

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ

LUCAS BERTHIER CARDOSO

**DIÁRIOS PSICOGEOGRÁFICOS: LUGARES EM QUE NUNCA ESTIVE OU  
(PERAMBULAÇÕES POR MUNDOS DIGITAIS)**

CURITIBA

2021

LUCAS BERTHIER CARDOSO

**DIÁRIOS PSICOGEOGRÁFICOS: LUGARES EM QUE NUNCA ESTIVE OU  
(PERAMBULAÇÕES POR MUNDOS DIGITAIS)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Cinema e Artes do Vídeo do campus de Curitiba II da Universidade Estadual do Paraná, como requisito para obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientadora: Profa. Dra Ana Flávia Merino  
Lesnovski

CURITIBA

2021

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Mary Tomoko Inoue-CRB-91020

Cardoso, Lucas Berthier

Diários psicogeográficos : lugares em que nunca estive ou perambulações por mundos digitais/ Lucas Berthier Cardoso, 2021.

173f.

Dissertação ( Mestrado ) – Universidade Estadual do Paraná – Programa de Pós Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)

Orientadora : Profª Drª Flávia Merino Lesnovski

1. Deriva. 2. Psicogeografia. 3. Jogos Eletrônicos.  
4. Vídeo Experimental. 5. Teoria dos Jogos. I.T.  
II. Universidade Estadual do Paraná.

CDD : 791.43

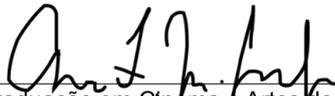
## TERMO DE APROVAÇÃO

**LUCAS BERTHIER CARDOSO**

### **DIÁRIOS PSICOGEOGRÁFICOS: LUGARES EM QUE NUNCA ESTIVE OU (PERAMBULAÇÕES POR MUNDOS DIGITAIS)**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 17/08/2021.



Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo

**Profa. Dra. Ana Flávia Merino Lesnovski**  
Presidente da Banca (PPG-CINEAV UNESPAR)



**Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak**  
Membro Interno (PPG-CINEAV UNESPAR)



**Profa. Dra. Denise Adriana Bandeira**  
Membro Externo (PPG-ARTES UNESPAR)

*Para todos que não estão mais aqui, os quais os nomes não sei, que de alguma forma sejam lembrados.*

*Para todos os pesquisadores no Brasil, e para a resistência da pesquisa em Arte.*

## **AGRADECIMENTOS**

*Aos meu pais, Gilson e Claudia, que me deram a vida e muito amor, sempre me incentivando a seguir o caminho ainda incerto que decidi trilhar.*

*A minha irmã Mariana, que me faz companhia nas conversas diárias de nosso convívio.*

*Aos meus amigos Luana, Otavio, Anna, Felipe, Matheus, Cosme, Bruno, Luciana e tantos outros que as vezes mesmo estando longe me proporcionam momentos incríveis em nossas conversas.*

*A toda minha família que sempre me dá enorme carinho e companhia.*

*A todos meus colegas e professores da instituição e do programa de mestrado, que sempre enriqueceram a minha mente com ideias, aprendizados e reflexões.*

*A minha querida professora e orientadora Ana Flávia Merino Lesnovski, que aceitou embarcar no desenvolvimento deste trabalho e depositou a sua confiança em mim para a realização desta longa jornada.*

*Ao meu avô, Gonçalo, que eu sinto uma enorme saudade, mas ainda me aconselha em meus momentos de lembrança, sinto que você também adoraria este outro trabalho.*

*Frequentemente a imaginação nos transporta a mundos que nunca existiram, mas sem ela não vamos a parte alguma.*

**Carl Sagan**

## RESUMO

A seguinte pesquisa tem como objetivo o relato e as reflexões de um processo artístico acadêmico por meio de uma pesquisa poética. A pesquisa em questão procura unir conceitos teóricos da arte como a teoria da deriva, psicogeografia, com teorias dos jogos em prol do desenvolvimento de um processo artístico envolvendo o ato do caminhar, perambular e estar à deriva dentro de ambientes digitais de jogos eletrônicos de mundo aberto. O processo se desenvolve por meio da análise dos campos teóricos citados e a sua apropriação nos ambientes dos jogos, com o objetivo da criação de vídeos experimentais em forma de diários poéticos. Para a realização de tais vídeos serão utilizadas capturas de vídeo de sessões de cinco jogos que compõe o recorte de mundos a serem caminhados. Tais capturas serão montadas para a composição de cinco partes que compõe um vídeo experimental que reflete sobre o caminhar, perambular e a deriva em diferentes mundos digitais. A presente pesquisa também faz parte de uma trajetória artístico acadêmica iniciada durante a graduação de Licenciatura em Artes Visuais. Trajetória esta que busca as reflexões da presença do sujeito artista-pesquisador em diferentes espaços.

**Palavras-chave:** Deriva. Psicogeografia. Jogos Eletrônicos. Vídeo Experimental. Teoria dos Jogos.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1.....	24
FIGURA 2.....	24
FIGURA 3.....	26
FIGURA 4.....	27
FIGURA 5.....	30
FIGURA 6.....	31
FIGURA 7.....	32
FIGURA 8.....	36
FIGURA 9.....	36
FIGURA 10.....	37
FIGURA 11.....	40
FIGURA 12.....	40
FIGURA 13.....	41
FIGURA 14.....	42
FIGURA 15.....	43
FIGURA 16.....	43
FIGURA 17.....	53
FIGURA 18.....	54
FIGURA 19.....	55
FIGURA 20.....	56
FIGURA 21.....	57

FIGURA 22.....	58
FIGURA 23.....	72
FIGURA 24.....	73
FIGURA 25.....	74
FIGURA 26.....	74
FIGURA 27.....	75
FIGURA 28.....	76
FIGURA 29.....	77
FIGURA 30.....	78
FIGURA 31.....	79
FIGURA 32.....	80
FIGURA 33.....	81
FIGURA 34.....	82
FIGURA 35.....	83
FIGURA 36.....	86
FIGURA 37.....	87
FIGURA 38.....	88
FIGURA 39.....	89
FIGURA 40.....	90
FIGURA 41.....	93
FIGURA 42.....	94
FIGURA 43.....	95
FIGURA 44.....	96

FIGURA 45.....	97
FIGURA 46.....	98
FIGURA 47.....	98
FIGURA 48.....	99
FIGURA 49.....	101
FIGURA 50.....	102
FIGURA 51.....	103
FIGURA 52.....	104
FIGURA 53.....	105
FIGURA 54.....	105
FIGURA 55.....	106
FIGURA 56.....	107
FIGURA 57.....	108
FIGURA 58.....	109
FIGURA 59.....	110
FIGURA 60.....	111
FIGURA 61.....	112
FIGURA 62.....	112
FIGURA 63.....	113
FIGURA 64.....	114
FIGURA 65.....	115
FIGURA 66.....	116
FIGURA 67.....	117

FIGURA 68.....	118
FIGURA 69.....	119
FIGURA 70.....	120
FIGURA 71.....	121
FIGURA 72.....	122
FIGURA 73.....	123
FIGURA 74.....	124
FIGURA 75.....	125
FIGURA 76.....	126
FIGURA 77.....	127
FIGURA 78.....	128
FIGURA 79.....	129
FIGURA 80.....	130
FIGURA 81.....	132
FIGURA 82.....	133
FIGURA 83.....	134
FIGURA 84.....	135
FIGURA 85.....	135
FIGURA 86.....	136
FIGURA 87.....	137
FIGURA 88.....	138
FIGURA 89.....	139
FIGURA 90.....	141

FIGURA 91.....	142
FIGURA 92.....	145
FIGURA 93.....	146
FIGURA 94.....	147
FIGURA 95.....	154
FIGURA 96.....	155
FIGURA 97.....	156
FIGURA 98.....	156
FIGURA 99.....	157
FIGURA 100.....	161
FIGURA 101.....	162
FIGURA 102.....	162
FIGURA 103.....	163
FIGURA 104.....	163
FIGURA 105.....	164

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO: SOBRE MUNDOS E PASSOS.....</b>	<b>15</b>
<b>1. PREPAROS PARA A VIAGEM.....</b>	<b>21</b>
1.1. OUTRAS CAMINHADAS.....	22
1.2. UM PRÉ-ITINERÁRIO.....	34
<b>INTERLÚDIO I – COVID-19.....</b>	<b>45</b>
<b>2. LUGARES EM QUE JÁ FUI MAS NUNCA ESTIVE.....</b>	<b>49</b>
2.1. ENTRE CÍRCULOS MÁGICOS E DERIVAS.....	50
2.2. PERAMBULAÇÕES PELOS MUNDOS DIGITAIS.....	60
2.3. APONTE O ANALÓGICO PARA A FRENTE.....	68
<b>3. OS DIÁRIOS DE UM CAMINHANTE.....</b>	<b>70</b>
3.1. HORIZON ZERO DAWN: ENCANTO PELO DESCONHECIDO.....	71
3.2. RED DEAD REDEMPTION 2: A NATUREZA DA VIOLÊNCIA.....	85
3.3. SHADOW OF THE COLOSSUS: A SOLIDÃO.....	100
3.4. THE ELDER SCROLLS V – SKYRIM: O RETORNO AS PRIMEIRAS ANDANÇAS.....	113
3.5. NO MAN'S SKY: A DERIVA FINAL.....	128
<b>INTERLÚDIO II – DEATH STRANDING: O CAMINHAR.....</b>	<b>143</b>
<b>4. SOBRE DIÁRIOS E CONTAR AS VIAGENS.....</b>	<b>148</b>
4.1. NARRAR OS DIÁRIOS PARA OS DEMAIS.....	149
4.2. O VIAJANTE.....	157
<b>INTERLÚDIO III – DOS LUGARES EM QUE NUNCA ESTIVE.....</b>	<b>160</b>

<b>CONCLUSÃO? NO FIM NEM RESTAM AS PEGADAS.....</b>	<b>165</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>168</b>

## **INTRODUÇÃO: SOBRE MUNDOS E PASSOS**

O trabalho que você está prestes a ler trata-se das produções de uma série videográfica experimental na forma de diários. Estes diários foram criados a partir de caminhadas realizadas em ambientes de jogos eletrônicos. Com este trabalho não pretendo apenas realizar plasticamente os vídeos experimentais, já que por tratar-se de uma pesquisa poética também irei analisar o meu processo de criação. Esta análise resulta na utilização de teorias da arte em associação com a prática de caminhar e perambular nos ambientes dos jogos, permitindo um aprofundamento nos aspectos sensíveis que esses mundos me transmitiam ao longo das estadias que ocorriam em seus ambientes por meio de minha experiência como usuário.

Meu objetivo com este processo é alcançar a produção de um vídeo experimental em cinco partes com cada uma se desenvolvendo em um jogo diferente. Os jogos a serem utilizados para o desenvolvimento do trabalho são: *Horizon: Zero Dawn* (2017); *Red Dead Redemption 2* (2018); *Shadow of the Colossus Remake* (2018); *The Elder Scrolls V – Skyrim* (2011); *No Man's Sky* (2016). Todos estes jogos foram jogados para a pesquisa a partir da plataforma de jogos *Playstation 4* da *Sony*. Os diários serão apresentados na forma de vídeos experimentais que utilizam materiais capturados por mim durante momentos jogando os jogos citados. A captura de tais materiais gerou diversos vídeos brutos que foram analisados e experimentados para a composição dos diários.

O processo de criação destes materiais parte de diferentes linguagens de experimentação, sendo que em alguns diários serão narrados textos criados a partir das caminhadas realizadas dentro destes mundos digitais, e outros experimentando com linguagens como a repetição ininterrupta e sobreposta de vozes pronunciando uma palavra em diversos idiomas, ou a repetição e aceleração de um texto que narra uma rotina.

O processo poético desta dissertação trata-se de uma proposta de continuidade da construção de um artista-pesquisador. A continuidade se deve pela criação de uma linha de interesse em aspectos específicos dentro da pesquisa em poética que venho realizando há alguns anos. Esta linha tem início em meu primeiro ano na graduação no curso de Licenciatura em Artes Visuais no ano de 2015, e um projeto multidisciplinar chamado Projeto Cidade. Passa pelos dois últimos anos de minha graduação, 2017 e 2018, na realização de meu Trabalho de Conclusão de Curso. E

agora encontra nova etapa na realização de um mestrado na área de Cinema e Artes do Vídeo iniciado em 2019.

Os pontos que ligam esses diferentes momentos em minha jornada como artista-pesquisador partem de um interesse e da reflexão sobre diferentes formas de contatos entre o sujeito e o espaço. Tais relações são centradas inicialmente na minha relação com estes diferentes espaços, mas ao longo dos processos sempre acabam por refletir sobre uma perspectiva pessoal dos outros corpos que também percorrem estes locais. Dentre os momentos citados até a pesquisa da dissertação pude refletir sobre a relação com um local proto-urbano por meio de ruínas localizadas em meio uma floresta. Passei também pela reflexão de locais urbanos de passagem constante, e de ausência representados pelos pontos de ônibus da cidade de Curitiba no estado do Paraná. Por fim decido nesta dissertação refletir sobre os espaços de jogos eletrônicos, tendo como foco alguns jogos que oferecem vastos mapas a serem explorados livremente pelo jogador.

Encontrei por meio do mestrado em Cinema e Artes do Vídeo um espaço para reflexão de aspectos próprios das artes do vídeo, como as experimentações de vídeos produzidas por diversos usuários de redes como *Youtube* e *Vimeo*. Também pude encontrar um campo para a discussão dos jogos por uma ótica da academia de artes, e por me tratar de um artista-pesquisador oriundo das Artes Visuais/Artes Plásticas, pude criar relações entre campos de estudo da teoria da arte com a dos jogos e do áudio visual.

Para chegar ao objeto de pesquisa deste processo utilizarei conceitos sobre a caminhada e o uso da locomoção e perambulação para o desenvolvimento de arte. Os conceitos utilizados são a psicogeografia e a teoria da deriva, ambos conceitos utilizados pelos situacionistas no século XX. Estes conceitos se referem a formas da reflexão perante as maneiras que o espaço e a circulações nestes ambientes afetam os indivíduos. Utilizo tais teorias como forma de realizar paralelos entre as propostas de caminhadas realizadas pelos situacionistas e os herdeiros da psicogeografia, em relação às caminhadas a serem realizadas em jogos.

Trago também aspectos das teorias dos jogos e teorias de design e desenvolvimento de jogos eletrônicos, já que ambas colaboram para uma reflexão sobre o espaço do jogo. Tais reflexões também tem importância sobre como jogamos

os jogos, e como narrativas em conjunto com mecânicas presentes neles também afetam as caminhadas realizadas nos mundos digitais. Separei os teóricos que procuro trazer para a realização do processo de pesquisa poética em duas classificações, os mais referentes à caminhada e a psicogeografia e os mais relacionados a jogos e a teoria dos jogos. É importante apresentar que por vezes essas teorias já encontraram interseções, como no uso da teoria dos jogos e de aspectos lúdicos em relação a propostas psicogeográficas.

Para abordar aspectos da deriva, da caminhada e da psicogeografia trago os teóricos: Francesco Careri, com foco em seu livro *Walkscapes: o caminhar como prática estética* (2018), que busca fazer um mapeamento sobre a estética do caminhar e a arte oriunda da psicogeografia; Adriano Labbucci, com o livro *Caminhar, uma revolução* (2013), um tratado que convida ao ato de caminhar como um fazer reflexivo; Jacopo Crivelli Visconti, e o livro *Novas Derivas* (2014), que mapeia alguns herdeiros das práticas situacionistas e também traz as visões sobre obras mais contemporâneas utilizando tal linguagem; e por fim e mais fundamental Guy Debord, autor situacionista que desenvolve a teoria da deriva e é um dos principais nomes da psicogeografia. Esses autores colaboram na pavimentação de aspectos sobre deriva e as possibilidades da psicogeografia e caminhada em relação a meu processo poético.

Na abordagem da teoria dos jogos tenho como o principal teórico Johan Huizinga e sua obra mais importante: *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2014). Esta obra serve para a abordagem dos jogos não apenas em relação a jogos eletrônicos, mas sim de jogos como um objeto cultural mais amplo e presente em diferentes culturas desde a pré-história. Dentro das discussões dos jogos eletrônicos utilizo como suporte teórico as pesquisadoras Mary Flanagan e Helen Nissenbaum, com foco no livro escrito por ambas: *Values at Play: Valores em jogos digitais* (2016), que busca identificar valores em diversos jogos e gêneros dentro dos videogames, criando associações com demais áreas do conhecimento. Também recorro ao pesquisador Alan Richard da Luz e sua pesquisa *Video Games – História, Linguagem e Expressão Gráfica: Do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem* (2010), um mapeamento histórico da linguagem dos vídeo games e a sua evolução como uma expressão artística. Sendo esses três últimos pesquisadores mais referentes aos aspectos específicos dos jogos eletrônicos e de aspectos de design de jogos.

Um teórico que também abordo no trabalho, porém não está propriamente dentro das duas classificações apresentadas anteriormente, é o arquiteto e urbanista Kevin Lynch, com foco em seu livro *A Imagem da Cidade* (2010). Esta obra estava presente também em outro momento de minha jornada como artista-pesquisador, no caso no Projeto Cidade que ocorreu no início de minha graduação. Lynch retorna neste atual processo como outra perspectiva sobre espaços, e principalmente em um paralelo onde relaciono o mundo dos jogos como um mundo arquitetado.

Tratando-se de um processo criativo também recorro a referências artísticas de diferentes linguagens. O livro *Walden* (1854) do escritor transcendentalista Henry David Thoreau tem suma importância nas reflexões realizadas no jogo *Red Dead Redemption 2*, assim como o livro anti-western *Meridiano de Sangue* (1985) de Cormac MacCarthy que apresenta em sua narrativa um testamento a violência no velho oeste americano. Os jogos citados anteriormente também são tanto objeto de pesquisa quanto objetos de referências poéticas, assim como algumas referências mais informais como canais de *Youtube* ou contas de redes sociais como *Tumblr* e *Instagram*. O canal de *Youtube Other Places* é uma das minhas principais inspirações tanto em tema quanto em forma de apresentação de experimento audiovisual utilizando jogos. A conta do *Instagram Scenic Simpsons* que tem como proposta postar imagens de *frames* do desenho animado *Os Simpsons*, também tem importância tanto no aspecto de uso de plataforma e cultura de internet, como também em aspectos da ressignificação de uma imagem por meio de sua captura.

Sobre a estrutura do trabalho decidi separa-lo em quatro capítulos principais, cada um dividido em alguns subcapítulos. O primeiro capítulo – Preparos para as viagens – foca inicialmente da contextualização de minha construção como artista-pesquisador por meio dos relatos de minhas duas outras pesquisas poéticas envolvendo reflexões sobre sujeito e o espaço. Posteriormente neste capítulo abordo os momentos referentes a construção dos projetos iniciais que acabaram gerando essa atual pesquisa poética, narrando mudanças que ocorreram durante o processo.

O segundo capítulo – Lugares em que nunca estive – procura apresentar os aspectos teóricos que colaboram para o processo criativo. Sendo neste capítulo abordadas as questões sobre a psicogeografia, a teoria da deriva e da teoria dos jogos. É neste trecho do trabalho onde ocorrem também as relações e os usos de tais

teorias para a construção do processo experimental de desenvolvimento dos vídeos diários. Este trecho também possui um início das abordagens mais diretas sobre os jogos selecionados, elemento que é desenvolvido mais profundamente no capítulo seguinte.

O terceiro capítulo recebe o nome de – Diários de um caminhante – retrata individualmente a jornada e os elementos específicos em cada um dos jogos utilizados para o processo de criação. É nesta parte do trabalho onde se encontram as reflexões mais diretas sobre o caminhar em cada um dos cinco mundos distintos de cada jogo, como também a especificação do que será abordado e proposto por cada um dos diários.

O quarto e último capítulo – Sobre diários e contar as viagens – foca-se na abordagem do desenvolvimento do vídeo em si, relatando momentos do processo e da montagem de cada um dos vídeos, artistas e trabalhos que vieram a influenciar as linguagens utilizadas nos diários, como também os meios de captura utilizados nos jogos. Esta parte do trabalho também aborda a forma em que proponho a exibição dos vídeos, utilizando as plataformas de visualização pública de redes como *Youtube* e *Vimeo*.

Como proposta de experimento também na construção do texto da dissertação eu decidi intercalar alguns capítulos com o que chamei de Interlúdios. Os interlúdios se tratam de textos mais breves falando de diferentes tópicos que surgiam ao longo do trabalho, porém que não faziam parte do corpo do texto em si. Assuntos como a pandemia do COVID-19 e como esta situação modifica a produção de uma pesquisa, ainda mais uma pesquisa sobre lugares, é um dos temas dos interlúdios. Uso esse espaço também para comentar sobre um jogo que foi jogado após o recorte da pesquisa ser fechado, mas que ainda sim trouxe reflexões interessantes sobre o caminhar em jogos, tanto nele quanto nos demais jogos que utilizo. Por fim faço um interlúdio experimental utilizando parte do material fotográfico gerado a partir das caminhas nos mundos dos jogos.

Feita essa introdução creio que podemos começar a caminhar.

## **PARTE 1: PREPAROS PARA AS VIAGENS**

## 1.1 OUTRAS CAMINHADAS

Para mim é impossível que este processo e pesquisa possuam outro início senão o olhar para trás, ver as pegadas e marcas que deixei no chão com alguns outros trabalhos. Como outros trabalhos me refiro especialmente a dois. Ambos são trabalhos de pesquisa e produção poética/acadêmica no campo das artes visuais. Refiro-me ao processo colaborativo intitulado *Ruínas* e ao trabalho solo *Fantasma da Presença*, tendo sido ambos os trabalhos realizados durante a minha graduação no curso de Licenciatura em Artes Visuais realizada entre os anos de 2015-2018 na Faculdade de Artes do Paraná (UNESPAR). *Ruínas* foi um trabalho para conclusão de múltiplas disciplinas do primeiro ano da graduação, já *Fantasma da Presença* é o processo poético que resultou em meu trabalho para a conclusão de curso da citada graduação.

Parte da conexão entre esses trabalhos e a presente pesquisa vem da relação sujeito/espço. O espaço como ponto comum ora aparece como proto-urbano, ora como urbano entre presença e não-presença, e por fim como lugar digital. Como espaço proto-urbano me refiro a uma casa em ruínas no meio de uma porção de mata atlântica paranaense, a Casa do Ipiranga, encontrada em conjunto com um complexo de outras construções nos arredores da linha férrea do litoral do Paraná. Já os espaços urbanos que abordei anteriormente referem-se aos pontos de ônibus, com ênfase no mobiliário urbano que infesta a cidade de Curitiba, lido com um não-lugar que permeava a minha rotina diária. Já o espaço digital a ser abordado são os mundos abertos nos jogos eletrônicos, mundos que já exploro a alguns anos, sempre refinando e modificando a minha visão sobre tais ambientes que fazem uma parte importante do meu contato com esta expressão de arte.

Interessa-me uma forma parcialmente romantizada de entender o caminho que venho trilhando academicamente, de uma forma quase antológica. Cada um desses trabalhos e processos realizados faria parte de um tipo de construção quase narrativa, criando ligações entre si, e uma coerência, partindo sempre dos conhecimentos e reflexões adquiridas do trabalho anterior. Parto de *Ruínas*, um trabalho muito mais inocente e ainda sem uma maturidade acadêmica - este foi realizado no primeiro ano da graduação e o grupo que realizou o trabalho ainda estava em um início de formação acadêmica.

Já *Fantasma da Presença*, o meu Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura em Artes Visuais, tem ligação direta com *Ruínas*. Ali, afasto-me de uma locomoção, de um ambiente de conflito entre natureza e construções humanas em direção a um ambiente totalmente urbano, refletindo sobre uma cidade com grande densidade populacional. Foi também em “Fantasmas” onde eu iniciei uma mescla do uso de jogos eletrônicos e literatura como uma referência poética, o que iremos explorar mais a fundo em um momento posterior deste capítulo.

*Ruínas* nasceu de um projeto multidisciplinar na graduação, chamado Projeto Cidade. Neste trabalho a turma deveria se dividir em grupos e realizar uma pesquisa artística e etnográfica de uma localidade da cidade. O projeto compreendia diversos eixos que se relacionavam às disciplinas do curso. Eram elas: Desenho, Fotografia, Tridimensional, Metodologia de Pesquisa e Fundamentos da Representação Gráfica, sendo essa última disciplina a que guiava todo o Projeto Cidade. Como eixos a serem realizados estavam: a representação por desenhos do ambiente escolhido, o registro fotográfico e videográfico do local, uma proposta de intervenção que utilizaria dos conhecimentos tridimensionais e de instalação no ambiente e por fim a realização de um trabalho escrito explicitando o processo.

Uma das referências que serviam como base para a realização do projeto e que também era bibliografia obrigatória para a turma era o livro *A Imagem da Cidade* do urbanista norte americano Kevin Lynch. Esse mesmo autor irá retornar mais duas vezes neste presente projeto (*Diários Psicogeográficos*) de duas formas bem distintas, porém igualmente relevantes para a construção do processo. Em *A Imagem da Cidade*, Lynch utiliza de um sistema de legibilidade e da leitura do ambiente urbano. Para este momento é mais necessário nos atermos à questão de que o autor apresenta um método de leitura da cidade partindo de aspectos urbanistas. Talvez por esses aspectos e pela força do urbanismo e de um ambiente urbano em si, *Ruínas* tenha sido ao mesmo tempo um desafio e também uma subversão para este projeto.



FIGURA 1 – Fachada da ruína da Casa do Ipiranga. Acervo pessoal.

Ao pensar o nosso trabalho como uma possível subversão, não tento criar uma narrativa de que estávamos revolucionando o Projeto Cidade, mas o que decidimos fazer era brincar com o conceito de cidade, de um local que também é diariamente visitado, às vezes temporariamente habitado, porém que ainda sim é uma ruína, um invólucro esquecido de uma arquitetura e de um local que já não realiza seu objetivo de criação.



FIGURA 2 – Detalhe interno da ruína da casa, o mato toma conta de uma das salas principais.  
Acervo pessoal.

Para compreender o processo de construção deste trabalho, é preciso considerar a composição da equipe de realização, assim como a cronologia em que cada um se agrega ao projeto. Otávio Colino e eu iniciamos a proposta, aproximando-nos de Manoela Neves posteriormente. A escolha do local surgiu por parte de Otávio, que já realizava a alguns anos caminhadas em trilhas, além de subidas a morros e montanhas nos complexos da Serra do Mar paranaense. A proposta inicial foi a realização de um trabalho sobre o Caminho do Itupava, uma antiga trilha que data do século XVII nos arredores de Curitiba, mais precisamente hoje na cidade metropolitana de Quatro Barras, que até a construção da linha férrea na segunda metade do século XIX era um dos mais importantes meios de ligação do litoral do estado com a capital e as demais cidades do primeiro planalto paranaense. Na atualidade a trilha é utilizada majoritariamente com fins esportivos e contemplativos para trilheiros e entusiastas de caminhadas pela natureza, ao mesmo tempo em que aloca parte da reserva da mata atlântica.

Nossa intenção de realizar o projeto sobre o caminho do Itupava em sua totalidade foi rapidamente deixada de lado, após nossa primeira experiência em 1/3 da trilha, devido à extensão e distância do caminho. Afinal, esta é uma trilha que tem início na região metropolitana de Curitiba, o que já levanta uma dificuldade prática, uma vez que os membros do grupo eram de diferentes regiões da cidade. Isso criava uma viagem de mais de uma hora para a chegada ao início da trilha. Além disso, nossos afazeres e empregos faziam com que os únicos dias para a realização da pesquisa de campo fossem finais de semana. Como logo nas primeiras horas, cerca de 1 hora e meia do início do percurso, o caminho já contava com um importante ponto de interesse, a Casa do Ipiranga, decidimos diminuir um pouco o escopo da pesquisa para a ruína e seus arredores, que por sorte contam com diversas construções que colaboraram para a construção de nosso imaginário.

A casa em questão tratava-se de um sobrado, com uma arquitetura colonial, que havia sido inicialmente a residência do engenheiro chefe da ferrovia, e posteriormente teria outros donos. O ponto mais interessante da casa era seu estado de conservação. Em um período de tempo entre os primeiros anos de 2000 até a realização do projeto cidade em 2015, a casa sofreu enormes estragos e se

deteriorava, em parte por abandono do local pelo do governo do estado, em parte por sequenciais casos de vandalismo no local. O que encontrávamos no meio da floresta era como a casa da cantiga infantil: em alguns pontos não havia teto, em outros não havia o chão e às vezes sequer paredes.



FIGURA 3 – Parte da ruína com vista para a serra. Acervo pessoal.

Se o ponto principal deste trabalho havia sido a casa em si, não posso deixar de citar o mais importante ponto de todo esse processo, pelo menos mais importante para o atual processo que esta pesquisa aborda: o caminhar e a locomoção dos corpos. Como já comentado para chegarmos ao início da trilha precisávamos antes nos deslocarmos do centro de Curitiba, no terminal metropolitano do Guadalupe, para assim pegarmos um ônibus que nos levava até a cidade de Quatro Barras, mais precisamente a um local referido como borda do campo, também o último ponto de parada daquele ônibus. Após isso fazíamos uma caminhada de minutos até o posto do IAP (Instituto Ambiental Paranaense) para darmos nossos nomes e avisarmos que caminho faríamos, tendo basicamente duas escolhas - a subida do morro do Anhangava ou a realização do caminho do Itupava, sendo esse último completo ou em algumas de suas diversas paradas.



FIGURA 4 – Monólito que marca o início do Caminho do Itupava na cidade e Quatro Barras-PR.  
Acervo Pessoal.

Após os deslocamentos e burocracias dava-se início ao caminho em si, e a experiência da casa do Ipiranga, nosso ponto de chegada. Vale aqui ressaltar o perfil de cada um dos membros, enquanto Otávio era um guia, devido a sua experiência, eu e Manoela éramos os que tinham as experiências mais novas no ambiente. Para mim a sensação deste caminhar remontou a momentos passados, minha infância no interior do estado, onde eram comuns brincadeiras aventurescas com os amigos em alguns vales e riachos que rodeavam nossas casas, ou até mesmo caminhadas com meus pais que sempre gostavam de explorar algumas trilhas ambientais em passeios em família. Para Manoela recordo de a sensação ter sido um primeiro contato, ao mesmo tempo em que havia encanto pelo arredor, havia também impaciência devido ao cansaço e falta de costume de trilhas, ainda mais em dias de sol em uma trilha que se divide entre mata fechada e alguns ambientes a céu aberto. Essas três

perspectivas foram importantes para a realização da pesquisa e as suas devidas produções poéticas, principalmente as videográficas.

Após a realização do trecho de caminhada nós éramos recebidos por esqueletos que se entreviam com a natureza ao redor. Essas “ossadas” não eram humanas, mas sim metálicas e de concreto: ao fim do primeiro trecho a vegetação se mesclava com a arquitetura, e aos poucos víamos o que já fora a estufa da casa, agora apenas algumas estruturas metálicas enferrujadas e abraçadas por ervas daninhas. Havia uma “recompensa” pela caminhada (coloquei entre aspas pois ao longo dos diários pretendo propor que a própria caminhada já é uma recompensa por si só - até mesmo a digital), e essa era a ruína. Poder se deparar com uma possibilidade de “urbano” em meio daquela natureza é um contato incrível, mais ainda ver que, em partes nesta batalha, a natureza estava vencendo e engolindo toda a casa. Batalha árdua já que as marcas humanas ainda estavam presentes ali, nas pontes e a linha de ferro em si. Trago um pouco do contato com a ruína, pois posteriormente esse mesmo assunto retornará no terceiro capítulo, em partes no primeiro diário, voltado ao jogo *Horizon Zero Dawn* e mais profundamente no terceiro diário que se refere à *Shadow of the Colossus Remake*.

É na produção videográfica onde encontro as maiores relações com minha atual pesquisa em poética, tanto no que diz respeito à minha própria produção quanto na relação coletiva com a equipe do trabalho. Começo citando a produção de Manoela, que consistiu em uma série de GIFS<sup>1</sup> que abordavam a relação de seu corpo com o caminho realizado, mostrando essa relação em diferentes pontos da trilha, até a chegada à casa. Essas relações de corporeidade e do caminhante acabam se tornando um ponto importante de reflexão para mim dentro da ideia da perambulação nos ambientes digitais dos jogos. Manoela percebeu seu corpo enquanto se deslocava; mais à frente, essa memória retorna quando percebo meu avatar enquanto caminho virtualmente.

Assim como eu, Otávio também criou um vídeo experimental. Dentro da casa, com tomadas que giram e gravam todo o ambiente destruído da casa, em paralelo a

---

<sup>1</sup> Imagens em sequência que produzem um movimento. São como pequenos vídeos, porém utilizando uma pequena quantidade de frames.

essas imagens é recitado o poema *Ozymandias*<sup>2</sup> do britânico Percy Bysshe Shelley. O poema entra em total sincronia com o objeto da casa em ruínas no meio da floresta, já que no mesmo é narrado o perambular de um andarilho no deserto que acaba se deparando com os restos de uma estátua colossal. Essa estátua se encontra destruída, enterrada e esquecida, e em seu pedestal permanecem as palavras do faraó Ramessés II, o representado na estátua, narrando os quão grandes e imponentes eram seus feitos, esses agora já esquecidos nesse deserto. *Ozymandias* de Shelley figura entre os meus poemas favoritos, e o considero um importante ponto de formação do meu entendimento e fazer artístico. A caminhada que leva a algo há muito esquecido sempre foi um objeto de fascínio para mim, e tais relações acabam refletindo também em alguns jogos pelos quais mais me interessam. Será no terceiro diário, referente a *Shadow of the Colossus*, onde o poema de Shelley, a experimentação proposta por Otávio e meu fascínio pela ruína entrarão em sinergia.

Para finalizar os comentários sobre o projeto *Ruínas* descrevo a minha produção videográfica para o projeto. De forma muito amadora resolvi gravar o chão ao longo de trechos da caminhada até chegar à casa, filmando parcialmente meus pés e o pouco campo de visão que era possível captar da floresta por esse ângulo. O caminho neste dia havia sido um tanto árduo devido a uma chuva que ocorrera na madrugada e também a uma leve chuva que caía enquanto realizávamos o percurso, fazendo assim que alguns trechos de terra virassem lamaçais, calçamentos de pedras lisas viravam ardilosos pontos escorregadios e trechos desnivelados tornavam-se poças espalhadas no caminho. Em conjunto com uma câmera instável que tremia e quase caía ao chão em cada tomada, resolvi montar um vídeo que utilizava um solo de violão, remetia a guitarra flamenca, que tinha em seu início acordes mais suaves, até que aos poucos se iniciava uma aceleração destas notas, criando uma sonoridade que se ligava a instabilidade de minha câmera e também dos meus passos. O fim do vídeo era a chegada à casa, a música cessava, e notas de teclado eletrônico faziam um som mais calmo e solitário, para enfim a câmera ser repousada em uma das muretas da casa, apenas observando o ambiente.

O simples vídeo que eu havia realizado para *Ruínas* havia sido uma de minhas primeiras experimentações pensando o caminhar, ainda que de forma muito inocente

---

<sup>2</sup> Poema escrito pelo escritor britânico Percy Bysshe Shelley que utiliza a figura do faraó Ramessés II como fonte narrativa.

e mais ocasional do que profundamente pensada. O Projeto Cidade viria a ser um importante ponto de partida para o meu TCC no curso de Artes Visuais, não inicialmente intencional, mas como um objeto a ser resgatado ao longo do processo e também das dificuldades conceituais que surgiam com ideias que foram descartadas.

Como eu havia comentado no início do capítulo, ainda há um trabalho que viria a ser um dos mais importantes pontos nesta jornada, *Fantasma da Presença*, um trabalho que compreende o que considero como meu primeiro trabalho poético, com uma maior complexidade e dedicação na busca de referências teórico/artísticas e unindo as minhas referências da cultura pop, música, jogos e a literatura, para criar uma pesquisa em formato memorial e uma performance.

Este trabalho se configura como uma pesquisa em poética; de forma que a realização da obra e a reflexão sobre seu processo de criação se tornam indissociáveis. Logicamente, para os que apenas viram *Fantasma* suas experiências foram válidas e importantíssimas enquanto fruição de uma performance artística, porém gosto de imaginar este trabalho como um trabalho performático/textual que funcionava como um quebra-cabeça. Ler o memorial do projeto é uma experiência tão importante para todo esse processo quanto ver a performance, a performance deixa de ser apenas um resultado para se tornar parte do experimento.



FIGURA 5 – Projeção de um dos “fantasmas da presença” em um ponto de ônibus em Curitiba.  
Fotografia feita pelo autor.

“Fantasmas da Presença” foi um projeto de performance/installação que consistia na projeção de imagens de pessoas em pontos de ônibus na cidade de Curitiba. Estas imagens eram capturadas durante o dia também em pontos de ônibus, sendo projetadas com um projetor caseiro portátil durante a noite.

O fato de as performances não possuírem horas marcadas ou divulgação, já que eu apenas ia até os pontos e as realizava, acabou fazendo com que muitos dos espectadores fossem os transeuntes em seus carros, motos ou correndo a pé durante a noite. Isso criava uma desconexão, já que nem todos que liam o memorial haviam necessariamente visto a performance ao vivo e vice-versa. Esse tom de quebra-cabeça criou para mim uma noção quase lúdica: diferentes sujeitos possuíam diferentes peças do quebra-cabeça, porém a probabilidade é que esses sujeitos nunca entrariam em contato. O esquecimento era um dos pontos de maior importância nesta pesquisa.



FIGURA 6 – Registro de projeção nos pontos de ônibus de Curitiba, na foto eu e a projeção. Acervo pessoal.

O processo consistiu em algo que hoje entendo como um experimento de performance, mas como na época me via sem saber exatamente como catalogar o que fazia, usando assim apenas o termo *site specific*<sup>3</sup>. Este relacionava diferentes elementos de referência cultural para mim, desde a literatura de realismo fantástico até jogos eletrônicos de aventura e quebra-cabeça, com conceitos que faziam parte

<sup>3</sup> Realização de uma arte que parte de um local em específico, sendo o local o principal vetor do que será produzido.

de minhas reflexões em meu cotidiano, que na época resumia-se em passar a manhã, tarde e noite no mesmo local. Este local era onde eu estudava e também trabalhava, e envolvia a relação solitária que o retorno noturno para a minha casa causava no meu dia-a-dia. Tópicos como esquecimento, memória, solidão e a melancolia eram importantes para a investigação do trabalho.

A parte plástica do projeto envolveu a criação de uma simples e rústica máquina de projeção, um canhão de luz feito com uma caixa de papelão, lanterna, lupa e fita adesiva, que refletia e ampliava diferentes fotografias que eu anexava dentro do aparato. As fotos em preto e branco eram de sujeitos anônimos, que esperavam nos pontos de ônibus, de diferentes partes da cidade, todos com rostos que eram borrados tanto por tratamento de imagem, quanto pela impressão realizada em folhas de acetato, dando um ar de fantasmagoria e de figuras etéreas para aqueles indivíduos que precisavam passar por tais locais todos os dias.



FIGURA 7 – O projetor caseiro criado e utilizado para a realização do projeto. Fotografia feita pelo autor.

Para este trabalho fiz a leitura do ponto de ônibus, principalmente o formato de mobiliário urbano que tende a ser padronizado, na óptica de um não-lugar, me embasando nas teorias apresentadas no livro *Não Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade* (2005) do etnólogo francês Marc Augé. De forma resumida, não-lugares seriam espaços de passagem, campos onde o sujeito não desenvolveria uma relação que não fosse utilitária, compreendendo normalmente

estações de transporte como terminais e aeroportos, ou até mesmo pontos de comércio de grande proporção e fluxo como hipermercados e shoppings centers. Por meio desse processo busquei criar relações entre as ideias do não-lugar com o livro de realismo fantástico *A invenção de Morel* (1940), do autor argentino Adolfo Bioy Casares (1914 – 1999), a música *Eleanor Rigby* (1966) do grupo *The Beatles* e também o jogo eletrônico *Myst* (1993) desenvolvido pela norte americana *Cyan, Inc.*

A ideia da investigação veio em consequência do Projeto Cidade citado anteriormente, em específico da situação de estar em uma casa em ruínas, um local que já teve narrativas e sujeitos, porém, que agora permanece como um esqueleto arquitetônico em meio de uma floresta. Devido à intervenção que fizemos no local, que consistiu em levar objetos do cotidiano para realizar algumas fotografias na ruína, objetos como relógio, estatuetas de decoração, capachos, sabonete para o banheiro e afins, a ideia de fantasmas começou a percorrer pela minha mente, principalmente após o comentário do professor Flávio Marinho (que veio a se tornar o orientador do trabalho *Fantasmas da Presença*) que usou uma frase parecida com: “foi como se vocês tivessem trazido os fantasmas que habitaram essa casa, transformando essa ruína em uma casa novamente”. Foi deste comentário do professor que comecei a conceituar o que seria um fantasma da presença, que no final seria um termo para essa figura que não deixou rastros, mas que de alguma forma sabemos que já ocupou um local.

Foi nesse trabalho onde pela primeira vez eu abordei os vídeo games em toda a graduação, o que em retrospecto me espanta, já que esta é uma das minhas manifestações de arte favoritas e também diz muito sobre a minha geração, a de alguém que nasceu nos anos 90 e cresceu nos anos 2000. A forma que abordei jogos no trabalho ainda havia sido um pouco sutil e tímida, apresentando apenas um exemplo de jogo e que possui mais similaridades conceituais com o trabalho e com os objetos que eu utilizava de referência do que dos aspectos mecânicos do jogo. Ou seja, o meu uso havia se prendido mais a temática do jogo do que de sua totalidade como um jogo.

Os assuntos que rondavam as referências que eu utilizava eram principalmente a solidão, e de sujeitos que estavam presentes, porém não de forma física/sólida. Em *A Invenção de Morel* o autor narra a história de um sujeito em uma ilha onde todos os

demais personagens são apenas projeções cinematográficas de pessoas que estiveram na ilha no passado. Em *Myst* o jogador também está em uma ilha, no caso abandonada e com construções misteriosas e é por meio de relatos, seja em vídeo ou escritos de antigos habitantes do local, que o jogador desvenda a narrativa. Já na música Eleanor Rigby é narrada a história de uma senhora que não possuía ninguém, que morrerá sozinha, uma anônima que foi esquecida.

*Fantasmas da Presença* havia sido além de um trabalho poético e acadêmico, uma forma que achei para externar a solidão e o cansaço que sentia em momentos do meu dia a dia. O trabalho mostrava a minha relação com os espaços de passagem, e retornar para estes espaços para realizar a performance apenas acabou me levando à conclusão de que tal como aqueles indivíduos que eu projetava durante algumas noites em pontos de ônibus, eu também era um daqueles fantasmas. A importância desse trabalho foi enorme em minha breve caminhada, e elementos de reflexão tanto dele quanto de *Ruínas* estão presentes neste atual trabalho, ainda há mais para se falar desses tópicos, porém agora partindo para outro espaço, o espaço de minha relação com os jogos eletrônicos.

Antes de iniciarmos as caminhadas em si, é necessário passarmos por mais um tópico, é necessário criarmos um itinerário para as viagens a serem realizadas, porém já aviso de antemão que o itinerário que narrarei a seguir não foi realizado, os caminhos escolhidos foram outros, porém é preciso narrar este caminho não realizado, pois o mesmo teve suma importância na escolha de viagem final.

## 1.2 UM PRÉ-ITINERÁRIO

Os elementos que citei no tópico anterior representam dois pontos específicos de minha graduação em artes visuais, no caso o primeiro e o último ano, culminando na criação de meu TCC. Já este tópico irá narrar o meio tempo entre a criação da primeira versão do que era meu projeto/pré-projeto de mestrado, esse antes do ingresso no programa, até os primeiros meses da pós-graduação. Neste período o meu trabalho passou por diversas mudanças e amadurecimentos vindouros da entrada no programa de mestrado em si e a linha de pesquisa ao qual estou alinhado

que envolve processos de criação, porém nunca deixando de lado três pontos principais: a relação com espaços, a locomoção e o espaço dos jogos eletrônicos.

O primeiro ponto que irei citar refere-se a minha experiência jogando dois jogos diferentes, destes apenas um entra nessa atual pesquisa, onde uma mecânica específica que está presente em ambos acabou tornando-se fundamental para o processo experimental que abordo na pesquisa. Os jogos são: *Bound*<sup>4</sup> (2016) e o já citado *Shadow of the Colossus Remake*, ambos disponíveis na plataforma *Playstation 4*. Os dois jogos possuem jogabilidades, estéticas, narrativas e objetivos extremamente distintos. Enquanto *Bound* é um jogo de plataforma com formas abstratas, utilizando de geometria cartesiana e cenários com toques surrealistas, *Shadow of the Colossus* é um jogo de aventura e exploração, com cenários fantasiosos, porém com formas arquitetônicas que o aproximam de uma realidade humana. O ponto em comum com estes dois jogos é uma opção presente no menu, um modo a ser ativado manualmente pelo jogador: o modo foto.

O modo foto é basicamente uma opção que congela o jogo, e permite que o jogador controle não o personagem, mas sim apenas a câmera, sendo esta, presa dentro de um eixo virtual ligado ao momento em que o jogador ativou o modo. Isto cria limitações momentâneas ao raio de alcance desta câmera virtual pelo cenário, limitação que pode ser resolvida com o jogador desativando o modo, locomovendo seu personagem e então ativando o modo fotográfico novamente. Os objetivos deste modo são autoexplicativos, realizar fotografias de momentos do jogo, sendo que essas podem ser compartilhadas em redes sociais conectadas ao console, ou até mesmo uma realização de álbum com a possibilidade de futuras impressões. Em suma o modo foto focaria no registro de momentos que o jogador julga interessantes para registro pessoal ou compartilhamento, contando com a possibilidade de pós-produção destas fotos de forma similar ao que existe nos atuais aparelhos celulares e também em redes sociais como o *Instagram*: com filtros, opções de ajuste do contraste e brilho, foco e etc.

---

<sup>4</sup> Jogo eletrônico para a plataforma *Playstation 4* lançado em 2016, desenvolvido pela *SIE Santa Monica Studio*, *Plastic Studios*.



FIGURA 8 – Experimento fotográfico feito no jogo *Bound* utilizando o modo foto. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 9 - Experimento fotográfico feito no jogo *Bound* utilizando o modo foto. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 10 - Experimento fotográfico feito no jogo *Bound* utilizando o modo foto. Captura de tela feita pelo autor.

Esta opção nestes jogos acabou na época me inspirando a desenvolver a ideia de uma série fotográfica que tinha o título provisório de *Lugares onde nunca estive*. Esta série tinha o objetivo da criação de um álbum similar a álbuns de viagem feitos por famílias, com fotografias de detalhes de onde se viaja: como um prédio ou uma rua, e também registros de paisagem ou monumentos importantes dos ambientes visitados. Esta ideia surgira quando eu realizava o já citado trabalho *Fantasmas da Presença*, mais precisamente ao final do projeto, sendo que na época em que esboçava esta ideia o objetivo era fazer um experimento artístico para que eu respirasse em relação a *Fantasmas*, já que o mesmo tomava muito tempo e necessitava de uma pesquisa mais acadêmica para composição do trabalho de conclusão de curso.

Acabei por não levar o projeto para frente, apenas deixando o mesmo anotado em um caderno de ideias e fazendo um breve estudo sobre alguns artistas que realizaram projetos similares. Foi no início do ano seguinte à conclusão de minha graduação, 2019, que o processo de seleção para a pós-graduação tomara meu interesse, fazendo assim que eu me propusesse a desenvolver um pré-projeto para ser avaliado. Na época já me rondava a ideia de realizar alguma pesquisa voltada a jogos eletrônicos partindo da minha área, a pesquisa em arte, e foi assim que decidi

reformular os *Lugares em que nunca estive*. De início decidi deixar em segundo plano o processo fotográfico dos ambientes, eles seriam um ponto de discussão, porém o resultado plástico destas fotos tinha um teor mais ilustrativo do que de um processo de criação em si. Decidi me focar nas ideias destes lugares em específico, partindo de reflexões sobre como estes ambientes eram compostos, como o jogador percorria estes locais e a relação que o jogador criava com esses espaços digitais.

O projeto passou a se chamar temporariamente: *Lugares em que já fui, mas nunca estive*, e teria como um dos principais objetivos criar relações entre a psicogeografia e os ambientes de jogos eletrônicos. Irei me aprofundar mais no conceito da psicogeografia no capítulo 2, por hora apresentarei aqui a forma simplificada que eu utilizava na época, inclusive com possíveis erros conceituais que vim a corrigir apenas durante a realização do mestrado. Naquele tempo eu entendia a psicogeografia apenas como uma forma do sujeito se relacionar com o ambiente que o cerca, tendo como vetor desta relação o ato do caminhar e percorrer ambientes: as relações que uma rua ou local específico do percurso poderia ter em um sujeito, por exemplo, a sensação de percorrer uma rua paralela à rua que o sujeito utiliza diariamente, a percepção que estas rotas até então desconhecidas por nunca terem sido realizadas têm na experiência do indivíduo caminhante.

Eu partiria deste entendimento para refletir sobre alguns ambientes que eu havia visitado diversas vezes, no caso alguns mundos em jogos eletrônicos, seguindo um recorte de design específico do desenvolvimento de jogos, no caso o que é classificado como jogos de mundo aberto. De forma breve, classificam-se jogos de mundo aberto os jogos que possuem um mapa extenso onde o jogador tem certa liberdade de percorrer todo o cenário, não necessariamente precisando seguir um roteiro predeterminado ou uma linearidade presente em jogos dos demais gêneros, por mais que essas mecânicas e formas narrativas também estejam inclusas dentro da experiência em momentos específicos do mundo aberto.

Para não-jogadores, talvez o exemplo mais simples para pensar um mundo aberto seria pensar em um jogo com temática urbana contemporânea, ou seja, uma cidade como Nova York, e um modelo digital, uma simulação, com os prédios e as ruas da cidade. Assim o jogador teria liberdade de ir da fachada do Empire State Building até a costa para observar a Estátua da Liberdade. Apresento este exemplo,

pois é exatamente isso o que acontece no jogo *Grand Theft Auto IV* (2008), onde o jogador se desloca pela cidade de *Liberty City*, uma versão satírica da Nova York do fim da primeira década dos anos 2000.

Era no recorte específico de mundo aberto em jogos com ambientação urbana em que eu focava o pré-projeto que viria a ser um protótipo do processo que realizo nesta dissertação. Naquela época eu planejava tentar replicar uma caminhada ao molde que os situacionistas faziam nos entornos de Paris no século XX, e para isso necessitava de um ambiente urbano dentro do meio digital. Isso acarretou em um início de processo com uma grande limitação, já que não são tão extensas as opções dos jogos com uma ambientação urbana mais contemporânea, e além disso, nem todos os jogos que tinham esta ambientação necessariamente me interessavam na época, sendo que o interesse pessoal era fundamental para mim nesse trabalho já que a ideia era passar longos períodos de tempo nesses ambientes que iria percorrer.

Neste ponto da linha do tempo faço um retorno a Kevin Lynch, com o seu livro *A Imagem da Cidade*, citado no tópico anterior. Por um momento cogitei em realizar uma réplica do que Lynch fez em sua obra analisando o espaço urbano de três cidades norte americanas, porém levando a ideia para um ambiente digital, como por exemplo, analisar a já citada *Liberty City* e demais cidades em jogos. Por ter percebido um desvio no foco da pesquisa que deveria ser de um processo de produção poética em cinema e artes do vídeo, decidi abandonar esta ideia de uma abordagem mais textual e analítica destes ambientes, somado a isso, a falta de formação em arquitetura e urbanismo iria enfraquecer essa análise.

Durante o início da pesquisa acabei tendo contato com alguns experimentos postados na internet, experimentos que também utilizavam os jogos como uma fonte para expressão dos tópicos aos quais os artistas desejavam abordar. Dentre esses experimentos o que veio a ser mais marcante e também se tornou uma importante referência artística para o trabalho que realizo nesta pesquisa é o projeto *Other Places* (em tradução livre Outros Lugares), um canal no *Youtube* idealizado pelo jornalista na área de jogos eletrônicos: Andy Kelly. *Other Places* é composto por diversos vídeos experimentais utilizando jogos digitais como matéria prima. O foco destes vídeos é abordar os espaços e cenários onde esses jogos se passam, os chamando “outros lugares”. Para isso Kelly tematiza os vídeos, seja abordando um jogo em específico e

alguma localidade de determinado jogo, ou também com temáticas como foi feito no vídeo intitulado *Rain*, de 2015, que possui como foco a representação de chuvas em diferentes cenários de jogos.

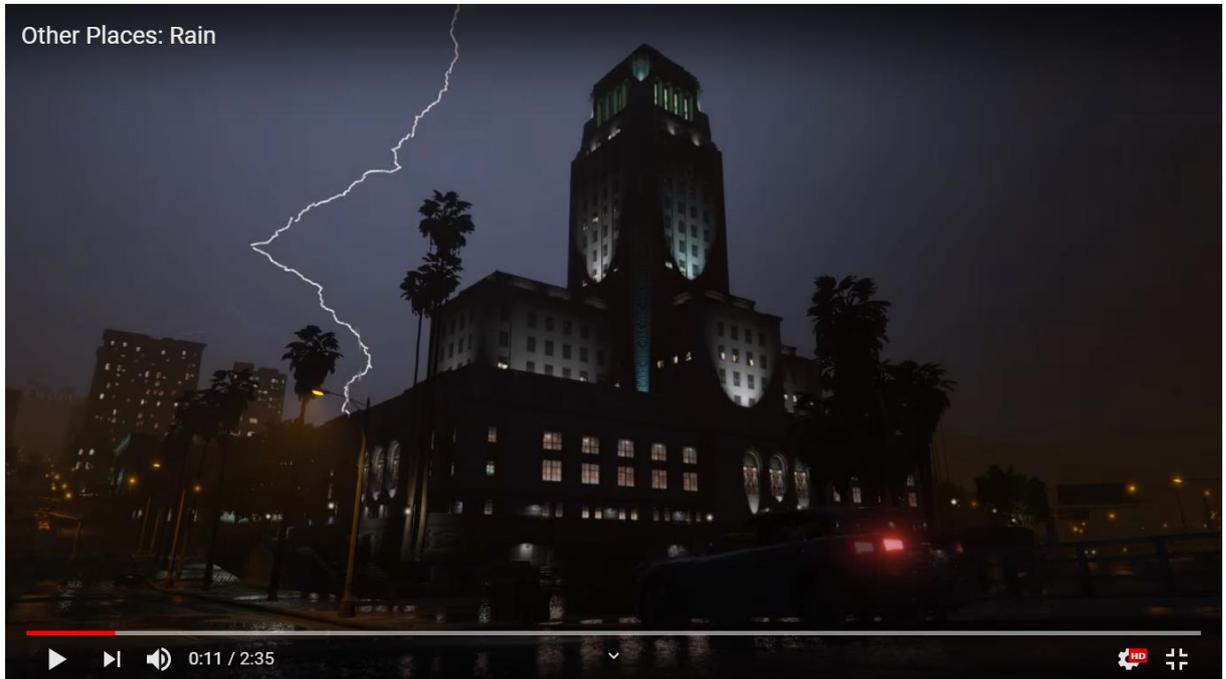


FIGURA 11 – Segundo 11 do vídeo *Rain* do projeto *Other Places*. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 12 – Minuto 1:53 do vídeo *Rain* do projeto *Other Places*. Captura de tela feita pelo autor.

Em *Other Places*, Kelly apresenta os jogos selecionados por uma perspectiva diferente. O autor não utiliza a filmagem direta de uma sessão de jogo, podemos entender por isso que os vídeos realizados por ele não partem de um ponto de vista onde o espectador vê o personagem, elementos de tela, e nem mesmo a perspectiva do jogo da forma que ele seria jogado. A câmera proposta por Kelly nos vídeos realiza coisas que não necessariamente são possíveis nos jogos da mesma forma que o jogador tem controle. É muito comum observar em seus vídeos urbanos nas cidades dos jogos da série *Grand Theft Auto* tomadas com um ângulo de uma câmera que se encontra rente à rua, criando perspectivas que o jogador em uma situação comum, não necessariamente consegue realizar enquanto joga determinado jogo. É esta distância proposta pelo artista que acaba colocando estes lugares em uma posição de protagonismo, os vídeos de Kelly não tratam do jogar, e sim da apresentação de um espaço, um espaço digital, para uma criação de vídeos contemplativos sobre lugares que muitas vezes passam despercebidos por um jogador quando este se encontra imerso nas mecânicas propostas pelo jogo.



FIGURA 13 – Segundo 34 do vídeo *Rain* do projeto *Other Places*. Captura de tela feita pelo autor.

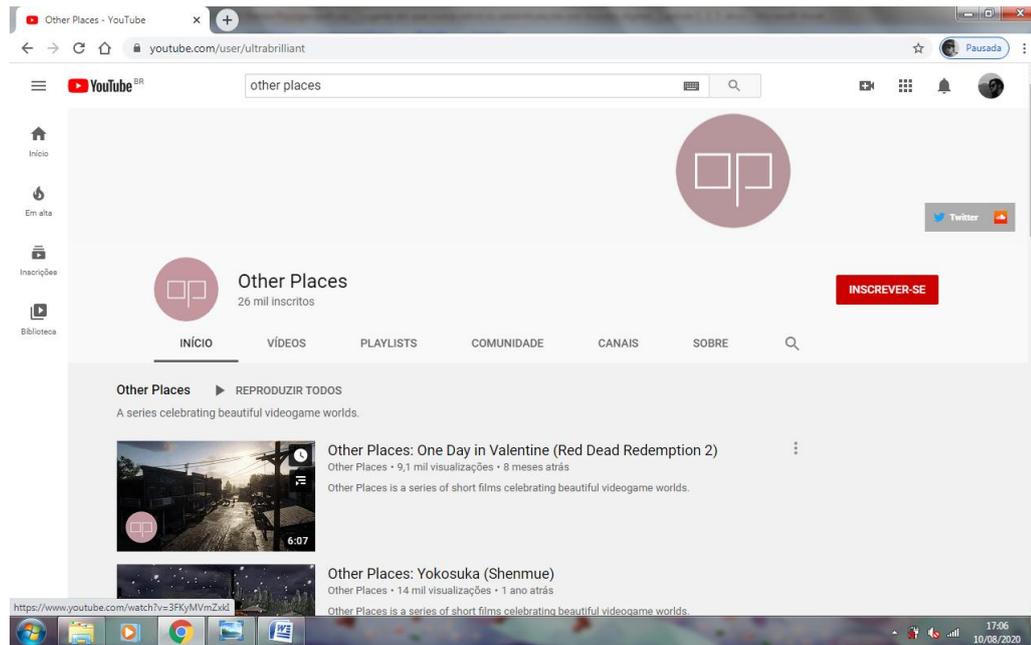


FIGURA 14 – Página inicial do canal *Other Places* no *Youtube*, atenção à descrição do canal “a series celebrating beautiful videogame worlds” em tradução livre: uma série celebrando a beleza de mundos de jogos eletrônicos. Captura de tela feita pelo autor.

Outra referência importante que guiou aspectos do que eu viria a abordar neste atual trabalho, é a conta da rede social *Instagram* intitulada *Scenic Simpsons*. Brevemente cabe resumir no que consiste a rede social *Instagram*, o site é uma rede social onde seu principal objetivo é o compartilhamento de fotografias, como um álbum fotográfico digital, onde o usuário pode compartilhar as mais diversas imagens de seu cotidiano ou eventos que o mesmo julgue relevantes. A rede também é habitada por diversos artistas que postam seus trabalhos nas mais diversas linguagens, e a conta *Scenic Simpsons* é uma delas, abordando uma experimentação imagética ao se apropriar de cenas do desenho animado *Os Simpsons*. A conta em questão possui algumas semelhanças com o citado anteriormente *Other Places*, já que a mesma publica fotos de *frames* de diversos episódios do desenho, sendo estas imagens que apresentam um detalhe do cenário, um ambiente vazio, o que cria um contraste entre o que seriam estas cenas animadas, com diálogos, piadas e trilha sonora, e os *frames* que convidam a um silêncio, a melancolia e contemplação daquele ambiente desenhado.

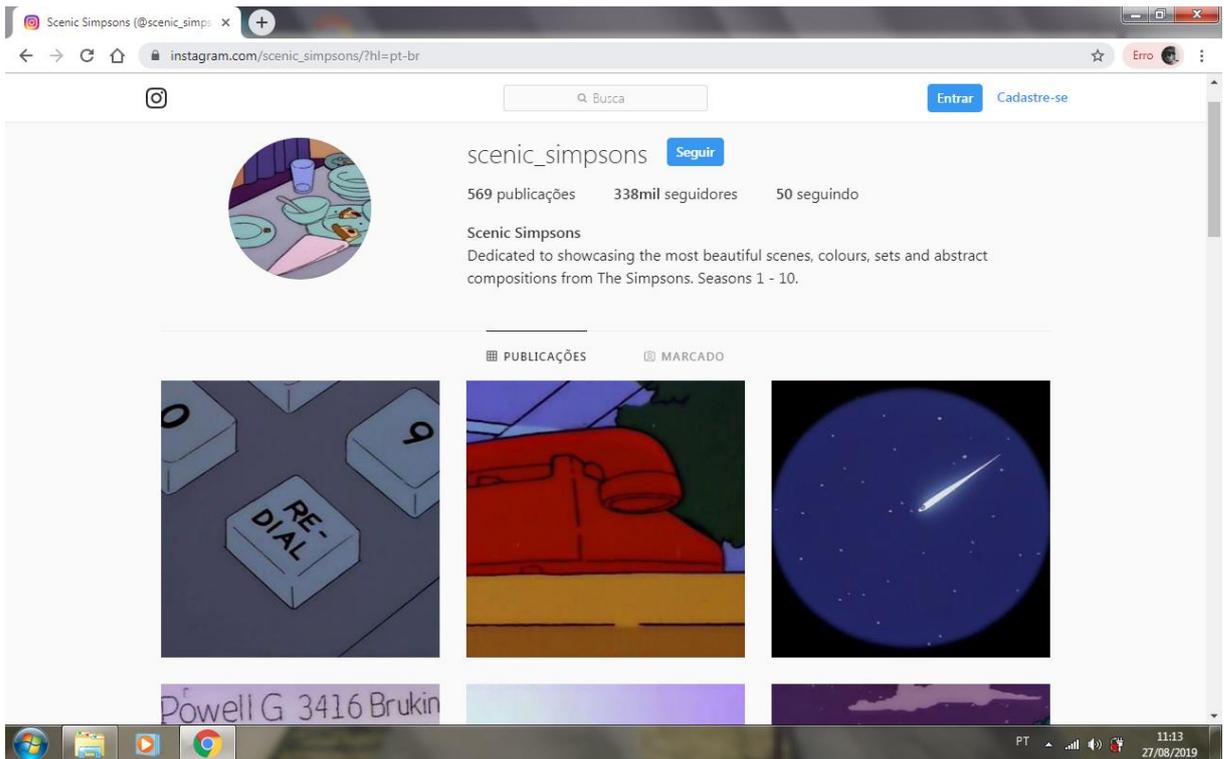


FIGURA 15 – Conta do *Instagram*: *Scenic Simpsons* com foco na descrição da conta “*Dedicated to showcasing the most beautiful scenes, colours, sets and abstract compositions from The Simpsons Seasons 1 – 10*” em tradução livre: Dedicado a apresentação as mais belas cenas, cores, locais e composições abstratas das temporadas 1 – 10 de Os Simpsons. Captura de tela feita pelo autor.

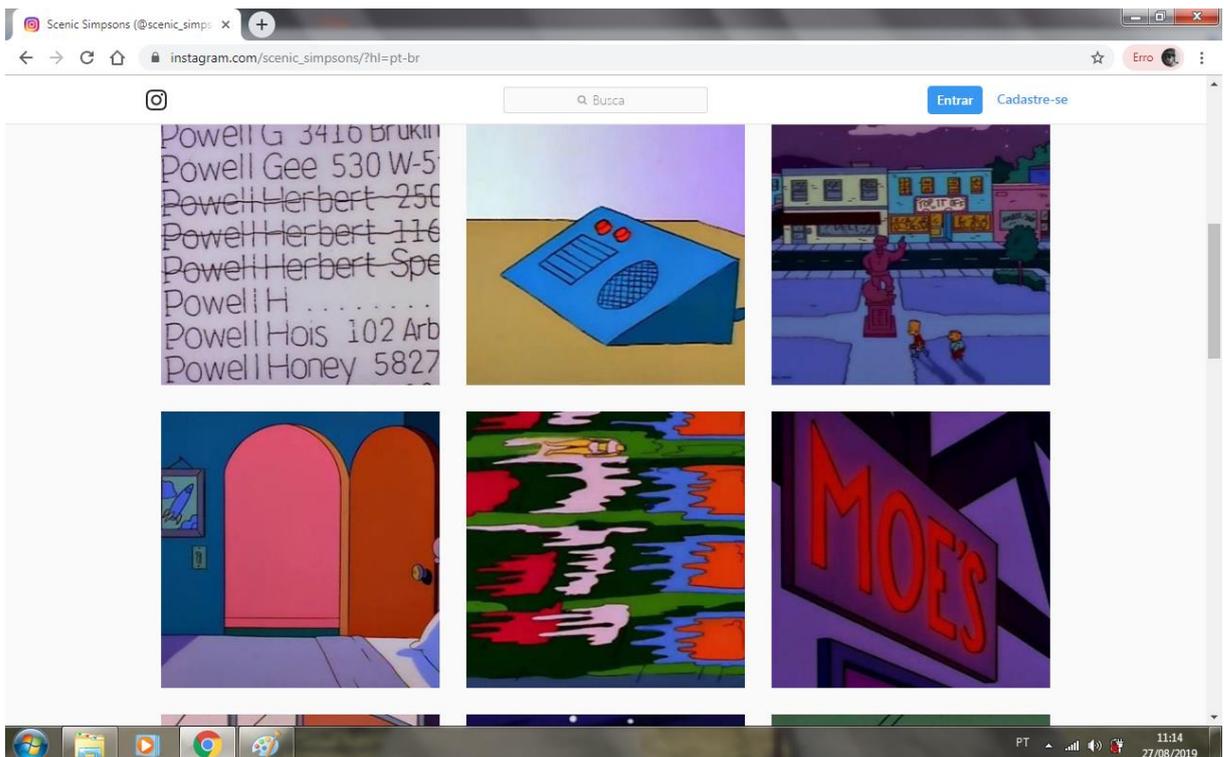


FIGURA 16 – Exemplos de fotos postadas na conta *Scenic Simpsons*, composições abstratas, cenários e detalhes de cena. Captura de tela feita pelo autor.

Posterior a esses contatos comecei a reformular o projeto para o que seria uma segunda versão, unindo elementos das ideias anteriores, e ainda sim mantendo os tópicos: mundos digitais em jogos eletrônicos, caminhar e as relações com o espaço. É aí que nasceu o projeto *Diários Psicogeográficos*, um projeto que tem como principal ideia o desenvolvimento de vídeos experimentais em forma de diários poéticos sobre as caminhadas realizadas em alguns jogos eletrônicos do design de mundo aberto. Para a composição destes diários me aproprio de aspectos da psicogeografia dos situacionistas, de aspectos que envolvem o círculo mágico e contexto de cada um dos jogos, e das demais reflexões da estética do caminhar com apoio de autores como Francesco Careri e outros. Feitos os preparos e escolhas de itinerários é hora de começar a caminhar rumo a realização dos diários, tendo como primeira rota a apresentação dos conceitos a serem utilizados durante este percurso.

## **INTERLÚDIO I – COVID-19**

*Esta será a primeira de três pausas presentes ao longo dos capítulos desta pesquisa, digo sem medo que também será a mais relevante, e creio que com toda a relevância deste tópico também teremos uma possibilidade de uma datação desta pesquisa. Não entendo isso como algo negativo, esta pesquisa foi em sua maior parte realizada e escrita em um ano atípico, que se posterga em outro ano ainda dentro desta realidade.*

*Falarei aqui um pouco sobre minha experiência na pandemia do Covid-19, dos anos de 2020 e 2021, já adianto que o está escrito aqui partem desta experiência singular da pandemia perante a realização desta pesquisa em específico. Não trarei dados específicos além de comentar o número de mortes causadas por esta pandemia no mundo e especificamente no Brasil com o dado do dia 31 de janeiro de 2021, data onde escolhi escrever esta que é a última parte que restava para a conclusão desta pesquisa. Sobre dados aprofundados, detalhes do que é o Covid-19, seus efeitos sociopolíticos aprofundados e bem discutidos, indico ao leitor a busca de artigos e produções acadêmicas de pesquisadores destas áreas, enfatizando essas pesquisas como uma resistência de todas as ciências contra um tempo da pós-verdade.*

*O que farei brevemente aqui é um relato de alguém que está vivendo em meio a este acontecimento histórico, sobre a infeliz breve situação de quarentena e distanciamento social vivida no Brasil que não foi seguida e sequer incentivada pelas esferas do governo que reduziam a pandemia a algo ínfimo: uma gripezinha. Temos agora no mundo por meio de uma pesquisa simples feita no Google, cerca de 2.222.403 mortes causadas pela pandemia, no Brasil cerca de 223.945 mortos. Esses números provavelmente estão mudando a cada parágrafo digitado deste texto. Por mais que o tom para muitos seja de uma fantasia de que tudo melhorou e foi aliviado e de que a pandemia está acabando, pessoas ainda estão morrendo.*

*Longe de tentar aliviar o tom deste texto pois não há o que ser aliviado, aponto que no início deste ano e 2021 foi iniciada em volta do mundo uma primeira fase de vacinação, focando-se na vacinação da linha de frente desta realidade pandêmica, envolvendo os mais diversos profissionais da saúde, e também em pessoas do grupo de risco. Ainda há um caminho a ser percorrido para o retorno a uma normalidade, ênfase neste uma e não “a” pois o que vira depois não será o mesmo que já foi, mas*

*mesmo assim senti necessidade de comentar a questão da vacina como alguma fagulha da esperança pelo fim de tudo isso que todos estão vivendo.*

*Sobre a escolha de colocar especificamente este interlúdio aqui, entre o primeiro e o segundo capítulo, não vem apenas uma ordem estilística de organização do texto, mas sim o fato de que o primeiro capítulo deste trabalho foi o único escrito antes da pandemia, para ser preciso no segundo semestre do ano de 2019. Como o leitor verá ao longo dos demais capítulos, este processo poético em questão é sobre espaços, herdando um assunto que eu já havia abordado em algumas pesquisas poéticas anteriores, porém é em 2020 onde parte deste trabalho sofre uma virada. Esta virada não é necessariamente tão brusca em sua formalidade e estrutura, já que muitas decisões quanto esses elementos haviam sido decididos antes de eclodir a epidemia. Porém é inegável que houve uma mudança na dimensão poética do que o trabalho aborda.*

*Como comentei no capítulo 1, espaços se tornaram algo que chamavam minha atenção como potência poética para o desenvolvimento de pesquisas em arte, e por uma escolha de desenvolver uma narrativa por meio da pesquisa que decidi nesta dissertação também comentar de espaços. Os espaços digitais nos jogos foram sem dúvida um dos meus maiores companheiros durante essa ainda presente situação de evitar circulações. Pontuo aqui um reconhecimento de privilégios pessoais por poder ter permanecido em casa para trabalho e estudos durante todo esse período pandêmico, saindo pontualmente para compras de mercado e necessidades prioritárias, reconheço plenamente que nem todos puderam ter esse privilégio da permanência.*

*Não precisar sair de casa para além de compras de mercado criou um choque com minha percepção com o lado de fora, rotinas e rotas que ocorriam outrora foram podadas pela necessidade de preservação perante a situação global. Comecei então a ruminar sobre o lado de fora, os mundos dos jogos em todos seus pixels e modelos 3D tornavam-se uma alternativa a minha mente. Havia um curioso conforto em apenas perambular por ambientes em um momento onde não podia andar do lado de fora. A natureza presente em alguns dos objetos que utilizo nesta pesquisa não é a mesma que a natureza onde tanto gosto de percorrer com trilhas e afins. Mas naquele momento aquilo era o que eu possuía.*

*Olhar para uma cachoeira, um rio, em todo seu esplendor digital, não refrescava minha pele, porém trazia algum conforto melancólico dos tempos de outrora, ou até mesmo alguma esperança (confesso não ser um dos mais fortes em otimismo, mesmo que alguma fagulha dele exista aqui) para um retorno as andanças e a exploração das rotas. Não sabemos quando as coisas retornarão, como retornarão, podemos supor que todas essas coisas virão de forma gradativa. Esse é um breve texto sobre algumas das sensações que toda a situação que ainda vivemos reverberou nesta pesquisa, ele com certeza não dá conta de tudo que sinto nesse momento, mas cabe como uma pausa e um respiro sobre tudo que nos circunda.*

*Para os que lerão isso em outros tempos, esse com certeza é apenas um dos milhares de relatos que pesquisadores devem estar fazendo sobre a pesquisa em tempos pandêmicos. Para os que leem este trabalho ainda em tempos pandêmicos, proponho que esse trabalho seja um olhar da necessidade de que nesse momento fiquemos dentro, andando no digital, para que em um futuro possamos voltar a andar lá fora.*

*31 de fevereiro de 2021*

*O Brasil conta com cerca de 540 mil mortos neste que é o último dia de escrita desse trabalho. Há também 17,3 mil recuperados que sofreram com a doença, porém que ainda assim apresentam sequelas advinda da mesma.*

*17 de julho de 2021*

**PARTE 2: LUGARES EM QUE JÁ FUI, MAS**  
**NUNCA ESTIVE**

## 2.1 ENTRE CÍRCULOS MÁGICOS E DERIVAS

Neste tópico irei apresentar alguns conceitos teóricos que dão suporte a construção de pesquisa poética proposta neste processo, focando inicialmente na apresentação de dois conceitos que tem suma importância para a construção dos diários. Apresento esses dois conceitos como elementos dos quais me aproprio como ferramentas do que se tornarão os diários psicogeográficos, sendo que neste próprio título já demonstro uma apropriação das ideias da psicogeografia dos situacionistas, assim com a ideia da deriva situacionista e também o conceito de círculo mágico que parte dos estudos das teorias dos jogos.

De início me focarei na questão do jogo. É importante pontuar que faço uma diferenciação, ao longo deste momento do texto, entre os termos “jogo” e “jogos eletrônicos”. Opto por essa especificação do eletrônico para que não se criem confusões ao me referir aos jogos de videogame e ao conceito de jogo da teoria dos jogos. A teoria dos jogos também é utilizada para o desenvolvimento e criação dos jogos eletrônicos, porém o material que suporta essas teorias neste trabalho, o livro *Homo Ludens* de Johan Huizinga, é anterior à criação dos jogos eletrônicos, portanto sempre que algum trecho de Huizinga for citado é importante para o leitor a ciência de que no contexto ele se refere a jogo como um elemento mais amplo, incluindo esportes, jogos infantis, jogos rituais e outras diversas formas de jogo.

Sobre a teoria dos jogos e o *Homo Ludens*, o ponto de maior importância para os diários psicogeográficos é o conceito do círculo mágico. Podemos compreender o círculo mágico como a convenção social onde se encontra o jogo. O círculo representa o entendimento de que alguns metros quadrados com traves metálicas em seus extremos compõe um campo de futebol, que chutar uma esfera entre essas traves computa-se como um ponto para um grupo de pessoas que é um time.

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo.” (HUIZINGA, 2014, p.13).

É nesta ideia de um espaço sagrado, deste círculo com sua própria “realidade” de regras e convenções que parte alguns dos principais elementos que afetarão as caminhadas a serem realizadas nos mundos digitais dos jogos: as temáticas, gêneros

e contextos. Faz parte do círculo entender o contexto destes mundos, incluindo suas temáticas, se em determinado mundo a ser percorrido o verbo mais forte for a violência, hostilidade do ambiente, a selvageria, estes verbos guiarão a forma que caminharei neste ambiente mesmo sabendo que o meu corpo fora do meio digital não corre os perigos propostos pelo caminho, é o meu eu sensível que anseia pela segurança do corpo digital que percorre o ambiente. Dentro desta situação pode-se caracterizar o jogo e seu ambiente como *“o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.”* (HUIZINGA, 2014, p.11) ou seja, o jogo acontecesse num plano intermediário, a caminhada pode ser feita sem o mover dos pés.

Cada caminhada para os diários parte de seu círculo mágico, e possuindo o que pode ser tido como diferentes círculos, serão geradas diferentes caminhadas, mas quando aponto isso não me refiro apenas ao ambiente em si, algo como um ambiente urbano ou não urbano por exemplo, mas sim as regras daquele círculo em si. É neste contexto de um espaço sagrado que imagino uma ferramenta poética a ser usado para o processo das minhas caminhadas nos jogos eletrônicos. Chamo-as de três personas, sendo estas personas: 1) eu/Lucas/autor/artista, 2) o personagem do jogo e 3) uma persona final não nomeada, que seria o estado intermediário entre mim o sujeito e o personagem do jogo.

Determinado personagem é um habitante de seu mundo, e dentro de sua programação possui conhecimentos deste mundo, sejam eles transmitidos por mecânicas ou por narrativa. Se jogo com um personagem adulto eu suponho por convenção que o mesmo já fora uma criança algum dia dentro da fantasia proposta pela narrativa do jogo eletrônico. Tal como o personagem, eu/Lucas possuo também conhecimentos externos ao jogo, sei por exemplo que se um personagem cair de um precipício ele provavelmente morrerá ou irá se ferir, são conhecimentos que estão presentes no jogo eletrônico, mas que também são inferidos por mim devido a uma correlação com a minha realidade. A terceira persona funciona poeticamente como uma mistura dos meus conhecimentos com os conhecimentos do personagem, é aí que retornamos ao círculo mágico proposto. De fato, faço caminhadas nesses mundos digitais, mesmo não sendo as minhas pernas as que percorrem o caminho. O círculo

permite que o espaço seja seguro, afastado da vida cotidiana, mas ao mesmo tempo que se propõe como um espaço sério, de experiências vividas realmente pelo jogador.

É nesta imersão possibilitada pela convenção do espaço sagrado do jogo e deste mundo digital que surgem uma das minhas primeiras reflexões sobre as caminhadas a serem realizadas nesses espaços: como os diferentes círculos propostos pelos diferentes jogos eletrônicos afetam a forma de caminhar e locomover no ambiente. Esta reflexão já é diretamente conectada com conceitos que apresentarei em breve sobre a psicogeografia e a forma com que um ambiente afeta o caminhante em diversas dimensões, porém por hora tento me referir mais ao aspecto técnico que um círculo mágico de um jogo propõe, do que a singularidade do ambiente em si.

Com isso quero dizer que jogos possuem objetivos, seja marcar pontos, não deixar uma bola cair ao chão, ou no caso dos jogos eletrônicos: o que os desenvolvedores e designers quiserem transmitir ao jogador seja narrativamente ou mecanicamente. Em um jogo como *Red Dead Redemption 2*, jogo que será utilizado nesta pesquisa, um western com aspectos de simulação, ação e aventura, ou até entrando especificamente em um gênero de jogos eletrônicos: jogo de tiro em terceira pessoa, pode-se detectar nas primeiras horas de sessão o que o jogo lhe propõe em seu círculo. Nele você será um cowboy no século XIX, seguirá uma narrativa aos moldes do cinema e literatura sobre velho oeste, e principalmente como já revelei ao explicitar o gênero em que o jogo se qualifica, atirárá.

Se como mecânica já sabemos que atirar faz parte deste mundo, automaticamente também saberemos que a violência proposta pelo jogo afetará a caminhada. Um lobo pode aparecer em seu caminho durante uma caminhada nas colinas e lhe atacar, e ficará a escolha do caminhante reagir ao ataque ou não. É neste ponto onde friso que este ato é uma especificidade do jogo como mecânica/regra/design, e está inclusa dentro do círculo mágico: seja qual for a ação escolhida pelo jogador, ela estará necessariamente dentro do leque de opções programadas pelos criadores do jogo; mas seja qual for esta ação, será de fato tomada e realizada, e não apenas imaginada.



FIGURA 17 – A exploração em *Red Dead Redemption 2* ocorre em um ambiente dividido entre a natureza do centro-oeste estado unidense e cenários urbanos do final do século XVIII. Captura de tela feito pelo autor.

É dentro desta conceituação do círculo mágico que surge a singularidade de cada uma das caminhadas propostas, também em conjunto com a psicogeografia. Como esses diferentes ambientes digitais me afetaram durante a estada e caminhadas realizadas?

Se em *Red Dead Redemption 2* tenho um ambiente hostil onde empunhar um revólver é o cotidiano, em *Shadow of the Colossus* que propõe um mundo majoritariamente vazio, caso o jogador não siga a sua narrativa, a minha forma de caminhar será diferente, podendo apenas me preocupar em contemplar o ambiente sem me preocupar com uma matilha as minhas costas, pronta para um abate surpresa. Esta diferença das mecânicas propostas pelos jogos e seus círculos também exigem esta diferença da postura do jogador dentro da fantasia proposta pelo jogo, para Huzinga:

*Esta característica de “faz de conta” do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à “seriedade”, o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia conforme já salientamos, esta consciência do fato de “só fazer de conta” no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra “só” da frase acima. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. (HUIZINGA, 2014, p.11).*

Outro importante ponto a ser pensado é a questão do objetivo nos jogos e a relação dos mesmos com o ato do caminhar. Cada um dos cinco jogos escolhidos para a pesquisa possui aspectos em comum, os 5 são centrados em sua narrativa, e como a mesma encaixa-se com suas mecânicas. A fim de possibilitar a compreensão do leitor do panorama dessas relações, falarei de forma resumida o que é esperado do jogador em cada um dos mundos caso o jogador siga a narrativa e as propostas mecânicas. Deixarei para me aprofundar em questões narrativas que afetaram as caminhadas e minha forma de observar os ambientes no capítulo dedicado aos diários em si. Lá farei uma descrição mais intensa e extensa com base em minha experiência como usuário, como foco em trazer a maior quantidade de informações para leitores que podem ou não serem jogadores habituais de jogos eletrônicos. Mas por hora tratemos brevemente de alguns aspectos mecânicos.

O primeiro jogo: *Horizon: Zero Dawn*, é um jogo de ficção científica em um mundo que podasse classificar como algo “pós-pós-apocalíptico”. No jogo este ambiente é também habitado por máquinas que se assemelham a diferentes criaturas, desde mamíferos até dinossauros. Também somos apresentados a uma personagem que tem domínio em habilidades físicas como escalada, corridas, natação e no manejo de um arco, ou seja, pode-se dizer que *Horizon: Zero Dawn* é um jogo de exploração, aventura e ação em um ambiente fantasioso.

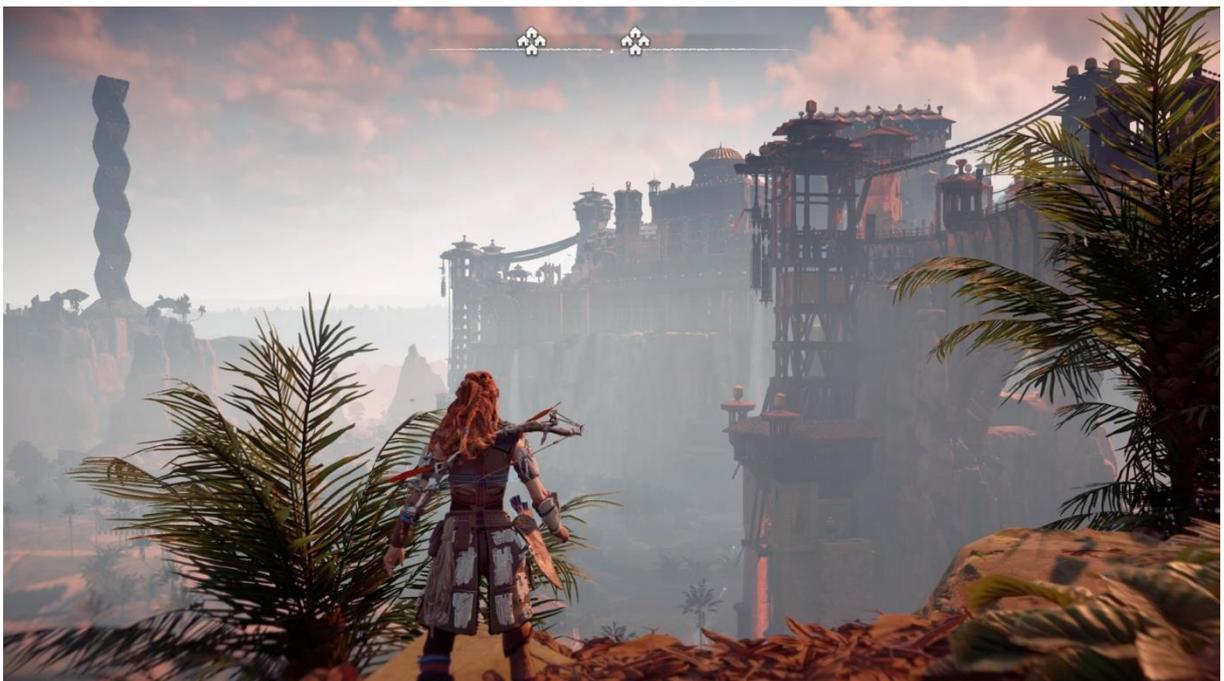


FIGURA 18 – Vista para a cidade de Meridiana em *Horizon Zero Dawn*. Captura de tela feita pelo autor.

O segundo jogo é o já citado *Red Dead Redemption 2*, um jogo de mundo aberto que simula uma narrativa de velho oeste onde o jogador controla um membro de um bando que vive à margem da sociedade da época, misturando aspectos criminais com também uma negação ao modelo capitalista industrial do final do século XIX. *Red Dead Redemption 2* é um jogo majoritariamente de ação e tiro em terceira pessoa. O jogo possui uma mecânica que tenta replicar como as armas desta época funcionavam, como por exemplo a necessidade de os tiros terem que ser manualmente engatilhados, assim como também possui um rudimentar e explícito sistema de caça, onde o jogador pode utilizar do animal por completo para alimentação, venda, venda de pele e afins.



FIGURA 19 – Registro de natureza em *Red Dead Redemption 2*. Captura de tela feita pelo autor.

O terceiro jogo é o também citado anteriormente *Shadow Of The Colossus*, um jogo um tanto peculiar em sua proposta mecânica, o combate com seres colossais. O jogo é uma aventura de fantasia com aspectos visuais que misturam as histórias de sandália e espada da literatura *pulp*<sup>5</sup> do início do século XX e também ficção

<sup>5</sup> Gênero de histórias do início do século XX, eram publicadas em revistas de baixo custo de produção. Eram caracterizadas por aventuras de fantasia com personagens em terras místicas baseadas na antiguidade ou idade média.

fantasiosa não medieval, com representações similares a de povos da antiguidade. A principal das mecânicas é o combate com estes seres, onde os mesmos devem ser escalados para serem subjugados, porém entre um colosso e outro o jogo é preenchido por longas e silenciosas cavalgadas por um mundo vazio, onde a pouca vida que se vê além dos colossos são algumas aves, lagartos e o cavalo do protagonista.



FIGURA 20 – Demonstração das diversas escalas em paisagem de *Shadow of the Colossus Remake*.  
Captura de tela feita pelo autor.

O quarto selecionado é *The Elder Scrolls V - Skyrim* um jogo de RPG (*role playing game* / jogo de interpretação de papéis) com temática de fantasia medieval aos moldes da literatura do autor J.R.R. Tolkien<sup>6</sup> (1892 – 1973) ou de jogos de mesa como *Dungeons and Dragons*<sup>7</sup> (1974), com dragões, ogros, espadas e magia. Um diferencial de *The Elder Scrolls V - Skyrim* é um aspecto de liberdade (sempre circunscrita no círculo mágico do jogo) do jogador optar por como irá se portar, se nesta fantasia será um mago, um ladino ou um bárbaro com machado em mãos. Neste mundo o jogador assume um papel de descoberta enquanto combate criaturas mágicas, constrói sua própria casa, e se aventura por terras desconhecidas. O jogo é

<sup>6</sup> Autor do século XX conhecido por suas criações de fantasia e tido como um dos principais e mais influentes autores do gênero. Autor de livros como *Senhor dos Anéis* (1954) e *O Hobbit* (1937).

<sup>7</sup> Jogo de interpretação de papéis utilizando livros, fichas e dados (jogo de mesa). Criado por Gary Gygax e Dave Arneson.

majoritariamente de combate, seja com magias, arcos, espadas ou outras armas medievais, mas é intercalado com momentos de caminhada por ambientes fantásticos e também diálogos entre numerosos personagens e narrativas que rodeiam este mundo.



FIGURA 21 – Paisagem com cidade de Whiterun ao fundo em *The Elder Scrolls V – Skyrim*. Captura de tela feita pelo autor.

O último jogo da lista é *No Man's Sky*, um jogo de exploração espacial em escalas extremas, com um visual inspirado por algumas das visões de artistas dos anos 50, 60 sobre a ficção científica espacial. Quando me refiro a escala extrema é devido a proporção do universo de *No Man's Sky*, que é gerado proceduralmente<sup>8</sup> e resulta em um espaço onde se é impossível ver tudo durante uma vida. O jogo conta com um universo com mais de dezoito quintilhões de planetas, sendo um quintilhão um milhão de milhões de milhões/1000000000000000000, é essa escala cósmica que compreende o círculo mágico deste jogo, um espaço onde o jogador deve aceitar a sua pequenez e o fato de que o mesmo não verá tudo dele, tal como nosso universo. O jogo possui diversas mecânicas, desde extração de minerais extraterrestres, a criação de uma frota que explora o desconhecido, a criação de rotas comerciais com diferentes galáxias, o estudo científico da fauna e flora de outros planetas, ou

<sup>8</sup> Ambiente gerado por códigos pelo sistema do jogo. O sistema utiliza diferentes informações para misturá-las e gerar um local aleatoriamente.

simplesmente a perambulação que tenta descobrir planetas que possivelmente nenhum outro jogador encontrou devido a escala matemática do jogo.



FIGURA 22 – Vista de outros planetas através da superfície de um planeta em *No Man's Sky*.  
Captura de tela feita pelo autor.

Tendo citado o contexto e círculo mágico de cada um dos jogos que foram selecionados para a realização dos diários eu gostaria de enfatizar ao leitor como o ato do caminhar em cada um desses jogos não é necessariamente o ponto central de nenhum deles. Obviamente em todos eles o caminhar é fundamental para a progressão, seja o andar até um colosso, andar até a caverna de um dragão, andar dentro de um trem durante um assalto, andar por uma civilização de um mundo posterior ou até mesmo pilotar uma nave pelas distâncias planetárias de um universo digital. O andar é uma mecânica fundamental em todos esses jogos, porém tal como num cotidiano fora do jogo, é uma atividade mecânica, se escolhe uma direção e segue o caminhar, é por isso que agora apresentarei um importante tópico e ferramenta poética para a realização do processo dos diários psicogeográficos, algo que está já no nome dos mesmos, a psicogeografia.

Como já comentei brevemente no capítulo anterior, a psicogeografia é uma ferramenta/estudo usada para a compreensão que o ambiente causa em quem o ocupa/percorre e age por meio da exploração destes ambientes. Um dos pontos mais

relevantes da psicogeografia é a teoria da deriva, ou do francês *derive*, nas palavras de um dos principais escritores situacionistas “*entre os diversos procedimentos situacionistas, a deriva se apresenta como uma técnica de passagem rápida por ambiências variadas.*” (DEBORD, 1958). Os situacionistas, um grupo político e social voltado a diferentes formas de expressão: dentro delas as artes, escrita e também a política em si, foram alguns dos principais expoentes da chamada teoria da deriva, enfatizando em suas realizações performáticas uma perambulação por cidades europeias nas décadas posteriores a 50, com o cunho psicogeográfico e exploratório destes ambientes. Ainda em Guy Debord: “*o conceito da deriva está indissoluvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico-constructivo, o que o torna absolutamente oposto às tradicionais noções de viagem e de passeios.*” (DEBORD, 1958). Posteriormente em definição pelo pesquisador Jacopo Crivelli Visconti, o autor comenta sobre as citações anteriores:

Começa assim o célebre texto-manifesto de 1958 em que Guy Debord descreve e normatiza a prática da deriva, que consiste em perambular, sobretudo a pé, mas eventualmente também de outras formas, sem rumo predefinido, escolhendo ao acaso, ou com base em sensações e impressões extemporâneas, a direção a ser tomada a cada momento. (VISCONTI, 2014, p. VIII).

Se partimos de uma visão náutica estar à deriva no mar seria estar perdido e sem rumo, já que apenas a vista para o oceano cria faltas de referências de localização do ambiente ou como pontua o pesquisador Francesco Careri:

O termo deriva, ou seja, sem direção, à mercê das águas, e no significado náutico de elementos construtivos da barca, o alargamento e a prolongação da quilha que de alguma maneira permitem que a nave se oponha às correntes a fim de tirar proveito da sua energia e determinar a direção que vai seguir. O racional e o irracional, o consciente e o inconsciente acham um território de encontro no termo derive. A errância construída produz novos territórios a serem explorados, novos espaços a ser habitados, novas rotas a ser percorridas. (CARERI, 2018, p. 97).

A errância produz novos territórios a serem explorados. É nesta frase que encontro o foco do uso da deriva como ferramenta poética para a perambulação em mundos de jogos eletrônicos, ao me negar somente o prosseguimento da história e narrativa, os objetivos do jogo, e propor uma perambulação por estes espaços, com a intenção psicogeográfica de existir nestes ambientes como um vagante, é aí que proponho uma deriva nestes ambientes digitais.

A importância da deriva em conjunto com a noção do círculo mágico colabora para que as caminhadas psicogeográficas nestes ambientes do jogo eletrônico possam gerar o objeto videográfico proposto neste processo. É comum ao me recordar de algum jogo eletrônico que possua algum mundo mais aberto e com uma complexidade de design com as palavras “que saudades deste lugar”. Sim um lugar, um lugar em que passei horas, um lugar que possui pontos de referência que retornam à minha memória de tempos em tempos, como por exemplo, Whiterun em *The Elder Scrolls V - Skyrim*, uma cidade sobre a colina que possui referências arquitetônicas a construções escandinavas da alta idade média, ou a poluída Saint Denis de *Red Dead Redemption 2* que exala a proposta de uma “civilidade” pós-revolução industrial. Andar por esses espaços os configura como lugares:

O caminhar, mesmo não sendo a construção física de um espaço, implica uma transformação do lugar e dos seus significados. A presença física do homem num espaço não mapeado – e o variar das percepções que daí ele recebe ao atravessá-lo – é uma forma de transformação da paisagem que, embora não deixe sinais tangíveis, modifica culturalmente o significado do espaço e, conseqüentemente, o espaço em si, transformando-o em lugar. O caminhar produz lugares. (CARERI, 2018, p. 51).

Tendo posto alguns dos conceitos que me apoiarão na construção poética do processo, como a deriva e os círculos mágicos, e também comentado brevemente algumas das características dos jogos escolhidos, vamos agora para a poética em si, o que se propõe com as perambulações nos ambientes dos jogos, as relações da psicogeografia como uma negação a noção capitalista de produtividade em paralelo com a noção de ficar horas e horas em um jogo “apenas” andando em contraponto com o game design de cada jogo, e também refletir sobre a prática estética de caminhar nos espaços digitais.

## 2.2 PERAMBULAÇÕES PELOS MUNDOS DIGITAIS

A escolha do perambular nesses ambientes dos jogos parte de uma aproximação pessoal que tive com jogos eletrônicos por muito tempo. Por não ter dinheiro para comprar jogos recorrentemente, eu sempre optava por jogos que poderiam me dar experiências mais longas, com vastos mundos onde eu poderia passar horas e horas mesmo após ter finalizado os principais objetivos e os modos narrativos do jogo. Era comum eu me ver horas e horas apenas cavalcando pelas

paisagens do país de Skyrim, jogo em que decido retornar para as caminhadas psicogeográficas, apenas para observar uma nova montanha a distância, ou encontrar uma nova cachoeira próxima de um lago. Havia se tornado uma atividade estética interessante observar aquele mundo partindo de um ponto de vista menos acelerado e imediatista, ao contrário do que propunham as missões narrativas do jogo.

Perambular por mundos digitais gerava experiências interessantes que eram contrapartes às possibilidades que eu possuía na época. Eu era jovem, não sabia e sequer poderia dirigir, morava em uma cidade no interior do meu estado e possuía limites do que um adolescente poderia fazer perambulando pela cidade. O contraponto disso vinha nas experiências dentro de alguns ambientes urbanos em jogos, lá os carros não precisavam de gasolina, lá era possível dirigir sem idade para a habilitação, e era nesses ambientes onde eu entrava em um estado de contemplação. Vinham-me pensamentos como “e se eu dirigir de ponto A até ponto B livremente”, sem nenhum GPS do jogo, apenas por minha lembrança e intuição. Dentro do círculo mágico do jogo, eu buscava minha própria liberdade.

Isto em conjunto com o fato de eu optar por jogos longos acabou criando uma sensação de vivência temporária naqueles mundos. A partir dessas perambulações ou de simplesmente caminhar e parar para observar algum local, eu começava a criar memórias sobre aqueles locais, eu conhecia aquelas ruas, sabia quais vias ligavam até determinada avenida, sabia quais estradas levavam a pequenas vilas, sabia quem morava na casa ao lado da loja do ferreiro, eu me tornava ao longo do tempo familiarizado com esses locais. Além da familiaridade também havia uma curiosidade sobre estes espaços, nem sempre essas caminhadas tinham objetivos, muitas vezes eram apenas apontar o analógico do controle para frente e andar, eram essas caminhadas sem sentido que geravam algumas situações curiosas, eram elas que faziam meu olhar encontrar coisas que eu não havia percebido anteriormente no ambiente.

É nesta situação que o autor Adriano Labbucci pontua em seu ensaio: *Caminhar, uma revolução* que “*caminhar é divagar: a partir de um caminho sinalizado, de uma via principal, para seguir outros caminhos, outras vias mais afastadas, mais marginais, secundários ou que foram vistas de passagem.*” (LABBUCCI, 2013, p. 51). As minhas caminhadas já tinham um tom de divagação mesmo tendo sido realizadas

anos antes de eu ter qualquer contato com a psicogeografia, deriva ou outros pensamentos sobre a caminhada, e foi para elas que olhei quando comecei a conceber os diários psicogeográficos, e a pensar nas novas caminhadas que faria.

É interessante pensar que os aspectos que dizem respeito à exploração nos jogos não são apenas algo que surge do jogador; designers e desenvolvedores também refletem sobre essas características ao criarem os jogos. A exploração e perambulação no ambiente torna-se peça chave na experiência de muitos jogos, principalmente nos que possuem o recorte de design que utilizo nesta pesquisa: os jogos de mundo aberto. O pesquisador em jogos e design Alan Richard da Luz apresenta questões sobre o uso da exploração ao comentar sobre o clássico *The Legend of Zelda* de 1986:

Além de puzzles básicos (o jogador deve abrir essa porta com a chave “X”), Miyamoto começou a explorar um tipo de quebra-cabeças que se tornou sua marca registrada. Por vezes, o jogador se encontra numa parte do jogo onde vê algo de que precisa muito para prosseguir (uma chave, uma arma etc.), mas entre o jogador e esse objeto sempre há algo intransponível, como um rio ou um precipício. A melhor estratégia, então, era memorizar a posição dessa tela mentalmente e procurar caminhos alternativos para chegar nessa mesma tela pelo outro lado. Isso obrigava o jogador a explorar cada vez mais, pois quanto mais conhecesse o mapa, mais caminhos descobriria, passando pelos mais diversos desafios e provação. (LUZ, 2010, p. 50).

Ainda sobre aspectos de design na exploração do ambiente em jogos, Luz pontua uma importante mudança nos ambientes de mundo aberto nos jogos:

A linguagem gráfica e a jogabilidade sofreriam outro choque quando a Rockstar resolveu transpor seu *Grand Theft Auto* para um ambiente 3D, possível no Playstation 2. Ao criar um ambiente, de livre navegação e com missões não lineares, a Rockstar estabeleceu um novo padrão para os jogos de ação em 3D e, assim como o Playstation original foi responsável pela linguagem 3D, a Rockstar com seu *Grand Theft Auto 3* estabeleceu os padrões para os ambientes abertos. (LUZ, 2010, p. 71).

É neste contexto de um mundo em três dimensões que a exploração do ambiente deixa de ser apenas ferramenta de transposição de desafios para um caráter exploratório e de imersão no espaço. Dirige-se em diferentes ruas em *Grand Theft Auto* não para se superar um desafio ou ultrapassar uma barreira, mas sim para que o jogador tenha uma sensação de uma cidade viva e que funciona independente de sua presença.

Partindo desta diferenciação da exploração do ambiente do jogo de algo utilitário para o progresso no objetivo, para uma exploração que visa a imersão e a

presença do jogador no ambiente que o circunda, surgem algumas experiências estéticas da caminhada, o jogador pode colocar-se como uma figura similar ao *flâneur* de Baudelaire<sup>9</sup>, “...aquele personagem efêmero que rebelando-se contra a modernidade, perdia o seu tempo deleitando-se com o insólito e com o absurdo, vagabundeando pela cidade.” (CARERI, 2018, p. 74).

Ao optar por experimentar as possibilidades estéticas de caminhar ignorando os objetivos que o jogo me propõe, pude adotar um pensamento com aspectos psicogeográficos daquele ambiente, porém reitero que os objetivos criados pelos desenvolvedores são de suma importância para a forma que caminhei nestes jogos, posso ignorar o ato de realizá-los durante as caminhadas, porém eles colaboram estabelecendo aspectos do que é aquele mundo, e o que esses mundos são é um importante tópico que em partes guiou a forma com a que perambulo em cada ambiente. As regras do lugar também são parte da minha experiência do lugar, pois cada mundo virtual não é apenas um espaço vazio a ser preenchido de sentido, mas um espaço de sentidos negociados com o caminhante.

Desta especificidade do ato estético de caminhar por cada um destes ambientes que pude tematizar cada um dos diários, foi caminhando pelas vilas e cidades do mundo de *Horizon Zero Dawn* que pude perceber que o que me movia a caminhar naquele ambiente era a arquitetura e organização sociocultural daquele mundo, que a cruel violência mostrada em tela e também causa por mim em *Red Dead Redemption 2* me faziam refletir sobre os contrastes entre a violência na natureza e a natureza violenta do conceito de progresso e civilização, foi estar sozinho nas terras distantes de *Shadow of the Colossus* que proporcionaram a sensação melancólica ao longo de todas as minhas caminhadas neste lugar. Estas perambulações dão origem ao que registro e transformo nos diários, remetendo a prática dos situacionistas no século XX em frente de uma posição de rechaço a um conceito de produtividade e utilitarismo empregado por uma sociedade capitalista:

Os situacionistas tinham encontrado na deriva psicogeográfica o meio com o qual despir a cidade, mas também com o qual construir um meio lúdico de reapropriação do território: a cidade é um jogo a ser utilizado para o próprio aprazimento, um espaço para ser vivido coletivamente e onde experimentar comportamentos alternativos, onde perder o tempo útil para transformá-lo em tempo lúdico-constructivo. (CARERI, 2018, p. 98).

---

<sup>9</sup> Charles Boudelaire, importante poeta simbolista e teórico da arte francês do século XIX.

A posição contrária a uma visão utilitarista do tempo passado durante o jogo pode ser estabelecida no ato da perambulação pelo mesmo. Partindo de *status quo* convencionado como “formas corretas de se jogar”, a maioria destas formas vem seguida de apontamentos como seguir missões de história, cumprir diferentes objetivos, testar diferentes mecânicas, sendo esses pontos normalmente exigências do público perante a crítica de jogos. É esperado pela maioria dos jogadores que um crítico tenha terminado a história do jogo para poder desenvolver uma crítica sobre o mesmo, ainda que nem todos os jogos se resumam ou priorizem apenas o aspecto narrativo. Para as caminhadas psicogeográficas que realizo, o foco é “perder tempo” e tal como os situacionistas transformar essa perda de tempo em uma prática lúdico-construtiva para o que eu proponho como a poética do processo.

Ao comentar sobre a forma de representar a arte do caminhar Careri:

Um dos principais problemas da arte do caminhar é transmitir a sua experiência em forma estética. Os dadaístas e os surrealistas não transferiram as suas ações para uma base cartográfica e evitaram a representação recorrendo às descrições literárias; os situacionistas produziram mapas psicogeográficos, mas não quiseram representar as trajetórias reais das derivas efetuadas. Tanto Fulton como Long, por sua vez, ao querer confrontar-se com o mundo da arte e, por isso com o problema da representação, recorrem à utilização do mapa como instrumento expressivo. (CARERI, 2018, p.132).

É na questão de como representar esteticamente a arte gerada pela caminhada que eu recorro à abordagem do diário como meio para comunicar o que ocorreu ao longo do processo de perambulação. Escolho o diário, pois o próprio tem um caráter de objeto pessoal onde o dono relata de diferentes formas sentimentos e acontecimentos sobre si. Parte desta perspectiva a escolha de transmitir por meio dos vídeo-diários as sensações e reflexões que passei pelos diferentes lugares em que nunca estive.

Como eu já havia revelado no primeiro capítulo, Kevin Lynch que fora peça necessária no processo de *Ruínas*, faria um retorno neste atual processo, porém por uma perspectiva diferente já que Lynch era um urbanista, e como alguém desta área do conhecimento, há aspectos de ordem dos espaços em seu texto *A Imagem da Cidade*. Como meu foco havia mudado ao longo do pré-projeto até este processo que agora relato, de análise do ambiente dos mundos dos jogos para uma proposta de percorrer esses espaços com ferramentas psicogeográficas, seria de se imaginar que Lynch não colaboraria tanto para este trabalho, porém Lynch tem alguns trechos

interessantes e que considero importante serem citados, pois ajudaram a conceber parte da poética a qual realizo no processo. A começar com:

A cada instante, há mais do que o olho pode ver, mais do que o ouvido pode perceber, um cenário ou uma paisagem esperando para serem explorados. Nada é vivenciado em si mesmo, mas sempre em relações em relação aos seus arredores, às consequências de elementos que a ele conduzem, à lembrança de experiências passadas. (LYNCH, 2010, p. 1)

, onde Lynch explana a importância do espaço entorno para a criação de afetividade do sujeito com um local. Não importa apenas o local em si, mas onde ele fica.

É nesta situação em que Lynch explica a importância do entorno, seja ele urbanístico ou arquitetônico, que faço a relação do mundo do jogo como um ambiente arquitetado. Mesmo que o ambiente de determinado jogo possua construções ou outras manifestações arquitetônicas, cada rocha ou árvore de um jogo é feita por alguém, um artista modelador. Diferente de uma encosta próxima ao mar do mundo fora do jogo, onde a erosão é a responsável pela modelagem da rocha, e onde atividades sísmicas fizeram com que tal encosta se localize ali, no jogo a encosta e o mar são colocados ali por intenção de uma designer de *level* (ou fase).

Outro aspecto que Lynch apresenta é do terror da desorientação em um ambiente:

Perder-se completamente talvez seja uma experiência bastante rara para a maioria das pessoas que vivem na cidade moderna. Contamos com o reforço da presença dos outros e com recursos especiais para a nossa orientação: mapas, números de ruas, sinais de trânsito, placas de itinerários de ônibus. Mas se alguém sofrer o contratempo da desorientação, o sentimento de angústia - e mesmo o de terror - que o acompanha irá mostrar com que intensidade a orientação é importante para a nossa sensação de equilíbrio e bem-estar. A propósito, a palavra "perdido" remete a muito mais que à simples incerteza geográfica, trazendo consigo implicações de completo desastre. (LYNCH, 2010, p. 4)

Partindo deste trecho é interessante pensar os aspectos de design nos jogos que utilizo, onde com exceção de *No Man's Sky*<sup>10</sup>, todos os demais possuem mapas a fácil acesso para o jogador, minando assim um desespero causado por estar completamente perdido. Além disso, é comum no design de jogos de mundo aberto o uso de signos para que o jogador se sinta guiado, seja ele uma montanha que fica

---

<sup>10</sup> Já que este jogo utiliza um sistema de logaritmos para as construções do espaço.

sempre ao fundo do cenário, ou uma cidade no centro do mapa em que todas as estradas levam até ela.

Por isso minha proposta ao perambular esses espaços não é exatamente perder-me completamente naqueles ambientes, afinal como já apontei, possuo memórias e familiaridades com esses locais, o que proponho é mais ligada a percepção de coisas que a falta de uma postura de deriva me impedia de perceber, e também, o pensamento psicogeográfico de como aquele ambiente me afeta como sujeito que o percorre.

Ainda sobre as questões que se referem às possibilidades estéticas da caminhada, e da caminhada nos mundos dos jogos, é importante pontuar um questionamento feito pelas pesquisadoras Mary Flanagan e Helen Nissenbaum em seu livro *Values at Play: valores em jogos digitais*, onde as autoras levantam a questão da importância do ponto de vista/câmera utilizada em determinado jogo e como isso reage na experiência do jogador:

Como os jogadores veem o personagem jogável? Eles inspecionam o mundo do jogo a partir de uma perspectiva em primeira ou terceira pessoa? Os jogadores assumem a visão de um certo personagem ou controlam a situação a partir de uma visão de cima para baixo, como um deus? É algo no meio do caminho ou ambos? O ponto de vista pode determinar parcialmente como os jogadores entendem a si mesmos em relação a outros jogadores, a personagens não jogáveis e ao mundo do jogo e pode influenciar também como eles concebem sua própria atuação. (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2016, p. 63).

Trago esta questão da câmera e do ponto de vista, pois em conjunto com a minha ferramenta poética das três personas, comentada anteriormente, transforma-se em algo relevante ao refletir sobre os ambientes observados ao longo do ato da perambulação. Há mais de um olhar a ser realizado naquele ambiente, um deles é o meu como jogador observando através da tela, com meu personagem presente na cena já que, se o jogo possibilita prefiro a abordagem em terceira pessoa. O ponto de vista em que eu observo o cenário percorrido não é baseado em minha altura perante aquele lugar, diferente do que ocorre fora do jogo onde a perspectiva parte da minha linha de visão, ao mesmo tempo optar por essa abordagem de câmera faz com que eu não saiba exatamente como aquele mundo está sendo visto hipoteticamente pelo personagem.

É por este aspecto de mais de um olhar perante o ambiente percorrido que me vejo em uma posição de cumplicidade com o personagem enquanto realizo as caminhadas nos mundos digitais, sendo essa uma questão que Flanagan e Nissenbaum levantam ao analisarem objetos úteis de game design para o desenvolvimento de um jogo: *“É útil examinar o tipo de relação que um jogo pretende estabelecer entre jogadores e os personagens. Por exemplo, em que extensão o jogador se sentirá cúmplice das ações de um personagem? O jogador se simpatizará com os personagens jogáveis, se revoltará com eles ou reagirá com alguma outra resposta emocional?”* (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2016, p. 49). Unindo esta questão levantada pelas pesquisadoras, a uma já citada importância do contexto de cada mundo para a realização da caminhada, que enfatizo o sentimento de uma cumplicidade entre o personagem jogável que caminhar em minha companhia. A curiosidade de Aloy, a protagonista de *Horizon: Zero Dawn*, é refletida em mim tanto por formas estéticas quanto narrativas, é em conjunto com a personagem que descobre este mundo ao atravessá-lo que eu também o descubro.

Ao comentarem sobre uma escolha de design para o jogo *Journey*<sup>11</sup> (2012), Flanagan e Nissenbaum explanam a importância da curiosidade sobre o ambiente como ferramenta para criação de relação com o jogador: *“o valor da curiosidade é recompensado por belíssimas cenas ao longo da jornada para a montanha. A estética de um jogo é um ponto de partida para o prazer do jogador e também coloca valores em jogo.”* (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2016, p. 79). Isso entra em contato com o que Lynch se refere ao tratar da importância de um bom ambiente visual em espaços arquitetônicos e urbanísticos como recompensas e guias a novas explorações em demais espaços: *“Na verdade, a função de um bom ambiente visual pode não ser apenas facilitar os deslocamentos rotineiros, nem confirmar significados e sentimentos preexistentes. Seu papel como guia e estímulo de novas explorações pode ter a mesma importância.”* (LYNCH, 2010, p. 122). Ou seja, a exploração pelo ambiente do jogo, a escolha por se “perder tempo” apenas caminhando, possui sim a sua recompensa por meio do que aquele ambiente comunicará ao jogador, cada nova vista descoberta, cada caso narrativo contado por design do ambiente, irá gerar uma reação no indivíduo que o percorre.

---

<sup>11</sup> Jogo lançado em 2012 pelo estúdio *Thatgamecompany*.

### 2.3 APONTE O ANALÓGICO PARA FRENTE<sup>12</sup>

Por fim, façamos uma breve parada antes de iniciarmos o processo da realização dos diários em si. Aqui farei uma recapitulação de alguns elementos importantes abordados neste capítulo, como provisões para nossa caminhada. A começar com as questões do círculo mágico, que é resumidamente a realidade onde o jogo se passa, suas convenções, regras, ressignificações, e que neste atual processo me aproprio também em uma dimensão de diferenciação das caminhadas. Cada jogo que estarei utilizando possui seu próprio círculo, mesmo que em uma camada de gêneros de jogo eles possuam uma similaridade, ainda sim os seus mundos, suas narrativas e seus habitantes são diferentes, por tanto, eu me coloco em uma posição de uma caminhada diferente.

A próxima ferramenta é a deriva psicogeográfica, em resumo a prática da perambulação por meio de ambientes, tendo em vista os efeitos que este ambiente transmite para quem o percorre. Tal ferramenta está estritamente ligada com o círculo mágico, pois tal como os situacionistas transformaram a cidade em jogo, em elemento lúdico, os ambientes em que farei as caminhadas já são previamente ambientes lúdicos, portanto a sensação do que um círculo transmite para quem caminha dentro dele, é também a sensação que um ambiente geográfico fora do jogo digital passa para alguém que caminha por ele de forma psicogeográfica.

Outro elemento comentado foi a ferramenta poética pensada por mim ao separar os sujeitos da caminhada, ou como nomeio, personas, que ligadas a questões mecânicas do jogo eletrônico, como uma escolha de ponto de vista/câmera e também de como o jogo propõe a relação de cumplicidade entre o jogador e o personagem. Tais elementos comungam com as ferramentas citadas anteriormente, ao refletirem sobre os olhares, ou mesmo os corpos que caminharam no ambiente digital.

Por fim irei explicar brevemente como funcionarão as dinâmicas nos relatos do próximo capítulo, que focam na construção sensível do que se tornarão os diários em vídeo. Faço essa explicação aqui pois por questões de fluxo e fluidez prefiro começar

---

<sup>12</sup> O título refere-se a como o ato de andar é realizado em muitos jogos de consoles de mesa contemporâneos. Por meio do controle o jogador aponta a alavanca analógica esquerda para uma direção e inicia a locomoção.

o próximo capítulo me imergindo totalmente no relato de cada mundo. Primeiramente cabe citar Careri novamente ao elucidar o que é a arte da errância: “*A arte da errância segue a arte do encontro, a da construção de um espaço confinado, da realização de uma fronteira fora do Espaço e do Tempo na qual enfrentar o conflito entre diversos com uma saudação não beligerante.*” (CARERI, 2018, p. 174). A proposta das caminhadas nos mundos digitais é unir e utilizar das ferramentas citadas anteriormente para que se crie um mergulho dentro da dimensão sensível do que cada um daqueles mundos e daquelas perambulações causaram em mim, e propor a reflexão que estes jogos e esses mundo também podem causar em diversos outros jogadores que também andaram por ali, e que podem gerar também seus diários imersos em suas singularidades.

Iniciarei cada diário contando ao leitor sobre o que cada jogo escolhido se trata, contando sobre seu mundo e sua narrativa, dividindo pensamentos que surgiram ao longo de se caminhar por lá e o porquê da escolha daquele jogo, além de apresentar a abordagem temática que levou a criação do vídeo diário que representa esse fragmento artístico que relata a deriva realizada. Nos sistemas de jogos mais atuais foi convencionalizado que no controle a alavanca analógica esquerda serve para movimentar o personagem, enquanto em alguns casos a alavanca direita controla a câmera, realizar este ato é andar em um jogo. Agora é hora de apontar o analógico para a frente e perambular por alguns mundos digitais.

## **PARTE 3: OS DIÁRIOS DE UM CAMINHANTE**

### 3.1 HORIZON: ZERO DAWN: O ENCANTO PELO DESCONHECIDO

*Horizon: Zero Dawn* é um jogo lançado originalmente<sup>13</sup> em 28 de fevereiro de 2017 para a plataforma *Playstation 4*, o jogo foi desenvolvido pelo estúdio holandês *Guerrilla Games* e publicado pela divisão de jogos e entretenimento *Sony Interactive Entertainment* da empresa japonesa *Sony*. Este é um jogo de ação e aventura, com elementos de exploração em mundo aberto, mundo esse que representa um cenário que pode ser classificado como um pós-pós-apocalipse, ou seja, um mundo no século 31 que já se reestruturou após o acontecimento de um cataclismo, acompanhando habitantes e sociedades de gerações muito posteriores ao apocalipse.

O mundo em questão apresenta uma organização social que se assemelha a povos e comunidades ancestrais da realidade de fora do jogo, com diferentes arquiteturas, vestimentas, organização política e cultura no geral. Parte fundamental deste mundo é ele não ser habitado apenas por esses povos, mas também por criaturas mecânicas que se assemelham e também se comportam como animais. O jogador pode encontrar robôs aves, antílopes, reptéis e até mesmo robôs que remetem a dinossauros, como o tiranossauro rex ou velociraptor.

Tais seres compõe a organização social deste mundo, onde mesmo os povos já tendo algumas formas arquitetônicas posteriores a um contexto de pré-história, ainda vivem uma situação de caça e coleta, mesmo que essa caça não seja necessariamente para um processo de alimentação da sociedade, já que o mundo ainda apresenta formas animais orgânicas. Mas sim como forma de coletar elementos mecânicos que são utilizados no cotidiano desta sociedade, cito como exemplo as lanças do jogo que não tem em suas pontas nem pedra lascada e nem mesmo pontas de cobre ou bronze e sim pedaços metálicos retirados das máquinas-animais e estruturas em ruínas do mundo.

---

<sup>13</sup> Me refiro aqui ao fato de que jogos por vezes são relançados para novas plataformas.



FIGURA 23 – Momento mostrando aspectos de jogabilidade de *Horizon Zero Dawn* onde se pode observar as criaturas robóticas que habitam o mundo em paralelo com natureza e ao fundo turbinas eólicas abandonadas. Captura de tela feita pelo autor.

Outro importante ponto refere-se as organizações sociais de tal mundo: a comunidade dos Nora, local de origem da protagonista do jogo, é uma sociedade oligárquica matriarcal com aspectos xamânicos por exemplo. Tal comunidade possui tabu e certa aversão a tecnologias do mundo antigo/pré-cataclismo, além de também viverem em um sistema majoritariamente de caça e coleta, além disso, as formas arquitetônicas deste povo utilizam mais estruturas de madeira, além de possuir algumas referências a povos escandinavos nos arcos que compõe os telhados das construções. Os Nora também apresentam certos cuidados referentes a seus territórios e ao ato de atravessar o mesmo para perambular por territórios de outros povos, procurando manterem-se majoritariamente em suas próprias regiões para evitarem conflitos com demais povos.

Unido a isso há também uma organização envolvendo ritos de passagens para os membros jovens da comunidade, onde os mesmos devem enfrentar desafios para incluírem-se como adultos com responsabilidades na sociedade. Os Nora também adotam uma forma de exílio ou banimento para alguns membros que cometeram alguma contravenção, sendo a principal: a utilização e contato direto e recorrente com as tecnologias do mundo passado, isto torna-se um importante ponto narrativo para a personagem principal, que é uma exilada. Sobre o uso da tecnologia, vale reforçar

que a tecnologia do mundo anterior ao cataclismo era uma tecnologia avançada a do presente contemporâneo ao lançamento do jogo.

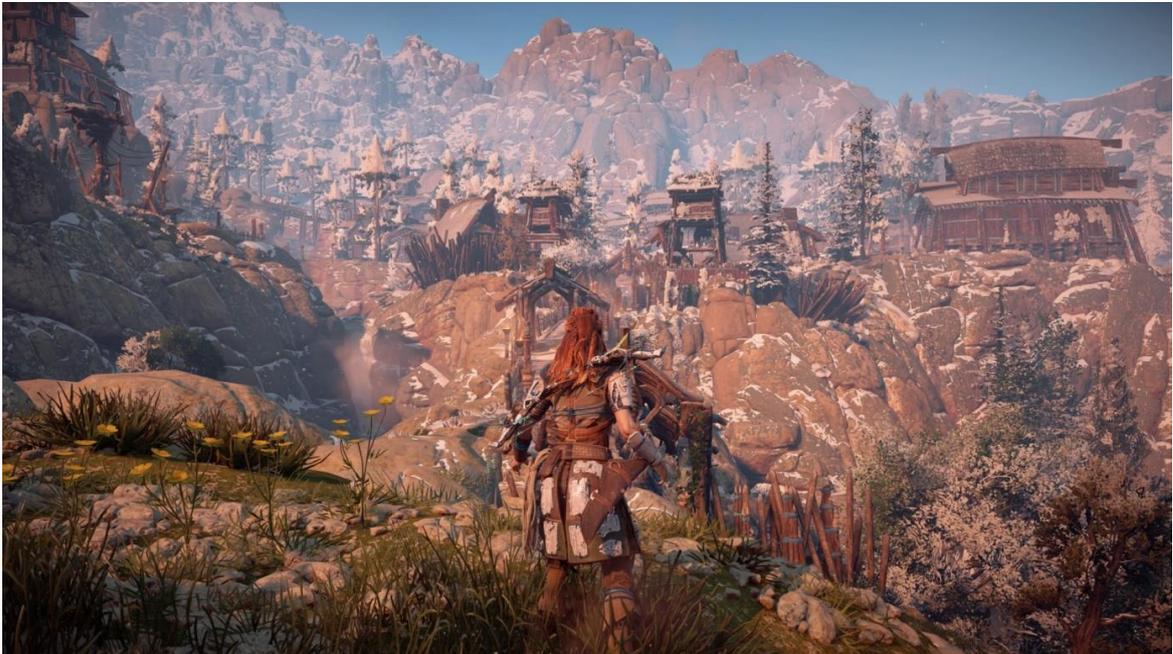


FIGURA 24 – Exemplo de um dos assentamentos Nora. Captura de tela feita pelo autor.

Os povos Banuk, localizados majoritariamente na região norte do mapa onde o jogo se passa, são um povo nômade com um forte contato xamânico com as criaturas mecânicas que povoam este mundo, criando muitos paralelos arquitetônicos e de vestimenta com povos originários das Américas, com foco estético para alguns povos originários do norte da América do Norte. Os Banuk também são caçadores que preferem focar na sobrevivência do seu povo perante a realidade vivida neste mundo, ao invés de criar envolvimento com as demais comunidades, que possuem ligações e disputas políticas e territoriais como elemento principal no período abordado pelo jogo.

Além disso esta comunidade também apresenta aspectos pictóricos interessantes com suas formas escultóricas que tendem a representar uma das máquinas-animais semelhante a um cervo. Eles também realizam pinturas em diversos ambientes, já que os mesmos são apresentados como habilidosos pigmentadores. As pinturas feitas por tal povo é um misto entre algumas pinturas feitas em paredes, e com forte uso de cores, por povos da região do Tibete, Nepal, Butão e outros que circundam o Himalaia, como também possuem um misto de aspectos

rupestres e principalmente de pichação e grafite contemporâneo, já que algumas ruínas do mundo anterior ainda apresentam representações do tipo.



FIGURA 25 – Banuks utilizando pequenos lagos para o tingimento de seus tecidos. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 26 – Exemplo de pintura Banuk nas rochas em torno de um de seus assentamentos temporários. Captura de tela feita pelo autor.

Outro importante povo são os Carja, ou as vezes chamados também de Carjas do Sol (que possuem uma comunidade derivada chamada Carjas das Sombras em

contraponto). Os Carja são apresentados como grupo mais populoso da região e também um dos mais avançados tecnologicamente, tendo em sua cidade Meridiana, um polo mercantil e militar da região. Além de tratar-se de uma metrópole com alta densidade populacional, tendo habitantes de diversas outras comunidades vivendo neste local.

A organização política dos Carja segue uma monarquia absolutista centralizada na figura de um rei Sol, remetendo a uma figura que se encontra entre um monarca da idade média e também a uma figura faraônica com status de líder político e também de figura divina. Neste mundo os Carja são responsáveis por construções envolvendo tanto estruturas de madeira quanto estruturas utilizando pedra bruta, tendo como inspirações arquitetônicas que são referências de impérios da mesopotâmia. Outro paralelo com essas civilizações vem de aspectos de escrita realizado pelo grupo, com uma forte presença de escribas, o que difere uma perspectiva de narrativa oral dos Nora e da narrativa pictórica dos Banuk. A comunidade derivada, Carja das Sombras, trata-se mais de uma divisão política entre os Carja, que surge após uma guerra civil que destronara o rei sol anterior ao acontecimento do jogo, no caso composto por partidários a favor do rei deposto e executado: um tirano escravagista e eugenista que tinha planos expansionistas contra os demais grupos deste mundo.

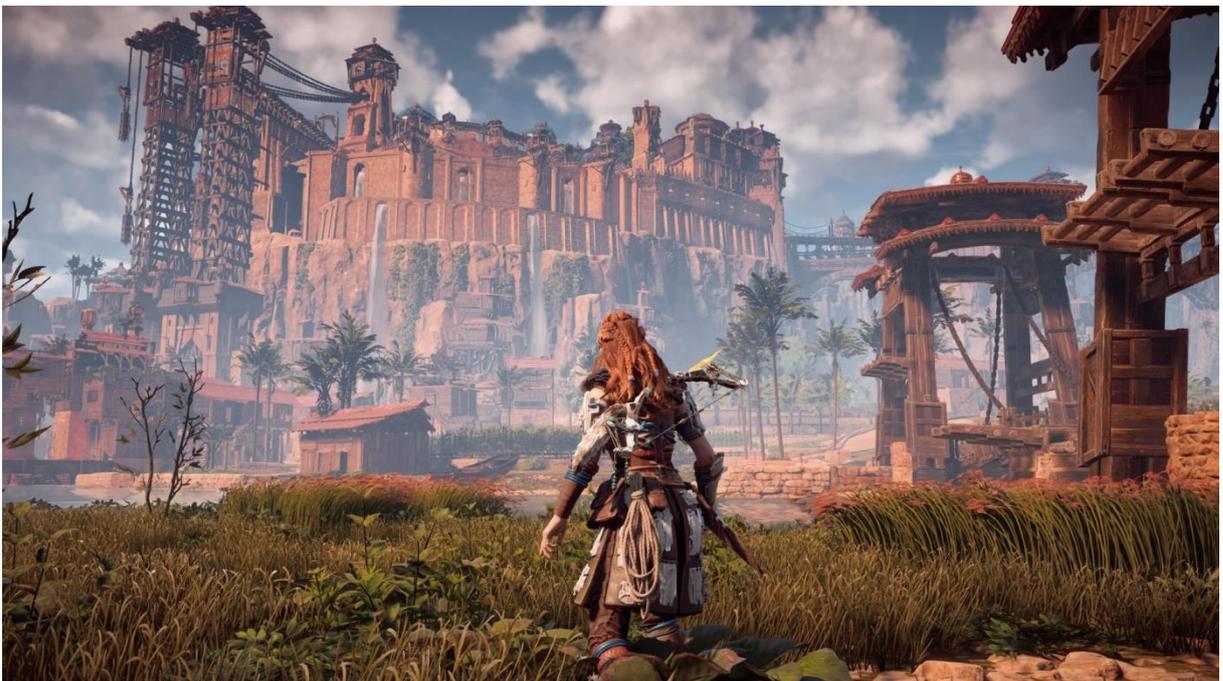


FIGURA 27 – A cidade de Meridiana vista de baixo, a capital do povo Carja possui estruturas mecânicas como elevadores e um sistema hídrico que abastece a cidade e as plantações. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 28 – Cidade que funciona de base para os Carja das sombras, no lado de fora das muralhas diversas tendas. Captura de tela feita pelo autor.

Por fim também é apresentado o povo da comunidade dos Oseram, uma confederação composta por uma sociedade que se foca em trabalhos com metais. O grupo tem um forte viés militar devido a sua produção bélica envolvendo a metalurgia, os mesmos também possuem grupos de mercenários que colaboram nas disputas de demais povos do jogo. Os Oseram são em termos tecnológicos a comunidade mais avançada do jogo, principalmente no que se refere a construção de novos armamentos e também de mecanismos que se encontram em diversos locais do mapa. Um dos aspectos marcantes é a constituição física da maioria dos membros desta comunidade, no caso a corpulência da maioria de seus membros devido a processos de treinamento militar e também da arte da metalurgia, é comum ver nos adornos dos Oseram o uso de ferro e aço, o que os difere de outras comunidades como os Nora e os Banuk que utilizam como adornos pedaços e restos dos seres mecânicos que povoam o mundo.



FIGURA 29 – Assentamento Oseram com arquitetura utilizando pedra e madeira, detalhe de uma chaminé demonstrando o caráter tecnológico deste grupo. Captura de tela feita pelo autor.

A narrativa principal do jogo acompanha a jornada da personagem Aloy, uma exilada da comunidade dos Nora. Aloy foi exilada desde sua primeira idade, já que a mesma aparecerá diante de uma porta gigante dentro de uma montanha, essa porta tratava-se de um bunker criado para a sobrevivência dos povos do passado ao cataclismo que ocorreria no futuro. Cada uma destas portas conta com uma inteligência artificial que cuidava do espaço, foi a presença desta tecnologia a causadora do exílio da personagem ainda bebê, já que a mesma tivera contato, e supostamente uma origem, com uma das tecnologias do mundo do passado: algo que é tabu para os Nora. A personagem foi criada por um também exilado, e passara parte dos seus primeiros anos de vida treinando diferentes habilidades como, escalada, natação, corrida, o uso da lança e do arco e flecha entre outros, tudo isso para que no ritual de passagem para maioridade, Aloy se demonstrasse uma membra útil de sua sociedade e que poderia perder seu status de exílio, já que a mesma não tinha consciência da organização social de sua comunidade quando fora exilada.

Nas provações propostas pela vila para a passagem para maioridade, a protagonista se destaca nas provas, com um acontecimento não planejado ocorrendo ao final da última prova, a realização de um ataque por um grupo misterioso, caso que acaba matando colegas de provação e também o pai adotivo da protagonista. Após o

ocorrido e devido a uma habilidade da protagonista com o uso de tecnologias do passado, a mesma é incumbida pelas matriarcas de seu povo para uma peregrinação para fora da terra dos Nora a fim de descobrir o porquê do ataque, além de também percorrer uma jornada em busca de suas origens.

A peregrinação de Aloy acarreta um descobrimento da personagem sobre o mundo que a circunda, a personagem é conhecedora de aspectos culturais deste espaço, sabe da existência dos outros povos, de aspectos gerais de suas culturas, da existência de ruínas dos povos pré-apocalípticos e demais elementos que compõem este espaço. A diferença encontra-se no fato da protagonista saber de muitos dos elementos anteriormente citados apenas por via da tradição oral, e muitas delas limitadas por seu comunicador principal ser seu pai adotivo, que também tivera uma visão parcial deste mundo. Tal como Aloy, o jogador conhece espaços pela primeira vez, impressionando-se pela arquitetura, pelas ruínas, pelas criaturas mecânicas. O jogador descobre ao longo de sua perambulação em companhia com a personagem, o que acarretara o cataclismo naquele mundo, além de presenciar importantes acontecimentos políticos entre os diferentes povos que ocupam o espaço.

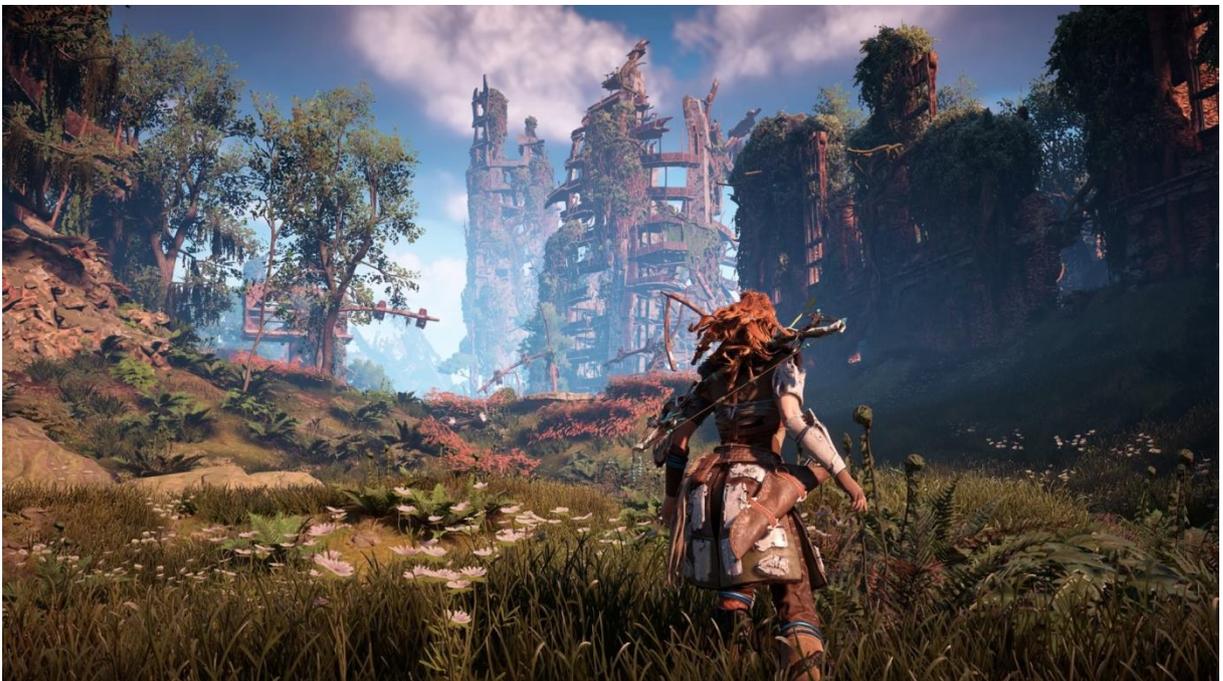


FIGURA 30 – Exemplo de ruína do mundo pré-cataclismo, detalhe nas estruturas metálicas dos prédios em ruína em meio a natureza que se reapropria do ambiente. Captura de tela feita pelo autor.

Os aspectos mecânicos do jogo baseiam-se na jogabilidade de ação e tiro em terceira pessoa: utilizando lanças de arremesso, arcos e flechas, fundas, entre outras armas utilizadas para caça. O jogo também apresenta aspectos como a escalada, natação e a corrida pelos ambientes, a protagonista também pode reprogramar as máquinas hostis para torna-las pacíficas a presença da personagem, a mesma técnica serve também para utilizar as máquinas como montarias. Explorar o cenário torna-se peça fundamental do jogo, afinal esta exploração possibilita o recolhimento de espólios, ervas e outros materiais que servem para a melhoria da personagem, assim como para a confecção de medicamentos e aparatos como flechas. Vários itens coletáveis estão espalhados no mapa, e funcionam como uma brincadeira de tentar encontra-los: seja por prêmios, colecionismo ou até mesmo elementos narrativos, um dos mais interessantes destes itens são canecas, que são itens cotidianos de nossa realidade, mas que na realidade de Aloy são relíquias estranhas com diferentes pinturas (estampas de caneca).



FIGURA 31 – Exemplo de jogabilidade mostrando Aloy caçando uma criatura metálica com seu arco enquanto monta um equino mecânico. Captura de tela feita pelo autor.

Os maiores atos a serem realizados pelo jogador serão a exploração do ambiente e também o combate, tanto contra máquinas quanto com personagens humanos (antagonistas a protagonista). A caça das diferentes criaturas mecânicas acarreta em um maior conhecimento sobre as habilidades e fraquezas de cada

criatura, o que proporciona um pensamento estratégico do jogador para o combate contra as mesmas. A exploração do cenário também permite que o jogador encontre diferentes assentamentos, sejam eles dominados por grupos de foras da lei, ou vilas amigas que possibilitam diálogos que enriquecem a narrativa e a construção de mundo, como também diferentes mercadores que podem vender equipamentos e vestimentas para a personagem.

Agora referente a caminhada psicogeográfica pelo mundo de *Horizon: Zero Dawn*, o principal ponto extraído desta peregrinação tem total contato e cumplicidade com a personagem principal do jogo, o encanto por descobrir aquele mundo. Cada passo dado pelos diferentes biomas deste mundo era um deleite visual, tanto por sua natureza, por me deparar com complexos de prédios destruídos ou por alcançar os diferentes assentamentos e cidades daquele mundo. A minha primeira reação ao caminhar pelo mundo do jogo era: o quão diferente de outras ficções pós-apocalípticas esse mundo se apresentava, mesmo que em muitas dessas ficções anteriores eu já tivesse um encanto pela ruína da civilização pré-cataclismo. Isso ainda ocorre aqui, passar por uma cidade em ruínas ou por uma fazenda eólica, possui um incrível encanto. Tanto pelo fato destas construções serem de lugar comum para o jogador, quanto por serem um completo mistério para Aloy e para os outros habitantes deste mundo. Porém ainda mais interessante foi alcançar as cidades, e então perceber como a maioria dos ambientes possuía muradas e sentinelas, afinal trata-se de um ambiente com criaturas robóticas titânicas e hostis.



FIGURA 32 – Aloy cavalcando criatura mecânica enquanto atravessa uma fazenda eólica em ruínas.  
Captura de tela feita pelo autor.

Ao andar por este mundo eu me via cada vez mais envolvido em entender como ele funcionava, obviamente tal funcionamento é mais de uma dimensão de construção narrativa do que necessariamente de uso mecânico no jogo, um dos principais exemplos estão na cidade de Meridiana, a maior cidade no jogo e capital do povo Carja. Parte da cidade encontra-se no topo de uma formação rochosa (um platô), a parte superior da cidade é ligada a outra formação rochosa por uma longa ponte de pedra, com diversos portões. A vista e próxima a ponte é possível ver um aqueduto ligado a um rio, tal aqueduto passa pela cidade, funcionando como forma de abastecimento de água para a cidade. Esta mesma água passa por baixo da cidade, e é despejada por cachoeiras artificiais para a o complexo abaixo da formação rochosa, que se trata do sistema de plantações que circundam a cidade, criando um sistema de irrigação para o plantio que provavelmente abastece a cidade e também funciona como forma mercantil deste grupo.

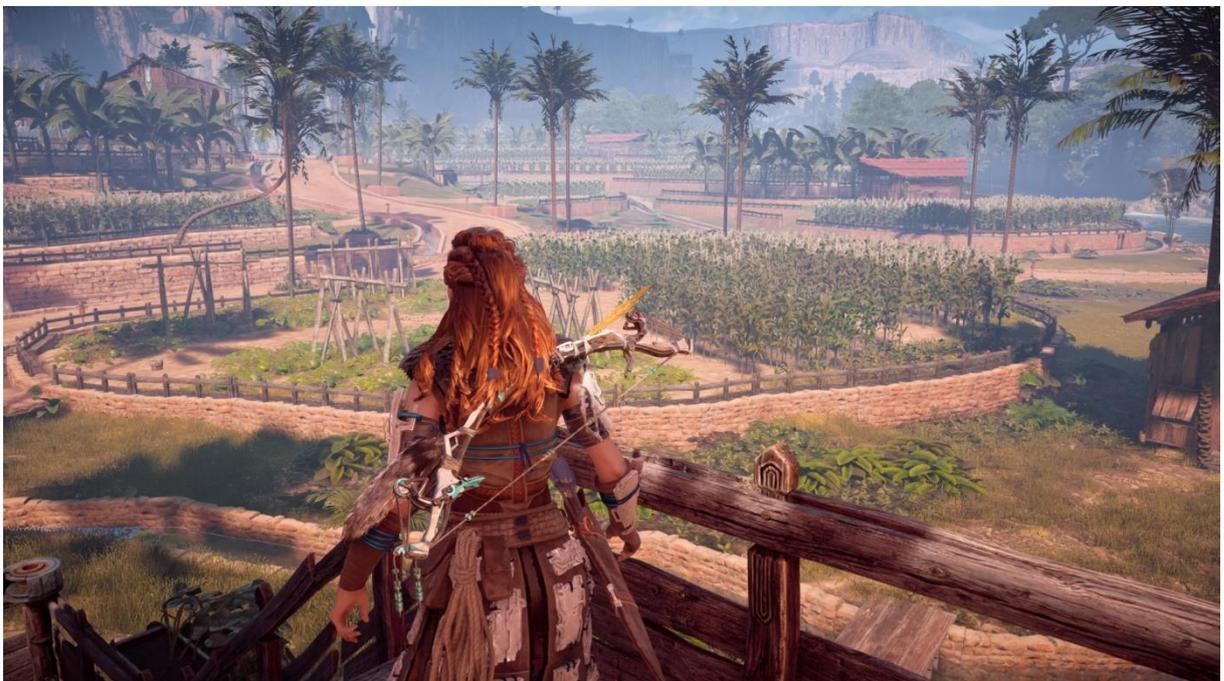


FIGURA 33 – Plantações abaixo da cidade de Meridiana, detalhe na lateral esquerda mostra uma vala com água que irriga as plantações. Captura de tela feita pelo autor.

Perceber este aqueduto, as valas que levavam a água caída da cachoeira artificial para a irrigação das plantações, não fez parte de nenhum momento de narrativa do jogo, nenhum personagem expos isso por diálogo, nenhum documento

falava sobre a construção do aqueduto para criar um suporte de água para a capital. Todo este processo partira da minha curiosidade, das minhas caminhadas e paradas em torno da cidade, apenas observando o ambiente, sem me preocupar com a sobrevivência e a caçada de criaturas mecânicas. Eu apenas caminhei por este mundo e tentei entender como aquelas diferentes culturas funcionavam. Pude observar que uma das cidades temporárias dos nômades Banuk encontrava-se próxima a uma região com pequenos lagos rasos e também gêiseres, e que em cada uma destas poças haviam pigmentos misturados a água, e também tecidos sendo tingidos por membros da comunidade. Que nesta mesma cidade não havia uma fortificação com muros bem desenvolvidos como os das vilas do Nora, dos assentamentos Oseram ou das cidades Carja, devido ao aspecto nômade dos Banuk, sendo suas vilas mais similares acampamentos do que a assentamentos fixos.

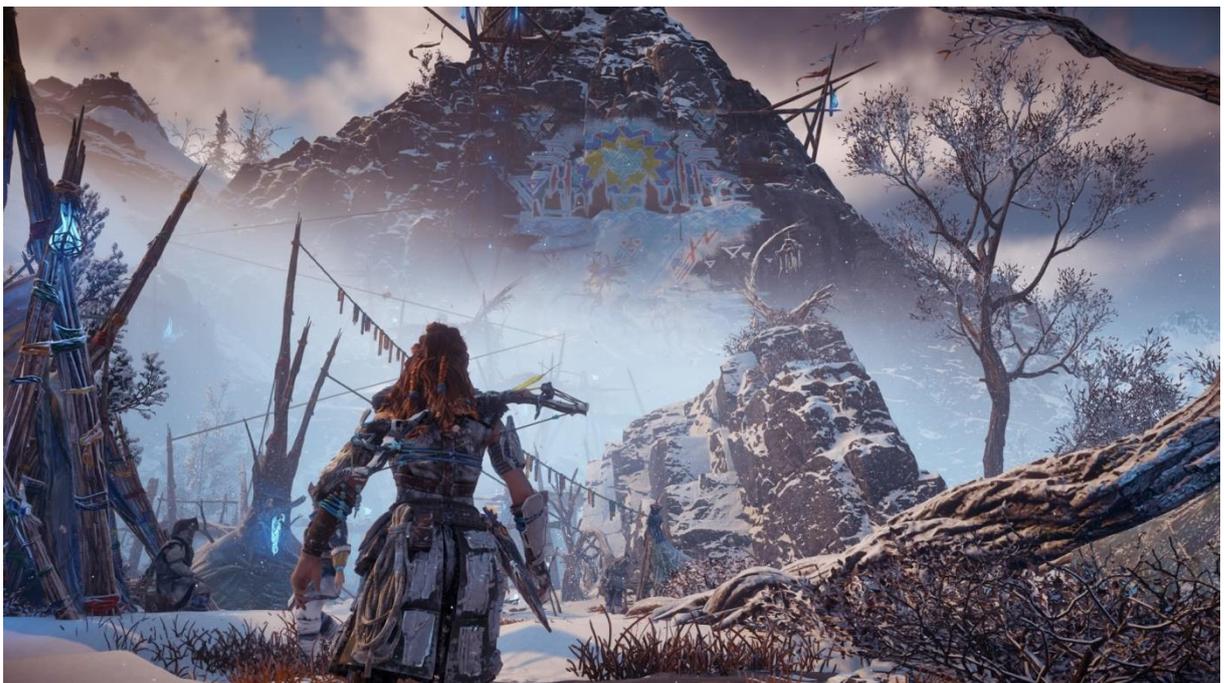


FIGURA 34 – Assentamento temporário Banuk, detalhe ao fundo com pinturas nas rochas e também no uso de cores nas tendas. Captura de tela feita pelo autor.

Outro importante ponto das caminhadas em *Horizon Zero Dawn* é pensar a forma em que me refiro aos diferentes grupos citados anteriormente, caminhar e pertencer aquele espaço durante o tempo de jogo e perambulações fez com que esses habitantes e suas culturas se tornassem um lugar de familiaridade para mim. Após o encanto do descobrimento deste mundo além da cabana exilada de Aloy no início do jogo, encontrava-se um mundo pulsante com diversas características únicas. Era

interessante percorrer aquele espaço e perceber que havia aprendido como funciona cada organização, diferenciar personagens aleatórios que habitam o jogo, e reconhecer através de suas vestimentas, adornos e crenças, a comunidade de onde cada um identificava-se. Além disso, havia uma descoberta ao observar aqueles habitantes se deparando com coisas do passado, que até certo ponto são de conhecimento meu por assemelharem-se a coisas de minha realidade, e velos especulando para que aquelas coisas serviam e até mesmo criando uma reflexão sobre os elementos que me circundam e relembrar para que eles servem.

Em *A Imagem da Cidade* Lynch comenta sobre a camada poética de um ambiente: “*é bem verdade que precisamos de um ambiente que não seja simplesmente bem organizado, mas também poético e simbólico. Ele deve falar dos indivíduos e de sua complexa sociedade, suas aspirações e suas tradições históricas, do cenário natural, dos complexos movimentos e funções do mundo urbano.*” (LYNCH, 2010, p. 134). Ele deve falar dos indivíduos e de sua complexa sociedade, esta fala de Lynch reflete que na perambulação por *Horizon Zero Dawn*: não estava apenas a ver uma narrativa desses povos ser contada por maneiras formais de narratividade, com diálogos, textos e cenas, mas sim em observar cada detalhe que ficava “escondido”, porém ao fácil alcance dos olhos caso o observador desejasse encontra-los.



FIGURA 35 – Portão principal de Meridiana, detalhes da arquitetura do ambiente. Captura de tela feita pelo autor.

O vídeo diário de *Horizon Zero Dawn* possui o nome deste subcapítulo, o encanto pelo desconhecido, e procura imageticamente e por meio de narração, transmitir ao espectador parte deste encanto por essas sociedades de um mundo posterior. Ver seus aspectos únicos, suas amalgamas com culturas de povos anteriores a eles, perambular por dois aspectos de seu mundo: o encanto do mundo de antes, representado pelas ruínas, e do depois, representados pelas novas construções das comunidades que povoam este local. De todos os vídeos diários, talvez o de *Horizon Zero Dawn* seja o que mais herde de elementos da primeira versão de meu projeto, onde pretendia criar paralelos entre os elementos observados por Lynch nas cidades analisadas em *A Imagem da Cidade*, e criar relações com os mundos observados nos jogos. Parte do caráter do diário deste jogo é de um diário quase turístico, uma apresentação deste mundo por meio de um diário de viagem de alguém que viveu por um período imerso nessa realidade.

Tal como muitos relatos de viagens realizados muitas vezes quando fazemos uma viagem e decidimos narrar como ela foi para amigos ou familiares, decidi também focar em como foi passar por tal construção e o que fora sentido ao conhecer aquele ambiente. Dividir a sensação de atravessar uma fazenda eólica em ruínas e apreciar apenas as formas totêmicas das hastes criando uma instalação na paisagem de um mundo que por hora não depende mais da energia elétrica. Ou até mesmo perceber que mesmo a natureza daquele local sendo estonteante, há também uma beleza em ver a natureza urbana criada por aquelas cidades, sejam elas em ruínas ou em plena pulsação neste mundo do depois.

O encanto pelo desconhecido é autoexplicativo, todo jogo oferece elementos novos, as vezes perspectivas fantasiosas ou de um futurismo da ficção científica, porém, a caminhada em *Horizon Zero Dawn* foi como descobrir uma sociedade consistente. Não era nem uma reprodução de um ambiente histórico, e nem uma amalgama de clichês de gêneros (como muitos mundos de fantasia medieval). Andar por esse mundo era um ato de conhecimento sobre o próprio, um processo de aprendizagem meu e da personagem sobre as culturas que habitavam este mundo. O encanto pelo desconhecido é o primeiro diário pois ele trata do mundo, a jornada proposta pelos diários também é de caminhada, partiremos do mundo, para

especificidades transmitidas por um mundo, passando por sensações, memórias, até alcançar a deriva final, onde pensáramos em ambientes como universo. Partir do amplo para o específico, para no fim observar a amplitude absoluta do infinito.

### 3.2 RED DEAD REDEMPTION 2: A NATUREZA DA VIOLÊNCIA

*Red Dead Redemption 2* é um jogo lançado originalmente em 25 de outubro de 2018 para as plataformas *Playstation 4* e *Xbox One* pela desenvolvedora estadunidense *Rockstar Studios*, estúdio que faz parte da empresa *Rockstar Games*, que também foi a responsável pela publicação do jogo. O jogo é a continuação de *Red Dead Redemption* (2010) e funciona como uma prequela da narrativa vista no primeiro jogo, agora o jogador acompanha a história de Arthur Morgan, um membro da gangue Van der Linde, que era a principal antagonista do protagonista do primeiro jogo, John Marston, que na época do segundo jogo também fazia parte desta mesma gangue. *Red Dead Redemption 2* segue alguns modelos já comuns nos jogos de mundo aberto da *Rockstar*, ou seja, a jogabilidade é majoritariamente dividida entre exploração de um ambiente com diversas atividades a serem realizadas, e também missões roteirizadas que servem como progressão da narrativa do jogo.

O jogo se passa no ano de 1899, nos Estados Unidos da América, porém o jogo possui localidades e personalidades fictícias, havendo referências a localizações reais, mas ainda sim se centrando em uma localidade criada para a narrativa dos jogos da série. A época retratada transmite o fim do “Oeste Selvagem”, comumente referido no cinema e na literatura como o Velho Oeste, e trata da expansão para a região oeste dos Estados Unidos da América. É neste cenário onde o jogador depara-se com um oeste menos romantizado em relação a muitas obras de ficção de velho oeste. O período em questão tenta apresentar a disparidade entre: a visão romântica de uma região ainda intocada pelo processo industrialista capitalista da revolução industrial, perante a derradeira chegada dessa própria “civilização industrializada” neste espaço. Sendo assim a narrativa da gangue Van der Linde implica uma sensação de fuga destes personagens, que são foras da lei e vivem à margem da sociedade, perante ao modelo de vida industrial que tomaria quase que por completo o país no século XX.



FIGURA 36 – Cidade em *Red Dead Redemption 2* que segue estilo visto em filmes do gênero western, com uma rua principal no centro da cidade. Captura de tela feita pelo autor.

A gangue Van der Linde é liderada por Dutch van der Linde, um homem idealista que possui ideias referentes a liberdade individual de cada sujeito, e é contra a organização representada pela modernidade civilizatória do final do século XIX. Um dos diferenciais da gangue perante as representações de outras gangues no cinema e literatura de faroeste, onde comumente as mesmas são representadas por diversos homens vilanescos e caricatos, é que os Van der Linde são um grupo grande envolvendo pessoas de diferentes idades, gêneros e origens, funcionando como um grupo com aparências de uma comunidade familiar ao invés de apenas um grupo de vilões. Há um ecossistema em cada acampamento da gangue, onde todos fazem trabalhos diários e tem funções para o funcionamento do local, é neste espaço que os membros também comungam, fazendo rodas em volta da fogueira para cantarem e contarem histórias, como também jogarem cartas ou apenas relatarem os acontecimentos que se passaram durante aquele dia.



FIGURA 37 – Arthur Morgan no acampamento do bando, o acampamento possibilita rotinas e também criação de laços entre os personagens. Captura de tela feita pelo autor.

Mesmo com o diferencial na representação do grupo, ainda existem signos que remetem a narrativas mais clássicas de faroeste, alguns dos membros que possuem habilidades com armas de fogo são os responsáveis não apenas pela segurança do acampamento e da caça, mas também por organizarem ou colaborarem com golpes realizados pela gangue, sendo esses desde: assaltos, agiotagem, segurança particular ou até mesmo contendidas com gangues rivais, com o enfoque de arrecadar fundos para a subsistência do grupo. A figura de Dutch possui dentro de sua filosofia pessoal elementos que recordam os escritos do filósofo, poeta e ensaísta estadunidense Henry David Thoreau (1817 – 1862), com um foco em duas de suas principais obras: *A Desobediência Civil* (1849) e *Walden* (1854).



FIGURA 38 – O industrialismo presente na cidade de Saint Denis em contraponto a natureza observada em outros ambientes do mapa do jogo. Captura de tela feita pelo autor.

O próprio escritor não é descrito no jogo no jogo, porém á livros que fazem alusão a literatura sobre: floresta, natureza e o embate entre o industrialismo capitalista e um modelo de vida mais exilado na floresta ou pequenas comunidades. Não à toa a gangue Van der Linde durante todo o progresso do jogo instala seus acampamentos a certa distância das cidades próximas, todos esses acampamentos também acabam localizando-se em lugares com belas vistas, sejam elas o alto de uma formação rochosa com o acampamento montado próximo a um precipício, ou as margens de um longo rio, em uma região pantanosa ao sul do mapa, como até mesmo próximos a uma caverna em meio a um vale. Labbuci no ensaio: Caminhar, uma revolução, traz a figura de Thoreau como um importante caminhante no trecho:

Henry David Thoreau: para ele, o caminhar e a natureza se confundem, representam a possibilidade de divórcio com o mundo, fora da civilização das máquinas, fora dos condicionamentos sociais. “Estar – no lado de fora – é exatamente o lugar que Thoreau escolheu como sua morada”. (LABBUCCI, 2013, p. 16).

*Red Dead Redemption 2* possibilita que o jogador explore 5 regiões interligadas, sendo elas: New Hanover o segundo maior território do jogo, onde localizam-se algumas planícies verdejantes, florestas densas e formações rochosas. Este é um local ainda não completamente modernizado, onde encontram-se duas cidades: Valentine ao oeste, uma cidade de menor porte e mais rural, lembrando as

idades vistas em narrativas tradicionais de faroeste, e também Annesburg ao leste, uma cidade mineradora representada principalmente pela pobreza do local, que está sendo explorado por uma companhia de mineração, porém tido como um local “modernizado”.

West Elizabeth, conta com um bioma de florestas coníferas, regiões montanhosas e mais frias ao norte, onde correm também muitos pequenos rios, nesta região são encontradas duas cidades: Strawberry ao norte, uma pequena cidade montanhosa, que aparentemente viveria da caça e venda de peles possibilitadas pela fauna da região. Ao sul há Blackwater, uma cidade tida como uma “joia de civilização e modernidade no oeste”, já que a mesma está passando por um processo de modernização e uma própria elitização de seu centro, fazendo com que em conjunto com a cidade de Saint Denis, que comentarei posteriormente, são as duas cidades mais modernizadas de todo o jogo.



FIGURA 39 – A cidade mineradora de Annesburg apresenta o predatório sistema industrial do século XVIII, uma cidade pobre com uma grande indústria sediada no local. Captura de tela feita pelo autor.

As outras três regiões são: Ambarino a região mais ao norte do mapa, que não conta com nenhuma cidade, o que a torna majoritariamente preenchido com natureza, sendo um dos poucos assentamentos do local a reserva indígena de Wapiti. O bioma do local é de alta altitude, possuindo montanhas, vales e uma vasta região fria e

congelada. Outra região é Lemoye localizada na região sudeste do mapa e considerada a região com a cidade mais “civilizada” do sudoeste do mundo do jogo, a cidade de Saint Denis, Lemoye possui também outra cidade: a interiorana Rhodes.

A já citada cidade modernizada, Saint Denis é uma mistura de cidades de maior porte do sul dos Estados Unidos da América com algumas cidades da costa Leste, que já viviam um estabelecido modelo industrial que afetava a sua organização urbana. A cidade possui contrastes com outros locais do jogo, como por exemplo, calçamento em bairros nobres, um sistema de transporte urbano por bonde elétrico. Há uma divisão com área ferroviária, área portuária, área industrial, um centro de cidade com pontos culturais, bairros nobres, guetos na periferia e um elemento de extremo destaque em comparação com as demais cidades, iluminação por lâmpadas e postes nas ruas durante as noites.



FIGURA 40 – Registro da cidade de Saint Denis onde há calçamento em algumas ruas principais e uma divisão de classes nos diversos ambientes da metrópole. Captura de tela feita pelo autor.

Em contraponto a colossal Saint Denis, Rhodes é novamente uma cidade que lembra signos do cinema de faroeste, possui uma rua principal com uma loja de artigos gerais, um armeiro, coveiro, a delegacia e outros elementos. Rhodes também é uma cidade que fez parte do exército confederado na guerra civil dos Estados Unidos, o que faz com que muitos de seus habitantes ou pessoas da região sejam sujeitos

racistas e separatistas. A cidade também é cercada por duas fazendas de famílias que disputam a região, o que colabora para uma precarização de Rhodes, que depende das decisões e do domínio das duas famílias.

A última região é liberada apenas no epílogo da história principal de *Red Dead Redemption 2*, New Austin, a região mais a oeste do jogo, como também a maior em território, e neste momento uma com grandes regiões desoladas e sem grandes centros urbanos. A maior parte de New Austin é composta por deserto e formações rochosas, ao sul da região encontrasse o extenso rio San Luis e na outra borda o México. As cidades da região são Armadillo, outra cidade com signos do cinema de faroeste e com uma organização similar à de Rhodes e Valentine, o diferencial é que a cidade passa por uma epidemia de escarlatina, o que deixa os arredores da cidade com valas comuns ou pilhas de corpos sendo queimados. Além disso os poucos que caminham pela cidade utilizam bandanas e lenços como máscaras que tampam a boca e nariz, e avisam o jogador que não é seguro ficar na região.

Outra cidade é Tumbleweed uma cidade que vive um momento de declínio devido a situação de que toda New Austin vive um momento de muita violência, além de ser uma das poucas cidades no jogo sem uma ligação ferroviária. Além disso a hostilidade e falta de outras cidades região, como também o fato do local ser cercado por algumas bases de gangues locais, fez com que a população da cidade cada vez mais abandonasse a cidade, e por conta da epidemia em Armadillo, a região de New Austin de forma geral.

Vale apontar que esta última região citada e a parte sul de West Elizabeth (os condados de Tall Trees e Great Plains) são duas das três regiões jogáveis no primeiro *Red Dead Redemption*, sendo a terceira Nuevo Paraiso no México, atravessando o rio San Luis. Como o primeiro jogo se passa em 1911, estas regiões estão um tanto diferentes, Blackwater já é de fato uma cidade mais modernizada em comparação com as demais tanto de New Austin e Nuevo Paraiso, Armadillo já superara a epidemia de escarlatina e Tumbleweed torna-se uma cidade fantasma, sendo utilizada algumas vezes por grupos de criminosos da região. Parte desta diferença para o jogador que teve a experiência dos jogos por ordem de lançamento, e não da cronologia narrativa, é ver no segundo jogo como estas localidades estavam no passado, criando também comparações com as novas regiões exclusivas deste jogo.

Elemento fundamental disso é esta área ser acessada com uma jogabilidade livre apenas após toda a trama principal, já que antes disso é impossível locomover-se pela região, já que os membros da gangue Van der Linde estão sendo caçados pelas autoridades da região após a realização de um assalto na cidade de Blackwater.

Como comentado anteriormente, *Red Dead Redemption 2* se passa em 1899, doze anos antes do primeiro jogo, e narra tanto o início do fim da era do oeste selvagem, quanto também o fim da gangue Van der Linde, pelos pontos de vista de Arthur Morgan, durante a história principal, e com John Marston (protagonista do primeiro jogo) durante o epílogo. O jogo tem início durante uma rigorosa nevasca, seguindo a gangue em fuga após o assalto realizado em Blackwater, onde a situação não ocorreu como esperado, e foram perdidas vidas de alguns membros, como também prisões de alguns outros, além disso os membros adquirem um status de procurados na região de Blackwater e do sul de West Elizabeth. Arthur Morgan é um dos mais antigos membros do grupo, sendo também uma das vozes de maior destaque nas decisões do mesmo, onde também assume uma posição de importância como um dos tenentes do líder Dutch van der Linde.

A narrativa do jogo segue as decisões do grupo e principalmente de Dutch, que mesmo se opondo a um modo de vida sem liberdade individual, coloca-se como uma figura paternalista e no início veladamente tirana e dominante perante as escolhas a serem realizadas pelo grupo, tendo se tornado uma das mais célebres frases do personagem: “eu tenho um plano”. Tal frase não demonstra necessariamente um preparo do personagem diante diversas situações, mas sim uma necessidade de dominância e controle de todas as situações e membros do grupo. Devido ao carisma do mesmo e seu idealismo, vemos durante os primeiros atos da narrativa, essas atitudes de Dutch funcionando como uma amalgama que une e mantém os membros da gangue juntos, por considerarem-se além de uma sociedade alternativa, uma família.

O protagonista vive um período de crise existencial, ele está nos seus 36 anos de idade, porém tanto para época quanto pelo estilo de vida que Arthur segue, pode-se considera-lo como uma pessoa com uma relativa idade. Ele demonstra-se cansado e questionando algumas decisões que tomou em sua vida, uma delas voltada ao uso da violência durante toda a sua existência. Arthur é um personagem externamente

xucro, habilidoso com armas, não sempre bom em se expressar com falas, com uma constituição física robusta e com força física, sendo representado como uma figura que se tornara comum no cinema de faroeste italianos (conhecidos como Spaghetti Western) das décadas de 60 e 70, onde em contraponto a algumas produções americanas de décadas anteriores, os protagonistas não eram necessariamente representados como heróis, mas sim como sujeitos que viviam naquele mundo e não necessariamente possuíam uma moralidade dualista (sendo extremamente bons ou extremamente maus). Isso é presente em Arthur ao se refletir que o mesmo não tem necessariamente problemas em matar outros seres humanos, como também em participar de assaltos e contendias que colocam em risco vidas de inocentes.



FIGURA 41 – Rua de Saint Denis, diferente da imagem anterior aqui percebe-se uma rua com terra e lama, em contraponto ao calçamento de uma área mais nobre. Captura de tela feita pelo autor.

A natureza que cerca o mundo do jogo possui uma representação foto-realista com diversos efeitos de iluminação complexos que criam uma atmosfera de beleza nas diversas paisagens vistas pelo jogador, sendo que este deleite não ocorre apenas para o jogador, mas também para Arthur. O protagonista perambula por esse ambiente com um diário onde é apresentada outra faceta do personagem, que mesmo considerando-se ruim em conversas com outras pessoas, detém uma enorme eloquência e sensível habilidade com as palavras que relata em seu íntimo através do diário, além de também ser habilidoso com desenhos que acabam ilustrando diversas

páginas do caderno. É nestes contrastes que caminha o jogo, é um mundo extremamente belo em sua natureza, porém completamente violento, há uma noção de selvageria perante o ambiente da natureza, porém os grandes centros e o industrialismo nesse mundo demonstram como o progresso capitalista não possui nada de “civilizado”.



FIGURA 42 – Embate ocorrendo, o ambiente do jogo é hostil e grande parte dos sujeitos portam armas. Captura de tela feita pelo autor.

Este jogo é repleto de mecânicas, por isso irei enumerar algumas que foram importantes durante as caminhadas e a minha estadia no mundo de *Red Dead Redemption 2*, primeiro é importante apresentar que o jogo se trata de um mundo aberto com exploração em terceira-pessoa, com um dos seus principais gêneros sendo o de ação e tiro em terceira-pessoa. Atirar neste jogo é uma atividade que procura, com certas ressalvas pela proposta lúdica, uma aproximação ao funcionamento das armas da época. Sendo que a maioria eram armas de carregamento e engatilhamento manual, o que fazia com que houvesse uma ação manual entre cada tiro, replicar esse funcionamento de arma acaba sendo uma das diversas escolhas dos desenvolvedores para a criação de um ambiente que funciona como uma simulação de faroeste.

Há por exemplo uma mecânica de caça, onde o animal caçado pode ser esfolado, possibilitando a escolha para o jogador de utilizar a carne e carcaça do animal como suprimento de alimentação para o acampamento do grupo, e utilizar as peles recolhidas através da caça como mercadoria. Tal sistema centra-se na contextualização desses personagens perante a realidade proposta pela época do jogo, neste mundo é comum alguém saber caçar um coelho e retirar a sua pele para o preparo da carne, é por meio desta mecânica crua que o jogo desenvolve um dos diversos círculos mágicos sobre a violência de seu mundo.



FIGURA 43 – Arthur carrega um coelho recém-caçado. Captura de tela do feita pelo autor.

Outra importante mecânica é a do acampamento em si, Arthur tem como base de operações, e também local onde ocorre a maioria do início das missões de história, o acampamento montado pela gangue em diferentes locais durante diversos momentos da narrativa. O acampamento proporciona diferentes atividades como: uma fogueira com um café sendo esquentado para ser tomado durante o dia, um ensopado que é preparado em alguns momentos do dia, uma mesa de jogos (tanto para jogos como dominó, cartas, e jogo de faca, onde abre-se a mão sobre uma superfície e se esfaqueia os espaços entre os dedos, tentando não acertar o próprio dedo), um tronco onde corta-se lenha para o local, feno para alimentar os cavalos, como também a carroça/tenda do cozinheiro do grupo onde o jogador pode depositar carnes caçadas e suprimentos comprados. Há também a tenda pessoal de Arthur, com algumas

munições para suas armas, um espelho onde o jogador pode fazer sua barba e a cama do personagem, que serve tanto para descanso e passagem de tempo quando se deita, como também local onde Arthur pode sentar-se para refletir e confidenciar suas jornadas em seu diário.



FIGURA 44 – Realização de trabalhos no acampamento para contribuir com o dia a dia do local.

Captura de tela feita pelo autor.

O aspecto mais importante durante as minhas sessões de jogo está no acampamento, com foco na relação interpessoal entre Arthur e os demais membros, desde a possibilidade de o jogador poder dizer bom dia para todos os membros durante as manhãs, quanto ao longo dos dias poder apenas perguntar como eles estão. Quando Arthur parte para uma caçada e retorna para o acampamento com um animal abatido, os outros moradores do local começaram a elogiar o personagem por ter conseguido comida, ou demonstram felicidade, pois neste dia terão uma refeição farta, são essas pequenas relações que criaram uma relação de cotidiano e rotina na vivência em *Red Dead Redemption 2*.

Tal como em *Horizon: Zero Dawn* há um encanto em caminhar pelas paisagens dessa simulação de velho oeste, porém o que sempre se mantinha em minhas reflexões ao perambular por este local era uma noção de que havia um local para onde retornar. Então durante a noite voltando ao acampamento, conversando com os

personagens ainda acordados, comendo um ensopado, ou simplesmente sentando em volta da fogueira ouvindo um dos membros tocar seu violão e cantar, eu e Arthur íamos para o repouso, pensando em como a rotina se repetiria no dia seguinte.

Acordei, peguei um café, disse bom dia a todos, cortei lenha, levei feno aos cavalos, conversei com algumas pessoas, comi um ensopado, penteei meu cavalo, o alimentei, o afaguei, subi em sua sela, me despedi do sentinela do acampamento, vi um coelho, puxei meu rifle, matei o coelho, peguei o animal e coloquei em minha sela, caminhei pela floresta, fui abordado por dois membros de uma gangue rival em uma emboscada, saquei o revolver e atirei neles, segui pela floresta, avistei um cervo, o abati com uma flecha, coloquei seu corpo sobre o cavalo, levei o animal até o acampamento, em um canto retirei sua pele, levei a carne para o cozinheiro, me desfiz da carcaça em um fosso, levei o couro e vendi na cidade, perambulei pelo mundo, acampe em um local que achei, esfolei o coelho que cacei antes, cozinhei sua carne, tomei um whisky, aprontei algumas balas, dormi em minha barraca, acordei, tomei café, voltei ao acampamento com meus companheiros, tomei café novamente, disse bom dia a todos...



FIGURA 45 – Cortei lenha. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 46 – Cuidei de meu cavalo. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 47 – Comi um ensopado. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 48 – Cacei um coelho, o esfolei. Captura de tela feita pelo autor.

Em *Novas Derivas*, Visconti fala o seguinte sobre o cotidiano:

Evidentemente, o cotidiano é o lugar das ações mínimas, que cumprimos sem quase perceber e rotineiramente (como cozinhar, ler o jornal ou andar, ato esse que, significativamente, ocupa um lugar de destaque num dos textos fundamentais sobre o tema, *A Invenção do cotidiano*, de Michel de Certeau), mas é quase impossível definir suas bordas, os interstícios onde o cotidiano se torna extraordinário. E mais complexo ainda é tentar entender o que é que torna extraordinário o próprio cotidiano, o que é que nos faz saber, no fundo da alma, que é exatamente nas pequenas ações corriqueiras e monótonas, ou até tediosas, que a vida pulsa com mais força, e que é para isso que vivemos, disso que sentiremos falta, algum dia. (VISCONTI, 2014, p. 69).

As caminhadas pelas cinco regiões do jogo me proporcionaram diferentes momentos e sensações, foram perigosas caçadas a grandes feras, combates contra os mais diferentes antagonistas de grupos rivais. Ficar momentos parado por minutos apenas observando a vastidão da natureza, e tentando ficar o menor tempo possível na cinzenta Saint Denis, não que não houvesse coisas interessantes na cidade, porém era o lado de fora que me atraía, sempre em mente que durante a noite ou na manhã seguinte, ou em caso de imprevistos, eu estaria no acampamento, acordaria, pegaria um café e daria bom dia a todos.

O diário da Natureza da violência trata-se de uma repetição, uma repetição do cotidiano, das atividades com o grupo no acampamento, das perambulações onde, de uma forma ou outra, alguma bala era atirada, seja pela caça, seja pela violência entre sujeitos. Este cotidiano é o cotidiano de Arthur, ele caçaria um animal, faria os processos de retirada de pele, separação da carne, ele reagiria atirando durante uma emboscada, sobrevivendo. O cotidiano de Arthur é um cotidiano da violência, portanto caminhar em *Red Dead Redemption 2*, é também caminhar pela violência daquele mundo, haverá sempre em algum canto uma emboscada, uma matilha à espreita do ataque, ou apenas a necessidade da obtenção da violência. É nesta rotina e nesta repetição do que escrevi alguns parágrafos atrás que montei esse diário, esta caminhada, uma caminhada que não necessariamente tonalizou a violência como algo entre bem ou mal, necessário ou desnecessário, mas sim como algo que existe naquele ambiente, algo que apenas é. Desde um lobo caçando um coelho, um humano atirando em um lobo, um humano atirando em um humano, independente das razões desses seres, neste mundo isso é apenas um dia.

### 3.3 SHADOW OF THE COLOSSUS: A SOLIDÃO

Antes de tudo sobre o diário de *Shadow of the Colossus* é necessário abordar o seguinte ponto, a versão utilizada para este diário trata-se do *remake* do jogo, sendo um *remake* quando alguma obra já existe e é refeita, no caso de jogos isso normalmente refere-se quando a obra é refeita do início. Há também, tal como no cinema, versões remasterizadas de obras, com uma melhor qualidade de imagem e de som, mas ainda usando o material original. No caso de jogos surgem duas linhas de *remakes*, as que pegam a obra original e as refazem fielmente apenas utilizando um motor gráfico mais atual, e também novas linguagens de jogabilidade que seguem outros lançamentos contemporâneos ao seu, ou *remakes* que procuram reproduzir a experiência original em aspectos conceituais, mas que aplicam mudanças, sendo muitas vezes re-imaginações de obras.



FIGURA 49 – Técnicas de iluminação presentes em *Shadow of the Colossus Remake*. Captura de tela feita pelo autor.

No jogo em questão a forma de *remake* utilizada é a primeira, com melhorias gráficas, sendo assim, todos os acontecimentos narrativos, jogabilidade, e mecânicas são iguais ao jogo original, tendo como mudança a abordagem estética. Enquanto na versão original toda a estética do jogo é mais impressionista, e de um aspecto de design de jogos até mesmo minimalista, utilizando as limitações dos hardwares da época para criar uma atmosfera de fantasia misteriosa partindo de elementos estéticos. Um bom exemplo seria os elementos distantes do cenário: como montanhas ao fundo, serem texturas mais simplificadas que podem ser comparadas com pinceladas que criavam a impressão da existência de uma montanha. Já o *remake* prefere uma abordagem utilizando novas técnicas de iluminação e realismo, ou seja a montanha ao fundo agora tem textura de rochas e basicamente é uma montanha. Eu pontuo tal diferença da versão pois mesmo em aspectos narrativos e mecânicos ambas sendo as mesmas, a diferenciação da abordagem estética é de suma importância para a relação do jogador sobre aquele ambiente.

Tive a oportunidade de jogar a versão original diversas vezes durante minha adolescência, sendo ela inclusive um dos meus jogos favoritos e um dos iniciadores das perambulações que realizava em jogos anos antes de cogitar na realização de uma graduação em artes. Trago a nova versão à tona não como uma substituta, pois

acredito que ambas deveriam ser experimentadas por pessoas que se interessam pelo jogo, mas sim para pontuar que a caminhada realizada agora possui algumas questões conceituais relacionadas com os sentimentos passados sobre este ambiente, porém que partem de um novo eu neste momento atual, neste lugar em que já perambulei uma vez, porém que não é de forma prática o mesmo daquele passado. A revisita de um ambiente que já fora visitado anteriormente, e que é exatamente o mesmo que visitei outra vez, ocorrerá no próximo diário que tratará do jogo *The Elder Scrolls V Skyrim*. Lá focarei exatamente na sensação do retorno a um espaço tanto digital quanto de memória e correlacionarei diretamente as caminhadas realizadas no passado com as realizadas agora na pesquisa.



FIGURA 50 – Ponte que liga a entrada das Terras Proibidas ao Templo da Adoração, detalhe na escala da ponte em comparação a Wander e Agro. Captura de tela feita pelo autor.

Após esta introdução: *Shadow of the Colossus Remake* é um jogo lançado em 6 de fevereiro de 2018 para a plataforma *Playstation 4*, desenvolvido pelo estúdio estadunidense *Bluepoint Games, Inc*, que também foi a responsável por uma remasterização para alta definição deste mesmo jogo no ano de 2011, o *remake* foi publicado pela divisão de jogos e entretenimento *Sony Interactive Entertainment* da empresa japonesa *Sony*. O jogo se trata de uma reprodução do jogo homônimo lançado no ano de 2005 para o *Playstation 2*, sendo desenvolvido pelo agora inexistente *Team Ico* estúdio que fazia parte da divisão *Japan Studio*, um braço de

desenvolvimento de jogos da *Sony Interactive Entertainment* localizado e focalizado em produções japonesas. *Shadow of the Colossus* foi idealizado pelo diretor e designer de jogos Fumito Ueda. O jogo pode ser classificado como um jogo de ação e aventura em terceira pessoa, ocorrendo em um cenário fantasioso similar a ficção de sandália e espada, algo que remete as narrativas, lendas e mitologias da idade antiga. O grande diferencial do jogo está em sua estrutura em comparação com outros jogos de ação e aventura, em muitos desses jogos a estrutura é de diversos inimigos, de combates ao longo da aventura ou de uma fase, e ao fim, um chefe mais poderoso ou grandioso. Em *Shadow of the Colossus* isso é diferente, o jogo possui apenas 16 inimigos a serem derrotados, os seres que dão nome ao jogo: colossos.



FIGURA 51 – O primeiro colosso encontrado no jogo, detalhe na diferença de escalas entre os dois personagens. Captura de tela feita pelo autor.

A história do jogo é relativamente simples já que se trata mais de um conceito, como uma lenda sendo contada, similar a uma estrutura das tragédias gregas. Um jovem chamado Wander decide abandonar sua vila e segue em direção a uma região proibida e selada para o resto do mundo que possui o nome: Forbidden Land (Terra Proibida). Em sua companhia está o seu cavalo Agro, um arco e flechas, uma espada mística que o jovem roubou da vila e por fim um cadáver enrolado em um pano, este cadáver trata-se de uma moça chamada Mono, que havia sido sacrificada na sua vila por possuir uma maldição. O objetivo de Wander é levar o corpo de Mono para a terra

proibida para que lá ele entre em contato com um deus antigo que poderia dar a vida novamente a moça.



FIGURA 52 – Paisagem com o Templo da Adoração ao fundo. Captura de tela feita pelo autor.

O vídeo introdutório antes do início do jogo mostra Wander em jornada até a terra esquecida, mostrando diferentes locais por onde ele passa, representando uma longa e perigosa jornada, o que já demonstra que este local é isolado e esquecido pelos povos deste mundo. Ao chegar no local o protagonista se depara com um vasto ambiente completamente abandonado, levando então o corpo de Mono até um santuário no centro do local, onde ele coloca o corpo inanimado sobre um altar e por meio de uma abertura no teto da construção, o personagem se comunica com o deus esquecido Dormin. Esta entidade é inicialmente representada pela luz que incide pela abertura, e também por um coro de vozes que se sobrepõe nas falas, a língua falada no jogo é ficcional e as falas são transmitidas para o jogador através de legendas. A língua lembra algo como palavras sendo faladas de trás para a frente, mas não são necessariamente isso, as palavras não têm um sentido, pois não precisam, já que o jogo procura uma atmosfera de lenda/história muito antiga sendo contada para o espectador.



FIGURA 53 – Mono é a única outra personagem humana vista nos 2 primeiros atos do jogo, mesmo sendo a outra única humana ela encontra-se morta. Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 54 – Salão principal do Templo da Adoração, é neste local onde o deus antigo Dormin se comunica com Wander, nas laterais há totens de cada um dos 16 colossos. Captura de tela feita pelo autor.

Os momentos de narrativa tradicionais do jogo são transmitidos pelos monólogos de Dormin para Wander entre as batalhas com os colossos, inicialmente

a entidade expressa que para ressuscitar Mono será necessário que os 16 colossos que habitam esta terra sejam mortos, e assim o protagonista ingressa na jornada para derrotar as criaturas. Os colossos são criaturas gigantescas (exceto em dois casos que possuem uma estatura apenas um pouco maior da humana) que se alojam em diferentes espaços do mundo do jogo. Eles possuem corpos que misturam regiões com pelos e também partes que lembram construções arquitetônicas mescladas em suas anatomias. Alguns são bípedes, outros quadrúpedes, e outros são até mesmo formas aquáticas ou voadoras, todos possuem pontos nos seus corpos onde localizam-se um símbolo luminoso, estes locais representam os pontos fracos das criaturas.



FIGURA 55 – Comparação dos tamanhos de Wander e do primeiro colosso, Wander está prestes a dar o golpe derradeiro. Captura de tela feita pelo autor.

A grande questão da relação entre o jogador, Wander e os colossos é que o protagonista não é necessariamente um herói. Muitos dos colossos estão apenas em paz em seus cantos, e muitas vezes sequer dão atenção a pequena criatura humana perto de si, fazendo com que as mesmas apenas reajam após terem sido atacadas pelo jogador, como uma reação de autodefesa. As batalhas com os colossos possuem três estágios musicais, um inicial antes de o colosso perceber ou atacar o jogador, que possui uma melodia de mistério, uma segunda que inicia quando o jogador começa a escalar o colosso utilizando os pelos de seu corpo e também as estruturas

arquitetônicas para atacar os pontos fracos, onde se desenvolve uma orquestra épica ilustrando a batalha entre os dois seres de escalas diferentes, e uma final após o colosso ser morto, que é uma melodia melancólica.

A morte de cada colosso não é uma catarse, não soa como vitória, o jogador observa por breves segundos a criatura caindo no chão em câmera lenta após a última estocada, com toda a sua onipotência e sua escala majestosa desfalecendo. Tal cena é composta com música melancólica e também com a diferença de escala entre um ser misterioso, colossal e majestoso morto aos pés do protagonista humano. Além disso após cada morte emergem formas tentaculares de escuridão do corpo do gigante morto e essas formas atravessam o protagonista, o estocando e fazendo com que o mesmo desmaie em dor, para então acordar no santuário do deus esquecido, cercado por uma silhueta humana feita de sombras que apenas o observa. Ao longo da trama é revelado que os seres colossais são barreiras que aprisionavam este deus nesta terra esquecida, e que o mesmo utiliza da jornada egoísta do protagonista como uma forma para se libertar.



FIGURA 56 – Colosso morto, sombras emergem do corpo da criatura abatida. Captura de tela feita pelo autor.

O ponto comentado da trama é necessário para se falar das mecânicas e do caminhar em *Shadow of the Colossus*, pois existe um momento que intercala cada

batalha com as criaturas, a perambulação por estas terras abandonadas e a busca pelo próximo colosso. Todo o período entre um colosso e outro é preenchido pela locomoção do jogador, sem nenhuma trilha sonora ao fundo, apenas os poucos sons do ambiente e o trotar do cavalo do protagonista. É durante esta galopada que a câmera se distancia do jogador e é levada para uma das extremidades laterais da tela, criando uma composição que sempre coloca as duas figuras em movimento em comparação com a escala do mundo, tornando ambas insignificantes perante todo o ambiente que os circunda. A atmosfera de solidão do jogo é enfatizada pelos seguintes elementos: a única outra personagem humana está morta, o único personagem que fala é um deus antigo que apenas comunica o próximo objetivo do protagonista, protagonista esse que também fala apenas uma palavra, o nome de seu cavalo para que o animal venha até ele.



FIGURA 57 – Florestas densas é um dos ambientes explorados no jogo, a exploração é sempre solitária, não há animais de grande ou médio porte na região, apenas pequenos lagartos. Captura de tela feita pelo autor.

As outras criaturas presentes no jogo são os colossos, com quem a relação do jogador será a de tomar as suas vidas, e de alguns poucos animais que vivem na região, sendo os mesmos também animais pequenos, como lagartos que andam pelos chão e paredes de ruínas, mas que podem passar imperceptíveis devido suas estaturas, e também algumas aves que voam com certa distância do chão, e que são

observadas em alguns momentos pelo jogador. Basicamente toda a relação fora de batalha que o jogador e o protagonista vivem é o silêncio de caminhar por uma terra esquecida, ouvindo os trotes das patas do cavalo. Cavalo esse que tem um comportamento similar à do animal real, a criatura nem sempre obedece ao jogador com precisão, como é descrito por Flanagan e Nissenbaum ao falarem dos valores da coordenação e cooperação referentes as mecânicas na jogabilidade:

O designer de jogos Fumito Ueda expressou esses valores escolhendo uma forma de jogo aberta em vez de dar instruções específicas para os jogadores. O personagem jogável, Wander, desenvolve uma relação com seu cavalo-guia, Agro. O comportamento do cavalo, entretanto, é programado, então ele nem sempre responde a seus comandos. Assim os jogadores não conseguem “guiar” o cavalo como guariam um carro que reage precisamente a seus movimentos. O jogador deve montar o cavalo em uma relação de mão dupla governada pelos atos de dar e tirar. Esse estilo de controle leva o jogador a adotar uma mentalidade cooperativa. Companheirismo e colaboração são valores inerentes à relação Wander/Agro. (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2016, p. 110).



FIGURA 58 – Agro é o único companheiro do protagonista e do jogador. Captura de tela feita pelo autor.

A arquitetura do jogo é talvez um dos elementos mais interessantes que compõe o mundo, diferente de *Horizon Zero Dawn* e *Red Dead Redemption 2* que possuem cidades e ambientes habitados, em contraste com ruínas de um mundo pré-apocalíptico ou de cidades, fazendas e casas abandonadas, as Terras Proibidas são estritamente ruínas. Não há nenhum sinal dos seres que habitavam aqueles locais, e mesmo que alguns deles remetam a algumas construções como templos, coliseus,

fortificações e vilas, nenhuma delas dá pistas de quem habitava o local, ou até mesmo como esses locais funcionavam e quais são os seus sentidos na disposição deste mundo. A ruína em *Shadow of the Colossus* é um elemento que potencializa a solidão, solidão essa que é centrada em uma constante sensação de estar em um local onde não se deveria estar, propriamente: um local esquecido e proibido.



FIGURA 59 – Ruínas de um castelo em meio de um deserto, o local abandonado funciona como palco de batalha entre Wander e o penúltimo colosso. Captura de tela feita pelo autor.

Há uma sensação em perambular os ambientes deste jogo, é um misto do encanto pela beleza de cada uma de suas paisagens, com uma curiosidade de adentrar as ruínas que povoam este mundo, culminando em uma sensação de medo. Ao andar por estes locais muitas vezes me peguei com medo, medo de que na solidão de um local pudesse ocorrer algo, ao mesmo tempo em que eu paradoxalmente sabia que nada aconteceria, pois estava sozinho ali. Os enormes espaços abertos que o jogador pode percorrer neste mundo são habitados por silêncio e vazio, porém é neste espaço entre a morte de uma criatura (que sequer sabia de sua existência), em que se reflete sobre o porquê daquilo. Demorar entre cada colosso é um momento de luto e de zelo pela morte de cada uma destas criaturas, ao mesmo tempo em que evoca uma persistência em se cumprir o objetivo da jornada.



FIGURA 60 – Ruínas deterioradas na margem de um lago. Captura de tela feita pelo autor.

Caminhar em *Shadow of the Colossus* é emergir no silêncio e na solidão, o meu caminhar nestas terras era embebido em melancolia, porém havia momentos de deleite sobre o ambiente. Descobrir uma nova floresta, encontrar uma caverna, adentrar em uma construção escondida ou até mesmo alcançar uma cachoeira, eram momentos de um alívio por ver algo no vazio daquele local. Há beleza na ruína, há encanto em pensar no que já foi aquele lugar, isto remonta diretamente ao trabalho que cito no primeiro capítulo desta pesquisa. Até mesmo retornar para os locais onde os colossos foram abatidos gerava um misto de um encanto com melancolia, no exato local onde a criatura morrerá, o que fica são um amontoado de formas que lembram o seu corpo, mas que também lembram destroços de uma construção. A localidade onde ocorrera a batalha, onde houvera diferentes músicas, agora permanece o silêncio, e uma nova ruína, para que então se um outro sujeito que adentra estas terras em um futuro, e visse estas pilhas de escombros ficasse igual a mim sem saber o que aquilo já fora em um passado.



FIGURA 61 – Wander observa cataratas que se encontram abaixo de uma planície, detalhe na escala do personagem perante toda a natureza que o cerca. Captura de tela feita pelo autor.

O diário da Solidão em *Shadow of the Colossus* seria inicialmente um diário sobre o silêncio, porém ao caminhar por aqueles locais eu sempre me encontrava pensando que havia silêncio durante o período em que eu apenas caminhava por aquele local: um silêncio diferenciado que é o silêncio de um ambiente, um silêncio com pequenos barulhos da natureza que cerca o sujeito. Foi assim que resolvi para este diário quebrar o silêncio incluindo uma palavra que sempre retornava quando eu refletia sobre o mundo a ser explorado neste jogo: a solidão.



FIGURA 62 – Formas arquitetônicas diferenciadas permeiam o ambiente do jogo. Captura de tela feita pelo autor.

Aproveitando de dois elementos apresentados na narrativa do jogo, ambos presentes na figura de Dormin, a sobreposição das vozes que compõe a voz deste deus, e a língua que não necessariamente é identificada aos ouvidos do jogador, por ser uma língua fictícia. Decidi que para quebrar o silêncio para este diário, eu precisava fazer com que durante toda a sua extensão a palavra solidão fosse repetida, enquanto são apresentadas cenas da perambulação neste mundo. A sobreposição do som de solidão não seria da palavra apenas em português, utilizando o banco de dados de áudio para pronuncia de palavras no Google tradutor, utilizei áudios da tradução da palavra solidão em diferentes línguas, criando um coro similar a entidade que se comunica com o jogador.



FIGURA 63 – Um ambiente colossal, com um personagem em completa solidão. Captura de tela feita pelo autor.

### 3.4 THE ELDER SCROLLS V – SKYRIM: RETORNO AS PRIMEIRAS ANDANÇAS

*The Elder Scrolls V – Skyrim* é um jogo lançado originalmente em 11 de novembro de 2011 para as plataformas *Playstation 3*, *Xbox 360* e *Microsoft Windows*, o jogo foi desenvolvido pelo estúdio *Bethesda Game Studios* que faz parte da empresa

*Bethesda Softworks* que o publicou. Este é o quinto jogo da série principal de RPGs de ação *The Elder Scrolls*, e tem em o seu subtítulo nomeado pelo país fictício em que o jogo se desenrola. Os jogos da franquia caracterizam-se por aventuras épicas em um cenário de fantasia medieval, tendo como inspirações a literatura de fantasia de Tolkien (*O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis*) e também da tradição de jogos de RPG de mesa como *Dungeons & Dragons*.



FIGURA 64 – Na primeira vez que fui para *Skyrim* me encantei pela fluidez de um rio. Captura de tela feita pelo autor.

Um dos pontos mais marcantes da franquia é a exploração de uma (ou mais) região de um mundo aberto onde o jogador possui a liberdade de realização a sua jornada na ordem em que desejar, podendo tanto seguir uma linha da narrativa principal, a *main quest* (jornada/aventura principal) ou embarcar em missões, narrativas e atividades secundárias que preenchem o mundo. Estes jogos podem criar longas estadias nesses mundos digitais devido a uma propriedade específica: eles não necessariamente têm fim, sendo assim, mesmo após o fim da narrativa principal, o jogador pode continuar fazendo atividades secundárias, ou apenas perambulando pelo mundo.

Outro ponto recorrente é a possibilidade de o jogador criar seu próprio personagem, escolhendo características físicas, gênero, a raça do personagem (ao

molde das raças de ficção fantástica como: elfos, orques e etc). Nos jogos da série principal é comum que o personagem controlado pelo jogador não possua uma voz, todos os diálogos do protagonista são feitos estritamente por textos criados pelos desenvolvedores, sendo que o jogador escolhe dentro da opção de textos em um diálogo uma frase que acredite condizer melhor com o personagem criado.

Por se tratar de um jogo com cenário de fantasia medieval, o jogo segue os moldes da maior parte de literatura e demais ficções do assunto, portanto o personagem criado pelo protagonista sempre se encontra em uma posição de “o escolhido” na história. No caso de *The Elder Scrolls V – Skyrim*, o escolhido em questão seria: o *dragonborn* (em tradução livre: o nascido do dragão/ cria do dragão) que neste mundo seria um sujeito escolhido para derrotar um vil dragão lendário que assola a região.



FIGURA 65 – Dragões, espadas e guerreiros povoam o mundo de fantasia do jogo. Captura de tela feita pelo autor.

A narrativa do jogo é vasta e conta com diversas linhas de desenvolvimento, podendo o jogador optar por seguir todas ou apenas algumas. Dentre essas linhas a principal remete diretamente a elementos como a jornada do herói, e também em narrativas épicas como A Canção dos Nibelungos, Beowulf, ou narrativas mais recentes como O Senhor dos Anéis. Nesta narrativa principal o jogador deve explorar

o mundo em busca de respostas sobre o retorno dos dragões que haviam desaparecido a séculos atrás, e também ultrapassa diversos desafios e provações enquanto se fortalece para um embate decisivo contra o líder dos dragões: Alduin. Esta missão principal segue os moldes dos demais jogos da série, e funciona como uma narrativa que possui mais clichês da ficção de fantasia, tendo como uma das propostas ser uma porta de entrada do jogador para o mundo onde o jogo se passa, e um primeiro incentivo para o jogador procurar por mais aventuras e narrativas dentro deste mundo.

Skyrim é um país ao norte do continente de Tamriel, por se tratar de um país nortenho o local possui uma geografia similar a região nórdica europeia, mais precisamente dos países escandinavos. Os próprios habitantes originários deste país são chamados de Nords, e também possuem diversas inspirações em povos escandinavos, seja em suas armas, armaduras, vestuário, organização social e também formas arquitetônicas. Um dos exemplos de organização social está no título recebido por senhoras e senhores feudais desta região: jarl, que faz uma alusão direta a titulação de liderança dos escandinavos na idade média, sendo jarl um título similar a um barrão ou conde.



FIGURA 66 – Arquitetura que remete a construções escandinavas presentes na cidade de Whiterun.

Captura de tela feita pelo autor.

A organização social do local tem total ligação com outro dos pontos de narrativa do jogo: a guerra civil que ocorre durante o decorrer do jogo no país de Skyrim, sendo essa uma das principais narrativas secundárias, em conjunto com as narrativas de guildas. O jogador pode decidir tomar partido na guerra, como também não participar da mesma e acabar sendo um dos responsáveis pela realização de uma trégua entre os lados, devido a necessidade de enfrentamento à crise referente aos dragões na história principal. As guildas que povoam a região também possuem suas próprias narrativas com diversas missões, sendo esses grupos signos recorrentes em jogos de RPG e fantasia medieval: a guilda dos ladrões, irmandade dos assassinos, a escola de magia, a escola dos bardos e também um grupo de guerreiros e mercenários.

A estrutura do jogo tem início em um tutorial que se desenrola em um vilarejo sendo atacado pelo dragão antagonista da narrativa principal, após esse breve tutorial com elementos narrativos é possibilitado para o jogador uma liberdade na exploração e na escolha de atividades a serem realizadas no jogo. O jogador pode optar por imediatamente seguir os próximos passos da narrativa principal ou pode perambular pelo ambiente, por exemplo, encontrando uma caverna ou ruínas e se deparando com uma linha de atividades completamente distintas do que a de um jogador que opte por seguir a narrativa principal.



FIGURA 67 – Primeira vista do jogador após sair da vila onde se passa o tutorial, daqui se pode seguir para qualquer direção. Captura de tela feita pelo autor.

Há um aspecto de design de jogos na forma que esta liberdade é apresentada ao jogador, caso o jogador decida seguir o primeiro passo da história e seguir para o vilarejo mais próximo a fim de avisar sobre o ataque ocorrido, lá ele poderá encontrar alguns personagens comentando que houve um roubo na loja de produtos gerais do vilarejo, caso o jogador decida conversar com o comerciante é iniciada uma atividade secundária envolvendo uma busca pelo objeto roubado. É neste caráter de design que o jogo incentiva que o jogador explore o mundo, escute seus habitantes e desvie de caminhos, há sempre algo para ser encontrado em qualquer canto explorado, sejam narrativas, itens para o personagem ou baús com tesouros e outros espólios.



FIGURA 68 – Ruínas antigas ao fundo, diversas dessas ruínas podem ser encontradas ao longo do jogo. Captura de tela feita pelo autor.

De forma geral o jogo segue alguns padrões encontrados nos jogos do gênero de RPG, como o acúmulo de pontos de experiência para a progressão do personagem: o que o torna mais hábil com determinada arma, permite aprimoramento nos aspectos de pontos de vida, magia e fôlego ou até mesmo aprenda novas habilidades. O jogo focasse majoritariamente em aspectos de ação e combate, envolvendo o uso de armas brancas como espadas, machados e facas, como também com o combate a distância por meio de arcos e magia. O foco em combate também

está expresso na quantidade e variedade de inimigos que permeiam o mapa do jogo, desde criaturas mágicas do gênero da fantasia até personagens humanos.

*The Elder Scrolls V – Skyrim* também é permeado de atividades paralelas, além das missões opcionais e das atividades de guilda, o jogador pode por exemplo criar e mobiliar sua própria casa, passando pelo estágio de coleta ou compra de matéria bruta para construir cada cômodo e desenvolver cada mobília da casa, também é possibilitado para o jogador comprar uma casa já pronta como também as mobílias. Por se tratar de um jogo de 2011 muitas mecânicas do jogo já sofreram envelhecimento ou estão sendo melhores desenvolvidas em jogos atuais, porém aos olhos da época era possível observar a tentativa do jogo de criar um ambiente onde o jogador poderia acumular diversas horas realizando suas diversas atividades.



FIGURA 69 – Diversas estradas ligam as principais cidades do país de Skyrim. Captura de tela feita pelo autor.

Um dos aspectos mais importantes do jogo é seu ambiente em si, não apenas pelas citadas atividades a serem realizadas, mas também pela composição de seu mundo. Geograficamente o país de Skyrim apresenta misturas de ambientes montanhosos, planícies, regiões de neve constante, florestas densas e ambientes úmidos. O aspecto montanhoso do jogo é tão importante, que há sempre alguma montanha a vista do jogador (mesmo que distante no horizonte), tal forma de

composição serve para construir o cenário nortenho onde o jogo se passa. O mapa do país é separado em nove diferentes regiões, cada uma dessas regiões possui uma cidade-capital, sendo que cada uma destas cidades possui diferenças arquitetônicas, se não gerais, em algum elemento ou prédio específico. Estas regiões também apresentam a diferenciação de biomas do país, sendo as regiões mais ao norte cobertas com neve e ligadas ao oceano, e as mais ao sul e bordas (leste e oeste) cercadas por cordilheiras.



FIGURA 70 – Do alto da montanha mais alta do jogo observo a expansão do local por onde perambulo. Captura de tela feita pelo auto.

As caminhadas que realizei no país de Skyrim começaram anos atrás, no ano de 2012, alguns meses depois do lançamento do jogo. Talvez *The Elder Scrolls V – Skyrim* seja um dos jogos que mais acumulei horas jogadas, recordo-me que nos anos de 2012 e 2013 ele foi um dos poucos jogos que joguei e jogava-o semanalmente, se não diariamente. Nesta época a razão por permanecer neste local não era apenas o encanto por ele, havia um aspecto prático na minha escolha de jogos a serem comprados na época, eu sempre optava por jogos longos que pudessem ser jogados por meses e com centenas de atividades a serem realizadas. Esta escolha partia do aspecto de que eu comprava poucos jogos naquela época, eu era ainda um adolescente e comprava jogos em basicamente duas ocasiões, meus aniversários e



O ano é 2012, aquele mundo causa encantos, o primeiro rio me agrada pela fluidez de suas águas, pela forma que flui sua corrente. As texturas daquele mundo provocam uma curiosidade para a exploração e há um deleite em perceber que estou neste local, sinto que estou em um lugar. Havia momentos em que eu percebia apenas o som do trotar de meu cavalo, uma baixa música ambiente se projetando e compondo a cena, e em minha volta, havia um mundo acontecendo e existindo. As primeiras andanças não foram intencionais, eram apenas sobre perambular, sobre ver, sobre perceber que já havia aprendido para onde cada direção me levava, as primeiras andanças eram sobre existir naquele local, eram sobre perder tempo, 200 horas, esse foi o tempo perdido ao longo de dois anos, havia um encanto em apenas me perder naquele local.

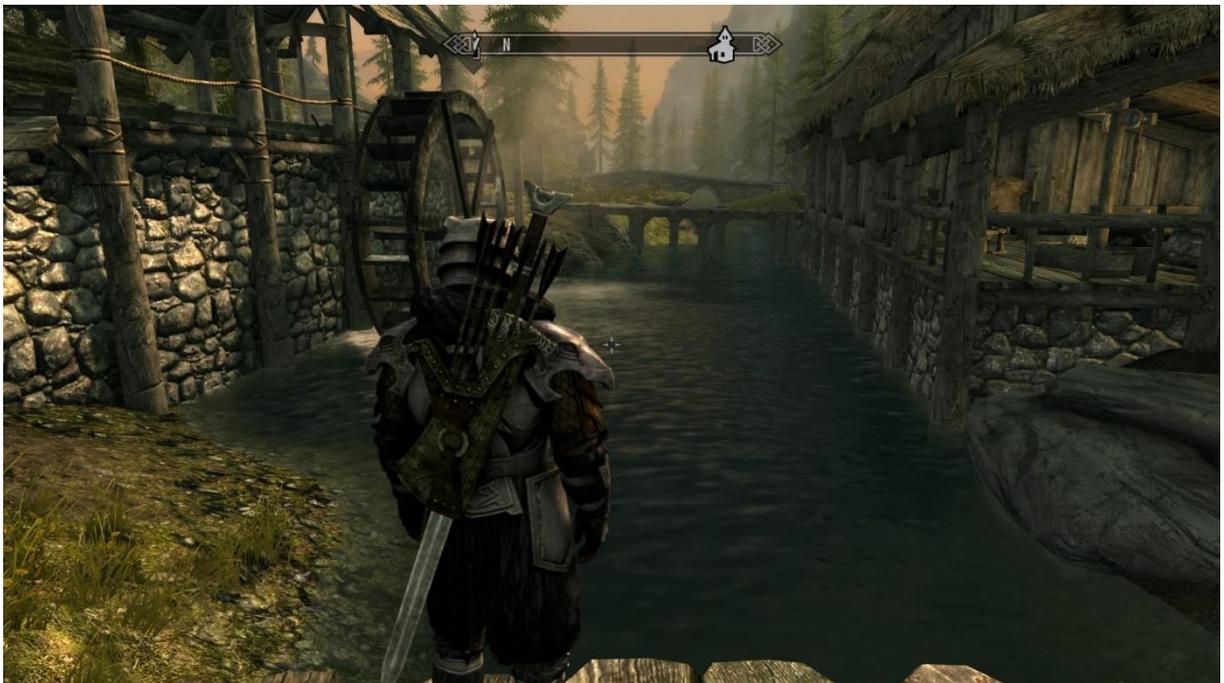


FIGURA 72 – Rio que passa pela vila de Riverwood, observar as águas deste mundo tornou-se uma atividade recorrente em minhas caminhadas por Skyrim. Captura de tela feita pelo autor.

Nesta época, entre meus 15/16 anos, eu sequer sabia sobre a existência da reflexão sobre o caminhar, sobre derivas, situacionismo ou sobre a psicogeografia. Naquele tempo eu optava por perder tempo neste espaço, pois queria apenas perambular, ver se havia algum elemento que não tinha sido visto anteriormente, algum ângulo diferente, ou até mesmo perceber que esse local começava a se transformar num lugar sensível para mim. Lembro-me de uma colina com uma estrada que leva para uma das maiores cidades do jogo, Whiterun, lembro-me da sensação

de descer aquela estrada e me deparar com as planícies fora da cidade, ver seus muros e o salão principal da cidade na parte mais alta. Isto não foi na primeira vez em que me deparei com este lugar, essa sensação, de lugar sensível, de local da memória, ocorre até hoje, mais de 300 horas depois, mais de 8 anos depois.



FIGURA 73 – Vista externa da cidade de Whiterun, planície, moinhos e o hall do Jarl no alto da cidade compõe a paisagem. Captura de tela feita pelo autor.

De todos os jogos a serem percorridos para os diários, *The Elder Scrolls V – Skyrim* não é o detentor dos melhores gráficos ou dos mais realistas, não possui as melhores texturas, a maior complexidade de sistemas e mecânicas, ou até mesmo a complexidade de mundo encontrada nos outros jogos desse recorte. Esta comparação não seria justa nos aspectos técnicos já que ele também é o mais antigo de todos os jogos da lista, mesmo com *Shadow of the Colossus* que havia sido lançado originalmente em 2005, a versão que utilizo é uma versão nova, uma reinterpretação. O que traz este jogo como lugar fundamental para os diários é ele ter sido a origem de toda esta prática para mim, foi neste jogo que aprendi a andar como sujeito perambulante, foi neste local onde optei por não ser “produtivo” para o jogo pela primeira vez.



FIGURA 74 – Visão externa da cidade de Solitude, parte da cidade encontra-se sobre formações rochosas. Captura de tela feita pelo autor.

Foi assustadora a sensação de retornar para este local no ano de 2019, perceber que desde o início de 2014 eu não jogava este jogo, que a minha formação com esta mídia já havia passado por tantas outras experiências, e possivelmente essas experiências podem até ter sido melhores que as vividas no país de Skyrim. Tanto eu quanto o jogo havíamos envelhecido, porém apenas eu havia mudado, o jogo permanecia como a mesma obra que era anos atrás. Voltar para Skyrim foi como voltar para o local em que eu passei os primeiros 14 anos da minha vida, para uma antiga casa, não digo isto comparando Skyrim como um lar, mas sim como um espaço onde eu possuía memórias, e que agora com perspectivas diferentes poderiam ser alteradas. Ao retornar a este espaço da infância eu percebi que a casa onde eu morava era menor do que me lembrava, que as distancias que intercalavam diversas aventuras que tive com meus amigos da vizinhança na verdade eram apenas alguns passos.

Há um terror em se retornar para um local querido, o medo de que as coisas não serão mais como costumavam ser, da realização de que o sujeito que revisita este local não é mais o que ele era. Muitas vezes cria-se um pensamento de que as memórias pessoais são coisas que funcionam melhor quando são mantidas intocadas,

que se a mente enganar em algum aspecto ou outro de como aquele evento ocorreu é melhor manter esta versão lembrada e sensível, do que explorar as minúcias do que realmente ocorreu. Eu carregava este medo com a possibilidade de retorno a Skyrim: e se este local não for tão interessante como eu lembro, e se as paisagens não forem tão belas quanto em minha memória, e se perder tempo perambulando neste local não for algo que desejo agora.



FIGURA 75 – Casa construída por mim, cada cômodo foi construído e mobiliado aos poucos ao longo de sessões de jogo. Captura de tela feita pelo autor.

O ano é 2019, aquele mundo causa temores, e se o primeiro rio não agradar pela fluidez de sua corrente, se as texturas daquele mundo não provocarem curiosidade para a reexploração. Se não houver deleite em perceber que estou neste local novamente. O ano é 2019 e um pequeno vilarejo é atacado por um dragão, fujo por um sistema de cavernas abaixo da cidade, ao sair percebo que estou em Skyrim e a primeira sensação ao estar livre novamente naquele mundo é: como é bom existir neste lugar onde sequer existo.

Os outros jogos aos quais realizo as perambulações e caminhadas possuem em algum aspecto estético ou mecânico elementos que colaboraram para a reflexão a ser realizada em cada um deles. A percepção de um mundo novo e permeado de culturas, a rotina permeada de violência e contrastes de um mundo hostil, a completa

solidão de um lugar esquecido. Para mim *The Elder Scrolls V – Skyrim* não dialoga com minhas caminhadas a partir de um aspecto mecânico ou narrativo, as caminhadas neste local estão totalmente ligadas a memória, ao retorno e a percepção que é fundamental apresentar onde os primeiros passos foram dados, mesmo que esses ainda fossem passos cegos, mas que foi andando em Skyrim que aprendia perambular por mundos digitais.



FIGURA 76 – Os rios agora fluem de uma forma diferente, mas ainda fluem. Captura de tela feita pelo autor.

O rio não possuía mais a fluidez que me lembrava nos primeiros anos que passei naquele local, mas ainda assim ele fluía, e perceber que passei um tempo neste retorno ao lugar observando como os rios fluíam fechou um ciclo pessoal da minha percepção deste local. As florestas, montanhas, cidades e planícies nunca foram tão bonitas quanto nesse retorno a Skyrim, a perspectiva não era mais apenas sobre o que estes locais eram como forma concreta, mas sim o que eles são como forma simbólica. Cria-se uma relação da revisita a Skyrim com as realizações de cartografia emocional feita por artistas que realizavam a deriva:

A segunda vertente seria a que constrói cartografias imaginárias, fantásticas, inventa países e continentes, ficando contudo, e apesar da escala potencialmente imensa dessa criação, num âmbito mais íntimo e pessoal, que

já foi definido como cartografia emocional. Predominam aqui mapas que retratam universos quase oníricos, seja por pertencerem ao domínio exclusivo e mutante da memória, seja por retratarem mundos fantásticos, ou ainda por oferecerem visões extremamente pessoais, que propõem uma ruptura da ordem convencional e estabelecida. (VISCANTI, 2014, p. 76).

O vídeo diário de *The Elder Scrolls V – Skyrim* encontra-se neste paralelo com a cartografia emocional, não de representar um local onírico de fantasia por partir de um ambiente de fantasia medieval, mas sim devido ao seu pertencimento ao domínio exclusivo e mutante da memória. Este diário é uma carta, uma carta a saudade, uma carta a um eu passado, a um local passado. O vídeo foca em passar novamente por locais onde já caminhei muitas vezes, e por meio da narração contar ao espectador a mistura dos sentimentos, do que aqueles lugares representavam e o que representam agora filtrados pela memória, saudade e o retorno. Este diário não é sobre mecânicas, sobre combates, sobre narrativa do mundo, este é um diário estritamente focado no que havia sido apontar o analógico para a frente em outros tempos, sobre estar em algum lugar: sobre ver as águas do passado.



FIGURA 77 – Os rios não fluem da forma que me lembrava, mas não faz mal: são outros rios, são outras águas, são outras caminhadas é um outro eu. Captura de tela feita pelo autor.

Toda a ordem dos diários possui uma linha narrativa que escolhi contar, partimos do encanto pelo descobrimento de um local, para os aspectos mecânicos e as relações criadas com o local e seus habitantes, segue-se para a completa solidão,

passo por um momento de reflexão e lembrança sobre um passado afetivo, para culminar em uma deriva espacial, a perambulação no infinito cósmico. Uma última parada no limiar entre o passado e presente, a visitação de um local onde perambulei muito e vi quase tudo é necessária antes de me deparar com uma caminhada infinita, sobre um espaço onde devo aceitar que nunca verei tudo que ele pode me mostrar, que suas bordas ultrapassam o meu próprio prazo de vida: a deriva final.

### 3.5 NO MAN'S SKY: A DERIVA FINAL

*No Man's Sky* é um jogo lançado originalmente em 9 de agosto de 2016 para as plataformas *Playstation 4*, *Xbox One* e *Microsoft Windows*, o jogo foi desenvolvido pelo estúdio independente *Hello Games*. A produção é o quarto jogo do estúdio e também o seu primeiro de maior escopo, ainda que não comparado com o valor de investimento dos outros materiais utilizados para os demais diários. A proposta do jogo é a de exploração espacial em um universo extenso gerado de forma procedural, no caso por códigos que combinam diferentes informações criadas pelos desenvolvedores e as misturam para criar ambientes únicos feitos pela máquina.



FIGURA 78 – Uma figura e sua nave, prestes a observar um pouco do infinito.

Um dos aspectos mais chamativos nesta obra está presente em seu marketing onde era citado que seu universo possuía “ mais de 18 quintilhões de planetas”. Como um exercício de imaginação irei explicar brevemente o que é 1 quintilhão: o quintilhão são um milhão de milhões de milhões, ou  $1\ 000\ 000\ 000\ 000\ 000\ 000\ 000 / 10^{18}$ . Em uma breve brincadeira curiosa decidi pesquisar quantos minutos tem 100 anos, o resultado convertido dava 52560000 (cinquenta e dois milhões quinhentos e sessenta mil) minutos, e nesta comparação início explanando que a proposta de explorar o infinito em *No Man's Sky* ultrapassaria vidas.

O jogo possui alguns pontos principais de mecânicas, sendo elas a exploração de ambientes; a sobrevivência; o comércio e o combate. Um dos aspectos que demonstram as diversas possibilidades presentes neste universo é como essas mecânicas citadas se misturam em diferentes proporções. Um jogador pode optar por se tornar o capitão de uma larga frota mercante que viaja por diferentes galáxias explorando asteroides e acumulando naves e bens, ao mesmo tempo em que outro jogador possa preferir se instalar em algum planeta e construir sua própria base com diferentes tecnologias e realizando pesquisas científicas. É nesta diversidade de possibilidades onde me encontrei criando uma narrativa pessoal para meu personagem, neste universo eu escolhi caminhar, descobrir a maior quantidade de mundo que pudesse tirar fotos desses ambientes e conhecer e pesquisar seus diversos biomas.



FIGURA 79 – Paisagens com biomas diferenciados compõem cada um dos milhares e milhares de planetas neste universo.

A obra possui uma narrativa principal tida contida em três missões principais que se estende por algumas horas e incentiva o jogador a explorar algumas galáxias e a aprender algumas das mecânicas mais básicas para suas experiências neste universo. Toda a trama do jogo é contada por meio de diálogos enigmáticos, por vezes metafóricos e poéticos, mas também em dados momentos beirando ao incompreensível e surreal, criando uma atmosfera de desolação e necessidade de começar a entender este universo do zero tal como o seu personagem.

O jogador assume a primeiro momento o papel de uma figura com roupa de astronauta, sem nenhum rosto ou gênero definido, sendo nomeado apenas como anomalia. Tal alcunha faz sentido ao jogador compreender que não possui memória sobre a realidade onde está, e também ao observar que as outras três raças alienígenas sapientes são diferentes da do jogador, tornando-o uma figura única neste universo.



FIGURA 80 – A figura referida como anomalia, é o personagem do jogador, uma figura humanoide com um capacete que nunca permite a visão do rosto que o veste. Tal aspecto físico apresenta o jogador como sujeito estranho a esse ambiente que explora.

Não me aprofundarei em dar uma sinopse da narrativa deste jogo, tal como fiz nos anteriores, pois toda a estrutura da mesma é de apenas um acontecimento neste local de infinito. Diferente dos objetos dos diários anteriores, onde parte da narrativa se mescla na experiência de caminhar por aqueles ambientes, posso dizer que o mesmo não ocorreu em minha, ainda corrente, estadia em *No Man's Sky*. Não comento isso com tom de desinteresse ou como crítica a qualidade desta história, mas sim como a forma que esta narrativa ressoa como apenas um acontecimento em meio a um universo onde possivelmente, mesmo me esforçando, não verei 5% do que ele é.

Parte da experiência para mim foi baseada na aceitação do infinito, não é possível ver tudo, não explorarei todas as galáxias, não verei todos os animais, não verei todos os biomas. E tudo bem. Se nos demais objetos posso falar de forma generalista que vi seus: norte, sul, leste e oeste, aqui tudo que tenho a dizer é que me sinto perdido. As direções perdem o sentido na vastidão intergaláctica do mapa espacial, e então, não é mais sobre ver tudo e sim sobre apenas ver.

Para descrever alguns aspectos mecânicos irei me centrar nos principais, já citados anteriormente. O aspecto da sobrevivência é possivelmente uma das mecânicas mais recorrentes ao longo da experiência, o jogador deve coletar recursos, muitas vezes estes sendo representados por metais e outros elementos químicos presentes na tabela periódica, por meio da extração dos mesmos em forma de minerais ou de flora presentes nos diversos planetas. Alguns minérios podem também ser recolhidos em pleno espaço, ao se minerar diferentes cinturões e campos de asteroides presentes entre um planeta e outro, ou também nos anéis que envolvem alguns planetas.



FIGURA 81 – Há neste universo planetas sem vida como este que possuem como única forma de objeto minerais como estes em forma de monólitos.

Os elementos coletados pelo jogador ganham diferentes usos, como serem utilizados como objetos para comércio, podendo ser vendidos em estações comerciais encontradas nos planetas ou em estações espaciais que orbitam os sistemas solares. Estes elementos também podem ser utilizados em receitas pesquisadas durante o jogo para a criação de estruturas físicas para construção de uma base ou aprimoramento de uma fragata espacial, e também usados na criação de tecnologias mecânicas como sinalizadores, portais de teletransporte ou refinadores que transformam um elemento X em um elemento Y. Vale expor que mesmo o jogo utilizando nomes e formas de elementos presentes na tabela periódica, as reações, refinamentos e misturas que partem dos mesmos não seguem a funcionalidade destes mesmos elementos no mundo real fora do jogo.

Dentro dos aspectos de sobrevivência encontrados durante a exploração dos mundos, cabe o uso dos recursos previamente comentados como fontes de abastecimento dos diferentes aparatos utilizados pelo jogador. Estes abastecimentos ocorrem em recursos de purificação de ar para planetas com ambientes gasosos tóxicos, ou sistemas de resfriamento ou aquecimento em planetas de climas extremos de frio ou calor. Os recursos também oferecem abastecimento para o aparato de mineração utilizado para a coleta dos materiais, além de abastecerem as diferentes

tecnologias presentes na nave pessoal do jogador, como os motores de decolagem, motores de impulso ou até mecanismos de saltos espaciais abastecidos com anti-matéria.

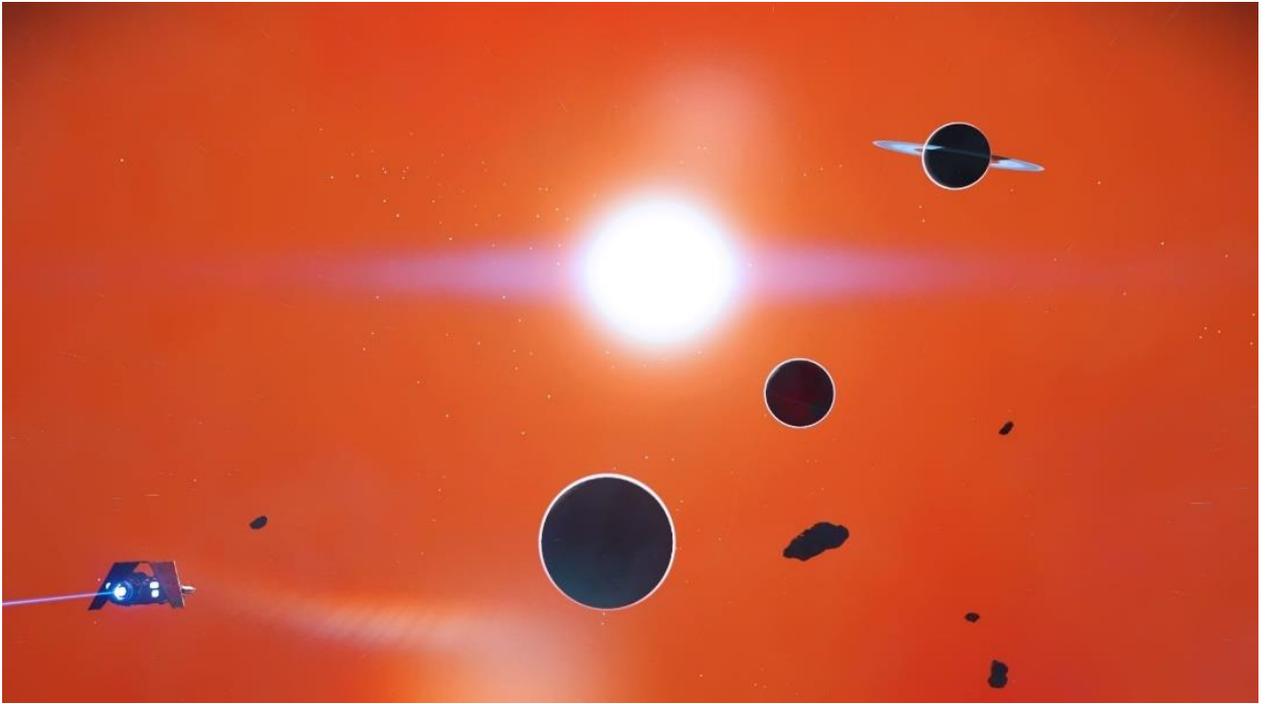


FIGURA 82 – Um alinhamento planetário na composição da foto que propõe uma relativa proximidade dos planetas, porém que mesmo em escala reduzida encontram-se a horas de distância.

A exploração realizada nos diferentes sistemas e planetas deste universo acontece por meio de locomoções segmentadas. Inicialmente o jogador utiliza um mapa estelar para escolher um sistema para a realização de um salto espacial, o limite das distancias de salto estão relacionadas a quantidade de combustível de anti-matéria que a nave possui, mais combustível e melhor tecnologia permitem saltos para sistemas mais distantes. Outra forma de salto espacial ocorre em sistemas que estão em seus últimos momentos e possuem buracos negros, novamente o uso deste termo e conceito não imita o seu paralelo na vida real fora do jogo, em *No Man's Sky* os buracos negros servem como buracos de minhoca, a entrada em um deles cria uma distorção que solta o jogador em um canto aleatório do universo, podendo este estar a incontáveis anos luz do sistema onde adentrou o buraco.

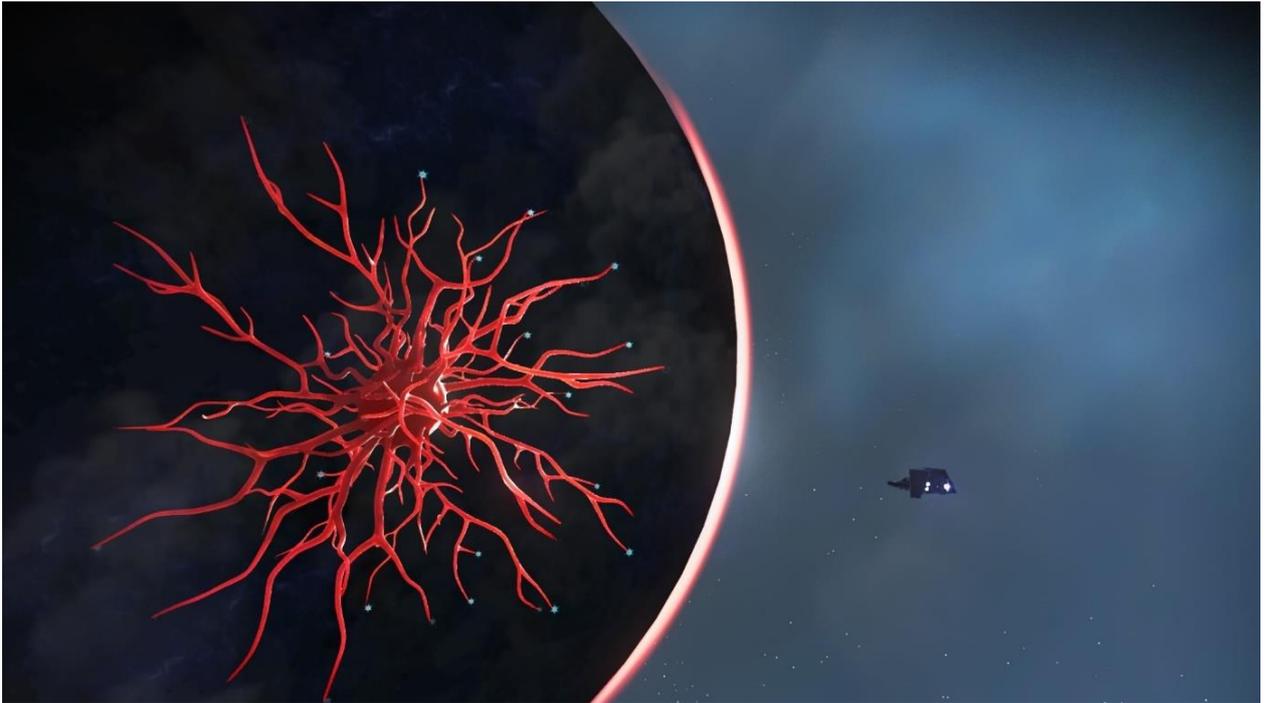


FIGURA 83 – Formas de vida anômalas podem ser encontradas durante viagens, tal como buracos negros, compondo uma impressão de mistério e de formas de conhecimento superiores a existência do jogador.

As distancias dentro dos sistemas também utilizam uma lógica própria simulando distancias espaciais, as naves utilizadas possuem três tipos de aceleração. A primeira é uma aceleração comum, como se apenas apontasse um manche para a frente, ou pisasse no acelerador com força mínima, esta aceleração produz movimento na nave, porém este é lento para as distancias presentes no sistema. Isso faz com que a distância entre um planeta para outro possa ser de horas e até dias, e esta contagem não é apenas ficcional, se o jogador empreender uma viagem utilizando essa velocidade, ele levaria literalmente as horas calculadas ali para chegar a seu destino. A segunda aceleração utiliza propulsores da nave, fazendo a viagem se acelerar um pouco, o que seriam horas se tornam minutos entre 20-40 de viagem. A última aceleração seria algo similar a um pequeno salto, as horas em velocidade normal tornam-se viagens de menos de poucos minutos e até mesmo em contagens de segundo.





FIGURA 84, 85 e 86 – Respectivamente ilustrando as três formas de aceleração das naves. Na primeira nota-se uma distância de viagem de 1 hora e 58 minutos; na segunda o tempo passa a ser de 16 minutos; na terceira o tempo reduz-se para 42 segundos.

Ponto a questão da aceleração e das distancias neste jogo pois elas são fundamentais para a experiência de exploração e perambulação neste universo, dar a volta em um planeta utilizando as suas camadas atmosféricas (similar a uma viagem de avião) podem durar horas, e tentar cruzar o planeta andando levaria dias. Nesta ideia de uma locomoção cósmica toda a perspectiva de experiência do ambiente e dos trajetos veio a mudar, e nestas locomoções cabiam os aspectos de recursos comentados anteriormente. Faz-se necessária à coleta de elementos para a facilitação da exploração nestes ambientes, tanto na sobrevivência pessoal do personagem controlado pelo jogador quanto para o abastecimento de seus veículos.

Sobre a exploração, cabe comentar que as diferentes misturas possíveis entre os elementos como fauna, flora, minerais, biomas no geral e a geografia planetária, cria ambiente únicos. Esses são únicos dentro de suas similaridades, sim é possível achar mais de um planeta de vegetação avermelhada e águas azul marinho contrastando terra de oceano em uma paleta pastel, porém sempre haverá alguma coisa diferente nesses locais, sejam entre a presença ou não de vida animal, como esta vida será, as formas das plantas que ocupam este local, e demais detalhes.



FIGURA 87 – Os cenários possibilitados em alguns planetas são curiosos, neste haviam apenas formas esféricas, tanto na forma das bolhas que preenchiam atmosfera, como em representação animal, mineral e vegetal.

Este ponto da singularidade planetária fez com que muito de minha experiência fosse mais focada em conhecer o máximo de planetas que pudesse, não me preocupando em explorar profundamente cada um de seus detalhes, mas sim de conhecer parte de sua superfície para estudar os diferentes elementos encontrados nestes ambientes. Isso gerou uma caminhada que buscava o registro desses espaços. Se o jogo permite que você explore esse infinito combatendo piratas espaciais, se tornando um próprio pirata, sendo o comandante de uma frota espacial, tendo complexas bases de exploração mineral em diversos planetas ou sendo simplesmente um sobrevivente que vai de planeta em planeta, aqui escolhi me tornar um pesquisador e um fotógrafo.

Para a realização de pesquisa nos planetas, o jogador dispõe de um sistema de escaneamento em seu capacete, ao olhar para os elementos que compõem o planeta e utilizar este *scanner* o objeto ou criatura observada será catalogado nos registros do jogador sobre este planeta. Tal ato rende moedas de um dos sistemas econômicos presentes neste universo. O ato da pesquisa em *No Man's Sky* acaba criando diferentes abordagens de interpretação pelo jogador, pode-se fantasiar ser um biólogo espacial, um arqueólogo, geólogo e afins.

Tal mecânica se incrementa ao se explorar a estrutura de formação linguística presente no jogo, neste universo existem 3 espécies alienígenas sapientes que também exploram o universo na forma de diferentes facções. São eles: os Geks, uma espécie de aliens de pequena estatura e com feições anfíbias; os Korvax, formas de vida mecânica que utilizam um sistema de mente colônia, tendo vários aspectos e pensamentos compartilhados com todos sujeitos da espécie; e os Vy'keen uma espécie corpulenta e com tendências guerreiras e belicosas. Cada uma dessas espécies possui uma língua própria, e o jogador pode descobrir palavras por palavras de cada um desses idiomas ao se comunicar com qualquer sujeito desses grupos e lhes pedir para que o ensinem uma palavra. Cada personagem irá ensinar ao jogador apenas uma palavra, quando esta palavra estiver presente em uma caixa de diálogo ela será automaticamente traduzida, criando um processo de aprendizagem linguística na exploração deste universo.



FIGURA 88 – Fragata encontrada em ruínas em um planeta, diferentes formas de ruínas preenchem alguns planetas, sejam de civilizações passadas ou de naves de um tempo mais próximo.

Foi neste contexto das pesquisas que desenvolvi em meu personagem qual seria a abordagem de minha experiência percorrendo os ambientes deste jogo. Decido inicialmente que iria ver o máximo de novos planetas que pudesse, ao chegar neles registrar com meu scanner a maior quantidade de elementos que estivessem a vista e por último, e mais relevante para mim, tirar fotos desses locais. O meu objetivo

ao caminhar por *No Man's Sky* passava a ser a criação de registros dos locais por onde eu havia passado, compor fotografias que pudessem exprimir um pouco da minha experiência ao me deparar com os diferentes locais, em forma de suas geografias, seus biomas, e todos seus elementos.

Busco realizar um movimento de negação ao que se espera de muitos jogos aos moldes que esta obra segue, os jogos de exploração e sobrevivência. Esta negação seria em meio das opções dadas, selecionar algumas das que são menos esperadas dentro de *status quo* de que, se o jogo possui uma nave com armamento, preciso atirar em coisas, se ele permite a criação de refinarias, preciso explorar planetas. Ao possibilitar a fotografia como mecânica (o jogo utiliza o mesmo modo foto que comentei em *Bound* no primeiro capítulo) abre-se uma possibilidade da negação a uma utilidade preterida em jogos.



FIGURA 89 – Os cenários curiosos encontrados em cada planeta, e os diferentes ângulos possíveis fazem um convite a uma apreciação, uma pausa e uma foto.

Jogos possuem muitas vezes elementos que convidam a uma utilidade (no sentido de se opor a perda de tempo), e objetivos, sendo eles algo como a sua narrativa ou se suas mecânicas estão sendo exploradas a fundo. Apenas caminhar de um lado ao outro é visto como perda de tempo pois “nada” estaria sendo produzido, o que por vezes ignora a produção sensível da experiência do estar nestes ambientes.

Andar, parar e fotografar estes ambientes, não produz necessariamente nada para o jogo, para sua narrativa ou para suas mecânicas, visto que a produção destas imagens busca quebrar a barreira do jogo em si. A foto, o *screenshot/printscreens*, o registro, busca vazar do objeto e ser levado a outros espaços, ele vaza até a rede social, a galeria pessoal do autor em seu computador ou até mesmo sai das telas e se imprime como um objeto que pode ocupar álbuns físicos ou molduras em paredes.

Entrar em deriva em *No Man's Sky* foi a oportunidade de gerar registro, de ver e rever espaços, sejam eles na forma da caminhada ou na forma da memória esculpida em estase, registrando passos que foram dados em outrora. A deriva final, há sim prepotência em chamar este diário de “final” como um objetivo, como a última parada antes do recolhimento e do encerramento do caminhar. Porém alguns aspectos de um campo sensível me afetaram não apenas a realizar a deriva neste espaço, mas também ao refletir todo o ciclo que fora realizado nos demais objetos utilizados no processo, e entender que suas ordens tinham uma camada narrativa (comentarei mais sobre esta ordem no capítulo seguinte).

A deriva final, é uma clara e até mesmo clichê referência a frase “espaço a fronteira final” que abria, e resumia, a obra televisiva *Star Trek/Jornada nas Estrelas*, porém há uma camada extra na escolha do final dentro deste diário, para além dele ser o fechamento do processo. Em todos os outros objetos utilizados sinto que mesmo estando imerso em ambientes de fantasia, todos os paralelos do ato básico da locomoção naqueles ambientes eram “possíveis”, vide que os 4 outros objetos se passavam em um ambiente específico, podendo esse ser estados ou apenas uma localidade mais contida.

Os 5 objetos também possuem como meio de locomoção opcional algum tipo de montaria, sendo a de *Horizon Zero Dawn* formas robóticas, e nestas diferentes criaturas quadrúpedes e bípedes alienígenas, porém ainda sim simulando o que seria montar em um cavalo. Sinto que a possibilidade de uma deriva espacial, o percorrer das distâncias estelares e interplanetárias exprimam algo além das outras caminhadas, não com um juízo de valor ou uma questão quantitativa, mas sim porque muito do andar neste espaço não se resume necessariamente a passos e ao movimento de pernas. A experiência de perambular por um infinito fez com que este diário precisasse ser o final, fomos da curiosidade do desconhecido até a aceitação

do infinito. Ao perambular por um local onde não verei 1% do que ele é, me deparei vendo muito.



FIGURA 90 – Tal como nos objetos anteriores, aqui também é possível a perambulação com montarias, porém cada planeta possibilita o encontro com criaturas das mais diversas.

O diário de *No Man's Sky* parte de uma conversa no qual fiz um monólogo sobre como a experiência neste jogo tomou uma forma de sentido, um objeto de conclusão que também tinha tons de ter sido um destino final onde todos os locais anteriores me preparam para estar neste local do infinito. Local onde curiosidade, rotina, solidão e saudades se encontram para dar um último relato sobre os experimentos da minha permanência nesses locais digitais. Na deriva final o que sobra é dizer tudo que vi, mostrar o que vi, e mesmo sendo muito pouco em comparação com o infinito, foi muito mais do que poderia pensar que veria, e tal como no diário em vídeo, concluir que enfim eu apenas precisava dividir isto com alguém.



FIGURA 91 – Enfim, precisava dividir isto com alguém.

**INTERLÚDIO II – DEATH STRANDING: O**  
**CAMINHAR**

*Chegamos a mais uma pausa antes de nosso último capítulo que focará mais no aspecto da produção das partes que compõe o vídeo Diários Psicogeográficos e em alguns artistas que também usam dessa linguagem do jogo eletrônico e produção audiovisual.*

*Nesta pausa falarei brevemente sobre um jogo que não entrou para o vídeo (pelo menos não como parte de sua estrutura, mais sobre no capítulo seguinte) pelos mais variados motivos, desde a lista já ter sido fechada antes de seu lançamento e também por questões de que as experiências de caminhada presentes nele não necessariamente ressoavam em conjunto com os demais objetos utilizados. Porém há nesse jogo uma base mecânica envolvendo o caminhar, não apenas como ato mecânico (no sentido da repetição) e sim com um desenvolvimento e uma escolha específica de design para a experiência no jogo. Seguirei uma estrutura similar aos subcapítulos do capítulo anterior, mas de forma mais resumida e direta falando especificamente de como o caminhar ressoa.*

*Death Stranding é um jogo lançado originalmente em 4 de novembro de 2019 para a plataforma Playstation 4, o jogo foi desenvolvido pelo estúdio Kojima Productions. A produção é o primeiro jogo da desenvolvedora e também o primeiro do diretor e game design Hideo Kojima fora da empresa Konami, onde o diretor trabalhou durante as últimas décadas até 2015 quando ambos cortaram contatos e colaboração.*

*A obra trata-se de uma ficção científica especulativa e pós-apocalíptica, se passando em um Estados Unidos destruído por uma sequência de eventos que resultam na raça humana vivendo isolada em cidades subterrâneas ou bunkers individuais, tendo como personagens centrais neste mundo entregadores que levam suprimentos diversos para sobreviventes que vivem isolados. O jogo possui diversas problemáticas como um fetiche fantasioso envolvendo os Estados Unidos como um expoente de ordem mundial e também uma visão romantizada e parcial sobre os trabalhos de entregas, podendo notar-se um paralelos aos aplicativos de entrega e serviços como Uber.*



FIGURA 92 – Estradas são construídas em conjunto com jogadores em meio a esse cenário apocalíptico estado unidense, com biomas semelhantes a Islândia.

*O jogo ganhou uma camada em discussões no ano de 2020 a partir do início de pandemia e da implementação de lockdowns e distanciamento social em paralelo com a situação apresentada na narrativa do jogo de um mundo arrasado onde apenas os entregadores percorreriam um ambiente vazio indo de casa em casa, ou bases em bases, realizando entregas e sendo os responsáveis por conectar as pessoas. A temática gerou brincadeiras na internet de tom “Death Stranding previu a pandemia” pelo aumento do uso de serviços de entregas (principalmente no início de pandemia) para alimentos e também realizações de compras em mercado, colocando assim o personagem protagonista como um protagonista do tempo pandêmico junto aos entregadores da vida real.*

*Uma das propostas mais relevantes desta obra encontra-se no ato do caminhar, andar neste jogo é uma mecânica com profundidades. Diferentes dos objetos que utilizei para a criação dos diários, aqui é possível por exemplo tropeçar. Uma pedra em meio do caminho, um morro muito inclinado, andar por meio de córregos e rios, todos esses ambientes criam uma caminhada diferente. Esse elemento se mistura com o papel do jogador que deve fazer entregas pelo ambiente, e que pode encontrar diferentes maletas de objetos espalhadas pelo mapa, sendo que cada um desses itens a serem entregues possuem uma barra de qualidade,*

*representando que os objetos podem ser quebrados e danificados de outras formas, diminuindo a qualidade da entrega.*



FIGURA 93 – Sem nenhuma carga ou objetivo de entrega apenas ando, e observo um maravilhoso ambiente.

*Há um problema de ordem das ideias em alguns apontamentos de Death Standing, o jogo possui momentos de sensibilidade tanto em sua narrativa quanto em suas mecânicas, principalmente as de colaborações com outros jogadores onde podem se criar facilidades para que ambos percorram os ambientes perigoso com mais conforto e facilidade. O jogo tem uma proposta de criar laços, pontes e conexões, e em algumas esferas ele tem sucesso, porém ao mesmo tempo em que é proposta uma conexão e sensibilidade sobre alguns tópicos, vê-se uma tentativa de romantização dos trabalhos exploratórios encontrados em muitos aplicativos de entrega, que não garantem direitos e seguranças a seus entregadores, colocando-os como meros números que podem ser substituídos*

*Isso se intensifica ao analisar que há recompensas para elementos como tempos de entrega, rotas otimizadas, integridade de pacotes e até mesmo exageradas quantidades de itens entregues de uma só vez, criando absurdos onde a quantidade de malas nas costas do protagonista tomam o dobro de sua altura. Essa mecanização e romantização tornou alguns aspectos da experiência de jogar Death*

*Stranding um pouco amarga para mim, ainda mais por seus cenários serem ambientes visualmente deslumbrantes em que havia uma curiosidade de se explorar.*

*Com todos os elementos que comentei, em conjunto com aspectos teóricos comentados nos capítulos anteriores seria fácil imaginar este jogo como uma escolha perfeita para uma análise crítica utilizando a psicogeografia e também outros estudos situacionistas de Guy Debord. Criando relações como a negação ao trabalho como alternativa para a realização de perambulações que se preocupavam com aspectos do sensível e da experiência estética dos espaços, e de fato todos esses aspectos cabem para a discussão e utilização deste material teórico.*

*Porém a caminhada aqui destoava de alguns aspectos que propus com os outros diários, além de que o tempo que passei experienciando os outros ambientes foi mais longo e permitiu mais tempo para a reflexão do a que obtive em Death Standing. Em suma escolho trazer o jogo para esta pausa, para que ele seja no mínimo comentado, já que conexões surgiram, e como uma simples tentativa de me opor ao trabalho proposto na obra, optei por neste interlúdio ilustrar o texto com fotos que tirei em momentos da negação da romantização desta mecânica, aqui só estão fotos com o personagem sem nenhuma bagagem no corpo, nenhum equipamento pra entregas surreais. Apenas uma experiência de se percorrer por ambientes.*



FIGURA 94 – Apenas me sentar e observar o local, sem preocupação com prazos.

**PARTE 4: SOBRE DIÁRIOS E CONTAR AS**  
**VIAGENS**

#### 4.1 NARRANDO AS VIAGENS PARA OS DEMAIS

Chegamos ao nosso último capítulo antes do fim desse relato de processo. Aqui comentarei sobre o processo dos vídeos em si, apresentando alguns detalhes de como cada um deles ficou em sua versão final, pontuando que o final aqui não se trata de uma versão definitiva, afinal meus processos tem uma tendência de serem parados/interrompidos ao invés de serem finalizados, pois sempre haverá algo em que gostaria de mexer e ajustar. Trarei aqui também alguns dos artistas que utilizam jogos digitais como corpo e matéria para a construção de seus trabalhos, sendo esses artistas tanto os de circulação formal de museus, bienais e espaços institucionalizados da arte, como também de artistas que experimentam dentro da linguagem da internet, soltando seus vídeos, imagens ou páginas para serem perdidos e encontrados por alguém no meio de um ambiente de excessos de conteúdo como plataformas de vídeo ou blogs.

A minha busca inicial com o processo que resulta nos diários parte de alguém um tanto básico e até mesmo inocente, eu jogo videogames desde minha infância, seja nas máquinas em restaurantes e botecos, ou em casas de amigos. Em dado momento da minha vida jogos se tornaram uma importante linguagem em meu dia, eu jogava diariamente, me interessava inclusive em seguir carreira no ramo de desenvolvimento e direção de arte em jogos por uma boa parte de minha adolescência. Hoje já me encontro um pouco distante deste desejo de criar nesta linguagem, porém ainda com centelhas de realizar algo, mas ainda sim tendo esta mídia (em conjunto com a leitura, música e cinema) como principais pontos das minhas semanas. Me peguei notando que passava tempo nesses ambientes, que sentia algo sobre eles, precisava investigar tal sentimento e se encontrasse alguma resposta ou algo próximo disso, dividir esta experiência.

Partindo disso cabia analisar que se o ponto da minha sensação da permanência nesses espaços vinha do ato de perambular e explorar o ambiente eu iria necessitar de alguma linguagem para expor tais sentimentos. Um ponto interessante de apontar é que com este trabalho eu não proponho uma nova forma de jogar, o que proponho é uma divisão de experiência (experiência de usuário). Sendo que essa pode sim influenciar alguém que joga, ou até mesmo alguém que nunca tocou em um controle, a observar as possibilidades que os jogos permitem para além

de apenas cumprir noções mecânicas ou se envolver por meio de narratividade. Busco também colaborar e me juntar ao coro dos que provocam o leitor que joga, jogou ou jogará: a novas perspectivas de reflexão, mas não necessariamente em começar a seguir a proposta de perambulação em jogos como uma forma “correta ou necessária”, mas sim como uma forma possível.

A escolha do diário é sistemática em minha poética, não consigo ver este processo com olhos de impessoalidade. Utilizar da linguagem do diário acaba se tornando a maneira ideal de misturar os conceitos de experiência de deriva com a experiência dos diferentes mundos digitais utilizados como objeto para este processo. Nesta pesquisa me centro em uma ideia de diário simples, similar ao que pensamos quando lembramos de diários escritos por adolescentes, espaços onde se “vomitam” sentimentos, onde se relata o que se deseja sem o peso de que aquilo seria lido, um espaço onde quem registra no diário pode se abrir, seja em texto, relatos sistemáticos ou até mesmo poesias e desenhos.

Ao optar por esta linguagem decido utiliza-la de uma forma moderada, no sentido de que sei que este trabalho poderá ser lido, que o vídeo poderá ser visto, então há um limite dentro do relato pessoal inacessível e um relato que é produzido para que seja acessado. Porém mesmo com esta questão preferi produzir para cada trecho dos diários um texto com experimentos e com uma escrita do que busca representar minha abordagem poética. Por isso nestes diários utilizo desde o relato mais formal de se ter passado por um lugar; por uma tentativa de uma poesia ou mantra; uma brincadeira envolvendo vozes e línguas; uma carta sobre saudade; e por fim um suspiro final, uma necessidade de partilha de um sentimento.

Repito aqui o que já comentei no fim do primeiro capítulo sobre a enorme inspiração que veio por meio de artistas mais informais de uma cultura de internet, as quais darei mais exemplos posteriormente neste capítulo. A inspiração que advém destas linguagens acabou por moldar a forma com que os vídeos foram produzidos, tanto em pensar nas formas de capturas, afinal neste trabalho em vídeo não foi utilizada nenhuma câmera, apenas o mecanismo de registro de tela do console. Sendo esta a mesma forma que alguns canais de ensaios, críticas, resenhas ou até mesmo que buscam jogar um jogo na íntegra apenas como partilha de experiência, costumam registrar e dividir suas produções.

Há um descomprometimento dentro de parte desses produtores do que os instiga a registrar, exemplo são contas de Instagram que decidem postar fotos de aspectos em jogos, seja a criação de um álbum de fotos tiradas em jogos, até um diário de bordo de um jogador do citado anteriormente *No Man's Sky* ou até mesmo em alguém que se preocupa em registrar fotos de comidas em diferentes jogos. Tal descompromisso gera uma enorme experimentação, algo que busco ao decidir tornar essas experiências nos jogos em diários carregados de um intimismo. E nesta perspectiva de partilha de experiência que vi a necessidade por uma forma de registro utilizando esta linguagem. Tanto do diário quanto da produção que se perde na internet.

Um ponto essencial durante o processo veio após a realização de qual seria o formato dos vídeos, todos fazem parte dos Diários Psicogeográficos, mesmo que cada um tenha algumas abordagens diferentes. E parte dessa diferença veio por uma intenção inicial de pensar em um objeto seriado, novos diários poderiam surgir após o fim do processo de mestrado e dissertação, os diários poderiam ser alimentados por muito tempo. Porém ao longo da confecção dos vídeos comecei a perceber que este processo se tratava mais de um diário ao invés de diários, para pensar cada segmento individual eu havia criado uma lógica. O que eram vídeos passou a se tornar um vídeo, a serialização tornava-se segmentos de algo que englobaria todo o relato, a ordem escolhida para jogar, relatar e organizar cada objeto na escrita tomara uma posição de necessidade lógica dentro do processo.

Na jornada realizada no processo como um todo, notei que parti de uma curiosidade inicial pelo espaço, abordada na parte 1: encanto pelo desconhecido; passei por um aprofundamento mecânico explorando as disparidades entre natureza, violência e rotina dentro da parte 2: natureza da violência; após explorar tal violência mecânica passo por uma caminhada sem rumo em meio a um vazio da solidão com a parte 3: solidão; antes de me deparar com o fim e depois de passar pela introspecção do vazio, me vi tendo que retornar pra o início, para explorar as primeiras vezes que me vi perambulando em jogos e decido encarar a saudade, parte 4: retorno as primeiras andanças; e por fim me deparo com a aceitação de que nunca verei tudo, de que o final é o infinito matemático e percebo que no fim só me resta dividir isto com alguém, parte 5: a deriva final.

Parto da curiosidade inicial, que buscava ver e explorar o máximo de um mundo, e chego a aceitação de que essa curiosidade jamais será saciada por completo, pois mesmo tendo visto muito, ainda vi muito pouco. Ao aceitar o processo como a produção de um longo vídeo me vi enxergando certa narratividade, ao decidir começar por uma curiosidade inocente, passar por explorações mais temáticas e culminar com a aceitação de que a curiosidade é insaciável e infinita, tornou-se possível uma organização dos segmentos para compor o diário como um trabalho único. Quando decido abandonar uma abordagem seriada não elimino a possibilidade da criação de novos diários, talvez em novos volumes no futuro, mas estabeleço um fim para esse processo. O que eu teria para dizer por hora da experiência nesses mundos, se encerra neste processo.

Cabe pontuar aqui que uma das ideias iniciais da parte plástica era que os vídeos fossem compostos por caminhadas contínuas e sem cortes. A filmagem de um plano sequência onde eu perambulava pelos mapas dos jogos escolhidos, realizando uma narração descritiva sobre a experiência de estar em deriva naquele ambiente. Foi uma surpresa descobrir que uma das minhas inspirações para a realização do trabalho, o canal de YouTube *Other Places*, já havia experimentado nesta linguagem em sua série *Other Places Walks*, onde era proposta uma caminhada lenta por um ambiente da Grécia antiga no jogo *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft). Como já explicitado a ideia desta caminhada contínua acabou ficando em uma dimensão de plano inicial, e o resultado do processo veio por ser mais diversos nas abordagens das diferentes partes dos diários.

Aproveito o retorno ao canal *Other Places* para apresentar alguns artistas e trabalhos que vieram por me inspirar durante o processo, sejam essas inspirações em uma esfera mais temática, ou até mesmo de ordem mais formal com a utilização de jogos para criação de trabalhos que não são propriamente em jogos. Primeiramente faço uma breve repetição de duas inspirações citadas e abordadas no capítulo 1, o acima citado *Other Places* de Andy Kelly, pela forma que o mesmo busca exprimir sensações de ambiências por meio da composição de vídeos utilizando filmagens de mundos de diferentes jogos, além de também experimentar vez ou outra com vídeos da série *Walks*, trocando a visão do espaço pelo espaço para uma abordagem do espaço sendo visto pelo jogador. Também contas de Instagram como *Scenic Simpsons* que busca a apropriação de frames de diversos episódios da série televisiva

Os Simpsons, e ao isola-los do contexto da narrativa do episódio criam imagens enigmáticas com tons melancólicos, misteriosos e de solidão.

Nesta mesma linha de algo inserido dentro de uma cultura de internet, e também uma conta de Instagram, cito algumas contas dedicadas a um dos jogos que utilizo em meu processo, *No Man's Sky*. Usuários como *Cosmic Photography* e *Paradise of No Man's Sky* são apenas alguns dos diversos perfis no Instagram que se dedicam a fotografia dentro de jogos, e mais especificamente a fotografia em *No Man's Sky*, parte desse efeito advém dos aspectos procedurais nos mapas explorados pelos jogadores, criando assim particularidades no mundo individual de cada jogador, mesmo que em mínimos detalhes.

Essa escolha de design acaba por incentivar os jogadores a fazerem registros e compartilhem seus universos particulares com os demais. Associado a isso também está a escolha de paletas de cores que compõe a direção de arte do jogo, optando por tons pasteis e tendo como inspiração pinturas da primeira metade do século XX dos campos da pintura e ilustração fantástica, que acabou por ilustrar muitas capas de publicações literárias e também pôsteres de filmes de ficção científica e fantasia.

Foi por inspiração desses artistas muitas vezes anônimos de contas de Instagram que decidi que o segmento de *No Man's Sky* nos Diários Psicogeográficos seria composto em dado momento por fotografias realizadas ao longo do processo, sendo este jogo o que mais resultou registros fotográficos dentre os 5 jogos que utilizo neste trabalho. A ideia de compor um pequeno álbum de viagem sobre este cosmo imaginário veio por influência desta cultura de internet de tirar *screenshots* (em tradução livre: fotos da tela) nos jogos.

Citarei agora alguns outros artistas que vieram por inspirar algumas escolhas neste processo, sendo que todos estes também utilizam de vídeo games em diversas formas para elaborarem seus próprios trabalhos. O meu contato com esses artistas veio por meio do site de uma exibição de arte e design intitulada: *GAME VIDEO/ART. A SURVEY* que fez parte da *XX1T Triennale International Exhibition. 21 Century. Design After Design* e foi tida como uma das maiores exposições de obras em vídeo baseada em jogos digitais montada na Itália. Citarei o nome de tais artistas e a obra

presente nesta trienal, como também alguns aspectos da abordagem utilizada e que vieram por ser algumas das influencias em meu trabalho.

A obra *CLOUDS* (2016) do artista britânico Ashley Blackman é um vídeo criado a partir de registros dentro do jogo *Fallout 4* (Bethesda Game Studios). O jogo em si se trata de um FPS (jogo de tiro em primeira pessoa) ambientado em um mundo retro futurista pós apocalipse nuclear. A questão em *CLOUDS* é a escolha do artista em direcionar a câmera do jogo para os céus e registrar a movimentação das nuvens por este céu, criando um estado de contemplação, criando assim uma disparidade entre o foco do jogo, a ação e violência pós apocalíptica e uma calma meditativa da observação do céu deste ambiente.



FIGURA 95 - *CLOUDS* (2016), Ashley Blackman.

Uma obra similar em alguns aspectos a anteriormente citada é *ELEGIA* (2015) do artista cubano Rewell Altunaga, um vídeo criado a partir de registros do jogo *Battlefield 4* (DICE). Este também é um jogo de FPS, no caso com temática militarista moderna e usualmente colocando o jogador no controle de soldados estado unidenses. A elegia em questão está no ato do artista de deslocar a câmera do jogo do campo de batalha e direciona-la para o oceano, no caso um oceano com ondas fortes e extremamente conturbado e movimentado. Tal vídeo busca fazer relações com a nacionalidade do artista e as relações Cuba e EUA desde a revolução cubana.



FIGURA 96 - *ELEGIA* (2015), Rewell Altunaga.

As duas obras da série *THE FONTAINE*, sendo elas *THE FONTAINE #2: DAD* (2013) e *THE FONTAINE #2: DAUGHTER* (2013) são criações da artista australiana Anita Fontaine que buscam por meio do jogo *The Sims 3* (Maxis; The Sims Studio) criar um retrato de família por meio de modificações instaladas no jogo base. O jogo *The Sims* é um dos mais populares e bem-sucedidos simuladores de vida e cotidiano, um jogo que permite a criação de casas e famílias e que tem como principal objetivo simular a vida destes personagens criados (chamados *sims*). A busca da artista em recriar as figuras familiares de um pai e filha acabam puxando algumas semelhanças entre esse vídeo familiar não convencional e a cultura de registro de famílias, principalmente com os acessos das famílias a câmeras de vídeo, resultando em um trabalho intimista com base nos álbuns de família.



FIGURA 97 - *THE FONTAINE #2: DAUGHTER* (2013), Anita Fontaine.

Em *DO COMPUTERS DREAM OF ELECTRONIC SHEEP?* (2013) e *SPLEEN - PLUVIÔSE, IRRITÉE CONTRE LA VILLE ENTIÈRE* (2015) o artista Benjamin Bardou da França escolheu por meio de modificações estéticas no visual e cinematografia compor 2 vídeos relacionados ao filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. Utilizando como material dois jogos da série *Grand Theft Auto* (Rockstar Games), no caso IV e V, o artista buscou por emular primeiramente esteticamente o visual cyberpunk presente no filme, com foco na soturnidade de uma metrópole governada por corporações, os contrastes entre um ambiente noturno e frio com os letreiros de neon com luz estourada, assim criando um ambiente de constante solidão e melancolia.



FIGURA 98 - *SPLEEN - PLUVIÔSE, IRRITÉE CONTRE LA VILLE ENTIÈRE* (2015), Benjamin Bardou.

Para finalizar trago *READY FOR ACTION (GRID, SECOND VERSION)* (2012) do artista estado unidense Kent Sheely. Nesta obra que utiliza diversos jogos: dentre eles *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games); *Saints Row: The Third* (Volition, Inc) e *Max Payne* (Remedy Entertainment), o artista desloca a câmera do jogo para posições comuns das câmeras de vigilância e de circuitos fechados de televisão, para criar cenas voyeurísticas dos ambientes desses jogos, sendo todos eles localizados em espaços urbanos. Por meio desta escolha de ângulo da câmera o artista consegue captar o ambiente de formas que não são normalmente esperadas pelo jogador, recriando o sentimento de vigilância.

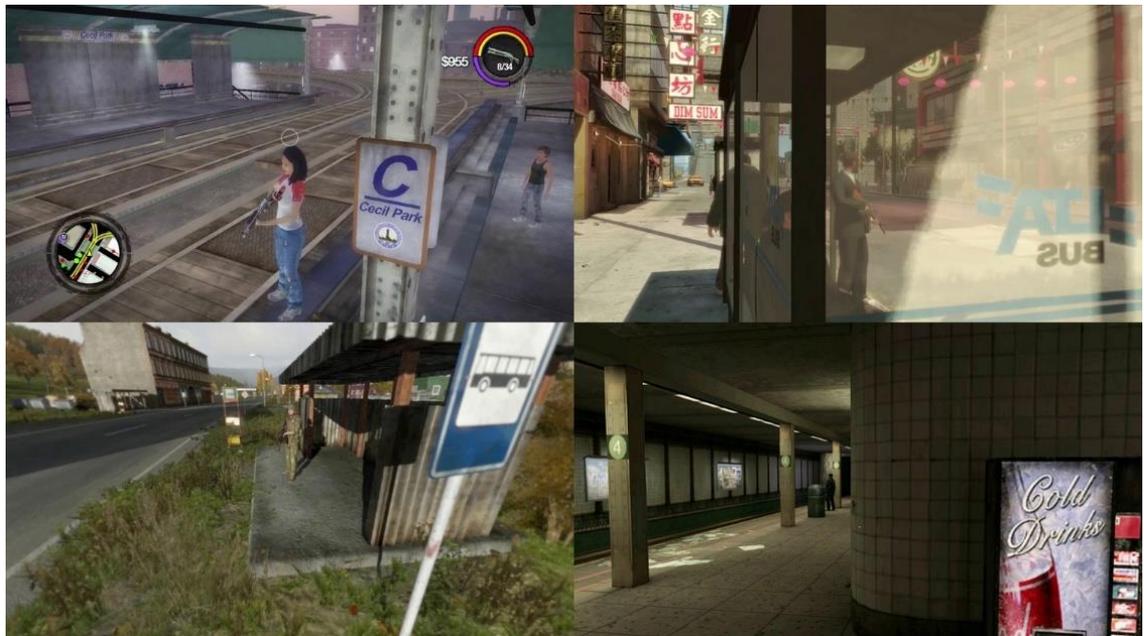


FIGURA 99 - *READY FOR ACTION (GRID, SECOND VERSION)* (2012), Kent Sheely.

## 4.2 O VIAJANTE

Tendo trazido alguns artistas que vieram por influenciar na poética desta pesquisa, agora pretendo abordar por uma última vez alguns detalhes dos resultados dos Diários Psicogeográficos, lembrando aqui da questão dos 5 vídeos que se tornaram 5 partes de um único vídeo. Cabe também dividir alguns aspectos

conceituais de cada uma das partes criando uma costura final com os aspectos comentados no capítulo 3.

A primeira parte: Encanto pelo Desconhecido que se ambienta no jogo *Horizon: Zero Dawn* resultou em um vídeo com uma narração mais direta ao ambiente, com tons mais descritivos beirando a uma narração de excursão pelo local. Considero essa parte um começo de tudo, tanto em forma quanto na posição que o mesmo se encontra ao longo da narrativa, se os primeiros projetos que vinham em minha cabeça ao iniciar esta pesquisa eram de caminhadas sequenciais observando o ambiente, acho justo que a primeira parte remeta a esse proto-projeto, para que nas demais partes possa se observar uma metamorfose nas abordagens escolhidas.

A segunda parte: Natureza da Violência ambientada em *Red Dead Redemption 2* já apresenta um início de experimentalismo, o vídeo começa com um plano sequencial de uma caça a um cervo e depois evolui para uma narração que evoca um mantra da rotina realizada ao longo daquele jogo. Tal rotina é entremeada por cenas de violência mais direta e dos sons de tiros, sendo essa violência causada contra outros humanos que habitam aquele mundo, em oposição da violência realizada na caça para consumo dos animais que é retratada no mantra. A ideia da repetição do mantra e de cenas mais pacíficas em oposição a sonoridade da violência do homem busca refletir sobre a naturalização da violência naquele ambiente fantasioso do velho oeste americano.

A terceira parte: Solidão que ocorre nas terras proibidas de *Shadow of the Colossus* propõe novamente um tipo de mantra, mas desta vez não reconhecível. Há na narração deste vídeo a repetição da palavra solidão, ou do mais próximo de tal conceito, em diversas línguas onde esta palavra estava disponível com áudio na ferramenta do Google Tradutor. Nesta parte optei por realizar um plano sequência de uma caminhada solitária pelas terras do jogo enquanto auditivamente um coro de vozes desaceleradas repetem as palavras solidão em diversas línguas. A sobreposição e repetição das vozes unidas a desaceleração do áudio e do desconhecimento das diversas línguas ali presentes cria um coro misterioso que busca remeter a língua inexistente falada pelos poucos personagens do jogo. Uma busca de preencher a solidão ambiente com uma cacofonia da solidão.

A quarta e penúltima parte: Retorno as Primeiras Andanças ambientado no país de Skyrim em *The Elder Scrolls V: Skyrim* inicia um momento de partilha do íntimo, talvez em conjunto com a última parte o mais próximo do que imaginamos nos diários de um adolescente, um local onde se vomitam emoções e palavras como uma forma de expressar o mais íntimo. Como comentei no capítulo 3, Skyrim é onde em partes tudo começou, foi neste jogo onde iniciei minhas andanças apenas pelo ato de andar e um aspecto dessas andanças sempre ficara fixado em minha mente, as águas daquele mundo e como na primeira vez que joguei Skyrim aquilo saltara aos meus olhos. Ironicamente a quarta parte não foi um vídeo de andança. Com uma câmera estática e sem o meu personagem em tela decidi gravar algumas das águas daquele mundo, enquanto declamo uma carta de saudades as águas que já passaram.

A quinta e última parte, o espaço: A Deriva Final, a parte derradeira que ocorre no que beira o infinito do cosmo de *No Man's Sky*. Esta sequência final parte da mistura de uma leitura de uma conversa que tive com um amigo em uma madrugada pela internet, onde em meio a uma crise refleti sobre o infinito e sobre tudo que não verei. Por ter ocorrido de madrugada a conversa não teve respostas pois meu amigo já se encontrava dormindo, mas mesmo assim teci ali um monólogo sobre tudo que estava sentindo e como esse jogo estava ressoando em mim. Ali resolvi aceitar e entender que os 5 vídeos deste projeto eram todos partes de um só e que todas as caminhadas anteriores nos demais jogos pareciam ter me levado até ali, eu devia partir de uma curiosidade inicial mista com um encanto pelo novo, rumo ao infinito. Há neste momento um processo de aceitação, o curioso que buscava ver o máximo de tudo que agora se deparava com o infinito, e que mesmo na crise de perceber que não veria tudo, acabou ainda sim vendo muito. Escolhi então realizar esse vídeo com um plano sequência inicial de minha nave espacial em deriva no espaço até culminar em uma sequência de fotos de tudo que havia visto naquele universo.

Ao fim resta agora O Viajante que passara por esses diferentes ambientes, partilhar suas viagens, seja por meio dessa dissertação com seu aspecto acadêmico e formal, quanto também pelo vídeo dos Diários Psicogeográficos que será jogado na internet, e que ali poderá permanecer perdido para que em algum dia em meio a andanças virtuais de terceiros possa ser, ou não, encontrado. O Viajante está morto, vida longa ao viajante.

**INTERLÚDIO III – DOS LUGARES EM QUE**  
**NUNCA ESTIVE**

*Antes do derradeiro fim vamos a mais uma, e última pausa. Aqui irei brevemente dividir como foi feito a capa que decidi utilizar para esta pesquisa. Optei pela criação de uma capa para dar ao trabalho mais um aspecto de um trabalho de pesquisa em poética e também para abraçar o aspecto de que, em partes, essa dissertação é também um diário de processo.*

*Inspirado por alguns trabalhos situacionistas que envolvem a cartografia optei por fazer capturas de tela dos mapas dos 5 jogos que compõem esta pesquisa. E agora com o processo tendo se unificado como uma jornada única que passa por diferentes locais, faço uma sobreposição desses mapas.*

*Primeiramente escolho por deixar todos os mapas em preto e branco para que as paletas de cores muito distintas não criem uma confusão e estouro de cores, após isso sobreponho cada uma das imagens e as redimensiono para que no resultado final todos os elementos possam ser vistos com o uso de um olhar mais detalhado. O resultado vira uma topografia dos vários locais, criando em tons de cinza um plano marmorizado de todos os ambientes em que nunca estive.*

*Feito esse respiro vamos as conclusões.*

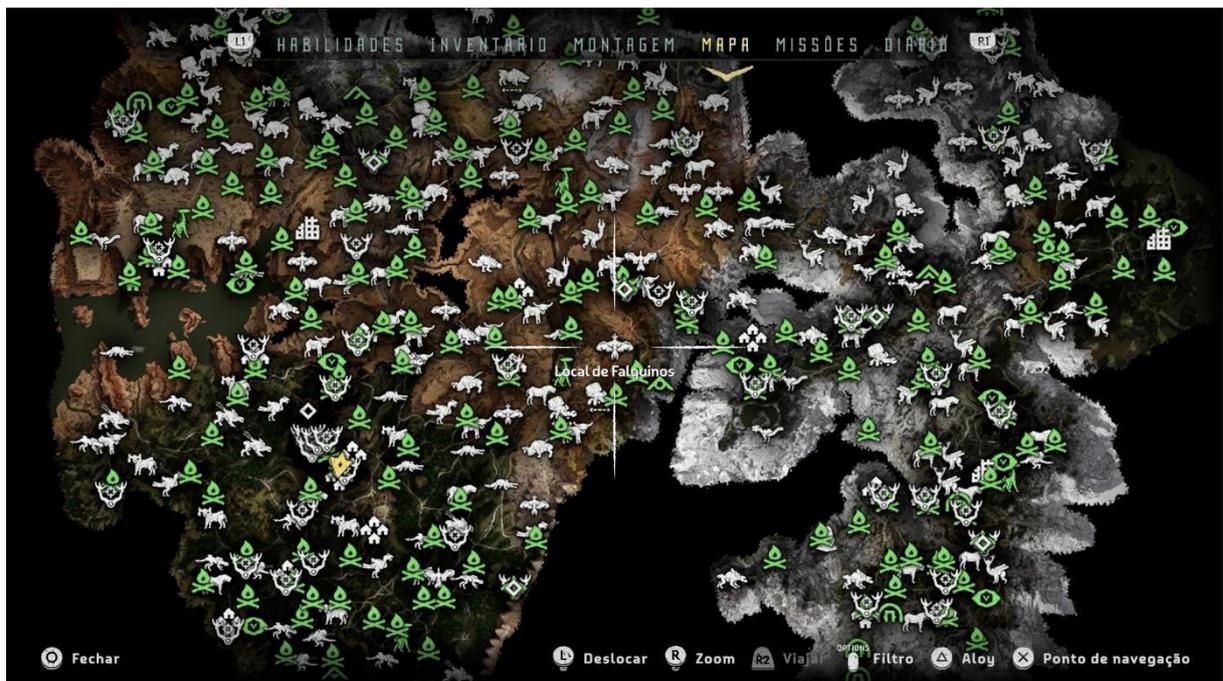


FIGURA 100 – Mapa de *Horizon: Zero Dawn*, captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 101 – Mapa de *Red Dead Redemption 2*, captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 102 – Mapa de *Shadow of the Colossus*, captura de tela feita pelo autor.

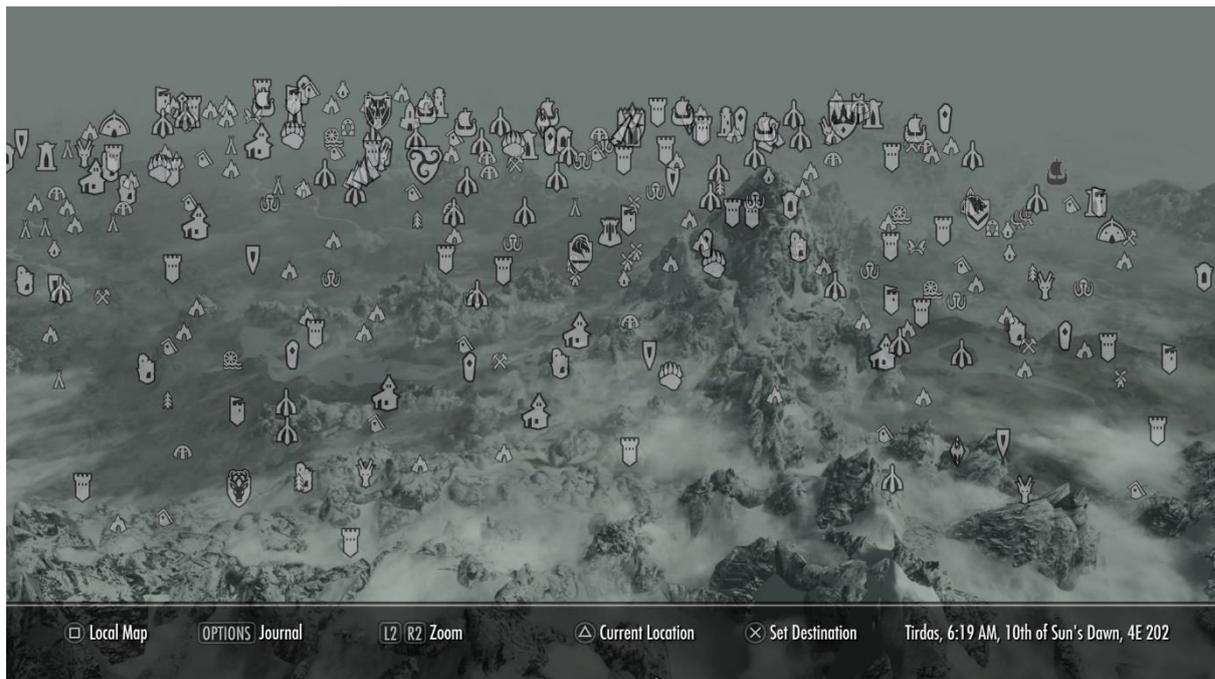


FIGURA 103 – Mapa de *The Elder Scrolls V – Skyrim*, captura de tela feita pelo autor.

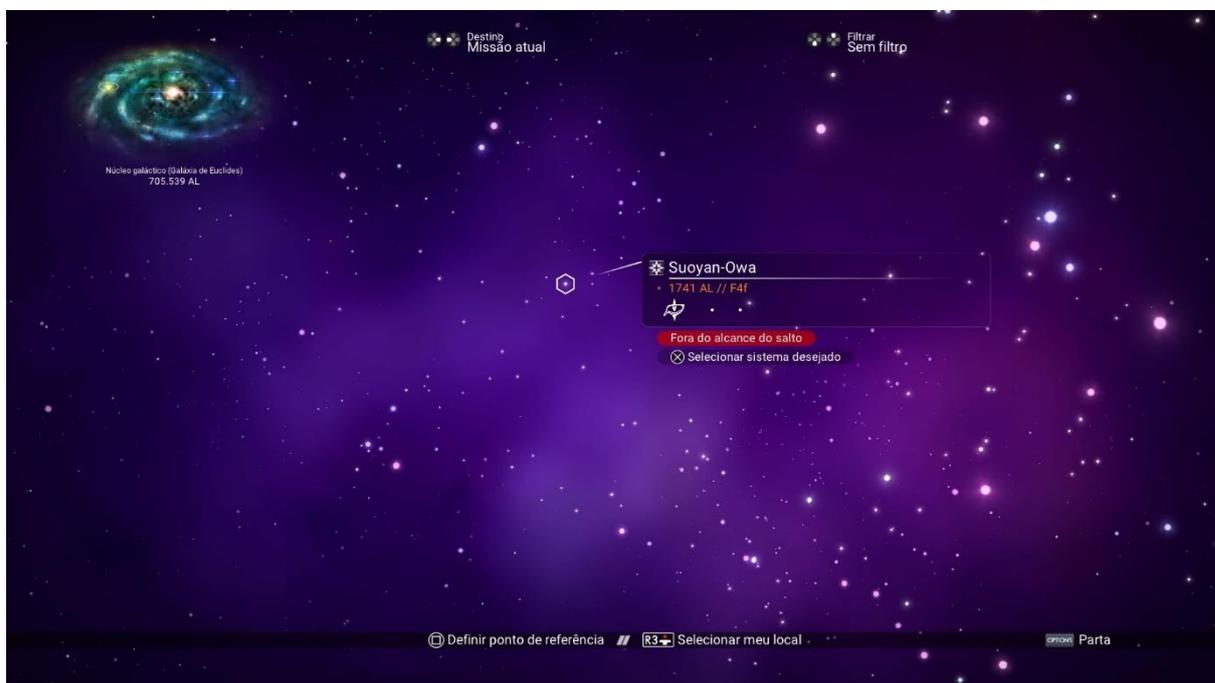


FIGURA 104 – Mapa de *No Man's Sky*, Captura de tela feita pelo autor.



FIGURA 105 – Sobreposição dos mapas, montagem feita pelo autor.

**CONCLUSÃO? NO FIM NEM RESTAM AS**  
**PEGADAS**

Há sempre uma dificuldade em minha busca de conclusões em um trabalho de poéticas, conclusões muitas vezes representam uma objetividade, e muitas vezes um processo artístico não é conclusivo ou sequer derradeiramente objetivo. Inicialmente passo pelas questões de que muitos dos meus processos se interrompem ao invés de encontrarem de fato um final aos moldes de uma linha de chegada. Tendo isso em mente, tentarei enumerar alguns dos pontos abordados neste processo de 2 anos e meio.

Parti inicialmente de um preenchimento narrativo do que entendo pela minha trajetória acadêmica, enumerei os trabalhos anteriores e as raízes que os mesmos deixaram no decorrer de minha nova pesquisa. Pude de forma similar ao meu trabalho de conclusão de curso, me apropriar poeticamente de um conceito teórico e aplicar este em meio a minha poética.

Ao utilizar da deriva e da psicogeografia em meu trabalho espero ter criado possíveis ligações entre tais técnicas e uma linha de entendimento dos jogos eletrônicos. Sendo uma linguagem ainda muito nova em idade e com muito a ser explorado, os jogos seguem para mim sendo um ponto de curiosidade perante ao que virá, quem sabe em um futuro não teremos jogos onde nos perderemos e não teremos rumos. Jogos de caminhada já estão presentes na cena independente, então o abraças das teorias da arte me soam naturais em um futuro.

Ao propor esses experimentos de diários busquei também expor a minha relação íntima com esses jogos, ambientes onde passei tanto tempo em diversos anos de minha vida. Ambientes que nestes anos pós 2020 e a pandemia do covid-19 viraram um refúgio para a mente. Era preciso explorar o dentro por hora para que em um futuro possamos voltar a explorar o fora.

Que esses diários possam vir a se perder pela internet, e que sejam encontrados tal como encontrei por acidente diversos dos projetos que citei como inspirações. Que esses diários possam criar a curiosidade de outros jogadores em perder tempo não fazendo nada de útil durante as sessões jogando, além de experienciar o ambiente.

Por fim, chega a hora de se pausar o jogo, guardar o controle, desligar o aparelho. Após as diversas presenças nos lugares ao longo deste processo, chega a

hora do respiro. Assim resolvo caminhar até minha janela, olhar para minha rua e assim me lembrar dos caminhos aos quais eu percorria no lado de fora. E é ao lembrar disso, durante os tempos que estamos vivendo, que sou acometido por enormes saudades, e assim noto: que seja lá, quanto cá não sobram nem mesmo as pegadas.

Lucas Berthier Cardoso

## **REFERÊNCIAS**

AUGÉ, Marc. Não-lugares. 5. ed. São Paulo: Papirus, 2005.

CARERI, Francesco. Walkscapes: o caminhar como prática estética. São Paulo: GG Brasil, 2018.

DEBORD, Guy. Teoria da Deriva. Revista internacional situacionista nº2. Paris, dez. 1958

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. Values at Play: valores em jogos digitais. São Paulo: Blucher, 2016.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

LAABBUCI, Adriano. Caminhar, uma revolução. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

LUZ, Alan Richard. Video games história, linguagem e expressão gráfica: Do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo: Blucher, 2010.

SCHWEIZER, Bobby. Representations of the city in video games. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciência das Mídias Digitais) – Escola de Literatura, Comunicação e Cultura, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2009.

VISCONTI, Jacopo Crivelli. Novas Derivas. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

## REFERÊNCIAS POÉTICAS LITERÁRIAS

MCCARTHY, Cormac. Meridiano de Sangue. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2020.

PEREC, Georges. Tentativa de esgotamento de um local parisiense. São Paulo: GG Brasil, 2016.

THOREAU, Henry David. Walden. Porto Alegre: L&PM, 2010.

## REFERÊNCIAS DE JOGOS UTILIZADOS E CITADOS

*Assassin's Creed Odyssey*. Ubisoft Montreal, Ubisoft. 2018

- Battlefield 4*. DICE, Eletronic Arts. 2013
- Bound*. Plastic Studios, Sony Interactive Entertainment. 2016
- Death Standing*. Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment. 2019
- Fallout 4*. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks. 2015
- Grand Theft Auto IV*. Rockstar North, Rockstar Games. 2008
- Grand Theft Auto V*. Rockstar North, Rockstar Games. 2013
- Horizon Zero Dawn*. Guerrilla Games, Sony Interactive Entertainment. 2017
- Max Payne*. Remedy Entertainment, Rockstar Games. 2001
- Myst*. Cyan, Inc., Broderbund. 1993
- No Man's Sky*. Hello Games, Hello Games. 2016
- Red Dead Redemption 2*. Rockstar Studios, Rockstar Games. 2018
- Saints Row The Third*. Volition, Inc, THQ. 2011
- Shadow of the Colossus (2018)*. Bluepoint Games; Japan Studios, Sony Interactive Entertainment. 2018
- The Elder Scrolls V – Skyrim*. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks. 2011
- The Sims 3*. Maxis; The Sims Studio, Eletronic Arts. 2009

#### OBRAS DE VIDEO DA GAME VIDEO/ ART. A SURVEY

CLOUDS (2016), Ashley Blackman. Disponível em: <http://www.gamevideoart.org/ashley-blackman>. Acesso em: 26 junho 2021.

DO COMPUTERS DREAM OF ELECTRONIC SHEEP? (2013); SPLEEN - PLUVIÔSE, IRRITÉE CONTRE LA VILLE ENTIÈRE (2015), Benjamin Bardou. Disponível em: <http://www.gamevideoart.org/benjamin-bardou>. Acesso em: 26 junho 2021.

ELEGIA (2015), Rewell Altunaga. Disponível em: <http://www.gamevideoart.org/rewell-altunaga>. Acesso em: 26 junho 2021.

THE FONTAINE #2: DAD (2013); THE FONTAINE #2: DAUGHTER (2013), Anita Fontaine. Disponível em: <http://www.gamevideoart.org/anita-fontaine>. Acesso em: 26 junho 2021.

READY FOR ACTION (GRID, SECOND VERSION) (2012), Kent Sheely. Disponível em: <http://www.gamevideoart.org/kent-sheely>. Acesso em: 26 junho 2021.

## REFERENCIAS DE SITES E VIDEOS

Cosmic Photography. Disponível em: <https://www.instagram.com/no.mans.sky/>. Acesso em: 26 junho 2021.

Em Busca de um Significado em Shadow of the Colossus. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=s9v\\_QBdeF9A&list=PLyOd3XREsrQrlwnmXcSnqAtwJm4k6tftpS&index=37](https://www.youtube.com/watch?v=s9v_QBdeF9A&list=PLyOd3XREsrQrlwnmXcSnqAtwJm4k6tftpS&index=37). Acesso em: 26 junho 2021.

GAME VIDEO/ ART. A SURVEY. Disponível em: <http://www.gamevideoart.org/>. Acesso em: 26 julho 2020.

Os Jogos e a Incansável Busca pelo Futuro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A952TF1mk8U&list=PLyOd3XREsrQrlwnmXcSnqAtwJm4k6tftpS&index=51>. Acesso em: 26 junho 2021

Making Infinite Music for No Man's Sky. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5ngM8W6Gx4Q>. Acesso em: 26 julho 2020.

A Missão de uma Década em busca do Último Segredo de Shadow of the Colossus. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jQNeYbBiCKw>. Acesso em: 26 junho 2021.

Other Places. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/ultrabrilliant>. Acesso em: 26 julho 2020.

Other Places: Noir (Grand Theft Auto V). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zo6lboxNm0>. Acesso em: 26 julho 2020.

Other Places: One Day in Valentine (Red Dead Redemption 2). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3FKyMVmZxkl>. Acesso em: 26 junho 2021.

Other Places: Rain. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jX7XIAAsNDEI>. Acesso em: 26 julho 2020.

Other Places Walks: Athens (Assassin's Creed Odyssey). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3xUyAAzqlg8>. Acesso em: 26 junho 2021.

Paradise of No Man's Sky. Disponível em: <https://www.instagram.com/paradiseofnomanssky/>. Acesso em: 26 junho 2021.

RED DEAD REDEMPTION 2 | Análise. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ALkMawcMxfg>. Acesso em: 26 junho 2021.

Scenic Simpsons. Disponível em: [https://www.instagram.com/scenic\\_simpsons/?hl=pt-br](https://www.instagram.com/scenic_simpsons/?hl=pt-br). Acesso em: 26 julho 2020.

Sobre Bruxos, Princesas e Horizontes - Parte 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1qCCs0kZnRY>. Acesso em: 26 junho 2021

Solidão Artificial. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hUwTh4uSILg>. Acesso em: 26 junho 2021.

Why You Keep Returning To Skyrim. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=R\\_VzjFWrF6o](https://www.youtube.com/watch?v=R_VzjFWrF6o). Acesso em: 26 junho 2021.