao jogador BRANCO. Esse evento é cumulativo com qualquer outro;

(7) [Gatilho: primeiro contador de turnos atinge valor múltiplo de “5” e ocorreu terceira tentativa de captura pelo jogador PRETO]: todas as peças Brancas são promovidas a Rainha. Rei Branco tem sua visualidade alterada para uma animação que aumenta seu brilho periodicamente (impressão de estar piscando)

e tem sua habilidade de movimentação equivalente à de uma Rainha, mas sem restrição de impedimento por outras peças.

Como pode se observar, a programação cria uma “prisão legislativa” para o jogador PRETO; a ele é imposta uma situação insustentável, de desigualdade absoluta e impossibilidade de, ao menos, competir. Essa mudança traça, também, uma prerrogativa perceptiva que se conecta às complexidades *offgame*:

O sufocamento das capacidades do jogador Preto pelo sistema (programação) de controle assume um viés comparável às manifestações colonialistas que relegaram à cultura contemporânea um legado de desigualdade e opressão. É a luta pela sobrevivência do preto em um universo que privilegia o branco simplesmente por sua existência, usando como justificativa vazia a existência de um sistema de regras (leis) que devem ser seguidas. Enquanto o jogador Branco é liberado das amarras controladoras do jogo, o jogador Preto é obrigado a seguir tudo ao pé da letra e, mesmo assim, ainda é cercado, agrilhado e amordaçado. Ele já é inserido perdendo, uma vez que já inicia o *game* como culpado de uma “violência” que não cometeu (como evidencia o gatilho 0¹⁶⁶ que impossibilita a captura do rei Branco, apontado acima) e é penalizado mesmo que faça tudo corretamente. É a evidenciação do abuso cultural expresso de forma lúdica aos interatores. (MENDONÇA, 2022b, p.10, grifo nosso)

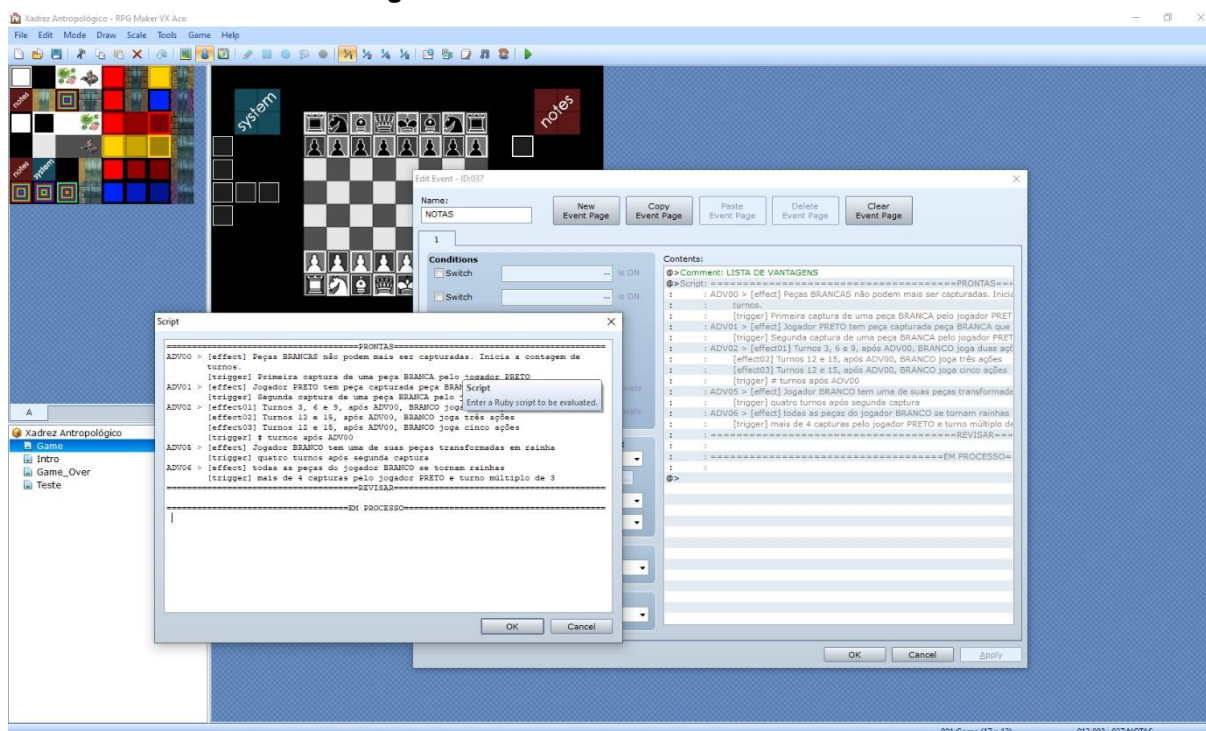
A percepção e relação criada *ingame* propõe a reflexão aos jogadores acerca das motivações para tal motivo. Assim como ocorrem com os processos evocativos ligados à representação, a percepção da alusão à imagem do escravo, do cativo provém de um histórico e base de conhecimentos prévios, mas o inegável e desconfortável abuso de um sobre o outro não o é. A intenção poética inserida aqui é a de obviedade da desigualdade, e como isso é – ou deveria ser – incômodo. Isso é potencializado pela experiência com dois jogadores, pois um tem a possibilidade de observar as reações do outro imediatamente ao seu lado e, o que inicialmente pode soar divertido pela quebra a expectativa do aspecto lúdico, logo aproxima-se do suplício.

Aproveito para relatar, bastante informalmente, uma observação de *gameplay* que fiz durante a abertura da exposição onde a obra foi apreciada publicamente. Em determinado momento, duas mulheres iniciaram a interação com curiosidade, reagindo com risadas aos aspectos físicos necessários à experiência; enquanto a jogadora BRANCA já estava pronta para o *gameplay*, a jogadora PRETA lutava para segurar o fone em frangalhos ao mesmo tempo que olhava para a tela de jogo e posicionava sua mão sobre o *pinpad*. Assim que se iniciaram as jogadas (ambas

¹⁶⁶ Equivalente ao primeiro evento, descrito aqui.

pareciam conhecer as regras do xadrez quanto a movimentações e ações possíveis), havia um questionamento visível sobre a motivação da obra. Com o avanço da partida, os risos foram rapidamente sendo substituídos por expressões de nervosismo e ansiedade ao ponto de que, em determinado momento, uma delas simplesmente pediu para que sua oponente “acabasse logo com aquilo”. Não havia desafio, não havia competição. Não era uma batalha, mas sim um massacre virtual e figurativo. Não intervi na experiência ou interpelei as mulheres, nem mesmo após, preferindo o afastamento para tecer percepções pessoais acerca daquele momento. O que acredito ser digno de nota é isso: o impacto do contato direto com a desigualdade é enorme quando se posicionam os opostos tão próximos um do outro. Essa talvez seja mais uma crítica a ser notada: a desigualdade, quando vista de longe, do alto dos privilégios os quais alguns possuem, não é pavorosa; ela se torna terrível quando é possível ver e vivenciar o sofrimento alheio. É preciso ressensibilizar o humano, torná-lo empático, esgarçar o problema ao inserir o alheio dentro do que ignora, assim como percebo que ocorreu em minha própria vivência.

Figura 45 - Construindo e Desconstruindo



Tela do software *RPG Maker VX Ace* mostrando aspectos da construção do jogo e definição dos gatilhos e efeitos do sistema. Fonte. Acervo pessoal.

Invariavelmente, a programação impõe a derrota ao jogador PRETO caso o *gameplay* continue. É esse o objetivo programado da experiência, e não cabe a nenhum dos dois jogadores outra opção senão jogar. Como não há acesso ao teclado, o gamearte

não pode ser encerrado de maneira alguma por parte dos jogadores senão pela conclusão da partida. Em *Xadrez Antropológico*, isso ocorre com a captura do rei PRETO – ato que não ocorre dentro das regras do xadrez tradicional, onde o jogo termina quando o rei é colocado em uma situação sem escapatória – em mais um momento simbólico: como o termo do jogo implica, é a “captura” do “rei”, do líder Preto e, por conseguinte, o fim de todas as ações por parte do jogador PRETO e das peças Pretas. É a dominação, a submissão independente de números, pela força. Em seguida, o efeito sonoro *Game Start* (PLASTERBRAIN, 2014) introduz a mensagem “FIM DE JOGO!” na cor preta, que surge no centro da tela em uma faixa branca sobre o tabuleiro, seguindo o padrão da fonte utilizada nos demais elementos *ingame*. Essa frase, uma exclamação em cores invertidas às demais partes textuais apresentadas até aqui, ecoam como um grito da do jogador (ou da população) PRETO(A) em seu único momento de expressão no espaço virtual que, assim como a jogadora a qual relatei, deseja o fim da experiência abjeta. Alguns instantes depois, toda a tela é apagada por meio do uso de uma transição de esmaecimento gradual e encaminha-se para o momento final da obra: o encerramento.

Antes mesmo de qualquer imagem ser apresentada, a música *Storm RG: Happy Energy* (DRAKOUNET, 2015) se inicia, rompendo o ritmo do *gameplay* com um caráter alegre e leve, como uma chacota cruel a toda a experiência. Logo, uma sequência de mensagens é exposta, seguindo o padrão de texto branco contra fundo preto apresentadas por meio da transição em persianas: “Você, JOGADOR PRETO, perdeu. O JOGADOR BRANCO mostrou sua superioridade e mereceu a vitória! Você deveria se esforçar mais!” (XADREZ, 2021). Essas afirmações lançadas na tela logo após o *gameplay* apenas reforçam o tom racista que o próprio sistema criou e executa. Aqui, o sistema de jogo, a programação, se torna uma entidade “consciente” que lança suas crenças sobre a partida e os jogadores, observando o ocorrido por meio de uma ótica moral cultural sem qualquer base. Ele reconhece o jogador (indivíduo) PRETO como inferior e o diminui ainda mais ao colocá-lo na posição de incompetência pós-derrota, ignorando a obviedade do enviesamento e das vantagens dadas ao outro jogador. É a soma da visão meritocrática doentia, onde se cobra um esforço e uma intenção sem se permitir ao menos algum tipo de chance ou competitividade, com o espectro racista, característico dos processos colonizatório cultural, como tratado por

Augusto Boal como “a opressão que, mesmo após o fim do colonialismo formal, subsiste no âmbito da cultura” (BOAL *apud* DALAQUA, 2020, s.p.).

Criado pelo sociólogo inglês Michael Young, o termo “meritocracia” foi cunhado em sua obra de ficção crítica sobre como um processo idealmente igualitário torna-se, ao fim, um agravante de diferenças sociais (YOUNG, 1967). Entretanto o termo hoje é utilizado de forma – no mínimo – equivocada, como um aspecto positivo dentro da construção social uma vez que assume que apenas os melhores e mais dedicados alcançam os mais altos patamares econômicos e sociais e que, por meio do esforço, *mindset* ou outro termo semelhante, permite que esse “sucesso” seja alcançado por qualquer pessoa. Entretanto, ao observar a obra de Young, fica claro um revés: se o sistema meritocrático valoriza apenas o melhor, dando-lhe melhor educação, formação e recompensas outras, como o outro pode ter uma chance de ascender? Como aquele que não teve acesso às benesses anteriormente haveria de “ser melhor” se não lhe são oferecidas as chances de melhorar? (MENDONÇA, 2022b, p.4-5)

O foco humilhante dos textos dados na tela de jogo evidenciam a existência do abuso cultural cujo único objetivo é aumentar a carga (i)moral da derrota do jogador PRETO, num paralelo contextual a fatos de nossa própria sociedade. No dia 16 de outubro de 2022, o presidente em exercício lançou um comentário ao criticar a ida de seu rival na corrida presidencial a um complexo de favelas do Rio de Janeiro que causou grande repercussão dentro das comunidades do mesmo tipo: “O senhor teve atualmente no Complexo do Salgueiro¹⁶⁷. Não tinha nenhum policial ao seu lado! Só traficante!” (UOL, 2022, *sic.*). Ora, ao lançar esse tipo de afirmação, ele reafirma os preconceitos contra aqueles que ali vivem e os condena ao único destino possível da criminalidade. Não existe chance, oportunidade ou discussão pois, dentro da premissa colonialista cultural, essa percepção é natural e está arraigada à formação da pessoa por meio de preconceitos revividos e repassados geracionalmente. A programação, nesse momento, é a encarnação dessa perspectiva.

Por fim, na última parte do momento de encerramento da obra, um questionamento é apresentado, sendo que é possível ao jogador BRANCO dar a resposta por meio da seleção e clique em componentes dispostos em caixas logo baixo, como descreverei a seguir. A entidade da programação pergunta: “Deseja continuar com esse tipo de jogo?” – seguindo o padrão visual das mensagens – e dando como possíveis respostas “Sim” (em um box preto, de borda e texto brancos) ou “Não” (em box branco, com texto em preto). Como já comentado aqui, a escolha da forma como os textos são apresentados incorrem em decisões carregadas de intenções poéticas ao retratar

¹⁶⁷ Em sua fala, o presidente em exercício cometeu a gafe de confundir os nomes da comunidade a que queria se referir; o candidato concorrente havia visitado o Complexo do Alemão.

de quem partem as palavras ali inseridas. Tratarei separadamente cada caixa de diálogo, apresentando os resultados de cada resposta de forma a fechar a apreciação da crítica poética de cada uma com mais detalhe.

Figura 46 - Escolhas



Captura de tela mostrando o último momento de interação do gamearte. Fonte: Acervo pessoal. A primeira caixa de texto, preta com texto branco, converge na voz do indivíduo racista, o branco que insiste com o jogo cruel de dominação e imposição mesmo depois de vivenciar a experiência diretamente. Assim que seleciona essa opção, uma transição de esmaecimento gradual remove os conteúdos da tela e, em seguida, revela uma frase em resposta à decisão escolhida pelo jogador: “Sempre foi sua escolha.”(XADREZ, 2021). Nesse momento, a entidade parece sofrer uma reviravolta moral ao lançar sobre o jogador sua própria escolha com uma postura crítica. A frase esclarece que o racismo é, em primeiro plano, uma escolha pessoal de perpetrá-lo, mesmo que enraizado culturalmente. É uma visão positiva – mesmo que colocada ali para culpabilizar o jogador por sua resposta – que prevê uma possível inversão dessa realidade ao tratar o racismo e o preconceito não como elementos rígidos e imperativos, mas sim dignos de mudança, de escolha do indivíduo. Mesmo tendo essa

percepção, a entidade segue a decisão do jogador e, como resposta, reinicia o gamearte, criando um ciclo repetitivo *ad aeternum* da experiência que só é interrompido pela mudança de percepção.

Já a segunda caixa, branca e com texto preto, traz mais uma vez a manifestação da voz do oprimido, do indivíduo que quer – assim como feito após a derrota – acabar com o martírio inglório. Quando selecionada, a mesma transição executada pela interação com a caixa anterior ocorre e, logo após, outra frase é apresentada no centro da tela: “Depende de todos. Inclusive de você.” (*ibidem*). A frase é incisiva e, mais uma vez, traz a visão positivista do problema – apontando-se indiretamente como resolvê-lo – onde aponta-se a crítica diretamente à percepção como indivíduo em uma comunidade. A intenção é impor um xeque moral, de colocar o jogador no papel ativo como agente de modificação da construção cultural pós experiência de vivência dentro de uma situação de desigualdade, ressensibilizando-o por meio da possibilidade empática entre o semelhante vulnerável. Tendo essa perspectiva sido apresentada e a provocação realizada por meio da crítica, a programação obedece e encerra a experiência, encerrando a execução do gamearte no computador.

Uma notação geral sobre todos os aspectos textuais apresentados durante o gamearte é de que eles são voltados exclusivamente para o jogador BRANCO; inclusive, utilizei a mesma “tática” em grande parte dessa análise, abordando em todos os momentos “ao jogador”, não ao plural, fazendo-o apenas quando se tratava de uma observação que envolvia diretamente ambos (explicações mecânicas, reflexões poéticas específicas, etc.). Por meio dessa manipulação discreta, a construção da comunicação do gamearte torna-se a última jogada crítica e poética em que mesmo depois da virada moral da entidade programada, ainda assim questiona e dá direito de escolha apenas ao jogador BRANCO; ao jogador PRETO cabe apenas aceitar o que é decidido por ele. Aprofundando na interpretação geral da obra, *Xadrez Antropológico* se desenvolve como uma obra intencionalmente demagoga, que joga e manipula o discurso apenas para evidenciar cada vez mais a existência da desigualdade e do racismo estrutural. O jogador PRETO é uma ferramenta para a possível redenção moral do jogador BRANCO, com a qual esse último pode dar descarga em sua culpa e interpretar-se como samaritano, consciente, desconstruído. Mas, no bem da verdade, a programação foi desenvolvida para enganá-lo: ele se torna uma locomotiva presa em um trilho e, assim como o que ocorre com o jogador PRETO,

ele é colocado em uma situação inescapável, mas essa de tensão moral elevada pela culpa. Esse é o “xadrez” do título: um jogo mental de controle, de variáveis mutantes, reviravoltas e impasses.

4.1.4 Espaço de Reflexão Mnemônica: *Destroyer*

Seguindo com a análise das obras de gamearte criadas por mim durante o espaço de tempo escolhido para essa pesquisa, temos *Destroyer* (2019). Desenvolvido como um gamearte para ser experienciado por apenas um jogador, o curto *gameplay* composto por apenas dois estágios onde o segundo entra em repetição após sua conclusão, é uma oportunidade excelente de mais uma vez se aplicar uma *análise gamæstética ampla*, observando como os elementos que compõem sua construção e minhas intenções como desenvolvedor dialogam com a forma como as informas chegam ao interator/ jogador e como e quais são as interpretações extraídas disso.

Como é possível observar com o andamento dessa pesquisa, a percepção gamæstética assume um viés cada vez menos tecnicista à medida que avanço nas análises; isso ocorre pois percebo a possibilidade de fluidez da teoria e metodologia, comportando manipulações e arranjos pessoais do pesquisador à forma como pretende abordar os objetos analisados. Em sua base, caracterizada pelo uso da estrutura mista da *Análise Interpreto-Criativa* associada à *Análise Formal do Gameplay*, a gamæstética permite em si foco e intensidade distintos em elementos específicos em detrimento de outros, podendo o pesquisador definir parâmetros para os quais deseja extrair percepções. Como defino no capítulo 3, a percepção percorre o caminho de definir, caracterizar, relacionar, fruir e estetizar, permitindo aproximação gradual acepção relativa ao objeto e seus elementos constituintes. Dada essa perspectiva, adiante!

Destroyer (2019) é provavelmente o gamearte com maior apelo fora do contexto artístico de todos os que criei até então. Acredito que sua formatação baseada em um estilo de jogo tradicionalmente tido como não apenas profundamente imersivo mas também viciante – a obra é um *shmup* completamente jogável e experienciável apenas por esse viés, diferente do que ocorre com *Xadrez Antropológico* (2021), por exemplo – contribui ou até é a responsável direto por essa perspectiva. Um jogador poderia enfrentar os desafios num *gameplay* regular de pouco mais de cinco minutos – ou um pouco mais, dada a dificuldade do gamearte – ou entregar-se por dezenas de minutos a fio (como confesso que eu mesmo fiz assim que o gamearte tornou-se

plenamente jogável), buscando a obtenção de um *high score*, um *speedrun* ou qualquer outro tipo de variação do *gameplay* originalmente construído, ignorando completamente os aspectos poéticos e reflexivos da obra – e isso é intencional, como aprofundarei adiante.

Como tem sido de praxe nas análises aqui tecidas, acredito que segmentar o objeto auxilia na compreensão do todo e na extração de informações posteriormente ao reunir-se todas as fatias observadas de perto, com cuidado e calma. Nesse sentido, *Destroyer* (2019) pode facilmente ser dividido em dois momentos que definem sua dimensão poética e lúdica, servindo de base para toda a discussão que o objeto pretende abordar: a apresentação e o *gameplay*.

Figura 47 - Cenas de *Destroyer*



Sequência de cenas que integram o momento de apresentação de *Destroyer* (2019), iniciando na tela de título e seguindo por sete cenas em sequência. Fonte: compilação do autor¹⁶⁸.

O momento de apresentação engloba desde as telas de título até a sequência de introdução, terminando assim que *gameplay* é iniciado. Exceto pela tela de título – onde a mensagem “pressione ESPAÇO para começar” (uma brincadeira semântica alusiva à temática do gamearte) é exibida na parte inferior, todo o momento de apresentação é controlado temporalmente por gatilhos que dão andamento automático à narrativa, sem a necessidade de interação do jogador com qualquer componente, colocando-o no papel de espectador. Além da tela de título, a apresentação é dividida em mais sete cenas animadas que mostram o contexto narrativo da jornada pelo gamearte. De natureza simplista, as cenas trazem uma mistura técnica entre animação quadro-a-quadro e deslocamento em diferentes

¹⁶⁸ Compilação criada a partir de capturas de imagem do gamearte em funcionamento que integram arquivo pessoal do autor.

camadas, acompanhadas pela trilha em *chiptunes* denominada *Social Blast* (TO ERIS, 2018) – cuja velocidade foi diminuída – que ajuda na preparação do humor do interator/ jogador antes do *gameplay*.

Essa percepção de que moldar o humor por meio de estímulos para engajar o interator é basal para a experiência estética de jogo em *Destroyer* (2019), seja por meio de processos como a condução auditiva¹⁶⁹, ou construções representativas evocativas. A concepção da poética envolve não apenas dar um aporte narrativo ao contextualizar o universo do jogo, mas de criar também elos imagéticos que serão utilizados para a compreensão dos elementos *ingame* sem que se faça necessário, por exemplo, de um tutorial, elemento bastante comum nos *games* contemporâneos que tem como função ensinar o jogador as regras do jogo. Em *Destroyer* (2019) não há tempo para isso uma vez que o objetivo maior é forçar, justamente, o jogador a não parar para raciocinar e ponderar, passando pela experiência de forma instintiva. Nesse sentido, as construções prévias e a preparação de seu humor/ motivação são fundamentais. A abertura dada por Jacob Jolij e Maaïke Meurs – como apresento a seguir – define exatamente o que busquei ao desenvolver a obra:

Aparentemente, a forma como percebemos nosso ambiente é, em grande parte, determinado pelo que pensamos. No entanto, o processamento perceptual não é influenciado apenas por processos cognitivos ou metacognitivos. Emoção, e, em particular, o humor, demonstraram ter um efeito igualmente forte no processamento perceptivo. O humor afeta o foco do processamento [...]. Resumindo, nossa representação visual do mundo ao nosso redor não é afetado apenas pelo que pensamos ou pelo que acreditamos. Como nos sentimos tem um impacto profundo na “imagem em nossa mente” também. (JOLIJ; MEURS, 2011, p. 1-2, grifo do autor, tradução nossa)¹⁷⁰

As congruências com as percepções de Stuart Hall sobre o engajamento e construção da representação expandem-se nas percepções dos autores citados acima. O que, em suma, Hall (1997, *passim*) aborda sobre a questão visual, Jolij e Meurs (2011) ampliam ao notar o impacto não-visual para o desenvolvimento da percepção

¹⁶⁹ “[...] alguns trabalhos apontaram para o domínio dos estímulos audiovisuais e humor induzido por filme, com algum interesse na interação dinâmica entre os elementos auditivos (ou seja, musicais) e visuais. Por exemplo, descobriu-se que a música é capaz de modular e alterar a percepção visual [18-20] devido a fenômenos como condução auditiva.” (ANSANI, MARINI; MALLIA *et.al.*, 2021, p.1)

¹⁷⁰ *Apparently, how we perceive our environment is for a large part determined by what we think. However, perceptual processing is not only influenced by cognitive or meta-cognitive processes. Emotion, and in particular mood, have been demonstrated to have an equally strong effect on perceptual processing. Mood affects the focus of processing. [...] Summarizing, our visual representation of the world around us is not only affected by what we think or what we believe. How we feel has a profound impact on the ‘picture in our mind’ as well.* (JOLIJ; MEURS, 2011, p. 1-2, grifo do autor)

representativa e evocativa. Atuando em conjunto, as implicações dadas pelos autores fortalecem a estrutura de transmissão dos elementos que compõem os processos cognitivos necessários para a identificação do meio, intensificando como certos dados são processados e compreendidos em velocidade quase instantânea.

Focando nessa observação, temos que as cenas que integram o momento de apresentação pós tela de título posicionam o jogador dentro do universo do gamearte:

(Cena 1) Faixa estreita na cor laranja com manchas brancas semelhantes a nuvens, centralizada na tela, serve de fundo para uma silhueta humanoide que corre da esquerda para a direita por uma espécie de corredor onde linhas que remetem a fios pendem do teto. A sensação de movimento da cena é dada pelo deslocamento da direita para a esquerda de uma imagem posicionada acima dos demais elementos, sendo ela segmentada em retângulos horizontais de quinas ovaladas que se assemelham a janelas. [Sonoridade] Não há música de fundo. O som de passos apressados e pesados, como o de uma pessoa calçando botas sob um piso firme e sólido, confirma a apresentação visual.

A primeira cena pouco apresenta sobre do que se trata a narrativa ou o próprio jogo. Entretanto, alguns elementos já atuam como estímulos indiretos à construção mental que desejei dar ao jogador: o fundo em laranja é um indicador dos elementos futuros que estarão ligados ao próprio jogador e; a personagem correndo já imprime um sentimento de urgência, de resposta acelerada, algo que será apreciado durante o *gameplay*. O som da cadência dos passos dados durante a corrida ecoando solitários na cena sem qualquer outro tipo de sonoridade imprime ritmo a essa urgência, como um metrônomo. A soma dos elementos visuais e sonoros já introduzidos aqui imprimem o início da construção de um estado mental – ou humor – que ajudará na resposta cognitiva necessária durante o *gameplay*, onde os elementos serão simplificados e estímulos reduzidos para que a construção representativa ocorra de forma instintiva, baseando-se na percepção de que “mesmo quando não há estímulo real presente, o humor afeta o que os participantes veem” (*ibidem*, p.4).

(Cena 2) Inicia-se com um efeito sonoro estridente metálico (integrado à *engine*), como o de uma pesada porta metálica se fechando. Logo em seguida, duas silhuetas podem ser observadas contra a iluminação de uma faixa azulada ao fundo, caracterizada por alguns desenhos geométricos em verde e vermelho e pequenos elementos em branco que aparentam ser linhas de texto. Essa faixa

pode ser compreendida como uma espécie de monitor ou tela de projeção de iluminação própria, que oscila numa frequência elevada. Passados alguns instantes, as silhuetas são reveladas como duas personagens: uma de costas usando um macacão laranja sobreposto por equipamentos de proteção (luvas, cotoveleiras, ombreiras, protetor de coluna e capacete) na cor amarela com baixa saturação e elementos em vermelho e; outra de frente, usando um uniforme e boina laranjas com detalhes em vermelho e amarelo, óculos vermelhos, algo semelhante a uma estola laranja com bordas internas vermelhas, além de ombreiras metálicas amarelas conectas por corrente sobre o peito e um adereço com babados no pescoço. A segunda personagem representa um homem idoso, de cabelos grisalhos e rugas evidentes, além de manchas na pele, cuja postura leva a identificação de alguém de função de comando em relação ao segundo, que está posicionado em continência. Caixas de mensagem translucidas na cor cinza e com bordas verdes surgem acima dos demais elementos, trazendo informações adicionais sob a perspectiva do protagonista. A música de fundo (TO ERIS, 2018) é iniciada em conjunto com a faixa sonora *Sci Fi Computer Interface Sound Effect* (ALEXANDER, 2018), remetendo a representações sonoras de computadores como apresentados em produtos de entretenimento *retro sci-fi*. Sempre que uma nova caixa de mensagem é apresentada, um efeito sonoro – integrante da própria *engine* – é executado. A seguir, transcrevo o conteúdo das caixas de texto (DESTROYER, 2019), acrescentando à percepção da cena:

[Caixa de Texto 1] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[10:38]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “Fui chamado à presença do comandante Ecafssa. Ele me solicitou que integrasse uma missão de salvamento hoje.” (logo em seguida, com a primeira palavra em verde e a segunda em vermelho) “Classe: ULTRASSECRETA”.

[Caixa de Texto 2] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[10:42]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “O comandante Ecafssa me repassa o briefing da missão. Será realizada de maneira solo, sem suporte da base. Parto às 13:00.”

Já segunda cena, em comparação com a primeira, é mais reveladora de informações que ajudam o jogador/ interator na construção real de uma narrativa. Primeiramente, o som da porta se fechando cria um elo narrativo entre as cenas 1 e 2, mostrando que a personagem que antes corria chegou, finalmente, a seu destino. Das imagens e textos, percebe-se que a história que serve de base para o gamearte envolve uma organização militar – a posição de continência e o uniforme característico são elos com a realidade *offgame* – da qual o protagonista faz parte, caracterizada visualmente por cores quentes. Além disso, assume-se a existência de uma hierarquia à qual o protagonista está submetido, estando claramente numa posição inferior à de comandante. Outra percepção é a de que o protagonista, provavelmente, é alguém altamente capacitado em sua função, sendo designado para agir sozinho, sem apoio, em uma missão ordenada – semelhante a um agente infiltrado ou especialista. A definição da missão como “ultrasecreta” reforça essa percepção.

Figura 48 - Hierarquia



Captura de tela da cena 2, de onde se extraem informações visuais e narrativas fundamentais para o desenrolar do *gameplay*. Fonte: arquivo pessoal.

Outro elemento importante nesse ponto da apresentação é a introdução da música de fundo, um *upbeat*¹⁷¹ que prepara o estado de consciência e humor do jogador – isso em conjunto às imagens – para a ação e dinâmica inerente ao *gameplay*: iniciado lentamente, seguindo o ritmo impresso pelo efeito sonoro da cena anterior, o som eletrônico já imprime uma percepção futurista e tecnológica à narrativa.

(Cena 3) É reproduzido o efeito sonoro *Spaceship Elevator* (ALEXANDER, 2015). Uma imagem estática composta por três elementos principais: um fundo, em tom escuro próximo ao preto, manchado e com pontos em branco, remetendo ao espaço; um círculo grande, de cor laranja avermelhado e apresentando manchas e pontos brancos, assemelhando-se a um planeta gasoso (como Júpiter) onde se observa iluminação advinda de fonte frontal, inferior e à esquerda da tela e; um círculo menor, posicionado a frente e a aproximadamente 135° do anterior, na cor cinza e manchas e pontos pretos, semelhante à figura da Lua, recebendo a mesma iluminação do círculo anterior e projetando sua sombra naquele. Assim que a cena é introduzida, uma pequena linha branca com um elemento em “X” no lado esquerdo se desloca do lado esquerdo do círculo vermelho em direção ao limite esquerdo da tela, rapidamente. Simultaneamente, uma caixa de diálogo é apresentada. Poucos segundos após a caixa de diálogo se fechar, a imagem da nave espacial – de cor laranja e cinza e com canopia amarela – em posição frontal, avança contra a tela em alta velocidade, numa animação que simula seu avanço ao alterar a posição e as dimensões da imagem. O movimento é acompanhado por um som estridente, semelhante ao da turbina de um jato (integrado à *engine*).

[Caixa de Texto 3] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[13:22]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “O lançamento é um sucesso. Às 13:10 deixo Cibarta e traço rota direta rumo ao objetivo.” (logo em seguida, com a primeira parte da sentença em verde e a segunda em branco) “Tempo Estimado: 13 horas.” (DESTROYER, 2019)

¹⁷¹ Segundo o *Cambridge Dictionary* (UPBEAT, 2022), entre as definições do termo *upbeat* está “uma batida musical que não é acentuada (tocada com mais força ou volume), geralmente antes de uma batida descendente (uma batida acentuada)” quando se refere a músicas. Em suma, uma música de ritmo, batida crescente, que va se elevando à medida que avança.

A cena apresentada na terceira estabelece mais relações que se instalam na memória do jogador/ interator e avançam no embasamento geral da narrativa e do estilo de jogo a ser experienciado. As imagens do planeta, do satélite natural e do universo ao fundo somados a fala se referenciando a um lançamento definem a estrutura de uma narrativa futurista espacial, onde a exploração extraplanetária é algo ordinário. Se referenciarmos ainda à fala da cena anterior – onde é dada a informação temporal entre o aviso da ação e a execução, num período de cinco horas – ainda fica reforçado o alto grau tecnológico e o quão comum é o ato de realizar-se viagens espaciais. Por exemplo, ao compararmos com um projeto espacial atual, principalmente quando envolve o envio de seres humanos ou materiais novos além dos limites planetários, temos que a agilidade em execução da viagem é muito distante do que é visto *ingame*, como afirma Simon Challis, integrante do Controle de Missão em Munique e um dos responsáveis pelo módulo Columbus e pela tripulação da Estação Espacial Internacional (EEI):

Para missões da EEI, os planos começam a se solidificar em cerca de 15 meses a um ano antes de um incremento. Um incremento é um período de 4 a 6 meses normalmente começando e terminando com a desacoplagem de uma Soyuz¹⁷².

No entanto, certos elementos de um incremento demoram mais para serem preparados: o treinamento da tripulação é de cerca de 2 anos e, claro, as cargas úteis, experimentos de outros equipamentos que voamos podem levar vários anos para projetar, construir e testar antes do lançamento. No entanto, alguns experimentos podem ficar prontos muito mais rápido: apenas em alguns meses, mas são muito raros! (CHALLIS, 2015, s.p., tradução nossa)¹⁷³

Outro ponto que colabora para a percepção do alto nível tecnológico e preparo para viagens espaciais por essa cultura é a velocidade da nave espacial tripulada pelo protagonista, que se afasta numa velocidade impressionante do planeta de origem. Enquanto a nave *ingame* demora apenas alguns segundos para se afastar a uma distância astronômica de Cibarta – que pode ser tanto o nome do próprio planeta ou de alguma região do mesmo – uma viagem entre a Terra e a EEI “pode levar de 6 horas a 3 dias [...] dependendo da espaçonave e perfil da missão” (HOW..., s.d, s.p.,

¹⁷² “[...] Soyuz (saw-yooz) é uma nave espacial Russa. A Soyuz transporta pessoas e suprimentos para e da estação espacial. A Soyuz também pode trazer pessoas de para a Terra.” ()

¹⁷³ *For missions to ISS, the planning starts to solidify about 15months to a year before the start of an Increment. An increment is a period of 4 to 6 months usually beginning and ending with the undock of a Soyuz.* (WHAT..., 2018, s.p., tradução nossa).

However certain elements of an increment take longer to prepare: Crew training is about 2 years and then of course the payloads, experiments of other equipment that we fly may take up to several years to design, build and test before launching. However some experiments can be made ready much quicker: only in a few months but these are very rare! (CHALLIS, 2015, s.p.)

tradução nossa)¹⁷⁴, sendo que a distância média entre os dois objetos é de apenas 400 quilômetros (HOWELL, 2022, s.p.). Tendo essas percepções notadas, é possível perceber que o *gameplay* envolve, muito provavelmente, uma aventura de ficção científica espacial.

(Cena 4) Uma imagem estática semelhante à utilizada de base da cena 3 – uma base escura com manchas e pontos brancos – é apresentada ao fundo. O efeito sonoro utilizado ao fim da cena 3 é mantido aqui, sendo finalizado gradualmente acompanhando a velocidade de movimento de imagem da mesma nave, mas com visão traseira e se afastando. A animação simula o distanciamento da nave do ponto de observação do jogador ao realizar uma simulação de redução de tamanho, de forma oposta à utilizada na cena anterior. Quando a imagem fica pequena demais para ser vista, ela é removida e uma animação curta simula um brilho de reflexo distante, semelhante a uma estrela, que logo se apaga. Uma caixa de diálogo é exposta.

[Caixa de Texto 4] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[13:42]”. (abaixo, alinhado à esquerda, com a primeira parte da sentença em verde e a segunda em branco) “Espaçonave: ATLAS VII-S 0328” (logo abaixo, seguindo a mesma formatação “Missão: Verificar sinal de socorro recebido do cargueiro RAC-UT12.” (DESTROYER, 2019)

Da cena 4 é possível encontrar então respostas a possibilidades traçadas nas cenas anteriores, como o local onde o *gameplay* provavelmente irá ocorrer e qual objetivo do jogador. Embora ainda muito esteja no campo especulativo, essa percepção auxilia na ambientação do jogador à realidade ficcional, envolvendo-o em uma trama de possibilidades. Mais uma vez, também é reforçada a questão tecnológica da civilização a qual o protagonista faz parte, dada a velocidade com que a nave espacial se afasta da tela rumo ao espaço, até desaparecer de vista.

(Cena 5) Servindo de fundo para o restante da cena, outra imagem estática semelhante à utilizada nas cenas 3 e 4 – que remete a representação do universo – é deslocada gradualmente no sentido da direita para a esquerda, adicionando movimento à cena. Reforçando a ideia de deslocamento, pequenos

¹⁷⁴ It can take anywhere from 6 hours to 3 days to get to the International Space Station, depending on the spacecraft and mission profile. (HOW..., s.d, s.p.)

pontos brancos são expostos aleatoriamente sobre a cena, deslocando-se no mesmo sentido mas em velocidade superior à do fundo, adicionando noção de profundidade. Em uma camada superior, a imagem centralizada na tela representa a nave espacial do protagonista, sofrendo um efeito de movimento vertical constante e curto – de apenas alguns pixels – que imprime a sensação visual da mesma estar vibrando. Na parte traseira da nave, localizada do lado esquerdo, uma sequência animada em repetição apresenta uma textura em amarelo e laranja, remetendo a chamas sendo expelidas. Acrescendo a essa representação, um feito sonoro constante (integrado à *engine*), que remete ao som de chamas sendo expelidas por um bocal (como ocorre em um fogão) é reproduzido, ligando-se à apresentação imagética das chamas mostradas na parte traseira da nave. Uma sequência de caixas de diálogo (*ibidem*) também é apresentada, em conjunto e acima dos demais elementos da cena:

[Caixa de Texto 5] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[14:20]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “Embora pouco provável, tenho receio de que possa ter sido um ataque do Império Jade. No entanto, nada indica isso.”

[Caixa de Texto 6] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[14:22]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “O comandante Ecafssa, líder da Armada Topázio, saberia disso. Seria suicídio mandar uma única nave nesse caso. Tolice.”

[Caixa de Texto 7] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[14:25]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “No entanto, algo me preocupa: se é apenas uma missão de resgate, porque a classificação como ultrassecreta?”

[Caixa de Texto 8] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 02/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[20:07]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “Ainda faltam 6 horas até o local designado. Descansarei um pouco antes do contato.” (abaixo, alinhado à esquerda, em vermelho) “AUDIOLOG ENCERRADO.”

Talvez a cena mais reveladora de informações e traçadora de alinhamento de humor e estado consciente seja a de número 5, onde uma série de informações narrativas

são apresentadas ao jogador como forma de plantar elementos de associação para o *gameplay* futuro. Talvez o principal elemento revelador é o foco na imagem da nave espacial, apresentada com proximidade pela terceira cena seguida mas, agora, por um período mais longo de tempo, permitindo ao jogador observar suas formas e detalhes com mais intensidade, principalmente sua forma geral triangular e a predominância do amarelo e laranja. Além de pré-formatar impregnar a memória do jogador com informações visuais, aqui se fortalece a ideia que durante o *gameplay* a nave será um elemento fundamental.

Somando as questões de construção mental dos elementos futuros que serão vistos no *gameplay*, a descrição textual também insere um possível antagonista da narrativa e, mesmo sem mostrar qualquer referência visual, já permite uma construção cognitiva por parte do jogador por meio de associação: enquanto o grupo ao qual o protagonista integra utiliza cores em suas vestimentas, equipamentos e espaçonave baseados no próprio nome – “Armada Topázio”, referenciando diretamente a uma instituição de caráter militar que se identifica cromaticamente com a pedra preciosa homônima – esses antagonistas até então invisíveis – denominados de “Império Jade” – podem muito bem fazer uso da mesma formatação visual por meio da aplicação de tons verdes. Outra informação corrobora e intensifica a ideia de que o *gameplay* se trata de uma experiência solo, informando não apenas o longo tempo para que se chegue até a nave espacial objetivo (seis horas), como também o tempo já decorrido até aquele momento registrado (sete horas). Por fim, a observação dada pelo protagonista de risco de ataque por parte dos antagonistas aponta para um possível *gameplay* que envolva combate direto, sugerindo juntamente com a intensificação da música de fundo uma formatação de jogo dentro do gênero *ação* (MENDONÇA, 2014, p.27).

(Cena 6) Mais uma vez a mesma imagem escura utilizada nas cenas 3, 4 e 5 é utilizada de fundo para a cena, mas aqui a mesma é sobreposta por um filtro de cor laranja. À frente, uma imagem estática apresenta um elemento retangular semelhante a um monitor de computador com iluminação própria sendo emanada. Nele podem ser vistas diversas informações legíveis sobre o cargueiro mencionado anteriormente (como tamanho, tripulação, etc.) e ilustrações em verde do mesmo, descrevendo a nave que integra o objetivo da missão do protagonista. Além disso, outra personagem é apresentada, no canto inferior esquerdo do monitor, como sendo responsável pelo cargueiro. Ele é

representado por meio de ilustração em tom verde de pouca definição, sendo observável que se trata de um idoso e que utiliza uma boina e uniforme semelhantes à vestimenta da personagem apresentada na cena 2. O monitor apresenta além da área de sua tela uma moldura cinza escura que, pela sua apresentação visual, está posicionada em relevo à frente da tela e ainda traz um pequeno elemento retangular de quinas arredondadas no canto inferior esquerdo, na cor laranja, como um sinalizador luminoso de que o monitor está ativo. O único elemento dinâmico dessa cena é percebido pela “vibração” da iluminação do monitor, em tom azul, em uma animação em repetição que altera o brilho da mesma. Uma sequência de caixas de diálogo (DESTROYER, 2019) é apresentada em camada superior aos elementos da cena:

[Caixa de Texto 9] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 03/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[02:15]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “Estou a poucos quilômetros do meu objetivo. Os primeiros registros apontam que os sistemas estão desligados. Não percebo energia ativa.”

[Caixa de Texto 10] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 03/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[02:25]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “Não obtive resposta para comunicação via rádio, esperfeed ou eletrosign. Iniciando procedimento de aproximação.”

Por meio do que é apresentado na cena 6 é possível acrescentar ainda mais informações sobre a narrativa e o *gameplay*, além de intencionalmente serem inseridas novas informações que farão parte da bagagem interpretativa do jogador. Primeiramente, a maioria dos dados visuais atuam apenas como impulso extra de características já reforçadas nas demais cenas, como a presença de aparatos tecnológicos e a perspectiva partindo de dentro da nave espacial, aumentando sua relevância. O ponto mais importante aqui, considero, é a parte textual que traz informações subliminares escondidas em meio a elementos complementares da narrativa: a insinuação de que o *gameplay* é iminente. Frases como “estou a poucos quilômetros” e “iniciando aproximação” atuam como intensificadoras da tensão e da ansiedade diante da possível introdução à ação, que continua sendo reforçada pelo ritmo intenso da música eletrônica de fundo.

(Cena 7) Iniciada com animação de movimento vertical de elementos dispostos em camadas que adicionam noção de profundidade, a cena tem como fundo a

mesma imagem e filtro laranja apresentado na cena 6. Em seguida tem-se a ilustração do cargueiro, inclinado em aproximadamente 30° em relação à tela de jogo e representado nas cores cinza e laranja. Uma camada acima, o mesmo monitor exposto na cena 6 é apresentado, em tamanho reduzido e posicionado no canto esquerdo inferior. Na camada seguinte é ilustrado mais uma vez o protagonista, de costas para a visão do interator/ jogador e voltado para o cargueiro. Por fim, na camada mais próxima visualmente à visão do jogador/ interator tem-se uma estrutura escura que remete a parte posterior de uma cadeira. Os elementos são movimentados em velocidades diferentes, o que aumenta a percepção de perspectiva e auxilia na compreensão visual de prioridade dos elementos. A movimentação ocorre em sentido inverso para a ilustração do cargueiro, que se desloca para cima enquanto todos os outros se deslocam para baixo. Após o final da animação, seguem-se duas caixas de diálogo, encerrando o momento de apresentação:

[Caixa de Texto 11] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 03/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[02:39]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “Faço contato visual direto com o objetivo. Não vejo sinais de atividade na espaçonave e nem nas imediações”

[Caixa de Texto 12] (no topo, em verde) “AUDIOLOG – 03/10/3122” (logo a seguir, em laranja) “[02:50]”. (abaixo, alinhado à esquerda, em branco) “Novas tentativas de contato e sinalização não obtiveram resposta. Iniciando procedimento de abordagem.”

A cena que fecha o momento de apresentação é aquela que dá o pontapé inicial à ação a ser desenvolvida *ingame*. O dinamismo dos elementos que compõem a cena dão profundidade não apenas visual, mas também à complexa construção dos elementos que integram a narrativa: o objetivo (o cargueiro), o ambiente (universo, ao fundo), a existência de grupos militares (informações no computador), a formatação de *gameplay* solo (protagonista sozinho em toda a cena, diante da vastidão do universo) e a própria nave (filtro amarelo entre o ambiente externo e interno da nave). A cena 7 é uma composição-resumo de toda a narrativa, utilizando figuração visual e cromatismo por uma última vez intencionando o resgate dos dados já inseridos anteriormente no arcabouço interpretativo do jogador em relação àquela realidade. Neste momento, o jogador/ interator já recebeu tantas informações prévias que – e

esse é meu objetivo com a obra – a ele seja imperceptível traçar associações visuais durante o *gameplay* por uma espécie de metonímia visual, identificando e recharacterizando elementos para inseri-los dentro do contexto da narrativa. Como dito, toda o momento de apresentação agiu como um *crescendo*, guiando o estado mental e emocional do jogador/ interator na conjunção de elementos narrativos, visuais, textuais e sonoros que, mesmo que alguns elementos referenciais tenham se perdido, a construção da percepção da realidade virtual daquele universo está contaminada por sua expectativa; mesmo as camadas superiores de informação que auxiliariam na construção e percepção conceitual estando ausentes e/ou nubladas, a construção da emoção já permite “criar” percepções e interpretações. Para isso, é importante compreender que:

[...] podemos supor que a modulação de cima para baixo do processamento perceptual não é apenas impulsionada pelo contexto visual, memória ou expectativa. Aparentemente, o estado emocional também pode influenciar o processamento do *input* perceptual de forma de cima para baixo e alterar o conteúdo da consciência visual, mesmo na ausência de *input* visual estruturado. (JOLIJ; MEURS, 2011, p.4, tradução nossa)¹⁷⁵

Tendo essa construção como ponto de partida, a cena 7 dá espaço para a introdução do *gameplay*, que rompe completamente com o estilo visual utilizado durante o momento de apresentação. Todas as representações antes ricas em detalhes e elementos, textos que auxiliavam na interpretação dos elementos expostos e até a formatação da música de fundo – que é substituída de imediato, ao final da cena 7, pela trilha sonora *Ground*¹⁷⁶ (FESKE, 1996?) – são substituídos por representações extremamente simplificadas, à margem do abstracionismo geométrico. A nave espacial do protagonista, antes coberta de detalhes e variações tonais se transforma em um triângulo amarelo; os textos que poderiam servir de auxílio para interpretação da *HUD* inexistem e; a trilha sonora complexa e repleta de reviravoltas é substituída por um *chiptune* quase monofônico que soa bastante simplificado, mas ainda assim, intenso. A quebra de expectativa visual diante da experiência de jogo é o primeiro impacto com o qual o jogador deve lidar: como a obra visa discutir questões e relações entre memória, representação, visualidade, *gameplay* e ilustração, coloca-se o

¹⁷⁵ [...] we may assume that top-down modulation of perceptual processing is not just driven by visual context, memory, or expectation. Apparently, emotional state can also influence processing of perceptual input in a topdown manner, and alter the contents of visual awareness, even in absence of structured visual input. (JOLIJ; MEURS, 2011, p.4)

¹⁷⁶ Utilizada segundo resolução de licença *Creative Commons – Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-AS 4.0)*.

jogador e suas capacidades interpretativas e abstrativas em um embate com o que vê para se situar-se dentro daquela “nova” realidade – ou mesmo criar sua própria visão.

Nesse momento é que se mesclam as teorias representativas por processos mnemônicos evocativos de Hall (1997) e Zamboni (2001), as observações de Jolij e Meurs (2011) sobre construção de estado mental/ emoção e as bases perceptivas sobre imersão de Murray (2003) e McMahan (2003). Enquanto o jogador/ interator faz uso imediato do seu humor para definir certos parâmetros (o reconhecimento de estar inserido em um *game* de ação, que exige respostas rápidas e destreza mental e manual, por exemplo), os processos evocativos começam a ser utilizados por meio do resgate de fragmentos informacionais extraídos previamente das cenas e ilustrações para definir elementos presentes na tela de jogo (quem é a entidade a qual terá controle, quem são os inimigos, onde está inserido, etc.) e, por fim, a ação intensa e imediata misturada à sonoridade que mistura o *beat* eletrônico ininterrupto com sons polifônicos e realistas de disparos e explosões envolvem o jogador e o colocam diretamente ali. A imersão é gradual mas ainda assim rápida, uma vez que o *game design* inibe qualquer desatenção, forçando o jogador a se engajar quase de imediato ou ser derrotado.

O processo de imersão aqui é visualmente característico de *games* de ação; para um observador externo, as feições e atenção do jogador/ interator à tela de jogo são óbvias, suplantando quaisquer estímulos internos para que se obtenha o melhor resultado *ingame*. Nesse tipo de momento é que se tornam comuns as ações de característica gamestésica, fruto do engajamento do jogador com o ambiente de jogo. Aqui, a premissas de imersão propostas por McMahan (2003, p.68-69) citadas anteriormente neste trabalho se tornam fundamentais para que a imersão se mantenha: assim que o jogador descobre uma função e seus efeitos, ela deve se manter consistente, assim como as regras estruturais do ambiente de jogo, fazendo com que tudo o que o jogador faça *ingame* traga respostas e faça sentido naquele espaço. Nenhum movimento deve ser desperdiçado, assim como cada milésimo de atenção.

Embora o processo de imersão seja muito importante para a experiência em seus dois ângulos, tanto exclusivamente pela dimensão lúdica quanto pelo lúdico-poética, ele não é fundamental para que se dê início aos processos de identificação e representação. Antes mesmo de estar envolvido pelo universo virtual e pela ação do

jogo, o jogador/ interator traça suas relações visuais e sonoras, criando e associando elementos geométricos e abstratos a elementos inerentes da narrativa assim que o controle de jogo é estabelecido: o triângulo amarelo é a nave espacial que saiu de Cibarta; os quadrados e outras formas geométricas verdes são os integrantes do Império Jade, agindo em uma emboscada para abater o protagonista e rival; formas geométricas sobrepostas e vermelhas se tornam explosões enquanto círculos são disparos de canhões. Nesse ponto, aponto uma observação de Zamboni:

O ver não diz respeito somente à questão física de um objeto ser focalizado pelo olho, o ver em sentido mais amplo requer um grau de profundidade muito maior, porque o indivíduo tem, antes de tudo, de perceber o objeto em suas relações com o sistema simbólico que lhe dá significado. (ZAMBONI, 2001, p. 54)

Observo congruências entre a fala acima e os estudos de Hall (1997) e, delas, noto que a construção do olhar e da mentalidade funciona como um tipo de manual em que o código visual é sistematizado basicamente por cores e formas, o que possibilita o reconhecimento de elementos e, por meio de processos evocativos, traçar paralelos com a narrativa e com as representações visuais dadas nas cenas da apresentação. Zamboni ainda acrescenta a essa observação da reconstrução evocativa para a construir-se um sentido dizendo que “Em qualquer percepção se estabelece uma conexão dinâmica, espaço-temporal entre objeto individual de um lado e os sentidos e a memória do interprete do outro.” (ZAMBONI, 2001, p. 54), exatamente como no estabelecimento de lógica da narrativa, visualidade e *gameplay* em *Destroyer* (2019). Por meio desse prisma torna-se mais fácil identificar a função das ilustrações e sonoridade presentes no momento de apresentação e sua relação durante o *gameplay*. Aqui esses elementos fundamentais agem no mesmo nível da linguagem textual e atuam não apenas na ambientação, mas na consolidação de uma visualidade. Por meio de correlações, o jogador cria sentido às diante as adaptações fluidas e incessantes do meio, as interpretando com a finalidade de conectar-se cada vez mais à narrativa.

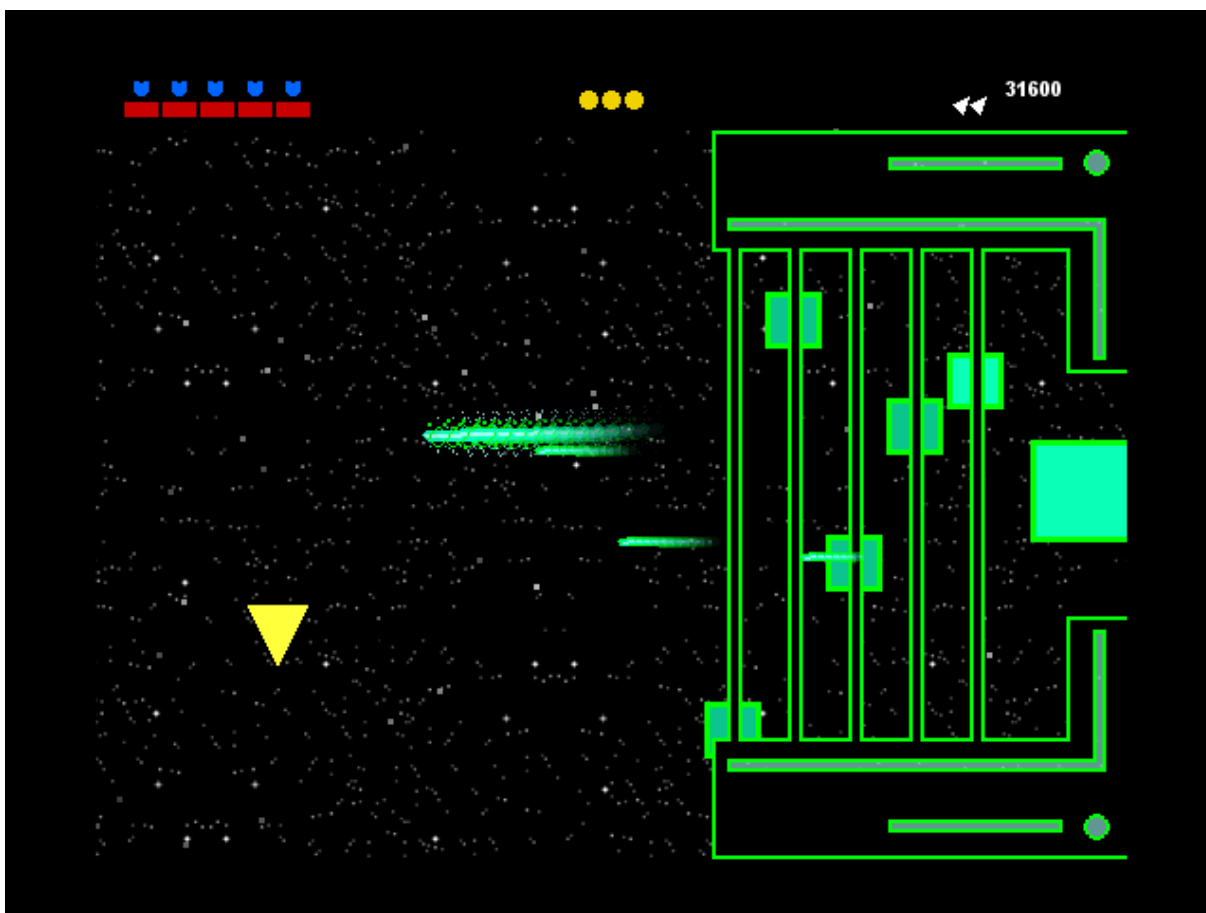
Mas, além da revisão mnemônica de identificação de elementos da narrativa com outros durante o *gameplay*, *Destroyer* (2019) também apreende um apelo ao ato criativo. Enquanto o jogador tem a visualidade da nave espacial do protagonista, por exemplo, não existe nenhuma referência visual quanto aos inimigos que fazem parte do Império Jade: o jogador identifica as formas geométricas, as assume como outras naves e traça inconscientemente características que as definem e as diferenciam

umas das outras. Essa abordagem criativa se torna mais óbvia quando, durante o *gameplay* – o jogador encontra um *Boss*:

[...] este adversário apresenta dimensões assombrosas, ocupando quase a totalidade da tela e dotado de diversas partes móveis e ativas na função de atacar o jogador; mas tudo isso, essa “megamáquina de destruição”, é representada por geometrias simples e elementos sem qualquer referencial à sua natureza *in-game*. Assim, sua interpretação (visualização) fica à cargo do jogador. Essa interpretação – auxiliada ainda pelos efeitos sonoros e musicais – ajudam na consideração imersiva do jogador naquele ambiente que, mesmo desprovido de detalhamento ou apuro técnico-visual, permite ao jogador situar-se em meio a uma verdadeira batalha espacial. (MENDONÇA, 2020, *sic.*, p.161)

Como desenvolvedor da obra, creio que essa faceta criativa seja a mais interessante; ver como se criam imagens mentais a partir de uma base visual inexistente, fortalecida pelas construções dadas pelos estados mentais induzidos por outros elementos e a própria construção narrativa. É uma forma de possibilitar acesso as “passagens secretas” das quais Rui de Oliveira (OLIVEIRA, 20-?) tão enfaticamente defende ao tratar das interpretações do leitor, de permitir que este encontre como criar suas próprias imagens “não diretamente na palavra, mas no entre-palavras”.

Figura 49 - Boss do Segundo Estágio



Momento do *gameplay* em que o jogador enfrenta um *Boss*. Fonte: arquivo pessoal.

Tudo no *gameplay* de *Destroyer* (2019) é criação. É um exercício poético de criar consciente e inconscientemente tendo como base um substrato narrativo, imagético e sonoro. Aqui, acredito que a interação da nave espacial com os demais componentes do jogo tem relevância infinitamente inferior do que os elos que estes constroem entre si. A percepção gamæstética da obra se dá, portanto, pela discussão sobre a relevância da referência (da narrativa visual como um todo, mas principalmente da ilustração) e sua relação com própria capacidade de criação do indivíduo. É uma experiência do cognitivo, da *poiésis*, da abstração e da reconstrução que se exprime no ato final de jogar. Finalizando, acredito que *Destroyer* (*ibidem*) seja definido pela afirmação de Sandra Rey, de que “[...] toda obra contém em si mesma a sua dimensão teórica.” (2002, p.3) e, se esta se faz ou não perceber pelo jogador/ interator é algo irrelevante: as construções já foram feitas e a obra já atingiu seu objetivo.

4.1.5 Um Jogo de Quebras: *Posthuman Ms. Pacman*

Não vou negar que a escolha de analisar o gamearte *Posthuman Ms. Pacman* (2012) por último nesse capítulo tem muito da relação que pessoalmente tenho com a obra. Foi meu “real” primeiro objeto de gamearte desenvolvido e, também, o que mais gerou impacto em minha trilha como artista/ pesquisador. Posso dizer também que, até o momento, é meu trabalho mais relevante dentro do campo da Arte e Tecnologia, tendo sido apresentado em exposições e eventos de caráter nacional e internacional em diversos momentos ao longo anos¹⁷⁷ e, ainda, estar passando por processo para adição ao acervo de um museu internacional voltado exclusivamente para catalogação e preservação de obras de Arte e Tecnologia, o *Harddiskmuseum*¹⁷⁸. Ainda acrescento que em junho de 2022 foi apresentado durante o 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia - Seminário de Artes Digitais 2022 (CIACT07) um artigo comemorativo e também reavaliativo da obra passados dez anos

¹⁷⁷ *Posthuman Ms. Pacman* foi apresentado formalmente pela primeira vez durante o 11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (o #11.ART), realizado em Brasília no ano de 2012. Em decorrência dessa apresentação a obra foi disponibilizada para interação pública pela primeira vez na exposição de arte computacional Em.Meio#5.0, após convite da organização/ curadoria no ano de 2013. Depois desse primeiro contato público, houveram outros convites e a obra foi exposta em mais momentos, tais como a internacional +MOSTRA ONLINE (ocorrida durante o Festival FACTORS) em 2015, na mostra internacional FullDome (que integrava o Festival de Projetos Interativos) em 2016 e o evento de abertura da Galeria ECCE MONSTRA, em 2021.

¹⁷⁸ Coordenado pelo prof. Solimán López, fundador do museu e diretor do departamento *I+D+i Department na ESAT - Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia*. É possível acessar as obras e acervo do museu pelo *site* oficial. Disponível em: <<https://harddiskmuseum.com/>>.

de sua criação, sendo bem recebido e permitindo diálogos profícuos com outros trabalhos e pesquisas apresentadas no mesmo evento¹⁷⁹.

A obra em si já foi analisada por diferentes ângulos, em diferentes trabalhos e circunstâncias. Meu receio, quando iniciei o processo de observação gamæstética, era de utilizar esse espaço apenas como mais uma validação do objeto dentro da academia. O questionamento que retornava era “porque analisar mais uma vez?”, o que muito me incomodava. Como tornar algo tão próximo, tão esmiuçado, novo? Qual a utilidade de repetir, com outras palavras, o que já havia sido observado?

O processo de análise gamæstética é indubitavelmente extenso; trata-se de uma observação minuciosa de elementos pré-definidos que estão dispostos como integrantes de um *game*, gamearte ou similar e, dali, extrair informações que permitem correlacionar o que é apresentado, o que é recebido e como é interpretado. Tendo essa percepção enraizada no cerne da pesquisa, comecei a delinear um caminho pelo qual, talvez, fosse possível expandir as percepções poéticas em *Posthuman Ms. Pacman* (2012), trilhando um caminho ligado mais à construção de conhecimento via estímulos do que por referenciais posteriores e/ou diretamente impostos. Dessa forma, a *análise gamæstética ampla* escolhida englobará uma perspectiva mais voltada à faceta elucubradora, de caráter supositivo e reflexivo acerca da experiência. A adição da dimensão do olhar como desenvolvedor será posicionada sobre a visão do jogador, focando nas relações e percepções poéticas indiretas em detrimento da observação dos componentes que fazem parte da obra e/ou que entregam informações objetivamente. Mesmo assim, a passagem pelos estágios que levam à percepção gamæstética são considerados fundamentais, destrinchando o todo para se obter percepções de natureza poética e filosófica. Em suma, pretendo nessa última análise realizar uma apreciação “mais solta”, com menos amarras metodológicas e observar como a análise gamæstética se comporta – o que provavelmente levará a uma análise mais breve. Com essa perspectiva em mente, início essa análise pela tela de abertura do gamearte.

Iniciado sem qualquer imagem ou som, o gamearte leva alguns segundos para que dê alguma resposta de sua atividade para o jogador/ interator. Duas imagens de

¹⁷⁹ A apresentação e discussões estão foram disponibilizadas pelo evento via *Youtube*, sendo que organizei os momentos específicos em minha página pessoal para fins de facilidade de acesso. Disponível em: <<https://brunooubam.wixsite.com/gamaesthesis/online>>.

resolução muito baixa surgem do fundo preto gradualmente e em oposição, representando figuras femininas idênticas: ambas estão claramente grávidas e, em seus ventres translúcidos, carregam embriões que apresentam traços muito diferentes de si. Decorridos alguns instantes, algumas linhas de cor vermelha começam a se formar em meio a tela preta que, após um *flash* da tela, se tornam o título do gamearte. O *chiptune* executado nesse instante é o mesmo utilizado na abertura de *Pacman* (1980) e, assim que é concluído, dá início a efeitos animados no título e na mensagem “pressione espaço”, logo abaixo (como se piscassem repetidamente). Aqui existem duas possibilidades: ou o jogador/ interator acata com a solicitação da mensagem ou a ignora. Caso aperte a tecla designada, o efeito sonoro de um grito rouco e grave é emitido enquanto as ilustrações das entidades femininas é gradualmente convertida em uma silhueta de cor vermelha pura e, em seguida, o jogador/ interator é levado diretamente para o momento do *gameplay* do primeiro estágio; caso contrário, ele é levado aos créditos e menus de jogo.

Figura 50 - Tela de Título de Posthuman Ms. Pacman



Captura de tela mostrando os elementos que compõem a tela de título e trazem possíveis dados perceptivos ao jogador/ interator. Fonte: acervo pessoal

A tela de introdução do gamearte é o primeiro momento de estranhamento dado para aquele que está interagindo com ou observando a obra. As ilustrações femininas, figuras demoníacas deformadas, não dialogam de forma alguma com o tipo de trilha sonora executada – alegre e enérgica. A percepção é de que algo está fora de contexto, algo não se encaixa, como se dois universos completamente opostos estivessem sendo forçados um contra o outro, causando um rompimento lógico da experiência. Essa percepção se aprofunda caso o jogador/ interator tenha conhecimento ou experiência prévia para com o *game* do qual a trilha musical foi extraída, mas a condução e ritmo produzem efeito contrastante suficiente para se tornar óbvio mesmo ao jogador leigo que ele pode estar para ser inserido em um universo antitético, definido por regras distorcidas.

Como desenvolvedor, a utilização da imagem das duas imagens monstruosas femininas – criações do Ciberpajé, responsável pela concepção de todos os aspectos visuais do gamearte e, também, grande parte da trilha musical – tem como intencionalidade estimular cognitivamente a percepção do universo que serve de substrato para a obra: a “Aurora Pós-Humana”. Assim que o título é revelado, essa projeção é intensificada pelo termo “Posthuman” – pós-humano, percepção teórica que integra o universo ficcional e exprime o contexto moral e ético apresentado *ingame*. Sobre o conceito da pós-humanidade, temos que:

O termo hibernou durante alguns anos e voltou fortalecido na década de 90, desta vez adotado por filósofos, cientistas e artistas ligados ao avanço tecnológico e às proposições de hibridização entre homem e máquina, carne e silício, no sentido de transposição da ontologia tradicional, dos limites físicos e culturais que definiram historicamente o conceito de humano.

[...] Como artista eu o adotei em minha obra como termo representativo da ruptura com a noção biológica de vida e de corpo baseado no carbono, das limitações impostas pelas características do DNA humano que definem nossa configuração física, e de consciência pelos limites impostos por nossa percepção do mundo estruturada sobre os cinco sentidos. (FRANCO, 2017, p.1)

A própria concepção do termo remete a uma ruptura, a separação entre dois universos distintos e até antagônicos. Esse diálogo é uma proposta relacional direta inserida intencionalmente para reforçar o que é apresentado ao jogador audiovisualmente: o gamearte trata, antes de tudo, acerca de quebras e rompimentos, de subversão. Para além da tela de título, o primeiro estágio já esclarece isso ao jogador.

Assim que a transição entre a tela de título e o primeiro estágio é finalizada, tem-se um labirinto de cores vibrantes, elementos animados espalhados por todos os lados e

corredores e paredes translúcidas que revelam uma imagem ao fundo, além de uma pequena janela no topo, centralizada, com a mensagem “Risco de Aborto: 0%” em seu interior. Nenhuma informação sobre o *gameplay* é dada, nem mesmo sobre o que o jogador/ interator tem controle ou exerce ação. Uma música grave, sintetizada, acompanha o surgimento gradual de uma caixa de diálogo cuja moldura é composta pela ilustração de dois seres masculinos de cor azul em oposição, com anatomia visualmente formada por elementos humanóides, animais e maquiúnicos. Dentro dela, duas frases apontam para a identificação do primeiro estágio – “ESTÁGIO I” e uma frase em inglês, “Alien Dictator’s Purulent Metamorphosis¹⁸⁰” (POSTHUMAN MS., 2012). Após alguns instantes, a janela desaparece e dois elementos com a mesma formatação visual mas com cores diferentes movem-se para baixo a partir do topo, em pontos simétricos do labirinto. Então uma nova janela é exposta trazendo a mesma moldura e portando a frase “INICIAR!” (*ibidem*). Assim que desaparece – pelo mesmo processo da anterior – o jogador/ interator tem o controle estabelecido sobre uma personagem localizada na parte inferior da tela e os dois elementos que surgiram anteriormente na parte superior começam a se mover pelos corredores do labirinto.

O controle de jogo permite ao jogador apenas a possibilidade de mover a personagem nos sentidos horizontal e vertical, sendo o movimento definido por uma *grid* invisível a qual todos os elementos estão subjugados: por exemplo, um rápido toque em qualquer tecla de seta ou mantê-la pressionada por um breve período de tempo resultam no mesmo espaço deslocado pela personagem. A movimentação, no entanto, não é fragmentada, podendo se manter contínua caso a tecla seja mantida pressionada por mais tempo. Enquanto se movimenta, a personagem pode ou não sobrepor elementos animados do labirinto, sendo que cada um deles gera respostas ao jogador e alteram o estado de jogo de forma perceptiva: enquanto uns fazem com que a personagem controlada pelo jogador apresente uma animação especial somada ao efeito sonoro de um grito (e alterando o valor numérico existente na caixa localizada no topo da tela), outros não criam animações e emitem efeitos sonoros de suspiros ou gemidos de prazer.

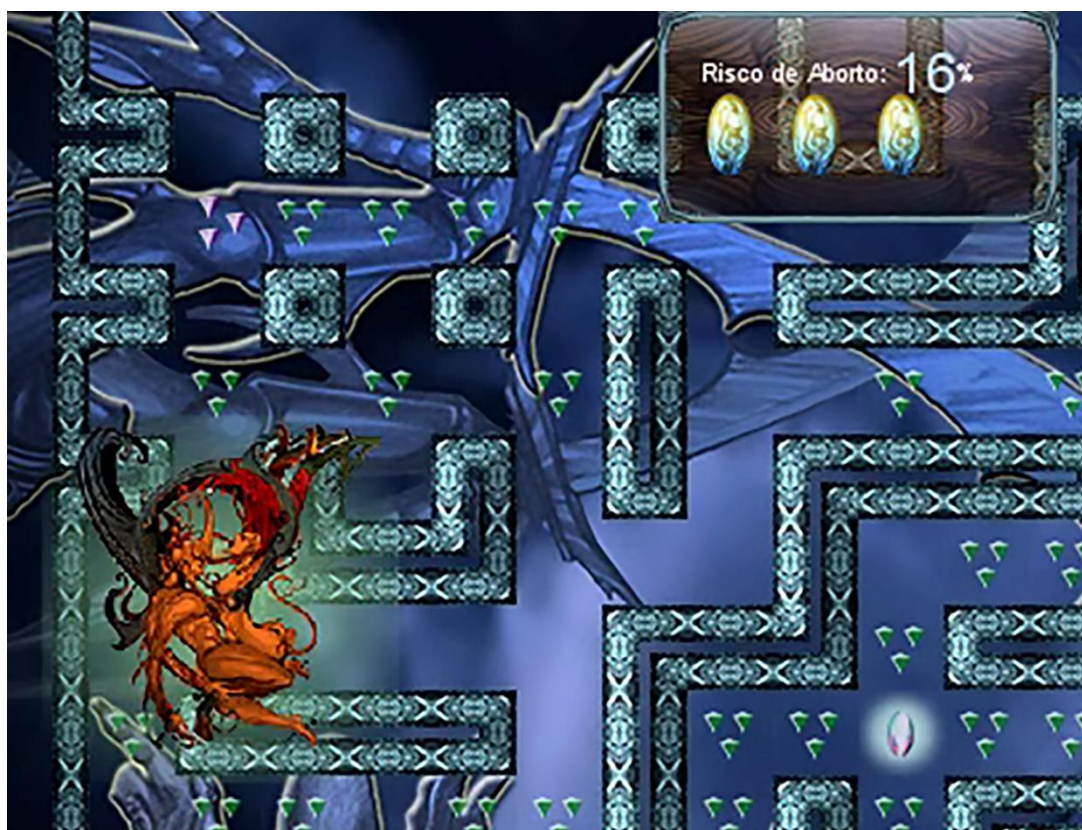
A única interação que foge completamente dessas vem do contato direto entre a personagem controlada pelo jogador e um dos elementos que adentraram no labirinto

¹⁸⁰ Em tradução livre, “Metamorfose Purulenta do Ditador Alienígena”, nome da trilha musical apresentada no primeiro estágio. (POSTHUMAN TANTRA, 2007)

antes do controle ser estabelecido; assim que ocorre, uma imagem animada sobrepõe a representação visual da personagem controlada pelo jogador, mostrando duas criaturas abraçadas enquanto o efeito sonoro de intensos gemidos femininos de dor e sofrimento são emitidos.

Essa última interação tem dois resultados, sendo que em ambos o elemento que entrou em contato com a personagem controlada pelo jogador é realocada para outro ponto do mapa: (1) juntamente a um efeito sonoro de batidas de um coração, uma caixa de texto – cuja moldura mostra duas figuras femininas na cor laranja, em oposição e de costas uma para a outra, com características anatômicas biomecanóides – é apresentada no centro da tela de jogo, trazendo a frase “Fecundação bem sucedida!” (*ibidem*) desaparecendo logo em seguida e, ainda, altera-se o tamanho da janela superior e adiciona-se a ela um elemento oval, ou; (2) nada acontece e o *gameplay* segue. Caso essa interação já tiver ocorrido anteriormente com o primeiro resultado, novas interações do tipo ocasionarão no surgimento de mais um elemento oval na janela no topo ou um desses será removido.

Figura 51 - Cópula



Captura de tela do momento em que a ilustração – remetendo ao ato sexual de duas criaturas – é apresentada ao jogador. Fonte: acervo pessoal.

O estágio se encerra de duas formas: (1) assim que quatro desses elementos ovais estiverem presentes na janela superior da tela ou; (2) o valor numérico na mesma caixa atingir 100% ou mais, o que encerra o jogo após uma animação sobre a personagem do jogador. No primeiro caso, a tela é escurecida enquanto o efeito sonoro de uma risada feminina é emitido pouco antes de uma caixa de texto com bordas formadas por dois rostos femininos amarelos em oposição, de características humanoides e insetóides e voltados para direções opostas, apresenta os textos “TESTE CONCLUÍDO” e “Senhores, superfecundação heteropaternal da cobaia Alice foi um sucesso!” (*ibidem*), levando o jogador ao estágio seguinte assim que fechada. No segundo caso, a mesma caixa de texto é apresentada, mas as frases são substituídas por “MULHER INÚTIL!” e “Doutor Phi, cobaia AL1C-3 negativa. Descartar mais essa fêmea!” (*ibidem*), seguido pelo efeito sonoro de um grito feminino estridente e uma animação que mostra a personagem controlada pelo jogador implodindo, o que leva o jogador de volta à tela de título.

Os demais estágios repetem a formatação do primeiro, tanto em objetivos quanto em elementos, sendo que as alterações ocorrem na sonoridade geral (cada estágio conta com sua própria música de fundo), na texturização das paredes dos corredores (alteração de cor e padrão de manchas), alterações de cores de elementos e componentes (variações daqueles já apresentados no primeiro estágio) e dimensões gerais do labirinto. O gamearte possui três estágios e existe uma alteração na conclusão feita ao obter quatro elementos ovais: assim que a caixa de texto é fechada, uma nova caixa de texto surge, com as mesmas características mas apresentando as frases “FIM DA EXPERIÊNCIA!” e “Dados coletados e armazenados. Doutores... Cobaia AL1C - 3 positiva. Iniciar testes com cobaia AL1C - 4.” (*ibidem*), seguido pelo retorno ao último momento do *gameplay* e execução da animação resultante de se alcançar 100 no valor numérico na tela superior.

Para o jogador, a inserção no primeiro estágio é um pandemônio de informações simultâneas composto por muitas cores, música, movimento e texturas, causando uma superexcitação visual e, conseqüentemente, confusão. Além disso, o jogador é inserido ali sem qualquer tipo de construção narrativa quem lhe dê pistas de como prosseguir. Por meio da experimentação ele descobrirá rapidamente quem é a personagem que controla e, com o passar do tempo, as respostas e resultados que cada elemento ou ação gera no *gameplay*. O conhecimento sobre a existência de um

contexto por trás da obra será tecido aos poucos, à medida que joga ou deixa de interagir com o gamearte.

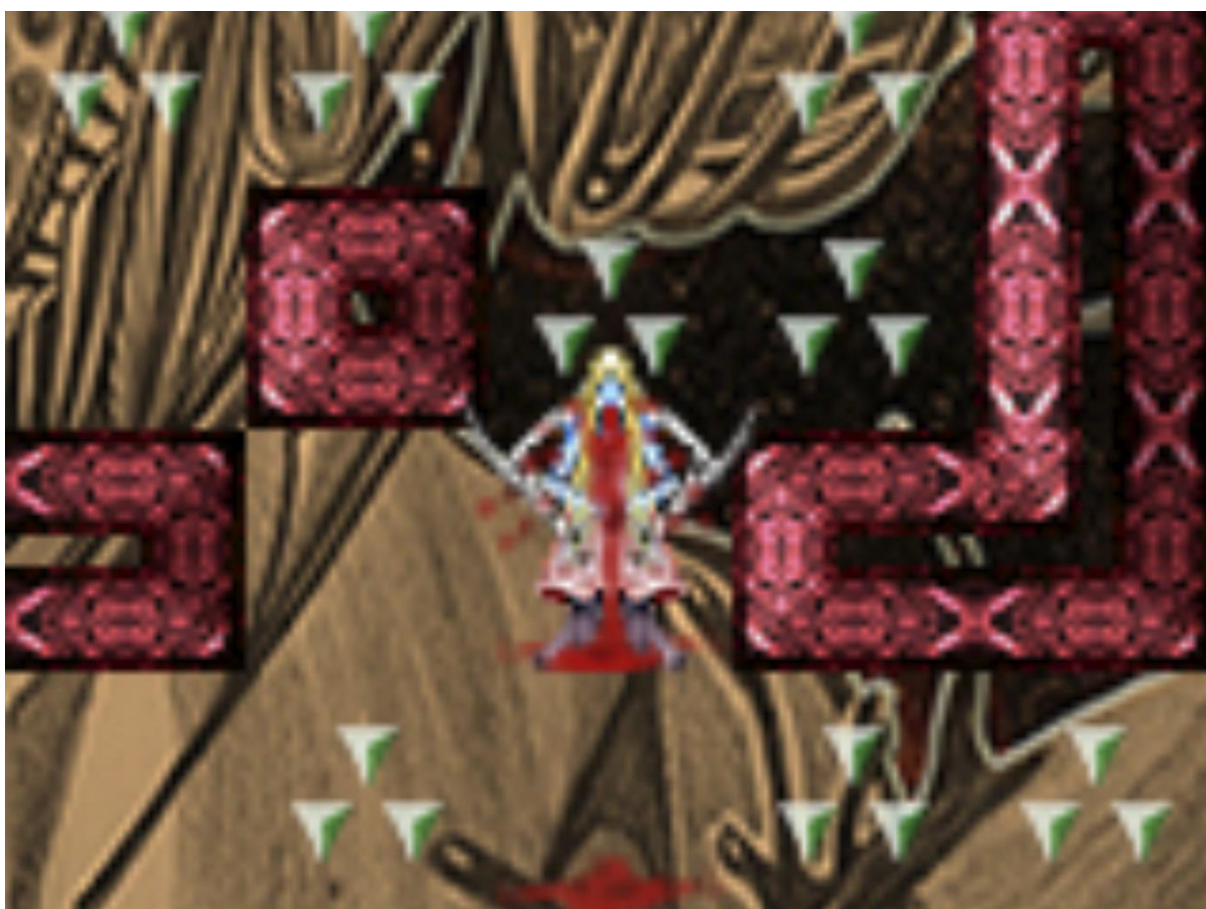
Pela perspectiva de desenvolvedor, uma desconstrução foi imposta ao jogador/interator. Embora simplista, o sistema de regras que dá estrutura ao *gameplay* no gamearte é a primeira barreira a ser quebrada pelo jogador – e isso pode ocorrer sob dois espectros. No primeiro, quando o jogador não possui um embasamento experiencial com o *game* que serviu de inspiração, cabe ao jogador/interator explorar e aprender por meio da experimentação própria, uma vez que não existe uma explicação de como os controles funcionam, qual o significado dos elementos dispostos ali e qual o objetivo do jogo. O segundo comporta o jogador que já conhece e teve contato com *Pacman* (1980), funcionando como uma espécie de “atalho” para a interação; como as regras do *game* base são diretas e simples, a forma de jogar pode estar incrustada na memória do jogador/interator. Mas ali existe uma armadilha: *Posthuman Ms. Pacman* (2012) inverte as regras do jogo. O que no *game* original era o objetivo passa a ser algo a ser evitado a todo custo – coletar os elementos existentes no mapa para ganhar pontos – e os antagonistas passam a ser a missão – os fantasmas de *Pacman* (1980) são substituídos por criaturas pós-humanas com a qual a personagem controlada pelo jogador deve ter contato. Em suma, ambos os jogadores acabam na mesma situação, onde devem romper as barreiras do conhecido ou desconhecido para poderem avançar o *gameplay*. É uma falsa ambivalência que iguala jogadores experientes ou não diante do primeiro contato. Essa quebra da expectativa do jogador – por esperar algum tipo de guia prévio e dicas de como jogar ou por imaginar que sabe exatamente como proceder durante o *gameplay* – é uma das premissas que definem a obra como um objeto de gamearte:

A terceira e última das premissas originais – já apresentada anteriormente – envolve a disruptão do *gameplay* clássico, posicionando a quebra de expectativa como um fator poético ao forçar aquele que joga à exploração e reinterpretação dos elementos definidos pelo *game design*. Em suma, o jogador é extirpado (inicialmente) de sua experiência prévia, tornando-o também uma “cobaia” da proposta. (MENDONÇA, 2022a, p.6)

Retomando a perspectiva do jogador/interator, o mesmo só tem acesso a dados adicionais sobre questões narrativas por meio do *gameplay*, podendo descobrir no desenrolar da ação *ingame* o contexto, nomes, objetivos e outros. De início não existe a percepção do que trata o gamearte ou como se desenrolará o *gameplay* – a não ser no caso do jogador/interator conhecer *Pacman* (1980), o conceito pós-humanista e/ou

o universo ficcional da “Aurora Pós Humana”, pois talvez daí possa extrair informações por meio de relações com experiências prévias. De todo modo, existe aqui uma apresentação direta que, diferentemente do que ocorre em *Destroyer* (2019), ao jogador/ interator não é dada abertura para deslocá-la da própria experiência estética do jogar uma vez que ambas se interconectam com a própria estrutura e sistemas de controle da obra. Dessa forma, fruir a obra é quase sinônimo de engajar-se com a narrativa e, daí, retirar os sentidos e percepções para além da cognição.

Figura 52 - Sofrimento visto de Perto



Captura de tela com aproximação da imagem, revelando um dos efeitos ocasionados pela interação entre a personagem controlada pelo jogador e um elemento do estágio. Fonte: acervo pessoal.

A inserção da relação estabelecida entre sistema e narrativa foi planejada com o intuito de promover percepções e discussões pertinentes não apenas dentro de meu contexto pessoal, mas também em relação à realidade fictícia retratada na “Aurora Pós-Humana” e traços da cultura contemporânea. Esses, diluídos dentro do *gameplay*, são apresentados gradualmente com objetivo de sensibilizar o jogador/ interator e, assim, colocá-lo em posição de reflexão diante de suas próprias validações. A base poética é estabelecida sobre cinco pontos-chave que definem

essas propostas argumentativo-reflexivas propostas ao jogador/ interator (MENDONÇA, 2022a, p.5-7) funcionando como eixos críticos:

- (1) oposição à colocação de objetos poéticos expressivos como bens de consumo;
- (2) interrupção do *gameplay* clássico;
- (3) existência/ necessidade de uma bússola ética e moral que guie a utilização de cobaias vivas em experimentos científicos;
- (4) crítica acerca dos direitos (ou a ausência deles) do feminino e seus corpos;
- (5) a observância dos efeitos de relações de dominação e autonomia.

Em primeiro plano, a discussão do “valor” apresenta a perspectiva do próprio artista cuja obra serve de substrato para o gamearte. A percepção de que o Ciberpajé, “enquanto artista interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista” (*ibidem*, 2014, p.93) aponta para uma liberdade de acesso acima de uma possível restrição financeira, o que já rompe com a consciência da existência de um mercado das artes, por exemplo. E qual a importância desse acesso e a quem ele é relevante?

Esse eixo é, provavelmente, o único a atingir de forma uniforme a todos os jogadores/ interatores, independentemente de qualquer percepção referencial ou condicionamento financeiro: o simples ato de baixar o arquivo disponibilizado gratuitamente na *web* já levanta, aborda o pensamento de estipulação de valor. Nada me impediria, como desenvolvedor, de adicionar uma etiqueta de preço à obra e cobrar pelo seu acesso. Entretanto, abracei a questão de natureza filosófica inclusive como uma crítica bem humorada sobre as próprias pesquisas nesse campo, onde se busca uma constante validação por meio de valoração – como abordei rapidamente e ironicamente no começo deste trabalho. Em *Posthuman Ms. Pacman* (2012) optei por deixar que o argumento tomasse a frente ficando exposto de forma direta às vistas do jogador/ interator para que, talvez, começasse a criar percepções sobre a própria natureza da obra.

O segundo eixo já foi abordado anteriormente, quando estabeleci que a quebra da expectativa do *gameplay* atua em duas frentes que podem ou não considerar experiências prévias do jogador/ interator. Dessa forma, sigamos adiante.

O terceiro, quarto e quinto eixos voltam-se para questões de caráter moral e ético, relacionando problemas comuns ao contexto contemporâneo em que estamos inseridos a conceitos narrativos que servem de combustível para a narrativa. Tratar de questões dessa natureza reforçam ainda mais o posicionamento da obra como um gamearte e, mais que isso, criam uma “função” além do lúdico. Ora, a própria etimologia nos apresenta a fusão de dois mundos, um lúdico e outro crítico e – em minha opinião pessoal – possibilita a apreciação de assuntos muitas vezes delicados para uma perspectiva de proximidade, mesmo que simulada. Afinal, em *Posthuman Ms. Pacman (ibidem)* o jogador não estará de fato envolvido com uma experiência sádica com cobaias vivos, exploração feminina e subjugação, mas sim posicionado num complexo controlado que permite que vivencie situações contrastantes – ou não – e reflita sobre como tais temas o atravessam. A obra aqui analisada não julga ou se posiciona como ocorre em *Xadrez Antropológico (2021)*; ela se abstém das críticas e apenas apresenta as problemáticas para que o jogador teça, reflita, questione seus próprios costumes.

É importante notar que todos esses eixos partem de uma mesma célula: a quebra. Esse foi um dos motivos por ter optado, também, por uma aproximação analítica menos estanque; é uma forma de rompimento, também, para com as estruturações previamente estabelecidas nas demais análises. Quanto a obra em si, tem-se uma ruptura com o consumismo, com a forma de se jogar, com a ética e moral científicas, com o corpo do outro e sua autonomia. Intencionalmente, o gamearte não se posiciona, não critica; ele apresenta a situação e coloca o jogador para vivenciá-la. Por isso, a percepção gamæstética em *Posthuman Ms. Pacman (2012)* é a de uma obra expositiva e não argumentativa. Não há crítica real à forma como o jogador/interator encara o *gameplay* ou deixa completamente de jogar, nem tão pouco sobre a importância que ele dá para os temas abordados: a experiência estética do jogar, aqui, independe dessas percepções e acepções que, mesmo que enriqueçam o *gameplay*, não impulsionam ou impedem sua exploração. Não se propõem barreiras, impedimentos ou julgamentos aqui, apenas rompimentos estruturais e filosóficos. A “quebra” acaba sendo, por fim, a raiz de todos os eixos críticos, da experiência interativa lúdica e da construção do gamearte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegados aos momentos finais desse passo – pois sim, creio pesquisas como processos infundáveis – da pesquisa desenvolvida ao longo de anos considero fundamental reavaliar tudo o que foi pensado e expresso aqui, em suas mais diferentes camadas. Afinal, é uma criação pessoal e fiz questão de abri-la dessa forma, trazendo para minha própria realidade antes mesmo de esboçar qualquer questionamento. Minha aproximação com o leitor foi a forma mais sincera de abrir todos os acessos a ele, reduzindo ao máximo as barreiras ou estruturas hierárquicas. Essa não é e nunca foi uma pesquisa de caráter impositivo, mas sim uma colaboração aberta ao campo onde a importância está no diálogo, observação e reflexão.

Independentemente de qualquer questão, a pesquisa tem seus rigores. Métodos, questionamentos, investigações e respostas fazem parte do rol de apreciações a serem inseridas ao longo do percurso de um trabalho dessa natureza. Por mais que se queira – e até involuntariamente – processos metodológicos se aplicam sobre não apenas a pesquisa, mas também à formatação lógica informacional pela qual o pensamento do autor se desenvolve. Lembro de minhas aulas doutorais onde era dito “seu trabalho possui uma metodologia, quer queira quer não”. E isso foi uma percepção que muito guiou minha construção nesse trabalho que, ao invés de entregar-me a processos com nomes pomposos dados por autores de peso, busquei deixar que o trabalho se encontrasse. Isso resultou em um processo metodológico inédito, bastante profícuo e potente que, assim desejo, merece uma apreciação mais dedicada no futuro.

Criar é um elemento natural àquele que se dedica a construção de pensamento. Talvez por isso um trabalho de natureza mista teórico-prático seja em si muito intenso, do início ao fim. Percebi isso ao considerar todos os anos de pesquisa que integram esse trabalho: foram muitas criações poéticas artísticas, algumas delas inclusive não inseridas aqui para dar espaço para outras que julguei, de forma completamente arbitrária, mais relevantes e instigantes. Ora, apenas no período dos últimos quatro anos que comportaram a pesquisa de doutorado foram criados dois gamearte desenvolvidos a partir “do zero”, sem praticamente qualquer suporte e envolvimento de terceiros na programação, visualidade, testes e afins - e isso em conjunto com o processo de apreciação teórico necessário. O processo de criar teoria e prática em

paralelo foi exaustivo mas, creio, trouxe resultados positivos quanto à apresentação dos caminhos feitos e permitiu aproximar o leitor cada vez mais de minha própria realidade e percepção, posicionando-o num ponto cada vez mais favorecido de interpretação e observação do que está sendo tratado em cada momento. Mais uma vez intencionei abrir portas, dispor acessos.

Enquanto construía essas pontes comunicacionais, a formação de um embasamento teórico ocorria em conjunto. Os diálogos traçados entre mim e a literatura que engloba a temática da pesquisa foram experienciados por mim como um grande bate-papo, onde se trocavam ideias e teciam-se cada vez mais sentidos para teorias e percepções que tangenciavam a temática dos jogos eletrônicos. A observação então da existência de uma gamæstética não descrita, não observada e detalhada tomou formas de teoria, de um caminho a ser trilhado: minha postura, informalmente falando, foi “ver onde isso iria dar” sem me importar com sucessos e fracassos.

Foi uma experiência que, no decorrer do todo, mostrou-se infinitamente mais ampla que esperado e, agora, me permito notar que mal toquei a superfície; e isso é ótimo. Pessoalmente tenho que pesquisas de cunho poético-artístico-filosófico nunca devam procurar respostas mas sim buscar cada vez mais questões ao invés de inserir “pontos finais” a sentenças. Acredito que alcancei esse objetivo aqui ao desenvolver e apresentar a teoria gamæstética, passível de acertos e erros e aberta a futuras explorações – minhas e de outros.

Minhas explorações aqui se resumiram a observações pontuais sobre objetos queridos por mim, próximos a quem sou. Cada um deles teve e tem sua importância em minha própria construção como jogador/artista/designer/pesquisador – e digo isso no sentido mais direto e profundo de formação pessoal, não do de construção de uma persona. Refletir sobre esses objetos ou elementos que os integram me fizeram observar isso, suas relevâncias para além de materiais culturais mas, também, como objetos de afeto. O carinho e dedicação dispostos a observação de cada um deles é, de certa forma uma ode a essas obras e ao orgulho que tenho de tê-las experienciado tão a fundo.

GAMÆSTÉTICA: Reflexões sobre Games, Arte, Estética e Processos Criativos é, sem sombra de dúvida, meu trabalho mais intenso e profundo desenvolvido até o momento – e digo isso sem intenção alguma de soar arrogante. Na realidade, o processo de estudo e mergulho sobre uma construção tão extensa traz, de fato,

humildade. Pessoalmente, enquanto escrevia e elucubrava sobre determinados pontos, traçava diálogos com autores e pensamentos e planejava uma forma de abordar certo tema, me vi muitas vezes notando minha pequenez, minha falta de conhecimento e/ ou tato que deveria ter. Por isso gostaria de trazer aqui, nesse momento de considerações finais, uma fala que tratasse de uma percepção que vai além das teorias e reflexões traçadas aqui ao longo das mais de 87 mil palavras que compõem essa pesquisa, claramente passível à expansão; é a construção de uma percepção do *eu* e, como disse em certo momento, minha *auto-poiésis*.

Criar algo não é fácil. Talvez essa seja a maior lição não deste trabalho, mas do momento de vida em que este trabalho foi desenvolvido. Nesse período de quatro anos caóticos, marcado por encontros e desencontros, desapareços, desafetos e desestruturações, de partidas e chegadas, desenvolvi uma percepção não apenas acadêmica. Muito que não é dito aqui. Enquanto a pesquisa se desenrolava por meio das experiências de se criar processos metodológicos, obras, teorias críticas, participar de eventos, apresentar trabalhos e publicar artigos, a vida corria em paralelo em meio a uma realidade em chamas. Pessoas morreram. Pessoas **DEMAIS** morreram. A crueldade, a violência e a intolerância caminharam ao lado do medo e, conseqüentemente, o mundo se tornou um lugar mais triste, pessimista, deprimente. Generalizo sim, eu sei. Falo de uma bolha social em que me insiro, algo tão corriqueiro que, creio, poucos – se é que existem – são aqueles que não se viram forçados à reclusão em espaços de segurança psicoemocional, criando redes de suporte e diálogo.

Mas também houve luz. Pessoalmente, o desenvolvimento de minha vida pessoal como marido e pai me proporcionaram uma paz e alegria jamais sentida em qualquer momento antes por mim experienciado. Vi a esperança – talvez na fala mais clichê em todo esse trabalho – estampada no sorriso de minha filha e aquilo, juntamente com a força e apoio constante de minha esposa, me deram forças para continuar e me dedicar para além das sombras. Os resultados colhidos aqui são sim fruto de meu trabalho, mas seria impossível estar aqui, nesse momento, sem que ambas existissem. É um fato inegável. Elas me construíram, me alicerçaram e me ergueram. A mim coube a resposta, o agradecimento na forma de tudo que está aqui.

Encerro minhas considerações estabelecendo uma percepção: não há pesquisa *real* sem entrega. E não digo sacrifício, pois esse imputa a perda de algo em troca de

outra, uma benesse, benção ou sucesso. A entrega está num processo de dedicação, de integração para com o que se observa e registra: é preciso sinceridade, acreditar no que se faz. E nesse ponto chego ao cerne, ao grande resultado para além das provocações e considerações poético-críticas tecidas nesse trabalho: o criar acadêmico-filosófico, com seus rigores e problemáticas é, em suma, idêntico ao criar artístico. É um processo de análise e autorreflexão, de expor-se e permitir-se ser contaminado para ao fim, criar, parir. É uma rota de acessibilidade à mente e ao espírito daquele que escreve e muito pode ser compreendido, extraído das entrelinhas definidas metodologicamente, assim como ocorre ao observarmos arte. Talvez esse seja o verdadeiro objetivo de uma pesquisa/ obra: desnudar-se, ver o que é possível “enxergar”... e “ver no que dá”.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

- A MASTERPIECE TAKES TIME. **Giantbomb**, mar. 2012. Disponível em: <<https://www.giantbomb.com/a-masterpiece-takes-time/3050-115518/user-reviews/2200-22410/>>. Acesso em: 13 set 2020.
- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ADORNO, Theodor. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70, 1970.
- ALVES, Júlia. *A Invasão Cultural Norte-americana*. São Paulo: Moderna. 2012.
- ANSANI, Alessandro; MARINI, Marco; MALLIA, Luca; POGGI, Isabella. *Music and Time Perception in Audiovisuals: Arousing Soundtracks Lead to Time Overestimation No Matter Their Emotional Valence*. **Multimodal Technologies and Interaction**, Suíça: MDPI, v.2, n.11, 20p., 2021.
- ARRUDA, Jéssica. *Black Lives Matter: entenda movimento por trás da hashtag que mobiliza atos*. **Universa UOL**, jun. 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2020/06/03/black-lives-matter-conheca-o-movimento-fundado-por-tres-mulheres.htm>>. Acesso em: 12 out. 2021.
- ARTENSEN, Jan. *A tríade “Verdadeiro-Bom-Belo”*: O lugar da beleza na Idade Média. **VISO: Cadernos de Estética Aplicada**, Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Filosofia-UFF, v.2, n.4, p.1-19, 2008.
- ATWOOD, Kyle. *The Golden Age of Slasher Films*. **Reel Rundown**, fev. 2022. Disponível em: <<https://reelrundown.com/film-industry/The-Golden-Age-of-Slasher-Films>>. Acesso em: 10 fev. 2022.
- AVILEZ, Erik. *O Além do Susto: terror, pós-horror e o poder do jump scare*. **Cinema com Rapadura**, 17 ago. 2017. Disponível em: <<https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/458365/o-alem-do-susto-terror-pos-horror-e-o-poder-do-jump-scare/>>. Acesso em: 15 fev. 2021.
- BARBOZA, David. *Video World is Smitten by a Gun-Toting, Tomb-Raiding Sex Symbol*. **New York Times**, jan. 1998. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/1998/01/19/business/video-world-is-smitten-by-a-gun-toting-tomb-raiding-sex-symbol.html>>. Acesso em: 17 jul. 2020.
- BASBAUM, Ricardo Roclaw. *Manual do Artista-etc*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.
- BASBAUM, Sérgio Roclaw. *Sinestesia, Arte e Tecnologia: Fundamentos da Cromossonia*. São Paulo: Annablume/ FAPESP, 2002.
- BATALHA, Elisa. *Uso de animais em pesquisa abrange desafios éticos e compromisso com novas tecnologias*. **Portal FIOCRUZ**, fev. 2017. Disponível em: <<https://portal.fiocruz.br/noticia/uso-de-animais-em-pesquisa-abrange-desafios-eticos-e-compromisso-com-novas-tecnologias>>. Acesso em: 22 ago. 2021.
- BATEMAN, Chris. *What is Game Aesthetics?*. **International Hobo**, mar. 2012. Disponível em: <<https://blog.ihobo.com/2012/03/what-is-game-aesthetics.html>>. Acesso em: 2 fev. 2016.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BEGGIORA, Helito. *O que é spoiler? Saiba como evitá-lo no Facebook, Instagram e Twitter*. **Tech Tudo**, 26 fev. 2020. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/02/o-que-e-spoiler-saiba-como-evita-lo-no-facebook-instagram-e-twitter.ghtml>>. Acesso em: 23 mai. 2022.
- BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. **Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política**. 6ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994

BJÖRK, S.; HOLOPAINEN, J. *Patterns In Game Design*. Hingham: Charles River Media, 2005.

BRASIL. *Lei nº 11.794, de 8 de outubro de 2008*. Regulamenta o inciso VII do § 1o do art. 225 da Constituição Federal, estabelecendo procedimentos para o uso científico de animais; revoga a Lei no 6.638, de 8 de maio de 1979; e dá outras providências. Brasil: Casa Civil, [2008]. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11794.htm>. Acesso em: 23 ago. 2021.

_____, Fundação Palmares. *Estrutura Organizacional*. Brasília, s.d. Disponível em: <https://www.palmares.gov.br/?page_id=95>. Acesso em: 13 ago. 2022.

BUTI, Marco. *Caros Artistas, Pesquisem. É suficiente*. **ARS**, São Paulo: ECA-USP, v.3, n.6, p.88-97, 2005.

CAIXETA, Gabriel. *O Inferno na Arte. Arte que Acontece*, jan. 2021. Disponível em: <<https://www.artequacontece.com.br/o-inferno-na-arte/>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

CÁNEPA, Laura. *Medo de quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros*. 2008. 498 p. Tese de doutorado (Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2008.

CHALLIS, Simon. *Question: how long does it take to plan a space mission?. Launch Zone*, Reino Unido, 15 dez. 2105. Disponível em: <<https://launch.imanastronaut.uk/question/how-long-does-it-take-to-plan-a-space-mission/>>. Acesso em: 9 set. 2022.

CHARACTERS: Dark Souls Wiki. **Dark Souls Remastered Wiki**, 30 jan. 2020. Disponível em: <<https://darksouls.wiki.fextralife.com/Characters>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

CHEAT CODE. **Technopedia**. Canadá: Janalta Interactive, jul. 2016. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/1909/cheat-code>>. Acesso em: 18 set. 2018.

'CHORA, negrada vitimista', diz Camargo após sair da Fundação Palmares. **UOL Eleições**, São Paulo, 03 abr. 2022. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/eleicoes/2022/04/03/sergio-camargo-fundacao-palmares.htm>>. Acesso em: 13 ago. 2022.

DALAQUA, Gustavo. *Colonialismo cultural e injustiça estética*. **Le Monde Diplomatique – Brasil**, 18 jun. 2020. Disponível em: <<https://diplomatique.org.br/colonialismo-cultural-e-injustica-estetica/>>. Acesso em: 12 out. 2021.

DANNER, Fernando. *A Dimensão Estética em Theodor W. Adorno*. **Thaumazein**, Santa Maria: UFN, v.2, n.3, 2008.

DARK Souls. **HowLongtoBeat**, s.d. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game/2224>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

DARK SOULS II: Scholar of the First Sin Achievements. **TrueAchievements**, s.d. Disponível em: <<https://www.trueachievements.com/game/Dark-Souls-II-Scholar-of-the-First-Sin/achievements>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

DEMARTINI, Felipe. *O que é: jogo cânon e game spin-off*. **NGP**, ago. 2017. Disponível em: <<https://newgameplus.com.br/o-que-e-jogo-canon-e-game-spin-off/>>. Acesso em: 18 jul. 2020.

DOCKTERMAN, Eliana. *The Evolution of Lara Croft from Video Game Vixen to Empowered Movie Heroine*. **TIME**, mar. 2018. Disponível em: <<https://time.com/5203607/tomb-raider-2018-alicia-vikander/>>. Acesso em: 17 jul 2020.

DOOM: game manual. Washington, EUA: Software Publishers Association, 13 p., 1993.

DOOM (1993). **HowLongtoBeat**, s.d. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game/2701>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

DOOM II: instruction manual. Washington, EUA: Software Publishers Association, 14 p., 1994.

DRISCOLL, Kevin; DIAZ, Joshua. *Endless Loop: a brief story of chiptunes*. In: CARLSON, Rebecca (edit.) **Games as Transformative Works**; Transformative Works and Cultures, Reino Unido: TWC, v.2, 2009.

EISNER, Elliot. *Art and Knowledge*, In: KNOWLES, J. Gary (org.) **Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples and Issues**; Thousand Oaks, CA: SAGE, 2008.

ENEMIES: Dark Souls Wiki. **Dark Souls Remastered Wiki**, 07 abr. 2021. Disponível em: <<https://darksouls.wiki.fextralife.com/Enemies>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

ENGELBRECHT, Janine. *A Brief History of Lara Croft and Tomb Raider*. **Gamerant**, abr. 2018. Disponível em: <<https://gamerant.com/tomb-raider-lara-croft-history/>>. Acesso em: 15 jul 2020.

ERMI, L.; MÄYRÄ, F. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing immersion*. **Changing views - Worlds in play**. Toronto, Canadá: DiGRA, 2005.

ESCALERA, Miguel. *Dark Souls I - Enemy size comparison*. Youtube, 13 jun. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x9qYyw3w6s8>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

FANDOM. **DoomWiki**. Disponível em: <https://doom.fandom.com/wiki/Doom_Wiki>. Acesso em: 04 jun. 2022.

FERNANDES, Cecília. *O que é gore? Origem, conceito e curiosidades sobre o gênero*. **Segredos do Mundo**, s/d. Disponível em: <<https://segredosdomundo.r7.com/o-que-e-gore/>>. Acesso em: 15 fev. 2021.

FIORIN, J. L. *A Crise da Representação e o Contrato de Verificação no Romance*. São José do Rio Preto: Revista do GEL. V. 5, n. 1, p.197-218, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira. *Aurora Pós-humana: Universo Ficcional Multimídia em Expansão*. In: Diana Domingues; Suzete Venturelli. (Org.). *Criação e Poéticas Digitais 1ªed.*Caxias do Sul: Educs, 2005.

_____. *Processos de Criação Artística: Uma perspectiva transmidiática*. In: Edgar Franco. (Org.). **Desenredos** : poéticas visuais e processos de criação. 1ed.Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, v. 1, p. 107-130, 2010.

_____. *Será o pós-humano? Ciberarte e perspectivas pós-biológicas*. 2017. Disponível em: <<http://www.antropologia.com.br/colu/colab/c33-efranco.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2018.

_____. *3 anos de Ciberpajé. Mas, o que é ser "Ciberpajé"?*. 2014. Disponível em: <<http://ciberpaje.blogspot.com/2014/09/3-anos-de-ciberpaje-mas-o-que-e-ser.html>>. Acesso em: 18 jul. 2021.

FRIED, M. *Absorption and theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*. Berkeley: University of California Press, 1980.

FROUFE, Célia. *Sérgio Camargo é alvo de nova ação para deixar o cargo após chamar Moïse de vagabundo*. **UOL Notícias**, Brasília, 12 fev. 2022. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/agencia-estado/2022/02/12/sergio-camargo-chama-moise-de-vagabundo-e-e-alvo-de-nova-acao-para-deixar-o-cargo.htm>>. Acesso em: 13 ago. 2022.

GALLANT, Mathew. *Mechanics, Dynamics & Aesthetics*. 2009. Disponível em: <<http://gangles.ca/2009/08/21/mda/>>. Acesso em: 05 jan 2019.

- GARCEZ, Maria Helena Nery. *A Estética de Luigi Pareyson: Alguns Princípios Fundamentais e Alguma Aplicação Articulista*. s/d. Disponível em: <<http://dlcv.fflch.usp.br/estetica-de-luigi-pareyson-alguns-principios-fundamentais-e-alguma-aplicacao-da-articulista>>. Acesso em: 24 nov. 2018.
- GAUTLET: a Crash Smash. **CRASH**. EUA: Newsfield Publication, n. 37, p.16-17, fev. 1987.
- GIT GUD MEME. **KNOW YOUR MEME**, 2008. Disponível em: <<https://knowyourmeme.com/memes/git-gud>>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- GORDON, Lewis. *Rez: Infinite: How a Techno Street Parade Inspired Tetsuya Mizuguchi's Pioneering Music Video Game*. **FACT**, jan. 2017. Disponível em: <<https://www.factmag.com/2017/01/10/rez-infinite-tetsuya-mizuguchi-interview/>>. Acesso em: 05 set 2020.
- GREENBERG, Clement. *Estética Doméstica*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- GRIMSHAW, Mark; CHARLTON, John P.; JAGGER, Richard. *First-Person Shooters: Immersion and Attention*. **Eludamos Journal for Computer Game Culture**, Alemanha, Göttingen, v.5, n.1, 2011.
- HAASE, Rene. *Romanticism and the Art of Dark Souls III*. **Game Developer**, jul. 2018. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/blogs/ReneHaase/20180711/321757/Romanticism_and_the_art_of_Dark_Souls_III.php>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- HALEY, James. *A Slightly Condensed Genealogy of DOOM Source Ports*. **Doomworld**, 2003. Disponível em: <https://www.doomworld.com/10years/ports/ports01_1.php>. Acesso em: 30 ago. 2021.
- HALL, Stuart. *The Work of Representation*. In: HALL, Stuart (org.) **Representation. Cultural Representation and Cultural Signifying Practices**; London/ Thousand Oaks/ Nova Deli: SAGE/ Open University, 1997.
- HEIDEN, Pascal vd. *DoomBuilder Map Editor*, c2008. Página inicial. Disponível em: <<http://www.doombuilder.com/index.php?p=about>>. Acesso em: 24 ago. 2021.
- HOW LONG DOES IT TAKE TO GET TO SPACE. **Te Awamutu Space Centre**, Nova Zelândia, s.d., s.p. Disponível em: <<https://www.spacecentre.nz/resources/faq/spaceflight/how-long-to-reach-space.html#:~:text=It%20can%20take%20anywhere%20from,travelled%20more%20directly%20and%20quickly.>>>. Acesso em: 9 set. 2022.
- HOWELL, Elizabeth. *International Space Station: facts about the orbital laboratory*. **SPACE.COM**, EUA, 24 ago. 2022. Acesso em: 9 set. 2022.
- HUB WORLD. **Giantbomb**, out. 2019. Disponível em: <<https://www.giantbomb.com/hub-world/3015-1855/#:~:text=A%20hub%20is%20the%20central,loading%20between%20levels%20or%20worlds.>>>. Acesso em: 12 ago. 2020.
- JOHNSON, Steve. *The Sound Design of Journey*. **Game Developer**, out. 2012. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/179039/the_sound_design_of_journey.php>. Acesso em: 02 set 2020.
- JOLIJ, Jacob; MEURS, Maaïke. *Music Alters Visual Perception*. **PLoS ONE**, EUA: PLoS, v.6, n.4, 2011.
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Londres: MIT Press, 2005.
- KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Tradução de Valério Rohden e Antônio Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

- KEMP, Gary. *Croce's Aesthetics* In: ZALTA, Edward N. (org.) **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**; 2018. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2018/entries/croce-aesthetics/>>. Acesso em: 01 jun. 2020.
- KLEPEK, Patrick. *That Time a 'Gritty' Tomb Raider Reboot Almost Sank the Franchise*. **Kotaku**, jan. 2016. Disponível em: <<https://kotaku.com/that-time-a-gritty-tomb-raider-reboot-almost-sank-the-f-1756491490>>. Acesso em: 17 jul. 2020.
- KOSLOWSKI, Adilson. *Acerca do Problema da Definição de Arte*. Revista Humus, Maranhão, v.3, n.8, p.1-9, mai./ ago. 2013.
- LANKOSKI, P. BJÖRK, S. *Game Research Methods*. Pittsburg, PA: ETC Press, 2015.
- LAURENTIZ, Silvia. *Game Art*. 2008. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tiki-index.php?page=Game%20art>>. Acesso em: 22 out 2012.
- LEÃO, Lucia. *Da Ciberarte à Gamearte ou da cibercultura à gamecultura*. Gamecultura, Sesc Pompéia, 2005. Disponível em: <https://www.academia.edu/952864/Da_Ciberarte_%C3%A0_Gamearte_Ou_Da_Cibercultura_%C3%A0_Gamecultura_>. Acesso em: 11 jan 2020.
- LIMA, Thiago. *Dicionário Gamer: confira o significado de alguns termos dos videogames*. **MeuPlaystation**, jun. 2020. Disponível em: <<https://meups.com.br/especiais/dicionario-gamer-confira-o-significado-de-alguns-terminos-da-jogatina/>>. Acesso em: 23 mai. 2022.
- MACDONALD, Keza. *Tough Love: on Dark Souls' Difficulty*. **Eurogamer**, dez. 2019. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2019-12-07-tough-love-on-dark-souls-difficulty>>. Acesso em: 07 ago 2020.
- MADSEN, Hayes. *Are Demon's Souls & Dark Souls' Worlds Connected*. **ScreenRant**, nov. 2020. Disponível em: <<https://screenrant.com/dark-souls-demons-souls-universe-different/>>. Acesso em: 11 ago. 2021.
- MAGRINO, Tom. *Why Journey is one of the Greatest Games Ever Made*. **Gamesradar**, dez. 2012. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/why-journey-one-greatest-games-ever-made/>>. Acesso em: 02 set 2020,
- MAKEDONSKI, Brett. *The Last Two Tomb Raider Games have combined for 18 million sales*. **Destructoid**, nov. 2017. Disponível em: <<https://www.destructoid.com/the-last-two-tomb-raider-games-have-combined-for-18-million-sales-475179.phtml>>. Acesso em: 18 jul 2020.
- MCLUHAN, Herbert Marshal. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. Rio de Janeiro: Cultrix, 1964.
- MCMAHAN, A. *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, In: WOLF, M.J.P., PERRON, B. (org.). **The Video Game Theory Reader**. Nova York: Routledge, p. 67–86, 2003.
- MCNIFF, Shaun. *Art-Based Research*. Londres: Jessica Kingsley Publisher, 1998.
- _____. *Art-Based Research*, In: KNOWLES, J. Gary (org.) **Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples and Issues**. Thousand Oaks, California: SAGE, Cap. 3, p. 29-40, 2008.
- MENDONÇA, B.A. *Do Game à Arte: Processo Criativo em Gamearte*. 172 p. Dissertação de mestrado (Arte e Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/ UFG), Goiânia, 2014.
- _____. *Fetichismo Estético da Violência: entre Arte e Games*. In: ABREU, Carla Luzia de (org.). **DESENREDOS: Dossiê Arte, Cultura Visual e Educação: Pensar, Ver, Fazer**.

Goiânia: Universidade Federal de Goiás, Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, v.12, 2020, p.45-74.

_____. *Game e Representação: uma análise pela obra artística*. In: ASSUNÇÃO, Nivalda; TAVARES, Leonardo; MELO, Havane (org.). **Arte Contemporânea: Contágios e Desdobramentos**. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2020, p.145-166.

_____. *Dez Anos de Posthuman Ms. Pacman: Revisita Poética*. (no prelo), 2022a, 10p.

_____. *Xadrez Antropológico: Gamearte e Sociedade*. (no prelo), 2022b, 13p.

MIYAZAKI, Hidetaka; HATSUYAMA, Mai. *Design Works Interview*. [Entrevista concedida a] Kadoman Otsuka. **Dark Souls: Design Works**, 2014. Disponível em: <<http://soulslore.wikidot.com/das1-design-works>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

MICHAUD, Y. *La violence apprivoisée*. Paris: Hachette, 1996.

MINKLEY, John. *Gaming's Greatest Journey? The PS3 Masterpiece*. **Red Bull Games**, dez. 2012. Disponível em: <<https://www.redbull.com/gb-en/journey-ps3-console-gaming-thatgamecompany>>. Acesso em: 13 set 2020.

MIRANDA, Nivea. *A Polêmica do Nível de Dificuldade nos jogos e Comportamento dos Jogadores*. **Xbox Power**, abr. 2019. Disponível em: <<https://www.xboxpower.com.br/2019/04/08/a-polemica-do-nivel-de-dificuldade-nos-jogos-e-comportamento-dos-jogadores/>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

MITCH L. *Dark Souls Lore: The Black Knights of Gwyn*. Youtube, 2 jan. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hAzlrz81Fyg>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

MOLAR, Johnathan. *A Alteridade Na Educação: Noção em construção*. In: PATARO, Cristina Satiê de Oliveira (Org.), **Revista NUPEM**, Revista do Núcleo de Pesquisa Multidisciplinar – NUPEM, Faculdade Estadual de Ciências e Letras de Campo Mourão – Fecilcam, Campo Mourão: Editora FECILCAM, v. 3, n. 5, p. 61-72, 2011.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

NAVARRO, Alex. *Journey Review*. **Giantbomb**, mar. 2012. Disponível em: <<https://www.giantbomb.com/reviews/journey-review/1900-479/>>. Acesso em: 13 set 2020.

NEGROS representam 56% da população brasileira, mas representatividade em cargos de decisão é baixa. **Senado Notícias**, Agência Senado, 18 ago. 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/videos/2020/08/negros-representam-56-da-populacao-brasileira-mas-representatividade-em-cargos-de-decisao-e-baixa>>. Acesso em: 12 ago. 2022.

NOGUEIRA, João Gabriel. *Game, Prosa & Texto: a dificuldade de Sekiro e a acessibilidade nos games*. **ADRENALINE**, abr. 2019. Disponível em: <<https://adrenaline.com.br/artigos/v/58656/game-prosa-texto-a-dificuldade-de-sekiro-e-a-acessibilidade-nos-games>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

OLIVEIRA, Rui de. *Desenhar por Desenhar*. 2006. Disponível em: <http://ruideoliveira.com.br/br/texts/desenhar-por-desenhar/>. Acesso em: 05 jan. 2019.

_____. *Como Vejo a Arte de Ilustrar e as Intenções de Meu Trabalho*. [S.l.] [20-?]. Disponível em: <http://ruideoliveira.com.br/br/texts/>. Acesso em: 05 jan. 2019.

OSBORNE, Mary. *Mythology In The Demon's Souls Games Explained*. **Looper**, fev. 2021. Disponível em: <<https://www.looper.com/327716/mythology-in-the-demons-souls-games-explained/>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

PALMER, Ewan. *Every Activision Blizzard Allegation – Sexual Banter, Rape Jokes, Pay Discrimination*. **Newsweek**, jul. 2021. Disponível em:

<<https://www.newsweek.com/activision-blizzard-lawsuit-female-employees-1612075>>. Acesso em: 22 ago. 2021.

PAREYSON, Luigi. *Os Problemas da Estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

PASSOS, Ursula. *O Juízo Estético em Greenberg*, in. NACHMANOWICZ, Ricardo Miranda (Org.) **Artefilosofia**. Ouro Preto: UFOP, n.15, p.46-58, 2013.

PASTOUREAU, Michel. *Preto: história de uma cor*. Trad. Léa P. Zylberlicht. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008.

PINTO, Walber. *Negros Ocupam Apenas Um Décimo das Cadeiras do Poder Legislativo do Brasil*. **CUT Brasil**, 09 nov. 2020. Disponível em: <<https://www.cut.org.br/noticias/negros-ocupam-apenas-um-decimo-das-cadeiras-no-poder-legislativo-do-brasil-146f>>. Acesso em: 12 ago. 2022.

PLACES: Dark Souls Wiki. **Dark Souls Remastered Wiki**, 22 jan. 2020. Disponível em: <<https://darksouls.wiki.fextralife.com/Places>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

PLAYSTATION. In: **Encyclopædia Britannica**. EUA: Britannica, 2022. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/PlayStation>>. Acesso em: 12 fev. 2022.

PLAYTHROUGH. In: **Collins English Dictionary**. EUA: HarperCollins Publishers, s.d. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/playthrough>>. Acesso em: 23 mai. 2022.

POE, Edgar Allan. *O Corvo e Outros Contos*. Marta Fagundes, Fátima Pinho (trad.), São Paulo: Pandorga, 2018.

PRESA, C.P.M. *Sinestesia na Arte*. 2014. 95f. Dissertação (Mestrado em Design Multimídia) – Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2008.

RAIL-SHOOTER MEANING. **Your Dictionary**, 2000. Disponível em: <<https://www.yourdictionary.com/rail-shooter>>. Acesso em: 16 set 2020.

RELJANOVIĆ, Jure. *Coding vs Scripting: What Are The Differences?*. **Hackernoon**, jun. 2020. Disponível em: <<https://hackernoon.com/coding-vs-scripting-what-are-the-differences-9wg3yph>>. Acesso em: 30 ago. 2021.

REY, Sandra. *Por uma Abordagem Metodológica da Pesquisa em Artes Visuais*. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.) **O Meio como Ponto Zero: Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas**. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, p.123-140, 2002.

ROJAS, Fred. *What is a shmup?*. **Gaming History 101**, fev. 2012. Disponível em: <<https://gaminghistory101.com/2012/02/29/shmup/>>. Acesso em: 13 jul. 2019.

ROMERO, John. *Doom Guy's name is Doom Guy*. Galway, Irlanda, 9 out. 2020. Twitter: @romero. Disponível em: <https://twitter.com/romero/status/1314667748769910784?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1314667748769910784%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.pcmag.com%2Fnews%2Fjohn-romero-confirms-doom-protagonists-name-once-and-for-all> . Acesso em: 15 fev. 2021.

ROMPAEY, Chris van. *The Concept of Beauty in Alexander Baumgarten's Aesthetica*. 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/39039181/The_Concept_of_Beauty_in_Alexander_Baumgarten_s_Aesthetica>. Acesso em: 11 mai. 2020.

ROSE, Gillian. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Thousand Oaks, Londres: SAGE, 2001.

ROSER, Max; APPEL, Cameron; RITCHIE, Hannah. *Human Height*. **OurWorldInData.org**, 2013. Disponível em: <<https://ourworldindata.org/human-height#citation>>. Acesso em: 4 jun. 2022

SAIONETI, Leandro. *Por que o Pentagrama Invertido é o Símbolo da magia Negra?*. **Super Interessante**, fev. 2020. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/por-que-o-pentagrama-invertido-e-o-simbolo-da-magia-negra/>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

SANTORO, Fernando. *Sobre a Estética de Aristóteles*. **VISO: Cadernos de Estética Aplicada**, Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Filosofia-UFF, v.1, n.2, p.1-13, 2007.

SANTOS, Leonel Ribeiro dos. *A Concepção Kantiana da Experiência Estética: Novidades, Tensões e Equilíbrios*, in. MARQUES, Ubirajara Rancan de Azevedo (Org.) **Trans/Form/Ação**. Marília: UNESP, v.33, n.2, p.35-76, 2010.

SAUL, Shiralee; STUCKEY, Helen. *Art is DOOMed: The Spawning of Game Art*, in GIBSON, Bruno M. R. **SwanQuake: The User Manual**. Liquid Press /i-DAT, 2007.

SCHUHART, Jonah. *Demon's Souls Lore You Need To Know To Understand The Story*. **ScreenRant**, dez. 2020. Disponível em: <<https://screenrant.com/demons-souls-lore-backstory-need-to-know/>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

SILVA, Daniel Neves. *Deputado federal*. **Brasil Escola**, s.d. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/politica/deputado-federal.htm>. Acesso em: 12 ago. 2022.

SILVERMAN, Stephen M. *Angelina Jolie Named Sexiest Woman*. **People**, mar. 2005. Disponível em: <<https://people.com/celebrity/angelina-jolie-named-sexiest-woman/#:~:text=RANKED%3A%20Angelina%20Jolie%2C%2029%2C,because%20she%20married%20Kevin%20Federline.>>. Acesso em: 17 jul 2020.

SIMÕES, Nataly. *Movimento negro denuncia à ONU violações do presidente da Fundação Palmares*. **Alma Preta**, 22 jul. 2021. Disponível em: <<https://almapreta.com/sessao/politica/movimento-negro-denuncia-a-onu-violacoes-do-presidente-da-fundacao-palmares>>. Acesso em: 13 ago. 2022.

SOLARSKI, Chris. *The Aesthetics of Game Art and Game Design*. **Game Developer**, jan. 2013. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php>. Acesso em: 06 jul. 2016.

SOUZA, Ramon de. *Como funciona uma "shotgun" por dentro?*. **Tecmundo**, mar. 2016. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/armas-de-fogo/102274-funciona-shotgun-dentro.htm>>. Acesso em: 21 mai. 2022.

STAGLIANO, Matt. *Double-Crossed And Left For Dead: The Golden Age of Action Movies*. **Skillset Mag**, out. 2020. Disponível em: <<https://www.skillsetmag.com/golden-age-of-action-movies/>>. Acesso em: 12 fev. 2021.

STEGNER, Ben. *What is a Meme? 10 Meme Examples*. **MUD**, fev. 2020. Disponível em: <<https://www.makeuseof.com/tag/what-is-a-meme-examples/>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

TEIXEIRA, Cláudio de Souza; ANJOS, Maycon Gustavo Costa dos. *O simbolismo cromático da cor preta no design das capas de discos da Tropicália*. **Revista Poliedro**, Rio Grande do Sul: Escola de Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense, v.04, n. 04, p.05-33, 2020.

TELES, Maria Amélia de Almeida; MELO, Mônica de. *O que é violência contra a mulher*. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 2003.

TCHÉKHOV, Anton Pavlovich. *O Enxoval*, In: TCHÉKHOV, Anton Pavlovich, **A Dama do Cachorrinho e Outras Histórias**, tradução de Maria Aparecida Botelho Pereira Soares; Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY. **Metacritic**, jun. 2001. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/game/pc/tomb-raider-anniversary>>. Acesso em: 17 jul. 2020.

UOL. *Bolsonaro diz que Lula teve 'só traficantes' ao seu lado em favela no Rio de Janeiro*. Youtube, 16 out. 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8ZqYCYWWaVc>>. Acesso em: 17 out. 2022.

UPBEAT. *In: Cambridge Dictionary*. Reino Unido: Cambridge University Press, 2022. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/upbeat>>. Acesso em: 13 ago. 2019.

VANNUCCHI, Hélia; PRADO, Gilberto. *Discutindo o Conceito de Gameplay*. **Texto Digital**, Santa Catarina: NuPILL, v.5, n.2, 2009.

VASCONCELLOS, Fábio. *A 3 Semanas da Eleição, Repasses do Fundo Eleitoral Para Mulheres e Negros Estão Abaixo da Cota Determinada por Lei*. **G1 Eleições**, 17 set. 2022. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2022/eleicao-em-numeros/noticia/2022/09/17/a-tres-semanas-da-eleicao-repasses-do-fundo-eleitoral-para-mulheres-e-negros-estao-abaixo-da-cota-determinada-por-lei.ghtml>>. Acesso em: 17 set. 2022.

VIEIRA, Cintia Marques. *A Linguagem Cinematográfica utilizada pelos Videogames: o uso das cutscenes como experiência narrativa*. **Temática**, Paraíba: NAMID/UFPB, ano XIV, n. 10, p. 219-234, out. 2018.

WHAT IS THE SOYUZ SPACECRAFT?. **NASA**, EUA, 27 jun. 2018. Disponível em: <<https://www.nasa.gov/audience/forstudents/k-4/stories/nasa-knows/what-is-the-soyuz-spacecraft-k-4>> Acesso em 14 ago. 2019.

ZAMBONI, Silvio. *A Pesquisa em Arte: um Paralelo entre Arte e Ciência*. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

JOGOS ELETRÔNICOS (GAMES e GAMEARTE)

ALEX Kidd in Miracle World. Japão: SEGA, 1986. 1 jogo eletrônico.

BATTLE vs. Chess. Alemanha: TOPWARE INTERACTIVE; TARGEM GAMES, 2011. 1 jogo eletrônico.

BLOODBORNE. Japão. FROM SOFTWARE, 2015. 1. Jogo eletrônico.

CALL of Duty: Black Ops Cold War. EUA: TREYARCH; RAVEN SOFTWARE, 2020. 1 jogo eletrônico.

CHESSMASTER 3D. EUA: MINDSCAPE, 1995. 1 jogo eletrônico.

CHESS Ultra. Reino Unido: RIPSTONE LTD., 2017. 1 jogo eletrônico.

COUNTER-Strike: Global Offensive. EUA: VALVE; HIDDEN PATH ENTERTAINMENT, 2012. 1 jogo eletrônico

CRYPT of the Necrodancer. EUA: BRACE YOURSELF GAMES, 2015. 1 jogo eletrônico.

DANCE Evolution Arcade. Japão: KONAMI, 2012. 1 jogo eletrônico.

DARK Souls. Japão. FROM SOFTWARE, 2011. 1. Jogo eletrônico.

DARK SOULS II. Japão. FROM SOFTWARE, 2014. 1. Jogo eletrônico.

DARK SOULS III. Japão: FROM SOFTWARE, 2016. 1 jogo eletrônico.

DEMON'S Souls. Japão: FROM SOFTWARE, 2009. 1. jogo eletrônico.

DEAD or Alive. Japão: TEAM NINJA, 1996. 1 jogo eletrônico.

DESTROYER. Brasil: Bruno Mendonça, 2019. 1 jogo eletrônico.

DOOM. EUA: ID SOFTWARE, 1993. 1 jogo eletrônico.

DOOM II. EUA: ID SOFTWARE, 1994. 1 jogo eletrônico.

ELDEN Ring. FROM SOFTWARE, 2022. 1. Jogo eletrônico.

FINAL Fantasy VII. Japão: SQUARESOFT, 1997. 1 jogo eletrônico.

GAUNTLET. EUA: ATARI, 1985. 1 jogo eletrônico.

GHOULS n' Goblins. Japão: CAPCOM, 1985. 1 jogo eletrônico.

GRADIUS. Japão: KONAMI, 1985. 1 jogo eletrônico.

JOURNEY. EUA: THATGAMECOMPANY, 2012. 1 jogo eletrônico.

LARA Croft and the Guardian of Light. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2010. 1 jogo eletrônico.

LARA CROFT and the Temple of Osiris. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2014. 1 jogo eletrônico.

MASS Effect. EUA: BOWARE; FIREMONKEY STUDIOS, 2007. 1 jogo eletrônico.

METAL Gear V: The Phantom Pain. Japão: KOJIMA PRODUCTIONS, 2015. 1 jogo eletrônico.

PACMAN. Japão: NAMCO, 1980. 1 jogo eletrônico.

POSTHUMAN. Brasil: MENDONÇA, Bruno. 2008. 1 Jogo eletrônico.

POSTHUMAN MS. Pacman. Brasil: FRANCO, Edgar; MENDONÇA, Bruno. 2012. 1 Jogo eletrônico.

QUAKE. EUA: ID SOFTWARE, 1996. 1 jogo eletrônico.

R-TYPE. Japão: IREM, 1987. 1 jogo eletrônico.

REZ. Japão: UNITED GAME ARTISTS, 2001. 1 jogo eletrônico.

REZ: INFINITE. Japão: ENHANCE GAMES; RESONAIR, 2016. 1 jogo eletrônico.

RISE of the Tomb Raider. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2015. 1 jogo eletrônico.

RIVAL Megagun. EUA: SPACEWAVE SOFTWARE, 2018. 1 jogo eletrônico.

SEKIRO: Shadows Die Twice. FROM SOFTWARE, 2019. 1. Jogo eletrônico.

SHADOW of the Tomb Raider. Canadá: EIDOS MONTREAL, 2018. 1 jogo eletrônico.

SOUL Calibur. Japão: BANDAI NAMCO, 1998. 1 jogo eletrônico.

SPACE Invaders. Japão: TAITO, 1979. 1 jogo eletrônico.

STARDUST Galaxy Warriors: Stellar Climax. Finlândia: DREAMLOOP GAMES, 2015. 1 jogo eletrônico.

SUPER MARIO World. Japão: NINTENDO, 1990. 1 jogo eletrônico.

SUPER Puzzle Fighter 2. Japão: CAPCOM; BACKBONE GAMES, 1996. 1 jogo eletrônico.

THE Chessmaster. EUA: SOFTWARE TOOLWORKS; HI TECH EXPRESSIONS; PARK PLACE PRODUCTION TEAM, 1991. 1 jogo eletrônico.

THE Sims. EUA: EA, 2008. 1 jogo eletrônico.

THE Last of Us 2. EUA: NAUGHTY DOG, 2020. 1 jogo eletrônico.

TOE Jam & Earl. EUA: JOHNSON VOORSANGER PRODUCTIONS, 1991. 1 jogo eletrônico.

TOMB Raider. Reino Unido: CORE, 1996. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2013. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER II; Reino Unido: CORE, 1997. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER III: Adventures of Lara Croft. Reino Unido: CORE, 1998. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2007. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER: CHRONICLES. Reino Unido: CORE, 2000. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER: LEGEND. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2006. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER: THE ACTION Adventure. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2007. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER: THE ANGEL of Darkness. Reino Unido: CORE, 2003. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER: THE LAST Revelation. Reino Unido: CORE, 1999. 1 jogo eletrônico.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD. EUA: CRYSTAL DYNAMICS, 2008. 1 jogo eletrônico.

VIRTUAL Chess 64. França: TITUS SOFTWARE, 1998. 1 jogo eletrônico.

WII Sports. Japão: NINTENDO, 2006. 1 jogo eletrônico.

XADREZ Antropológico. Brasil: Bruno Mendonça, 2021. 1 jogo eletrônico.

OBRAS AUDIOVISUAIS

ALEXANDER. **Spaceship Elevator**. 2015. Disponível em: <<https://orangefreesounds.com/spaceship-elevator/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

_____. **Sci Fi Computer Interface Sound Effect**. 2018. Disponível em: <<https://orangefreesounds.com/sci-fi-computer-interface-sound-effect/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

ANNOYEDCACTUS. **8bit Music for Game**. 2018. Disponível em: <<https://freesound.org/people/annoyedCactus/sounds/455017/>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

DRAKOUNET. **Storm RG: Happy Energy**. 2015. Disponível em: <<https://freesound.org/people/DraKounet/sounds/324377/>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

FESKE, Nils. **Ground**. 2016?. Disponível em: <<https://freemusicarchive.org/music/505/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

FUGA de Nova York. Direção: John Carpenter. Produção de: Larry J. Franco, Debra Hill. Estados Unidos: AVCO Embassy Pictures, International Film Investors, Goldcrest Films International, City Films, 1981. 1 filme (99 min), *streaming*.

NEBULOUSFLYNN. **8-bit-sound-effects-lo-fi-bleeps-bloops-zings-zaps-and-more**. 2014. Disponível em: <<https://freesound.org/people/nebulousflynn/sounds/220305/>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

ORIGINALJUN. **FL Short Melody Loop**. 2017. Disponível em: <<https://freesound.org/people/orginaljun/sounds/401889/>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

PLASTERBRAIN. **Game Start**. 2014. Disponível em: <<https://freesound.org/people/plasterbrain/sounds/243020/>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

POSTHUMAN TANTRA. **Alien Dictator's Purulent Metamorphosis**. Suíça: Legatus Records, 2007. 1 CD (60min).

PREDADOR. Direção: John McTiernan. Produção de: Lawrence Gordon, Joel Silver, John Davis. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1987. 1 filme (107 min), *streaming*.

RAMBO: Programado para Matar. Direção: Ted Kotcheff. Produção de: Buzz Feitshans. Estados Unidos: Orion Pictures, 1982. 1 filme (93 min), *streaming*.

TO ERIS. **Social Blast**. 2018. Disponível em:
<https://freemusicarchive.org/music/To_Eris/FATALITY/To_Eris-01-Social_Blast/>. Acesso em: 20 fev. 2019.

XADREZ Antropológico. Bruno Mendonça. 2019. 1 video (1 min, 49 seg). Disponível em:
<<https://brunooubam.wixsite.com/gamaesthesis/poéticas>>.

PROGRAMAS DE COMPUTADOR (SOFTWARES)

KUUSOU KAGAKU. *RPG Maker XP*. Japão: Enterbrain, 2005.

MARISA HEIT. *ZDoom*. [S.l.: s.n.], 1998.

PASCAL VD HEIDEN. *DoomBuilder*. [S.l.: s.n.], 2004.

_____. *DoomBuilder 2*. [S.l.: s.n.], 2009.

RUN TIME. *RPG Maker VX Ace*. Japão: Enterbrain, 2011.

_____. *RPG Maker MV*. Japão: Enterbrain, 2015.

_____. *RPG Maker MZ*. Japão: Enterbrain, 2020.