

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

Márcio Lins de Carvalho

# DATUM

Interface eletrônica como meio de expressão da  
experiência

Belém  
2023

## Esta pesquisa é um vaso (em uso) imperfeito

A construção desta apresentação física desta tese é artesanal, feita por mim na busca de entregar a perspectiva da pesquisa de forma humana, portanto, uma tentativa.

Comecei concebendo uma apresentação física que conversasse com a composição dos procedimentos da pesquisa, demonstrada nos materiais das capas de cada volume (tecido - método, papel - teoria, couro - processo), a caixa refletiria essa perspectiva. O prazo e dificuldades de confecção dessa ideia me fez repensar a composição da apresentação física, tive que simplificar, desistindo dos vários materiais e focando em um único material para composição dessa apresentação física; durante esse processo percebi que haviam falhas, pequenas, mas eu as vi, por algum tempo tentei perpassar esses detalhes; sem conseguir “desver” essas falhas, parei e fui reler os fascículos, me deti mais no que expõe o processo, e ali percebi que as arestas são pistas do processo, brechas que permite a quem estiver interessado “espiar” a manufatura da obra, manufatura, feito a mão, ora, não o fiz a mão? porque não mostrar essas limitações? Depois de tantas vezes tentando dirimir essas falhas, eu as abracei, ressignifiquei minha visão das dobras, cortes, encadernações e outros pequenos detalhes. Deixei os erros, os enrugados, os pequenos cortes, falhas de colagem, mesmo tentando demais que tudo ficasse perfeito, não ficou. Tudo bem.

Poderia delegar essa etapa para alguém mais apto que eu para confeccionar os fascículos, anexos e caixa, mas queria passar por esta etapa também pois queria que esse processo fosse (e foi, para mim) a confecção física de uma obra. Sendo

o processo da pesquisa cheia de percalços, descobertas, suportes e desistências (bem como o processo de criação de uma obra), entendi que precisava passar por este processo também na apresentação física da obra, como um índice inicial da pesquisa.

Eu lembro da filosofia Kintsugi (金 kin = ouro | 継ぎ tsugi = emenda), que não esconde as falhas e imperfeições dos objetos, mas as ressalta no intuito de demonstrar no próprio objeto (com ouro, no caso) a história de seu uso e apreciação, as rachaduras, a ação do tempo, a finitude; ligada à filosofia japonesa do Wabi Sabi (わびさび, valorização de materiais em seu estado natural e a escolha de peças rústicas) de encontrar beleza em tudo, mesmo nas coisas imperfeitas, incluindo o próprio ser, um exercício tanto de assimilação da irregularidade e impermanência daquilo que é externo, quanto de auto-conhecimento e aceitação.

Essas filosofias não estão intimamente ligadas (ou citadas) na pesquisa, mas elas conversaram com a perspectiva do processo apresentado, seja no próprio jogo-tese quanto na apresentação da pesquisa/processo. Elas resumem uma pequena mudança de perspectiva minha sobre o processo de algo que já estava lá. Não pretendi acrescentar isso na pesquisa em si, foi algo que veio após tudo impresso, mas achei importante citar porque me deu mais significado sobre à confecção e, por conseguinte, à pesquisa/processo em si.

Talvez isso passasse batido sem este escrito, mas queria deixar evidente para quem for ler entender que este trabalho foi pensado, refletido até mesmo na sua apresentação, que existe paixão, reflexão e compromisso, comuns e necessários no trabalho artístico, mesmo nas suas arestas.





Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará  
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

L759d Lins de Carvalho, Márcio.  
DATUM : Interface eletrônica como meio de expressão  
da experiência / Márcio Lins de Carvalho. -- 2023.  
364 f. : il. color.

Orientador(a): Prof<sup>a</sup> Dra. Valzeli Figueira Sampaio  
Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Pará,  
Instituto de Ciências da Arte, Programa de Pós-Graduação em  
Artes, Belém, 2023.  
1 . Jogo. 2 . Experiência. 3 . Criação. 4 . Virtual. 5 .  
Constelação. I . Título.

CDD 776

---

## Resumo

LINS, Márcio. **DATUM: Interface eletrônica como meio de expressão da experiência**, 2023. 124 fls. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes, UFPA, Belém.

A presente tese aborda a experiência de criação de um jogo eletrônico (game, para dispositivos móveis, celulares) experimental chamado "DATUM" (trabalho em processo) desenvolvido a partir e durante o período do doutorado. Este escritos e seus anexos abordam três perspectivas diferentes e complementares: a primeira sobre as reflexões acerca do método e criação artística na academia; a segunda sobre as concepções teóricas derivadas da criação artística do jogo eletrônico; a terceira sobre os subprocessos e acasos do desenvolvimento do jogo; para além destes a tese também é composta pelo jogo em si. Levando essas perspectivas, a tese propõe experimentar a imagem, no sentido abstracional, usando uma dinâmica de construir constelações para incitar a projeção de imagens ao conectar estrelas; e o virtual com suas possibilidades interativas dentro de um espaço tridimensional.

**Palavras-chave:** Jogo; experiência; criação; virtual; constelação.

## Abstract

LINS, Marcio. **DATUM: Electronic interface as a means of expressing experience**, 2023. 124 pages. Thesis (Doctorate in Arts) - Graduate Program in Arts, UFPA, Belém.

This thesis addresses the experience of creating an experimental electronic game (game, for mobile devices, cell phones) called "DATUM" (work in process) developed from and during the doctorate period. These writings and their annexes address three different and complementary perspectives: the first on reflections on method and artistic creation in the academy; the second on the theoretical conceptions derived from the artistic creation of electronic games; the third on the sub-processes and hazards of game development; in addition to these, the thesis is also composed of the game itself. Taking these perspectives, the thesis proposes to experiment with the image, in the abstract sense, using a dynamic of building constellations to incite the projection of images by connecting stars; and the virtual with its interactive possibilities within a three-dimensional space.

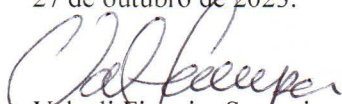
**Keywords:** Game; experience; creation; virtual; constellation.

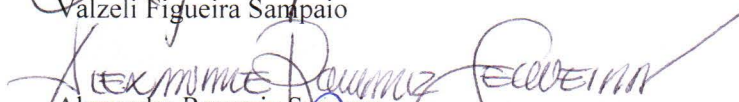



INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE TESE DE DOUTORADO  
DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO PARÁ.

Aos vinte e sete (27) dias do mês de outubro do ano de dois mil e vinte e três (2023), às quatorze (14) horas, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, reuniu-se sob a presidência da orientadora professora doutora Valzeli Figueira Sampaio, conforme o disposto nos artigos 73 ao 77 do Regimento do Programa de Pós-Graduação em Artes, para presenciar a defesa oral de Tese de Márcio Lins de Carvalho, intitulada: **DATUM: Interface eletrônica como meio de expressão da experiência**. Perante a Banca Examinadora, composta por: Valzeli Figueira Sampaio (Presidente); Alexandre Romariz Sequeira (Examinador Interno); Hosana Celeste Oliveira (Examinador Interno); José Antônio Loures Custódio (Examinador Externo à Instituição); Marisa de Oliveira Mokarzel (Examinador Externo à Instituição). Dando início aos trabalhos, a professora Valzeli Figueira Sampaio, passou a palavra ao doutorando, que apresentou a Tese, com duração de quarenta e cinco minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e as respectivas defesas pelo doutorando, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em **reprovação ( ) aprovação (X)** COM PUBLICAÇÃO EM VÁRIAS MÍDIAS. A aprovação do trabalho final pelos membros será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pelo doutorando, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, a professora Valzeli Figueira Sampaio agradeceu aos presentes, dando por encerrada a sessão. A presente ata que foi lavrada, após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da Banca e pelo doutorando. Belém-Pa, 27 de outubro de 2023.

  
Valzeli Figueira Sampaio

  
Alexandre Romariz Sequeira

  
Hosana Celeste Oliveira

  
José Antônio Loures Custódio

  
Marisa de Oliveira Mokarzel

  
Márcio Lins de Carvalho

## Agradecimentos

Nos anexos desta tese deixo agradecimentos particulares para pessoas que foram cruciais no desenvolvimento desta tese. Aqui vou endereçar os agradecimentos de forma geral.

Agradeço à Ela, sempre.

Aos meus pais, irmãos e irmã, pelo suporte.

Aos professores que me acompanharam durante o curso, seja em disciplinas ou em interações no próprio PPGArtes, pelas trocas valiosas.

Aos técnicos do PPGArtes, pessoas imprescindíveis para todos nós, docentes e discentes. Jaqueline, Tarcísio e Lilian, obrigado pelo trabalho de vocês.

Aos meus colegas de turmas (no plural, por termos contato com ingressos de anos anteriores e posteriores), os quais as paixões pelas suas pesquisas viralizam e nos motiva a continuar nessa jornada.

Aos meus amigos, pelo apoio moral, emocional e, por vezes, material.

À minha psicóloga, Dra Manoela Canaã, e minha psiquiatra, Dra Daniela Pujadas, as quais sem o acolhimento e alto profissionalismo certamente não estaria estável o suficiente neste momento.

A Alfredo Garcia e Guilherme Relvas, respectivamente Diretor de Artes e Presidente da FCP (onde trabalho, no período da pesquisa), por serem compreensivos com um funcionário que está pós-graduando sem bolsa, precisando de flexibilidade para desenvolver minimamente a pesquisa e cedendo gentilmente esse tempo. Meu muito obrigado.

Quero endereçar um agradecimento especial para o colegiado do PPGArtes, também para a PROPESP-UFPA, à UFPA em si, e à CAPES, que gerenciaram bem os vários atrasos nas pesquisas em virtude da pandemia de COVID-19, seja pelo isolamento, seja pelos problemas psico-emocionais agravados – problemas esses que, sem a pandemia, já são, infelizmente, comuns no meio acadêmico –; destaco meu agradecimento ao colegiado do PPGArtes, obrigado pela sensibilidade e compreensão. Que outros PPGs sigam este exemplo.

Um agradecimento especial à Raul Nascimento e Luciano Ribeiro, irmãos que a vida me presenteou, e que me ajudaram (no código e no som, respectivamente) durante o desenvolvimento deste jogo. Meu muito obrigado.

À minha orientadora, Prof. Dra. Valzeli Sampaio, por toda a paciência, compreensão, carinho e a quantidade enorme de conhecimento que ela generosamente compartilhou comigo, uma artista e pesquisadora de sensibilidade, sagacidade e retidão que almejo sempre alcançar. Muito obrigado Val.

A Afonso Medeiros, meu amor, por passar comigo esse período tão lindo e pesado, cooperando pontualmente (mas certamente) na pesquisa, dando suporte emocional, teórico-prático e mesmo material para esta pesquisa. Obrigado meu amor, à você e nossa família.

Quero terminar agradecendo minha avó Almira Lins (in memoriam), ela não pôde estar presente na minha graduação, nem mestrado e nem estará neste doutoramento, mas ela está.

Obrigado vó pelo eterno incentivo.

# METODOLOGIA

## abrir os olhos

**memorial** *s.m.* (*sXIV cf. FichVPM*) **1** relato de memórias **2** obra, relato concernente aos fatos ou indivíduos memoráveis, memórias **3** caderneta us. para apontar aquilo que se deseja lembrar, memento, memorando **3.1** CONT caderneta, livro de notas em que se lançam resumidamente, para futura escrituração, as operações comerciais efetuadas; borrador **4** ARQ monumento comemorativo **5** JUR tipo de relatório que descreve fatos relativos a uma perícia ou diligência **6** JUR qualquer sustentação feita à autoridade judiciária ou administrativa, ger. no final do processo adj.2g. (1624) **7** relativo à memória, lembrança (este jardim é um espaço m.) **8** digno de ser lembrado; memorável <feitos m.> m. descritivo **ARQ CONSTR** m.q. MEMÓRIA DESCRITIVA • m. do Senhor **LITUR** ponto culminante do culto cristão; eucaristia; banquete sagrado **ETIM** lat. ar. *memoriāle, is* 'aquilo que faz lembrar'; o étimo para o adj. é *memoriālis*, e 'que auxilia a memória'; ver memor- **SIN/VAR** como adj.: ver sinonímia de insigne e memorável; como subst.: ver sinonímia de borrador **ANT** como adj.: ver sinonímia de desconhecido

# Índice

Introdução	11
[premissas] Sobre escrever as regras do jogo enquanto joga	15
Ter a obra/processo em primeiro lugar	17
A teoria serve à obra	19
O sensível também é fonte e referência	23
As conexões são um hipertexto	26
Esta escrita é a perspectiva do criador	29
[premissas] Definições e Limitações (ou considerações sobre o jogo como obra e objeto de conhecimento)	33
[formato] Sobre a forma e organização do memorial	35
Texto enquanto programação da comunicação	39
Imagem: testemunhas do processo	41
Fac símiles: vestígios do processo	42
Realidade Aumentada: suporte eletrônico para além do papel	44
[formato] Relação em tese: memorial e obra	47

Ao olhar para trás e ver a pesquisa que desenvolvi no mestrado, tratando a pesquisa em artes de forma “muito mais acadêmica”, a metodologia que usei para analisar a experiência de jogadores como fonte de criação artística se deu de forma bastante teórica e analítica, abordei de forma qualitativa as fontes e influências que diversos artistas que tiveram contato com o jogo Journey, usando teóricos do design, arte e filosofia para entender como esses processos vieram a tona.

Mas no doutorado a proposta de pesquisa era diferente, propus a criação de um jogo novo no contexto da pesquisa, apresentar um jogo e mostrar através dele o desenvolvimento do mesmo. Mas... Como fazê-lo? Estar na academia e ter o processo artístico como modo de abordagem da pesquisa me pareceu algo muito complexo, como equilibrar duas forças que precisam estabelecer uma dura conversa? Afinal tanto o método artístico quanto o método acadêmico teriam que fazer concessões para que pudessem cooperar em favor de uma tese.

Admito desde já que este fascículo, além de um escrito feito para esclarecer como abordei metodologicamente a tese, é um tipo de desabafo ante aos vários momentos de angústia que tive ao pesquisar e refletir sobre a questão primeira e constante desta pesquisa: como construir esta tese? Junto com essa pergunta, outras vieram: se a tese é uma contribuição de um pesquisador ao

conhecimento no campo que está inserido, que contribuição minha pesquisa daria ao campo da arte? O processo que me proponho a pesquisar/fazer é válido para ser chamado de tese? A obra que derivará deste processo é digna de uma pesquisa, ainda mais sendo uma tese de doutorado? Sendo o processo artístico tão maleável, e a pesquisa acadêmica (no geral) tão rígida, como encontrar o equilíbrio que a academia coopere com o processo artístico e vice-versa?

A escrita do memorial de pesquisa era uma dúvida em especial. Diferente de outras pesquisas de cunho mais tradicional do que se conhece da academia, a metodologia no campo das poéticas foi um tipo de pesquisa paralela que, mesmo na finalização deste memorial (haja vista que estou adicionando este parágrafo quase no limite para a revisão final deste escrito), me incendeia e intimida ao mesmo tempo. O que está exposto aqui é o resultado da reflexão sobre como desenvolver artisticamente uma obra dentro da academia, considerando os atritos (e faíscas) e concordâncias necessárias para desenvolver o jogo-tese apresentado.

Acredito que a melhor forma de iniciar este documento seja abordar a questão que tem me acompanhado desde o mestrado e que encontra coro (comumente dissonante) em vários pesquisadores-artistas: como fazer pesquisa em poéticas na academia?

Ponderar sobre método pode ser algo que nem todo pesquisador o faça em profundidade -- ante a massa de pesquisadores que passam pelas pós-graduações nas mais diversas áreas -- haja vista o método científico ser repensado, revisto, categorizado, exigido e explanado por estudiosos que nos provém de extenso material publicado em livros, artigos, NRs e outros.

No entanto, na pesquisa em poéticas, as abordagens e procedimentos são objeto de discussão acadêmica acalorada ante à multidão de perspectivas sobre o processo artístico.

Durante o curso desta pesquisa me vi constantemente lendo e buscando referências de como aplicar um método que pudesse abarcar um objeto tão subjetivo e efêmero como o processo de criação artística.

Aqui exponho as premissas metodológicas que agreguei não apenas para esta pesquisa também para esta escrita, a fim de dirimir as dúvidas sobre as decisões tomadas considerando que esta é uma pesquisa acadêmica.

[premissas]

Sobre escrever as regras do jogo  
enquanto joga

## Ter a obra/processo em primeiro lugar

*Antes de quaisquer outras afirmações metodológicas que venha a fazer neste texto, a máxima acima é imperativa e inegociável.*

As ações de pesquisa que exponho aqui devem respeitar a obra e seu processo, essa é a base de todas as direções metodológicas tomadas nesta pesquisa. Essa decisão é pensada pela força que as engrenagens acadêmicas podem ter ante a bela fragilidade do processo artístico.

Aqui, assumo o processo como frágil num sentido fronteiro da potência da obra, a efemeridade do processo em si e a objetividade que o pensamento acadêmico hegemônico exige, encarando a dificuldade de um objeto tão subjetivo como a criação e obra artística como lugar e objeto de conhecimento; tendo em mente essa característica da pesquisa em poéticas, consenti ao pensamento de Flávio Gonçalves que expõe essa fragilidade ante à perspectiva científica como ponto de força e potência, sendo a característica que, paradoxalmente, a academia pode encontrar a fonte de conhecimento nas artes apesar da busca pela verdade:

O percurso de uma pesquisa em poéticas sendo obviamente investigativo é aplicável à estrutura do processo inferencial de uma pesquisa científica; [...] Voltamos à questão da fragilidade

de seus argumentos. **Um argumento forte é aquele capaz de reunir suficientes fatos aliados a premissas que representem um real esforço de clareza ou entendimento em relação a um assunto em particular. Tomado em sua forma geral, ele seria capaz de despertar um sentimento de verdade, [...] O discurso poético não se propõe a constituir-se nessa força conclusiva. Pois o frágil é contrário do uno; ele é muito mais fragmento.**<sup>1</sup>

Com esse raciocínio em destaque pode-se entender este escrito como aquilo que é chamado: Memorial – um relato de memórias – sendo a memória de qualidade fragmentária e, por isso, inventiva, nada mais adequado que o escrito seja organizado como tal (mesmo que desenvolvido no ambiente acadêmico), enfatizando esse caráter artístico; assim este escrito segue como princípio a organização dos fragmentos da memória do processo, tendo os materiais derivados e reflexões como elementos que ajudam neste ordenamento.

Mais que isso, a fragilidade é a potencia da pesquisa em poéticas, é a fresta no processo que aponto e exponho de forma mais visceral as entranhas da criação feita, isso se mostra tanto na pesquisa quanto em como ela é apresentada.

Não é incomum ver outros trabalhos em poéticas que rendem o processo de criação à uma escrita normativa

---

<sup>1</sup> GONÇALVES, Flávio. Um argumento frágil. Porto Arte, v.16, nº 17. Porto Alegre, 2009 (grifo meu).

ou espremem reflexões espontâneas e de origem sensível à teorias e conceitos pré-estabelecidos no estado da arte de campos povoados por incontáveis filósofos, estetas, historiadores e mesmo artistas. Vejo a obra, e por conseguinte o processo artístico, como o protagonista na pesquisa sendo todos os outros elementos como coadjuvantes, atores de suporte na bela farsa da criação de uma obra.

## A teoria serve à obra

*Quaisquer conceitos, artísticos, científicos, filosóficos, etc. deverão ser postos aqui para cumprir um papel auxiliar ante o desenvolvimento da obra.*

Para tal, faço questão de dobrar, ignorar, contrariar ou especular sobre teorias, conceitos e acontecimentos, tudo para servir ao propósito artístico-experiencial da obra e seu processo. Ainda que a premissa do jogo oriundo desta pesquisa tenha um caráter teórico-experiencial, não me vejo envergonhado de emolumentar a fortuna acadêmica para almejar a obra que anseio em detrimento desta mesma fortuna.

Similarmente a Cecília Salles quando aborda o conceito de “verdades artísticas” em seu livro “Gesto Inacabado” ao apresentar a visão de outros artistas, teóricos e críticos sobre a lida da arte com a sua pesquisa em seus modos e processos, coloca o seguinte:

A verdade da arte tem um comprometimento diferente daquele da verdade científica: é uma ficção regida pelo projeto poético do artista. Trata-se de uma verdade passível de verificação, segundo os princípios daquele que a constrói.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> SALLES, Cecília de Almeida. Gesto Inacabado: processo de criação artística. Annablume. São Paulo, 1998, p. 134

Considerando a premissa anterior, entendo que a construção da obra dita os pontos teóricos, conceituais e até metodológicos do conhecimento que está sendo tecido; a verdade que a obra/processo nesta tese busca (haja vista que é uma obra sendo construída no contexto acadêmico) tensiona com teorias, conceitos e metodologias que já estão estabelecidos por indivíduos, disciplinas, instituições e outras pesquisas, isso não é ignorado, pelo contrário é considerado, mas durante a escrita me mantenho fiel à premissa anterior; ainda concordando com Cecilia Salles:

No momento da construção da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo postas à prova. São feitas seleções e opções que geram alterações e que, por sua vez, concretizam-se em novas formas. É nesse momento de testagem que novas realidades são configuradas, excluindo outras.<sup>3</sup>

No entanto, não serei desonesto a ponto de esconder essas distorções teóricas, se aqui me proponho a expor o processo de criação, seria injusto com quaisquer leitores esconder esses passos (que além de movimentos poéticos, também vejo como críticos), haja vista que as alterações teóricas

---

<sup>3</sup> SALLES, Cecília de Almeida. Gesto Inacabado: processo de criação artística. Annablume. São Paulo, 1998, p. 142

não serão deliberadas e fruto do puro devaneio, como poderá ser visto tenho o desvelo de moldar esses conhecimentos em formas que respeitem os axiomas dos teóricos, autores, artistas; e quando for necessário contrapô-los, seja por concepções ultrapassadas e/ou que conflitem com o processo, tais contraposições deverão ter embasamento (se não teórico, o será pelo processo). Tomo para mim a máxima do monge Fra Mauro quando medita sobre seu ofício de cartógrafo em O sonho do cartógrafo de James Cowan:

Eu especulo. Os criadores de mapas têm de especular, pois sabem que não estão de posse de todos os dados. Estamos sempre lidando com narrativas em segunda mão, resumo de impressões. Não trabalhamos com uma ciência exata.<sup>4</sup>

Os teóricos, artistas, historiadores e outros indivíduos que cito aqui são os convidados que recebo nesta pesquisa, como Fra Mauro o faz em sua cela no monastério, escuto, considero, mas as lacunas que percebo as preencho, as incongruências com meu trabalho ignoro ou adequo; porém sempre no esforço de respeitar cada um dos “meus visitantes”. Faço isso pois cabe o mínimo de reverência ao arcabouço teórico que me disponho a

---

<sup>4</sup> COWAN, James. O Sonho do Cartógrafo. Rocco. Rio de Janeiro, 1999, p.33.

usufruir, assumindo que quaisquer alterações ainda são esforços sinceros de expandir esses conceitos e teorias para outras perspectivas a fim de entendê-las pela lente do processo do artista.

## O sensível também é fonte e referência

*Obras artísticas, composições poéticas e as experiências sensíveis são referências de grande importância e são tratadas como citações de livros, artigos e similares.*

O impacto de um acontecimento pessoal pode não ter normas definidas para citação na ABNT, mas não é incomum que tais detenham uma importância crucial no processo de criação artística. Fayga Ostrower, artista e pesquisadora, já nas primeiras linhas de sua obra *Acasos e criação artística* se pergunta -- numa dúvida quase irônica -- sobre a importância da percepção diferenciada que artistas carregam à momentos fugidios, relacionando tais com a capacidade do artista de incorporar esses momentos em seus processos de criação:

Meras coincidências? Incidentes fortuitos? Mas é assim que surgem os acasos significativos e de modo tão puramente circunstancial incendiam nossa imaginação? Talvez. E talvez seja mais do que apenas isto. Pensando bem, até parecem uma espécie de catalisadores potencializando a criatividade, questionando o sentido de nosso fazer e imediatamente redimensionando-o. Talvez contenham mensagens, propostas nossas endereçadas a nós mesmos. Não captaríamos, nesses estranhos acasos, ecos de nosso próprio ser sensível?<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. Campus. Rio de Janeiro, 1990, p1.

Aqui os ecos que Fayga traz à tona serão vistos para além de experiências pessoais, adiciona-se passagens de romances, detalhes de pinturas, letras de música, e várias outras “frágeis” fontes como embasamento para determinada ação de criação durante o processo e deverão ser tratadas como partes de conhecimento que são por serem partes do processo em si, pois sua potência está na sensibilidade e fragilidade, como Cecília Salles concorda que o que se observa é a sensibilidade permeando todo o processo. A criação parte de e caminha para sensações e, nesse trajeto, alimenta-se delas<sup>6</sup>, fazendo do fator sensível um dos fundamentos da pesquisa em poéticas, portanto desta.

Se o questionamento e reflexões são bases para a filosofia ou a lógica e observação são elementos de análise às ciências, percebo na matéria artística e o acaso da criação a capacidade de compor conhecimentos para a arte em si, de forma semelhante a que Ostrower explica ao tratar sobre a relação do artista com suas experiências:

Ao criar, o artista não precisa teorizar a respeito de suas vivências, traduzir os pensamentos e emoções em palavras. Ele tem mesmo que viver a experiência e incorporá-la em seu ser sensível, conhecê-la por dentro. Daí, espontaneamente, lhe virá a capacidade de chegar a uma síntese dos sentimentos – naquilo que a experiência contém de mais pessoal e universal

– e de transpor esta síntese para uma síntese de linguagem, adequando as formas ao conteúdo. <sup>7</sup>

É evidente que terei, no mínimo, cuidado de citar essas fontes sensíveis para dar o máximo de informações sobre tais para ajudar quem ler a entender não apenas o papel dessas fontes nesta pesquisa, mas fornecer meios de outros pesquisadores que porventura venham a consultar este trabalho a usar tais fontes como legítimas em suas pesquisas.

---

<sup>6</sup> SALLES, Cecília de Almeida. Gesto Inacabado: processo de criação artística. Annablume. São Paulo, 1998, p. 53.

---

<sup>7</sup> OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística. Campus. Rio de Janeiro, 1990, p. 17.

## As conexões são um hipertexto

*A colagem feita durante o processo ressalta não apenas meios similares; isso quer dizer que haverá ligações de texto com músicas, músicas com imagens, imagens com texto, tendo o processo de criação artística como base.*

Entendendo o processo de criação como um exercício intelectual, sensível e poético livre, as conexões entre artistas, filósofos, historiadores e experiências pessoais serão feitas em prol de elucidar as filigranas de uma cadência de referências que pode encontrar conexões claras e robustas, bem como sutis e quase superficiais; é nessa intrincada e delicada relação de tensões que unem melodias com conceitos, poesia com imagens, linhas de programação com literatura, entre outras ligações que, a primeira vista, podem parecer inusitadas, mas que no processo de criação ressoam como hipertextos, pedaços de conhecimento que de outra forma, que não o processo artístico, não seriam possíveis.

Assim, uma imagem aqui citada pode ter ligação com uma música, um trecho de romance, um conceito filosófico, uma fala de artista, alguns de forma mais evidente, outro nem tanto, sendo todos ligados e parte deste memorial; assim, me comprometo a **tentar** expor essas conexões da forma mais clara possível.

Ressalto “tentar” pelo fato de, por vezes, levar o conceito de hipertexto até o limite e colocar aqui

também músicas, romances, poesia, imagens entre outros como parte integrante do texto desta tese, assumindo um risco comum (e por vezes ansiado) à artistas em suas obras: a livre interpretação do receptor.

A própria estruturação deste memorial carrega essa premissa, o processo exposto aqui está espalhado não somente neste fascículo, mas nos dois outros que o acompanham e nos anexos oferecidos em conjunto.

Sendo este fascículo um tipo de “manual de regras” dos jogos – mas considerando que esta pesquisa trata de um jogo eletrônico, talvez o termo correto seja “tutorial” – ele se conecta a praticamente todos os outros elementos da tese no modo de como foi elaborado, qual o raciocínio empregado para constituir cada um dos outros fascículos e documentos.

Os outros fascículos tem por intento explanar duas perspectivas do processo; a primeira, teórica, aborda as reflexões conceituais que tive ao tentar entender os objetos e sensações que lidei durante o processo de pesquisa; a segunda, processual, é um relato descritivo das criações, descartes, dúvidas, acontecimentos e vicissitudes do processo de criação e pode ser lido de forma analítica com o fascículo teórico para acompanhar a composição do pensamento teórico com o pensamento prático.

Os anexos devem ser a parte mais “desorganizada”

deste memorial, mas o é de forma deliberada; são documentos, escritos, rabiscos, refugos entre outros que complementam e enriquecem a visão sobre o processo desta tese para além das informações organizadas nos fascículos e no jogo em si; eles se comunicam com cada parte desta tese para dar quem ler pistas de contextos que fazem um determinado sentido com uma parte da tese e outro em outras partes. No caso percebi que tentar dar uma organização – seja cronológica, teórica, sensível etc – poderia enviesar o entendimento deste processo, portanto tomei o risco de deixar esta “organização” para quem lê.

Conto com a vontade desta pessoa que lê para tentar entender o exposto neste memorial, ao navegar entre jogo, fascículos e anexos tecer a trama que este processo de desenvolvimento do jogo se constituiu para mim enquanto artista e pesquisador.

## Esta escrita é a perspectiva do criador

*Este memorial é um documento sobre o processo de criação da obra e é importante deixar claro que ele não é o processo e nem faz parte da obra em si.*

Ainda que, ao meu ver, o jogo desta tese tenha elementos para expor os processos que o criaram (só não estão evidentes, como é de praxe para muitas obras), encaro este memorial como um documento didático-teórico-reflexivo sobre as questões e soluções que me guiaram durante a criação do jogo. Este texto não deve servir como bússola para entender a obra, no máximo o seu processo de criação; desde a diagramação até a menor das citações referenciam ao processo de desenvolvimento da obra, mas ainda considero a obra em si um objeto de conhecimento autônomo. Deixo para o jogador o papel de fruir a obra e retirar da mesma suas conclusões estéticas e/ou técnicas.

Pode-se considerar que ao ler este memorial sem jogar a obra derivada da pesquisa provavelmente não terá uma compreensão clara sobre a própria pesquisa e o que ela coopera ao campo das artes, no entanto rogo para que alguém que experimente o jogo-tese possa intuir seu processo de desenvolvimento sem, necessariamente, ler este memorial. Mas para fins de acordo com a visão do programa de pós-graduação em que esta tese está inserida, considera-se como

tese tanto a obra oriunda do processo (neste caso o jogo-tese) quanto este escrito (enquanto memorial de pesquisa).

Também quero deixar claro que considero o jogo aqui referido não é um dispositivo interativo que comunga com o senso comum do que é “jogo”. Nesse sentido, nada como um “Super Mario Bros.”, “SimCity” ou “God of War”, em que são feitos para expor diferentes aspectos do humano pelo jogo: o que proponho é um jogo com um caráter propositalmente abstrato, aberto à interpretações.

A experiência projetada na criação deste jogo vem de questões sobre a imagem e seu papel na percepção humana do mundo e de si; sendo longe de trazer quaisquer respostas sobre tais questões, é um experimento, uma tentativa de disponibilizar uma perspectiva outra sobre como vemos, como reproduzimos e entendemos o que vemos e reproduzimos.

A princípio, não é um jogo comercial feito para públicos diversos, não tem a intenção de “divertir” ou mesmo “fazer o jogador refletir” sobre os conceitos e aplicações imagéticas que proponho, tanto àquela é uma constatação perceptível logo ao ter contato com o jogo, como esta é uma aspiração por demais presunçosa dado que mesmo obras extremamente elaboradas e fundadas em conceitos profundos não alcançam esse status, como uma “bala de prata”; assim posto, vale colocar as minhas impressões do que entendo este jogo:

[premissas]  
Definições e Limitações  
(ou considerações sobre o jogo como  
obra e objeto de conhecimento)

- Primeiramente este é o experimento individual, enquanto artista pesquisador, sobre as diversas formas de manifestação da imagem como elemento importante e anacrônico do ser humano, sobre a capacidade de transformação das imagens, sua composição como reconhecimento de padrões abstratos, bem como as aplicações figurativas da imagem que reproduzem a realidade sob uma perspectiva aberta à interpretações;
- Depois, esta obra se constitui dentro de uma pesquisa acadêmica, significa que é uma obra pensada e construída para trazer a amálgama de conceitos e impressões poéticas levando em conta a pesquisa acadêmica em poéticas artísticas, portanto vejo como um dispositivo interativo que conversa com conceitos, teorias e um lastro de história através de um game, uma tentativa de fazer do “círculo mágico” do jogo mais um terreno onde se pode refletir as experiências do humano com a imagem;
- Considero que “diversão”, “horror”, “pontuação”, “desafio”, “vitória” entre outros sentimentos/impressões/implicações

comumente vistos em jogos não definem totalmente o jogo em desenvolvimento, entendo-o como algo mais amplo e fértil, podendo também comportar o abstrato como forma de comunicação, o artístico-experimental como método de desenvolvimento, permitindo abordar uma miríade de perspectivas diferentes que vão muito além dos sentimentos/impressões postas anteriormente;

- Entendo este jogo como a manifestação material da busca de entendimento do que é refletir e desenvolver um jogo, tentando perceber o mesmo como uma forma de expressão em si, e o jogo demonstra o recorte do tempo em que esta pesquisa decorreu, aspiro poder continuar trabalhando nele (ou em derivados) confiando no jogo como um de vários caminhos até a compreensão da experiência com o jogo e a imagem enquanto criações humanas.

[formato]  
Sobre a forma e organização do  
memorial

Este memorial, como espero que esteja claro, é dividido em três fascículos: este, de nome MÉTODO, que trata da abordagem e reflexão metodológica que usei na pesquisa; o fascículo TEORIA, abordando as reflexões teóricas oriundas da pesquisa para o desenvolvimento do jogo-tese; e o fascículo PROCESSO, que descreve e reflete sobre os passos da pesquisa, o desenvolvimento do jogo-tese, e detalha processos paralelos que foram importantes durante o curso.

Ao desenvolver este memorial, minha intenção era de entregar a esses três fascículos importâncias particulares e relacionais, ou seja, perceber que cada fascículo pode informar sobre partes importantes do processo de forma independente, mas para repassar a complexidade do desenvolvimento do jogo-tese que esse memorial se dispõe está em jogar o jogo-tese e ter contato com os três fascículos, percebendo que todos estão interligados sem ordem ou hierarquia, eles foram escritos tendo uma organização mais hipertextual que somente textual, linear. No entanto, se uma ordem específica for imperativa, assumo que este, METODOLOGIA, é o primeiro fascículo, seguido pelo fascículo TEORIA e finalizando com o fascículo PROCESSO.

Cada fascículo foi formatado como um caderno de anotações, escolhi essa organização por este formato ser o que me acompanhou durante todo o curso de doutorado e a pesquisa, pode servir como uma

homenagem à estas ferramentas de registro, mas elas conversam também com a visualidade do jogo-tese, convidando o leitor a ter contato com páginas que podem revelar um pouco além do que o próprio jogo.

## Texto enquanto programação da comunicação

O texto contém alguns marcadores que fazem referência ao trabalho de programação desenvolvido durante a pesquisa, eles são colocados tanto quanto homenagem ao trabalho de programação feito quanto auxílio para referenciar partes do próprio memorial.

Alguns trechos de texto são marcados com uma letra, seguida de ponto e um número sequencial (por exemplo, f.01), este recurso é usado para que tal trecho possa ser citado entre os fascículos do memorial, ou no próprio fascículo em si. Colocarei um exemplo:

<i.10>Acredito que também vale pontuar, finalmente, que tanto a teoria artística de Warburg e o fragmento da mesma que permite um protagonismo das imagens, como se elas bastassem para falar sobre si, teve um apelo considerável durante o processo. [...]. Para mim, eu queria testar a capacidade de comunicação por imagens dentro de um ambiente que seja limitado, projetado e que se apoie nas imagens para a interação entre jogo e jogador **(a ser melhor abordado neste fascículo, [virtual] Virtual como potência e ideia, p.27, <v.06>).**

No exemplo acima discorro sobre o protagonismo das imagens para falarem sobre si sob a perspectiva

de Warburg, no grifo eu referencio onde deverei abordar melhor sobre a ideia posteriormente no texto, pontuando o parágrafo – ou grupo de parágrafos – onde o faço (no caso, na página 27 deste mesmo fascículo, no ponto “v.06”).

As imagens tem organização sequencial dentro de cada fascículo e não ao memorial como um todo, no entanto a marcação feita também serve para que uma imagem em um fascículo possa ser referenciado por outro – sendo a marcação img.XX {texto}, X referente ao número sequencial do fascículo em que a imagem está, “texto” referente ao texto complementar sobre a imagem.

## Imagem: testemunhas do processo

As imagens referentes ao desenvolvimento do jogo não mostrarão o produto final, sempre que uma imagem for referenciada, eu enquanto artista/autor/desenvolvedor/pesquisador faço a escolha de colocar uma correspondente que participou do desenvolvimento; por vezes serão alguns rascunhos e/ou registros de processo tirados de um contexto eventualmente informal, mas que devem ilustrar determinadas perspectivas do desenvolvimento do jogo-tese.

Usar imagens de processo, mesmo quando se liga a um relato de algum recurso ou item acabado, é uma decisão que visa dar prioridade para o desenvolvimento do jogo-tese em si, usar imagens “inacabadas” tem a possibilidade de revelar outras facetas que um recurso em seu estado final não teriam com tanta facilidade; também encaro que as imagens do processo servem como testemunhas que falam em diversas perspectivas.

## Fac símiles: vestígios do processo

Além dos fascículos, este memorial oferece uma série de peças, fac símiles de documentos, escritos e outros vestígios que decidi não deixar nos fascículos na forma de texto por motivos já expostos no subtítulo. As conexões são um hipertexto (sétimo parágrafo), mas ajudam a entender como certos processos foram desenvolvidos no calor do momento.

Entendo estas peças como mais um fascículo, à parte dos fascículos agrupados com perspectivas específicas (como este que trata do método e organização do memorial, ou teórico que aborda as reflexões conceituais feitas durante o processo); vejo nestes fac símiles tal importância por entender estes como o artista Pablo Mufarrej, que em sua dissertação enxerga os vestígios de um processo de criação como um dos vários fatores que fazem da imagem conhecimento:

Propor a imagem como conhecimento e informação, dispor, pelo acúmulo, **os vestígios processuais**, a dúvida e o sentido de tentativa e incompletude, tão caro a muitos processos artísticos.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> MUFARREJ, Pablo. EU, O HORIZONTE E MINHA CAVERNA - III MOVIMENTO ESTUDOS PRÁTICOS/REFLEXIVOS EM ARTE CONTEMPORÂNEA POR ENTRE OS VESTÍGIOS E AS CENTELHAS DO ESPAÇO/TEMPO/EXPERIÊNCIA. Dissertação de mestrado. Belém: PPGArtes, 2019, p.12, nota de rodapé 1. (grifo meu)

Dispor dessas peças permite uma abertura sensível do caminho trilhado durante a pesquisa, dos tropeços e marchas feitas para que o jogo-tese pudesse chegar ao estado que se encontra no momento da defesa do doutorado.

## Realidade Aumentada: suporte eletrônico para além do papel

Através do aplicativo que é o jogo-tese a pessoa que ler este memorial poderá ter acesso a outros registros que a impressão em papel não permite dado suas limitações, em alguns pontos do memorial existem QR codes que, se vistos através do botão “tese” presente no menu inicial do jogo-tese entregam algumas experiências que acrescentam informações e detalhes ao que é posto no texto; são pequenos vídeos, sequências de imagens, alguns minutos de áudios entre outras inclusões que agregam informações de uma maneira híbrida entre as imagens e citações que dão suporte aos textos presentes nos fascículos e os fac símiles presentes no memorial enquanto anexos.

O uso de realidade aumentada não tem uma relação direta e/ou conceitual com as reflexões contidas neste memorial, aqui é um recurso disponível que serve para expandir a experiência em certos momentos do texto de uma forma que a parte escrita desta tese não teria capacidade sem tal recurso.

Entender este fascículo e os outros que o acompanham, bem como os anexos apresentados conjuntamente, abordam uma perspectiva do processo de criação; o texto busca ser visto mais como descritivo-reflexivo. Adiciona-se o fator hipertextual dos fascículos, em que o processo como um todo está espalhado tanto neste como nos outros fascículos.

Ressalvo esse tipo de conclusão sobre este material da tese pelo fato de este ser um memorial, um relato de memórias e, portanto, sujeito ao modo de pensar/relembrar meu como artista e pesquisador, a forma de organização textual deste memorial também conta sobre como acabei lidando com o processo de trabalho acadêmico e criação, que andaram concomitantes, com suas concordâncias e atritos.

Neste caso, faço coro com as palavras abaixo citadas de Rosana Paulino, retiradas do seu texto “AFINAL, QUAL É O LUGAR DO TEXTO NESTA PESQUISA? Ou da necessidade de se pensar critérios diferenciados para o texto em poéticas visuais”, presente já nos últimos parágrafos do início de sua tese de doutorado.

Considero que a construção da imagem, neste caso, tem total prioridade em relação ao texto e espero que esta possa ser lida de maneira a ser compreendida como resultado do doutorado realizado. Ao texto resta-me o consolo de pensar que, mesmo

[formato]  
Relação em tese: memorial e obra

sendo bastante simplificado em relação ao trabalho visual, possa ser um fator útil no entendimento deste e dos motivos que me levaram à construção da obra plástica.<sup>9</sup>

Entendo o movimento de Rosana Paulino ao abordar suas questões e premissas na pesquisa em poéticas algo similar ao que faço aqui, mais a fim de esclarecer a quem lê de onde parte a estruturação deste memorial a fim de dissipar quaisquer mal entendidos do que entendo a pesquisa e este escrito.

---

<sup>9</sup> PAULINO, Rosana. *Imagens de Sombras*. Tese de doutorado, ECA/USP: 2011, p. 19.

- p. 17 GONÇALVES, Flávio. **Um argumento frágil**. Porto Arte, v.16, nº 17. Porto Alegre, 2009 (grifo meu).
- p. 19 SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. Annablume. São Paulo, 1998, p. 134
- p.20 SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. Annablume. São Paulo, 1998, p. 142
- p.21 COWAN, James. **O Sonho do Cartógrafo**. Rocco. Rio de Janeiro, 1999, p.33.
- p.23 OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Campus. Rio de Janeiro, 1990, p1.
- p. 24 SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. Annablume. São Paulo, 1998, p. 53.
- p. 25 OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Campus. Rio de Janeiro, 1990, p. 17.
- p. 42 MUFARREJ, Pablo. **EU, O HORIZONTE E MINHA CAVERNA - III MOVIMENTO ESTUDOS PRÁTICOS/REFLEXIVOS EM ARTE CONTEMPORANEA POR ENTRE OS VESTÍGIOS E AS CENTELHAS DO ESPAÇO/TEMPO/EXPERIÊNCIA**. Dissertação de mestrado. PPGArtes. Belém, 2019, p.12, nota de rodapé 1. (grifo meu).
- p. 48 PAULINO, Rosana. **Imagens de Sombras**. Tese de doutorado, ECA/USP. 2011, p. 19.





# TEORIA

contemplar o  
firmamento

teoria **s.f.** (1789 *cf.* MS) **1** conjunto de regras ou leis, mais ou menos sistematizadas, aplicadas a uma área específica <t. política, artística> **2** conhecimento especulativo, metódico e organizado de caráter hipotético e sintético <princípios de uma t.> **3** p.met. doutrina ou sistema resultantes dessas regras ou leis <t. crítica> **4** conjunto sistemático de opiniões e ideias sobre um dado tema <explicou sua t. sobre o carnaval> **5** qualquer noção abrangente, generalidade <falava sem parar, contava casos e expunha teorias> **6** infrm. construção imaginária; utopia, sonho, fantasia <vive de t., não enfrenta a realidade> [...] **ETIM** gr. theōría, as 'ação de observar, examinar; estudo ou conhecimento devido a raciocínio especulativo', pelo lat. *theorĭa, ae* 'investigação filosófica (p. opos. à prática)'; ver teor- **ANT** prática

# Índice

Introdução	6
Ter a obra/processo em primeiro lugar	10
[jogo] Conceitos em jogo	19
Sem suporte de texto	23
Aproveitamento do espaço virtual	24
Uso abstrato da imagem	25
[jogo] O Círculo Mágico	29
[imagem] Mnemosynne. Poesia	41
[imagem] Metáfora, linguagem e imagem	53
[virtual] Sobre povoar o Vazio	65
[virtual] Virtual como potência e ideia	73
[experiência] Factual como presença e agência	87
[experiência] Imagem e experiência: ciclos permeáveis	99

Sempre acreditei (e ainda acredito) que a arte é pesquisada na academia por ela ser uma forma de conhecimento ancestral, e como toda forma de conhecimento que seja tão antiga exige da pessoa que envereda neste conhecimento a paixão pela pesquisa, a sensibilidade de perceber o que e quem está à sua volta em suas relações mais sutis, a vontade de coragem de explorar e testar essas percepções com o mundo que interagimos.

É com tal impulso que este volume aborda as conexões de caráter hipertextuais de conceitos, intuições, reflexões e imaginações que foram feitas durante o processo de desenvolvimento do jogo. Algumas conjecturas serviram de base para o desenvolvimento do jogo, outras foram derivadas desse processo. O que exponho aqui é que a organização dessas conjecturas de acordo com as mudanças e constâncias do desenvolvimento do jogo-tese, servem como um reflexo na água de um rio turbulento do processo de criação artística, da iteração, repetição, falhas, acertos, mudanças e toda a sorte de fenômenos (internos e externos) que compõem esta pesquisa.

Como a intenção neste memorial é focar no processo de desenvolvimento do jogo, o mais próximo que poderei abordar neste capítulo são minhas reflexões sobre como o jogo enquanto campo o virtual, a imagem e a experiência de projetar uma experiência pode conversar entre si, tendo como foco os

processos poéticos com a arte.

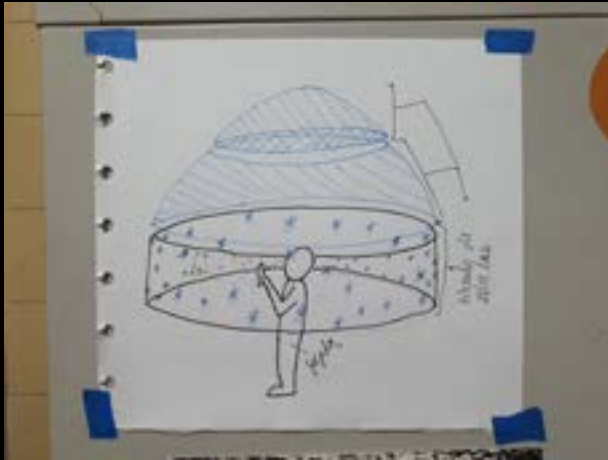
Durante o desenvolvimento, tive ajuda de um amigo que se envolveu com a programação do jogo, me permitindo ter menos dificuldades durante esses anos de pesquisa e desenvolvimento do jogo. Em momentos que necessitavam de um aprofundamento do trabalho com a linguagem de programação (geralmente C#), ele se debruçou sobre a programação, permitindo que pudesse focar na criação de elementos visuais, projeção de mecânicas e outros aspectos do desenvolvimento.

Nesta pesquisa em atuação artística apresento como derivado o jogo-tese de nome DATUM.

No jogo-tese o jogador encarna um cartógrafo que perdeu sua família. Numa experiência fantástica, esse cartógrafo entra em contato com duas figuras e cada uma leva a um hemisfério de uma abóbada celeste onde precisa preencher tal ambiente com constelações, ligando estrelas. O jogador precisa encontrar o padrão correto de ligações para revelar as imagens dessas constelações, sem deixar que tais estejam muito distantes ou sobrepostas, haja vista que cada constelação ocupará um espaço determinado na abóbada.

A cada constelação encontrada que consiga encaixar de forma satisfatória o jogador pode continuar na busca até preencher o ambiente apresentado em jogo; caso não consiga o jogo é interrompido e o jogador precisa reiniciar a partida; caso consiga preencher o ambiente, o jogo se conclui.

Devido as várias limitações de tempo e recursos, decidi trabalhar com apenas um nível (referente ao horizonte do jogador), mas originalmente o jogo previa preencher três níveis da abóbada que está em contato.



Img.01 {rascunho do planejamento da interação do jogador com um dos níveis do jogo};



Img.02 {rascunho de exemplificação dos níveis encontrados no jogo, neste caso trata do hemisfério setentrional (ou boreal) da abóbada celeste};

O jogo tem uma interface estilizada que remete a desenhos manuais, fazendo referência ao personagem do cartógrafo que traça seus mapas à mão, com estrelas que se entendem como desenhadas com nanquim e as imagens das constelações feitas com hachuras. A história é contada com um estilo inspirado nos desenhos de gravuras feitas no medievo europeu.

No diagrama de fluxo<sup>[1]</sup>, o jogo-tese funciona na seguinte maneira:

1

Ao abrir o jogo-tese, o jogador verá a logo da engine de jogo<sup>[2]</sup> (Unity), seguida da logo da UFPA e PPGArtes.

2

Se for a primeira execução do jogo-tese, o jogador verá o tutorial da mecânica do jogo. Depois de seguir as instruções, o jogador será levado à tela de menu inicial; caso não seja a primeira execução ele irá diretamente para a tela de menu inicial.

---

<sup>1</sup> Um diagrama de fluxo é uma composição ordenada, que pode ser visual ou textual, que permite entender a organização de um software segundo suas funções disponíveis.

<sup>2</sup> Engine de Jogo é uma plataforma de desenvolvimento de jogos, um software que permite programar as regras, organizar os recursos de imagem, som e interação, criar e manipular cenários e exportar uma compilação (uma versão do jogo em desenvolvimento) para ser testado e/ou publicado em plataformas diversas como PCs, celulares, consoles de videogame, entre outros.

### 3

Na tela inicial o jogador entra em contato com o título do jogo e quatro botões:

1. INICIAR: Para iniciar o jogo em si;
2. TUTORIAL<sup>[3]</sup>: Para refazer a fase de tutorial do jogo;
3. TESE: para ter contato com algumas experiências em realidade aumentada que permitirão ver alguns elementos relativos a este memorial (vídeos, áudios, coleções de imagens, algumas animações);
4. CRÉDITOS: Onde as informações sobre autoria do jogo são fornecidas.

### 4

Clicar em INICIAR apresenta a história do cartógrafo que perde sua família e uma experiência fantástica o faz entrar em contato com o mapa celeste. O jogo começa e caso o jogador consiga preencher a faixa de estrelas o jogo se conclui apresentando uma cena final. O jogo apresenta sempre um botão no canto superior esquerdo que permite ajustar o som, voltar ao menu inicial ou voltar ao jogo.

### 5

Clicar em TUTORIAL faz com que o jogador retorne para a tela de tutorial com o mesmo botão no canto superior esquerdo que detêm as mesmas funções do jogo em si.

---

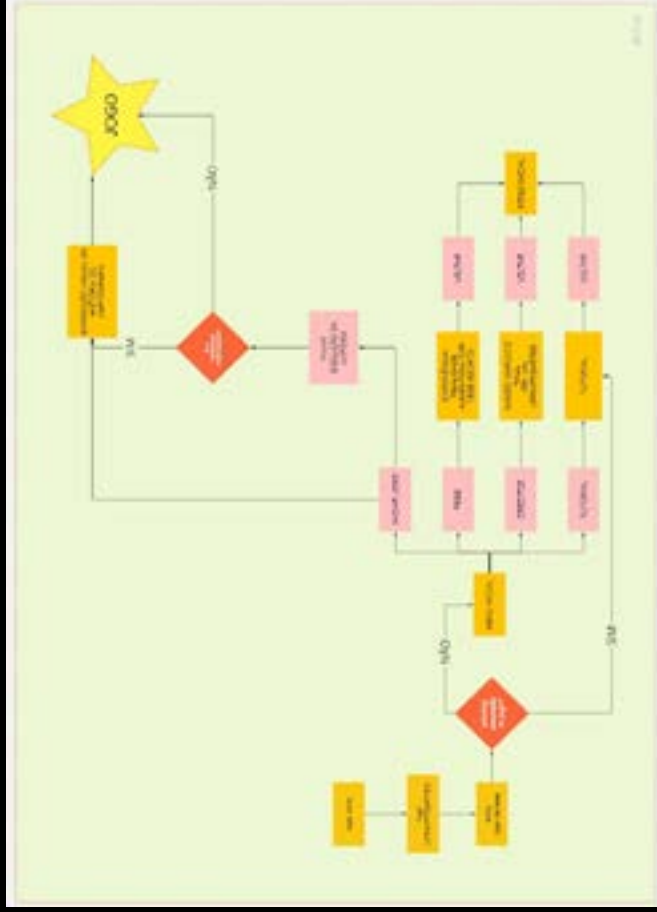
<sup>3</sup> Uma fase especial que ensina a mecânica básica do jogo.

### 6

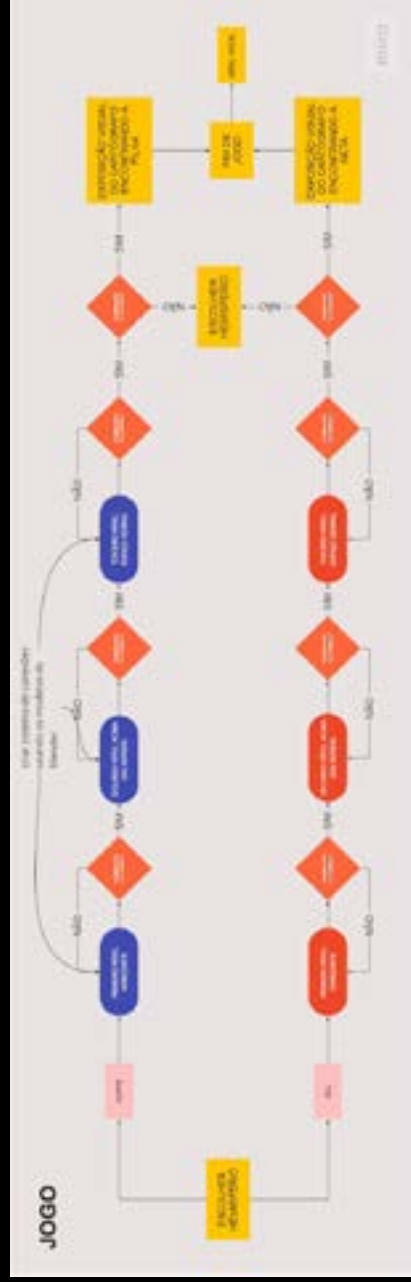
Clicar em TESE abre a câmera do celular, permitindo que o jogador possa escanear alguns dos QR codes que permitem mostrar outros documentos digitais que fazem parte do processo de desenvolvimento do jogo-tese; neste o botão superior esquerdo permite apenas voltar para o menu inicial.

### 7

Clicar em CRÉDITOS leva para uma tela com meu nome, do programador que me auxiliou no desenvolvimento, do músico que compôs a trilha do jogo, de minha orientadora, informações do PPGArtes/UFPA, versão atual do jogo, ano de lançamento da versão; também tem o botão voltar no canto superior esquerdo, que permite retornar ao menu inicial.



Img.03 {diagrama de fluxo visual dos sistemas acessórios e do jogo em si};



Img.04 {diagrama de fluxo visual do jogo como conebido com os três níveis e variações};

<j.01> Neste memorial, irei me referir sempre ao jogo desenvolvido durante a pesquisa como “jogo-tese”, assim o defino pois entendo que o jogo em si carrega os elementos do processo e reflexões do desenvolvimento tanto na sua interface quanto na interação proposta pelo mesmo no processo e no projeto de jogo, ou seja, para mim ele é a tese, este escrito é, antes de tudo, um documento de suporte abarcando a minha perspectiva sobre o processo de criação – que, desde já, admito ser enviesada e não vejo tal como um “defeito” ou “desvio”, mas uma qualidade inerente do mesmo –, mas o melhor objeto do conhecimento capaz de expor as filigranas do processo e pensamento poético é o jogo-tese em si.

<j.02> O jogo-tese tem como nome DATUM. Datum é o nome dado às várias técnicas de medidas que geógrafos/geologistas usam para medir locais no planeta<sup>[4]</sup>, conheci o termo através de um datum que tem como referencial a distância entre o centro do planeta e a superfície a ser mensurada, no caso é uma medida que vai do centro ao exterior da orbe; me pareceu interessante o fato de haver uma medida que considere o centro do planeta para medir seu exterior; vislumbrei esse movimento de medição com a sensibilidade humana, quanto medimos se considerarmos nosso interior, nosso íntimo? Mais que isso, como o movimento da experiência,

---

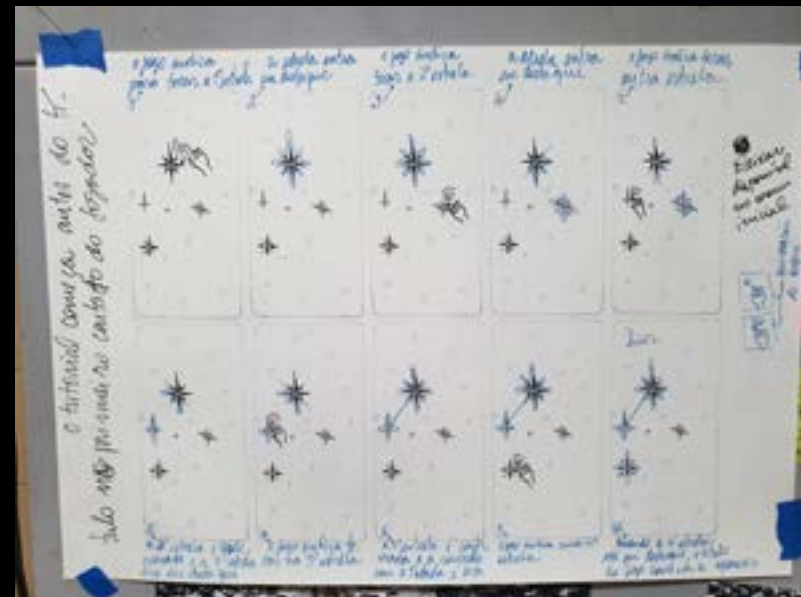
<sup>4</sup> <https://pt.wikipedia.org/wiki/Datum>

humanos voltam ao íntimo profundo do planeta para entender seu entorno, me pareceu um ciclo que desejei mesmerizar no jogo, fazendo as pessoas olharem para as imagens e voltarem para suas intuições de forma a imprimir organizações de imagens no jogo e assim visualizar uma dimensão de suas percepções imagéticas.

<j.03>O nome do jogo conversa também com a base ficcional estabelecida através de desenhos (a serem mostrados antes da primeira partida de jogo, exemplificados nas imagens presentes na parte final do fascículo METODOLOGIA) contando a história de um cartógrafo. A faceta de mecânica inicia-se, a tela sugere que uma parte de uma linha circular com estrelas está acessível ao jogador o qual deve começar a conectar tais estrelas para buscar asterismos<sup>[5]</sup>, dependendo das conexões que o jogador faz determinadas imagens podem ser reveladas. O jogador detém um determinado número de conexões possíveis, dependendo do “encaixe” de cada asterismo na linha de estrelas apresentada é possível continuar a fazer novas conexões. O jogador consegue o desempenho máximo ao descobrir uma das possíveis sequências de imagens que preenchem o círculo de estrelas por completo.

---

<sup>5</sup> Asterismos são conexões variadas entre estrelas ligadas aos nomes das constelações, elas não são constelações em si pela astronomia, constelações são grupos de estrelas numa determinada parte da abóbada celeste.



Img.04 {rascunho do tutorial do jogo (feito para exemplificar visualmente tanto para mim quanto para o programador). Foi pensado para ser mostrado ao jogador antes da tela inicial, na primeira vez que o mesmo entra em contato com o jogo, dando as instruções básicas da mecânica que deverá acompanhar toda a jogatina};

<j.04>Em três fases, se o jogador consegue o melhor desempenho, consegue ver a animação que revelará o destino do cartógrafo. Caso contrário o jogo apenas termina sem tal conclusão.

Devo salientar que a narrativa ficcional apresentada acima – e as mecânicas em seguida – não foram desenvolvidos tendo bases comuns, tive durante todo o processo de desenvolvimento princípios que se ligam com alguns conceitos que serão expostos neste volume.

Aqui listo os três princípios.

## Sem suporte de texto

Escolher não usar quaisquer suportes textuais vai além de um mero desafio de desenvolvimento. A intenção é permitir que toda e qualquer comunicação seja imagética.

Deixo claro que tenho noção das dificuldades de comunicação que tal abordagem pode levar, em verdade assumo esses obstáculos como oportunidades de futuras pesquisas.

Levando em conta que desconsiderar o texto e apoiando-se apenas na imagem não é algo inédito em jogos, outras obras como Journey, Flower, Gris, entre outros, usam apenas imagens para comunicar e mesmo enfrentando críticas de alguns jogadores por esta “lacuna de comunicação” são jogos muito elogiados pela crítica especializada.

tese tanto a obra oriunda do processo (neste caso o jogo-tese) quanto este escrito (enquanto memorial de pesquisa).

## Aproveitamento do espaço virtual

Ao usar o acelerômetro do celular para navegar pela abóbada, os dedos em pinça para aproximar ou afastar o que é mostrado, o toque do celular como parte da interação, o jogo tenta aproveitar o espaço virtual para o jogador navegar e imergir na ação de jogo proposta de explorar o espaço mostrado.

## Uso abstrato da imagem

Na verdade existem imagens mais figurativas, mas a possibilidade dessas aparecerem depende diretamente da capacidade de construção abstrata do jogador ao buscar conectar estrelas buscando padrões para os asterismos, incitar o jogador a perceber padrões possíveis conectando pontos é uma ação interativa do jogo que propõe ao jogador pensar de forma abstrata.

<j.05>A intenção do jogo é incitar o jogador a encarnar o papel do cartógrafo, um indivíduo que passou anos olhando para baixo e para o horizonte, traçando linhas imaginárias, dimensões terrestres, com a perspectiva aérea de um espaço abaixo, agora olhando para cima, sem acidentes geográficos para reproduzir, caminhos para indicar ou nomes para dedicar, apenas o espaço livre com estrelas que demanda ser preenchido com outro elemento, não geográfico, mas imagético, com outra organização e ritmo, sendo uma referência poética sobre como percebemos o mundo com suas imagens sem tentar entendê-las, um elemento humano tão poderoso como a imagem nos habita, nos ajuda, mas por ela somos dominados, fascinados, o jogo incita a abrir os olhos para perceber entre os espaços vazios as imagens que lá existem, mas ainda não estão lá.

<j.06>O espaço celeste, referência ao virtual que o compõe no jogo, é a metáfora para o espaço das possibilidades, ao permitir que o jogador ligue pontos na busca por asterismos que revelem imagens, o espaço é preenchido através da agência do jogador, as tentativas de cada jogada permite o jogador ter em mãos a possibilidade de povoar este céu com figuras que sua intuição indica como as adequadas, sendo uma proposta de união do pathos, da intuição<sup>[6]</sup>, com o espaço virtual, da ideia.

A linha circular de estrelas também tem sua

contraparte poética, faz referência à um dos conceitos mais antigos e difundidos no estudo sobre jogos, o círculo mágico, o campo em que os jogadores aceitam regras e condições diferentes da realidade fora do jogo, a física como conhecemos, as leis, os papéis sociais entre outros acordos comuns podem ser ignorados, ou apenas referenciados dentro do círculo ritual do jogo; mágico não por forças sobrenaturais, mas forças ficcionais, tão fortes que quebram as ficções que temos como reais no nosso cotidiano.

---

<sup>6</sup> Segundo Warburg, a ser detalhado à frente em <i.03>

<j.07>Um dos primeiros intelectuais que tive contato quando comecei a entrar a fundo na pesquisa sobre jogos foi Johan Huizinga, historiador medievalista que teceu uma das obras basilares para o estudo dos jogos chamada “Homo Ludens”, neste livro Huizinga defende que o homo sapiens tem no jogo a base de quase tudo que faz deste animal um ser que se distingue e, ao mesmo tempo, iguala aos outros animais sencientes, que o jogo é um traço natural:

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que proíbe morderem, pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, em tudo isso experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento.[7]

Não posso negar que essa uma afirmação é complicada para alguns leitores, mas encontro um grau de sensibilidade e de desconstrução em ver o jogo como um elemento natural perceptível até em filhotes de outros animais além de nós; entendo essa colocação do historiador como uma predição sagaz de estudos presentes (portanto futuros para Huizinga quando escreveu e publicou esta obra em

1938) que atentam para traços de inteligências em diversos seres vivos<sup>[8]</sup>.

Assim Huizinga atenta que o ser humano se vale da riqueza do jogo, indo além da necessidade de jogar, fundindo-o a tal ponto que acaba por fazer valer a impressão do próprio Huizinga sobre a fundamentalidade do jogo para o ser humano:

Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente na vida e nas ações mundanas. Já há muitos anos que se desenvolveu em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.<sup>[9]</sup>

Novamente o jogo, segundo Huizinga, é tão grande que o ato de jogar é como se fosse um ritual, um acordo solitário ou comunal tão poderoso que chega a imprimir uma importância capital para quem está jogando, ao ponto de alterar a percepção de realidade de quem joga, algo que Huizinga compara com os rituais religiosos e outros acordos considerados sagrados; ao ato do jogo o intelectual define como o **Círculo Mágico**, o tempo e espaço são distorcidos segundo a percepção dos jogadores e novas regras – alheias ou correlatas às regras da “realidade comum” – ganham mais autoridade, os papéis dos jogadores

---

<sup>8</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A2ncia\\_animal](https://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A2ncia_animal)

<sup>9</sup> HUIZINGA, Johan. HOMO LUDENS: O jogo como elemento da cultura [Edição revista e atualizada]. Perspectiva. São Paulo, 2019, prefácio.

mudam de seus cotidianos, as relações de poder se fazem diferentes e autorreferenciais, transformando o jogo num pedaço dimensional onde a ficção lúdica determina a lógica, leis, forças e sentimentos.

<j.08>Huizinga foi um dos poucos estudiosos que se debruçaram sobre a experiência do jogador; poucos se aventuraram nessa seara pela dificuldade que é tentar entender a experiência do outro; podemos aproximar, mas dificilmente apontar com exatidão a complexidade da experiência individual, seja ela solitária ou em grupo; mas meu foco nesta pesquisa é o jogo e seu processo de criação, e levando em conta a visão de Huizinga sobre o jogar, a pergunta certa é: quem cria o círculo mágico? Como se cria um círculo mágico?

Antes de qualquer coisa, vale explicar o que é o círculo mágico segundo Huizinga.

Durante um jogo, os jogadores passam a desconsiderar as regras mundanas, leis da física e organizações estabelecidas, imersos no jogo, seus papéis mudam e todas as regras, hierarquias e leis que passam a vigorar são as estabelecidas pelo jogo, conforme o próprio Huizinga coloca:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o **círculo mágico**, o templo, o palco,

a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. **Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.**<sup>[10]</sup>

A fim de ressaltar esse papel fundamental do jogador, Huizinga mostra o papel de duas figuras possíveis dentro do jogo – o “desmancha-prazeres”, que dita como aquele que ignora o jogo, e o “batoteiro” (ou trapaçeiro), que perverte as pedras do jogo a seu favor:

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um “desmancha-prazeres”. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão — palavra cheia de sentido que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores.<sup>[11]</sup>

---

<sup>10</sup> HUIZINGA, Johan. HOMO LUDENS: O jogo como elemento da cultura. Edição revista e atualizada. São Paulo: Perspectiva, 2019. p.11

<sup>11</sup> Ibidem. p.12

Assim, cabe endereçar as perguntas para que a pessoa que leia saiba de pronto do que estarei relatando aqui: quem cria o círculo mágico são os jogadores, essa prerrogativa é de quem ousa encarar novas regras, símbolos diferentes, dinâmicas particulares, são os jogadores que fazem o círculo mágico existir em si.

Quanto a outra pergunta: um círculo mágico se cria através de uma questão, uma proposição, ou um desafio; aqui eu considero um ponto de ligação entre os jogos e a arte, uma questão tudo o que movimenta um pesquisador, um artista, – aqui em especial – um desenvolvedor e, por fim, um jogador, essa questão entendida sob uma perspectiva diferente de realidade, a que é proposta pelo jogo.

<j.09> Não estou sozinho nessa percepção, desenvolvedores corroboram esse pensamento, como Jonathan Blow, aclamado por jogos como Braid e The Witness, ambos quebra-cabeças (puzzles), encara os desafios que projeta nos jogos como questões para os jogadores, uma visão que é explanada por Mark Brown, documentarista de jogos em um de seus trabalhos sobre Blow:

Porque para Jonathan Blow, um quebra-cabeça nunca é só um quebra-cabeça. É uma comunicação de uma ideia de um designer ao jogador. E resolver um quebra-cabeça é o jeito do jogador dizer “eu entendi”. E eu penso que “eu entendi” é um conceito diferente de “eu finalmente percebi”, que é como muitos jogos de quebra-cabeças operam com seus

passos arbitrários e sequências intrincadas e pistas falsas e mecanismos obtusos.[12]

Meu foco ficou no fato do jogo ser como uma conversa entre desenvolvedor e jogador a qual a dinâmica de propor um desafio e a solução do mesmo são manifestações diferentes tendo o jogo como esse meio de comunicação interativo e, talvez por causa disso, abstrato; durante o jogo o jogador vê um espaço com estrelas e é proposto conectar as mesmas, tentando achar as conexões de estrelas certas para revelar as constelações ao redor de seus ambiente virtual, assim a presente proposição do desenvolvedor e a vontade do jogador encontram nesta interação a construção do círculo mágico.

<j.10>Ao entender a construção do círculo mágico como uma comunicação, como uma questão proposta por quem projeta o jogo com uma resposta esperada pelo jogador através da solução, consegui perceber que o círculo mágico é dinâmico, por mais que a “questão” seja a mesma, e a “resposta ideal” também o seja, jogadores tendem a chegar nessa resposta de diferentes formas – o que é esperado por desenvolvedores, mas comumente não é menos surpreendente para os mesmos – são maneiras de responder completamente subjetivas

---

12 BROWN, Mark. How Jonathan Blow designs a Puzzle. Game Maker's Toolkit, 2016. Vídeo-ensaio, 8m34s. trecho 5m57s-6m20s. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2zK8ItePe3Y>. Tradução minha.



Vid.01 {o jogo se desenha, eu entendi: trechos de BROWN, Mark. How Jonathan Blow designs a Puzzle. Game Maker's Toolkit, 2016. Vídeo-ensaio};

e, claro, inesperados, mesmo que “o conteúdo da resposta” seja o mesmo. Aqui entramos no campo da experiência.

A experiência no jogo-tese trata da questão que proponho ao jogador: você consegue ligar pontos para formar uma imagem abstrata e assim encontrar uma imagem figurativa? O jogo se configura como um tipo de quebra-cabeças, incitando o jogador a procurar conexões de estrelas que apresentem alguma forma para, assim, em cada tentativa, cada conexão o jogo mostrar ao jogador o quão perto de uma imagem estão, como um jogo de “quente ou frio”, ao passo de duas ou três conexões feitas o jogo pode mostrar ou não um pedaço de uma imagem, caso mostre, o jogador sabe que está perto de achar a forma certa que revelará uma constelação e, por conseguinte, uma imagem. O jogo-tese busca, na funcionalidade, na interface – portanto no círculo mágico enquanto fenômeno acordado entre desenvolvedor e jogador – incitar uma reflexão intuitiva sobre as imagens.

<j.11> Porém, como estou tratando da experiência de quem desenvolve o jogo – portanto de quem planeja um círculo mágico – estou tratando da elaboração de uma questão, no caso do jogo-tese, estou tratando da relação das pessoas com as imagens, de um padrão abstrato até algo mais representativo, usando a ficção criada pelo jogo; é como se eu perguntasse: vê essas estrelas? Sim? Consegue ver as constelações nelas? Quer tentar ver?

Cada tentativa é uma forma de comunicar, uma formulação de resposta a essas perguntas, como se as estrelas do ambiente celeste do jogo propusesse que o jogador busque constelações; a pergunta do desenvolvedor está na experiência planejada do jogo-tese, e cada vez que o jogador consegue encontrar as imagens ligando estrelas a conversa flui.

No final, mesmo que a mecânica de ligação de estrelas seja a forma de interação, minha real curiosidade é nas imagens descobertas e escolhidas pelos jogadores, talvez aí os jogadores tenham “uma deixa” para retornar essa comunicação proposta pelo jogo-tese ao completarem a faixa de estrelas com imagens, porque ligar pontos é uma mecânica que guiou o desenvolvimento do jogo, mas essa mecânica é um caminho para exibir aquilo que realmente me interessa mais como artista do que designer.

<j.12> Falo do modo de ver o desenvolvimento de um jogo como um risco, similar a um artista que expõe sua obra para o público e sujeita a mesma as várias interpretações de quem a frui; continuo me espelhando em Blow nesse ponto:

Parte disso é sobre não tentar ser profissional. Muitos vêm para os jogos indie tentando ser tipo uma grande empresa. O que essas empresas fazem é criar produtos muito polidos que atendam à maior audiência possível, a maneira de se fazer isso é removendo todas as imperfeições, se há uma curva fechada, por exemplo, você confere se ninguém vai se machucar. Criar esse produto muito polido e comercial é o oposto de

se criar algo pessoal. As coisas pessoais têm falhas. Elas têm vulnerabilidades. Se você não vê um ponto fraco em alguém não deve estar se relacionando num nível pessoal. É a mesma coisa com game design. Fazê-lo foi sobre pegar minhas falhas e fraquezas mais profundas e colocá-las no jogo, e vamos ver o que acontece.[13]

Considero apenas alterar o caráter “pessoal” que Blow menciona por “pessoal-acadêmico”; exponho assim por entender que um processo de criação artística eventualmente carrega a subjetividade de quem cria. Todavia no desenvolvimento do jogo-tese tentei diminuir quaisquer tentativas de inserção pessoal, íntima, e deixei apenas os afetos que conversavam com a premissa da pesquisa de entender o desenvolvimento do jogo-tese como uma obra feita no ambiente acadêmico. O círculo mágico deve se referir ao ponto do jogo – relação das imagens abstratas e figurativas, intuição das imagens como parte de um todo.



Vid.02 {sobre desenhar linhas: trecho de O'DWYER, Danny, JAYNE, Jeremy. The Witness Documentary. Noclip - Videogame Documentaries, 2017. Documentário.};

---

13 BLOW, Jonathan apud SWIRSKY, James, PAJOT, Lianne. Indie game: the movie. Blinkworks, Flutter Media. Canadá: 2012. 01:34:54

<i.01>Aqui devo trazer um dos intelectuais que contribuíram diretamente no desenvolvimento do jogo, vamos falar sobre Aby Warburg.

A sobrevivência de imagens através de povos, manifestações, tempo entre outros fatores é uma das pesquisas da vida de Abraham Warburg, o historiador alemão tem na paixão pelo renascimento o caule do qual seus galhos apresentam várias perspectivas históricas sobre a arte, uma delas – que foi decisiva no processo artístico desta pesquisa – é a das imagens sobreviventes ou o anacronismo das imagens. Esta perspectiva da história da arte tem como “documento” principal o projeto do Atlas Mnemosyne, um conjunto de dezenas de pranchas com recortes que o historiador compôs para mostrar como as imagens podem falar sobre temas diversos. Explicando melhor do que eu poderia, cito aqui José Emilio Burucúa e Nicolás Kwiatkowski ao contar uma breve biografia cultural de Warburg:

O segundo grande tema destes anos finais foi o papel que a memória individual e coletiva desempenha no processo de transmissão, mudança, latência e volta à vida das Pathosformeln. Warburg concretizou suas ideias e intuições a respeito no projeto Mnemosyne. Como um tipo de geólogo, então tentou criar um instrumento (comparável a um sismógrafo) que permitiria captar as “ondas mnêmicas” do passado. O resultado concreto foi um atlas de fórmulas visuais elementais, que reunia imagens ordenadas de acordo com determinados temas em grandes painéis, quase sem texto algum. As relações que puderam tecer-se entre

[imagem]

Mnemosyne. Poesia.

aquelas imagens, suporia Warburg, expressariam os nós de significação que estruturam a cultura euroamericana em torno de emoções primárias e bipolares. [...] Como era de se esperar, o projeto acabou inconcluso e não alcançou seu objetivo último, a saber, forjar um mapa total do ser humano europeu de seu tempo como herdeiro da tradição clássica.<sup>[14]</sup>

<i.02>De modo rudimentar, podemos dizer que Warburg queria usar os painéis de imagens como um tipo de livro imagético que fosse lido por aqueles que pudessem ter o contexto histórico e cultural o qual Warburg se debruçava em suas pesquisas. No caso, o renascimento. Sendo cada painel “uma página” deste livro inusitado que não teria palavras, mas o material puro e evidente do que o historiador queria falar.

Porque escrever um texto sobre as imagens se é possível fazer as imagens falarem por si?

<i.03>Um termo importante para o processo de criação e foi citado por Emilio e Nicolás é o Pathosformeln, ou a Fórmula do Pathos; Segundo Warburg (sob a lente de alguns de seus estudiosos) é a manifestação recorrente de um sentimento (ou “anima”, energia corporal) numa imagem, seja ela um

---

<sup>14</sup> BURUCÚA, José Emilio, KWIATKOWSKI, Nicolás. Aby Warburg, historiador del arte y científico de la cultura in: Ninfas, serpientes, constelaciones: la teoría artística de Aby Warburg [catálogo de exposición]. Museo Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires, 2019. p.11-12.

gesto, uma expressão facial, característica corporal, geralmente um “resultado externo de um processo interno”, por assim dizer.

No caso do historiador, a perspectiva não é de quem contempla uma obra, mas de quem a cria, ele vê na arte oriunda do renascimento intenções claras de uma transformação proposital de formas pagãs (deuses e mitos gregos, comumente) em obras que se assumem como cristãs, o que serve de gatilho para Warburg perceber um padrão através da história da arte, mesmo em diversas culturas: a sobrevivência das imagens.

Explico esse ponto da teoria artística de Warburg pois me interessaram especialmente durante o desenvolvimento do jogo, deixo claro que a obra de Warburg – no que tange o Mnemosyne – tem um escopo muito maior e me prolongar para além do exposto aqui, pouco ajudaria para o entendimento da cooperação de Warburg neste processo de desenvolvimento.

<i.04>Seguindo no ponto que me impulsionou, a Fórmula de Pathos é o principal elemento que me motivou a entender a dinâmica das imagens como elementos do jogo, lembrando que a intenção do artista, o contexto socio-cultural de obra-artista-mecenas, entre outros fatores, eram paralelos importantes ao Pathosformeln, sem estes Warburg via a mera paridade de imagens semelhantes como uma estetização superficial e que pouco poderia

cooperar para contar os processos histórico-culturais que permitiram os movimentos de sobrevivência das formas imagéticas – e portanto sem capacidade de permitir uma “leitura” das coleções de imagens –. No entanto, a simplificação da visão de Warburg que me serve no desenvolvimento é um experimento, uma tentativa de entender um desses vários elementos da teoria artística de Warburg em um contexto contemporâneo, com dispositivos contemporâneos – tendo a mecânica da ligação de estrelas, revelação de constelações e organização das imagens que essas constelações detêm um paralelo, uma referência, como disse um experimento, ao pensamento de Warburg.

<i.05>Warburg tinha à sua disposição séculos de imagens de vários artistas para buscar os gestos e formas, além de registros históricos e culturais que poderiam ser conectados, ele poderia ser entendido como um observador exterior nessa relação, mas tinha uma teoria que dava ao mesmo as conexões necessárias para enxergar nas imagens além da fruição; e por mais que o mesmo enxergasse a intenção dos artistas no uso desses gestos, dificilmente podemos afirmar que estes artistas tinham a plena consciência de que estavam utilizando de uma fórmula (como a Pathosformeln) passível de ser percebida, eram atores internos.

<i.06>Experimentei algumas formas de abordar a teoria artística de Warburg durante o processo

de criação, sempre com os painéis do seu Atlas Mnemosynne em mente, no entanto o Atlas de Warburg é composto de imagens de obras que artistas não tinham (até onde presumo) a intenção de serem colocadas em conjunto com outras imagens, entendo que tais obras carregam inspirações e referências próprias; se Michelangelo tomou a nudez das obras helênicas como referência para a estátua de Davi, Rafael Sanzio teve a geometria e arquitetura helênica como focos no afresco A Escola de Atenas. Estes são apenas exemplos que sugerem os pulsos pessoais de interesse e admiração de artistas em suas obras.

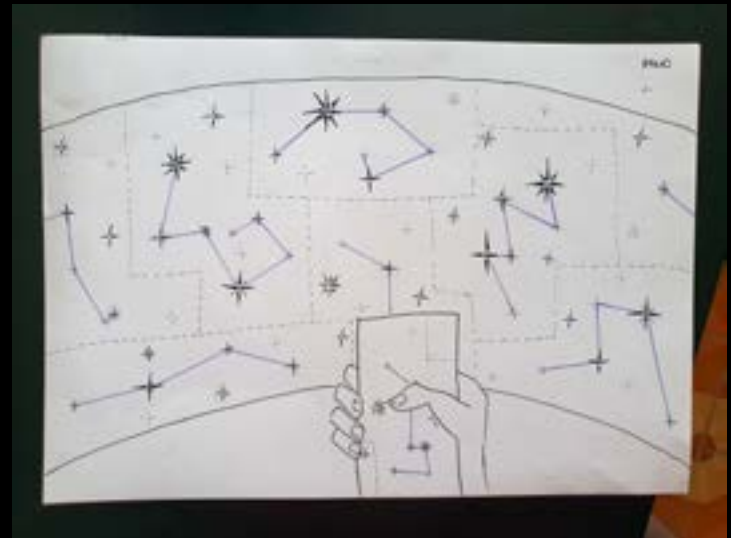
Portanto eu devia ver qual seria meu pulso. É quando percebo que a literatura e a poesia foram minhas melhores fontes de criação de imagens (ver vol. PROCESSO, p. 23, [referências] Literatura: fonte, forma e conteúdo).

<i.07>Se Warburg encontrou nas obras renascentistas suas referências históricas e culturais a rede de conexões que permitiu ver a Fórmula de Pathos, a energia que permitiu a resistência das formas imagéticas no tempo, para mim as descrições poéticas e metafóricas seriam as raízes de onde eu poderia extrair a seiva que alimentaria as imagens a povoarem o jogo-tese.

Ainda que as obras analisadas por Warburg tenham referências em prédios, arcos e história romanas, documentos históricos, escavações e reconstituições como evidência, no caso das imagens que criei para

o jogo as referências podem ser muito mais difíceis de serem percebidas pelos jogadores que somente o jogarem sem ter contato com este memorial; ao entrar em contato com este material o jogador pode não somente entender os meandros de sua criação, mas almejo que abra outras interpretações de sua experiência de jogo. Quem poderá dizer que é evidente a ligação entre a imagem de um doce de noz e uma poesia de Maya Angelou? Ou que a imagem de um cigarro aceso prestes a ser tragado é uma óbvia referência a um conto de Caio Fernando Abreu? Presumo que seja virtualmente impossível alguém concluir essas coisas espontaneamente, a priori não me preocupo com isso. A bem dizer até acho bom que essas conexões sejam ocultas, indecifráveis; este é um jogo feito sob uma pesquisa como parte de uma tese, ele funciona sozinho, mas ganha mais profundidade ao ter contato com o método, teoria e processo expostos aqui.

<i.08>Uma de minhas intenções é que os jogadores encarem a superfície do que seria o trabalho de Warburg e criem seus próprios painéis, que ao final de uma partida os jogadores tenham a sua própria Mnemosyne, mesmo que tendo apenas as imagens dentro do jogo, observando as constelações encontradas e/ou escolhidas, de forma a ter um conjunto de imagens que foram fornecidas através da exploração do jogador e estabelecidas pela intuição do mesmo.



Img.05-06 {desenhos com esquemas exemplificando parte da faixa celeste com constelações, fiz para deixar claro para o programador como a abóbada celeste ficaria completa com constelações e as imagens; acima as ligações de estrelas como constelações, abaixo os espaços das constelações com as imagens correspondentes};

Não espero que tenham reflexões profundas em relação às escolhas feitas em jogo, longe disso, minhas expectativas (se essa é a palavra certa para tal) estão na possibilidade do simples trabalho de descobrir imagens numa abóbada celeste virtual. Colocando assim – não dispor explicitamente aos jogadores os elementos que pudessem expor a profundidade das imagens como elas foram concebidas em referências literárias –, uma certeza seria algo que Warburg talvez não concordaria ou não acharia tão próximo do seu método, mas como espero estar perceptível aqui, ele é apenas uma parte (importante, mas ainda assim uma parte) do processo de desenvolvimento do jogo o qual deliberadamente não me preocupo em deixar pistas sobre.

<i.09> Tomei esta decisão por encarar que a obra não deve revelar tudo explicitamente para o fruidor, entendo que grandes obras deixam referências superficiais e fáceis de serem apreendidas – as quais acredito ser as referências à mapas celestes, aos asterismos, uso da história como diegese do jogo, entre outras –, paralelamente à referências profundas, que requerem do fruidor uma bagagem intelectual e sensível – a coleção de imagens através da ligação por constelações, o fator intuitivo que o jogo requer para escolher as constelações/imagens que estarão na abóbada, entre outros –, eu miro nesta perspectiva na esperança de que o jogo-tese alcance essas camadas.

Bom, tais processos como as referências das imagens e o paralelo com o Mnemosyne (como exposto anteriormente neste volume, p.18, img.07) são minhas (ou nossas, considerando quem lê este memorial), não pensei sequer em expô-las – não fosse a necessidade deste memorial – e nem exigir dos jogadores percepções e concepções que chegam perto disso; em verdade, minha curiosidade enquanto pesquisador seria as diferentes possibilidades de concepções sobre as relações e organizações das imagens na abóbada celeste que consigo projetar enquanto desenvolvedor e outras para além das minhas enquanto desenvolvi o jogo-tese (que deverão ser providas pelos jogadores).

<i.10> Acredito que também vale pontuar, finalmente, que tanto a teoria artística de Warburg e o fragmento da mesma que permite um protagonismo das imagens, como se elas bastassem para falar sobre si, teve um apelo considerável durante o processo. Deixo claro que esta não é uma ideia nova para mim, ao voltar para minha dissertação de mestrado faço uma análise sobre a transmissão de uma história anterior à que se passa no jogo usando apenas imagens, além da interação com outros jogadores sem palavras e tem uma estrutura de jogo que dispensa textos e comunica tudo visualmente, com efeitos sonoros e visuais básicos; ao ouvir o relato do diretor criativo do jogo Jenova Chen, ele justifica a ausência de texto por ser um não falante de inglês que precisa falar

inglês e vê muita dificuldade com idiomas, portanto ele queria tirar esse obstáculo do jogo. Para mim, eu queria testar a capacidade de comunicação por imagens dentro de um ambiente que seja limitado, projetado e que se apoie nas imagens para a interação entre jogo e jogador (a ser melhor abordado neste vol., [virtual] Virtual como potência e ideia, <v.06>).



Vid.03 {a resistências das imagens: entrevista com Georges Didi-Huberman enquanto curador da exposição "ATLAS. ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?" que ficou exposta entre 26 de novembro de 2010 à 28 de março de 2011 no museu Reina Sofia, em Madrid (e que itinerou para vários outros países). Disponível no canal oficial do museu Reina Sofia no YouTube};

<i.11>Ao rever o processo de criação durante a escrita do memorial, uma das influências que percebi foi a constante presença de produções literárias; acredito que este seja um dos poucos (se não o único) traços subjetivos<sup>[16]</sup> que permite que fizesse parte do processo de criação da obra/jogo (detalhes das obras literárias que fizeram parte do desenvolvimento é abordado no volume PROCESSO, p. 23, [referências] Literatura: fonte, forma e conteúdo).

Devo confessar que não houve quaisquer pesquisas teóricas anteriores sobre características literárias que pudessem embasar o uso de romances, contos e poesia no processo de desenho das imagens, sendo esse pulso de participação um processo interno e particular do meu gosto pessoal por consumir estes gêneros literários. Mas não impede que eu perceba movimentos conceituais neste elemento do processo.

<i.12>Uma das coisas que mais me atrai na literatura é a capacidade de escritores e poetas de traduzir imagens, acontecimentos e sentimentos em textos que usam a escrita de forma poética, são pequenas frestas de inovação à uma meio de comunicação que detém tantas regras e limitações, desafiando essas regras e alargando o espaço da língua para fazê-la viva e contemporânea às transformações dos

---

<sup>16</sup> Declaro este aspecto como subjetivo, no entanto pode ser visto como “pessoal”, entendo de tal maneira pelo meu gosto pessoal por literatura e esta arte ser uma fonte constante de inspiração e referência em outras criações pessoais anteriores à esta pesquisa.

pensamentos de uma ou mais culturas. A ferramenta mais sofisticada, ousada e desafiadora é, certamente, a metáfora.

Não à toa estamos falando de uma figura de linguagem – a qual quase todas dessas ‘figuras’ podem ser encaixadas na metáfora – a partir dela a língua desvia do seu sentido comum para ganhar um outro sentido (in)esperado; vejo na metáfora também a capacidade de transformação da própria estruturação de um texto, o que faz desta figura de linguagem um ingrediente mais característico à poesia, por exemplo.

Especialmente na poesia – gênero que considero aquele que mais se aproxima da capacidade de entregar imagens poéticas com o uso da palavra (em todo seu potencial que vemos nas artes visuais) – a descrição de um acontecimento, um objeto, uma personagem entre outros encontra a mesma força para a capacidade de descrever um sentimento. Numa imagem um sentimento está exposto aos sentidos de uma única vez, mesmo que sejamos capazes de destrinchar uma imagem para ver as filigranas do trabalho do artista em cada traço, pincelada ou construção de pixels para entender técnicas, fatura, tema e meio, a fruição de uma imagem permite ver e sentir, ainda que demande trabalho, estudo aplicados e sensibilidade; na poesia entendo esta capacidade como cadenciada em cada verso, uma construção feita no pensamento do leitor pedaço por pedaço o

sentimento a ser exposto como um quebra-cabeça que está sendo montado e pode se revelar por inteiro com todas as peças postas na leitura completa. São formas diferentes de construção da sensibilidade que entendo serem cruciais dentro deste processo de criação.

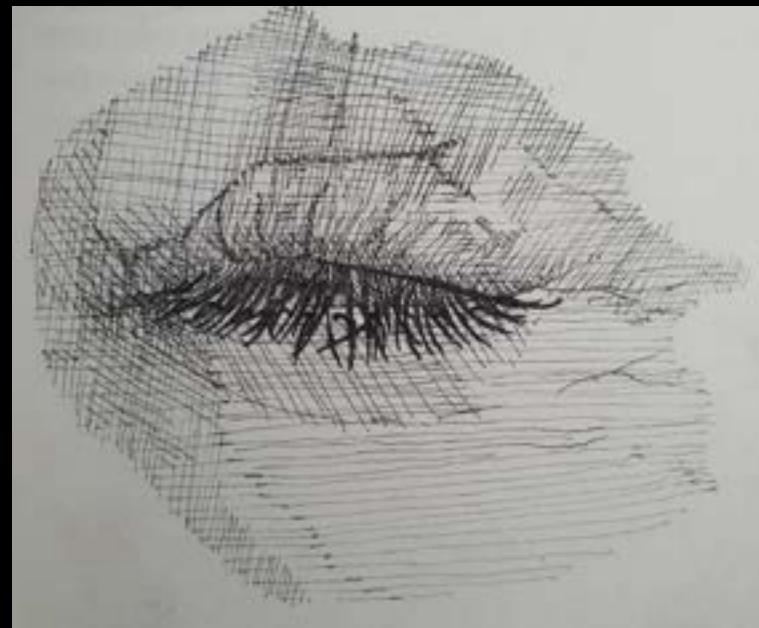
<i.13>Uso a metáfora como modo para criar as imagens do jogo, sendo este processo de criação uma relação próxima da obra lida com a impressão deixada em mim durante a leitura. Retiro um termo, descrição ou palavra existente na obra que estou em contato e me chamou atenção, representar esse excerto em desenho que pode ter uma relação direta com tal fragmento; se retiro a palavra “velho” posso desenhar uma pessoa idosa e a relação é estrita, ou procurar uma imagem que seja menos óbvia como uma bengala, uma cadeira de balanço ou uma mão enrugada pela idade, ou mesmo ir além e referenciar de forma mais distante, como um camafeu ou uma folha seca. Quanto mais subjetiva a relação do excerto da obra e o desenho, espero que as interpretações dos jogadores possam ser mais elaboradas.

Essa “metáfora visual” presente nas obras literárias que usei como base para os desenhos do jogo-tese pode ser visto exatamente como um tipo de conversação entre a Figura de Linguagem (ou a imagem poética posta acima por Barthes) e a figura/imagem poética dos desenhos, sendo essa uma conversa particular que tenho com as obras literárias muito mais que

tentar transcrever a essência daquele poema ou trecho de conto; a função desse microprocesso da “metáfora visual” dentro do processo de desenhar as imagens do jogo serve para estabelecer uma coerência particular sobre o trecho/excerto da obra literária e a imagem (poética, desenho) que faço para o jogo-tese.

<i.14> Tem mais relação com o movimento de sentido que leva ao sentimento, remetendo assim à imagem mental construída pela metáfora.

Acredito que vale um exemplo dentro do próprio processo. Considere a imagem ao lado:



Trata-se de um olho fechado e deformado pelo inchaço, sem qualquer contexto do porquê ou como ficou neste estado, mas ao colocar a poesia “Um tipo de amor, dizem” de Maya Angelou:

É verdade que as costelas sabem  
Distinguir o coice de um animal do  
Soco de um amante? Os ossos  
Machucados lembram bem  
Do choque súbito, do  
Impacto forte. As pálpebras inchadas  
E os olhos tristes não falam sobre  
Um romance perdido, mas de dor.

O ódio geralmente é confuso. Seus  
limites estão em zonas além de si. E  
Os sádicos não aprenderão que  
O amor, por sua natureza, causa uma dor  
Inigualada na tortura. [17]

Temos um contexto que evidencia a metáfora visual que entendi ser vista em uma imagem sozinha (o olho fechado) e pode ser refletida com a poesia (a dor da agressão passional de um companheiro); outras imagens podem ser construídas a partir do poema e que poderiam expressar o sentido do poema, outra parte do corpo machucada como em *É verdade que as costelas sabem*, talvez uma ferradura que poderia

---

17 ANGÉLOU, Maya. *Um tipo de amor, dizem in: E ainda assim eu me levanto*. Maya Angelou: poesia completa. Astral cultural, Bauru, 2020. p.137.

remeter ao início do poema Distinguir o coice de um animal, ou mesmo a imagem de algum instrumento de tortura referindo a *O amor*, por sua natureza, causa uma dor / Inigualada na tortura, todas se referem ao poema em si, mas qual trecho é a figura que resume o que senti no poema? A minha escolha estava no trecho *As pálpebras inchadas / E os olhos tristes não falam sobre / Um romance perdido*, mas de dor, não quero resumir a inteireza do poema em si, quero captar no desenho a metáfora visual que representa o que senti no poema e este trecho em específico me deu a figura que me pareceu mais potente: um olho fechado pelo inchaço, o qual quase nem é possível ver a íris e pupila, fruto de uma violência passional e impedido de expressar a dor que sente, mas que ainda é deduzível. Mesmo na complexidade de sentimentos expressados na poesia, uma metáfora foi colhida para servir de conversa entre meus desenhos e os sentimentos provocados pela leitura da obra.

<i.15>Por vezes essa relação não é óbvia por passar numa linha de raciocínio da metáfora muito mais particular, segue abaixo outro poema de Maya Angelou, para permanecermos na mesma artista, chamado “Da periferia ao centro”:

Protegida por janelas cobertas de fuligem  
E espanto, é  
Delicioso. Merengue afanado  
De um bolo para as visitas.

Pessoas. Negras e rápidas. Sementes de  
Melancia espalhadas sobre  
A rua de verão. Sorrindo por  
Ritual, atrevida na pompa.

No movimento lento do trem  
Elas são preciosas. Joias roubadas  
Que não se vendem, queridas. Essas  
Ondulações escuras transpiram noites  
Da floresta, danças úmidas, suculentos  
Segredos de coxas negras.

Imagens emolduradas e perfeitas  
Não ultrapassam o revestimento  
Da janela.

Intento deleite:  
Histórias obscenas nos vestiários  
Acompanham o baque de toalhas molhadas e  
Assentos sanitários.  
Conversas de política entre pais  
Políticos: “Eles precisam de sapatos e de  
Vagina e de uma latrina  
Quente e privada. Eu tive uma criada  
De cor...”

O trem, com destino a gramados verdes  
Garagens duplas e mulheres mal-humoradas  
Em casas temidas, se acomoda  
Ao caminho de costume.  
Deixando  
As figuras escuras dançando  
E sorrindo. Ainda  
Sorrindo. [18]

O devaneio de uma pessoa durante a viagem de trem da sua periferia ao centro resulta num montante considerável de imagens (e metáforas) que podem servir para um desenho, desde as “danças úmidas” que remetem ao prazer orgiástico das festas de sua comunidade, até o “baque de toalhas molhadas” de alguma reprimenda agressiva contra pessoas pretas. A imagem que colhi vem logo no início, quando descreve a alegria quanto à transgressão no roubo de um doce, tratando-o como um tesouro, o “merengue afanado”.

<i.16>Aqui eu até tentei reproduzir de forma literal o merengue, mas achei raso e resolvi tentar outro doce; escolhi o camafeu de nozes por seu nome ser uma metáfora em si de que aquele doce é uma joia, remetendo à estima que a narradora do poema tinha com o doce roubado, sendo ele também branco como o merengue e pelo camafeu ser uma jóia que tem em sua preciosidade exatamente uma imagem, um perfil.

---

18 ANGELOU, Maya. Da periferia ao centro *in*: E ainda assim eu me levanto. Maya Angelou: poesia completa. Astral cultural, Bauru, 2020. p.156-157.



Mostro esses exemplos para esclarecer não somente a importância das obras literárias enquanto conteúdo ou forma, mas das figuras que elas oferecem como combustível na criação dos desenhos. Como mencionei acima ao colocar minhas digressões sobre a influência do Atlas Mnemosyne e a participação de um raciocínio baseado no mesmo para a criação das imagens durante o desenvolvimento do jogo-tese exponho a importância que tiveram no desenvolvimento de um elemento do jogo-tese e por este memorial expor processos inerentes ao desenvolvimento estejam disponíveis enquanto ferramentas de criação durante a pesquisa.

Vamos continuar com os processos teóricos que foram ativos durante o processo.

“devemos fechar os olhos para ver quando o ato de ver nos remete, nos abre a um vazio que nos olha, nos concerne e, em certo sentido, nos constitui”<sup>[19]</sup>

<v.01>Esta passagem de Didi-Huberman, com um olhar poético, o intelectual convida a fechar os olhos para perceber em profundidade a visão buscando um vazio; interpreto este vazio a capacidade de atrelar a visão ao abstrato, como um espaço vazio a ser preenchido com imagens criadas pelo cérebro, talvez usando imagens já vistas antes de cerrar os olhos, talvez tentando encontrar formas novas forçando o pensamento nesse vazio, haja vista que nosso cérebro exige constante estímulo, o que acontece nesse vazio interior é exatamente um convite – ou mesmo um desafio – que está posto pelo sentido para que seja preenchido, povoado. Nessa perspectiva quero deixar claro que esse vazio é encarado nesta pesquisa por duas lentes, primeiro pela *potência*, a capacidade em si de algo, possibilidade aberta de um acontecimento, ou não, o devir de qualquer coisa ou coisa alguma, como um impulso, a espera em si de algo, a expectativa; a segunda lente é a *ideia*, aqui assumo ideia como aquilo que idealizamos, que pode ser segundo aquilo que queremos, que está na ara do desejo subjetivo individual, até mesmo aquilo que projetamos como

[virtual]  
Sobre povoar o Vazio

---

<sup>19</sup> DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha. Ed. 34, 1ª ed., São Paulo, 1998. p.31.

ideal, o que achamos que deveria ser.

Tanto *potência* quanto *ideia* (que, sozinhos, não são correlatos) são as características que mais me interessam neste vazio que Didi-Huberman descreve acima, é nelas que trabalho e considero importante para lidar com o *virtual*.

<v.02>Tenho um hábito particular de procurar saber a etimologia das palavras que descrevem as coisas que me interessam, no que tange o virtual não seria diferente, ela vem do latim *virtus* que derivam duas aplicações; em termos duros ela pode significar tanto *força* quanto *virtude*, mas ao considerar as aplicações e transformações dessa palavra nos vários idiomas que gerou/influenciou podemos ver um primeiro significado que é a *ideia* ou *aquilo que é ideal*, também tem o significado de *aquilo que existe em potência ou faculdade sem efeito real*, esta última parte (sem efeito real) pode conflitar com o segundo significado que *aquilo que poderá vir a ser, existir, acontecer ou praticar-se, aquilo que é possível, factível*[20].

Ou seja, o virtual é ideia e potência.

Ainda tem o sutil oxímoro que percebi nessas definições etimológicas: um fala daquilo que existe sem efeito real, outro fala do que é possível, factível.

Ou seja, aquilo poderá vir a ser, mas se for não será.

---

20 HOUAISS, Antônio, VILLAR, Mauro de Salles. Dicionário Houaiss da língua portuguesa, p.2869; Editora Objetiva, 2001, Rio de Janeiro, Brasil).

<v.03>Se tomarmos em consideração que Platão, por exemplo, tinha suas conjecturas orais como elementos para lidar com o virtual (ideia) – a oratória, o debate, o conhecimento oral – é evidente que considere o abstrato e o ideal como algo inalcançável, materializar uma ideia é algo que está além das capacidades dos “filhos deste mundo imperfeito”.

Quando retornei para Platão nessa pequena epifania durante as leituras e desenhos da criação do jogo me peguei imaginando a estranha e curiosa situação desse filósofo tendo contato com um óculos de realidade virtual e vendo pessoas que não tem matéria fora daquele aparelho ou andando numa montanha russa e tendo reações comuns a muitas pessoas contemporâneas à nós que acabam se assustando, gritando ante a visão da rápida queda do carrinho sobre os trilhos de uma montanha russa inexistente. O que ele pensaria?

Tenho para mim que ele consideraria aqui a imperfeição suprema, um mundo inexistente oriundo de um mundo imperfeito tentando simular o mundo ideal, o mundo das ideias, não mais que um abismo travestido de campos verdejantes. Talvez concordasse que fosse algo vazio no pior sentido do termo.

<v.04>Bom, para mim é um vazio e isso faz do virtual algo especial, e a analogia do abismo se mostra excelente, principalmente pela visão que

compartilho de Vilém Flusser.

O filósofo construiu no livro “O elogio da superficialidade” classificações do menos abstrato para a abstração completa, nessas classificações a virtualidade é encarada como um vazio, ou zero dimensionalidade, ou abismo; embora Flusser considere este vazio como *desintegração do mundo e existencialização da consciência humana*[21], ainda, como imagem:

as novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, porque são fenômenos sem paralelo no passado. As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos. Assim sendo, ao recorrermos a tais imagens, não estamos retornando da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas nos precipitando da unidimensionalidade para o abismo da zero-dimensionalidade.[22]

Devo lembrar que, segundo o autor *A superficialidade que se pretende elogiar é a das superfícies que se condensam sobre semelhante abismo*[23]. Ou seja, Flusser entende a abstração das imagens como uma subida (em que o mesmo define *quatro degraus* desse processo de abstrair imagens), mas o topo de

---

21 FLUSSER, Vilém. Elogio da superficialidade: O universo das imagens técnicas. É Realizações, 2019, São Paulo, Brasil. p.13.

22 Idem. p.09-10.

23 Ibidem.

tal se mostra como um abismo.

Parece que tudo em relação ao virtual acaba em um oxímoro.

<v.05> Há quem veja essa metáfora como algo apocalíptico – o vazio do nada, abismo –, mas discordo completamente. Veja bem, não nego a metáfora do abismo, acho a mesma extremamente adequada para as imagens técnicas, as imagens virtuais, onde os *bits* e *quanta* que Flusser usa para exemplificar a imagem técnico-abstrata é um lugar íngreme, perigoso e fascinante, causador de vertigem semelhante à uma montanha russa num óculos de realidade virtual, no entanto vejo este abismo como cheio de vida, sentimentos e relações. O objeto que pesquisei, os jogos eletrônicos, são exemplos tácitos da criação e convivência da imagem técnica que mobiliza pessoas, com suas paixões, conhecimentos, relações e criatividade.

Vejo o vazio deste abismo – como o fechar dos olhos de Didi-Huberman, como o *virtus*, a ideia, a potência da imagem e, por conseguinte, do humano que a manipula – é um espaço manipulável através das vontades, experiências prévias, relações mediadas e os sentimentos de quem se precipita sobre o mesmo.

Tendo em mente esse raciocínio sobre o vazio/virtual, o jogo-tese propõe ao jogador a possibilidade de

experimentar uma forma de buscar imagens através da capacidade humana de buscar padrões, ainda que abstratos, tentar riscar o espaço vazio e retirar deste o potencial que ali existe/existirá.



Vid.03 {zerodimensionalidade: trecho da conferência "OS GRAUS E PASSOS DA ABSTRAÇÃO DA IMAGEM EM FLUSSER" ministrada por Lucia Santaella em 2015 para o V Eneimagem / II Eiemagem (19 - 22 maio) na UEL em Londrina, sob organização do LEDI (Laboratório de Estudos dos Domínios da Imagem na História)};

## [virtual] Virtual como potência e ideia

<v.06>Perceber o virtual como um campo (um círculo mágico?) de possibilidades traz à tona a capacidade de construção de realidades perceptíveis. Nos jogos vemos mundos extremamente similares ao mundo contemporâneo (como GTA, Forza entre outros), ou mundos baseados em referências históricas com adição ou não de elementos fantasiosos (The Witcher, Red Dead Redemption), mas o que comumente pode ser visto, desde os primórdios dos jogos eletrônicos são mundos artificiais, sejam por simplificações que beiram à abstração (como Pong) ou elaborações que contam com ficção (como Super Mario). Seja qual for a abordagem no jogo, o ambiente virtual permite a construção de outras realidades<sup>[24]</sup>.

<v.07>O jogo-tese se constitui nessa premissa da representação abstrata para construir a realidade proposta – uma abóbada celeste que instiga a buscar imagens através de asterismos – também usando da simplificação – o jogador interage somente com a abóbada celeste que se revela no seu horizonte, em 360 graus – para encontrar os asterismos, conectando as estrelas no horizonte, como mecânica na busca pelas imagens que

---

<sup>24</sup> Uso a palavra “realidade” enquanto experiências perceptíveis, que sejam captadas por um ou mais sentidos, não quero dar margem para distinguir a experiência virtual como “não real”, essa dicotomia não faz sentido para o processo de desenvolvimento do jogo, muito menos para as reflexões que derivaram do mesmo.

ocuparão o espaço de jogo. É uma escolha de design, uma escolha artística e, também, uma escolha conceitual.

Não estive preocupado em retratar uma abóbada celeste realista, pelo contrário, minha concepção desde o início da pesquisa é o jogador experimentar uma interface de jogo estilizada, que fizesse referência à mapas antigos, feitos à mão, antes mapas terrenos, depois mapas celestes (ver fascículo PROCESSO, p.15, [processos] De terrestres à celestes, o papel dos mapas no desenvolvimento).

<v.08>Considero que um jogador inexperiente tomará como referência sua experiência com a realidade fora dos jogos para interagir com o jogo; quem já viu um céu estrelado pode relacionar pontos brilhantes em um fundo escuro como estrelas no espaço, interagir com tais estrelas traçando linhas entre elas pode referir-se à asterismos, seja por um eventual conhecimento escolar, ficcional por contos, esotérico por astrologia...

Já um jogador experiente possivelmente detém um repertório diferente ao lidar com um jogo; o fato de saber que é um jogo pode permitir a rápida interpretação daquele ambiente virtual como uma experiência projetada tendo outros jogos como referência; evidente que o repertório de jogos de cada jogador é diferente e, por isso,

a interpretação do ambiente virtual apresentado deverá ser diversa, isso é esperado. Estou conjecturando sobre primeiras impressões, de primeiras experiências com o jogo-tese.

<v.09>As possibilidades são muitas, porém lidar interativamente com um recorte da realidade mostrado por um jogo que se propõe como um ambiente coeso (que é o caso do jogo-tese enquanto uma experiência projetada) é, em si, uma forma diferente de ver o que o jogo comporta, esse é meu limite: oferecer um recorte de realidade como uma experiência inteira; esse limite não é arbitrário, mas proposital, como dito antes; me refiro a Alex Williamson em seu artigo na New Minds Eye em que aborda artistas que reduzem suas escolhas para produzir, segundo ele *Por abdicar decisões menores ou locais na criação artística para um sistema de regras pré-determinado, artistas são capazes de produzir obras que concernem o todo, ao invés das suas partes individuais*[25]. Para além desses limites auto impostos, posso apenas conjecturar, mas é um exercício inócuo, pois não teria consciência sobre como afeta o jogador e como este responderia a estes limites. A partir daí, como afeta o jogador fica além do que posso projetar, talvez o mesmo possa olhar o céu estrelado da janela de sua

---

25 WILLIAMSON, Alex. Why do artists decide to reduce their available choices?. New Minds Eye, 2016. Disponível em: <http://newmindseye.wordpress.com/why-do-artists-decide-to-reduce-their-available-choices>

casa e se sentir confortável em ligar estrelas e criar formas particulares? Talvez. É onde Roland Barthes decretaria a minha morte na obra<sup>[26]</sup>, ou seja, onde o jogo-tese poderá ganhar outros sentidos através da experiência dos jogadores, sentidos esses além daqueles que eu tive quanto o projetei.

<v.10>Nos meus “últimos suspiros” no jogo-tese, tentar prever as impressões dos jogadores é um esforço interessante, mas não é mais do que entender o que o virtual realmente pode ser pela minha perspectiva enquanto desenvolvedor (a qual é a única que consigo alcançar com alguma segurança), ou seja, temos os parâmetros da imagem no jogo-tese (construção visual, elemento de interpretação hipertextual em si, peças a serem manipuladas segundo a intuição, ou o pathos do jogador), mas são apresentadas num ambiente virtual e este ambiente carrega nele uma proposta de significação em si, de busca por imagens através da conexão de estrelas, de ordenamento dessas imagens num espaço virtual, de (possível) relação da diegese apresentada ao jogador (da busca do cartógrafo pela sua família) com a sequenciada missão de povoar de imagens a abóbada celeste.

Nas possibilidades do virtual enquanto

---

<sup>26</sup> Em referência ao texto “A morte do autor” presente no livro “O rumor da língua” de Roland Barthes.

desenvolvedor é onde devo subir os degraus da potência e do ideal do virtual para entender qual seu papel para as possibilidades que almejo (limitadas) e traçar onde o jogo-tese (enquanto a experiência ideal) pode apresentar fissuras por onde a experiência pode transbordar através dos jogadores.

<v.11>O jogo sendo um construtor de realidades – entendimento que me parece mais promissor desse aspecto – tem no virtual um questionador de realidades em bases próximas do que foi abordado sobre a questão e comunicação entre desenvolvedor e jogador segundo Mark Brown analisando Jonathan Blow (conforme visto neste vol., p.13, <j.10>, citação); é nessa perspectiva que o virtual ganha muito mais profundidade enquanto potência.

<v.12>Se levar em consideração algumas características que já citei, podemos ver o virtual na sua real potência. Peço ao leitor que venha comigo no exemplo abaixo.

Atentemos ao fato do jogo-tese apresentar um recorte de uma representação comum fora jogo – uma abóbada celeste –, nas primeiras iterações<sup>[27]</sup> a ideia em desenvolvimento era apresentar uma

---

<sup>27</sup> Iteração é um termo que significa, a priori, repetição - acedo para o termo como é entendido no design, vindo da álgebra - cito a definição do dicionário HOUAISS “processo de resolução de uma equação mediante operações em que sucessivamente o objeto de cada uma é o resultado da que a precede”

abóbada com estrelas que seriam modificadas proceduralmente através de um algoritmo que calculava alguns parâmetros: a posição de cada estrela dentro de um espaço de uma esfera, uma distância mínima entre cada uma, a possibilidade de conexão entre as estrelas próximas, cada partida de jogo apresentaria um posicionamento diferente de cada estrela, apresentaria um céu diferente e, portanto, daria ao jogador um desafio diferente ao buscar asterismos.

<v.13>Algumas considerações mediante a própria pesquisa imagética, e mesmo de áreas específicas relacionadas à interface que desenvolvi (do firmamento com estrelas à serem conectadas), me fizeram perceber que esse tipo de elaboração – usando um algoritmo para criação procedural da abóbada celeste que se pretendia expandir as possibilidades de interação do jogo – não seriam interessantes para o jogador no que se refere a sua agência dentro do jogo, de entender que a busca por asterismos seria inócua por ser feita pela programação, não suas ações em jogo.



Img.07 {imagem de uma das iterações com o algoritmo de criação de abóbadas celestes, apresentando uma possível constelação já conclusa};

Eu estava fazendo um recorte dessa representação fora-jogo (me limitando ao céu observável), propondo que ligasse estrelas para buscar formas, assim preenchendo uma abóbada virtual que, segundo a lógica apresentada, poderia nunca mais ser vista novamente daquele jeito (ou naquela disposição); admito que poderia dar ao jogo um caráter único, mas seria o jogo a fazê-lo, não o jogador.

<v.14>O fato de entender que o céu que observamos é o mesmo e a partir deste conseguimos tirar diferentes formas dependendo de onde estamos no mundo, como nos relacionamos com o lugar que estamos, com as pessoas que nos relacionamos, tudo isso já dá variáveis o bastante para que constelações diversas existam, se tais possibilidades estão presentes na realidade fora-jogo, porque no jogo não funcionaria da mesma forma? Essa reflexão me fez perceber que uma abóbada fixa, única, daria ao jogador muito mais possibilidades de interação. Talvez o jogo pudesse ser mais simplificado – ou seja, não precisar de um algoritmo para a construção de novas e diferentes abóbadas em cada partida – sem perder profundidade.

<v.15>A variação de experiências, organizações de constelações, de imagens entre outros não deveria vir do jogo em si, de sua programação, mas da ação do jogador frente um ambiente projetado.

Me atenho com Janet Murray, que no seu livro “Hamlet no holodeck” aponta para essa questão

destacando que *Embora os criadores de jogos por vezes se concentrem, erroneamente, no número de interações por minuto, esse valor é um indicativo precário do prazer de agência que um jogo oferece*<sup>[28]</sup>, se exponho a mesma configuração celeste no jogo-tese as possibilidades ainda seriam grandes, não pelo ambiente virtual em si, mas pelas limitações que ele apresenta ao jogador. Nesse caso o limite é tanto uma questão (no mesmo sentido como visto anteriormente), como uma fonte de possibilidades, de potência.

Quem me abriu os olhos para tal foi Jesper Juul – pesquisador da área dos estudos de jogos – ao falar da característica que define os jogos: as regras; o pesquisador explica que:

As regras de um jogo também *configuram ações potenciais*, ações que são significativas dentro do jogo mas sem sentido fora dele. [...] Regras especificam *limitações e possibilidades* [...], e isso oferece aos jogadores ações significativas que não estariam disponíveis de outra maneira...<sup>[29]</sup>

<v.16>A “regra” aqui é “esta é a única abóbada celeste que você terá que lidar, conecte estrelas e descubra nela o máximo de asterismos possíveis”,

---

<sup>28</sup> MURRAY, Janet H.. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Ed. UNESP, São Paulo, 2003. p.129.

<sup>29</sup> JUUL, Jesper. Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. Ed. Edgard Blucher, São Paulo, 2019. p.63. [grifos do autor]

com a ajuda de um tutorial para quem jogar pela primeira vez, estas regras são apresentadas e cabe a esta pessoa conectar as estrelas e por tentativa-e-erro encontrar o asterismo daquele determinado espaço virtual da abóbada. Neste ponto temos a construção do (e interação no) ambiente virtual, da pequena realidade da abóbada celeste, sendo ela uma realidade projetada, construída, ao mesmo tempo incitando o jogador a questionar tal realidade.

<v.17>Um outro fator que vale dissertar é a experiência planejada em si, afinal entender a virtualidade também passa pela aceitação de que o desenvolvimento de um jogo precisa de um ou mais modos ideais de interação, e que a ideia projetada é uma perspectiva dentre muitas que deverão emergir; perceber onde esta interação ideal pode ser alterada nos mostra como a ideia da virtualidade permite a sua constante reconstrução.

Neste ponto as escolhas desenvolvem um papel importante no estabelecimento da experiência ideal e, ao mesmo tempo, nas brechas que tal experiência dá para a quebra e reconstrução desse ideal; essa perspectiva visa deixar claro os limites do jogo para que os jogadores possam ir além das escolhas ideais e reconstruírem a experiência com suas intuições a cada asterismo descoberto, a cada organização das imagens escolhidas, cada nível passado.

<v.18>Esse tipo de situação me lembra da decisão de Jeff Kaplan enquanto era diretor do jogo

Overwatch<sup>[30]</sup> de limitar o número de funções que os jogadores podem escolher por cada partida do jogo; antes os jogadores poderiam montar equipes com diferentes quantidades de funções (como cinco DPSs e um suporte, por exemplo); na sua declaração sobre a mudança ele expressa:

Ouvi pessoas dizendo que, se partíssemos para algo como uma composição 2/2/2, estaríamos limitando a criatividade do jogo, e eu discordo totalmente. **Acho que as pessoas mais criativas trabalham criativamente dentro de limites.** Por exemplo, e eu sei que vou mudar um pouco de assunto agora, Shakespeare, um dos maiores autores de todos os tempos, escreveu sonetos lindíssimos, e não há forma mais restrita de poesia que um soneto, quatorze versos de pentâmetro iâmbico. Acho que se Shakespeare consegue ser criativo com sonetos, confio que todos vocês imaginarão composições de equipe criativas em uma situação 2/2/2.<sup>[31]</sup>

Dois pontos nessa declaração me fazem perceber que a situação exposta por Kaplan se assemelha em teoria à reflexão exposta neste escrito; a primeira está no fato de Kaplan entender que, como na parte destacada acima, as limitações como ações

---

<sup>30</sup> Blizzard Entertainment, 2016. Jogo de tiro competitivo entre duas equipes de seis integrantes cada em que jogadores encarnam funções diversas (DPS, função que prioriza o ataque e dano ao time adversário, Suporte, função que foca na cura e melhoramentos à equipe aliada, Tanque, função que visa proteger e controlar terreno para a equipe aliada).

<sup>31</sup> KAPLAN, Jeff. Fila por função, 2019. Atualização de desenvolvimento, 16m32s. Trecho 11m05s - 11m47s. Link: <https://youtu.be/U1Fa7eX9YHY?t=665>. Transcrição, tradução e grifo meus.

potenciais significativas podem enriquecer o jogo, sua experiência planejada sendo ampliada não é apenas algo planejado por desenvolvedores, mas esperado e até mesmo incentivado; se antigamente o jogo oferecia três funções básicas e os jogadores poderiam escolher uma equipe com uma ou duas funções apenas, as possibilidades ante à escolha dos jogadores poderia levar a situações frustrantes (como Kaplan expõe minutos antes nessa declaração), limitar seria desafiar os jogadores a pensar em formas de burlar os limites e prover novas formas de jogar, o que me lembra um definição exposta por Katie Salen e Eric Zimmerman em sua obra “Regras do jogo” em que diz que *o jogo existe por causa de estruturas mais rígidas, mas também existe, de alguma forma, em oposição a elas*<sup>32</sup>.

<v.19>Assim Kaplan ao perceber, mais de três anos depois, que limitar as funções de um jogo pode trazer mais riqueza ao mesmo corrobora com o pensamento de que a experiência projetada anteriormente no lançamento do jogo, que tinha a intenção de dar liberdade ao jogador, sacrificava a capacidade criativa dos jogadores de criar em ambientes limitados; o segundo ponto de atenção está no fato de Kaplan usar um exemplo da poesia como paralelo ao fato da limitação não ser um campo de diminuição do potencial do jogo, a

experiência de Shakespeare com sonetos colocada ao lado de uma mudança de design de jogo me faz particularmente satisfeito com minhas conclusões sobre as relações íntimas entre arte e jogos.

É neste mesmo juízo que vejo a projeção de uma experiência, junto com as regras e limitações do jogo, como elementos que permitirão aos jogadores ter partidas muito mais ricas na busca de asterismos e no preenchimento da abóbada com imagens.

<v.20>Projetar uma experiência demanda subentender a presença do jogador, sua agência – física e emocional – como fator importante para o jogo-tese; o jogo demanda a presença e ação do jogador para que seu intento seja justificado; assim, tentar estabelecer como a experiência do jogador (como agente que interage com o jogo) se faz necessária, sendo assim, a experiência factual – a que se apresenta como física e virtual concomitantemente – é outro ponto que vale ser abordado.

## [experiência] Factual como presença e agência

<e.01>O que entendo como presença e como agência nesta pesquisa? Porque elas são importantes para entender a experiência que projetei para o jogo-tese?

Enquanto presença, me valho da definição de Kwan Ming Lee o qual postula que *é um estado psicológico na qual a virtualidade da experiência não é notada*[33]; essa definição contempla minha percepção de presença durante o processo por dois motivos, primeiro por especificar a presença na experiência *virtual* especificamente, independente da definição conotar o fator psicológico em tal experiência; ainda que nessa definição o termo “psicológico” me parece colocaria na obrigação de tratar do tema com pressupostos psicológicos, não interessa para o processo entrar nesta seara, sendo esse termo nada mais que um indicador de que esta presença é humana, portanto eu deliberadamente descartei, ou melhor, redefini como “condição na qual a virtualidade da experiência não é notada”, sendo esta “condição” ser material, emocional, social etc.

<e.02>Segundo, pela definição não abrir margem para uma divisão entre “real” e “virtual” em si; ao considerar que “a virtualidade não é notada” Ming Lee estabelece que a experiência virtual,

---

33 LEE, Kwan Ming. Presence, Explicated. Communication Theory n. 14, 2004. Acessado em 11 de junho de 2019, disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/227621046\\_Presence\\_Explicated](https://www.researchgate.net/publication/227621046_Presence_Explicated). p.32. (tradução minha)

enquanto uma experiência perceptível, é tão real quanto quaisquer experiências que não carreguem representações, simulações entre outras formas de perceber o mundo – mediadas ou não por tecnologia – para além do que se entende binariamente e opostamente entre o “real” e “irreal”, “empírico” e “ideal”, “apresentado” e “representado”.

Aqui cabe explicar o termo *factual*, pois se relaciona com a dissipação da mesma dicotomia abordada acima; inspirado pelas concepções de Ming Lee<sup>[34]</sup> para afastar qualquer dicotomia entre “real” e “virtual” nas relações entre humano-tecnologia, humano-interface, humano-representação, o *factual* é um termo que tenta não relembrar o “real” como material e o “virtual” como imaterial, deixando de lado eventuais comparações com experiências dentro e/ou fora da virtualidade do jogo.

<e.03> Enquanto agência, me apoio em Janet Murray que define como *a capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas*<sup>[35]</sup>, esta definição carrega duas concatenações, uma com o processo de criação do jogo-tese em si e outra, paralelamente, com reflexões teóricas já apresentadas neste volume

---

34 LEE, Kwan Min. Presence, Explicated. Communication Theory n. 14, 2004. Acessado em 11 de junho de 2019, disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/227621046\\_Presence\\_Explicated](https://www.researchgate.net/publication/227621046_Presence_Explicated).

35 MURRAY, Janet H.. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Ed. UNESP, São Paulo, 2003. p.127.

do memorial. Uma ligação com o processo está no “resultado das escolhas”, considerando que a escolha é um dos fundamentos do processo de criação do jogo (ver neste vol., p. 10, Foco em escolhas), sendo esta característica uma das que seguiu desde as concepções iniciais do desenvolvimento até a versão apresentada junto a este memorial; também vale ressaltar que o trecho sobre “ações significativas” conversa com o subtópico anterior (ver neste fascículo <v.15>) que aponta as limitações como um fator que permite jogadores fazerem ações que carregam mais significado para a experiência projetada do jogo. As duas definições nos ajudam a entender os conceitos que tive em mente ao projetar a experiência do jogo-tese; cabe agora detalhar como a “realização de ações e seus resultados” na “virtualidade da experiência não notada” é projetada para o jogador enquanto é construída, quais são os fatores que se leva em conta na hora de projetar a presença e agência do jogador? Usando paralelamente as concepções de Kwan Ming Lee e Janet Murray temos três comportamentos que podem ser listados, o primeiro é a percepção.

<e.04> Pela *percepção*, o jogador usa seus sentidos para identificar e interpretar objetos que estejam experienciando, desde objetos físicos como botões em uma televisão, respostas sonoras na chamada de um telefone, até objetos representativos como

ícones na tela ou textos em um monitor. O jogo-tese propicia este comportamento na sua interface como um todo, porém usemos o menu inicial como exemplo; nele o título do jogo e dois botões são apresentados ao jogador “iniciar” e “tese”, considerando o formato de cada botão e os textos apresentados o jogador percebe os botões e os interpreta como tal, elementos de interação que levam para experiências distintas; tendo apenas os textos como informações para quais experiências cada um direciona, talvez apenas o botão “iniciar” seja mais compreensível a experiência que leva – iniciar o jogo em si –, o botão “tese” já não tem sua função tão evidente, afinal nem todos os jogos remetem a um complemento de tese (como este).

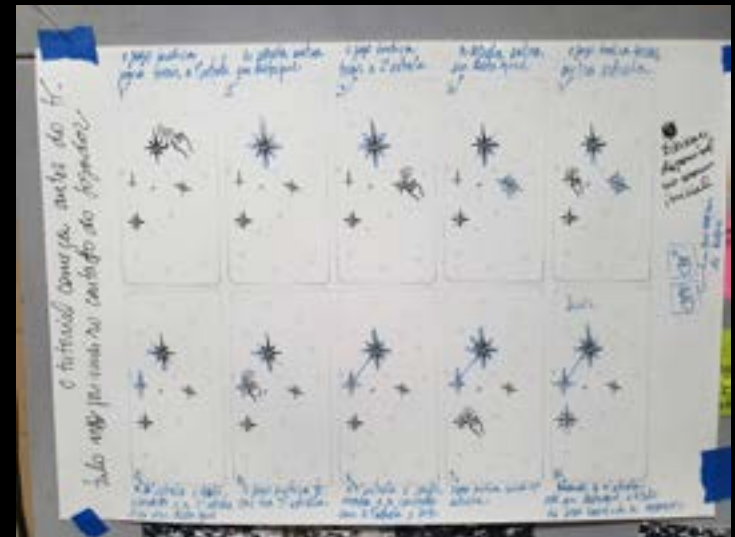


Img.08 {detalhe do rascunho para planejamento da fase tutorial o qual mostra o menu inicial, posteriormente o item “créditos” foi adicionado para fornecer informações adicionais das participações no desenvolvimento do jogo};

Então os dois botões juntos mostram duas possibilidades distintas: o botão “iniciar”, comum aos jogos faz alusão a experiência prometida; o botão “tese”, inusual aos jogos e faz alusão a uma experiência a parte, específica deste jogo-tese, mostrando a identificação e interpretação da percepção são atributos primários não somente para o livre e fácil seguimento da experiência, mas também para chamar atenção a elementos que devem (quando bem projetados) desviar (ou mesmo confundir) o jogador da experiência em si.

<e.05>Seguindo os comportamentos, pela manipulação o jogador se vê capaz de alterar de alguma forma os objetos que o espaço virtual apresenta, seja mudar uma caixa de lugar num depósito virtual num experimento de realidade virtual, mudar de canal com o controle remoto de uma TV, abrir ou fechar um aplicativo de celular.

No jogo, o processo de tentativa e erro na ligação de estrelas é a base dessa manipulação do jogador a fim de encontrar as imagens pelos asterismos; o jogador entendendo a dinâmica de ligação das estrelas e entrando no ritmo de busca das imagens acaba entrando em outro nível de manipulação que é o do preenchimento do espaço pelas imagens encontradas, podendo elas estarem sobrepostas, próximas ou distantes, manipulando o preenchimento do espaço oferecido da abóbada em si.



Img.09 {um dos rascunhos exemplificando a revelação das imagens através da ligação de estrelas, começa no quadro superior esquerdo e termina no penúltimo quadro inferior direito};

Assim, a manipulação da ligação entre as estrelas está acompanhada da manipulação das imagens no espaço da abóbada celeste, uma ação de manipulação futura deve estar sempre à mente do jogador ao atuar na manipulação atual, caso contrário o jogador não consegue progredir no jogo-tese. É por este ponto da manipulação que é possível perceber as limitações projetadas ao jogador – e, por conseguinte, suas potencialidades, como já posto neste fascículo, <v.15> e <v.16>.

<e.06>No comportamento da *interação* é quando tanto objetos virtuais quanto jogadores afetam-se mutuamente, como o enquadramento da câmera de um celular demanda quem fotografa se movimentar, a programação feita no microondas por um indivíduo demanda que o mesmo retire seu alimento com o alarme do fim da contagem de tempo, ou mesmo o diminuir ou aumentar do volume de um rádio conforme a comodidade de quem escuta, todos são interações por ter mutualidade nas ações de cada sujeito – nos casos, humanos e tecnologias (um exemplo visual de tal está neste fascículo, [img.01](#)).

<e.07>No jogo-tese o jogador tem a concepção de que uma pequena tela apresenta uma parte de uma faixa de estrelas, o que informa ao jogador de que a tela mostra parte de algo maior e que precisa do movimento do jogador para que mostre a totalidade;

num nível mais aprofundado, o jogador usa sua memória para tentar construir mentalmente o espaço apresentado pelo aparelho e ter uma percepção daquilo que a tela pode não mostrar no momento. Com este detalhe o movimento do jogador permite uma resposta do aparelho para mostrar outras partes do ambiente de jogo, assim o jogo incita o jogador que age e o jogo responde ao mesmo, caracterizando a interação; neste exemplo temos o que MURRAY atenta como agência em si, o jogador age sobre o jogo e tem uma resposta significativa, necessária até dado o exemplo; o que se pode perceber a mais é que tanto o jogador agencia o jogo como o inverso também, afinal o jogador só tem o impulso de movimentar-se ao entender que o espaço disponível na partida é maior que o mostrado.

<e.08>Apesar de detalhar aqui a presença e a agência como elementos distintos da experiência factual, no processo de desenvolvimento esses conceitos são muito difusos, como se a presença do jogador é necessária para a agência, ou a agência do jogador justifica sua presença, são camadas que no desenvolvimento em si mostram-se interligadas; entender cada uma ajuda no processo de projeção da experiência do jogador, mas não tenho como negar que lidar com a experiência factual tem um caráter intuitivo, muito próximo do processo iterativo do desenvolvimento, necessário para o refino da

experiência.

Essa pulsão intuitiva encontra eco na lida com a imagem, não pude deixar de notar que tanto a experiência quanto a imagem tem ciclos muito similares que, no processo de desenvolvimento, percebi ser similar ao ciclo das águas, onde estados são alterados e adaptados para diversos ambientes; Para fechar este fascículo, apresento esta relação paralela entre experiência e imagem dará chance de aproveitar os diversos conceitos aqui apresentados.

<e.09>O processo de desenvolvimento do jogo-tese acabou por me fazer refletir sobre como a experiência enquanto fenômeno de contato do humano com suas tecnologias (considerando o caso específico desta pesquisa, um contato para criação artística) e a imagem enquanto elemento da interpretação humana com o mundo (tanto em criação quanto em fruição) tem ciclos de transformação que se assemelham ao que as águas detêm na natureza; esta analogia me ocorreu ao refletir sobre o papel que ambientes factuais (enquanto perceptíveis pelos sentidos) e virtuais (enquanto mediados por tecnologia/reflexão humana) acabam tendo tanto com a experiência (de desenvolvimento de jogos) quanto com a imagem (artesanal, digital).

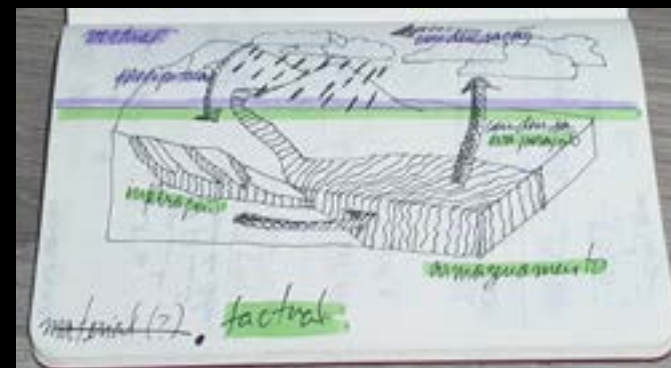
<e.10>A listar as fases do ciclo desenhado acima. No que tange o **factual** temos a *infiltração*, quando a água penetra nos veios terrestres; *armazenamento*, quando a água se acumula em rios, lagos e outros corpos de água; a *evaporação* é o primeira fase intermediária, entre o campo factual e virtual, quando a água vira vapor, um estado entre o sensível e o intangível; subindo na atmosfera e já no campo **virtual** desta analogia temos a *condensação*, quando o vapor de água se torna pequenas gotículas de água, onde nascem as nuvens, as formas imprecisas, porém potenciais, pela pressão o estado da água se transforma em líquido, mas permanece em suspenso; só cairá na *precipitação*, o estado

[experiência]

Imagem e experiência: ciclos permeáveis

intermediário que vai do virtual para o factual, quando existem tantas nuvens, tanto acúmulo que a água acaba sendo levada de volta à terra, por vezes de forma constante em gotículas e vento, por vezes de forma violenta com tempestades de raios ou granizo; assim fazendo a água infiltrar na terra e reiniciando o ciclo.

<e.11>Na minha reflexão, enxerguei a analogia com a **experiência** de desenvolvimento do jogotese; quando a *precipitação*, enquanto o acervo proveniente da pesquisa, as referências visuais, interativas e conceituais juntas em diversos meios caem no terreno da experimentação; a *infiltração* acaba por ser a iteração, as diversas tentativas, avaliações, reajustes, retiradas de excessos, inclusão de outros elementos no “líquido da experiência” captado; esse líquido já processado pelo terreno é *armazenado* em locais de menor e maior profundidade, quanto mais profundo, menos se enxerga o fundo, seja pelos sedimentos do entorno (como um mangue), seja pelos sedimentos do próprio leito (como um igarapé), em depressões rasas, o líquido corre mais rapidamente, com mais chances de ser límpido, ainda que mais efêmero. Seguindo, a *evaporação* pode ser vista como a captação desta experiência, no toque do calor ambiente, de forma lenta e gradual o líquido vira vapor e preenche tanto espaços próximos do solo quanto espaços atmosféricos, a apreensão desta



Img.10 {esquema visual que fiz em um dos meus cadernos de anotações, enfatizando com cores os limiares entre o virtual e o factual};

experiência fica em suspenso; é quando temos a *condensação*, as nuvens, enquanto elementos disformes que mudam de uma imagem para uma “não imagem”, é a experiência no íntimo humano, quando impactante interfere no corpo como raios numa tempestade porvir, quando relaxante está nublando apenas encobrir o céu, mas eventualmente esta experiência se precipitará novamente, na forma de ideias, referências e conceitos que foram moldados pelas nuvens do pensamento/sentimento. E o ciclo continua.

<e.12>No que tange à **imagem** – o ciclo começando novamente pela etapa intermediária – a *precipitação* se caracteriza pela percepção do desenvolvedor, as imagens angariadas que servem de referência para o jogo; seguindo pela *infiltração* que trata da absorção e combinação dessas imagens na elaboração de esquemas visuais, iteração de recursos visuais que podem compor o jogo, adaptação de estilos e meios possíveis de serem trabalhados no aspecto sensorial do jogo; após o *armazenamento* consiste no ordenamento – seja por sobreposição, seja por distribuição ou distanciamento – dos recursos imagéticos do jogo, como as imagens informativas referente à partida (como pontuação, tempo, caminhos etc.), as imagens funcionais (como botões de menu, de retorno a outras telas etc.), as imagens diegéticas (como as referente à história ou ficção apresentada) entre outras.

A *evaporação* se dá num tipo de fruição funcional – onde experienciar o jogo não objetiva necessariamente a diversão ou quaisquer impactos emocionais, mas o aperfeiçoamento da experiência de jogo projetada –, o desenvolvedor busca assimilar os recursos imagéticos presentes no jogo para entendê-los de forma crítica, visando alcançar uma determinada experiência; por fim, a *condensação* é onde essas imagens são remoldadas, repensadas, por vezes tentando encontrar novas formas de desenvolver algumas imagens – no caso do processo de desenvolvimento desta pesquisa, pode ser visto no fascículo PROCESSO, [interface] *De terrestres à celestes: o papel dos mapas no desenvolvimento*, serve como exemplo de como a reflexão permite que certas imagens mantenham algumas características e mudem outras, em função da experiência de jogo pretendida –; com as imagens repensadas é momento de retornar à precipitação e pesquisar novamente referências para o aprimoramento daquela imagem segundo a experiência planejada.

<e.13>O ciclo repetitivo e necessário de constante pesquisa, recriação, ordenamento, fruição e reflexão permite que o desenvolvimento do jogo-tese pudesse ter uma jornada que fornecesse a conversação de conceitos que foi apresentada neste volume; esta parte do memorial não resume em sua totalidade o processo de desenvolvimento – apenas com os três volumes, anexos e o jogo ter

uma compreensão do processo aqui referenciado –, no entanto este volume oferece uma perspectiva que entendo ser importante, e que foi atuante, para a pesquisa.

Aderir o desenvolvimento de jogo como um processo de criação de conhecimento pode permitir a experimentação e, por conseguinte, o entendimento de procedimentos técnicos como iteração como forma de lidar com a imagem no jogo (ou num ambiente interativo); a confluência de abordagens teóricas como ponto de partida para mecânicas e interfaces de jogo; expor processos paralelos no desenvolvimento que, por ventura, não vieram a estar na versão final do jogo, mas que tiveram uma participação para o mesmo. O jogotese desta pesquisa é fruto do processo de reflexão que veio da experimentação, de um processo de criação que pode ser muito particular, mas que tem potencial para encontrar ecos em outras pesquisas sobre o modo de abordar o desenvolvimento de jogo em si.

- p. 19 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Datum>. **DATUM**. Acessado em 03/09/2019.
- p. 30 [https://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A7%C3%A3o\\_Anciental](https://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A7%C3%A3o_Anciental). **Inteligência Animal**. Acessado em 26/05/2021.
- HUIZINGA, Johan. **HOMO LUDENS: O jogo como elemento da cultura** [Edição revista e atualizada]. Perspectiva. São Paulo, 2019, p.1.
- p. 32 HUIZINGA, Johan. **HOMO LUDENS: O jogo como elemento da cultura**. Edição revista e atualizada. São Paulo: Perspectiva, 2019. p.11 e p.12.
- p. 34 BROWN, Mark. **How Jonathan Blow designs a Puzzle**. Game Maker's Toolkit, 2016. Vídeo-ensaio, 8m34s. *trecho 5m57s-6m20s*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2zK8ItePe3Y>.
- p. 38 BLOW, Jonathan apud SWIRSKY, James, PAJOT, Lisanne. **Indie game: the movie**. Blinkworks, Flutter Media. Canadá: 2012. 01:34:54.
- p. 42 BURUCÚA, José Emilio, KWIATKOWSKI, Nicolás. Aby Warburg, historiador del arte y científico de la cultura in: **Ninfas, serpientes, constelaciones: la teoría artística de Aby Warburg [catálogo de exposição]**. Museo Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires, 2019. p.11-12.
- p. 58 ANGELOU, Maya. Um tipo de amor, dizem *in*: E ainda assim eu me levanto. **Maya Angelou: poesia completa**. Astral cultural, Bauru, 2020. p.137.
- p. 60 ANGELOU, Maya. Da periferia ao centro *in*: E ainda assim eu me levanto. **Maya Angelou: poesia completa**. Astral cultural, Bauru, 2020. p.156-157.
- p. 65 DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Ed. 34, 1ª ed., São Paulo, 1998. p.31.
- p. 66 HOUAISS, Antônio, VILLAR, Mauro de Salles. Dicionário Houaiss da língua portuguesa, p.2869; Editora Objetiva, 2001,

Rio de Janeiro, Brasil).

p. 68 FLUSSER, Vilém. **Elogio da superficialidade: O universo das imagens técnicas**. É Realizações, 2019, São Paulo, Brasil. p. 13 e p.09-10.

p. 75 WILLIAMSON, Alex. **Why do artists decide to reduce their available choices?**. New Minds Eye, 2016. Disponível em: <http://newmindseye.wordpress.com/why-do-artists-decide-to-reduce-their-available-choices>. Acessado em 08/10/2019.

p. 81 MURRAY, Janet H.. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Ed. UNESP, São Paulo, 2003. p.129.

JUUL, Jesper. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. Ed. Edgard Blucher, São Paulo, 2019. p.63. [grifos do autor]

p. 83 KAPLAN, Jeff. **Fila por função**, 2019. Atualização de desenvolvimento, 16m32s. *Trecho 11m05s - 11m47s*. Link: <https://youtu.be/U1Fa7eX9YHY?t=665>.

p. 87 LEE, Kwan Ming. **Presence, Explicated**. Communication Theory n.14, 2004. Acessado em 11 de junho de 2019, disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/227621046\\_Presence\\_Explicated](https://www.researchgate.net/publication/227621046_Presence_Explicated). p.32.

p. 88 LEE, Kwan Min. **Presence, Explicated**. Communication Theory n.14, 2004. Acessado em 11 de junho de 2019, disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/227621046\\_Presence\\_Explicated](https://www.researchgate.net/publication/227621046_Presence_Explicated).

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Ed. UNESP, São Paulo, 2003. p.127.



# PROCESSO

linhas que  
desenham ideias

**processo** *s.m.* (1302 *cf RLor*) ação de proceder **1** ação continuada, realização contínua e prolongada de alguma atividade; seguimento, curso, decurso <p. de decifrar uma mensagem><p. de aprender a ler> **2** sequência contínua de fatos ou operações que apresentam certa unidade ou que se reproduzem com certa regularidade; andamento, desenvolvimento, marcha <p. de apuração dos votos> **3** modo de fazer alguma coisa; método, maneira, procedimento <descobriu um p. novo de fazer champanhe><p. criativo de um escritor> [...] **ETIM** lat. *processus*, us 'ação de adiantar-se, movimento para diante, o andar, andamento, marcha; acontecimento, êxito', do rad. de *processum*, supn. de *procedere* 'ir na frente, avançar, progredir, sair de, aparecer; crescer, desenvolver-se; aparecer, nascer; suceder, acontecer; ter bom êxito, sair-se bem; aproveitar a, ser útil para'; ver -ceder; *f.hist.* 1302 *proçesso*, **sXIV** *processo*. **SIN/VAR** desenvolvimento, marcha; ver tb. sinonímia de ação. **ANT** ver antonímia de ação. **HOM** *processo* (fl. *processar*)

# Índice

Introdução	7
A jornada do cartógrafo	11
[mudanças] Pesquisa e desenvolvimento: a imprecisão do processo	19
Espelhar (em jogo) as experiências significativas fora do jogo	23
As escolhas como (registro da) experiência	33
A relação (do jogador) com as imagens	41
[interface] De terrestres à celestes: o papel dos mapas no desenvolvimento	47
Chão: a cartografia na busca pela interface de jogo	49
Céu: estrelas ao invés de cidades, constelações para imagens	55
[referências] Literatura: fonte, forma e conteúdo	63
Forma: o poético da literatura para o jogo	65
Conteúdo: poético/poesia como fonte de imagens	73
[design] Astronomia(logia): delimitar o espaço, estabelecer regras	79
Astrologia e Asterismos	81
Astronomia e a delimitação do céu	91
[processo] Post Caelum: o que ver no céu	95

**<int.01>**Ao término do mestrado, a questão da experiência de jogo ainda me envolvia. Ali, percebi que o jogo Journey tinha me afetado de tal maneira – me conectando com um estranho ao qual não tinha possibilidade de me comunicar de forma clara, me tirando lágrimas em momentos diversos, e me desafiando a entender a história de um mundo e meu papel neste mesmo mundo – que não poderia pensar que estava sozinho na intensidade da experiência de trilhar aquela jornada; foi quando desenvolvi a dissertação sobre minha pesquisa acerca da potência da experiência de jogar Journey e como tal influenciou jogadores a expressar essas experiências em obras de arte diversas.

Entender a estesia do ato de jogar como um fator crucial para outros estados de percepção, entendimento e criação de um indivíduo era algo que me instigou a continuar a pesquisar jogos no doutorado.

**<int.02>**Neste momento minha aspiração estava em ver “o outro lado da moeda” e ao invés do jogo afetando o jogador – um movimento de dentro-jogo => fora-jogo –, como a pesquisa do mestrado se constituiu, meu interesse foi de trilhar este caminho em inverso e perceber o mesmo com outra perspectiva – o movimento de fora-jogo => dentro-jogo –, era ver como as experiências do “mundo material” se refletiam dentro do jogo.

Para embasar tal movimento, usei como exemplos

jogos que tratavam de problemas reais como tratamento de câncer, alcoolismo, separação entre outros; nesse momento idealizei um jogo narrativo sobre experiências reais, apontando para uma gamificação de tais experiências, um jogo em que o jogador deveria fazer escolhas diversas com consequências diferentes; uma forma de explorar uma experiência sob a perspectiva de um jogo.

**<int.03>**No entanto, no decorrer do desenvolvimento do jogo-tese o foco da pesquisa mudou; da experiência de jogo pela perspectiva do jogador, para entender a experiência de desenvolver um jogo. Ao invés de fruir uma experiência de jogo, seria projetar uma experiência de jogo.

De forma cadenciada, o processo de criação do jogo-tese trilhou diversos caminhos, passando por narrativas visuais mais evidentes, escolhas oferecidas ao jogadores através de diferentes elementos, a reflexão de conceitos direto na interface de jogo, até o modo como se apresenta, onde as mecânicas instigam o jogador a pensar imagens de forma abstrata, escolher imagens de forma intuitiva, entender o espaço de jogo como local das possibilidades.

**<int.04>**Durante o desenvolvimento, tive ajuda de um amigo que se envolveu na programação do jogo, me permitindo ter menos dificuldades durante esses anos de pesquisa e desenvolvimento do jogo; em momentos que necessitavam de um aprofundamento do trabalho com a linguagem de

programação (geralmente *C#* e *C++*), ele se debruçou sobre a programação, permitindo que pudesse focar na criação de elementos visuais, projeção de mecânicas e outros aspectos do desenvolvimento.

Neste fascículo irei tratar sobre o processo de desenvolvimento pela perspectiva da atuação em artes; enquanto parte de um memorial de pesquisa em artes (texto crítico-reflexivo) este escrito tentará tratar do processo de forma cronológica, mas como memorial (relato de memórias) eventualmente não seguirá essa organização estritamente para a melhor compreensão do desenvolvimento do jogo-tese em si.

<c.01>Para começar acho pertinente abordar a diegese do jogo, tratando sobre a premissa narrativa – um elemento dentre vários – que me ajudou a construir o jogo.

“Um cartógrafo, um viajante solitário que perpassa geografias diversas para compor seus mapas e fornecer a outras pessoas uma visão coerente dos possíveis caminhos (e seus obstáculos) que o mundo pode apresentar, está em jornada para novas paisagens.

No caminho ele encontra uma moça grávida desacordada, ela está como se estivesse escondida, o homem a acorda e, assustada, não consegue discernir o porquê de estar ali – ela está sem memória – o viajante a acolhe e decide retornar com ela para a cidade anterior, ninguém reconhece a moça; seguindo com ela na cidade seguinte, novamente continua o mistério.



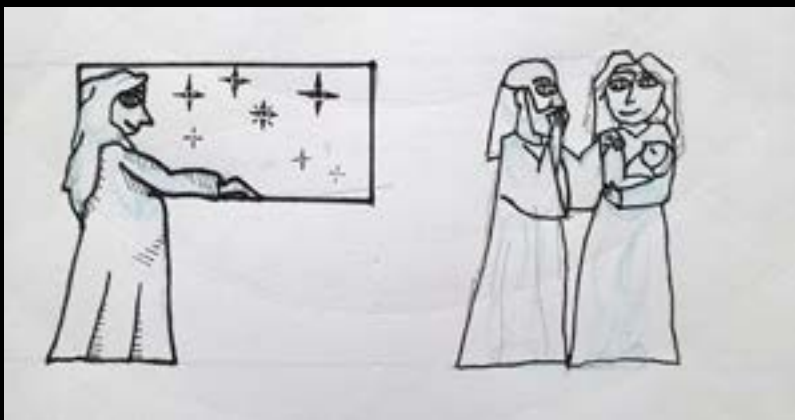
Img.01 {imagens-guia que ilustram a história no jogo-tese; as imagens contam os momentos-chave da história para o jogador}; //Da esquerda para direita: o cartógrafo guia a moça para cidade em busca de suas memórias; o cartógrafo apresenta a sua casa para a moça; o cartógrafo ampara a moça.

O homem não tem coragem de deixá-la sozinha e decide convidá-la para terminar a sua viagem e ficar na sua oficina; ela, com menos opção que lembranças, aceita a oferta.

<c.02> Nos meses que seguem, ela acompanha o cartógrafo tanto nos cuidados domésticos quanto no interesse pelos mapas. Ainda que o passado ainda não fosse recordado – a despeito do grande esforço que fazia – o presente da moça é envolto no interesse especial pelos poucos mapas celestes que a biblioteca do cartógrafo guarda; até se apossa do velho telescópio que jazia abandonado em um canto da oficina, passando horas a procurar algo no céu noturno.

Numa dessas observações, o cartógrafo já cochilava com um livro em seu colo quando escuta um grito. A moça está para dar a luz.

Horas laboriosas passam e no alvorecer a moça, agora mãe, tem seu bebê nos braços, uma menina. Os dias seguintes foram confusos e cansativos, mas tanto mãe quanto o cartógrafo se apoiavam para garantir a segurança de ambos e do bebê.



Img.02 {imagens-guia que ilustram a história no jogo-tese; a escolha do estilo de desenho remete ao estilo medieval (que pode ser visto em um dos moodboards nos anexos), senti dificuldade em desenhar assim pois o estilo do medievo me parecia estranho, anatomicamente errado, precisei treinar em "errar" o desenho algumas vezes}; //À esquerda a moça admira o céu estrelado, à direita a moça acabou de dar a luz e o cartógrafo admira a nova vida

<c.03>Dias se tornam semanas, que viram meses, então anos, uma curiosa família se constitui. O cartógrafo se permitia vez ou outra espiar as duas quando juntas, principalmente na hora de dormir da neta; a janela era o local especial tanto de mãe quanto de filha, as noites estreladas e histórias de ninar sobre animais, heróis e deuses das constelações – que a mãe lera enquanto grávida – agora embalavam o sono da filha que lutava contra o sono para mirar o céu, talvez apenas encantada com os pontos luminosos, os quais logo velariam seu sono.

De alguma forma, o cartógrafo sentia que estava feliz, uma felicidade inesperada, como uma necessidade que tinha, mas sequer sabia.

<c.04>O cartógrafo recebe um chamado de sua guilda e precisa viajar, um novo mapa fora comissionado. Se despede de sua, agora, filha e neta, então parte.

Os meses passam e tanto cartógrafo quanto filha trocam cartas saudosas da rotina simples e preguiçosa, bem como da convivência entre neta e avô. Ao retornar a sua oficina o cartógrafo encontra o espaço vazio, nem filha nem neta estão no local, ele procura por vários cômodos, nos arredores, dias, semanas. Nada.

A tristeza toma conta do homem, muitas foram as noites olhando pela janela e imaginando o retorno de sua família perdida, mas ele é um cartógrafo, sua função é guiar pessoas perdidas através de sua arte, seu conhecimento, talvez criar um mapa o faça se sentir menos perdido, como se desenhar contornos, regiões, acidentes geográficos e cidades pudesse

guiar sua família de volta para casa, ou apenas superar sua nova solidão.

Os olhos ardem, talvez pelas lágrimas, talvez pelas horas extensas debruçadas sobre o papel, ao soltar a pena no tinteiro as juntas dos dedos estalam, cansado no corpo e alma o cartógrafo contempla seu mapa.

**<c.05>** Ele levanta da escrivaninha e se dirige à janela de seu escritório, contempla as estrelas que velam sobre uma densa floresta, em seguida o cartógrafo escuta um som atrás de si, ao se virar percebe a porta de seu escritório está aberta, mas ao invés de mostrar o resto de sua casa, longínquas dunas brilham na luz bruxuleante da noite, intrigado o cartógrafo se aproxima e percebe algo que julga ser impossível, um vasto deserto se alastra a partir da soleira de sua porta.

Cauteloso, o cartógrafo avança através do umbral da porta e consegue contemplar o deserto que se alastra a perder de vista, ao olhar para trás a porta que o cartógrafo passou está ereta, suspensa no nada, no vazio; o cartógrafo torna a olhar o deserto e agora observa duas figuras, um peixe que envolve sua neta, uma águia a frente de sua filha, ambas indicam o céu estrelado, o cartógrafo é incitado a escolher uma das duas, ao escolher a figura “eleva” a visão do cartógrafo à sua abóbada celeste.

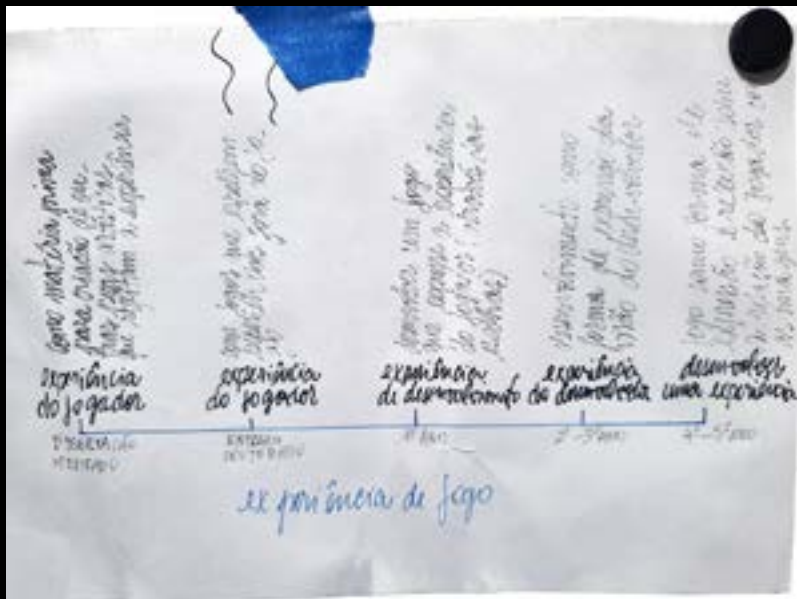
Depois de anos riscando a terra, agora o cartógrafo precisa riscar os céus em busca de sua família perdida.”



**Img.03** {imagens-guia que ilustram a história no jogo-tese; algumas referências ao jogo em si foram pensadas ao compor as imagens que contam a história, as estrelas lembram o formato das estrelas que o jogador terá contato ao iniciar a partida de jogo};  
//À esquerda a moça dá atenção à sua filha, à direita a criança conduz o cartógrafo para observar o céu

**<m.01>** Como mencionei antes, minha intenção neste é organizar de forma cronológica os processos que consistem no desenvolvimento do jogo-tese, aqui exponho este esforço traçando uma breve linha do tempo das mudanças de perspectivas que aconteceram nestes anos de pesquisa; ainda assim ressaltar que mesmo encarando diversas mudanças, o cerne da pesquisa se manteve inegociável, a experiência de jogo – enquanto contato e interpretação da experiência com jogos, considerando seus intentos e respostas intelectuais, cognitivos e emocionais – foi o fio condutor para que as mudanças fossem de perspectiva, não de objeto de pesquisa.

[mudanças]  
Pesquisa e desenvolvimento: a  
imprecisão do processo



Img.04 {linha do tempo das diferentes mudanças de perspectiva da pesquisa, por vezes precisei deixar claro para mim (através de imagens ou esquemas visuais como este) como a pesquisa se desenvolveu ou como cada parte da pesquisa estava ou como poderia ser};

## Espelhar (em jogo) as experiências significativas fora do jogo

**<m.02>** Ao entrar e iniciar o doutorado minhas intenções estavam em entender como jogos poderiam emular certas experiências significativas que se encontram fora de jogo, como um movimento reverso daquele feito no mestrado: se experiências significativas de jogo eram potentes o suficiente para impelir jogadores-artistas a criarem obras fora do jogo tendo tal experiência em mente, como uma experiência significativa fora do jogo poderia movimentar um desenvolvedor-artista a criar um jogo sobre tal experiência?

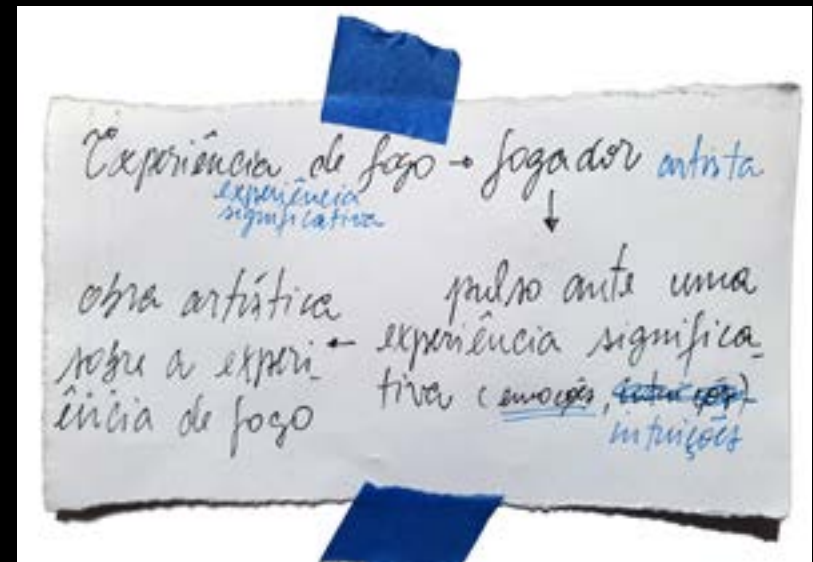
Para embasar tal premissa usei alguns jogos como exemplo – tanto para ter um padrão sobre como o jogo que aspirava no momento poderia ser quanto para ter em mente que a premissa do jogo que pretendia não era algo inédito –, isso era importante para mim por não querer “inventar a roda” dentro do meu campo de pesquisa, mas levantar questionamentos sobre iniciativas que fogem do senso comum sobre jogos e que conversavam sobre as questões que queria suscitar pela tese; tal padrão se manteve durante toda a pesquisa.

Neste momento tinha em mente cerca de quatro jogos.

**<m.03>** O primeiro era **Braid**, de Jonathan Blow, sua estrutura é de um jogo de plataforma que tem a mecânica de “voltar no tempo” como diferencial, a personagem do jogador tinha que solucionar certos quebra cabeças para ter acesso a fragmentos de

imagens que contam uma história paralela sobre um relacionamento perdido por conta do alcoolismo, com o avançar de cada etapa do jogo fica claro que a metáfora do protagonista que enfrenta perigos para salvar a princesa é a aproximação dessa persona problemática com sua companheira, ao final de cada fase a personagem do jogador recebe o aviso de que a princesa está em outro castelo (em uma clara referência ao clássico jogo de plataforma Super Mario Bros.), sendo que no final do jogo fica claro que a princesa não era levada do castelo, mas fugia do protagonista com medo de enfrentar os problemas relatados na história paralela contada pelos fragmentos de imagens; a mecânica de “voltar no tempo” um diferencial muito aclamado tanto por público quanto por crítica era uma metáfora sobre arrependimento, sobre a vontade (ou possibilidade) de “voltar atrás para fazer as coisas diferentes”, de fato boa parte dessa mecânica demanda que o jogador aja de forma diferente em cada vez que “volta no tempo” para poder avançar no jogo.

O segundo era **Florence**, de Ken Wong pelo estúdio Mountains, o jogo conta a história de Florence Yeoh, uma moça que leva uma vida mundana e emprego similar num tipo de escritório, quando se encanta com uma música ela acaba conhecendo o violoncelista Krish e os dois se apaixonam, a partir daí o jogo aborda o relacionamento dos dois até seu fim, passando pelo incentivo de Florence a arte de



Img.05 {como se estabeleceu a estrutura reflexiva da dissertação sobre a experiência de jogo, no doutorado o movimento almejado foi o contrário (ou próximo disso)};

Krish e a centelha do mesmo para com a protagonista ao reacender sua paixão pela arte. O diferencial deste jogo é que cada momento da vida de Florence mostrado no jogo detém uma faceta interativa que conversa com o meio para qual o jogo foi desenvolvido (primeiramente para celulares) convidando o jogador a agir conforme Florence faria, dando margem para uma conexão com a protagonista em cada fase de sua vida.



Img.06 {um dos esquemas que usei para ter em mente os jogos que tratavam de uma experiência fora do jogo de forma lúdica, este tipo de esquema acabou se repetindo durante o processo de desenvolvimento do jogo-tese};

<m.04>Depois temos **Passage**, de Jason Rohrer, um pequeno jogo (quase que literalmente, haja vista que o mesmo foi desenvolvido para ter 100pixels de largura por 16 pixels de altura) onde o jogador inicia sua vida como criança e deve caminhar dentro do pequeno espaço do jogo coletando riquezas, porém o jogo entrega a opção do jogador ter uma companheira, o que dificulta a coleta de riquezas e desvio de várias barreiras no caminho, independente das escolhas feitas o jogo termina com o falecimento da companheira (se o jogador decidiu tê-la) e da própria personagem do jogador quando chegar na velhice. O jogo reflete sobre a vida, seja sozinho ou acompanhado de alguém especial, onde inevitavelmente ele terminará e o que restará será o caminho feito durante a passagem pela vida.

Por fim o jogo **That Dragon, Cancer**, de Ryan Green e equipe, conta a história autobiográfica de Ryan com seu filho Joel, que foi diagnosticado com câncer terminal com pouco menos de um ano de vida, durante todo o jogo as experiências e sentimentos dos pais permeiam as diversas fases, buscando mostrar não apenas a aflição dos mesmos quanto a iminente morte do filho quanto o esforço dos mesmos em aproveitar cada momento que lhes restam juntos tentando aliviar a dor deles mesmos e de Joel, fazendo referência às brincadeiras que tinham juntos, a preparação de seu outro filho mais velho à perda do irmão, as distrações necessárias

para a dor da quimioterapia, entre outras facetas de uma experiência tão profunda e dolorosa.

<m.05>Estes jogos serviram de inspiração para perceber a potência que os jogos têm em criar empatia e conexão com as experiências significativas propostas por um desenvolvedor.

Minha dificuldade neste momento residia na pergunta: que experiência potente poderia usar para me relacionar com os jogadores? Eu ainda considereei usar algumas experiências pessoais como assumir-se homossexual por exemplo, mas esbarrei numa limitação também pessoal: estou pronto para me expor num jogo? Estou pronto para me expor num jogo que faz parte de uma pesquisa que passará pelo escrutínio da academia? Saberria separar o que me é íntimo do que servirá como conhecimento?

Entender esse tipo de limitação foi crucial para repensar essa abordagem de pesquisa, percebi que precisava amadurecer mais enquanto artista e desenvolvedor para conseguir encarar um processo com tamanho teor de intimidade.

<m.06>Ainda tem o fato de que eu tinha a pergunta: o que minha pesquisa contribuirá para a área que atuo? Ainda que minhas experiências pessoais são importantes para mim e podem ressoar em algumas pessoas, não queria limitar tanto minhas possibilidades dando um caráter pessoal à pesquisa, minhas questões na academia poderiam ser

abordadas de outra forma sem a inserção de fatores pessoais que podem servir como uma armadilha na pesquisa.

Esta perspectiva da pesquisa se dissipou rapidamente para dar lugar ao processo seguinte.

## As escolhas como (registro da) experiência

**<m.07>**A abordagem seguinte foi focada em fazer o jogador ter uma experiência de jogo e, durante tal, “deixar rastros” dessa experiência que poderia ser revisitada no final; desse modo poderia dar ao jogador a chance de poder ver o que fez e não fez durante o jogo como forma de evidenciar a significância daquela experiência.

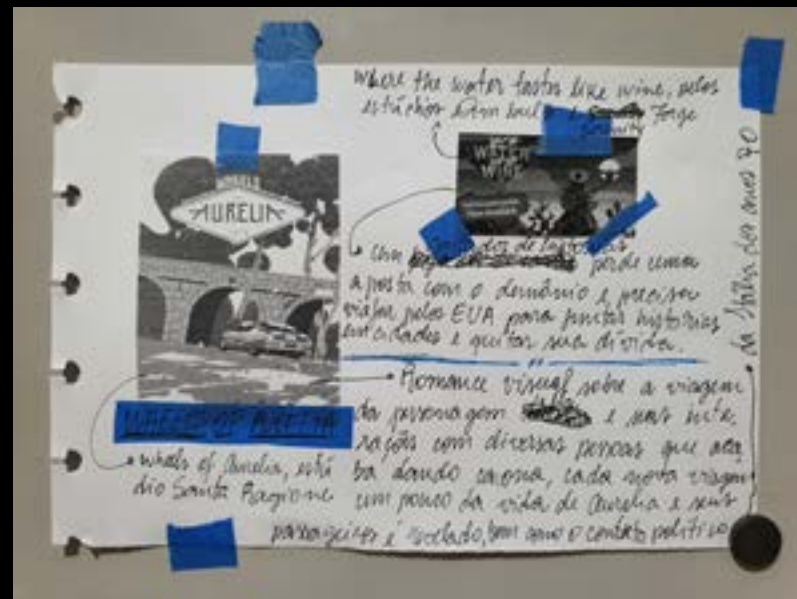
A dinâmica de escolhas me pareceu a melhor para estabelecer um tipo de “caminho” ideal para que a “jornada” do jogador pudesse ser registrada e mostrada ao final do jogo.

A interface de mapas foi a primeira forma que tive contato para fazer essas escolhas visíveis em jogo. Minha intenção era entregar uma narrativa a qual o jogador pudesse fazer escolhas de caminhos diferentes, cada escolha poderia ser registrada como um caminho traçado no mapa o qual, ao final, teria uma história e o caminho percorrido para compor esta.

**<m.08>**Aqui dois jogos foram minhas referências para esta dinâmica, o primeiro é **Wheels of Aurelia**, do estúdio Santa Regione, onde a personagem Lella viaja com seu carro pela Via Aurelia para dar carona à uma amiga chamada Olga, a partir daí conversas durante a viagem e escolhas do jogador sobre os temas abordados nos diálogos interferem não somente na história contada, mas no próprio trajeto que Lella toma para chegar ao seu destino; cada partida toma até quinze minutos e cada vez

que uma viagem é iniciada pelo jogador Lella tem contato com caroneiros que revelam suas histórias e, eventualmente, revelam mais da personalidade e motivos de Lella, oferecendo mais de quinze finais diferentes para cada viagem que o jogador faz no jogo.

<m.09>O segundo é **Where the water tastes like wine**, dos estúdios Dim Bulb e Serenity Forge, no jogo o jogador encarna um andarilho contador de histórias que se encontra numa mesa de poker, na sua mão as cartas dão grande chance de vitória, o que impele o jogador a apostar cada vez mais alto e afastar vários jogadores da mesa até que só sobre o jogador e outro apostador misterioso, ao revelar as mãos o andarilho percebe que perdera a aposta e fora enganado pelo outro apostador, o qual se revela como o próprio diabo; como forma de “pagar” sua dívida ele é incubido pela entidade a vagar pelos Estados Unidos da Grande Depressão em busca de histórias para contar a entidade para seu próprio prazer, quanto melhores as histórias, mais da dívida é paga.



Img.07 {esquema visual da pesquisa sobre jogos narrativos que usam mapas e caminhos por tais como mecânica de jogo, eles não usam necessariamente o registro de cada escolha feita pelo jogador, mas serviram para mostrar como o deslocamento dentro de um espaço de jogo pode servir para contar uma história};

A mecânica do jogo mostra uma figura humanóide representando o jogador que caminha por um grande mapa dos Estados Unidos, podendo parar em alguns locais de destaque e cidades, onde o jogador tem a oportunidade de usar de diversas mecânicas para conhecer pessoas e suas histórias, quanto mais detalhes o jogador consegue, melhor são suas histórias e, assim, nos eventuais encontros com o diabo o jogador poderá sanar sua dívida.

**<m.10>**O formato de romance visual com interação em mapas foi um dos processos que forneceram muitos elementos para o jogo-tese que acompanha este memorial, acabei por trabalhar numa mecânica em que cada cidade de um mapa mostraria uma história e as escolhas feitas pelo jogador levariam ao mesmo a uma outra cidade ou ponto de interesse e através de várias escolhas uma viagem seria registrada no mapa para expor ao jogador suas escolhas e, assim, a experiência que teve com o jogo.

**<m.11>**Esse processo se desenvolveu com a possibilidade de criação de opções pelos próprios jogadores, onde cada história o jogador poderia escolher diversas ações pré-determinadas (como ao entrar num hotel o jogador poderia escolher a ação “sentar-se” e depois dela várias opções se abririam: “sentar-se no fundo”, “sentar-se no bar”, “sentar-se no saguão”, etc.); no entanto o fascículo de possibilidades e o trabalho necessário para organizar as várias opções para que a história ficasse coerente

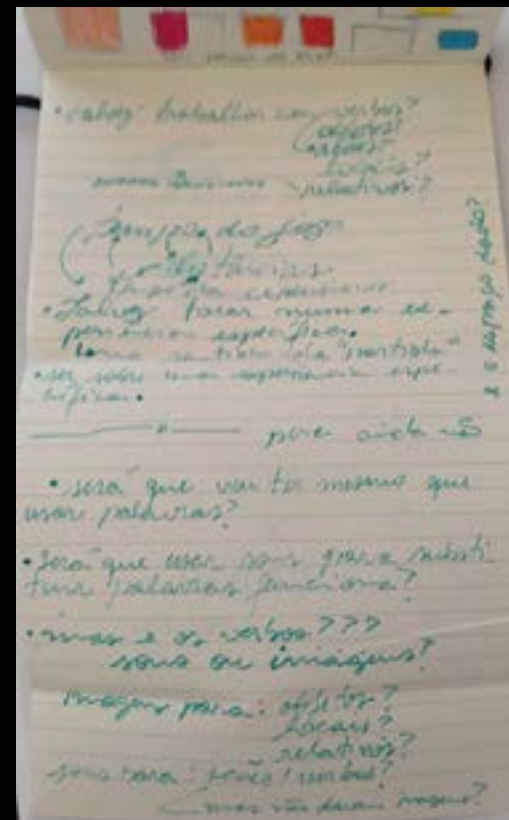


Img.08 {uma das anotações feitas enquanto refletia sobre a mecânica de escolhas do jogo, neste momento pensei em dar ao jogador a possibilidade de escrever suas próprias opções e formar uma história única, essa possibilidade foi descartada de pronto pela inviabilidade de tempo em desenvolver as opções};

me fez afastar a possibilidade.

<m.12> Além disso, não me senti seguro para desenvolver uma história que pudesse criar uma relação com jogadores, temáticas dramáticas como abandono familiar, ou mesmo fantásticas como busca por itens “mágicos” foram algumas das opções que tentei desenvolver, porém não consegui ver em nenhuma dessas tentativas histórias significativas o bastante para sequer eu mesmo sinta vontade de seguir. Nesse ponto da pesquisa percebi que não queria particularizar o jogo com quaisquer temas específicos, minha vontade era de que o jogo pudesse conversar com o máximo de jogadores.

Por influência de algumas orientações com a professora Valzeli tive contato com o livro **O Jogo da Amarelinha** de Julio Cortázar que me ajudou a realizar duas mecânicas que seriam importantes para o jogo-tese, a primeira sobre a hipertextualidade como mecânica de interação do jogador com as escolhas disponíveis, a segunda sobre a relação das imagens e a capacidade de suscitar interpretações que podem desencadear (com um design de jogo adequado) narrativas emergentes.



Img.08 {outra anotação abordando a reflexão sobre as opções disponíveis em cada interação de escolha, é quando fica cada vez mais evidente a dificuldade de conciliar as mecânicas que estava considerando com as premissas que tinha em mente para o jogo-tese};

**<m.13>**A pesquisa se desenvolve até o momento em que o jogo se encontra atualmente, o contato com O Jogo da Amarelinha e sua estrutura hipertextual, a consideração do uso de imagens ao invés de pedaços de história, a pesquisa imagética que fazia paralelamente sobre mapas (a ser melhor detalhada a frente) me levou à entender a mecânica principal do jogo-tese como oferecer pontos em que imagens serão exibidas ao jogador (ao invés de pedaços de uma história) e a escolha será feita pelas imagens em outros pontos, de forma que a escolha das imagens seria o elemento guia para o trajeto percorrido pelo jogador.

**<m.14>**Seguindo esse raciocínio o jogo se tornaria mais abstrato que as iterações anteriores e um dos questionamentos que a professora Valzeli me fez em uma das orientações me fez quebrar a cabeça: por qual motivo os jogadores vão querer ligar pontos? Por qual motivo os jogadores escolherão imagens e seguirão a experiência proposta pelo jogo? Essas perguntas foram extremamente impactantes para mim, pois evidenciava que a ideia que tinha para o jogo ainda não estava completa. Encontrei similaridades com esse tipo de sensação ao ver a declaração de Jonathan Blow no filme The Witness Documentary, produzido pelo canal NoClip (pode ser visto no fascículo TEORIA, p. 39).

Toda a jornada de Blow para entender o que não estava certo e, depois, perceber que precisava de

um motivo para fazer o jogador desenhar na tela era uma experiência que consegui me conectar, imediatamente lembrei dos questionamentos da minha orientadora sobre as razões para motivar o jogador a conectar pontos através de imagens.

**<m.15>**Uma parte da solução desse dilema encontrei em uma das aulas da minha própria orientadora quando ela abordou a teoria artística de Warburg sobre as imagens, principalmente ao abordar seu projeto do Atlas Mnemosynne; a proposta do historiador de usar as imagens para falar de um tempo, um contexto e sobre as próprias imagens me encantou, me despertou para a possibilidade de que os jogadores poderiam fazer suas próprias pranchas como Warburg, ainda que sem todo o contexto que o historiador achasse necessário para que as pranchas fizessem sentido, valendo-se apenas do pathosformeln (para detalhes ver vol. TEORIA, p.42, <i.03>).

Mas ainda não parecia o bastante, juntar imagens de forma intuitiva parecia uma boa premissa subjetiva, mas precisava de algo mais objetivo.

**<m.16>**Então o contato com outra obra, O Sonho do Cartógrafo de James Cowan, me acendeu a possibilidade de ver os jogadores como cartógrafos, personagens que inventariam espaços (nesse caso imagens) que seriam preenchidos pelas imagens escolhidas pelos jogadores.

Tal ideia se fundiu com outra pesquisa relacionada,

a dos mapas, nesse momento havia deixado os mapas terrestres de lado e estava acumulando imagens de mapas celestes, o caráter imagético das constelações parecia oferecer uma oportunidade de usar as imagens que aspirava botar em contato com os jogadores. Nesse momento concluí que o jogo deveria ser sobre os jogadores criando constelações sobre as imagens; cada partida de jogo exigiria que uma abóbada celeste fosse preenchida com as constelações e, por conseguinte, as imagens à elas relacionadas.

**<m.17>**Neste momento apenas uma razão própria do jogo faltava e acabei por desenvolver uma diegese sobre a formação dessas constelações e o jogador como um cartógrafo; via que tal personagem era alguém que procurava novas terras para desenhar, olhando até o horizonte, mas nunca percebendo o céu como um espaço a ser mapeado, mas algo faria ele olhar para cima e perceber que um espaço completamente novo se apresentava, demandando não copiar o que se percebia, mas inventar imagens – distantes de quaisquer referências que o céu pudesse apresentar – para preencher com linhas e formas que costas, montanhas, rios e campos não permitiriam.

O desenvolvimento da história contando com outros personagens só se integrou ao jogo muito próximo do final da pesquisa, quando percebi que o cartógrafo enquanto personagem em si precisava de

uma motivação pessoal para encarar o céu noturno, acabei por abraçar o caráter fantástico que a história apresenta e passei a usar tal como delimitação para entender como o jogo começa e como termina.

Neste ponto o jogo-tese tem sua composição muito próxima do que ele apresenta agora, no entanto para melhor compreensão de certos pontos do desenvolvimento, cabe detalhar certos processos que correram paralelamente durante o curso que acabei de descrever.



Vid.01 {o poder da arte: trecho do primeiro episódio da série COSMOS: mundos possíveis (2020), apresentada por Neil DeGrasse Tyson};

<i.01>Com a entrada das escolhas e do registro da experiência do jogador a pesquisa sobre os mapas seguiu durante todo o desenvolvimento, percebi que os mapas além de serem uma interface familiar tinham um potencial interessante quando aliado ao registro imagético de escolhas que eu almejava que o jogo tivesse, se os jogadores pudessem recapitular as opções selecionadas durante a jogatina, poderiam perceber que tipo jornada estavam trilhando através interface cartográfica que o jogo apresentava.

Pensar a interface de jogo – enquanto elemento imediatamente perceptível de jogo – era algo muito importante para mim, talvez por entender os fatores visuais do jogo como mais afeitos a minha capacidade de entender a arte, dado que sou artista visual, mas também para servir como um guia de possibilidades que teria ao tentar imprimir na mecânica do jogo o desejo de ter as escolhas dos jogadores disponíveis aos mesmos.

Mesmo o jogo-tese atualmente oferecer ao jogador um mapa celeste, minhas primeiras pesquisas se focaram em mapas cartográficos terrestres, e o caminho entre ver abaixo, a geografia, passar por um horizonte até olhar para cima e estabelecer o jogo-tese no céu foi crivado de várias reflexões sobre a capacidade criativa de invenção, imaginação, correlações e metáforas. Portanto cabe expor esse “caminho” trilhado do chão ao céu.

[interface]

De terrestres à celestes: o papel dos mapas no desenvolvimento

**<i.02>**De fato foi um jogo que acendeu o interesse pelo uso dos mapas como interface. Ao ter contato com o jogo Destiny, percebi que a interface de escolha de missões tinha uma configuração de mapas antigos, a despeito do jogo ter uma abordagem futurista; a proposta de usar mapas com estilo artesanal me chamou atenção.

Porém mesmo sendo uma interface familiar, precisei pesquisar mais para entender como era a diversidade iconográfica dos mapas antigos, sem a pesquisa conhecia apenas Piri Reis como cartógrafo de séculos atrás, mas minha pesquisa me revelou que existiam muitos grandes cartógrafos, com seus estilos de contornos, organização de informações, iconografias, e mesmo medidas.

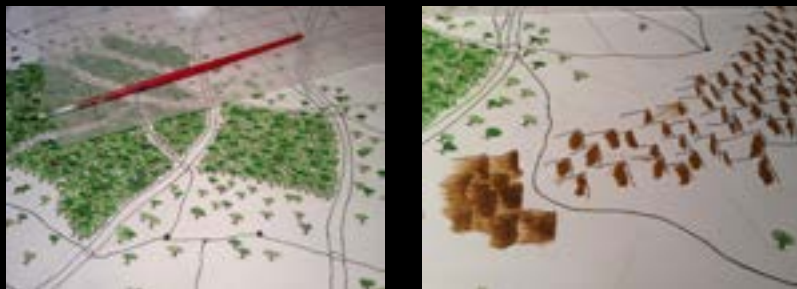
**<i.03>**Nesse ponto um livro em especial me ajudou, O Desenho do Brasil no Teatro do Mundo, de Paulo Miceli, onde o historiador apresenta um grande número de mapas do Brasil apresentando contextos históricos e análises de diversos cartógrafos que se dedicaram para desenhar e delimitar os contornos deste país ao longo dos séculos.

Inspirado pela pesquisa acabei me aventurando em tentar inventar os meus próprios, aproveitei as proposições de algumas disciplinas que permitiam o ato criativo como parte de suas aulas.

Chão: a cartografia na busca pela  
interface de jogo



Img.09 {captura de tela do jogo Destiny, não apenas o estilo manufaturado do mapa me chamou atenção, mas os componentes imagéticos em volta, que remetem aos mapas antigos, também foram importantes para perceber a potencialidade desta interface};



Img.10-11 {registro de um dos mapas que me prontifiquei a criar, neste momento as referências visuais das pesquisas que tinha feito antes me ajudaram não apenas a entender como representar certas informações, também serviram para me encorajar a tentar desenhar um mapa};

<i.04>Vale também detalhar aqui a importância do romance **O sonho do Cartógrafo**, de James Cowan, recomendado pelo amigo Alexandre Sequeira ao escutar sobre minha intenção de criar um mapa da experiência do jogador. O livro conta a história de Fra Mauro – um monge que vive enclausurado num monastério convento em Veneza – como um diário que registra o desejo da personagem de criar o “mapa de toda a criação”, a qual não mostre apenas a geografia dos lugares, como também as culturas, histórias e sentimentos relacionados aos mesmos; como vive confinado no monastério Fra Mauro recebe em sua cela diversos viajantes, desde comerciantes e navegadores até diplomatas e outros oficiais que se dispõem a ajudar o monge em sua ambição.

O romance, apesar de ser baseado em história, não tem compromisso de acuidade histórica, Cowan se insere na narrativa como um pesquisador que achara o diário do monge por acidente, mas uma verificação rápida é suficiente para esclarecer que o autor tomou liberdades poéticas para construir a jornada de Fra Mauro e seu mapa.

<i.05>O romance foi importante no processo por me fazer entender que o trabalho do cartógrafo naquela época tinha muitas características artísticas a despeito da vontade de precisão de quem desenhava mapas, sendo Fra Mauro fiel a vida monástica (ainda que o mesmo expresse vontade de viajar e, em seguida, medo de fazê-lo) os depoimentos, mapas de

terceiros e imaginação eram suas fontes primárias, o que não impediu de ter uma precisão notável ao analisar sua obra.

Ainda assim, um outro momento deste processo acabou por sutilmente surgir, mas assim que emergiu levou o jogo como se apresenta e, por conseguinte, deteve a maior parte do desenvolvimento.



Img.12 {o mapa de Fra Mauro exposto à um visitante, atualmente ele se encontra Biblioteca Nazionale Marciana em Veneza, nela é possível identificar Ásia, Europa e África};



Img.13 {o mapa de Fra Mauro ao lado da captação do planeta pela NASA, mostrando que mesmo tomando liberdades, o monge conseguiu ter alguma precisão em seus estudos e desenhos};

**<i.06>** Enquanto a pesquisa de mapas seguia – agora olhando em retrospecto – foi quase inevitável que acabasse tendo contato com os mapas celestes, observando as diversas cartas cartográficas que evidenciavam a geografia não era incomum referências astronômicas e/ou astrológicas, haja vista que mesmo ao mirar no horizonte, mapas eram muito usados por navegadores e no alto mar o horizonte poderia não informar quaisquer pontos de referência, no máximo o leste e oeste pela única estrela que impera durante o dia; porém à noite as estrelas forneciam informações seguras sobre localização e direções que poderiam guiar navegantes mesmo por lugares ainda inexplorados.

Então segui pesquisando estes mapas celestes, primeiro em concomitância com os mapas terrestres, depois deixando a geografia de lado e me atendo apenas à astronomia/astrologia que diversos mapas celestes antigos ofereciam.

**<i.07>** Percebi estes como mapas ideais por diversos motivos, primeiro pelo céu fornecer claramente os pontos que poderia usar para servir de opções aos jogadores: as estrelas. Depois por ver nas constelações, com suas imagens míticas carregadas de história e simbolismo, um paralelo com o trabalho que queria desenvolver com as imagens neste ponto do desenvolvimento. Por fim, a ideia de implementar uma imagem em cada estrela que fizesse relação com a imagem de uma constelação inteira foi a primeira

Céu: estrelas ao invés de cidades,  
constelações para imagens

ideia que me pareceu promissora para fazer um jogo que pudesse usar imagens como matéria prima de uma experiência de jogo.

**<i.08>**A ideia era reproduzir uma abóbada celeste dentro do jogo de forma que os jogadores pudessem criar livremente suas constelações, usando como base as imagens que seriam atreladas às estrelas.

Neste momento do desenvolvimento a tela acompanharia cada escolha do jogador, com enfoque na estrela escolhida e exibindo as estrelas mais próximas (e as imagens correspondentes a cada estrela).

**<i.09>**No entanto houveram dificuldades em fazer a câmera acompanhar cada estrela mostrando as próximas conexões possíveis; também mostrou que sem limites para as conexões o jogador poderia criar linhas indistintas, sem explorar a inteireza da abóbada do jogo e, portanto, sem consequências boas ou ruins para a jogabilidade – por exemplo: o jogador poderia apenas escolher as estrelas que pudessem formar círculos na abóbada, a despeito das imagens disponíveis. Ou seja, era muito fácil o jogador ignorar as imagens e apenas ligar as estrelas, assim as imagens perdiam sua importância no jogo.

Foi quando percebi que teria que simplificar ainda mais o jogo (o que, inevitavelmente, seria limitar mais a atuação do jogador, essa reflexão é melhor exposta no fascículo TEORIA, p.77, <v.11>), estava propondo ao jogador ligar pontos? Escolher imagens?



Img.14 {um dos primeiros mapas celestes que tive contato, perceber as imagens simbólicas e suas ligações com um padrão de estrelas conectados me revelou o potencial para a mudança da interface de um mapa cartográfico terrestre para os mapas celestes};



Img.15 {um dos desenhos feitos para ilustrar como seria uma tela de jogo durante as primeiras iterações com cada estrela escolhida pela escolha das imagens, no canto superior direito seriam as escolhas feitas e no canto superior esquerdo uma ideia de limitação de tempo};

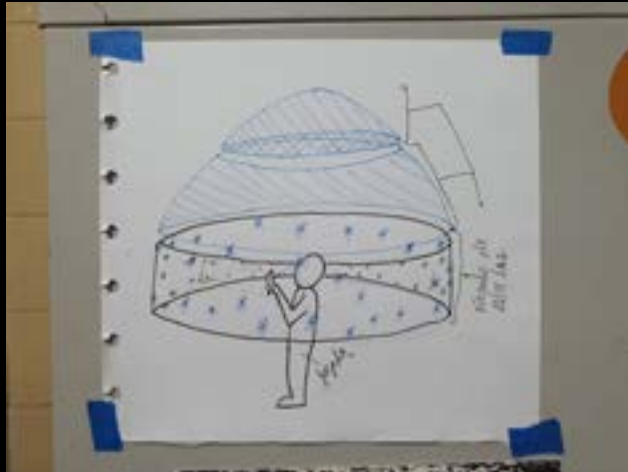
Criar constelações? Deveria fazer como Jonathan Blow em seu relato que citei anteriormente, mais especificamente os questionamentos finais (fascículo TEORIA, p.39), focar naquilo que achava interessante e partir dali.

**<i.10>**Então reestruturei o jogo para focar na abóbada como um todo e não cada constelação, invariavelmente mudando dinâmica da câmera no jogo, que não seria mais fixa, mas comandada pelo jogador, que precisaria navegar mais livremente pelo ambiente da abóbada dado pelo jogo (algo que já havia sido sugerido pela minha orientadora anteriormente, mas ainda não sabia como implementar).

Excluí as escolhas de estrelas por imagens, deixei que as imagens fossem apresentadas nas constelações completas, agora o jogador deveria, por tentativa e erro, conectar estrelas a fim encontrar as imagens possíveis para completar a abóbada, assim se tornando um tipo de quebra-cabeças, o jogador precisaria preencher o espaço celeste com constelações para avançar no jogo; desse jeito o objetivo imediato do jogador seria buscar tais imagens (assim dando o protagonismo que almejava para as imagens), tendo como objetivo posterior preencher o espaço com as imagens encontradas.

Levando em conta as premissas acima, percebi que dividir a abóbada celeste em partes traria um sentido de progressão maior ao jogo.

**<i.11>**Neste ponto do processo é onde o jogo se



Img.16 {esquema visual que desenhei quando reformulei o jogo para a versão atual, o celular precisaria ser movimentado para que o jogador pudesse ver a faixa da abóbada celeste que tinha a sua disposição, se valendo da funcionalidade do acelerômetro do celular para garantir essa movimentação};



Img.17 {um dos esboços feitos sobre como as imagens poderiam estar caso o asterismo correto fosse descoberto, baseado nas iterações anteriores};

encontra, nos testes feitos com a versão que está pronta no momento da finalização deste escrito o jogo apresenta a estrutura acima mencionada e ilustrada, escolhi mostrar os rascunhos de conceitos por servir como registro do processo de concepção e desenvolvimento ao invés de apresentar o jogo pronto, que deverá ser experienciado no contato com este escrito.

**<r.01>**Por um bom tempo me vi tentando encontrar histórias que pudessem ter o poder de ressoar entre os possíveis jogadores – principalmente na fase do desenvolvimento em que via as escolhas dos jogadores atreladas a pedaços de histórias, já exposto neste mesmo fascículo (p.41, <m.13> e <m.14>–), pesquisando sobre o monomito (ou a jornada do herói) de Joseph Campbell e outros meios de construção narrativa tinha em mente a estrutura de diversas histórias clássicas que resistiram ao tempo pela identificação dessa estrutura com vários públicos em diversos lugares.

Porém a estrutura é como uma forma de um bolo, sem os ingredientes certos para uma massa eu teria apenas a forma, não o conteúdo. No meu caso forma e conteúdo eram imprecisos, continuando na metáfora, queria fazer um bolo, mas que forma eu teria? Como eu escolheria os ingredientes certos para ter uma massa boa?

Sei que pode parecer um tanto holístico (e, particularmente, eu tento evitar esse tipo de abordagem), mas a literatura foi uma fonte de reflexão do desenvolvimento desde muito cedo na pesquisa e a mesma cooperou tanto em forma como conteúdo, em processos distintos ainda que complementares. Vale abordar cada detalhe neste escrito.

[referências]

Literatura: fonte, forma e conteúdo

## Forma: o poético da literatura para o jogo

<r.02>No início, ainda no primeiro ano da pesquisa, minha busca pela abordagem teórica que pudesse ajudar a pensar o jogo me levou ao livro de David Lapoujade **Existências Mínimas**, em que o autor aborda a visão filosófica da arte por Ethiene Souriau de uma forma extremamente poética, lembro de ter esmiuçado o livro e seus conceitos com uma gana que hoje vejo como ávida – atribuo isso à empolgação de um pesquisador no início de uma nova pesquisa –, achei extremamente relacional com o trabalho de Flávio Gonçalves no seu artigo **Um Argumento Frágil** em que o autor reflete sobre a pesquisa em artes e atrela que o ponto crucial da pesquisa em artes pode ser visto pela academia tradicional como frágil, ambos (Lapoujade por Souriau e Gonçalves) percebiam a fragilidade como potência e, neste momento, enxergava as experiências que queria reproduzir em jogo (lembre que é o início da pesquisa e ainda estava com a perspectiva relatada no subtópico Espelhar (em jogo) as experiências significativas fora do jogo, este fascículo, p.23).

Mas o processo dos mapas começou a surgir (abordado em As escolhas como (registro da) experiência, este fascículo, p.29) e entendendo minha vontade de expor as múltiplas possibilidades de escolha minha orientadora – que habilmente percebeu o hipertexto como funcionalidade para o jogo – me recomendou o livro O jogo da Amarelinha de Julio Cortázar e alguns contos de Jorge Luis

Borges, como O jardim das veredas que se bifurcam, e o livro A Biblioteca de Babel, do mesmo Borges.

<r.03>O contato com essas obras foi crucial para entender que oferecer escolhas num jogo é uma opção promissora ainda que capciosa, principalmente no livro de Cortázar que eleva a capacidade hipertextual a um patamar que ultrapassa o admirável e beira o intimidante; a influência do experimento hipertextual d'O Jogo da Amarelinha foi tamanha que me vi impelido a procurar mais sobre essa obra, entre vídeos no YouTube e artigos no Google Acadêmico encontrei o livro **Aulas de Literatura: Berkeley, 1980** que são as aulas que Cortázar deu na Universidade de Berkeley onde destrincha sua obra para ávidos estudantes estadunidenses.

No entanto a obra de Cortázar em si, especialmente sua estrutura, me permitiram refletir durante todo o processo de desenvolvimento do jogo-tese; seguindo a ordem linear do livro Cortázar expõe uma obra fragmentária, que incita no leitor dúvidas sobre personagens, relacionamentos, motivações entre outros que só são sanadas muito lentamente; seguindo a ordem sugerida pelo autor (explicitando que o mesmo misturou seus capítulos não só propositalmente como de forma bem calculada) a história ganha a linearidade esperada quando se segue uma leitura de página após página, mas não usa todas as páginas presentes no livro; de outro



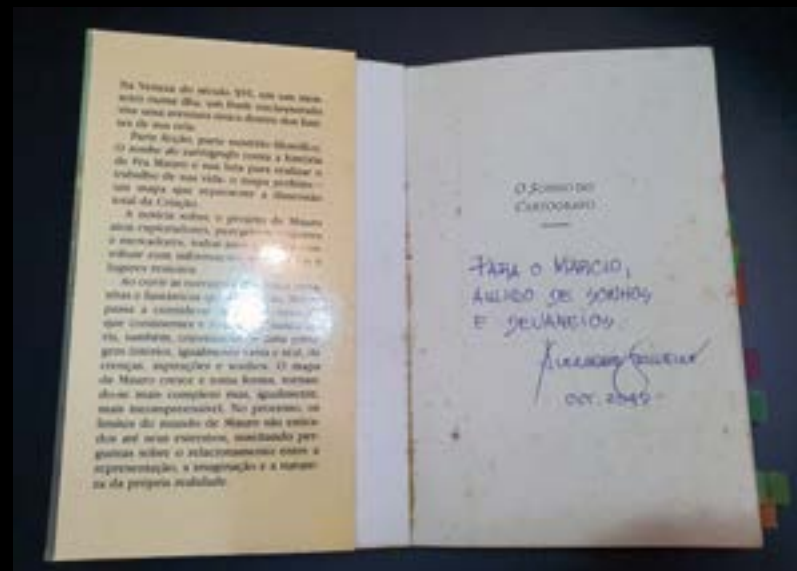
Img.18 {um dos esboços feitos sobre como as imagens poderiam estar caso o asterismo correto fosse descoberto, baseado nas iterações anteriores};

modo, com o leitor escolhendo ao seu bel prazer a ordem de leitura, arrisca ter impressões confusas, mas inéditas até mesmo para o autor (algo que, presumo, seja uma das aspirações de Cortázar).

<r.04>O trabalho n’O Jogo da Amarelinha agregou perceber que a escolha livre no jogo-tese poderia carregar potencialidades, mas tinha um risco imenso de entregar experiências não necessariamente confusas como no livro, mas inócuas (na verdade inocuidade é muito difícil acontecer no livro, haja vista que cada capítulo é muito bem escrito e a liberdade do leitor é também projetada por Cortázar).

A hipertextualidade deveria ser tanto um modo de entendimento como um trajeto em si que registra possibilidades, escolhas e consequências das ações do jogador; hoje (com o jogo-tese se passando num mapa celeste) a hipertextualidade pode ser percebido poeticamente na busca dos asterismos.

<r.05>E como mencionado anteriormente o romance histórico-ficcional de James Cowan chamado O Sonho do Cartógrafo: meditações de Fra Mauro na corte de Veneza do século XV também cooperou no processo, principalmente na paridade do processo de criação do jogo com a ambição da personagem principal, que também é narradora, pois é estruturado como um diário deste monge e cartógrafo – personagem que realmente existiu



Img.19 {dedicatória do amigo Alexandre Sequeira que me presenteou o livro, as etiquetas do lado direito mostram as várias páginas que marquei para retornar sempre que tinha algum interesse em relembrar as reflexões de Fra Mauro sobre a lida com a criação e imaginação criadora};

e é considerado um dos maiores cartógrafos do medievo – que mora no monastério de San Michelle di Murano e almeja criar o “mapa de toda a criação”, captando não somente a geografia, mas as culturas, histórias e particularidades dos diversos povos que “habitam seu mapa”; durante a leitura fica claro que Fra Mauro anseia por viajar e conhecer os lugares que desenha em sua obra, mas teme a aventura de fazê-lo, a despeito do seu respeito pela clausura que o faz receber informações de navegantes, oficiais, comerciantes e outros viajantes que o visitam em sua cela para ajudá-lo no seu projeto.

As reflexões expostas por Fra Mauro que mais me afetaram estavam na admissão do mesmo no fato de que as informações que recebiam de terceiros eram insuficientes e completava-as com sua própria imaginação, num misto de humildade ante a criação que desejava depicatar e liberdade (quase herética, segundo ele) por ele ser o criador daquele mundo desenhado.

**<r.06>**A jornada de Fra Mauro na confecção de seu mapa me entregou uma perspectiva tanto da dinâmica do jogador – que antes exploraria um mapa terreno através de cidades e pontos de interesse; agora um espaço celeste com imagens ao conectar estrelas – como a minha própria ação como desenvolvedor, eu seria o primeiro cartógrafo, aquele que desenharia o ambiente a ser explorado, e depois o jogador, desenharia a sua experiência ao

jogar.

Mas para além das reflexões poéticas, a literatura também foi ferramenta para compor elementos ativos do jogo, dando matéria prima para criações que estariam no jogo-tese em si.

<r.07>Outro processo que a literatura participou no desenvolvimento foi a criação de imagens, ainda que mais recente, esta faceta da pesquisa merece um detalhamento por mostrar minhas dúvidas e limitações encaradas durante esses anos e como a literatura me ajudou a sanar essas dúvidas e aceitar essas limitações como formas de dar mais significado pessoal para o desenvolvimento do jogo-tese.

Desde o momento em que o desenvolvimento do jogo passou a ter a abóbada celeste como interface de jogo, as imagens passaram a ganhar destaque; porém, diferente das imagens mitológicas já conhecidas, as constelações que os jogadores teriam contato carregariam imagens diferentes. Todavia eu pouco tinha uma referência de quais imagens estariam no jogo e porque estariam, mesmo assim arrisquei numa pesquisa intuitiva com imagens que no decorrer do desenvolvimento entendi como relacionadas com a região amazônica.

Apesar das imagens servirem bem enquanto elementos do jogo enquanto testes, me incomodava o fato de não terem uma conexão clara para mim, ainda que as imagens tivessem esse tema relacionado à Amazônia (que vivo e entendo como) me parecia algo distante e um tanto saturado.

Conteúdo: poético/poesia como  
fonte de imagens

Além disso, a percepção de que eu apenas escolhia uma imagem e a copiava no desenho reforçava a aridez do processo em relação ao desenvolvimento do jogo – esclarecendo que essa percepção se dava quando colocava o desenvolvimento do jogo como aporte para as imagens, o processo sozinho em si tinha um bom potencial para mim.

**<r.08>**O retorno à literatura após essas experimentações (especificamente no período da pandemia de COVID-19) acendeu para mais essa colaboração no desenvolvimento do jogo-tese.

Um dos primeiros livros que me despertaram a possibilidade de criar desenhos a partir de literatura era a coletânea Contos Completos: Caio Fernando Abreu da editora Companhia das Letras, em especial o conto Mergulho I. Porém foi no contato com o livro Poesia Completa: Maya Angelou da editora Astral Cultural que a possibilidade de desenhar baseado na poética literária se instalou no desenvolvimento.

**<r.09>**O processo se dava em considerar um tipo de sentido geral da obra e escolher um elemento relacionado que pudesse sintetizar esse sentido, a partir daí desenhar uma imagem que se relacionasse com esse elemento, podendo fazer referência direta a esse elemento ou não (ver vol. TEORIA, p.12, [imagem]Metáfora, linguagem e imagem).



Img.20 {duas páginas com desenhos feitos durante a experimentação com as possíveis imagens que seriam atreladas à estrelas no jogo-tese, neste momento a escolha de imagens para ser desenhada tinha um caráter mais intuitivo e objetivo para mim};

Cabe ressaltar que este processo de inspiração para criação dos desenhos não tem quaisquer relações diretas com as premissas do jogo, é como se este fosse um processo particular, um mecanismo que me permitisse criar imagens que me parecessem mais significativas e me fizesse ter menos receio de inseri-las no jogo mesmo que não conversasse diretamente com um tema explícito na mecânica ou meio de interação.



Img.21 {um dos desenhos, feitos ainda na página da poesia que o inspirou, presente no exemplo dado no vol. TEORIA, p.21};

<d.01>Ao estabelecer que o jogo não mais se passaria num mapa terrestre, mas celeste, me pareceu óbvio que deveria tentar entender mais sobre aquele elemento visual que lidaria. Por motivos que me fizeram claros desde a consideração dos mapas celestes, acabei procurando saber mais sobre constelações, tanto pela visão astrológica quando pela astronômica; ainda que a astronomia tenha derivado da astrologia – e por isso carregam algumas (poucas) similaridades – é pela astronomia que acabo encontrando dados que serviriam para o estabelecimento de algumas regras para o jogo. Mas começemos pelos aspectos astrológicos da pesquisa (que, de alguma forma, ainda terá algum cunho astronômico).

[design]

Astronomia(logia): delimitar o espaço,  
estabelecer regras

<d.02>Tendo como contato o fator místico e iconográfico dos mapas celestes me veio a realização de que o jogo poderia ser comportado como o desafio aos jogadores de criar constelações e fazer destas um registro de sua experiência, seria através da conexão de estrelas que os jogadores interagiriam com a abóbada celeste do jogo-tese; tudo bem, mas a pergunta que me passou foi: como se criam constelações? Ou seja, a dúvida sobre a causa do ser humano olhar para o céu, imaginar linhas conectando pontos luminosos e atrelar esse padrão à uma imagem era algo que precisava saber. Foi no website da International Astronomical Union que tive uma resposta mais razoável.

Desde que as pessoas começaram a vagar pela Terra, grande importância foi dada aos objetos celestiais vistos no céu. Ao longo da história humana e em muitas culturas diferentes, nomes e histórias míticas foram atribuídos aos padrões estelares no céu noturno, dando origem ao que conhecemos como constelações.

Quando as primeiras constelações foram registradas? Estudos arqueológicos identificaram possíveis representações astronômicas pintadas nas paredes do sistema de cavernas em Lascaux, no sul da França. Nossos antepassados podem ter registrado sua visão do céu noturno nas paredes de suas grutas cerca de 17.300 anos atrás. Pensa-se que o conjunto de estrelas das Plêiades é representado ao lado do grupo vizinho das Hyades. Foi a primeira descrição de um conjunto de estrelas feito a mais de dezessete milênios atrás? [1]

---

1 IAU - International Astronomical Union. As Constelações. IAU - International Astronomical Union, 2018. Disponível em: <https://www.iau.org/public/themes/constellations/brazilian-portuguese/>

**<d.03>**Através de outras fontes, consegui mais detalhes sobre as primeiras observações:

O descobrimento das estrelas pressupõe um estágio de desenvolvimento maior. Talvez isso só tenha ocorrido numa fase relativamente recente, se se considerar o desenvolvimento do homem como espécie. Esse descobrimento parece pressupor não só um interesse, como uma capacidade de “focalizar” a atenção para uma pequena parte do campo visual. [...] Uma necessidade como a observação de estrelas dificilmente poderia ocorrer a um ser primitivo, preocupado apenas com a sobrevivência ameaçada por um habitat hostil. [...] Só uma imaginação desenvolvida é capaz de reconhecer figuras a partir do grande número de pontos ao acaso em um céu estrelado.[2]

**<d.04>**A pesquisa acabou por me revelar que as constelações tiveram um caráter funcional (como reconhecimento de estações, localização e demarcação de tempo) e logo acabaram por ganhar um caráter simbólico, a ponto de serem desenhadas em cavernas, o que me fez pensar que antes de desenhar nas cavernas, talvez a humanidade começou desenhando no céu, provavelmente o primeiro contato com um ambiente virtual? Apenas uma digressão.

No entanto, a pesquisa também mostrou que

---

2 CANIATO, Rodolpho. O que é Astronomia. Col. Primeiros Passos, 8ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.11-12.

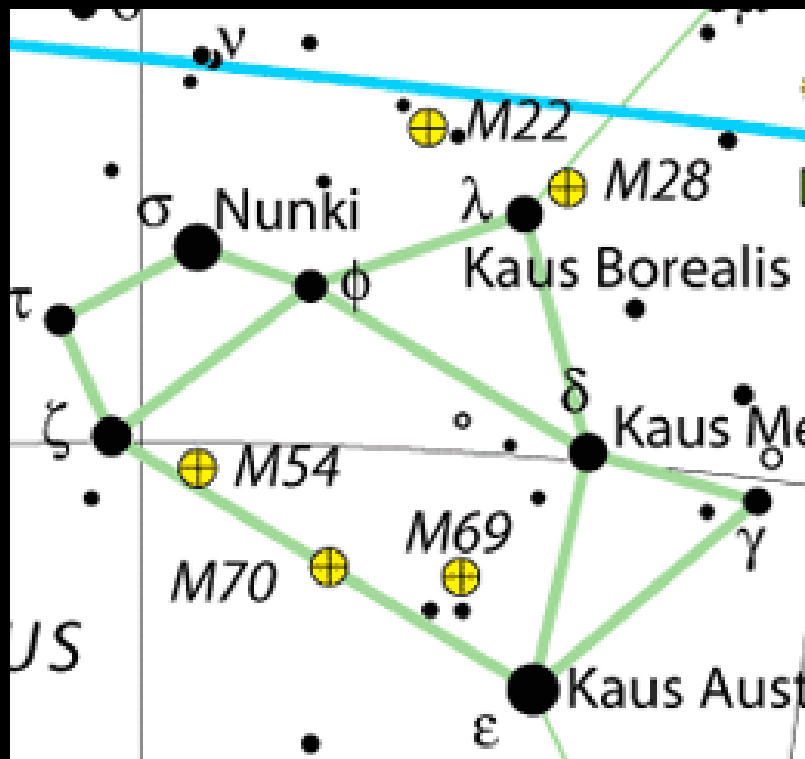
Os babilônios tomaram então a iniciativa de transferir os seus deuses para o céu [...] É ainda aos babilônios que se deve a criação do Zodíaco, divisão do caminho do Sol pelo céu em doze regiões, cada uma ocupada por uma figura sugerida pela configuração das estrelas. [3]

A organização das constelações não é primitiva, mas antiga na história da humanidade, o que me fez procurar as constelações e como elas se organizam, neste ponto percebi uma incongruência: As constelações não tinham um padrão correto.

**<d.05>**Tomemos como exemplo a constelação de sagitário.

---

3 Idem. p.16.

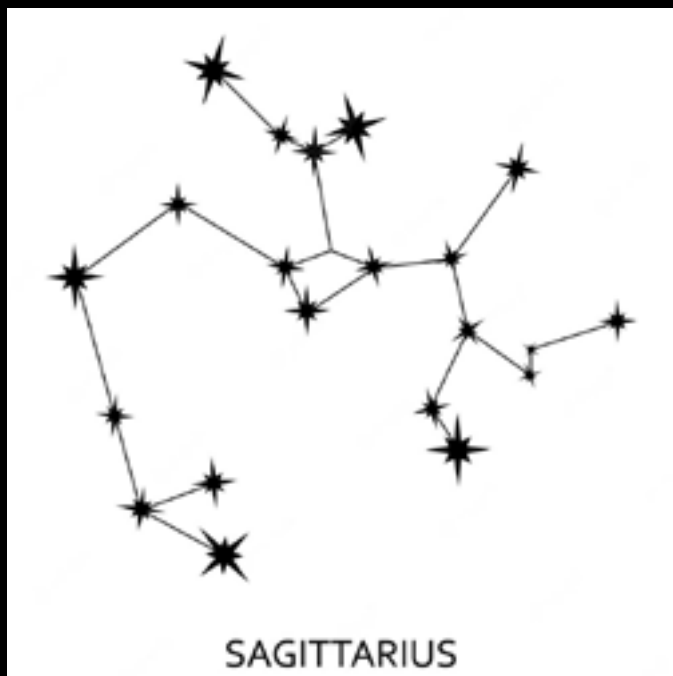


Img.22 {uma das primeiras representações da constelação de sagitário durante a pesquisa, a forma curiosa me fez pensar onde estaria a seta ou a figura mitológica que conhecia};

<d.06>Ao observar o padrão de ligação das estrelas que compõem sagitário indicado pela IAU (já mencionada), podemos ver que é composto por dois paralelepípedos e dois triângulos que formam algo mais parecido com uma “chaleira” que um “centauro arqueiro”.

Em uma busca rápida por imagens na internet é possível encontrar algumas imagens de constelações próximas da representação simbólica de “centauro arqueiro”, mas uma vasta maioria ainda são extremamente abstratos.

Claro que possivelmente o objeto “chaleira” como conhecemos era inexistente nas civilizações babilônicas que estabeleceram essas imagens às formações estelares, mas tampouco esta formação poderia lembrar o ser mitológico Pabilsag de onde a civilização mesopotâmica incorporou a constelação.



<d.07>Tudo bem, aqui tentei reproduzir o erro que cometi durante a pesquisa, o que acontece é que a formação de figuras através da conexão de estrelas não é a constelação em si, mas um asterismo; segundo a pesquisa a criação do asterismo é completamente arbitrária, tendo mudado com o passar do tempo e espaço; ou seja um grupo de estrelas num continente pode ter um asterismo específico enquanto o mesmo grupo em outro continente (no mesmo hemisfério, claro) pode ter outro asterismo. Mesmo o padrão de conexão de um asterismo é igualmente arbitrário.

Tal percepção me explicou a razão dos diversos mapas celestes antigos que consultei mostrarem imagens em comum – como a constelação do Cisne (Cygnus) ou da Cobra (Ophiuchus) –, mas que poderiam apresentar um padrão de conexão de estrelas diferentes. De certa forma isso foi interessante de perceber, pois se os asterismos são independentes de um tipo de padrão, mesmo em relação à imagem que estão atrelados, as possibilidades de uso desse raciocínio no jogo.

No entanto, outra pergunta surgiu: se as ligações entre estrelas são asterismos, então que realmente são as constelações?



Vid.02 {descendemos de astrônomos: trecho do primeiro episódio da série COSMOS: uma odisséia no tempo e espaço (2014), apresentada por Neil DeGrasse Tyson};

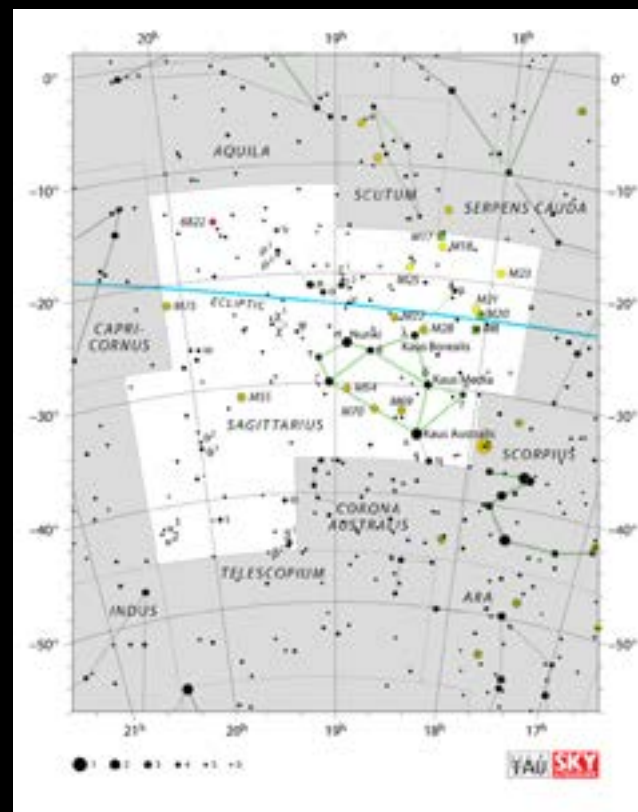
**<d.08>**No próprio website do IAU o esclarecimento sobre a real natureza das constelações estava exposto.

Originalmente as constelações foram definidas informalmente pelas formas feitas por seus padrões estelares, mas, à medida que o ritmo das descobertas celestiais acelerou no início do século XX, astrônomos decidiram que seria muito útil ter um conjunto oficial de fronteiras de constelações. Uma das razões era ajudar a nominar novas estrelas variáveis, que iluminam e desaparecem ao invés de brilhar de forma constante. Tais estrelas são denominadas de acordo com a constelação em que residem, por isso é importante haver um acordo sobre onde uma constelação termina e a próxima começa.[4]

Assim, percebi que constelações (pelos estudos astronômicos) são, na verdade, áreas delimitadas no céu observável que especificam um determinado grupo de estrelas e, a esses grupos, são dados nome e localização precisa no céu.

**<d.09>**Perceber que constelações tem espaços delimitados me fez perceber que a mecânica do jogo de criar asterismos para preencher o espaço celeste de jogo com imagens poderia ter uma limitação que poderia cooperar para a experiência de jogo; o jogador não deveria nem criar constelações muito próximas uma das outras e, por conseguinte, nem

muito distantes, o encaixe correto seria uma regra que acrescentaria o fator de desafio ao jogador que deveria “montar” suas constelações no céu virtual do jogo de modo a fazer uma partida satisfatória o bastante para passar para as etapas seguintes e, por fim, “vencer” o jogo.



Img.23 {a constelação de sagitário conforme a determinação astronômica, mostrando o asterismo mais antigo e o espaço correspondente no mapa celeste};

**<p.01>**O desenvolvimento do jogo, todos os acontecimentos, processos paralelos, pesquisas e acumulações de conhecimentos – sejam eles históricos, astronômicos, teóricos, visuais, informáticos e metodológicos – foram fenômenos de uma jornada que me fizeram perceber de forma mais clara as mudanças e constâncias que o desenvolvimento de uma experiência projetada pode oferecer; são nessas oscilações, nesses ciclos, que os movimentos da pesquisa, iteração, reflexão e imaginação servem como ferramentas para captar o conhecimento sensível que o processo de desenvolvimento oferece.

Referências teóricas, visuais, históricas, de design (de jogo) e de percepções pessoais usadas nesta pesquisa serviram como caminhos, por vezes abandonados, por vezes completamente trilhados, que miraram em oferecer ao jogador uma experiência particular sobre a lida com a imagem; nesse interim de desenvolvimento, com a jornada de experimentação com o jogo como meio de expressão, o trabalho de abordar uma reflexão teórica como mecânica de jogo, a busca por referências específicas para criação de imagens entre outras abordagens poéticas expostas neste e em outros fascículos do memorial visam deixar claro para quem ler este escrito o trabalho empreendido para a criação de um jogo que não se propõe a ser um jogo comum, mas um experimento particular, um dispositivo interativo que incita o

[processo]  
Post Caelum: o que ver no céu

jogador a pensar as imagens como protagonistas de uma experiência.

<p.02>No jogo-tese, que começou com a proposta de ser um jogo que replica (sob as condições do jogo) uma experiência fora de jogo e tornou-se um jogo sobre a relação do humano com as imagens, tem-se as pistas e vestígios, rastros de um processo que buscava entender as potencialidades do jogo para além do que se entende como jogo eletrônico, que vai além do divertido, do puro escapismo e abraça a interação do jogador com o virtual como forma de repensar a experiência, a percepção e a realidade em si.

## Referências

- p. 19 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Datum>. **DATUM**. Acessado em 03/09/2019.
- p. 81 IAU - International Astronomical Union. **As Constelações. IAU - International Astronomical Union**, 2018. Disponível em: <https://www.iau.org/public/themes/constellations/brazilian-portuguese/>
- p. 82 CANIATO, Rodolpho. **O que é Astronomia**. Col. Primeiros Passos, 8ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.11-12.
- p. 83 CANIATO, Rodolpho. **O que é Astronomia**. Col. Primeiros Passos, 8ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.16.
- p. 91 IAU - International Astronomical Union. **As Constelações. IAU - International Astronomical Union**, 2018. Disponível em: <https://www.iau.org/public/themes/constellations/brazilian-portuguese/>

**ANEXOS**  
vestígios da  
pesquisa

## AMBIENTALIS

Platão

técnica

imitação

imitação

belo

ideal

verdadeiro

belo — bem — verdadeiro  
— ambiente

Hegel

arte como sintoma do espírito  
do tempo

arquitetura: egito antigo

escultura: gregia

pintura: renascimento

romantismo

gênio

sublime

Nietzsche / Schopenhauer

Apolíneo

luz, razão

perfeição da forma

individualização

Dionisíaco

sombra, paixão

disforme, caos

"não da de si mesmo"

coletivo

integrados

"a arte existe para que a realidade não nos destrua" Nietzsche

## INSUNTIVAS Aristóteles

- mimesis
- representação
- dar existência a um objeto ou ser de ficção
- metáfora

CATHARSIS: expurgo (tragédia)  
ETHOS: caráter (epopéia)  
MELOS: poesia melódica (poema)

## KANT

- qualidade (satisfação / desprazer)
- quantidade (universalidade / subjetividade)
- finalidade (determinismo / liberdade)
- modalidade (necessidade / possibilidade)
  - satisfação desinteressada
  - subjetividade universal
  - finalidade sem fim
  - necessidade livre

Não é mais a obra que apresenta os traços característicos, é a reflexão a seu respeito que é estética.

## Acleruo

a arte é crítica e deve criti-

## EPISTEME / PRAXIS POIESIS

- poiesis
- toda arte é produção acompanhada de regras
- atividade que produz com fim exterior.

car o meio que a usa

## autonomia

- nega razão conceitual
- nega razão prática

## Soberania

- subverte a razão artística

reflexo do pensamento dele sobre a indústria cultural

## ACOMPANHAMENTO

### Hermenêutica

- O sentido está além da obra, numa esfera superior, cuja entrada não é acessível sem esforço, não está ao alcance da mão, e só a hermenêutica detém a chave ou as chaves
- "a obra de arte encontra seu ser verdadeiro quando tem acesso a uma experiência que transforma aquele que a faz" Gadamer
- englobar a experiência estética e encontrar legitimidade na experiência de constituição do sentido.
- sentido: apreensão de uma unidade entre intenção e resultado

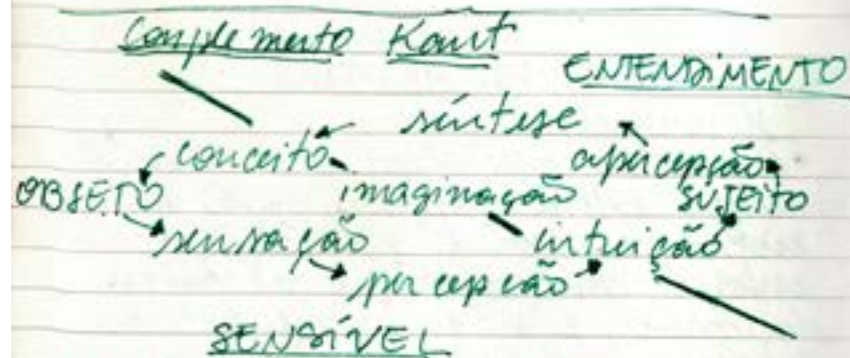
# Semiologia

Unidades: fonológicas (sons, fonemas)  
morfológicas (palavra, morfemas)  
semânticas (significados, temas)

## - Semiótica

- lógico
- sem intervenções subjetivas

- vídeo



Objeto-fenômeno: - sensibilidade: objeto da experiência  
- entendimento: objeto do conhecimento

sensação: alcançar do objeto pelos sentidos, perceber sem consciência  
percepção: sentir o objeto com consciência, entender o objeto no espaço e tempo, fornecer representação

intuição: • primeiro esforço de entendimento, • onde habita o sentimento, • emoções são as primeiras manifestações do consciente ante uma experiência.  
Sujeito: • inicia o processo do entendimento

Apercepção: capacidade de perceber que está percebendo, "representação que pode ser dada antes de todo o pensamento", • permite "listar" o que a percepção fornece com o que a intuição elaborou.

Síntese: • une as fases anteriores, • "o ato de juntar, umas as outras, diversas representações e conceber o que é múltiplo num só [ato de] conhecimento".

conceito: • O sujeito imprime ao objeto-fenômeno um caráter de conhecimento, • o conceito dado ao objeto se incorpora no mesmo e se materializa.

imaginação: ligação com o entendimento e sensibilidade.

- procrativas: "faculdade da representação original do objeto", no campo da sensibilidade guiando ao entendimento.

- produtivas: "faculdade da representação original derivada", no campo do entendimento guiando a sensibilidade.

exemplo dos 4 oximoros de Kant.

- O gol do chapéu do pé!

• Satisfação desmistificada:

-> não durante o futebol vem o gol como belo.

• Subjetividade universal:

-> mesmo o time adversário admite o gol como belo.

• Finalidade sem fim:

-> mesmo se o gol fosse contra o time e todos vêm sua beleza.

• Necessidade livre:

-> O gol não levou a vitória e ainda assim é belo.

Artista

YAYOI KUSAMA

• 88 anos (1929)

• Japonesa

• Esquizofrênica

- internada em clínica psiquiátrica (por vontade própria)

- obras modernas, surreais, minimalistas

- 13 livros publicados.

- a esquizofrenia tra a ela uma visão diferente do mundo

- sempre atormentada por visões distorcidas, repetitivas (TOC), pelos "prontes do infinito"

ex.: Narcissus Garden.

Inhotim, 2009

ARTHUR BILSO DO ROSÁRIO  
(Paciente 01062)

• 80-78 anos (1909 ou

1911 - 1989)

• Japaratinga - Sergipe

• boxea dor/bicos

• Esquizofrênico - para-

nóio.

- Internado por mais de 50 anos na colônia Juliano Moreira.

- Produzia objetos com materiais vindos do lixo e sucata.

- fazia nourios (se viu a marinha), estandartes, vestuário e itens domésticos.

ex.: O manto da apresentação

• vestiria no dia do juízo final

JOSE DATRINO (ou PERFETA GENTILEZA)

• 79 anos (1917 - 1996)

• Capelaúria - SP

- Aliava a fé às suas obras, imaginando um mundo ideal. abra-  
vês do mote "gentileza gera gentileza"

ex.: 56 pilastras do via-  
duto da Avenida Brasil com  
escritas de crítica ao mundo  
e propostas para um mundo  
melhor.

Em 2000 foram tombados

---

A obra

### LATAS DE SOPA CAMPBELL

- Andy Warhol, 1962
- 32 quadros (30,8 x 40,6)
- Pintura em xilografia

- Cada quadro retrata uma va-  
riedade de sopa oferecida pela  
marca.

- Questionamento sobre a aura da  
obra de arte oferecida pelo ambien-  
te da galeria. A obra é obra em  
si ou o espaço (galeria) cria a  
obra de arte?

### THE ARTIST IS PRESENT

- Marina Abramovic, 2010
- no MoMA, NY
- Performance

- A exposição durou 3 meses e  
a artista ficava várias ~~horas~~ horas  
em performance.

- tumblr "marina abramovic made  
me cry"

### NIE MEYER

- Eduardo Kobra, 2013
- 52m x 16m
- aprox. 1 mês
- apoio de 4 outros ar-

tistas.

- Injeção da arte no meio  
urbano.

---

### Meios de Expressão

- Quadrinhos

Graphic MSP

- Moda

Versace

- Design

Irmãos Campana

- Games

Braid - Witcher 3

- Gastronomia

Massimo Botura: Ops!

Dixei a torta de limão  
cozir!

## CRÍTICA

substantivo feminino

1. arte, capacidade e habilidade de julgar, de criticar; juízo crítico.

2. p. ext. atividade de examinar e avaliar minuciosamente uma produção artística, literária ou científica, bem como costumes e comportamentos.

"a arte de discernir"  
entender o valor das coisas.

### A CRÍTICA DESCRITIVA

- a obra se assemelha ao modelo que a inspirou.
- a menina que chora seu passarinho morto, Jean-Baptiste Greuze, 1765 (Salão de 1765).  
ref.: pág. 14 cit. 3

- pág. 16-17 cit. 3  
• a atenção aos detalhes e composição do todo.

### A CRÍTICA CANÔNICA

- a arte tem regras
- a crítica de criadores
- técnica

- pág. 23

• Academicismo (XVI - XVIII)  
- pág. 28

• Tema, dimensões, técnica, expressão, composição

- pág. 30 cit. 1

- ~~Finto~~

- fim do academicismo

- pág. 34-35 crítica do juízo

### A CRÍTICA IDEOLÓGICA

• a arte como veículo de ideias

- Religião e iconografia

• Arte como meio de evangelização.

- pág. 41

- Iconologia Cesare Ripa

• Arte como meio de moralização

- pág. 43

• Arte como meio de doutrinação política

- pág. 44

- pág. 45-46

## A CRÍTICA SUBJETIVA

- a arte "fala" ao espectador
- mostragem das impressões da obra no crítico.

- pg. 49-50 (antiquidade)

- pg. 52 (renasença)

- crítica polêmica
- censura os defeitos
- desde o sc. XVIII pg. 54
- pg. 61-62 cit.

Esquit.

## Arquitetura.

id. Visual

post. de arq.

rel. de prof.

placas

c.v.

\*/ ligação el nome

## Studio A1

3 part.

org. cooperativa. 1<sup>ma</sup> ca.

- reformas

- interiores. 1<sup>ma</sup> ca.

2 linhas



marca corporativa  
etc.

Empresa de Arquitetura.

- Id. visual 4
- CV \_\_\_\_\_ 4
- part. de Arg. - 2
- Selo \_\_\_\_\_ 2
- papel \_\_\_\_\_ 1
- Manual \_\_\_\_\_ 12

1.275

GMAIL.COM.



momento criada do ato teórico  
23/98

Alexandre

- Soberania das imagens.
- relação com a memória.

Adla

- Paisagens da memória.
- através de poéticas.

Lucide

- Luz no cemitério
- espírito e alito e memória no cemitério.
- Iluminação e morte.

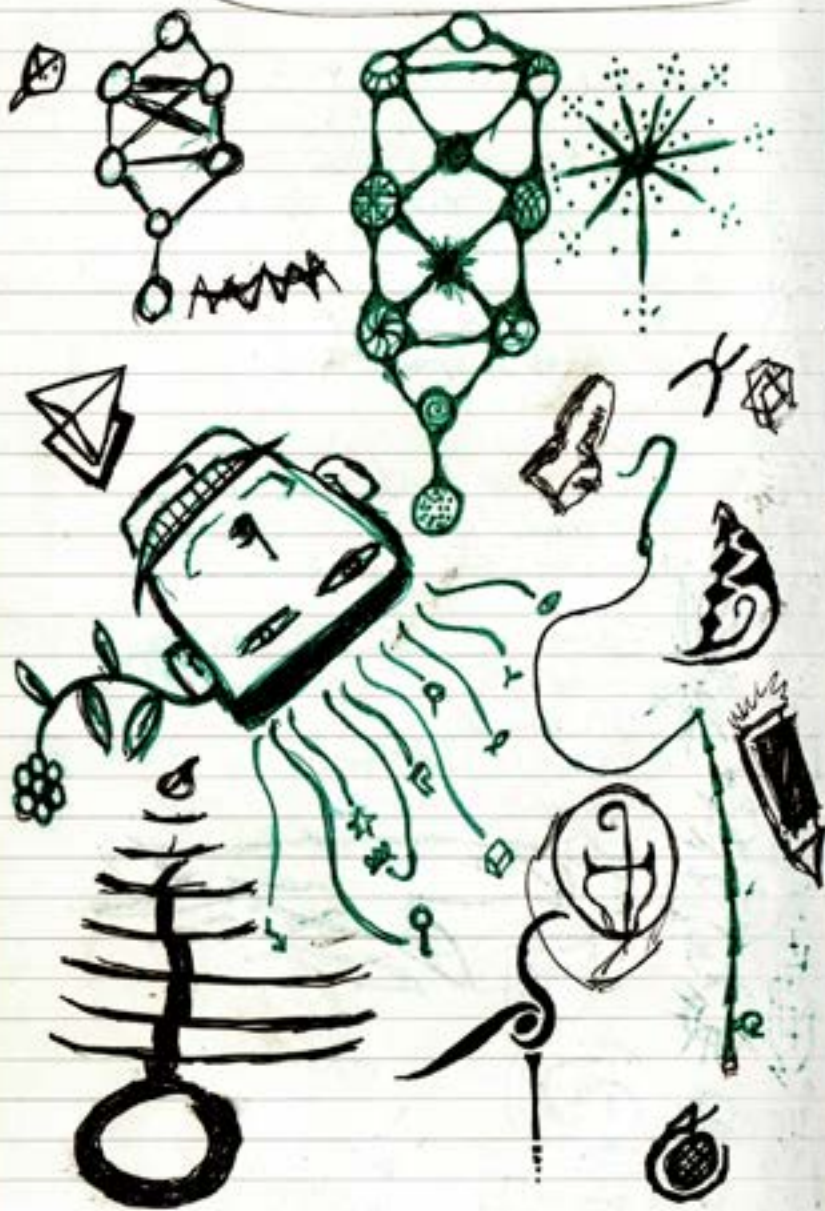
Esta de João Nassar  
- sem to. - reconteciô.

Michelle  
- psicologia de si  
- 3 viagens interiores.



no Jogo?

o espaço doado?



Micrologia 29.08.2017

1. Ave  
Bancas circulares sagradas  
Orações corporais, rituais.

2. Cerol  
3 exp. cênico, 3 coletivos, lit.  
fluminenses, elementos.

3. Ana Paula  
Arte, filoforealismo, arte, medição,  
têxteis, artefatos, medições em arte.

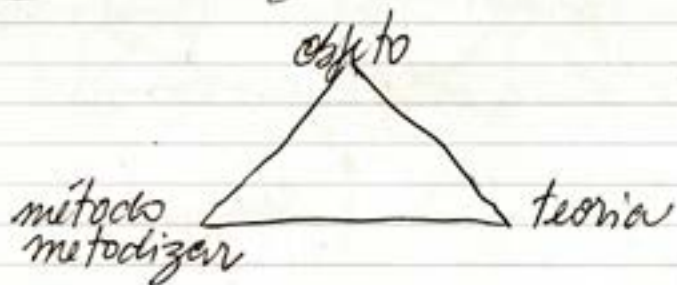
4. Arthur  
paroxysmos caminantes, unidades caminantes, 1910, guerra, retorno a terra <sup>duas</sup> <sub>seculares</sub>.

5. Daniel  
Amuleto, espetáculos e brincantes,  
São Miguel.

Momento criador do ato teórico.

verbo: Teorizar.

30.08.2017



O que sobrevive não são as teorias, mas as realidades que teorizamos.

teoria: é o conjunto de princípios fundamentais de uma arte ou ciência.

Teoria é uma opinião sintetizada, e uma noção geral.

\* e fundamentada?

paradigmas: modelo ou padrão, correspondendo a algo que vai servir de modelo ou exemplo a ser seguido em determinadas situações. É um princípio, teoria ou conhecimento originado da pesquisa em um campo científico. Uma referência inicial que servirá de modelo para novas pesquisas.

Parad. cartesiano: René Descartes. Dualismo da natureza - matéria e pensamento. Duas fontes de conhecimento: intuição e dedução.

Parad. da complexidade: Edgar Morin. Crítica ao pensamento disjuntor-reductor.

Complexo vem do Latim complexus, que quer dizer "aquilo que é tecido em conjunto".

— Homo sapiens sapiens deus todo homem é duplo - ao mesmo tempo que é racional apresenta certa demência (telúrico, louco).

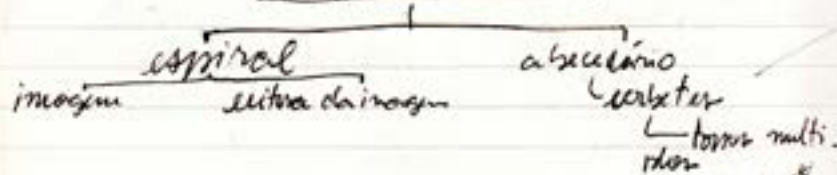
Operador dialógico: entrelaçar coisas que aparentemente estão separadas: real e imaginário; racional e irracional; razão e emoção; real e imaginário.

op. recursivo: sempre que a causa produz efeito, que produz uma causa.

op. hologramático: trata de situações em que não se consegue separar a parte do todo. A parte está no todo, assim como o todo na parte.

Operador de complexidade

## 2 exercícios



fazer a espiral  
e o manual de  
leitura da espiral

27.09

zonas de acção  
linhas de ~~interacção~~ <sup>interacção</sup>  
classes de xurupão

Estética da profexoralidade p.170  
~~Estética da profexoralidade~~ <sup>suaviza</sup> ~~Vilitor~~



o uso de metáfora  
sentido das metáforas de  
forma crítica.


1. o aparente do aparente
2. o oculto do aparente
3. o aparente do oculto - (mitosa)
4. o oculto do oculto - (traumático)

Miguel, 18

1. o problema óbvio
2. o plano metafórico do problema
3. referente ao alusivo, trabalhos  
fazendo alusão a outra coisa
4. os problemas diários



Método Lopez 05.08.2017

1. Jefferon  ...  
corinthes, representatividade (povo)  
etno musical

2. Meise  
jogos affonso, desenhos e publicações

2. Augusto Menegzi.

Cartografia do ensino de arte no  
para. cartografia da existência da ed. e do  
ensino de arte.

3. Jorj Lania  
O violão no Para, ritmos para  
queres → idioma do instrumento.

4. Lânio  
Ensino de música em Soure, lei

11.7.1992.

5. Kayla  
Mistura

Movimento criador 06.08.2017  
do ato teórico

criar

Provocar a existência de, fazer  
existir, compor na mente, conce-  
ber ou inventar  
sinônimos: causar, imaginar,  
conceber, compor, produzir.

verbo cartesianas

• estabelecer: tornar regulável, estável  
• conceber: dar forma, modelar

• fabricar: produzir algo a partir  
de matérias primas.

• produzir: fabricar, manufaturar

não cartesianas

• inventar: descobrir, criar algo  
que não havia concebido

• imaginar: tornar a imagem mental  
de algo não presente

• conceber: gerar, ser fecundado, en-  
gravidar

• gerar: dar existência, fazer  
nascer, germinar

fenomenologia da imaginação?

Método cartesiano = teorias "duras"  
(metateóricas)  
estruturalismo, semiótica  
+ séries marcadas pelo dualismo  
sujeito x objeto)

Teorias <sup>mais!</sup> flexíveis: fenomenologia,  
pré-estruturalismo, estudos  
culturais

Teorias "molles" (mais teóricas)  
Deleuze (cartografia), Edgar Morin  
(teoria da complexidade), Baccantini  
ra. (ecologia de saberes), Maturana  
(biologia do conhecer).

Epistemologias não-cartesianas:  
letras de firmar os limites  
das teorias cartesianas e, ao  
mesmo tempo, apontar suas  
limitações.

GASTON BACHELARD

Novo espírito científico: Ato de  
pítulo "a epistemologia não-cartesiana"  
— racionaliz. do desenvol-  
vimento. Opõe-se ao princípio  
cartesiano de que a Razão seria  
a essência do real.

filosofia do não

não-lugar (Marc Augé)  
"não-lugares": lugares transitó-  
rios que não possuem significado.

metodologia

12/09/2017

1. Letícia  
Eunicez displaxios, alunos com tranz-  
tomer. tipos copio.
2. Luzer  
Dança Imanente, Gic Moderno
3. Eeu
4. Marco Antonio  
Cineclubismo, filmes uni-  
siveis, 50 anos em Belin
5. Juci  
Carl Rogers, abordagem centra-  
da na Pessoa.
6. Mariana  
Dança e deficiência visual, enten-  
der o processo de aprendizagem(?)

COMUT

Metodologia 19/09/2017

Melissa

1. arte e design. cenário  
local. arte pesquisa.
2. Pauliane  
Educação musical e autis-  
mo: capacidades.
3. Pratael  
coreografia
4. Thiago  
Luz Braga, imagem e memória
5. Rai  
metadados, exposições (portos arte)  
lubo branco - caixa meta.
6. Fernando  
Morte - iluminados, morte olon-  
da, morte selvagem,

metodologia 26/09/2017

Linhas de Pesquisa.

Profa Lourivalde  
Wlad Lima  
(linha 2).



homem!



Movimento Criado do ato Teórico  
27/09/2017

LER

interpretar: interpretativismo cultural  
~~essencial~~ descrição dura

manejar: análise do discurso  
Foucault.

Discurso: materialização de  
ideologias  
simboliza poder



Metodologia 03/10/17

busca compreensiva  
(conhecimentos conexos)

1. Dualismo esquemático

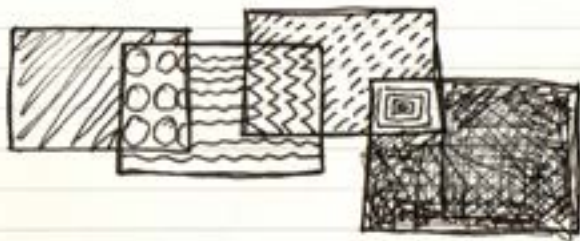
pg. 28

ideologias transcendentais  
congruentes.  
(battleship Potemkin)



2. Formas

a forma como a materialidade da pesquisa, em sua relação congruente e transcendente.



3. Uma sensibilidade relativista

pesquisa está situada no espaço e no tempo.

relat.



resistência  
revelar a ler  
& poder os  
memórias

4. Uma pesquisa estilística  
gongorismo científico

metáfora - anelôgic - alegoria - aforismo

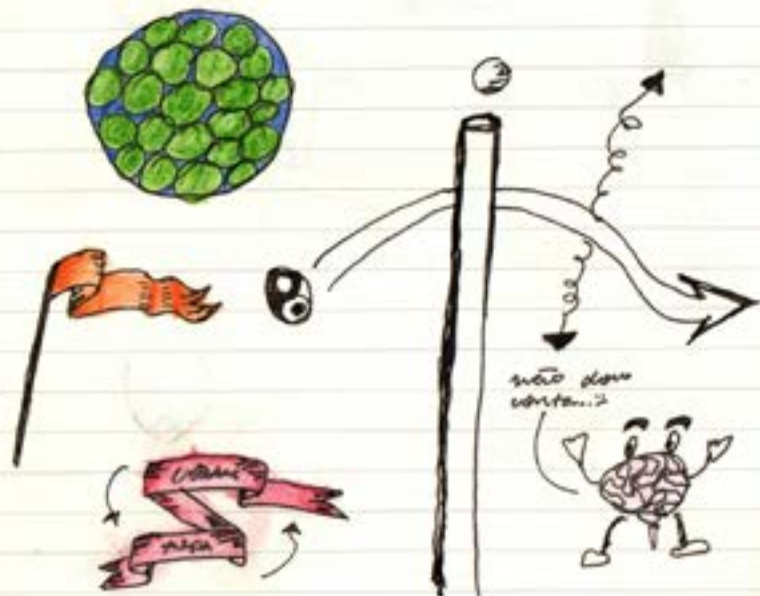
5. Um pensamento libertário

pesquisador epolímico  
consolidado e mesmo melhora o que lhe revelam  
pesquisador diáxiaco <sup>mas mais  
rigoroso</sup>  
que inaugura linhas originais de  
indagações

sempre parte integrante & interessada?  
dequilo que desfaçamos falar.

errante - errado - errar - laminar -  
moano.

# Lanbani - Corte e Ciência



intuição: uma forma de ra.  
bedoria.



# Movimento Criador do Ato Teórico

04.10.17

→ processar

prático: mover ação prática  
contra algo ou alguém  
práticas:

processo + ar  
ação continuada 78  
curso 21  
decurso 1

cur

imaginação dinâmica

≠  
imaginação formal

prática do movimento

ar e Bachelard

im-aginação

verificar: indagar as experiências  
comprovar, comprovar

acionar: fazer agir, trabalhar.  
na prática, permitir

"a fixação da escrita" - Claudia Amigo  
2004 Pius



Metodologia 10.10.17

Falar com a professora Ana Amélia

abordagem técnica:

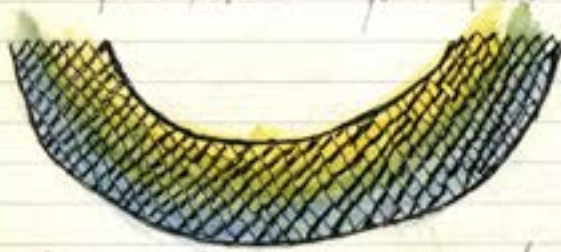
- reverter viabilizam a pesquisa
- problema
- pesquisador resolve o problema
- hipótese
- justificativa (o que motiva a pesquisa)



quantitativo... (referência teórica) (contribuição da pesquisa) não de maneira despretensiva

- deficiências - cada um - em capítulo
- metodologia: objetivo | o que fazer / corrigir

qualitativa - quantitativa.



questionário, formulário, entrevista, revisão bibliográfica; todas técnicas de pesquisa, não metodologia em si, metodologias são...



Clarissa ~~antônio~~ <sup>lytho</sup> ~~lytho~~ <sup>lytho</sup> lytho  
clarissalytho@ufpa.br  
lytho@ufpa.br

Pênicos 17/02/2017

- imagem vista de diversos ângulos (física, ideológica...)
- os apêndices são usados all seguir isto que nos encanta: a imagem.
- repertório imagético.
- dupla recíproca  
Ola imagem  
2 ~~recíprocos~~ <sup>recíprocos</sup> ao mesmo tempo.



- ver e ver contagens
- olhar a imagem e perguntar: onde está o seu inimigo?



Método lógico 17.10.17

Apresentação Marina e Ray



prato de Mutação (filme).



cadeira do meu avô.



Movimento Criador do ato Teórico  
18.10.17

Profetas: atirar, arruinar, esquecer  
obscurecer

sinônimos

1. afetar pl. large

2. incidir

3. dar fama

4. Desentor, plantar ou proclamar

5. Desdelizar.

→ método Rizomático  
Gilles Deleuze

Rizoma: uma raiz com crescimento diferenciado, polimorfo.

Descartes



Deleuze



modelo de resistência  
ético - estético - político

uma compreensão epistemológica que abraça o  
método cartográfico.

rizoma não se fecha sobre si  
aberto a experimentações

- linhas de intensidade.

- dobra: sinuosidades, ondu-  
lação

- courada por esforços  
de natureza tectônicas  
para que ocorra o dobramento  
de uma rocha ou um dos te-  
tores limitantes é o tempo.

Fator preponderante: TEMPO  
nível de envolvimento do  
pesquisador com seu objeto/  
fenômeno.

fator preponderante: ESPAÇO  
o ambiente onde que o pes-  
quisador encontra com o obje-  
to/fenômeno.

Tipos de Dobra

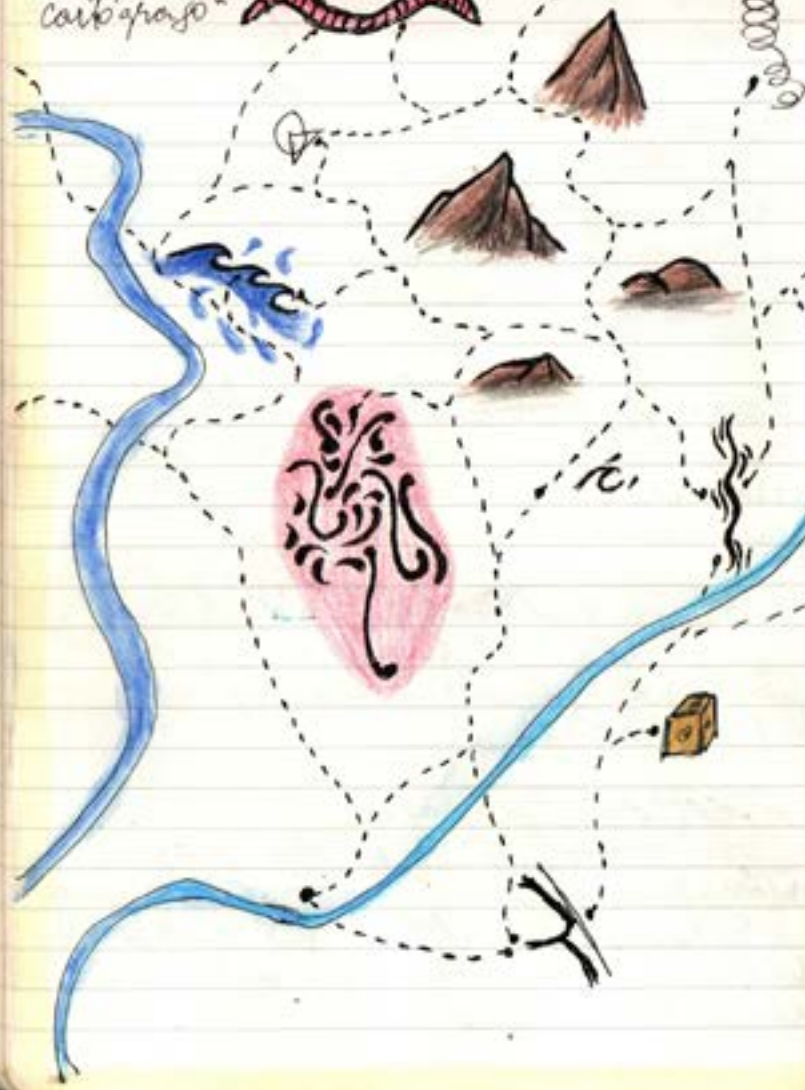
Internas: emergem do próprio  
objeto/fenômeno.

Externas: diálogo que o objeto/  
fenômeno mantém com outros á-  
reas das artes.

não trouxe revista

Virginia Karsrup

"O funcionamento da atenção no trabalho do carbôfago"



Grupo de estudos 20/10/17



me não falar

não temos mais fala





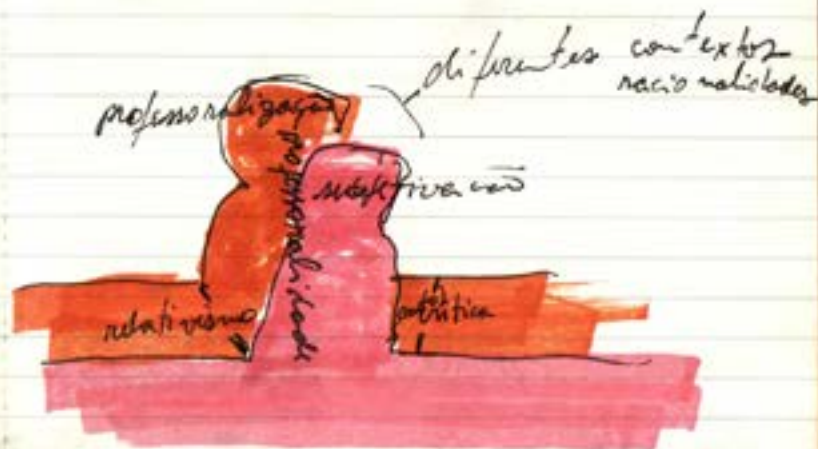
Metodologia - 24.10.17

Aninha e Formada  
Gosty

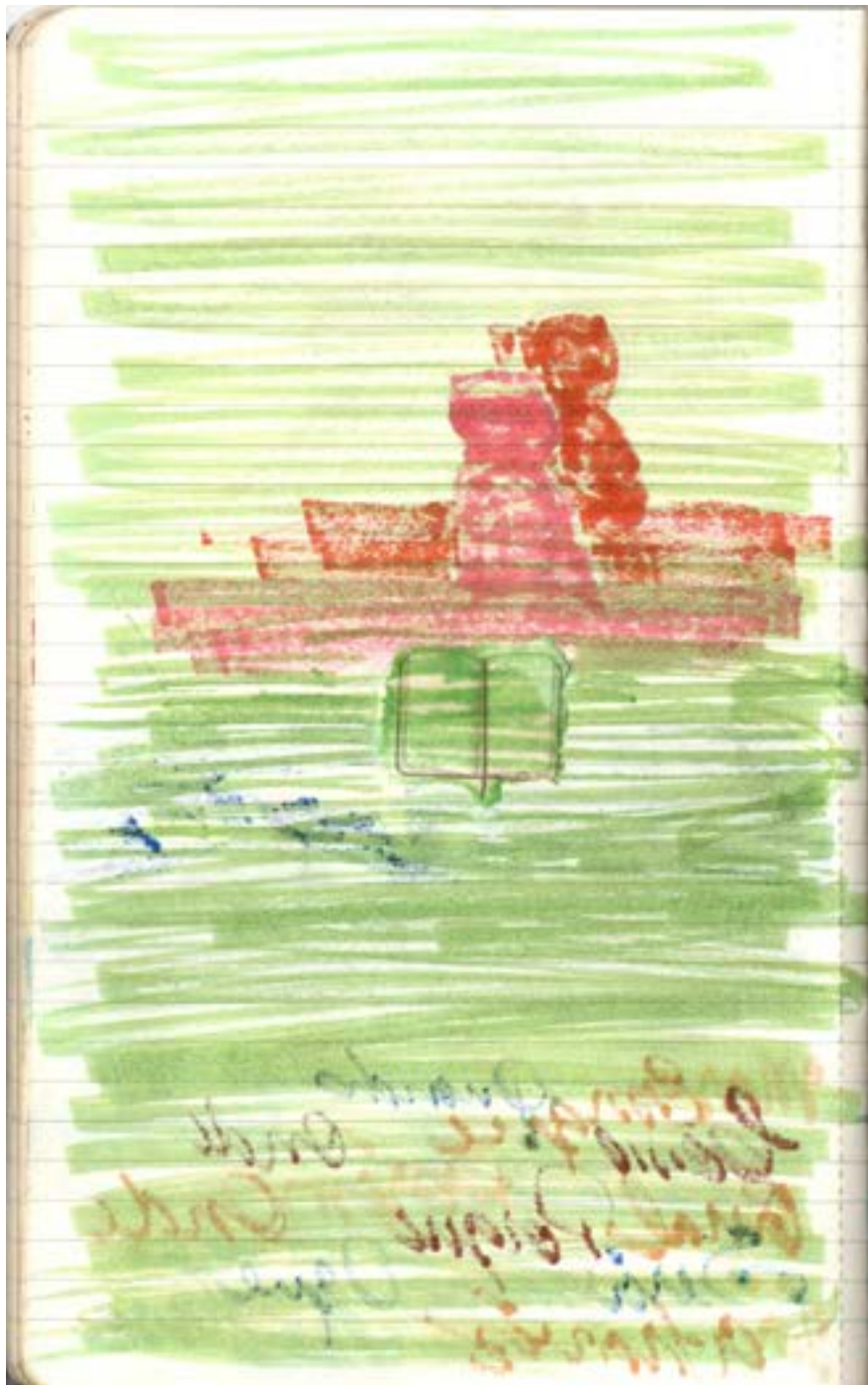
Interpretação da cultura



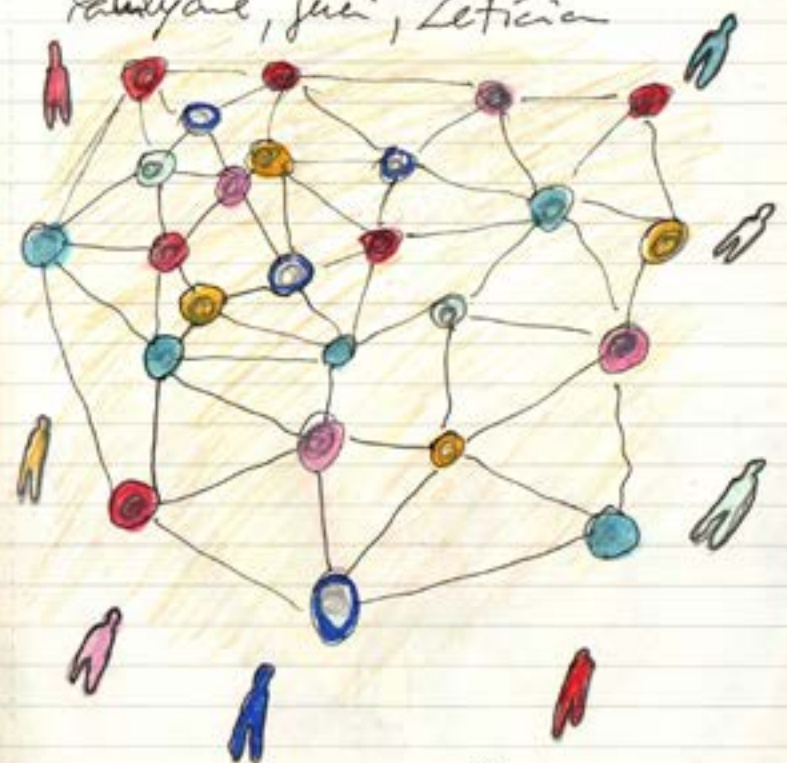
Augusto e Cássio  
Pesquisa em Educação e Arte



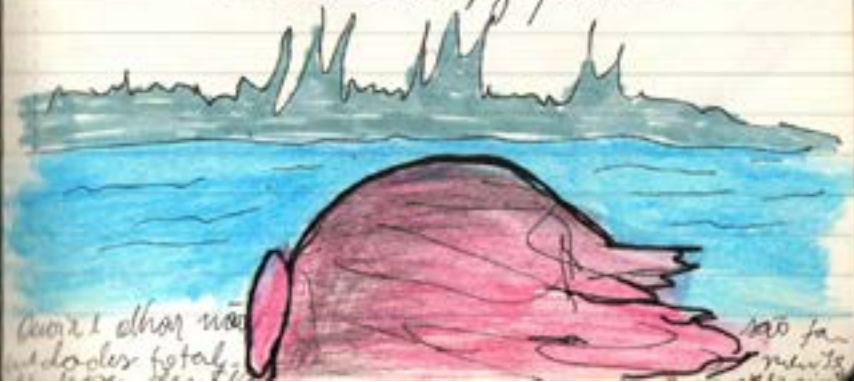
Quando Onde  
Porque Onde  
Será Isso Que Farei  
Agora



Complexidade (Moim)  
Palmyra, Jui, Leticia



Trabalho do Antropólogo  
Zé Maria, Jefferson



Uma e outra não  
doles fetal, não fa  
mente

Movimento Criador do ato  
Teórico 25.10.17

Ficcionalizar

Lezoff  
memória e experi-  
mento.

criar, imaginar, simular, fin-  
gir, mostrar, iludir, devanear,  
inventar, fabular.

DEVANEAR

ficcionalizações na escrita



Martin Barbero: Ofício do  
Contigroto



Experiência — o fogo

Imagem — o Imaginário

Tempo — o Espaço

Partiar do Lugar e do espaço  
30/10/17

16  
2

Termino do  
texto Didi-Habermann



disto de  
NUNCA MAIS  
Agora e de  
nem dia!

Poesias da imagem e do lugar  
06/11/17



Daguerre

Poesias da imagem e do lugar  
07/11/17

Atlas Mnemossynes

79 pranchas



tanagotchi

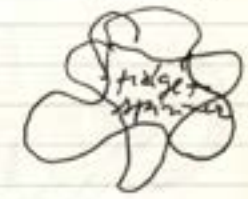


brock game

num

concepções metodológicas em Artes  
07/11/17

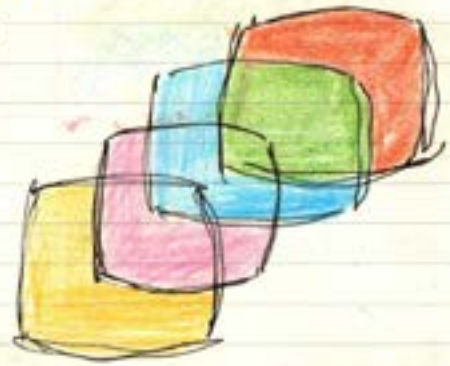
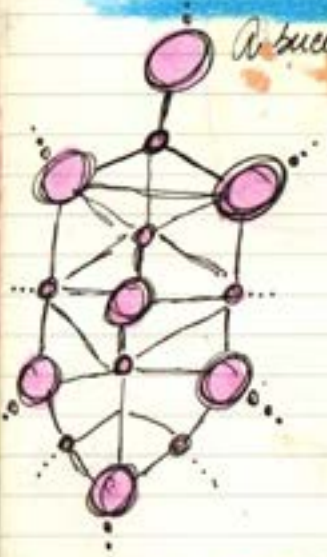
Aminta  
Ana Paula  
Augusto



---



A buca girar sol te observa...



POSCA

desmontar e refazer



sensibilidade musical



Movimento criador do ato  
Teórico.

08/11/17

artista...



fingir  
dissimular

— Descriir como seu  
objeto quer ser descrito.

- 1) estar aberto
- 2) e ficar na fonte
- 3) observar o movimento do  
objeto investigado
- 4) "brincar" com métodos e  
teorias
- 5) quebrar paradigmas — criar  
paradigmas.

Inventiva ≠ Informática



Compor

Inventar uma partitura da  
escrita

San Domitudo



Poéticas da Imagem e do Lugar  
13/11/17

distração

atenção



Jonhota Cray  
Liv. Manuscrito.

Poéticas da Imagem e do Lugar

• Espectador Emancipado 14/11/17

- Jacques Rancière

artista — obra — público

- arte crítica o modo que usa para se estabelecer.

- Imagem intolerável: o desprezível maior na foto

- Imagem persuasiva: o que o crítico não olha, (a função entre o figurativo e abstrato) mas o público fruidor vê.



Concepções Metodológicas em Artes  
14/11/17

Rafa



Ze' Maria



Hepler

Mario Antonio

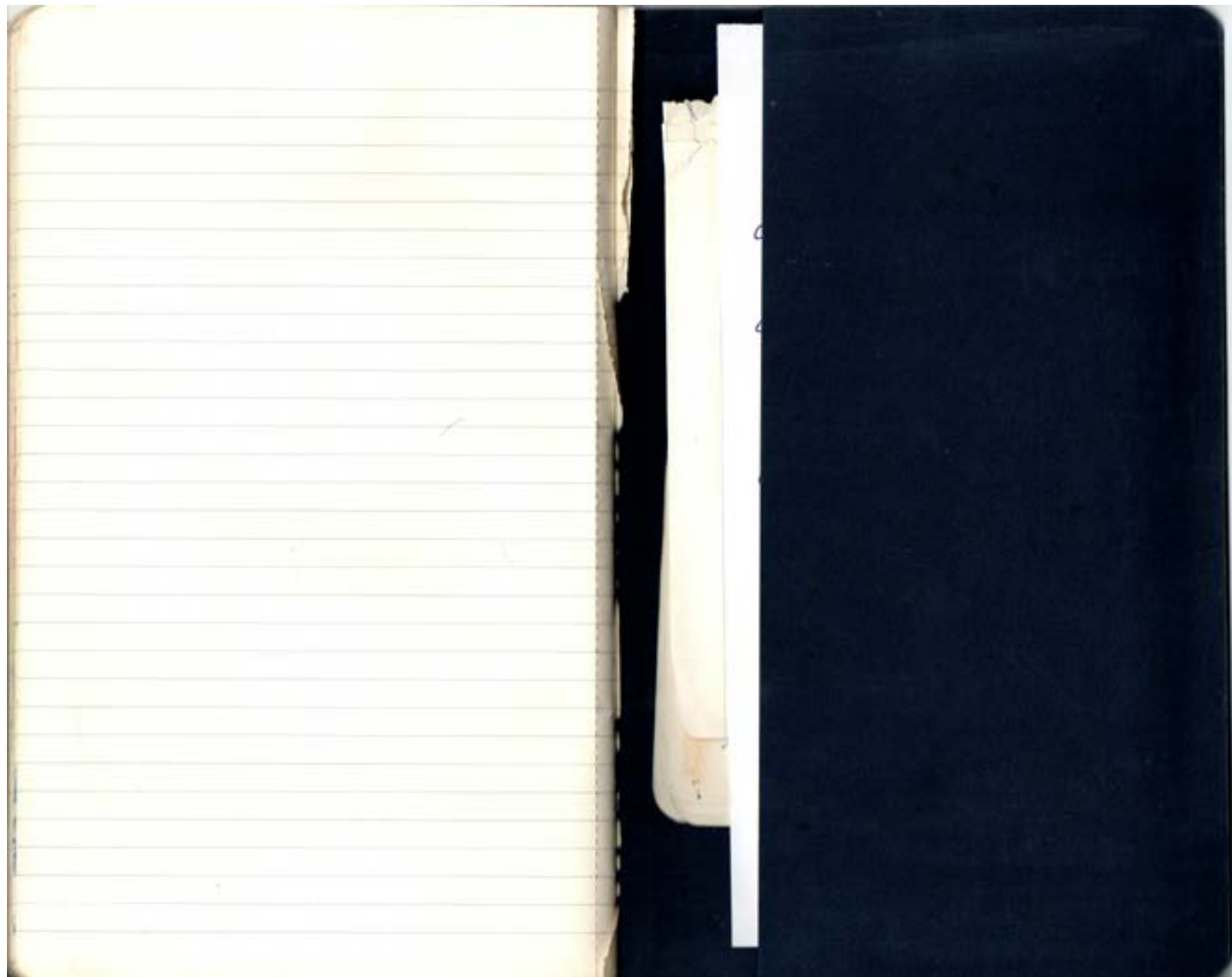


Luiz



Leticia





Poéticas e processos: *modus operandi* e corpus teórico.

20/03/18

DuChamp

O ato criador

no livro: a nova arte.

coeficiente artístico

dialética no artista

+ artista fala

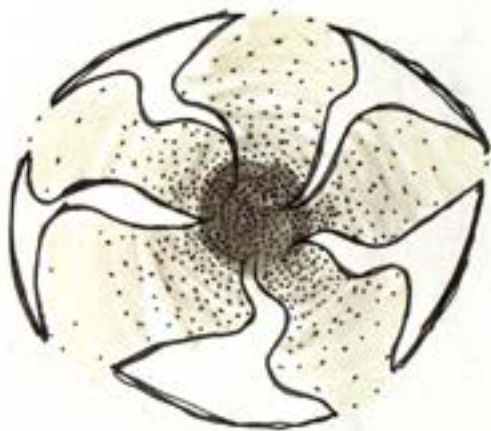
e esta fala tem

poder



pensar a poética  
é um salto no  
vazio

Seminários Avançados II:  
 Escrita do Memorial  
 22/03/18  
 representações dos participantes.



- Não tem regra para escrita..



personia coletiva  
 - fim do império do em  
 início do império de todos.

nunca te vi  
 sempre te amei



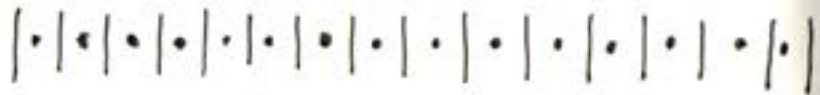
e eu nem sabia

• contos no fãzico - ingulo mais  
 - mestres, eles  
 - habitam em  
 - mim.

- abiar pesquisa - criações.
- disponibilidade ante a solidão da pesquisa
- importante ver coite (ou armadi-  
lhas que podem trazer).

As no logias americanas.  
mito contos

desconstrução da ideia de índio



luta

o nome  
ou partitura do nome do contagem

reflexão dos posicionamentos  
políticos da obra/pesquisa

desconstrução

violência

• totalitarismo  
governos  
• punitivo  
americano

(tradução)

devoragem cênica: consumir  
algo, digirir e nutrir-se

consumir: ler algo ou contar algo

digirir: pensar sobre e receber

nutrir-se: fazer algo sobre o  
que se pensou, um desenho, uma  
língua, um escrito.

perspetiva de quem come e quem  
é comido.

multiplicação do "eu" em "mós"

Yuchior do Brasil  
documentário

mostrar os processos de  
transcrições



os resquícios do processo, di-  
tando evidente o que deu  
certo e o que não deu certo.

ver na escrita uma forma de  
mostrar também até onde a  
escrita em si pode ir.

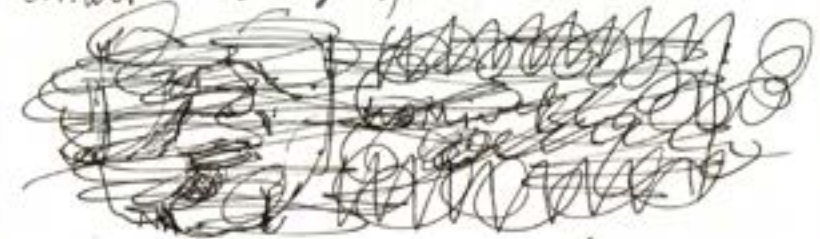
**POLIFONIA**  
em voz em e muitas.

- solidão no ocaso
- ↳ delenço (diálogos).
- duas camadas: uma ruminação

Sprink  
tradução mística  
(trabalho)



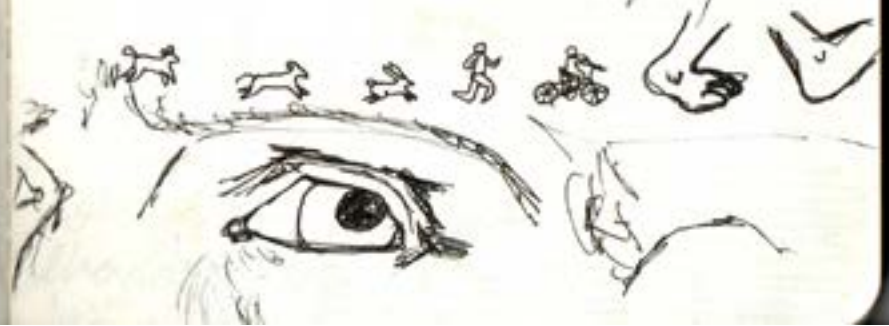
Idéias estéticas  
AUTO AUTO 23/03/18



↳ modulação de sentidos



isso é uma biografia.



Escrita de memória 05.04.18

gesto inacabado

estética do movimento criador

aborda que parece o movimento criador



- AÇÃO TRANSFORMADORA
  - PERCEPÇÃO ARTÍSTICA
  - RECURSOS CRIATIVOS
- MOVIMENTO TRANSDUTÓRIO
- PROCESSO DE CONHECIMENTO
- CONSTRUÇÕES DE VERDADES ARTÍSTICAS
- PERCURSO DE EXPERIMENTAÇÕES.

plano de composição

plano de construção



Percurso criativo

gestos criadores

cadeia de relações

processo inferencial

maxima relação

um sistema começa a nascer desses

gestos criadores

destruição do conceito de começo e fim de criação

uma obra está em criação, o criador está em transformação

como identificar os gestos criadores?

produção de mesura. Gambrech

como fazer as ligações desses pedaços que criamos.

talvez a coisa se constrói em pedras que não estão

coladas, ao contrário, estão espalhadas, a obra são momentos em nome na obra a um momento

o objeto que está sendo criado  
carrega o modo sensível de  
mediação e a realidade.  
É a percepção artística e que  
sej nunca) escrita.

percepção  
|  
transformação  
|  
invenção

em dois campos  
de "fustagem" do ato  
criador. o campo de  
experimentação.

experimentar a  
transformação



o que está  
em transformação  
• o criador  
• o meio  
• a mensagem

documentos de  
invenção

papeis, desenhos, fotos,  
escritos, livros...

prática utópica  
ao que é descartado  
do ato, mas não é  
excluído (como o que é guardado  
do no quintal)

allegão de  
detonar todos  
elementos que  
não recarbor-  
verlos.

realidades poéticas — realidades físicas

transformador

invenção  
escrita de medição  
realidade

não obra  
definitividade  
mas de  
possibilidade

deserto  
↓  
expectativa

IN  
VEN  
ÇÃO



o artista é um captador de detritos da  
experiência, de retalhos da experiência.  
a afinidade das palavras entre a  
realidade e a obra

o que \* e ele teve!



Qual é esse livro do Peter Paul Pabst?

- jogo de transformações de mentiras em verdades (como dito pela Eve em V de Lygael)
- memória adúltera
- a imaginação é um ato criador da memória

LEMBRAR NÃO É REVIVER  
É REFAZER.

lembrar é repropriedade de realidades carregadas de forças.

*a memória  
se constitui de sensações,  
emoções, lembranças o que se  
tira, o que não se sente, se inventa.*

memorial é outra obra ligada a obra vivida.

- memorial como congelamento do presente, ele (o presente) não acontece, mas denuncia uma ideia (obra) do tempo e espaço e corpo, vividos.
- a obra, não é nada além de possível.

Idéias estéticas 06.04.18  
meta crítica — <sup>metalinguagem</sup> meta arte

texto falar sobre texto  
imagem / falar sobre imagem

críticas  
comentários  
arguir  
disentir



MALEVICHT

imagem  
abstrata  
crítica do  
abstrato.



uma obra sozinho não analisa uma parte da imagem. mas uma série de imagens pode constituir essa análise.



Escrita de Memorial, 12.04.18  
- O que foi tirado da aula anterior?



Importância de dizer o que não é.  
- produção noturna de Bachelard  
muito próxima da concepção  
diurna e noturna do imaginário.  
Rio. (ele tem um livro disso, lindo  
por sinal).

• Ter contato com a matéria para a-  
limentar a experiência, e esta, a imaginação  
• Como se dá a matéria de uma  
coisa imaterial? O virtual?



está aqui  
mas não está

NÃO SEI O QUE  
É, COMO É, PO É  
COMO POSSO INVENTAR?



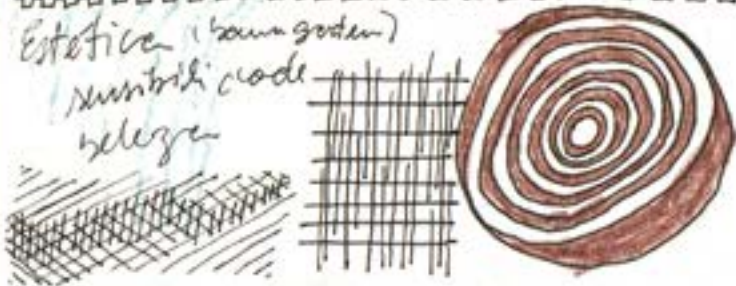
- Temos expressões poéticas para explicar detalhes da pesquisa
- entrar na matéria e nos estímulos para entender a experiência da pesquisa.
- O que a literatura, além de quadros, filmes e fotos, pode me fornecer?

→ O que eu tenho de concreto?  
 — do que entendo, o que é jogável?

PLANO DE COMPOSIÇÃO  
 (jornada do herói, p. 6)

Desafio: 5 textos sobre algo da pesquisa. 1 por dia, todo dia.

Ideias estéticas 13.04.18  
 contemporaneidade - estética in foguete ("a estética morreu")



A G E  
 B D F  
 G H I  
 J K L



Belo e feio. trágico. cômico grotesco  
sublime



e aqui?

eubiografia?



BiOGRAFIA

VIDA

IMAGENS

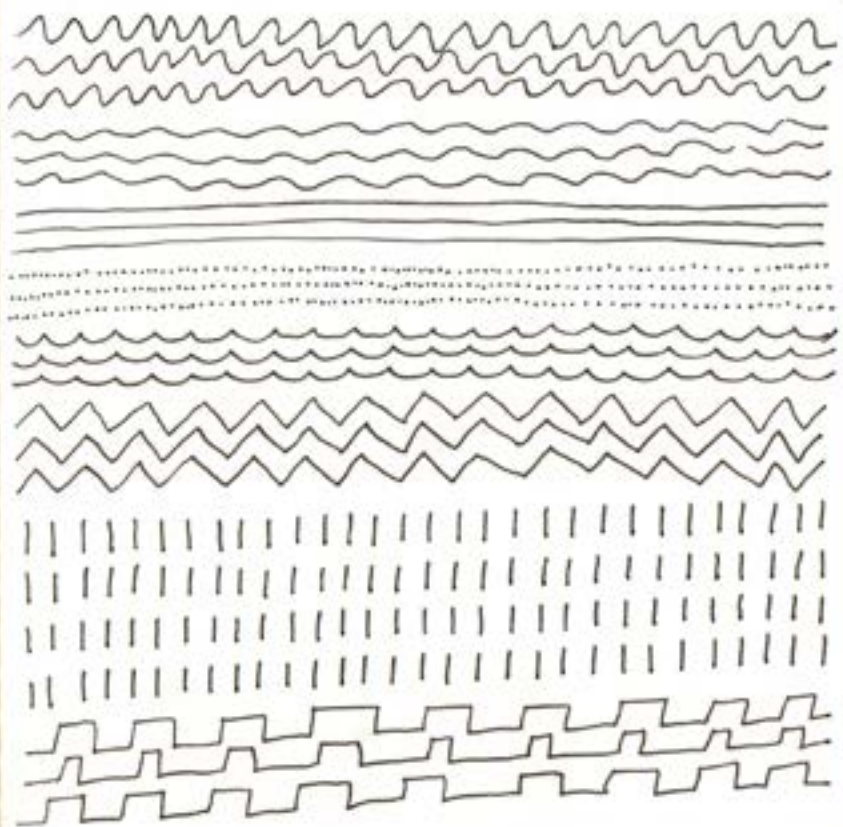
ESTÉTICA

ecossistemas  
estéticos

vida

imagens

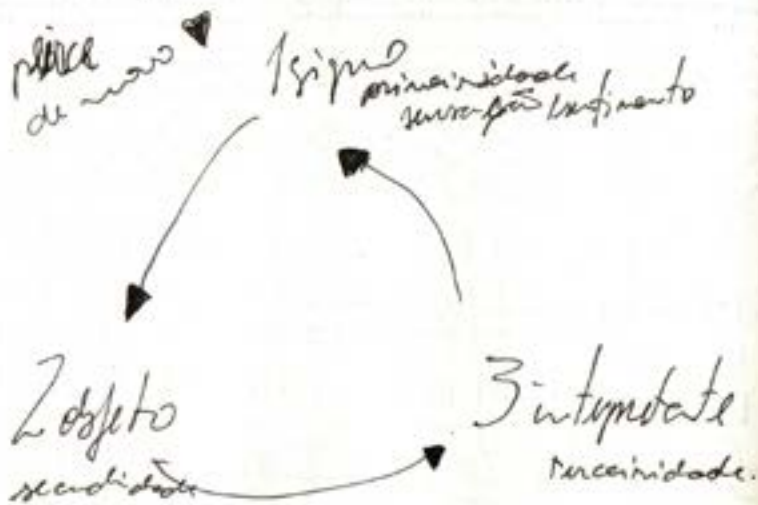
biografia



Modus Operandi 17.04.18

Flavio Gouvelves

Um Argumento Frágil.



Fixação de Crença

Hábito  $\rightarrow$  crença

dúvida  $\rightarrow$  conhecimento

O ato vicioso. Eucamp.

Yiftah



John Cage

porque que eu sou um autor?

porque essa linguagem?

São necessários para mostrar o que eu quero?





que momento  
da me prabi  
artista?

que tem de  
ligação das mi-  
nhas ações artís-  
ticas?

- tempo da criação
- Espacos da criação
- Enquadramento da criação
- acontecimentos da criação
- Serendipidades da criação

qual o

modo de criação

Escrita de Memorial 26.04.17

Plano de composição de escrita  
extração

atributo -   
algo ~~fora~~ dela  
que não me inte-  
ressa, ou ponto  
3 em campo a  
atribuir uma  
coisa a provo-  
car a escrita

→ visível ao olhar do espectador  
(aírio?).

criar o meu pla-  
no de composição!  
max pensar sobre o plano  
de composição.

<sup>Milton Bordin</sup>  
O segredo judaico de redução de }  
problemas



auto ajuda? !??

Mais que conceitos, nosso METIER  
é invenções.

AT AP ritual	OC AP metéora
APOC problema alívio	OC OC moxera xeroto

# Instituído



uma  
biogra-  
fia dos  
meus  
meus.



<p>o que também é uma biografia</p> <p>94 30</p> <p>arquiteto</p>	<p>o que também é uma biografia</p> <p>94 30</p> <p>arquiteto</p>
<p>o que também é uma biografia</p> <p>00 30</p> <p>arquiteto</p>	<p>o que também é uma biografia</p> <p>00 30</p> <p>arquiteto</p>



o que é uma  
biografia

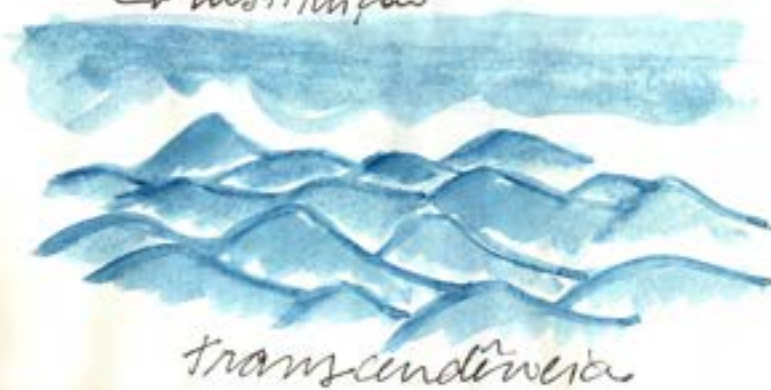


minha vida  
vale uma biografia?

# Ideias estéticas 27.04.18



## La institución



Estroféguas biograficas  
Luciano Bordin de Costa  
Ed. Sulina



Escrita de Memorial 03.05.18  
MANDY BARROS



hoje é  
mais  
escuro  
hoje a vida vai  
mais ~~escuro~~  
escuro.



antes de  
na flor, na semente,  
e agora é quase  
semente.



hoje deixei um desfo

o bichinho da aquarela mordida  
a Caralho.

Ideias Estéticas 04.05.18

Tex. Antifone. Sinfone

na escrita do eu

→ mas amp. → mbao



aqui é uma fantasia

biografia

↳ biografias

memórias

ficções

quadros

ilustrações

pode escrever, e nessa escrita tem  
na maneira de falar.

Modus Operandi 18.05.18

Allan Sekula

fish story 1976

humildade  
política do univ  
crítica sobre a  
fotografia.

apesar do  
intuito documen-  
tal, ele tem um  
intuito expressi-  
vo do fotógrafo.

quando questões em jogo vira  
meios de certos artistas se in-  
scribem no mercado, e o  
mercado fazer isso como um  
"vale" de entrada nesse meio.



Uleal. Escrita de memorial 10.05.18  
não precisa usar foto.

memorial do fogo?  
e a "vizinhança"?

Carot

escrita depois da obra?

O plano de composição pode ser  
um plano de viagem literária?

estou criando o esquema do  
fogo?

— aque é esse memorial?  
eu quero?

O esqueleto precisa estar  
de pé.

Uleal.

O plano é uma ferramenta  
para escrever sobre a obra.

Filiciano.  
Atrapalhou a ~~alma~~ o que  
é como <sup>fora</sup> entender as existen-  
ças minúsculas no fogo

o sentido de centro  
do mundo e da pessoa.

preciso de um alpha!

eu não tenho!  
em lugar importante re-  
ra o agir.

11-05-18

dicrônico - histórico  
sinonímico - mesante.



dicrônico é o mundo.

Ideias artísticas 11.05.18  
obra, um documento da vida  
do artista ou uma vida a  
ser biografada?

linha 1 biografica  
uturna, de algo por  
verer.



arte como valor  
Argan

Escrita de Menard  
17.05.18

Modus Operandi 22.05.18

Século  
produção de significado  
" " presença  
gumbrecht (?)

- instante decisivo?  
- o que seria esse tempo-  
sício contemporâneo?  
how to photograph like Richard Avedon  
Richard Avedon  
(fotógrafo)

significação da mensagem? In di-  
reto ao ponto?  
significado na técnica, tem sig-  
nificado? se sim, qual?



- Quais os inícios da história da fotografia que eu saberia?
- A obra é social, ela o é para quem?
- De qual lugar social o artista fala? Até onde ele pode ir?
- Artístico é quando a fotoapura, quer transmitir mais do que o documental.
- Social mais do que uma questão de estilo
- O autor que se apodera da imagem e manipula para <sup>reconstruir</sup> de ter essas mensagens políticas.



tipo  
Chico.

mo dus Operandi  
29.05.18



beleza do ignorante  
que quer aprender...

domível...  
bem, até que não...

cidr



ante é'  
Bonhairmento

Tudo Sekula  
Briçação Todo  
+ Livro + Arte



artigo Tenho uma folha ~~branca~~  
Val Campaio

O processo diz como o memorial  
será escrito.

modus Operandi 05.06.18

Livro de artista



Modus Operandi 12.06.18

apresentação Luiza



uma junção  
do corpo, sem  
movimento, sem  
combinação.

Qualquer  
arbitrio pode  
clarificar ;



a criação do movimento  
investe-se de abstração.

uma combinação que nos leva ao horizonte

mas permite vê-lo.

artur



muito e que falar

A cidade, um lugar im-  
possível de viver, hostil,  
pouco habitado, resistente.  
Ali, um caminhante busca  
seu exército de guerrilheiros  
descalços, pelos calça-  
dos de pedras;  
peque nos pé-  
deços de real-  
ização por  
situações, fixas  
em real.



existe fixa nas firmas  
da cidade

O lugar onde eu

to

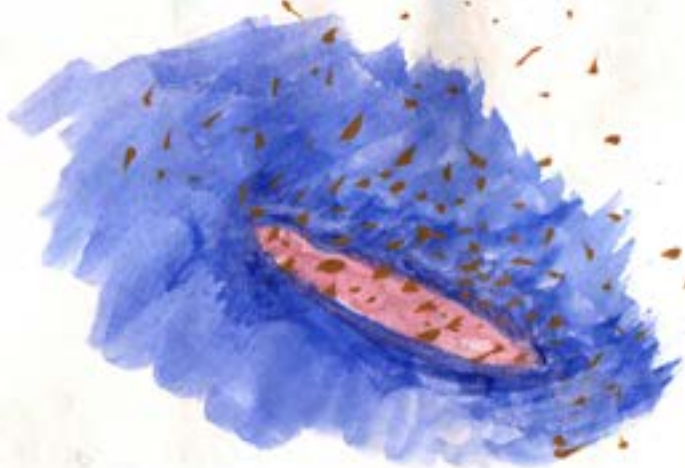
O que é habitar?

não estar na rua  
também é habitar?

habitar não é só  
acabar, também é  
a rua.



Escrita de Memorial 14.06.18



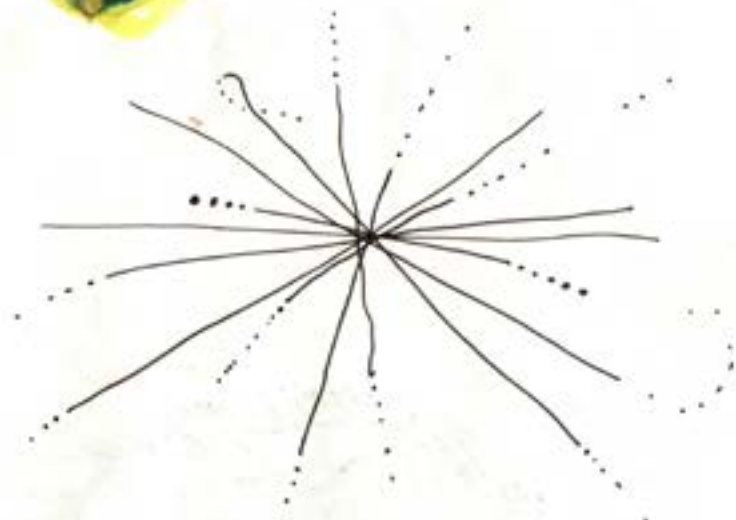
tá tudo bem

plano de composição      organizar  
intuições do plano      criar  
criar diversidade plano comunicar

como fazer por  
mes fazemos em volta da  
ocidental.



o que  
tem aqui?



• Casas etéreas e comi-  
nhos de prata, forter e  
desequilibrados, rebeldes.

Hostias  
Abstratas



O que se vive  
O que se vive  
conecta  
sope  
aprende

Ideias Esteticas 15.06.18



Como é a  
vida de uma  
cabeleira?



Traze uma ideia de performance.

• Existem performances cômicas? Que exploram o riso, além do choque, do medo, do triste, do comovedor?

• Existem performances com tecnologia? com máquinas, inteligência artificial, dispositivos conectados etc?

- pensar no meu corpo <sup>pesarinho</sup> no o suporte visual (interface?) de um computador comediante.

- quem fala é o computador e eu interpreto tendo a madeira sem falar, apenas com gestos e expressão facial.

o Relações humano - máquina

o computadores podem ser integrados

vozes de computadores falando pela visões.



lombas?

VR chat





2 dias Libertários 28/08/18

- apresentações da turma.
- filme fox Leonilson
- Fala do Vado Lina

no dia 29  
no dia 29 - contemporâneos  
 Afonso Medeiros 29.08.18

**ARTISTA** como construtor da modernidade

o que é  
 qual o trabalho  
 qual a função social

conhecimento é discurso

um trânsito que estabelece  
 o fluxo do pensamento.

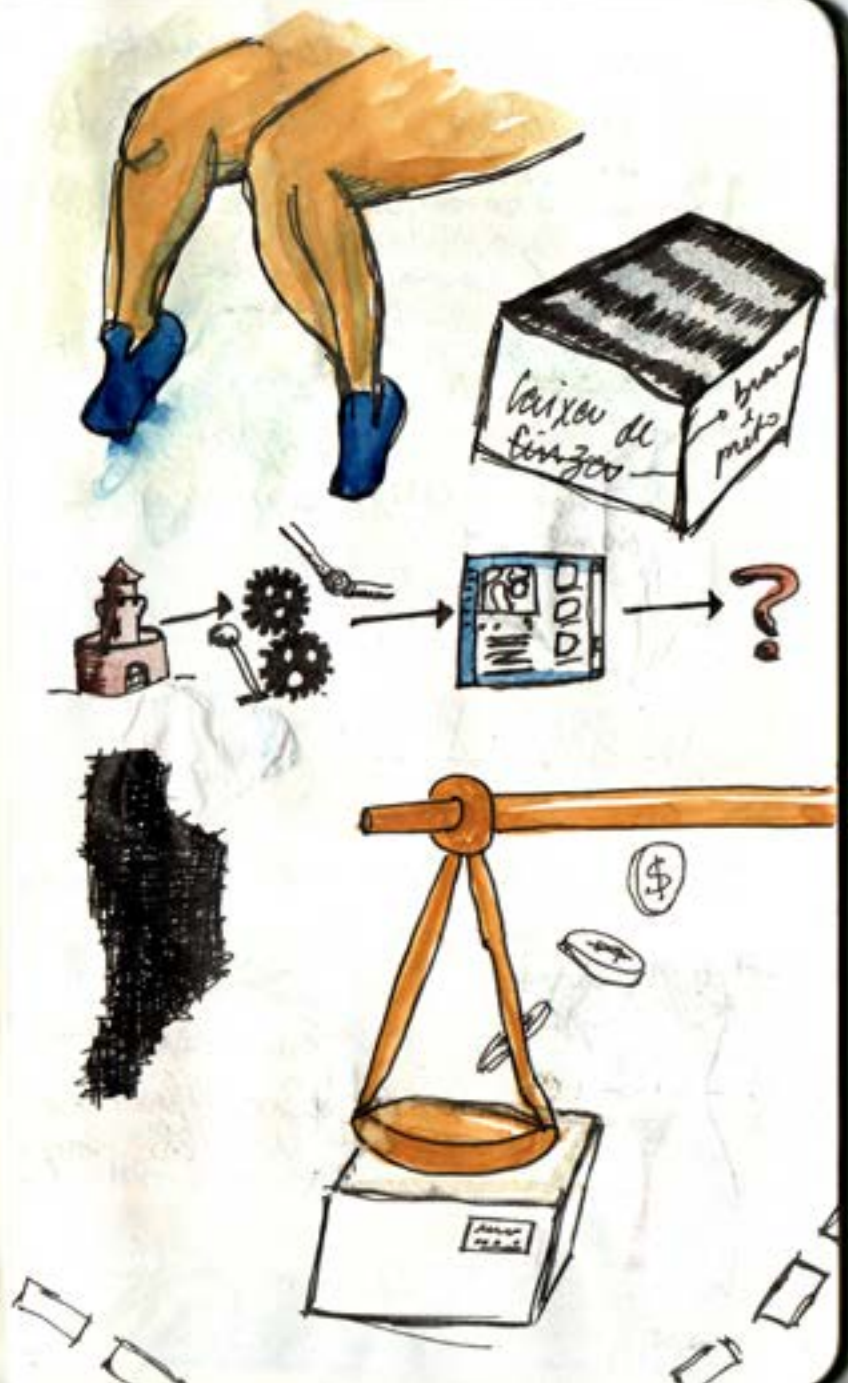
acidentes e "acidentes" acontecem nos conflitos e precisam ser resolvidos.

constituição de significado?   
 produção de significado?

# Ideias Libertárias 04/09/18

Marisa / Orlando

- discutir o texto do Afonso



Moderno - contemporâneo  
 Afonso Medeiros 12.09.18

Quem são e o que fazem os artistas? Com a ~~pedra~~ pedra, os mórtes artistas.



"o templo de papel se provará o templo de pedra."

XV - XVI - XVII →



teórica - experimental - aplicada  
 Thomas Khun

10 propriedades das coisas

sombras	→	sombras	→	posição
luz	→	luz	→	maximidade
corpo	→	corpo	→	distância
cor	→	cor	→	repouso
forma	→	formação	→	movimento
resistência	→		→	
propriedades	→		→	
distância	→		→	
movimento	→		→	

Leonardo da Vinci  
 movimento

Vasari - artista - historiador  
 Veronese - artista - político (liberdade de expressão)  
 "porque os artistas gozam dos mesmos direitos dos poetas e dos letrados"

- Arbustos de Canard
- a escola de atores

Goethe - "ébrio e demente"  
 sensibilidade / intelectualidade  
 "o talento deve ser imitado"  
 nasce com o artista



Schiller - "não é suficiente ser filósofo"  
 "é preciso ter exercido a própria arte"

Victor Hugo - "quanto se come o fruto de uma árvore, pergunta-se pouco sobre a raiz"  
 artista pensador da própria obra



canon - história da arte - crítica

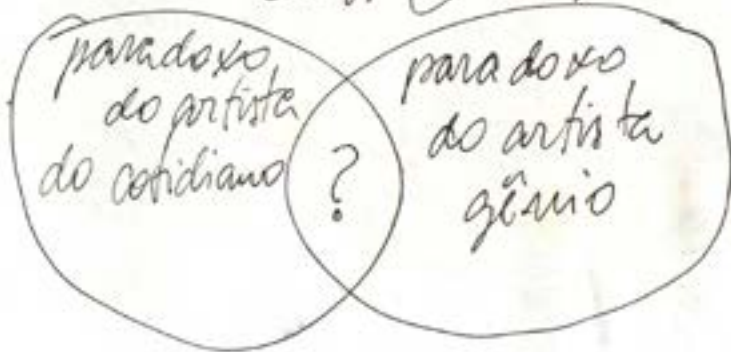
Kant → Crit. do juízo  
 Hegel → cadernos de estética } gênio



- entendimento do espírito
- a força da imaginação
- a atividade da alma

Dandelaire - artista - crítico

~~Debate sobre~~



Ideias Libertárias 18.09.18  
 Orlando Maneschy Marisa Mofkazel



• A infinita história das coisas  
 ou o fim da tragédia do Um.

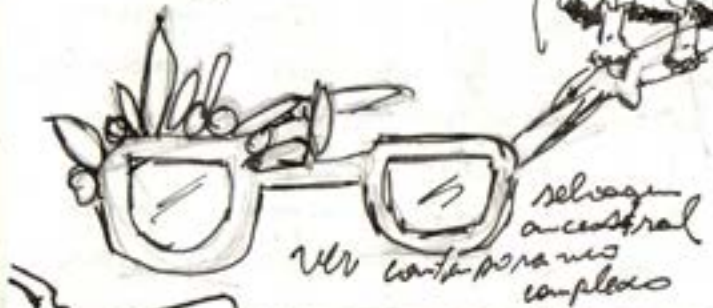
É ingrato pensar nos bastos do desenho como construções eurocentricas, mas ao ver as linhas nos corpos dos indígenas, as máscaras triangulares, ovais, quadradas, as ilusões ópticas que pinturas corporais fazem para "aumentar" ou "diminuir" partes e mentos uma perspectiva que habita o corpo... Faz pensar que os europeus operam sistema fixo, mas esses bastos são conhecidos também por diferentes povos. Novamente a narrativa eurocêntrica ocidental se impôs, mas outras narrativas devem existir, mas não mais empíricas, não sistematizadas, mas que fundamentam a imagem enquanto conhecimento humano em si.

— a expressão não se constitui em objeto externo, mas enquanto prática.

uma raiz constante



invertir cores



selvagem ancestral  
vs contemporaneo complexo

vs a unidade de coisas aparentemente desconexas como um rio de varias afluentes com barcos e divertos e peixes diferentes que conversam.

if { contemporaneo? }

else { ancestral? }

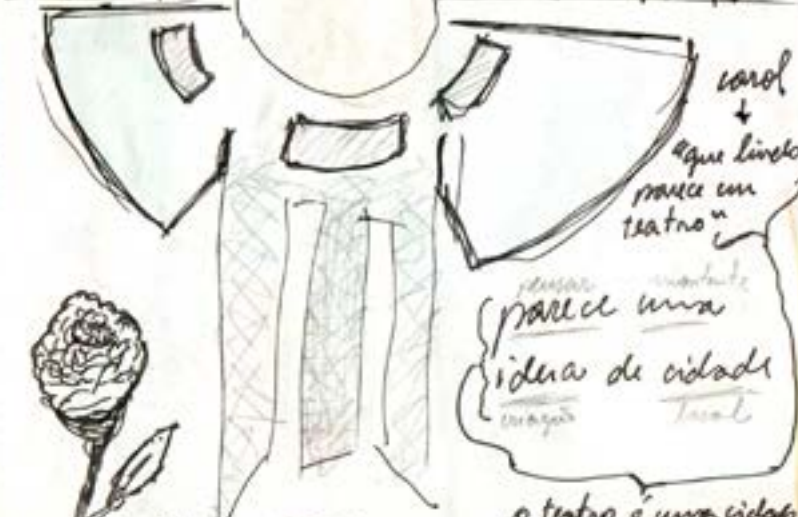
loop { contemporaneo? ancestral? }



mapa da coisa, feito da coisa. não é a coisa.

contemporâneo — ancestral

que caminhos  
o artista transita  
para ligar as  
coisas?



carol  
+  
"que lindo  
parece em  
teatro"

parece uma  
cidade de cidade  
Teatro

o teatro é uma cidade  
- ? -

- onde está as cons-  
truções da cidade?
- onde está os cami-  
nhos da cidade?
- onde está a flora  
e fauna da cidade?
- onde está o rio  
da cidade?
- onde estão as pes-  
soas da cidade?

na água  
na margem  
na terra

da água?

da terra?





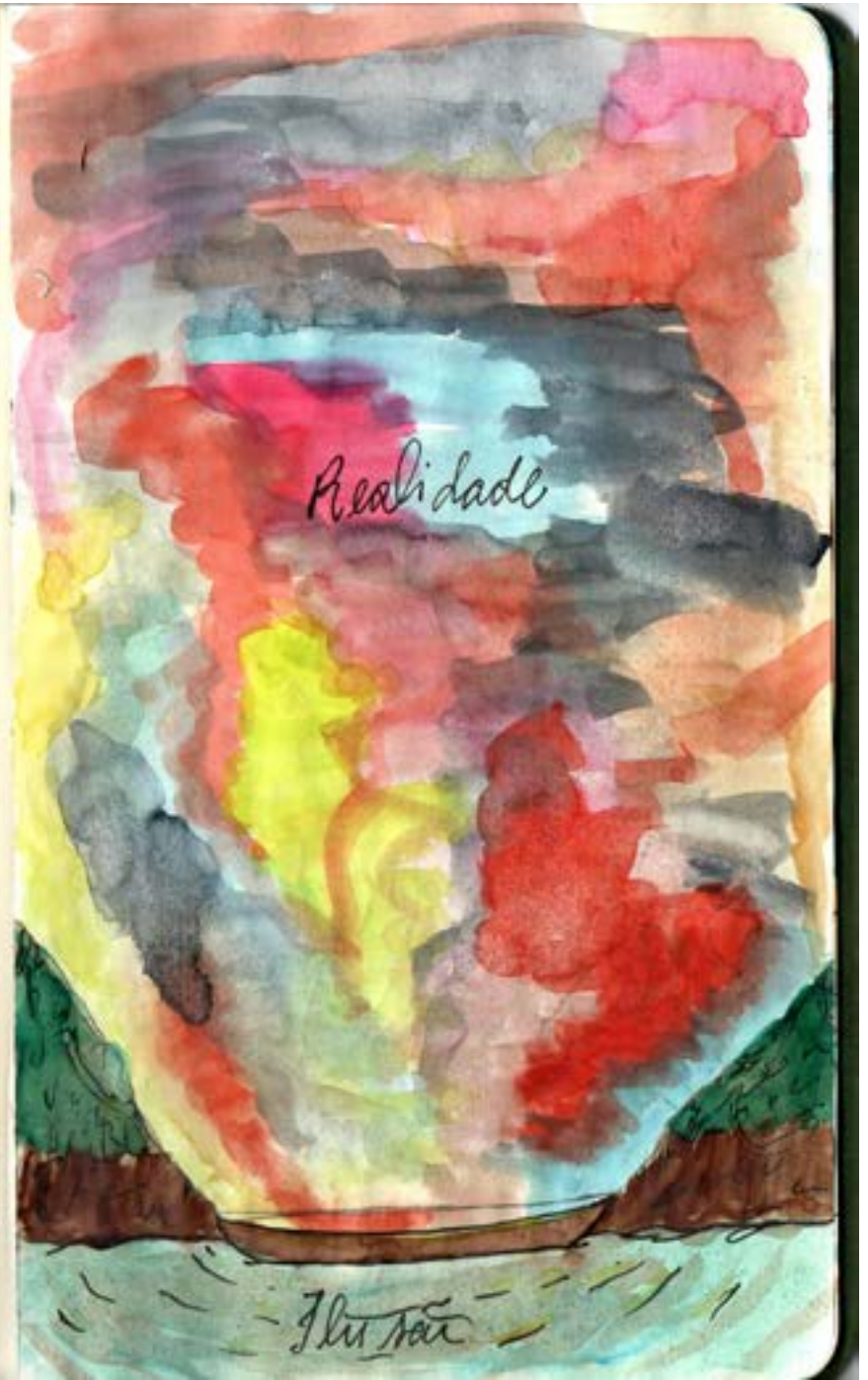
ver como colonizados  
ver como colonizador

lindo  
mas muito perigoso



lindo nem  
perigoso pra ti, playba

perspectivas  
tecnológicas?  
centro?



Ilusão

Idéias Libertárias  
Monica, Orlando 16.10.18

## Histórias afro atlânticas

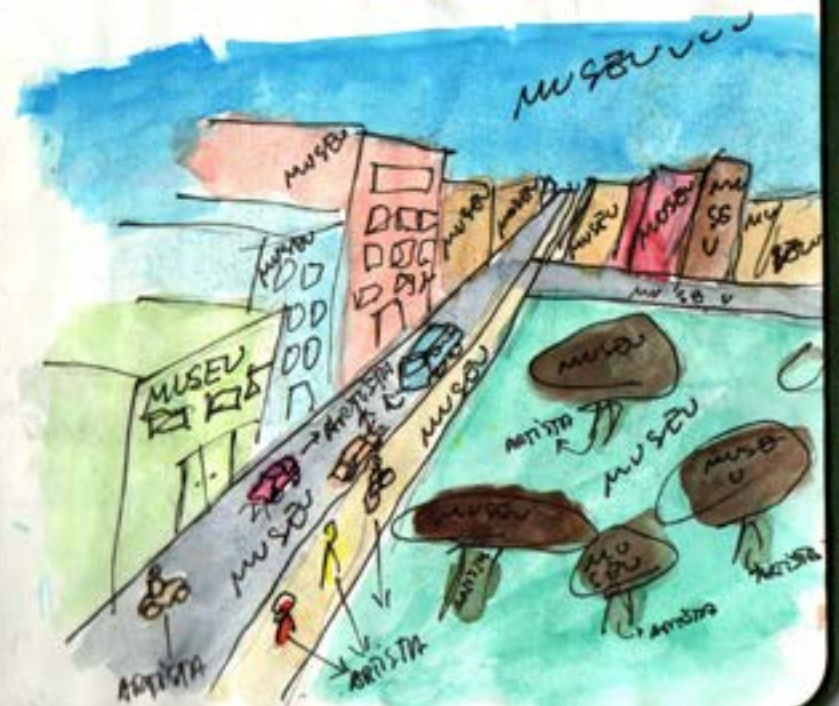


o tempo  
de arte extrair os frutos <sup>artísticos</sup>  
e não nutre o arvore <sup>negra</sup>  
que "generosamente" cede



Uma nuvem é minha  
obra e vale duzentos mil  
reais, mas lembre: ela durará  
só hoje.

•alguém compraria uma nuvem  
se ela fosse uma obra?



Modos múltiplos / Categorias  
Afazos Médicos 17. 10. 18  
Artesan



Base de uns mo-  
mentos da arte,  
arte educação.  
• com a história  
da arte.

Manual - Racional - Emocional -  
Social - econômico.

Razo  
e  
Criação

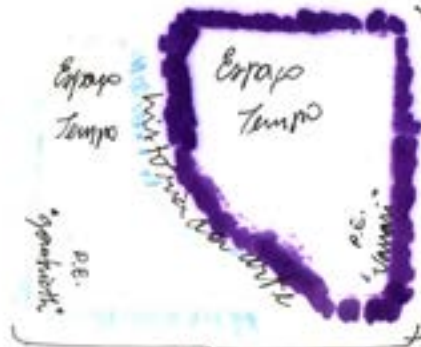


Cixes:  
1. Ants / contacts  
2. Ants / circunito



Ideias estéticas - Afonso Medeiros

16.05.18

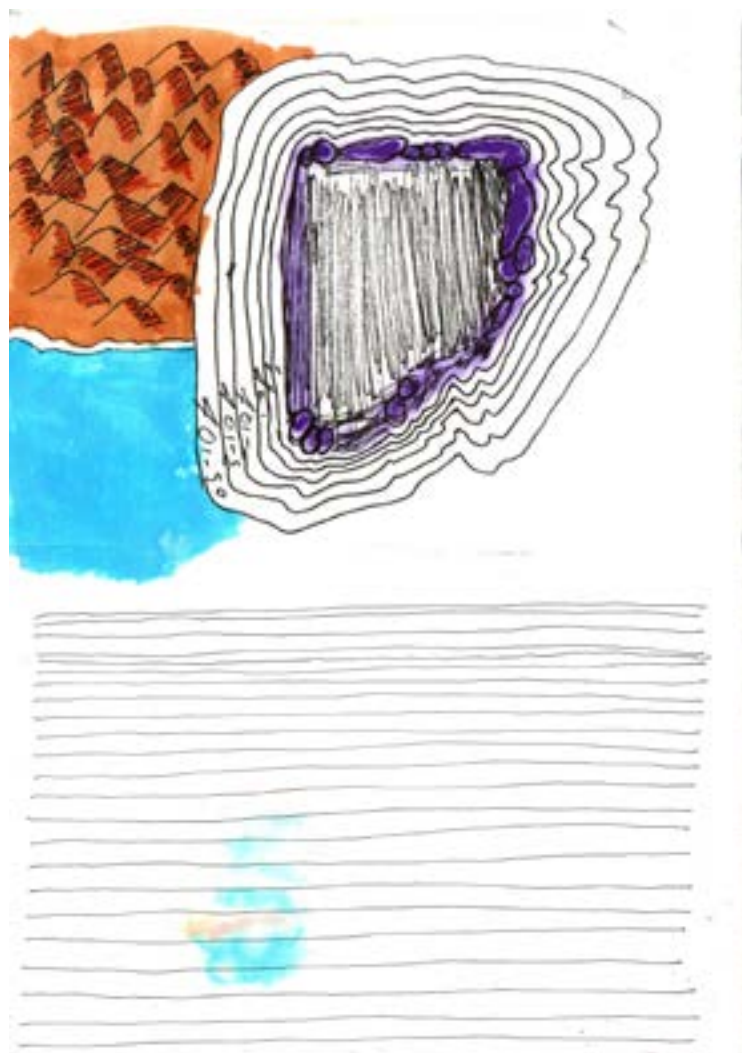


local do historiador  
narar  
ficcionalizar  
acreditar  
em algo  
além da  
matéria

O'cu como sujeito primário/noteador  
ta na ~~anta~~ grafia da história e,  
por conseguinte, estética.

leituras dos 10 páginas do me.  
morial do Afonso (em trabalho).

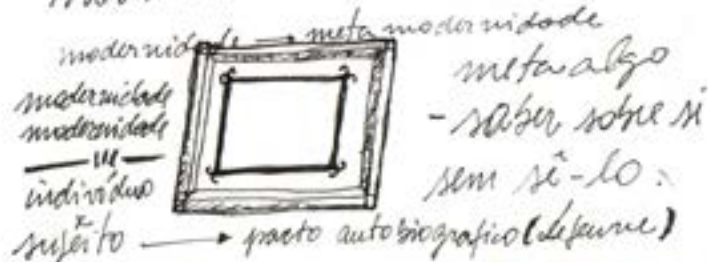




22.08.18

• AFONSO MEDEIROS

Moderno



antimodernismo como provisorio

existem super-modos ou "paranormais" subdomos durante a história

antigo surge após o censo do "moderno"

modo camaleônico de ser moderno.

no sentido de camaleão com para-ção o moderno é a mudança sob uma máscara

Idéias, liberais: pensamentos, ideias  
ser e agir.

21.08.2018

• Mariana Mokartzel • Orlando Maneschy

TRABALHOS

- prático - reflexivo - crítico - político - político

• apresentação do plano de aula.

Exerc:

1. Ante / contexto



2. Ante / circuito



3. ante / política política



arte experimental - sufocismo(?) (?)

• a arte não advém da experiência?

• para ser arte, não precisa ser uma  
atividade experimental?



Jovens Libertários  
Marina, Orlando 23.10.18

é não um tema um cacito



Opinão da autora é muito grande e muito bonito Am.

a curadoria necessita  
de NÃOs.

quebrar limites estabelecendo limites

Biennial  
antropofagia  
1988  
Paulo Herkenhoff  
2012



a autonomia do curador  
tanto é um estatuto pessoal  
quanto constitui um dever,  
pois implica a defesa dos  
seus valores que lhe foram  
com fiabilidade

Resistência sem impedir  
 aceitar os limites, seus  
 e os outros.

ser habitante do oriente e ocidente  
 local e global  
 locais e globais



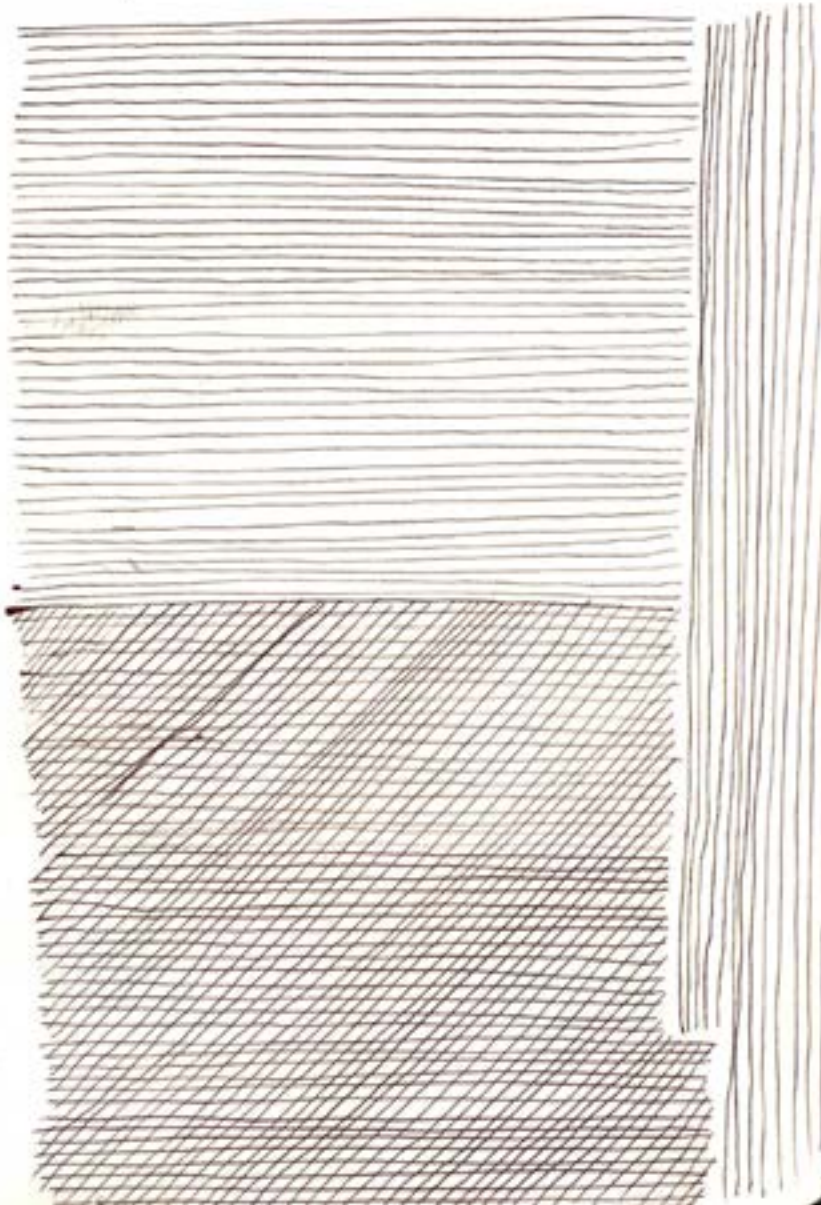
o que  
 a tudo  
 ingere

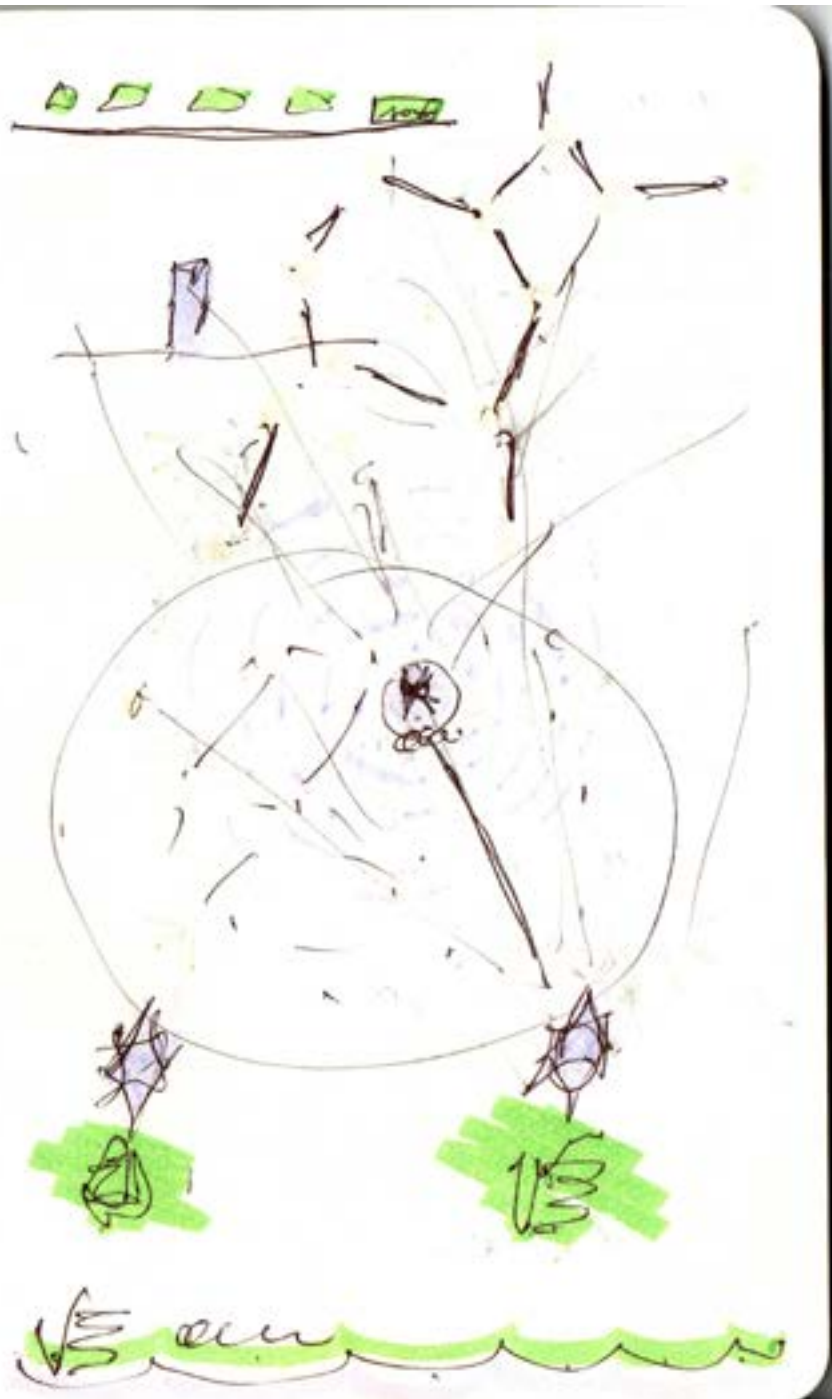
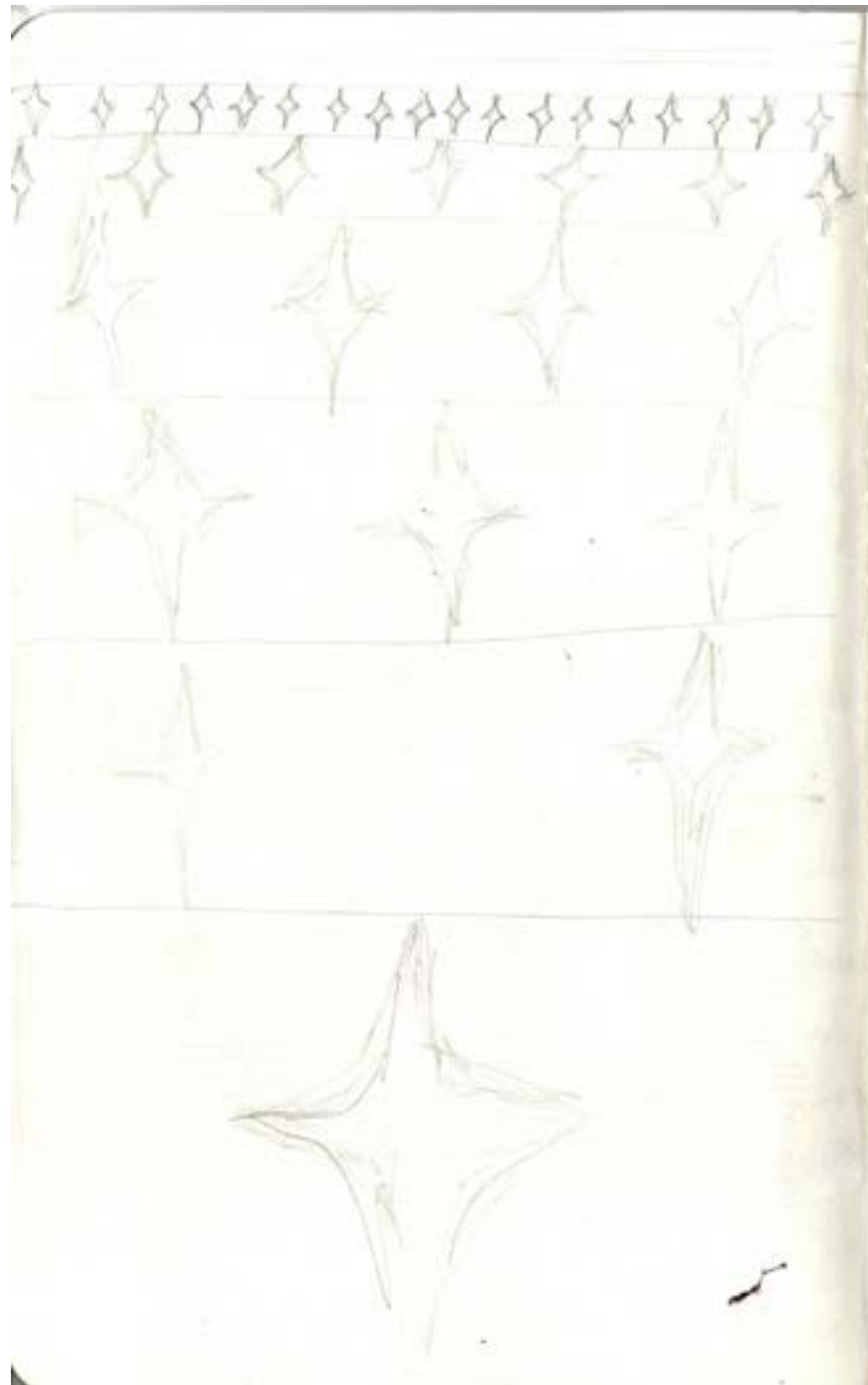
- quem são os dentes?
- que mastigam?
- quem são as glândulas salivares?
- quem são as papilas gustativas?
- quem são as estruturas das cáries?
- quem são a garganta? o globo?
- quem são o céu da boca?
- quem são os lábios?

mas no digere  
 o que lhe nutre

- o que é o mesogastrio? a bile?
- o que seria o refluxo?

Moderno - Contemporâneo  
 Afonso Medeiros 07.11.18

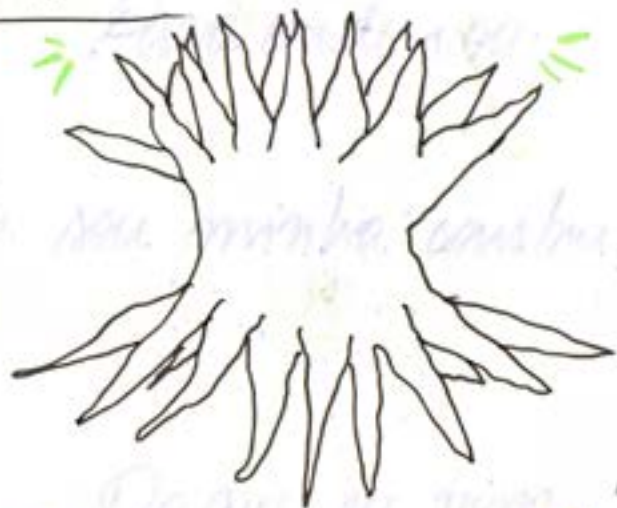




autoficção

retorno

placido



Júlias Libertárias  
chequei atrasado, me favor me ajude.

— Eduardo Sanel

Os anos 80  
e diásporas

Ricardo  
Basbaum

chamando



U/Keli

+  
"ser mais que o  
outro"

O olhar é formatado pela  
câmera; quando vemos atra-  
vés da câmera, percebemos mais  
porque sabemos que será recor-  
dado pela câmera, não pela  
memória, cérebro.

Modernos - Contemporâneos  
plural — individual

abstrato — concreto

a moral — moral

{vanguarda}

\*mas  
nos  
as fer

X mas  
ne

- interrupção do que seria vanguarda  
autoridade & debate

movimento  
ocultismo  
reforma  
refuteção

subjetividade  
sujeito  
indústria

experimentação poesia

Vimal



padrão → ironia

Poeta

Sonora

poesia capitalista  
poesia  
cavada.

alterca  
da voz  
poesia do  
son (ironia)

As palavras  
são  
múltiplas  
e  
ambíguas

pensei que tinha perdido este  
caderno, mas achei ele na úl-  
tima gaveta do armário zi-  
nho amarelo entre tantos outros  
cadernos...

01.02.19  
Santarém.

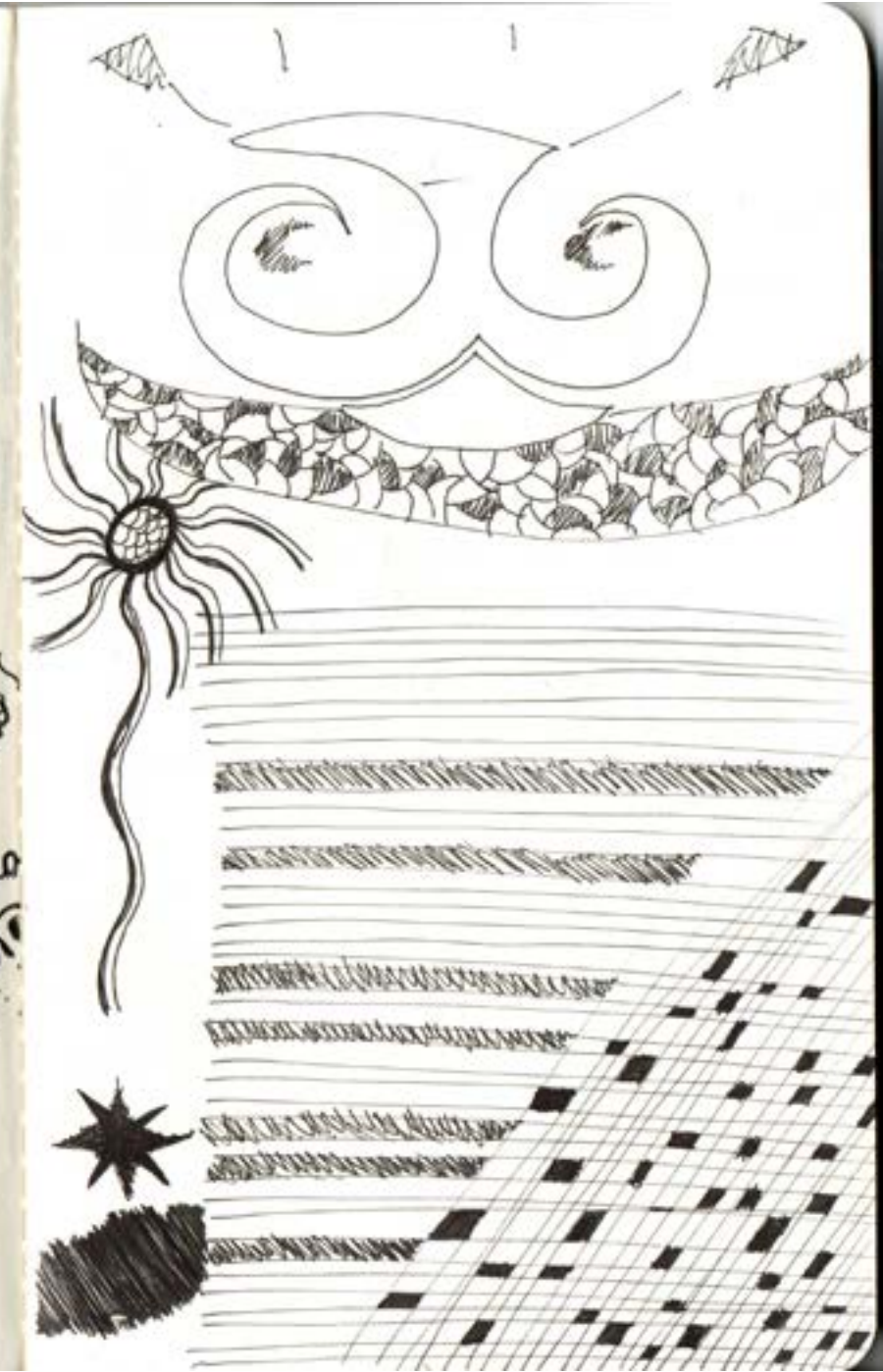
• tive seminários de pesquisa  
e poéticas do artifício.  
depois acho (ACHO) coloco  
os impressões aqui...

não ediquei  
guardei em mim.  
☺

histórico + estético.  
chaves para tentar entender  
o método warburgiano.



dentro fora dentro fora dentro fora dentro  
oo  
oo



Os mapas, considerados frequentemente nos dias de hoje como documentos puramente utilitários, refletem as ambições e ideias de outros: mas, as percepções de exploradores, comerciantes, missionários e os fatos por serem antes de terras anteriormente desconhecidas.

Jonathan Potter. "Importantes e Antigos documentos do passado".  
O tesouro dos Mapas. pp 49.

São reflexões acerca de mapas.

Jojo imagem virtual experiência

Jojo

Lo lúdico

Lo interação (lúdico)

Lo repertório (?)

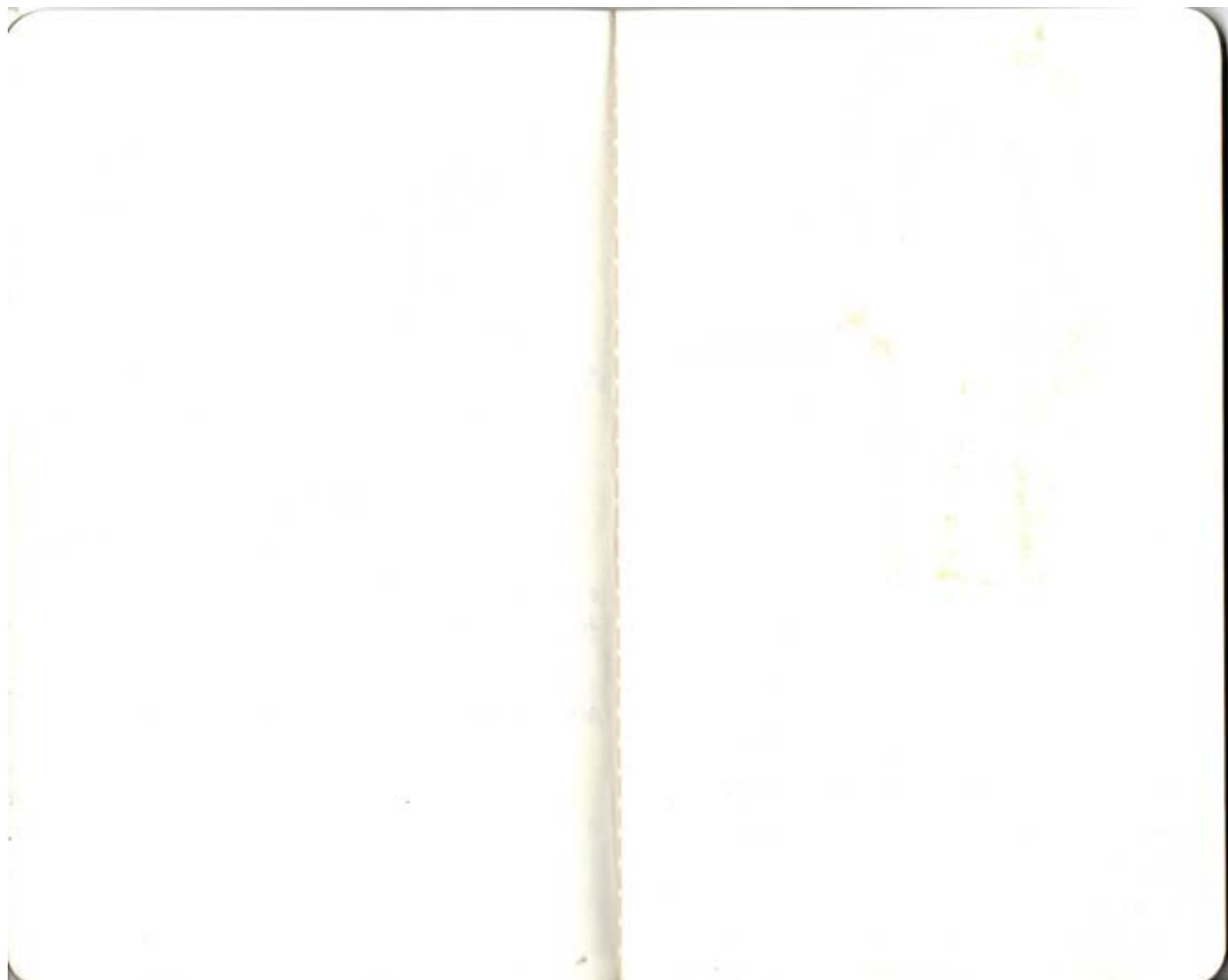
circulo mágico como terreno em que um elemento transita?

Jojo ↔ arte (ou expressão artística)

interface

Pretendo estabelecer uma relação que faça o interator refletir (ou não, talvez o mais atento, eu acho) sobre interface.

o Jojo é uma interface eletrônica que simula uma interface analógica.





Um dos pontos a ser tratado também são limites, os limites que definem o fogo (negros), que definem o fogo (círculo negro), que definem a imagem (representação).

Dartum é a medida do centro a superfície, aqui é a medida da leitura é uma inversão do cartógrafo para os



TRANSFORMAÇÃO

JOGO

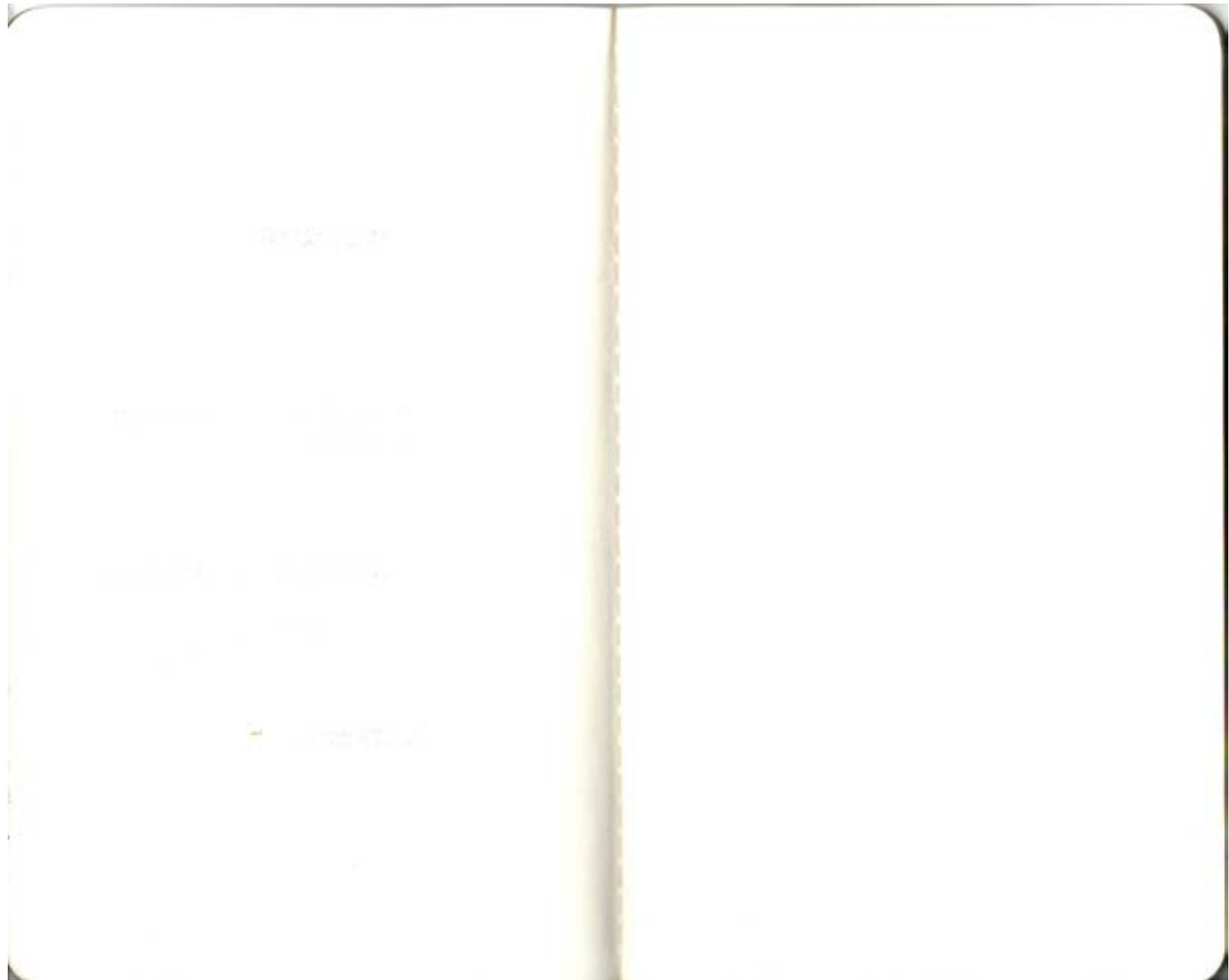
PRESENÇA

SIGNIFICADOS REPRESENTAÇÃO

SIMULAÇÃO

SIMULACRO

MOVIMENTO

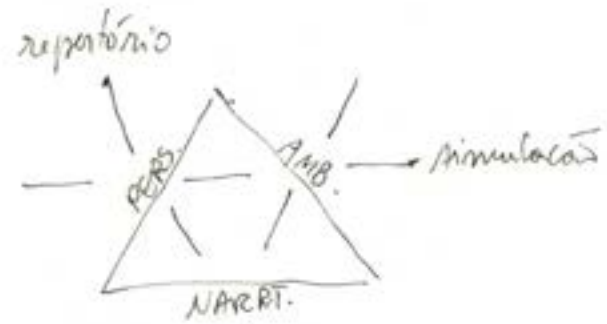


gas



o que acontece  
nesta linha?

gas



estrutura

R

ID

P

A

S

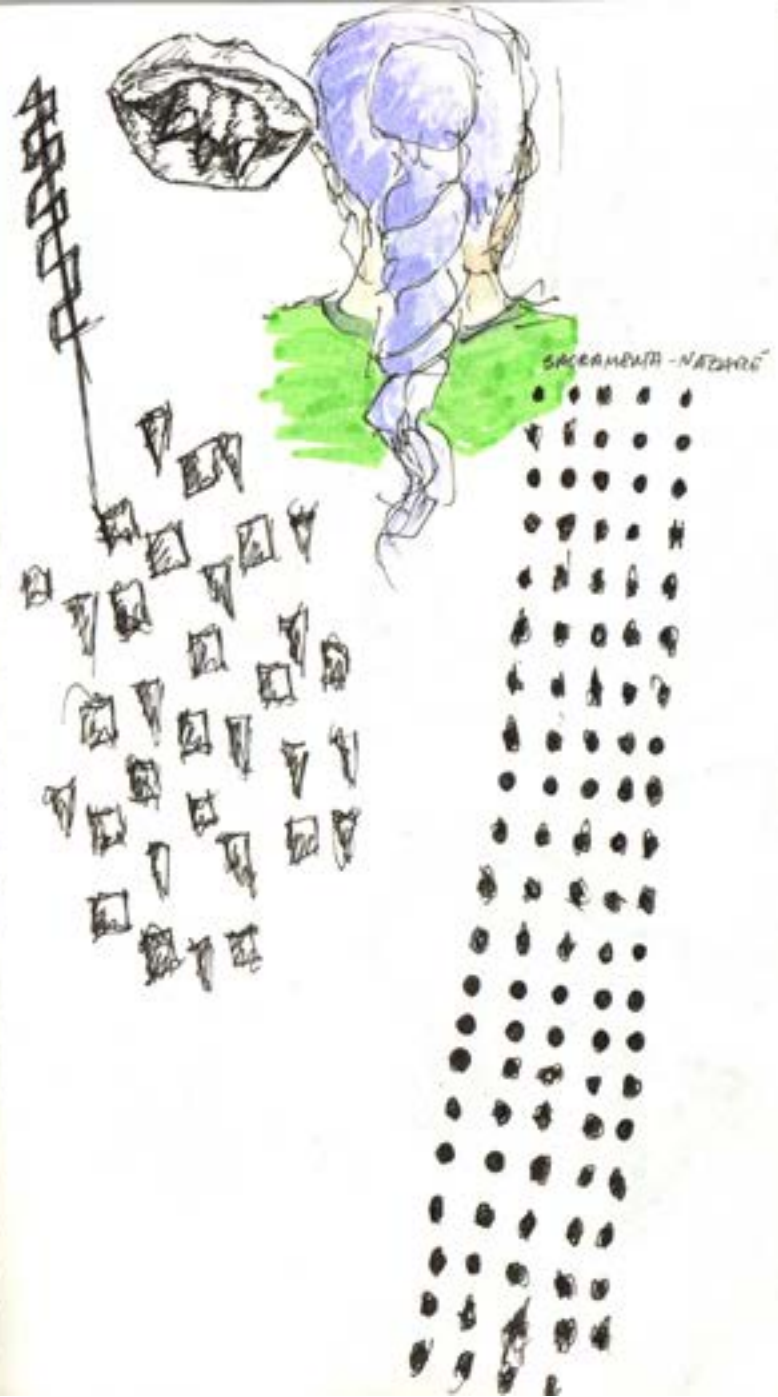
T

Z

ESPC

ST

Como ligar os pontos?





matematização  
 o jogo que ocorre  
 na contemporaneidade

A estrutura constelar destes conceitos ainda me parece muito dura e pouco intuitiva, sei que ela responde bem à minha intenção de não hierarquizar quaisquer destes conceitos expostos, mas pouco permite que sejam "compreensíveis" em suas conexões ao olhar.  
 Ainda preciso estabelecer os domínios do jogo enquanto objeto-fenômeno e jogador enquanto sujeito-fenômeno; bem como os conceitos que habitam (ou transitam?) ambos domínios.

(ou todos habitam ambos domínios?)  
 ↳ ah... acho que não...

quando este me deu uma sensação de ordem, como se já tivesse sentido com isso antes antes atrás...

- talvez usar os asterismos para estabelecer estes dois domínios?

lembrando, não os pontos que orientam as conexões estelares propriamente...



Experiência pode ser virtual em dois tipos

1. experiência se torna virtual quando o ato de experienciar é mediado por, ou é possível por, tecnologia humana.

— Neste caso, que tecnologia o usuário experencia não é o objeto real (actual) mas a versão mediada do mesmo. Independente da nitidez de sua representação, um objeto mediado caracteriza um tipo de conexão válida com o objeto ~~real~~ (actual) que representa.

... Por esta razão, chamarei um tipo de objeto virtual de para-autêntico (para-authentic).

2. experiência se torna virtual simplesmente quando objetos experienciados são criados artificialmente ou simulados por tecnologia.

— Objetos experienciados não verdadeiramente existem no mundo real, ainda assim são experienciados como se existissem no mundo real graças a tecnologia humana.

Sem tecnologia, os objetos experienciados não existiriam e a expe-

riência em si não ocorreria. Por isso, chamarei este tipo de objeto virtual de artificial.

— Objetos artificiais não representam quaisquer objetos <sup>reais</sup> <sub>fictícios</sub> ao usuário.

— Artificialidade deve ser determinada de acordo com o domínio ao qual objetos experienciados pertencem.

• um objeto pode ser <sup>real</sup> <sub>artificial</sub> num domínio, ainda assim artificial em outro domínio.

— Artificialidade não é um estado fixo. Objetos podem ser artificiais num ponto e então podem se tornar para-autênticos em outro ponto.

Em suma, experiência virtual é a experiência de <sup>quaisquer</sup> objetos para-autênticos ou artificiais. Presença, portanto, ocorre quando usuários de tecnologia não atentam a para-autenticidade de objetos mediados ou a artificialidade de objetos simulados.

Eu não uso o termo "real" (real, do inglês) para descrever os objetos da experiência virtual porque implica na existência de um mundo físico externo de realidade objetiva, independente do mundo mental subjetivo.

Por usar o termo "actual", eu tento eliminar quaisquer conotações da existência de distinção <sup>de natureza</sup> física (objetiva) vs. <sup>psíquica</sup> mental (subjetiva).

O termo "actual" simplesmente significa que algo pode potencialmente ser experienciado pelo sistema sensorial humano sem uso de tecnologia.

— qual o melhor termo para a palavra "actual" neste contexto? —

segundo SINÔNIMOS: "PI-REDA"  
• que existe verdadeira mente:

factual parece melhor por  
"real" tem implicações a discrição  
que são subjetivas, um fato é fato  
concreto e pode ser imortalizado  
bem, algo também. Pode converter  
com "real", "actual".

palpável  
positivo  
objetivo  
existente  
efetivo  
verdadeiro  
factual  
concreto  
tangível

## EXPERIÊNCIA HUMANA

Experiência real:  
Experiência sensorial  
de objetos "reais"  
"actuais"

Experiência virtual:  
Experiência sensorial  
em não-sensorial de ob-  
jetos para-artificiais ou  
artificiais

Alucinação:  
Experiência não sen-  
sorial de objetos  
imaginários.

ACIÃO DA PERCEIÇÃO  
SOBRE PRESENÇA

Presença:  
• um estado psicológico o qual objetos vir-  
tuais (para-autênticos ou artificiais) são  
experienciados como objetos factuais tam-  
tanto sensorialmente quanto não-sen-  
sorialmente.

• similaridades psicológicas entre objetos  
virtuais e factuais quando pessoas ex-  
perienciam — percebem, manipulam, inte-  
raem com — objetos virtuais.

— graus de similaridades psicológi-  
cas entre objetos factuais e virtuais:

a. percepção sensorial

b. manipulabilidade física

c. qualidade de interação

EXEMP.  
↳ offline

questões em  
papel e caneta

↳ online

respostas psicológicas e seu  
comportamentais a objetos  
virtuais.

Domínios  
da experiên-  
cia virtual

Características

da virtualidade

Físico

Para-autêntico

Experiência de objetos para-  
autênticos: experienciando  
objetos físicos e ambientes vir-  
tuais que tenham conexão au-  
têntica com objetos físicos e  
ambientes factuais

EXEMPLO: EXPLORAÇÃO REMOTA DE SISTEMAS  
TELEOPERÁVEIS; TELECIRURIA; TRANSMISSÕES DE  
JOGOS ESPORTES; NOTÍCIAS TELEVISIONADAS.

Social

Experiência de atores sociais para-  
autênticos: experienciando a repre-  
sentação de outros humanos que  
estão conectados por tecnologia.

EXEMPLO: VIDEOCONFERÊNCIA; SALAS DE CHAT; VER  
UM PESSOA NA TV; VER UMA FOTOGRAFIA DE ALGUÉM;  
REDES SOCIAIS.

Self

Experiência de um "eu" para-au-  
têntico: experienciando a represen-  
tação de um "eu" genuíno - tanto fi-  
sicamente manifesto quanto psicoló-  
gicamente assumido - dentro de um  
ambiente virtual

EXEMPLO: SE VER NUMA VIDEOCONFERÊNCIA; EX-  
PLORAÇÃO DE UM AMBIENTE REATIVO À AÇÃO DO USU-  
ÁRIO; USAR UM ROBÔ QUE REPRESENTA UM USU-  
ÁRIO NUM SISTEMA TELEOPERADO.

Artificial

Experiência de objetos artificiais:  
experienciando objetos físicos e am-  
bientes virtuais artificialmente  
criados ou simulados por tee-  
cnologia

EXEMPLO: EXPLORAÇÃO DE UM CAMPO DE BATA-  
LHA PRÉ-HISTÓRICO DESCRITO POR "DUNGEONS & DRAGONS";  
ASSISTIR FILMES DE FIÇÃO CIENTÍFICA; LER NÃO-FIÇÃO

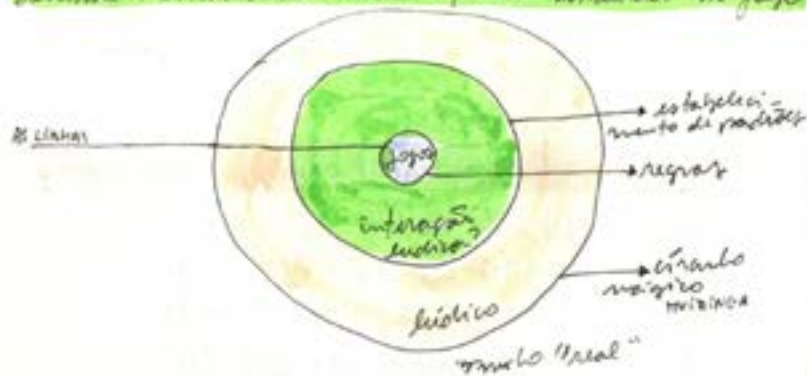
Experiência de atores sociais arti-  
ficiais: experienciando objetos artifi-  
ciais manifestando humanidade

EXEMPLOS: CONVERSACÃO COM MÁQUINAS DE CHAT;  
INTERAÇÃO SOCIAL COM COMPUTADORES; ROBÔS  
SOCIAIS; AGENTES DE SOFTWARES.

Experiência de um <sup>ator</sup> "eu" artificial:  
experienciando um alter-"eu" constru-  
ído - tanto física quanto psicológica-  
mente - dentro de um ambiente vir-  
tual

EXEMPLOS: IDENTIFICAÇÃO DE ALGUÉM COM PERSO-  
NAGEM DE UM LIVRO OU FILME; AVATARS QUE MUDA-  
RAM DE GÊNERO EM MUDs; PERSONAGENS ESCOLHI-  
DOS PELO USUÁRIO EM RPGs.

Estabelecendo entendidos melhor o que é "estrutura" no jogo



8060 001 → Apesar de ser uma experiência criada planejada, o designer estabelece linhas gerais da mesma para permitir a agência do jogador.

22. nós. Qualquer nível de liberdade de seus componentes.

DEFINIÇÕES DE SISTEMA



JUUL (p. 29)

As regras de um jogo não significadas e habilitam ações ao configurarem diferenças entre movimentos potenciais e eventos.

JUUL (p. 28-29)

Porque ser limitado quando não se pode ser livre? A resposta a isso é que basicamente os jogos formam contexto para ações: mover um avatar é muito mais significativo em um ambiente de jogo do que no espaço vazio; jogar uma bola tem implicações mais interessantes no campo do jogo do que fora dele; um ataque só é possível se houver regras especificando como os ataques funcionam; vencer o jogo requer que a condição de vitória tenha sido especificada; sem regras no xadrez não há xeque-mates, finalizações ou aberturas significativas.

As regras de um jogo também configuram a ação protencional, ações que são significativas dentro do jogo, mas sem sentido fora dele.

SALEN & ZIMMERMAN v.3 p.26



Jogabilidade: tal como em as cartas e itcos, briga de ver, ocorre somente quando as jogadas são colocam as regras rígidas do jogo em movimento. Mas a jogabilidade em si é um tipo de dança que ocorre em algum ponto entre as regras, regras, regras, regras e as próprias regras, dentro e entre estruturas mais rígidas e formais do jogo.

Atividade Lúdica: Para na brincadeira de fazer uma bola rebater contra uma parede. Essa atividade lúdica tem uma estrutura menor formal do que um jogo, mas a definição ainda se aplica. Ao experimentar a interação lúdica com a bola, o jogador está interagindo ludicamente

com estruturas, como a gravidade, a identidade material da bola, o espaço arquitetônico e sua própria habilidade física em mexer a bola e jogá-la de volta. Brincar (play) com a bola é interagir ludicamente (play) com todas essas estruturas, testando seus limites e fronteiras, encontrando maneiras de se mover ao redor e dentro delas.

Ser lúdico: Mesmo nesta categoria ampla de interação lúdica, a definição é relevante. Usar grã lúdica, engraçada, por exemplo, é em contrar a livre circulação de palavras e frases nas estruturas de regras mais rígidas da gramática. Ser lúdico enquanto caminha pela rua significa brincar com as estruturas sociais, com tônicas e ut banas mais rígidas que determinam o comportamento adequado ao caminhar.

Características dos jogos digitais

pretende um pouco para outros jogos digitais

1. Interatividade imediata, mas restrita (p.103)

Uma das qualidades mais interessantes da tecnologia digital é que ela pode oferecer um feedback imediato, interativo: a tecnologia digital oferece [...] jogabilidade (gameplay) em tempo real que muda e reage de forma dinâmica às decisões do jogador

Um equívoco comum sobre a interatividade digital é que ela oferece aos jogadores uma ampla e expansiva faixa de interação [...]. Na verdade o tipo de interação que um participante pode ter com um computador é muito restrita.

Por outro lado, as limitações nos jogos ajudam a modelar o espaço das possibilidades.

POR EXEMPLO, UM JOGO DE LUTA ARCADE, TAL COMO STREET FIGHTER II, DÁ A UM JOGADOR APENAS SEIS BOTÕES PARA PRESSIONAR E DITO DIREÇÕES NO JOYSTICK COMO UM MEIO DE ENTRADA, MUITO MENOS QUE UM MOUSE E UM TECLADO. AINDA NESSE VOCABULÁRIO LIMITADO E INTERATIVO, OS JOGADORES PODEM DESENVOLVER ESTILOS DE LUTA ALTAMENTE PESSOAIS E PARTICIPAR DE UMA GRAU DE VARIEDADE DE EXPERIÊNCIAS DIFERENTES

2. Manipulação das informações (p.104)

Uma forma de enquadrar a mídia digital é como máquinas para armazenar e manipular informações.

Os jogos digitais podem e fazem bom uso dos dados: São muitas vezes repletos de texto, imagens, áudio, vídeo, animações, conteúdo 3D e outras formas de dados armazenados.

Mas os gráficos e o áudio não são o único tipo de informação que o jogo manipula. [O HARDWARE É INFORMAÇÃO MANIPULADA PELO SOFWARE] Em um jogo de tabuleiro típico, é necessário que pelo menos um dos jogadores aprenda as regras e consigne-as inteiramente antes de o jogo começar. Por outro lado, com um jogo digital, é possível, como a designer Karen Sideman apontou, aprender as regras do jogo enquanto ele está sendo jogado; torna a descoberta do caminho no qual o jogo opera parte da brincadeira do jogo.

Os jogos digitais são também excelentes em ocultar as informações dos jogadores e revelá-las de formas muito particulares.

O WARCRAFT III, POR EXEMPLO, É UM JOGO DE ESTRATÉGIA EM TEMPO

REGRAS QUE USAM UMA MECÂNICA DE "NEVADA DE GUERRA": O JOGO É JOGADO EM UM GRANDE MAPA E O TERRITÓRIO E AS AÇÕES DOS OPOSTOS DE UM JOGADOR SÃO INICIALMENTE OCULTADOS E SÓ REVELADOS QUANDO AS UNIDADES DO JOGADOR EXPLORAM O MAPA DO JOGO.

3. Sistemas complexos e automatizados  
#104 - A característica mais proeminente dos jogos digitais (p. 104-105) é a que eles podem automatizar procedimentos complexos e, assim, facilitar a disputa do jogo que seria muito complicada em um contexto não-informático.

Como James Dunnington, designer de jogos de guerra digitais e não digitais, afirma, "Embora jogos de guerra para computador tenham muitas vantagens sobre os jogos manuais, eles tinham uma desvantagem importante para os designers de jogos. Os jogos de computador não revelavam o funcionamento interno". Dunnington chama isso de "síndrome da Caixa Preta" dos jogos de computador:

"...é preciso muito esforço para percorrer todo esse [de regras e tabelas de probabilidade], mas você acaba com uma boa ideia de como é o funcionamento interno do jogo. Um benefício comum é a oportunidade de mudar as regras do jogo e as tabelas de probabilidade. Muitos jogadores fazem isso e é assim que os jogadores acabam se transformando em designers de jogos. [...] O programa de computador faz sua parte, deixam do-o, por vezes, resmungando sobre as misteriosas "caixas pretas".

Devido a natureza automatizada dos jogos digitais, os jogos de guerra para computador geralmente ocultam os mecanismos internos do funcionamento do jogo, diminuindo a experiência do usuário.

O JOGO JAPONÊS DO TIPO PIN-BALL PACHINKO, ENVOLVE UM COMPLEXO SISTEMA ALEATÓRIO DE BOLAS DE METAL CAINDO SOBRE PINS. ASSIM QUE O JOGADOR LANÇA A BOLA, O PROCESSO AUTOMATIZADO E COMPLEXO DO SISTEMA DE JOGO ASSUME, DETERMINANDO ONDE A BOLA VAI PARAR E SE ELA TERÁ PONTOS AO SOBAPAR. TORRAR-SE HÁBIL NO PACHINKO IMPLICA CONHECER O FUNCIONAMENTO INTERNO DE UM DETERMINADO JOGO E SABER COMO USAR O CONTROLE SUTIL PARA CHEGAR AO RESULTADO DESEJADO.

4. Teoria da Comunicação (p. 105 - 106)  
p. 105 → uma característica singular que muitos (mas não todos) jogos digitais possuem é que eles podem facilitar a comunicação entre os jogadores.

... os jogos digitais oferecem a capacidade de se comunicar por longas distâncias e partilhar uma variedade de experiências sociais com muitos outros participantes.

A jogabilidade (gameplay) em si é uma forma de comunicação social.

O SISTEMA POSTAL SERVIU DURANTE MUITO TEMPO COMO UM MEIO DE SOBABILIDADE. DESDE OS

JOGOS DE XADREZ E DIPLOMACIA POR CORRESPONDÊNCIA, ATÉ OS RPGs QUE OCORREM INTEIRAMENTE VIA CORRESPONDÊNCIA. NUM SENTIDO MAIS AMPLO, AS ESTADÍSTICAS E OS REGISTROS ESPORTIVOS, SEJAM PARA JOGOS OLÍMPICOS OU PARA UM TIME DE BASQUETE DA ESCOLA, TÊM UMA FUNÇÃO COMUNICATIVA SEMELHANTE AOS PLACARES ONLINE DOS ESCORES MAIS ALTOS.

continuando entender estrutura.

Teorias da comunicação humana, Stephen W. Littlejohn.

Quatro elementos que constituem um sistema:

- O primeiro são os objetos — os pontos, elementos ou variáveis no sistema. Eles podem ser físicos, abstratos ou ambos, dependendo da natureza do sistema.

- Em segundo lugar, um sistema consiste em atributos — as qualidades ou as propriedades do sistema e seus objetos.

- Em terceiro, um sistema tem relações internas entre os seus objetos. Essa característica é um aspecto crucial (dos sistemas).

• Quarto, os sistemas também possuem um ambiente. Eles não existem no vácuo, mas são afetados por seu ambiente.

## SISTEMAS ABERTOS E FECHADOS.

<sup>1997, v.1</sup> O que torna um sistema aberto ou fechado é a relação entre o sistema e o contexto, ou ambiente, que o rodeia. A "matéria e a energia" que passam entre um sistema e seu ambiente podem assumir várias formas, desde dados puros até a interação humana.

Sistema formal: como um sistema formal de regras, o jogo é um sistema fechado e independente.

Sistema cultural: o jogo é claramente um sistema aberto, pois estamos essencialmente considerando a maneira como o jogo se cruza com outros contextos, como sociedade, língua, história etc.

Sistema experimental: Se considerarmos apenas os jogadores e suas a-

ções estratégicas do jogo, poderíamos dizer que, uma vez que o jogo começa, os únicos eventos relevantes são internos ao jogo; nesse sentido, o jogo é um sistema fechado. Por outro lado, podemos ressaltar a bagagem emocional e social que os jogadores trazem para o jogo, as distrações do ambiente, as reputações que são ganhadas ou perdidas depois que o jogo acaba. Nesse sentido, o jogo seria um sistema aberto. Em quadradão como jogo, as partidas podem ser abertas ou fechadas.

[digo mais, podem ser abertas E/ou fechadas]

ESC001

**DEFINIÇÃO:** Um sistema é um conjunto de coisas que afetam umas às outras em um ambiente para formar um padrão maior que é diferente de qualquer uma das partes individuais. (ROE, V.1, p.66)

o que eu não concordo em relação a esse conceito é ao jogo é que ele demonstra ser independente, quando o jogo precisa do fator humano, e se precisa do humano, sempre terá toque humano.

definição de jogo

SALEN & ZIMMERMAN

Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável.

JUUL

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis.

interação  
objetiva  
lúdica

ação  
explícita  
representativa

liberdade  
plena

PRESENÇA prática & lúdica

regras · sistema · interação

27.07.20

Então vamos assim

Fogo a "terceira mão", que trata dos estudos e conceitos do fogo. Depois coloco uma camada em cada página, em papel vegetal, que servirá como um "mapa" do texto para conduzir, guiar, revelar, no texto a camada física do texto. Como uma cartografia dos blocos de "texto duro" com a visão do cartógrafo sonhador.

Introdução

1. Conceitos - Asterismos reflexivos
2. Processo - Labuta artística digital
3. Experiências - Estado de máquina (emocional)

Relembrando Existências Simultâneas

Fenômeno: Os momentos significativos e fugidios de algo não planejados

Cosmos: São materialidades significativas que, ~~sempre~~ nos diferentes pontos de vista, sua significância é proibida.

Imaginários: São ficionalidades significativas, mas do que cabe com

para recriar determinadas experiências que nos afetam.

Virtuais: São as possibilidades significativas, as respostas a questões a serem feitas, as ideias que se mostram importantes em determinado contexto.



SHRINE

TYPE: EXP

Nº: 306

- NEPHREM RIFT

DURATION: 7 DAYS

HEATH GLOBE

Nº OF GLOBES

3006

ARZT: JH

DURATION: 5 DAYS

Fatores ~~Helísticos~~ • a como

↳ • desmotivar  
↓  
criação artística

↳ • jogar  
↓  
experiência de jogo (?)



2 fatores  
externos ao  
processo que influenciam  
o processo.

Perguntas importantes (p/ mim) sobre o fazer artístico na academia:

→ Levando em conta que diversas áreas de conhecimento tendem a oferecer ao mundo um pouco de expansão de conhecimentos já estabelecidos em pesquisas anteriores, como a subjetividade, a experiência individual do artista, sendo ela única e pessoal, como para a gama de conhecimentos em arte?

2.

Me parece bem melhor entender o processo, no sentido de expô-lo na tela, após ele acontecer, às vezes as mudanças no processo me confundem ao tentar ~~o sentido~~ durante a criação.   
↳ "traduzir academicamente" no sentido em!

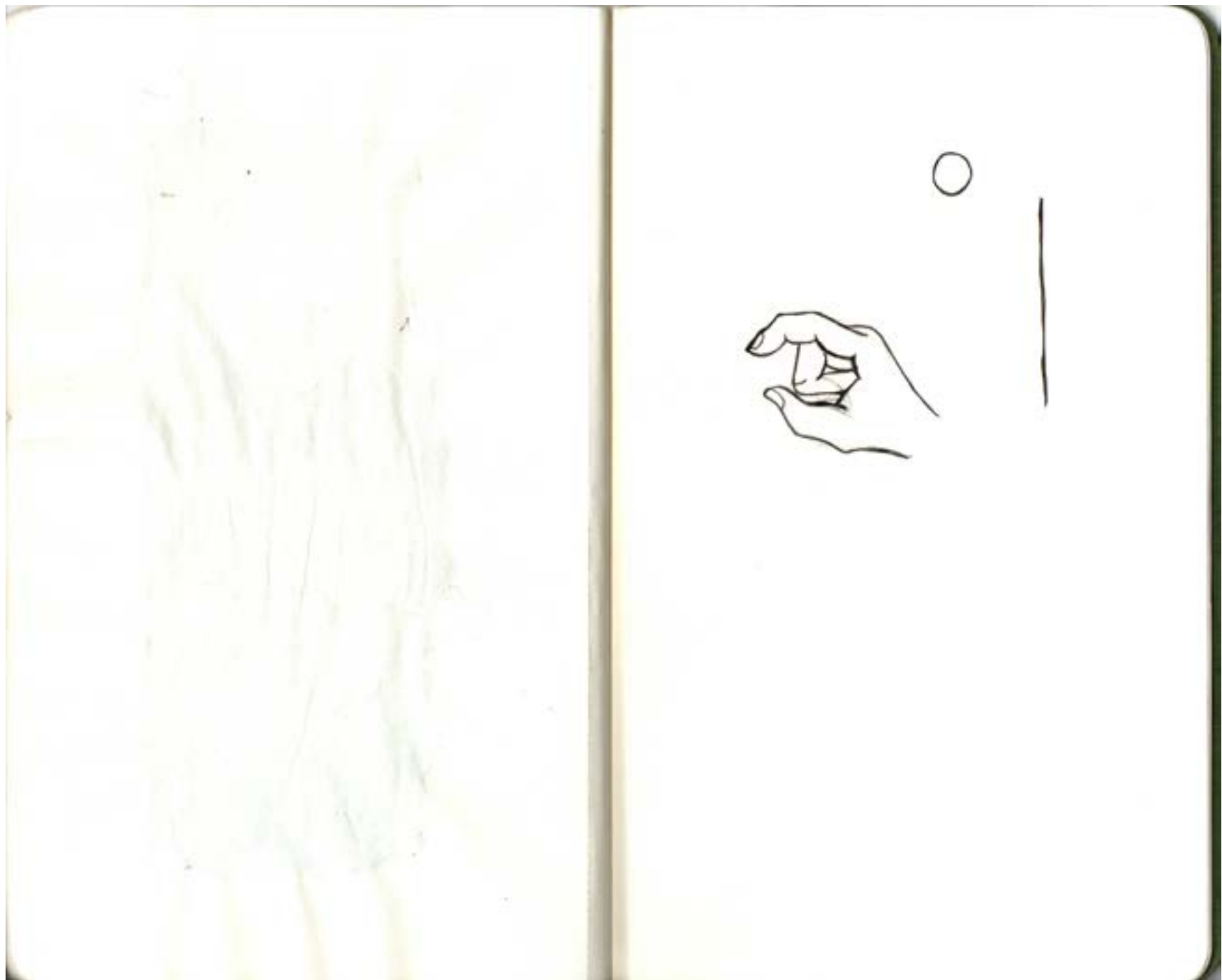
1. Existe uma pressão de "entender o processo" - que me faz ~~sentir~~ entender como um esquizoato, <sup>SENTE O ENTENDIDO?</sup> ~~ou esquizo~~ <sup>DE QUE É A ÚLTIMA COISA...</sup> onde o processo de ~~se~~ criar e analisar o mesmo para a tela se degladiam - me fez ~~me~~ considerar que deveria apenas criar e, depois expor este processo pelas minhas palavras.

criar e analisar?  
expor?  
codificar?

arte negra  
" e identidade.  
" e academia

SPA  
Formato híbrido







ambal 1913

my son



Tal como

[do grupo, sistema, reunião,  
'grupo', pelo latim tardio ante-  
hina]

1. Conjunto de elementos, mate-  
rias, ou ideias, entre as quais  
se possa encontrar em defini-  
ção alguma relação.

2. Os pensos das partes de  
dos elementos de um todo,  
com desordem em si, e que  
se relacionam como as partes  
de um todo.

SISTEMA FAMILIAR  
SISTEMA DE REFINAÇÃO

3. Reunião de elementos na  
forma da mesma espécie,  
que constituem um conjunto  
de elementos relacionados.

SISTEMA FAMILIAR  
SISTEMA FAMILIAR

4. Conjunto de instituições  
políticas e sociais, e das im-  
portâncias por elas adotadas, de-  
cada das que do ponto de  
vista técnico quer do de sua  
aplicação prática.

SISTEMA PARLAMENTAR, SÍ-  
STEMA DE TUDO

5. Conjunto das instituições e  
relações com de um modo  
de atividade.

SISTEMA FAMILIAR  
SISTEMA FAMILIAR

6. Reunião ordenada e lo-  
gica de princípios e ideias de  
la importância de modo que  
se unam um campo de con-  
hecimento.

SISTEMA DE TUDO  
SISTEMA DE TUDO

7. Conjunto ordenado de meios  
de modo de ideias, tendente  
a um resultado, plano, método.

SISTEMA DE TUDO  
SISTEMA DE TUDO  
SISTEMA DE TUDO

8. Técnica ou método supri-  
mido para um fim proposto.

SISTEMA DE TUDO  
SISTEMA DE TUDO

9. Modo, maneira, forma, jeito.

SISTEMA DE TUDO



1. Um produto de múltiplas  
origens. Diversos de  
que se trata de sempre dar  
a natureza, o mais próximo  
possível da realidade.

SISTEMA PRODUZIDOR  
SISTEMA DE CONSUMIDORES

16. em um conjunto de  
múltiplos conjuntos de  
dados de:

SISTEMA FUNCIONAL  
SISTEMA NUMÉRICO

17. em um conjunto de  
dados em cada um dos  
grupos de dados. Um grupo

de dados sempre se encontra  
relacionado a partir do conjunto  
de dados.

18. nos. Totalidade

19. em parte limitada de  
dados de dados e de  
dados limitados em dados,  
e que, em geral, pode ser  
dividido em um conjunto  
de dados de dados de dados.  
Mas a produção de dados  
em a produção de dados  
dados.

20. em conjunto de dados  
que sempre se encontra  
de dados.

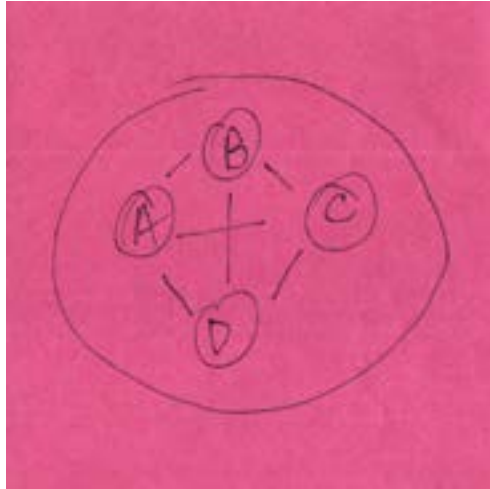
21. em conjunto de dados  
que sempre se encontra  
de dados de dados.

22. em conjunto de dados  
que sempre se encontra  
de dados de dados.

DEFINIÇÕES DE SIS  
TEMA

### #REGRA#

- limitação da ação do jogador;
  - explícitas e/ou implícitas
  - compartilhadas por todos
- do jogo de
- sim
  - obrigatório
  - repetitivo.



Não posso negar, de cara, que um processo que estou vivendo tem sido... um tanto... doloroso. Gosto de pensar (num anseio romântico e ingênuo) que esse sentimento faz parte do processo que estou; meio que sem saber como farei meu fogo, a despeito de ter quase clara mente como quero o resultado final.

Logo também é ingênuo, não poderia saber como ele ficaria, mas a imagem que tenho e a intenção que construí podem ser motivadores, mas ajuda apenas aí, não tenho muita ideia de como farei pra chegar ou de quero. O chegar é o enigma que enfrento. acho que fica melhor para o eu (ou outro, ou outros) do fu-

furo se descobrir o que alme-  
fo.

Sempre repito uma explicação  
para outros entenderem mi-  
nha pesquisa do doutorado,  
acho que devo repeti-la aqui,  
talvez para que me lixe dela  
um pouco e possa ver em ou-  
tras perspectivas.

No meu trabalho analisei a poé-  
tica de outros artistas que foram  
afetados pelo fogo Journey; como  
jogar em fogo foi tão signifi-  
cativo que a experiência tida  
em fogo precisava ser posta  
fora-fogo através da criação  
de outros artistas-fogadores.

A experiência do receptor me  
fascina porque é onde a arte  
se espalha, se esparrama e fi-  
ca complexa, enigmática, rica.  
Leio várias obras de artistas  
falando da arte e de seus pon-  
tos de vista sobre umas/mas  
obras, mas nada vejo sobre  
expectativas e suas afetações pe-  
la experiência artística. A  
leitura mais próxima são os  
críticos, eles fornecem intres-  
santes visões da arte como  
receptores e relacionadores  
da arte com a vida, mas  
estão tão próximos da pai-  
sagem da arte que perdem  
um pouco da inocência, da  
ignorância, da espontanei-

do de um espectador regular,  
medicmo, que se interessa por  
arte; em i' o local que a arte  
fermenta, cresce, pode ser di-  
vidida para ser compartilhada,  
sem conhecimento formal,  
sim, mas com uma intuição  
imprevisível, linda, onde um  
espectador pode encontrar nu-  
ma obra uma visão outra  
de algo significativo em si,  
um momento significativo,  
uma experiência inesquecível  
ou um acontecimento planeja-  
do que saiu, no seu fim, de  
forma inesperada.

Isso que eu busco. Entender  
isso, essas relações.

Um objetivo romântico, ingênuo.

Bem, na era das experiências  
de vida significativas que  
eu inicio minha pesquisa.

Se uma experiência de ~~vida~~  
fogo é tão significativa que  
demanda ser expressa fora do  
fogo, o caminho contrário é  
válido? Pode uma experiên-  
cia de vida ser significativa  
e ser expressa em fogo?

Entrei no doutorado citando  
belos exemplos: That Dragon,  
Concer; Braid; Passage. Lindos  
exemplos de jogos que tratam  
de coisas fora-fogo nelos mes-  
mos.

Vi esses jogos e sei de outros  
e pensei "fazer um jogo sobre  
algo da vida pode ser legal".

e comecei a pensar como  
vivia.

Porante uns 1 ano e meio  
eu trabalhei muito em pensar  
em como eu funcionaria,  
e até fiz um mapa realmente  
bem: escolhas, caminhos num  
mapa, cartografia de uma expe-  
riência, possibilidades...

Mas faltava um conteúdo  
para conversar com imo. Mi-  
nha orientadora viu imo  
logo de cara na última orien-  
tação e me recomendou estu-  
dar hipertexto (o que tem sido  
mágico!) e ler literatura (o  
que tem sido prazeroso). Mas  
falta algo.

Falta vida, falta histórias.

Sinto que estou num ponto  
da pesquisa que minha poéti-  
ca demanda experiências de vi-  
da. Se eu forcer um pouco,  
como pensar em artistas que  
tinham processos similares.

vida — arte — vida

nesses termos, numa ordem;  
pensar que uma perspectiva da  
arte se fez que ela vem de fora  
pra dentro do artista, daí ela  
salta de dentro pra fora de  
novo, como outra coisa, mais  
sensível, mais útil e, por imo,  
importante.

Tenho pensado no meu proces-  
so assim:



Olhando isso fico divagando em coisas que são/são importantes na pesquisa, mas não vejo (agora) assim, meu eu de agora não vê, meu eu do futuro talvez me agrade de não por colocá-las aqui, mas faço não sentindo isso...

-de nada eu do futuro (eu acho..)

• O que seria essa linha que delimita o dentro e o fora?

será o artista? ou a obra? os dois?

• O que é dentro e fora? em termos são realmente aplicáveis?

• Penso que vida/experiência são diferentes num esquema; são mesmo?

• Arte mediando o artista e a obra? o que significa arte num contexto?

• Repara que tudo "dentro" muda de ordem? e fora? muda?

Desde já acho que são questões interessantes, acho que estarão no meu memorial (talvez em escrito inteiro), mas agora só penso na primeira

instância vital / experiência, a que (arrim espero) me fornecerá uma parte importante do fogo que almejo; a que permitirá o fogo do se relacionar emocionalmente com o fogo, no nível básico emocional, mas que permitirá mergulhos profundos de interpretação em outros elementos do fogo, como uma gota de tinta aquarela que cai no papel, se espalha e vai além do que o pintor previa.

Penso em coletar experiências de pessoas próximas, pensar em possibilidades para elas e ver se funciona.

Tenho algumas ideias em mente, mas acho que vai levar mais tempo.

Tenho que correr.

25.12.2018.

---

Relendo Propp: "Morfologia do Conto Maravilhoso". 187

"Como lembra Thomas Mann no Dr. Faustus, às vezes o muito novo é o extremamente antigo, o arcaico mesmo, reencontra-se em termos de vanguarda."

ABY WARBURG!!!

Para seguir em frente, eu devo admitir algo: não vou dar conta do vida não.

Olhando com sinceridade e um pouco de pragmatismo no coração, preciso admitir que a minha perspectiva de que a experiência fora-fogo enquanto experiência em si era algo imenso, grande. Até mesmo uma experiência carrega uma riqueza que não poderia dar conta ou abordar de forma digna.

Mas na feitura do mapa, este lar, no caso, me fez perceber que afetar a imagem nas suas relações intuitivas pode ser um caminho muito mais produtivo de abordar a experiência.

OK, acho melhor relatar os acontecimentos das coisas.

Estava num caminho interessante de mapas, usá-los como representações de viagens ante a uma experiência; ligamos que esta experiência seja conseguir o beijo de uma pessoa amada...



Essa ideia não acho ruim, talvez eu desenvolvesse da melhor a frente, mas por aqui que estas experiências podem a fi-tar algumas coisas e não outras; tudo bem que isso poderia acontecer, nem todo jogo é feito para todos, o Journey que analisei no metrô realmente não é para todos os públicos e, no entanto, é uma obra extraordinária, mas tinha dúvidas se esse feito eu conseguiria passar a ideia que tenho para a experiência que pensei.

OK.

continuo.

Procurando sobre mapas, principalmente antigos, estarei no livro "O sonho do cartógrafo" de James Cohen, indicado pelo Alexandre Sequeira, na verdade demonstrei tanto interesse que ele me presentear com o livro!

Nele um monge chamado Fra Mauro deseja criar um mapa de toda a criação através dos relatos de experiên-

cias de viajante, transformando  
estas experiências em imagens  
com livre uso de sua imagina-  
ção. O que ainda acho lindíssimo.

Na pesquisa de mapas antigos  
e suas imagens criadas pela ima-  
ginação de cartógrafos encontrei os  
mapas celestes e vi nas constelações  
um outro caminho para represen-  
tar estes percursos. Linhas e conexões  
imaginárias que formam imagens  
começou a me parecer como bons  
resumos de mapas recolhidos. En-  
tão deixei de olhar para o ho-  
rizonte e comecei a olhar para  
cima.

Minha ideia neste era organi-  
zar a jogabilidade nas conste-  
lações enquanto procurava  
narrativas para preencher de re-  
colhas cada ponto.

Mas cada vez mais eu permane-  
ci nas estrelas.

foi na construção visual das es-  
trelas que percebi algo: imagens  
em si.

Lembrei da disciplina ministrada  
pela minha orientadora, Val  
Sampeio, que ela abordou um  
teórico que gosto muito: Aby Warburg.  
Estudamos um pouco do seu Atlas  
Mnemonico e as possibilidades  
de leitura das imagens, ~~por objetos~~<sup>aparente-</sup>  
mente desconexas, mas conectadas  
por laços sutis e profundos; a  
resistência das imagens através  
do tempo e espaço me parecem  
elementos férteis para o uso em jo-  
go.

Como planejo fazer isso, então?

Ainda preciso estudar sobre como  
estes mapas celestes funcionam,  
mas por agora imagino de lo-  
mar o do topo) em camadas.

profundo { 
  
 médio { 
  
 superficial { 

Cada estrela carregaria uma imagem que estimularia o jogador a outras imagens, num jogo intuitivo de escolhas, trazendo no inconsciente do jogador sua experiência de vida através das imagens, a escolha de uma imagem cria uma constelação que se resumiria numa imagem cônica, que demonstrasse o percurso e a ideia desse caminho e as imagens em si (na última parte é incerta, minha não sei como aplicá-la).

acho que vou usar mais depois pra organizar como penso o jogo em si, mas quanto ao

percurso, acho que isso já basta.

07.03.2019.

---

Projects made by Prof. Ulrich. 15.04.19

www.in4c.blog.com/blog/2011/arduino-wak  
shop rs3 - revision

ubiquitous computing } it seems like  
(Pervasive computing) } MA GIC! :)

---

~~demo~~ democratization of hardware development.

Mudanças de paradigmas pela acessibili-  
dade financeira.

---

Daí pra ter aplicações em arte  
estrutura de footer - performances  
- comunicação - etc.

---

iotempire.net/map/

↳ iotarts: digital identity  
marketing  
videos

↳ entrepreneurship

↳ social education

~~www.in4c.blog.com~~

Existe aplicação da internet das  
coisas na <sup>web</sup> arquitetura.

14  
21  
28  
5  
12  
19/05  
26/05

- manter  
diversas  
tarefas  
e migração


desbando  
- publico reagado  
Domínio  
- publico geral.

bruno.monte.assis@gmail.com  
perudondesign@gmail.com  
mauiastudios@gmail.com  
→ elaboração do projeto.

• jogo enquanto exp. artística  
 • experiência de jogo  
 • experiência

( jogo )  
 exp. arte

experiência jogo arte


 } obra em movimento  
 escalar ao céu  
 recrio.

f. além existem relações (convergentes e divergentes) da visão de Pathosformel do Wernberg e dos aspectos diurnos e noturnos do imaginário mítico por Durand e Belting.

O desfasamento de certos símbolos e "expressões" iconográficas.

Cornuta - urso  
 maig - milho  
 Hallö - encontrado  
 esp. port.

PATHOSFORMEL  
 fórmula de Pathos  
 ↓  
 forma  
 relação  
 combinação

↓  
 uma coisa  
 sentir  
 prazer.



pintura.  
 arte e rotismo em Buenos Aires no final do sc. XIX

Laura Maloretti Costa  
 CONICET-UNSAN

rotismo como forma de esquivar o poder.



Juana Romani

aqui: seus retratos tem mulheres com grandes olhos revoltados, mais sombreados pelo cabelo arruado.

Pathos formal?

A como limitado das mulheres de arte que se rotizam

obras que estereotipam a mulher do oriente, hoje compradas, os museus novos em grandes cidades árabes acaba trazendo um estranhamento a imagem de si e a retratada pelo outro



a mulher fatal  
a que mais é re-  
tratada com sever  
erótico e por no gráfico  
Pandora, Dalila, Eva,  
Esiquê, ...



---

Epigrafe exposição no museu  
nacional.

acontecimento mundano

min

PERCEÇÃO E  
REFLEXÃO DO  
SINAL

acontecimento significativo

max

jogo

Sobre o que trata o conceito em relação à vida, à arte ou ambos?

mov.

Jogo comumente ligado à movimento, algo que se desloca de um lugar a outro

res.

Jogo tem regras, as regras não determinam para saber que movimento será feito e até onde ele irá

Jogo tem a interação como outra base importante, seja consigo, seja com outros, seja contra si, seja contra outros.

fic.

a saída do mundo mundano para algo incomum é algo possível aos jogos, mesmo aspectos oferecem essa saída pelo qual eles resistem na vida comum.

experiência

talvez a ideia da pesquisa sobre a imagem, simulando a perspectiva de um burguês no jogo, seja aplicada visualmente nos jogos



mas regras das conexões adicionais; talvez as tags que ligam as estruturas e das possibilidades de

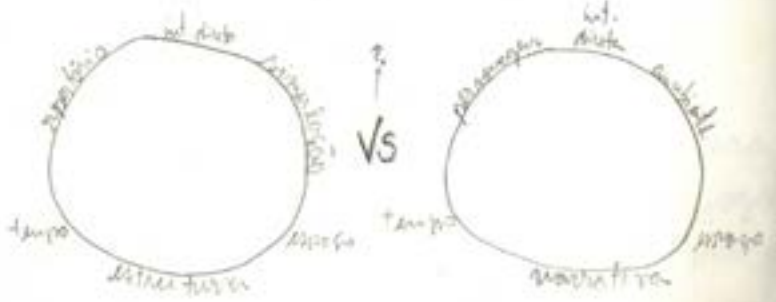
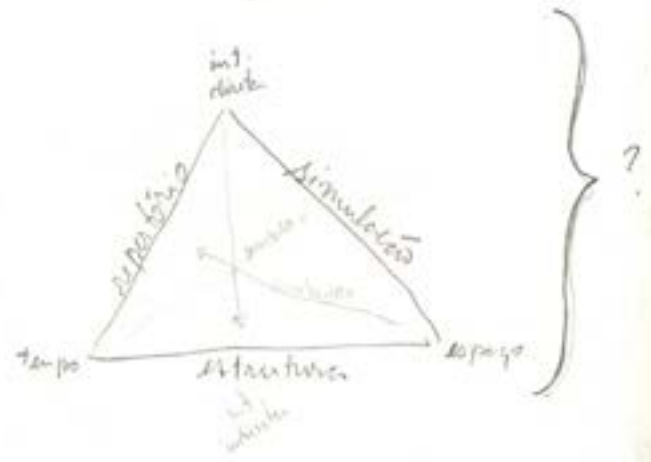
mais conexões possam ser mostrada ao jogador como documentos; seria se o jogador quer entender melhor sobre a imagem e recebe documentos sobre dar e alguns destes documentos evidenciar a tag, o jogador só precisaria se fizer várias conexões e tags que determinam esse determinado documento e se mostram se como um padrão.

prática  
intelectual  
afetiva

computação  
cooperativa

interação  
mult  
reg. int. fic

mov.  
reg. int. tc.



o jogo é composto do movimento de vários elementos que o definem, tanto estabelecendo limites (flexíveis) quanto preenchendo-o com conceitos.

a visão do jogo enquanto movimento é exemplificável quando se é usado em experiências: jogo de palavras, jogo político, jogo de forças (em relações <sup>de movimento</sup> várias funções de forças diferentes), entre outros

O movimento não é aleatório, ele carrega regras que o definem tanto quanto os elementos.

as regras podem não ser explícitas para cada jogo, elas aparecem dentro de outros regras: um jogo de palavras pode usar rima ou metáfora, não regras da própria língua, mas é no movimento dentro dessa regra que o jogo de palavras se dá.

• jogo que propõe a uma simulação da capacidade humana de estabelecer relações, mesmo que intuitivas; trata da proposta de conectar imagens pelas impressões que elas nos causam.

• a criação de constelações é uma metáfora lúdica de uma conexão, da criação de imagens, do virtual em si.

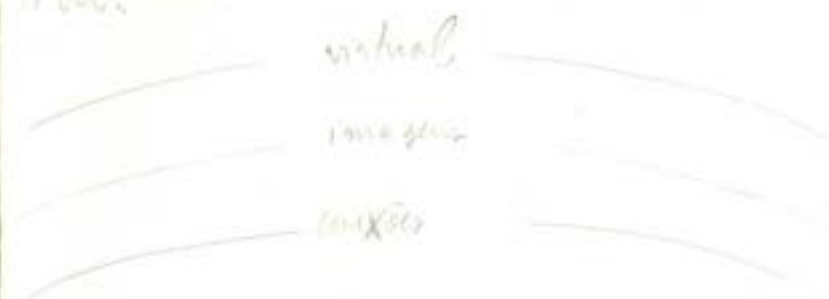
• Damos nomes à constelações baseado nas imagens que vemos ao conectar, em pontos no céu.

• enxergar uma imagem em pontos conectados nos mostra a capacidade de abstração, de criação de algo que queremos enxergar.

• as imagens possuem conexões com histórias, contextos, arquétipos, este último se torna o ingrediente principal dessa constelação que criamos no céu.

• as constelações são nomes primários mapas, nós vemos as imagens em nossas mentes, criamos nomes histórias,

propomos imagens e histórias antes mesmo de termos desenhado nós pontos das conexões; as constelações são nosso primeiro ambiente virtual. É lidar com as constelações conversa com esta perspectiva.



No ambiente virtual, a metáfora do rio se aplica melhor, a imersão no virtual é a descida de um ambiente a outro; os avatares são, no significado do hindu (onde o termo origina, a descida de Vishnu ao plano teraluo, sendo assim os avatares são descidas do interior de um

rio interconectado do virtual. A resistência da água desacelera os seres que lá se aventuram, mostrando que o tempo virtual é outro, não feito para quem vive fora seus habitantes natos, e tanto para quem vem de fora e tenta se mexer nele.

Veja a água é turva, vezes é límpida. A respiração, nutrição, e o sistema e geografia são próprios neste ambiente plural/virtual.

Além disso, é nas águas que o céu se reflete, numa superfície instável e de profundidade variável.

Como capturar a experiência? Como entendê-la e estar ciente à ela?

Seja experiência, ela acontece o tempo todo, sua consistência aos novos sentidos é incostante de modo que é um tecido ora espesso, ora quase imperceptível em sua transparência, tendo apenas poucas fios da trama.

Existe, talvez, uma equação neste conjunto onde os fenômenos e o indivíduo são duas variáveis das quais cada - de um para outro e para terceiros - que entregam resultados absurdos e imprevisíveis.

Na variável do fenômeno a atenção do indivíduo é interna ao fenômeno no momento de seu acontecimento, mas nenhuma ao acontecimento em si, ela é significativa aos sentidos do indivíduo depois de todo o seu acontecimento.

É claro que a segunda variável da experiência, o indivíduo, adquirem da sensibilidade de perceber e o esforço de entender o acontecido, de como o afetou.

Mesmo experiências projetadas para um determinado fim não passam disso: profissões, percepções do que espera-se acontecer, mas são suas expectativas, as traumas da experiência são internalizadas, principalmente quando se fica não expostos.

Para colocar aqui, para melhor entendimento, que a experiência que falamos, daquela que é captada através da sensibilidade, do entendimento e afeto, é a experiência significativa. A ausência desses quer-se chama experiência mundana.

círculo mágico

experiência significativa

experiência mundana

O que define uma linha que se para o significativo do mundano? O que delimita o círculo mágico? Talvez seja equivocado pensar que o círculo mágico tenha uma linha definida, o certo seria pensar em graus diferentes, conforme a sensibilidade, relação acumulada para um fenômeno, mais dentro do círculo mágico se está.

experiência mundana

experiência significativa

dinâmica poderia ser aplicada para tal.

5 - durante a produção do jogo como mostrado agora, percebi que o jogo poderia ser ~~o~~ "infinito", ou seja, poderia ~~se~~ ligar imagens sem que essa ligação acabasse, precisava-se entregar um tipo de "fim" à conexão entre as imagens.

As regras precisariam agir para que o processo de conexão fosse limitado e houvesse uma "conclusão" ou "conclusão".

As imagens tiveram que ganhar classificações que as separassem em grupos, algumas imagens pertenciam de mais de um grupo, mantendo várias conexões.

as conexões também foram limitadas para que também houvesse a conclusão de um movimento dentro do jogo.

Essas limitações mostraram também a necessidade de um sentido de progresso e, para tal, a dimensão da ~~ação~~ ~~ação~~ da celeste foi pensada de forma a crescer conforme outras menores fossem exploradas.

mãe ucraina

pai brasileiro - jornalista  
↳ iguá Folia do Paraná  
advogado Folia  
↳ missionário?

Gidalatti Jr.

15.11.83

Belo Horizonte

com 3 ou 4 anos  
mudou p/ Belém  
com 3 ou 4 anos



*Stylized cursive signature or decorative flourish.*



quadrinhos

- comercial  
~~autoral~~

- contato pela  
família com  
quadrinhos e  
RPG (gráficos)

- Quadrinhos  
são pens e  
abrança francesa

- Questões so-  
ciais nas HQ

- Realidade  
fantástica

Costeira  
- "Adaptação" Luiz  
- Antropomorfismo  
- Real fantástico  
- conceito e

academia

- publicidade  
UNA UN

- Ed. Artist.  
VFPD

- Mestrado  
UFPA

- NPI

- lecionar

Universidade  
Santo Amaro  
UNISA

Faculdade  
Estácio Belém

• CESUPA

• FIBRA

Brega

- páginas coloridas

- estilo de desenhar

- página não é história

- ênfase abuso moral.

pintura

- Aquarela

Publicidade

- ilustração  
HQ?

- Nikkei

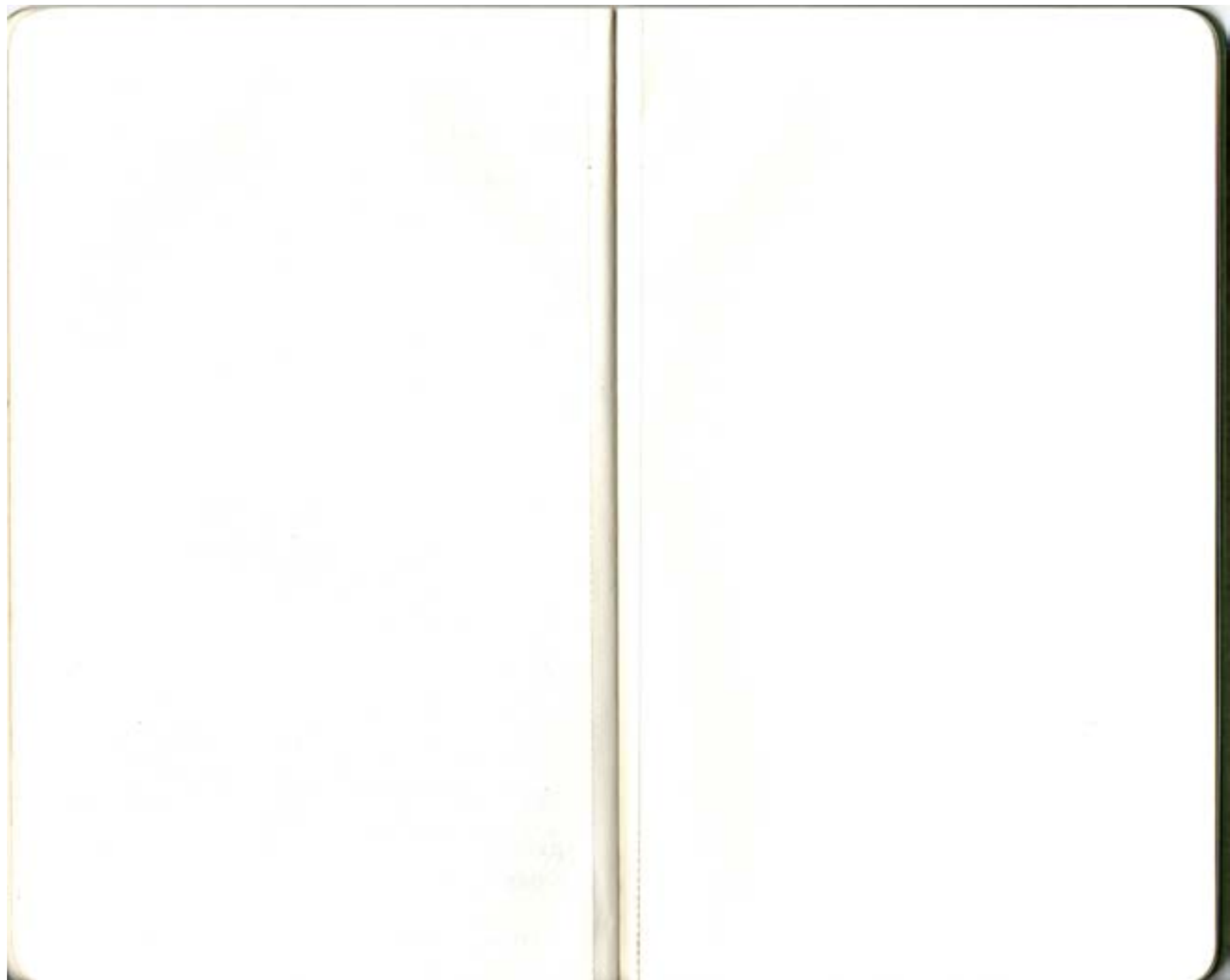
Design

- retratos

- outras

Amazônias

@gidaltimoura







Handwritten scribbles and a shaded rectangular area.

Handwritten scribbles and a series of vertical wavy lines.



Handwritten scribbles.

pl privada  
 Cano 100 - 3 mtrs - olho  
 ou 150 L trans

rato 50 - curva  
 500x500 olho x4  
 + 1 vara

25 - 12mt  
 2 varas

3 galho / resca  
~~60000~~ T com resca  
 1 T liso

2 folha liso  
 2 lusa liso

1 rola pl cano PVC  
 veda resca  
 disco de corte pl porcelanato

4 pot  
 organaria AB  
 rejunte  
 2 pot  
 quimical  
 saco de massa  
 pl ferro

VENPRK 2x4mt 115  
 195

3,00m

brisa de 3 mtrs.  
 4 metro de areia  
 3 pot de cimento

210 612  
 perimetro

saco de massa  
 pl privado  
 ou  
 parafuso 10  
 16 unidades  
 38 total

110 30pl  
 x box e  
 rodapi

porcelanato 60x60  
 8 pl rino



4 - Paralelo  
da profa  
e a re  
portante  
imagens  
to do pat  
Warburg,  
a profa  
ra a pr  
das ima  
de forma  
contendo  
do imp  
intuitiv  
go como  
ser um  
"mandas"  
Warburg

- 1 → Adulthood
- 2 → Mapa TERRA NOVA <sup>início</sup>
- 3 → trabalho da Wlad-Mapa
- 4 → Disciplina da Vant <sup>(1804 unacademy)</sup>
- 5 → cidades → estruturas
- 6 → histórias → imagens
- 7 → regras - limítrofes

---

1. a ideia de transpor a exp. fora-fogo para exp. de fogo de forma literal (gambiarra), busca de passar experiências "fora" para "dentro" apenas adaptando as experiências aos moldes de fogo



3 - o primeiro mapa que foi elaborado em cima do conceito visual de uma "cartografia nas escolhas do jogador" foi na disciplina de "Ideias Poéticas" de profa. Wlad, onde conceitos que considerava importantes na desenvolvimento do projeto foram feitos através de mapas e cada caminho escolhido <sup>no jogo</sup> ~~entre~~ não ~~do~~ mapa poderia trazer reflexões sobre o jogo, ou como fazer o jogo do mapa, mas a ~~própria~~ reflexão do jogo em si, mas este ponto se viu como um experimento de dinâmica de escolhas, de forma a entender como a construção da experiência de jogo poderia ser aplicada ao jogo em si.

3,5 - Durante a pesquisa im-  
agética e de fotografabilidade do  
projeto dois pontos importa-  
tes se alteraram:

ciudades - estrelas

no ponto imagético dos  
navios, o conceito de traçar  
o caminho da expedição se  
compreendia no caminho ter-  
restre, no caminho entre  
uma geografia e outra  
num plano 2D, mas, pesqui-  
sando sobre mapas em ma-  
chivridade, os mapas cele-  
stes apareceram e estes foram  
fatores de outra organiza-  
ção espacial que poderia  
ser mais rica para as ma-

posições do corpo; um ambiente horizontalizado daria lugar a outro onde "cima" e "baixo", "esquerda" e "direita", "frente" e "costa" não se aplicariam; as coisas são um espaço que se define pelo ponto de vista de quem o observa e vários pontos de vista convergem poeticamente com o entendimento que eu estava desenvolvendo na pesquisa sobre experiência.

#### histórias - imagens

a primeira ideia que tive de escrever a serem dançar

as fogarlor consistia na  
 quebra de uma história em  
 partes e elaboração de opções  
 variadas para as partes des-  
 sa história a ser contada.  
 Exemplo: João vai de casa



a quantidade de trabalho ne-  
 cessário para se elaborar uma  
 história e a incerteza da con-  
 tinuação que o fogador poderia ter  
 com essa história deixava a  
 opção muito distante da vi-  
 bilidade poética e de recursos  
 que o fogo detinha (e detém).  
 Mas na ~~placagem~~ <sup>transição</sup> das de ~~transição~~ <sup>transição</sup>

tóricas para imagens, e fa-  
ço gambá no seu objetivo de  
ser um experimento <sup>(ativo)</sup> imagético  
usando imagens e ~~falando~~ <sup>falando</sup> so-  
bre imagens; usar as ima-  
gens como opções permite  
uma possibilidade de conexão  
maior com um número talvez  
maior de interpretação sobre  
as imagens e suas conexões  
o jogo acaba por tornar o jo-  
gador a lidar com elementos  
mais abstratos e ~~o~~ deixa  
livre para refletir (ou não) sobre  
ou não sobre as conexões  
feitas.

4 - Paralelamente, a disciplina  
da profa Val "Lond notis" traz  
e a ~~uma~~ <sup>reflexão</sup> ~~de~~ <sup>de</sup> um elemento im-  
portante e caro para o fopo: as  
imagens. Ao abordar o concei-  
to do pathosformeln de Aby  
Warburg, e seu Mnemosyne,  
a profa abriu uma pista pa-  
ra a possibilidade de o uso  
das imagens e conexões ~~de~~  
de forma (arquetipo, estilema) e  
conteúdo (arquetipo, tema), dan-  
do importância para o caráter  
intuitivo dessas conexões, o fo-  
go como configura do poderia  
ser um fogo de criação de  
"mandas", apesar da criação de  
Warburg não ser um fogo, ma

Exp.

signos -

movimento

significativo

memória

fenômeno

- memórias

- conhecimentos

- impressões

- sentimentos

percepção / sensibili-

dade -

- mística (verdade)

- intelectual (juízo)

afetiva

arte vem de fora. p/ dentro e p/ fora de novo.

o fogo que seus é de fora p/ dentro e sua p/ fora de novo

Sistema de Arte no Brasil

mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: como um intervalo em nossa vida quotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. Dá satisfação a todo o tipo de ideais comunitários. Nesta medida, situa-se numa esfera superior aos processos estritamente biológicos de alimentação, reprodução e autoconservação. Esta afirmação está em aparente contradição com o fato de que os jogos ligados à atividade sexual se verificam justamente na época do cio. Mas seria assim tão absurdo atribuir ao canto, à dança e o "paradear" das aves um lugar exterior ao domínio puramente fisiológico, tal como no caso do jogo humano? Seja como for, este último pertence sempre, em todas as suas formas mais elevadas, ao domínio do ritual e do culto, ao domínio do sagrado.

Mas o fato de ser necessário, de ser culturalmente útil e, até, de se tornar cultura diminuirá em alguma coisa o caráter desinteressado do jogo? Não, porque a finalidade a que obedece é exterior aos interesses materiais imediatos e à satisfação individual das necessidades biológicas. Em sua qualidade de atividade sagrada, o jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, mas de outro modo e através de meios totalmente diferentes da aquisição de elementos de subsistência.

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até ao fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece

com que o fim é maior do que o começo, mas que faz parte da vida natural, biológico, mas que faz parte da vida humana. O jogo é um ato de relação e a vida "comum" é a vida "natural". O jogo é um ato de relação e a vida "comum" é a vida "natural". O jogo é um ato de relação e a vida "comum" é a vida "natural".

como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrains*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto.

## Chegando à Belém



Dado que me entendo por quite moro na Cidade Nova, esse conjunto (hoje bairro) na periferia de Ananindeua — que é a periferia de Belém, por sinal — foi sempre o espaço que tenho de mais familiar, com suas ruas, as WEs, e "Avenidas", ou SAs.

———— Curioso que a rua que moro é uma WE: West - East, perto de uma SA: South - North. Anos 80, ainda o meu duto americano no como aspiração —

As vezes que, quando manha, ia para o centro de Belém sempre via de ômbus (passando a rodeta, por cima ou baixo) e tinha uma luta para conseguir a janela; meu prazo final era a rodoviária no bairro de São Braz, pois logo o ômbus saía da Avenida Almirante Barroso e entraria na Avenida Magalhães Barata.

A partir daí todo o ambiente mudava, meu olhar ia automaticamente para o céu, queria ver a passagem do céu para a copa das mangueiras.

Todo o clima mudava, o calor inelutavelmente que subitamente durante toda a Almirante Banguera era substituído por uma brisa gostosa e refrescante que as folhas sopravam; a luz intensa do dia dava lugar para sombra acolhe dora das árvores; tudo ficava mais urbano, com mais gente, mais agitação.

Era como um céu estrelado onde as estrelas de céu entre as folhas perlampeavam a luz intensa do dia.

Essa transição do céu aberto para o túnel de mangueiras sempre me fazia pensar "chegamos em Belém", mesmo que só tínhamos quilômetros cidade adentro.

Mais que o deslocamento em si, a mudança de ambientes me mudava completamente, enquanto a paisagem desolada e urbana desde o meu bairro, no município que morei, tinha a marca do meu cotidiano, o ambiente sombreado, fresco e natural - ainda que urbano - do centro de Belém atirava para mim

Uma mudança de dinâmica e uma imprevisibilidade boa de saída do comum e ide praxe o incanum.

Talvez o túnel de mangueiras foi um dos meus primeiros círculos mágicos.

2021

No fogo Valheim, eu resolvi fazer um muro de pedra.

Concebi a empilhar as pedras numa altura que eu achei visualmente alto o bastante.

Depois de boa parte do muro estar pronta, percebi que a parte final do muro estabeleci no início do limite de sustentação da estrutura. Explio

O fogo tem um sistema de sustentação que estabelece um limite de quanto de elementos podem

ser empilhados até ele ficar instável; azul é fundação, depois verde é seguro, quando o elemento seguinte começa a ir para o amarelo a estrutura começa a ficar instável, sendo vermelho o limite final.

A partir desse "verde-amarelado" eu decidi que era alto o suficiente.

Quando murei todo o fôrme no que delimitiei, percebi que a parte do muro que tinha feito era alto demais (os últimos blocos acima estavam inteiramente amarelos) e resolvi desfazê-los.

Quando pensei no trabalho que estava tendo em retirar os blocos até a altura que estabeleci, pensei "tudo bem, aprendi com o processo, neste momento percebi que a

minha pesquisa, talvez todou a pesquisa em posições, se for assim, produzir e aprender com o processo, percebendo que, de alguma forma, os "erros" do passado são elementos importantes para conseguir chegar na "altura certa do muro"

2021

1 dia solar = 24h

1 dia sidereal = 23h 56m 04seg

"É neste contexto que trabalha a escala da abstração da imagem. É uma abstração na produção, isso é muito importante, porque a imagem, ela tem essa característica, e esse é o fascínio da imagem, ela está sempre olhando para nós, ela nos olha, ela olha para nós, então essa é uma característica fundamental, então quando ele fala na escala da abstração é no modo de produzir a imagem e a maneira como a ontologia humana está lá, cada vez mais, se tornando complexa."

Santalla, Lucia. A escala da abstração das imagens em Vilém Flusser. VENEIMA-GEM. Londrina 19/05/15

"Eu discordo dessa interpretação que muita gente faz de Flusser, que nós vivemos hoje no abismo do nada. Eu discordo porque Flusser não era um Baudrillard costarriquês", ele... Quem leu aquele livro dele, naturalmente, ou outro livro dele, Pós-história, ... certo, ele não é um utopista ingênuo, o mundo não está nada legal, mas nós então ele está terrível... No Brasil, a situação em que nós, na nossa profissão, estamos, só uma dose mesmo de um pouco... Não, mas eu não acho que é loucura só, é uma dose mesmo de paixão pelo que a gente faz, porque senão a gente ia fazer outra coisa... Mas é paixão.

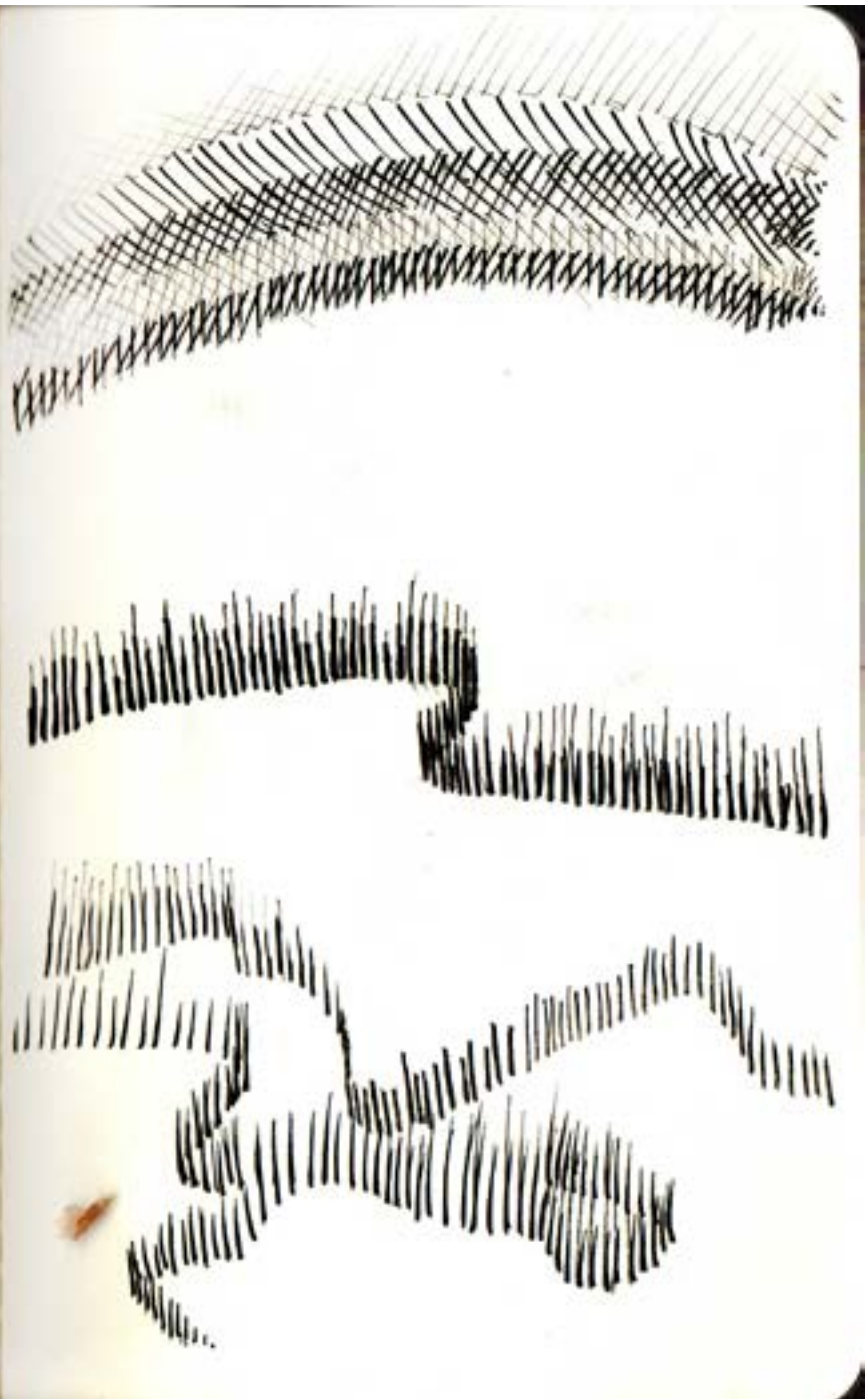
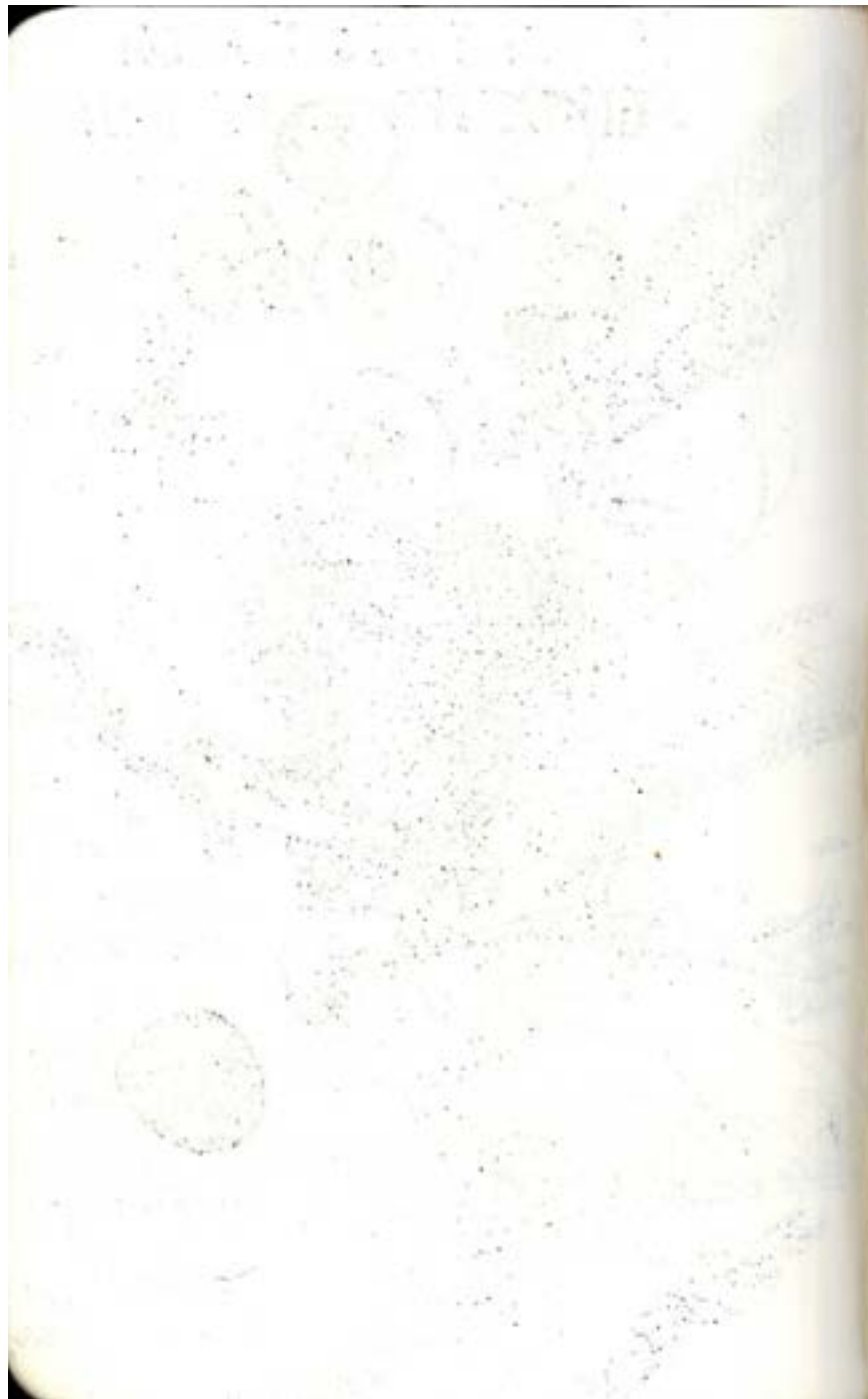
Eu, por exemplo, não saberia fazer outra coisa, eu não gostaria de fazer outra coisa..."

"É aquilo que eu defendo no trabalho dos artistas, os artistas, esse (Flusser) tem umito de artista, esse ele é um filósofo que defende a filosofia como ficção, então o artista, mesmo quando ele está trabalhando com as freixas ele aponta para a necessidade da luz, e o Flusser tem isso, eu defendo isso no Flusser"

"Isso acontece no zero de sinalização na medida em que por meio dos algoritmos computacionais a imagem chega bem perto, por simulação, ou <sup>outra</sup> profissão, como diria Flusser - ele não gostava dessa palavra "simulação" e falava que não formar de profissão, da concretude de do mundo, algo que encan

tra seu exemplo nos games [...] É porque nos games, cada vez mais você tem uma tridimensionalidade, interatividade, e a pessoa emerge naquela tridimensionalidade como um ser com toda a afetividade, com todo sentimento, com todo o aguçamento que a pessoa tem no mundo real, então dizer que aquilo lá é o abismo do nada, vai falar pro fobem que adora games que aquilo é o abismo do nada, o abismo do nada pra mãe dele!"





SENSITIVO SICUT IGNUS  
FLUERE SICUT AQUA



mamot  
(deu ser uma  
Lobo)

que fo' deu Luis.

April 7 1900  
S. P. ...





KARPORA



Várias vezes, quando eu via  
estabelecendo discussões sobre o  
fogo no processo, tinha em  
mente, mais claramente, a  
imagem do fogo finaliza-  
do. Mas sentia nas mãos  
um pouco mais ~~de~~ sobre  
aquela etapa? Talvez fosse  
um anti tipo de ~~o~~ e sem  
sentimento, que tipo de pen-  
samento captava no  
mente?



## Divulgação Biblioteca Vicente Salles INSTAGRAM:

### Semanal

TERÇA: 1 livro do acervo  
vídeo. 1 minuto. feed.

QUINTA: 1 verbete de Múnicas e  
Municípios do Pará  
vídeo. 1 minuto. stories.

### Quinzenal

QUARTA: 1 autor / livro na  
biblioteca.  
vídeo. 5 minutos. IGTV

---

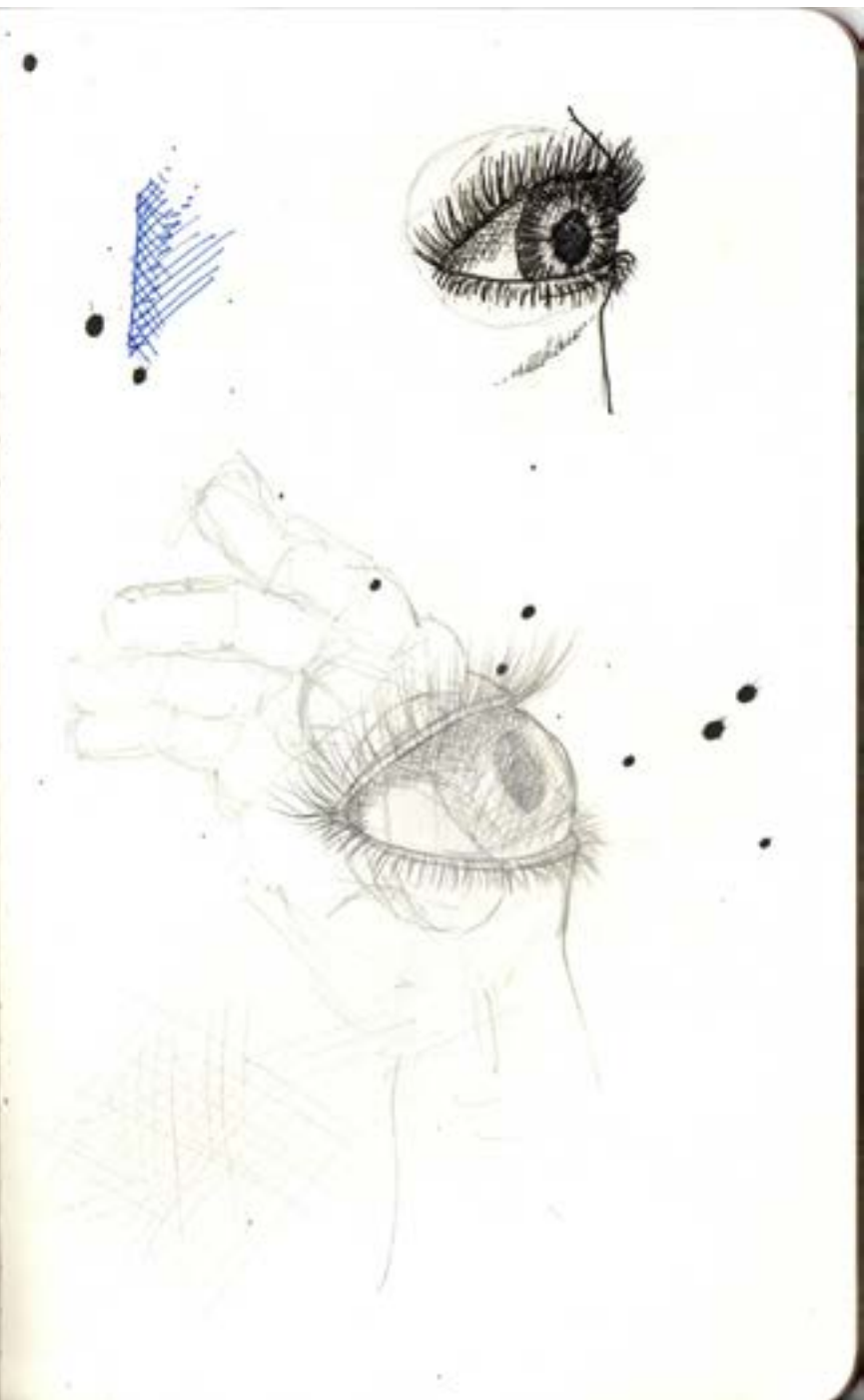
### CRONOGRAMA

Semana 1: pesquisa e escrita de roteiro  
Semana 2: filmagem e captação de assets  
Semana 3: edição e programação de pos-  
tagens.

meta: 4 autores / livros / verbetes  
se possível 5 de cada.

---

Storie sobre funcionamento da bibliote-  
ca. horários, empréstimo(?), disponibi-  
lidade de espaço.





as imagens vem do abstrato  
do virtual  
virtus  
ideias

reflexo do mundo perceptível

as imagens tomam forma própria  
forma pelo  
corpo  
forma pela  
matéria

código - informação como  
matéria

as imagens voltam à abstração  
ao virtual,  
ao quase-não-  
existir

dentro do espaço compau-  
tacional, numérico - etéreo

07/01/22

Edital 2022  
mod. dif.  
publicações

↳ direcionamento do mod.  
não abarcadas pelo  
edital de literatura.

- pers. exp.
- mod. dif.
- div. trans. soc.
- publicações

10X P.E. 15K — 12.637,72

30X P.D. 20K — 16.238,72

10X D.T.S. 10K — 8.978,72

10X PUB. 15K — 12.613,72

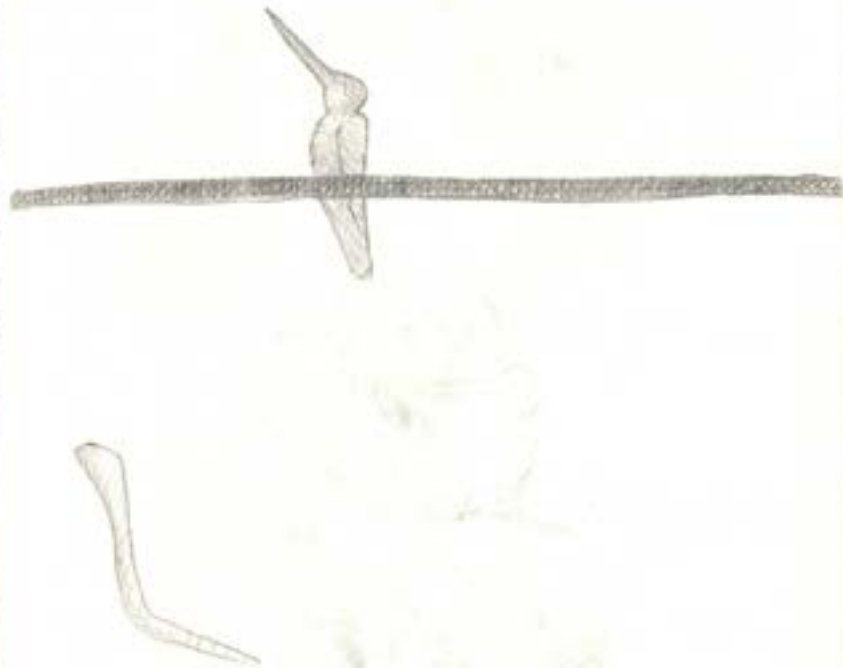
ORÇAMENTO: — limitar o tipo de gastos  
na inscrição: tipos:

- logística, equipamento, serviços, mo-  
labore
- transporte locações  
alimentação

Admiris trativo,

item de centra partida.

1800 1800?



Da periferia ao centro  
Mãe Angelou

m



————— O LABIRINTO METODOLÓGICO.

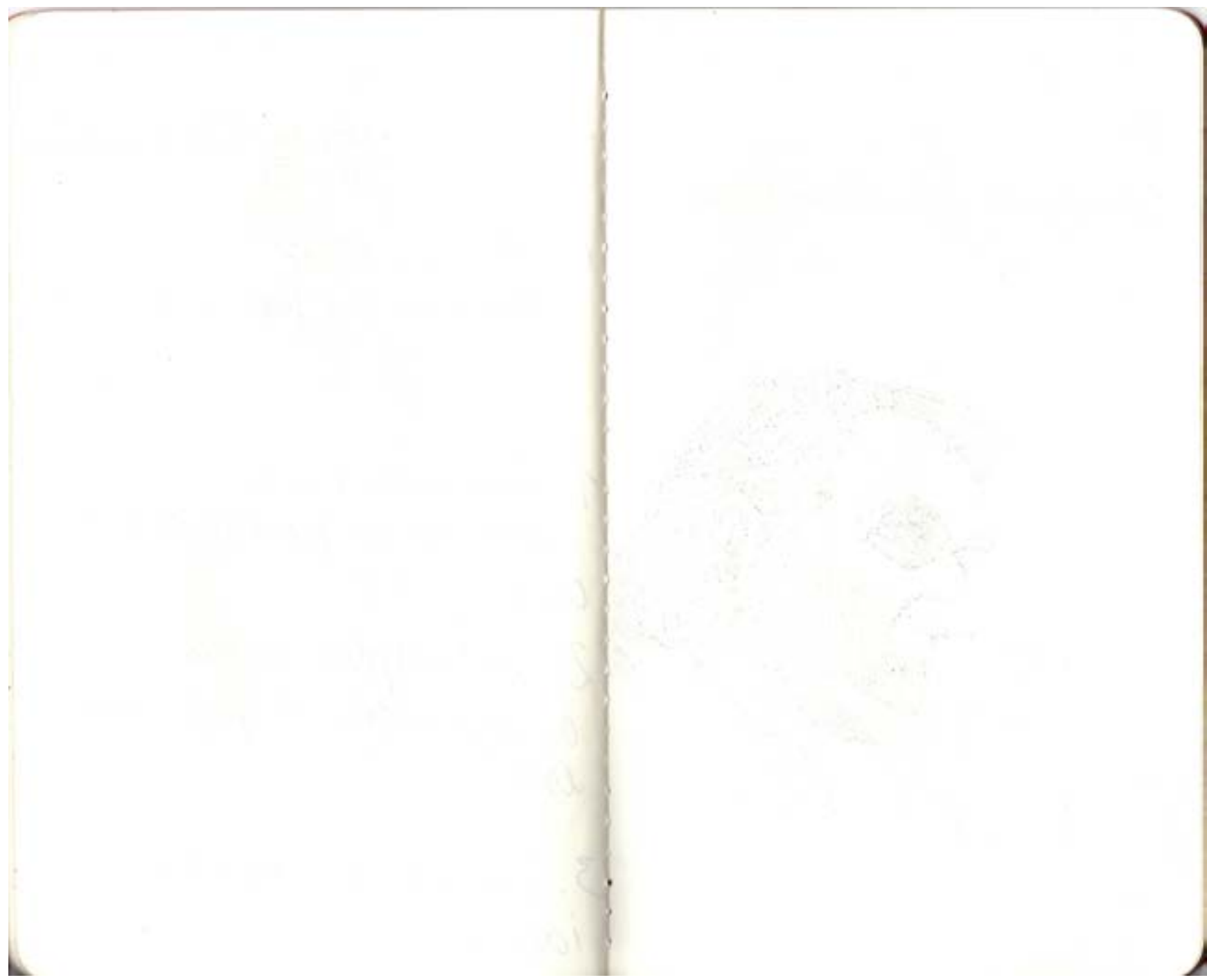
————— DEFINIÇÕES E LIMITAÇÕES

0. Abrir os olhos  
sobre o que é o fogo, a pesquisa

1. Olhar para cima  
descrição do processo, referências

2. Contemplar o céu  
a construção do fogo como está

3. Linhas que desenharam  
ideias



Teorizar sobre o jogo

ou

conseguir feedback de jogadores testadores.

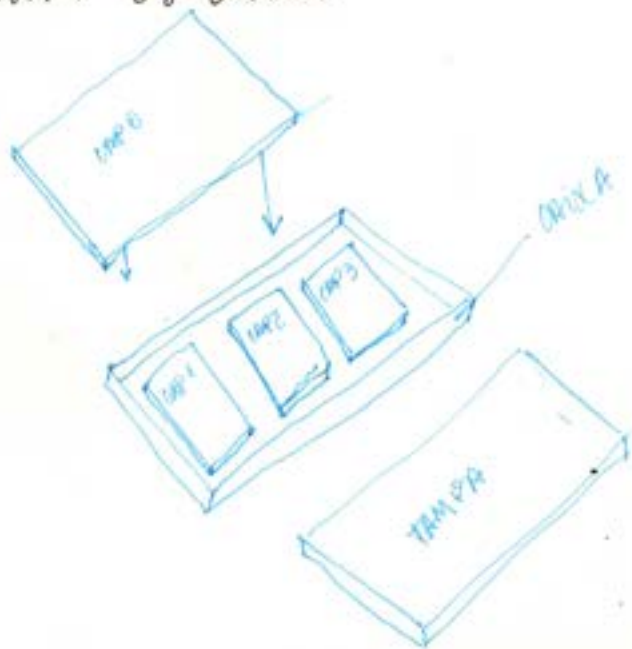


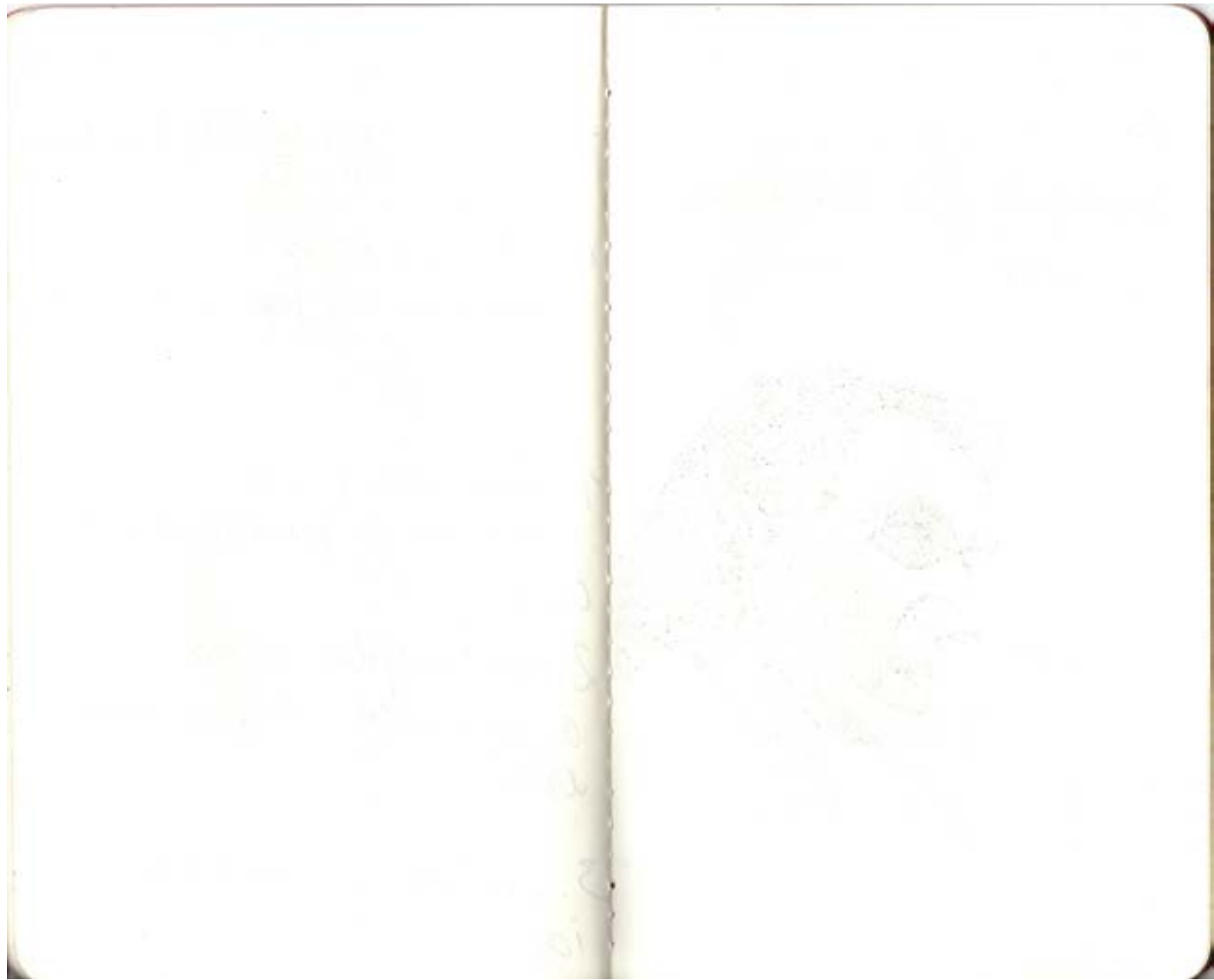
0 Labirinto metodológico

- Ter a obra em primeiro lugar
- a teoria serve à obra
- Problemas com o esquizoato
- O seu nível também é fonte de referência
- as conexões são hipertexto
- Esta escrita é a perspectiva do criador

Definições e limitações

0. Abrir os olhos





"O escritor não conhece esses caminhos enquanto os está abrindo - foi que vive no presente como todos nós [...]"

Aulas de literatura - pg 13-14

→

em geral -  
 em geral  
 inteligência  
 a literatura  
 ra, mi  
 por há,  
 teoria pa,  
 ra pr i.  
 magre,  
 mas a  
 literat.  
 a por-  
 quanta  
 enquanto  
 conceito

"O dicionário tem uma definição para cada coisa, quando não coisas muito concretas, a definição é talvez aceitável, porém muitas vezes o que tomamos por definição se chamaria de aproximação."

Aulas de literatura - pg 25

→ a inteligência opera por aproximações e estabelece relações, e funciona muito bem, mas diante de certas coisas a defini-

isso se torna verdadeiramente muito difícil. [É o caso muito conhecido da pecunia.]...

O resto deste trecho pode servir para falar sobre a pecunia e ajudar no trato com a Maria Angélica.

- MAPA
- Ciclos - Estrelas
  - Histórias - imagens

resumo de como esse orçamento será usado.

- elaborar projeto  $\frac{1400}{h}$

- Regras e Design

REUNIAO 24/02

$$\begin{array}{r} 106,900 \\ \hline 26,725 : 4 \end{array}$$

total de pagamento  
p/ fornecimento  
na Casa das Artes.

$$\boxed{1.525}$$

700k  
replantas  
dos edifícios.

$$\begin{array}{r} 10^x \times 140 \\ \hline 1400 \end{array} \times 10 = 14.000,00$$

12.000,0

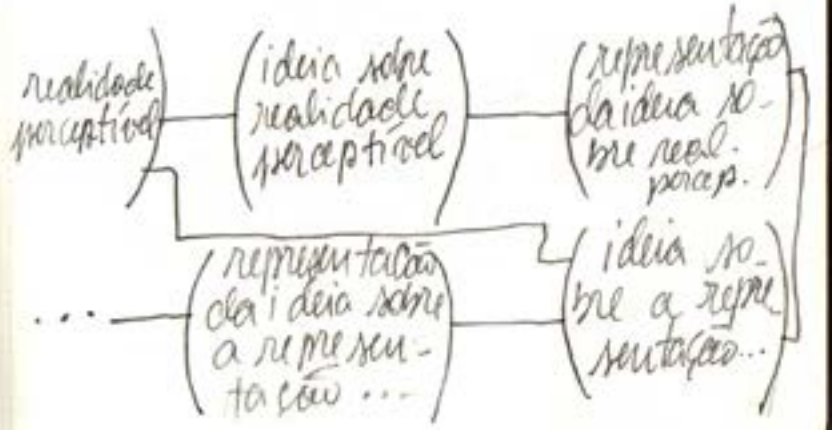
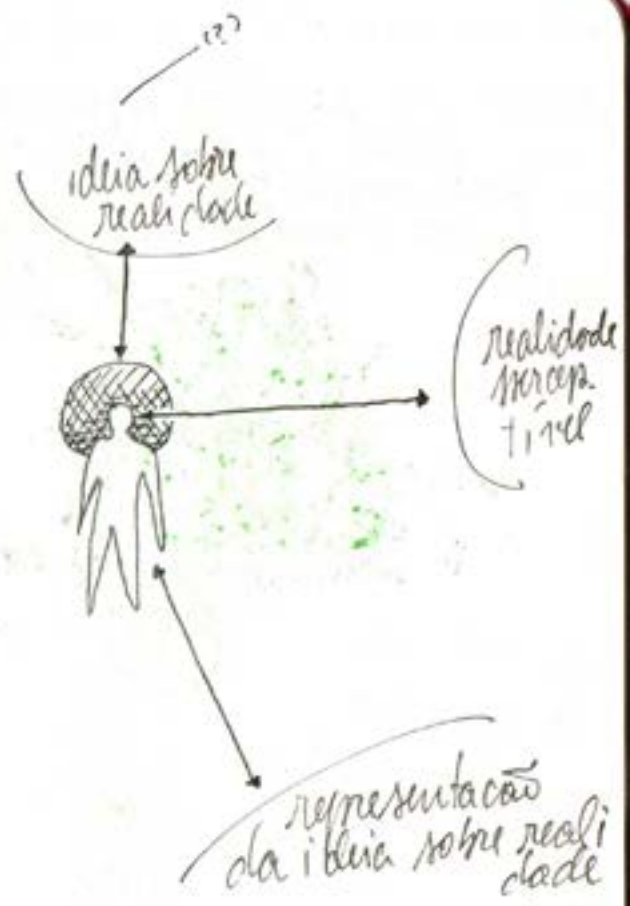
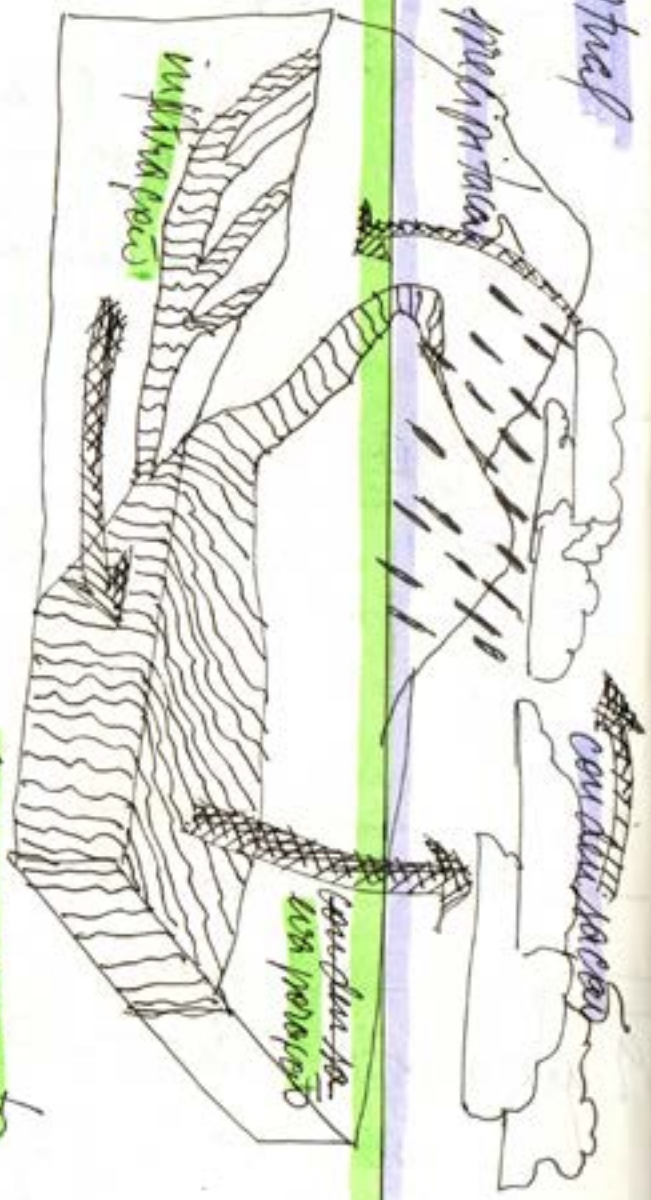
Maria Fagundes 180h total.

9 workshops de 20h - 25.200

sobrar 3h -  $\boxed{1.525}$   
palestras?

material (?) **factuel**

**armazenamento**



- Os capítulos, tópicos e sub tópicos podem ser discutidos separadamente.  
 → quando é que a escrita "brilha"?  
 em qual capítulo?  
 L. não é possível "brilhar" desde o início?



a chama da pesquisa é um fogo-fátuo

o brilho de uma fax é uma fagulha na taca sacrificial da academia.

O fogo tem que ser o protagonista da escrita, através do processo. DESDE O INÍCIO!!!

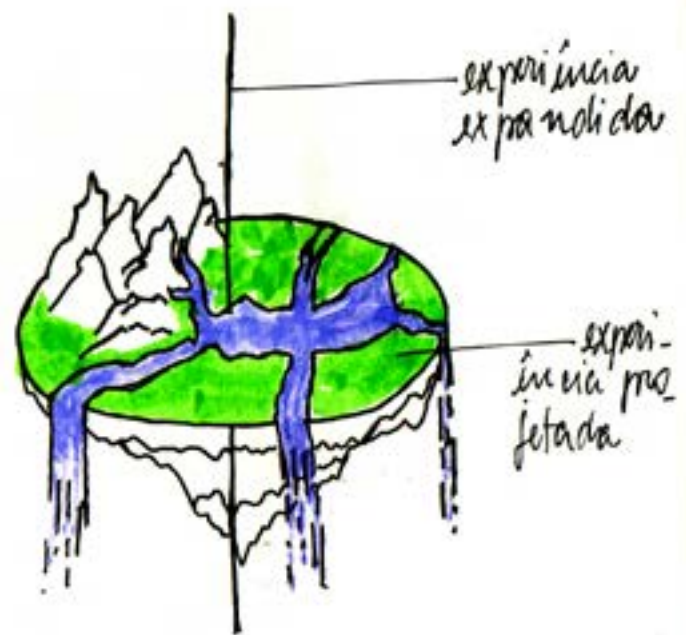
examinadora de provas.

20/05/2014

↳ ABRIR OS OLHOS

- As imagens são vazias
- Virtual como potência e ideia
- Factual como presença e representações
- Imagem e experiências: ciclos

US and the game industry  
34:46 Jason Klocher  
fala sobre jogos em  
2 dimensões e a inter-  
seção





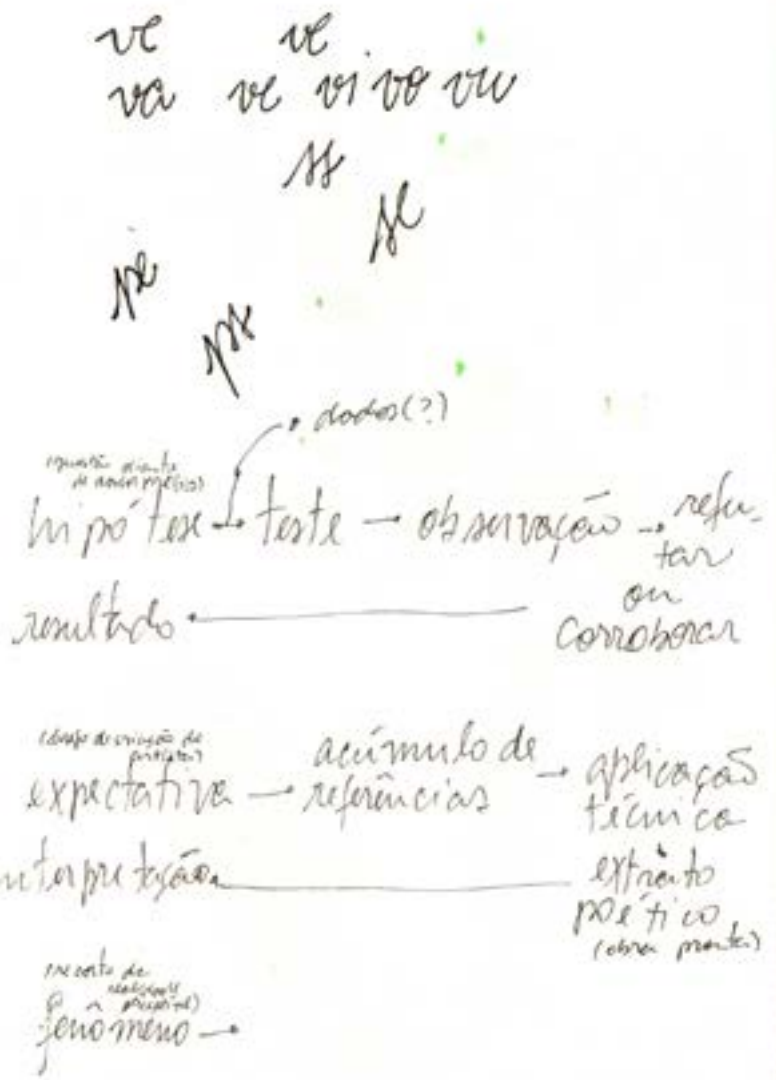
Box 101



austral

Biblio psi ps psicologia  
 psicologia (R) (R) @  
 psicanálise psicologia nio  
 Biblia Blusa o N N  
 ho ao wester  
 muito wester  
 homem wa wa wester  
 Bla psi liga bleo dirimir  
 n psi tempo  
 Inu esperar nh viu psi  
 esportochas psi des piscina  
 10 Bh Blo li fu  
 } Lh Lh pioneira pi  
 Floi calipso bla wfu  
 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  
 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  
 música virtual  
 ministro

abstractos orações autistas  
 o orações fã fa fê  
 ante orações si  
 to tea mártir @  
 fortas orações ostentat  
 na fang orações  
 te orações fogo  
 low mix amizade fogos  
 bo or amizade fogos  
 pesquisa or ar  
 bo arte extremo tal  
 bo por extremo qual  
 vi começar extremo  
 Warburg exper extremo  
 n comca virtual arborizado  
 minimiz minimizar ou  
 aquizab leate uol va vi  
 lagor uol uo uo



Arte na academia tem um problema de método.

A ciência tem um método claro que, na academia, é empregado em <sup>total</sup> todas as áreas de conhecimento.

hipótese → teste → observação  
 → refutar ou corroborar → resultado.

As áreas de conhecimento devem ter métodos mais adequados, ou melhor, o método científico não deveria ser o único disponível.

→ Método científico:  
 busca pelos dados que representam a <sup>realidade</sup> força como ela é percebida segundo os instrumentos e meios disponíveis.





50 — 6 artistas

300

5 — 3 profs. Gr (teatro, circo,  
dança)

315

5 — 7 unificas (el catálogo)

380

160 — 1 unific 1 nacional

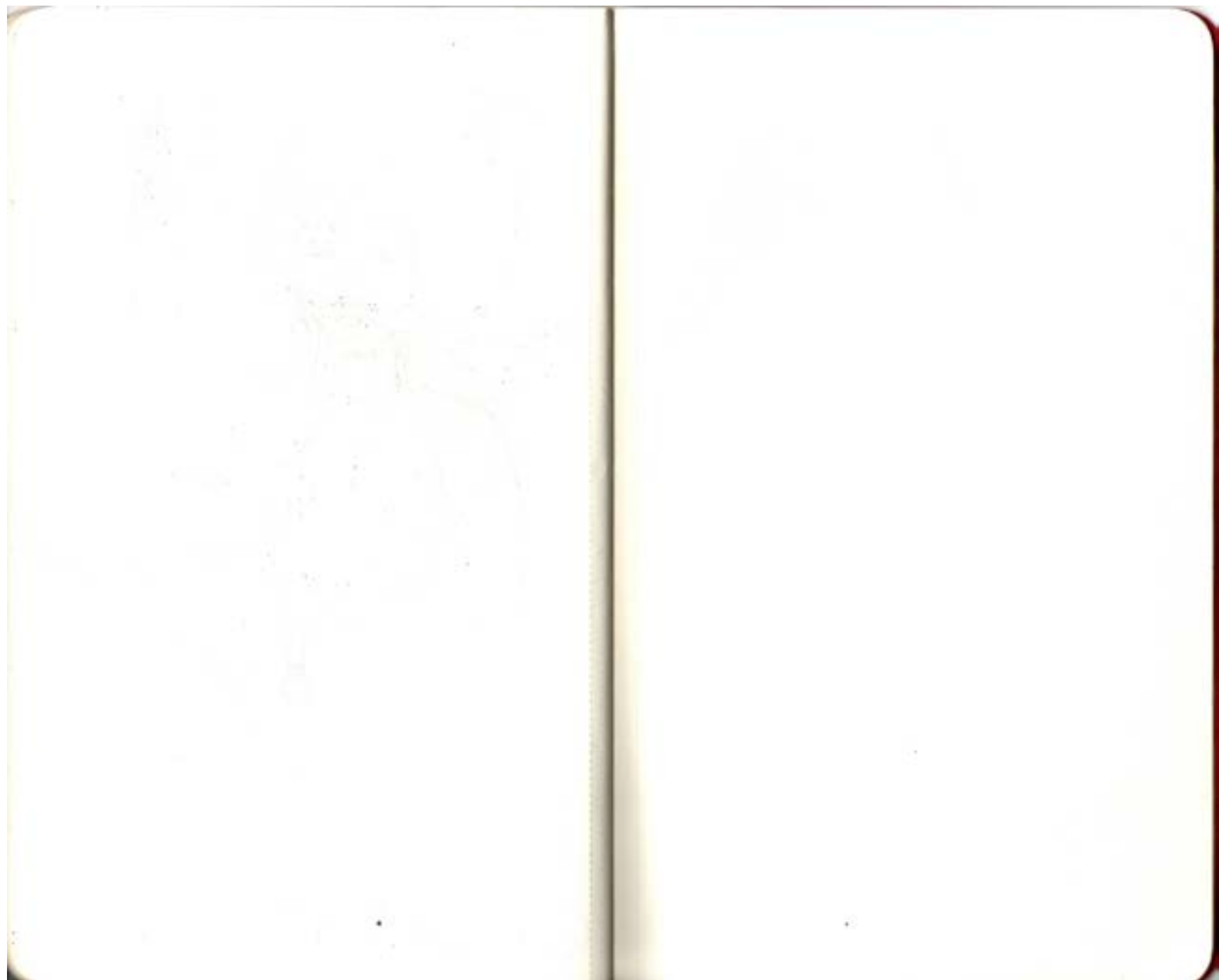
510

20 — Publicações letcheiro

530



Sonntag 09-09/02/23



Nome con  
local de na  
donta de na  
mini bio  
mini bio  
obras u

*[Handwritten scribbles and symbols]*

nome completo | foto

local de nasc.

data de nasc.

mini bio - pessoal

mini bio - profissional

obras em destaque



o que vocês querem de mim?

eu não sei dizer o que sei enquanto estou fazendo  
mas estou fazendo  
vocês querem o que eu diga o que sinto enquanto estou fazendo?  
porque quando estou fazendo, eu sinto  
isso, ao menos, eu sei  
mas vocês se importam com o que eu sinto?

quando eu sinto, talvez, deveria saber de alguma coisa  
mas só vou saber quando eu terminar o que estou fazendo  
porque eu faço pra saber  
pra saber o que eu senti  
e dali, tirar algo que não sabia, só sentia, mas agora sei  
até lá não sei, só sinto  
que, de alguma forma, é saber

vocês querem saber o que eu descobri enquanto eu faço  
mas só vou saber depois de feito  
até lá eu só sinto  
mas vocês se importam com o que eu senti?

é inocente achar que sentir não é saber  
isso eu sei  
mas não temos as ferramentas para saber o que se sente  
na hora nós só sentimos que sabemos  
apesar de sentir ser saber

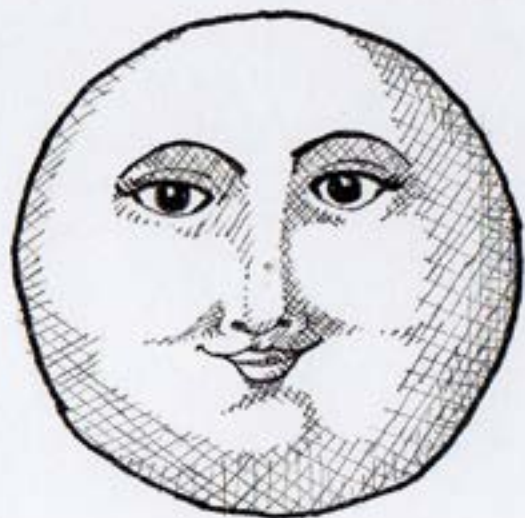
mas sentir não é o bastante, não é importante  
não tão importante quanto saber  
saber importa mais que sentir  
mas sentir não era saber?

sentir parece desconfortável  
mostrar que sente é visto como fragilidade  
se permitir sentir é arriscado  
vocês não querem riscos, nem ver o frágil  
mas fragilidade é tudo que posso oferecer de saber  
enquanto saber é um risco

fazer é sentir  
sentir é saber  
saber é um risco  
então se vocês arriscarem se importar com o que senti, vocês saberão?

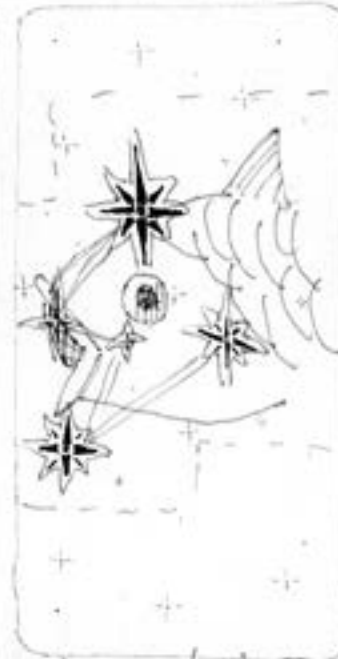
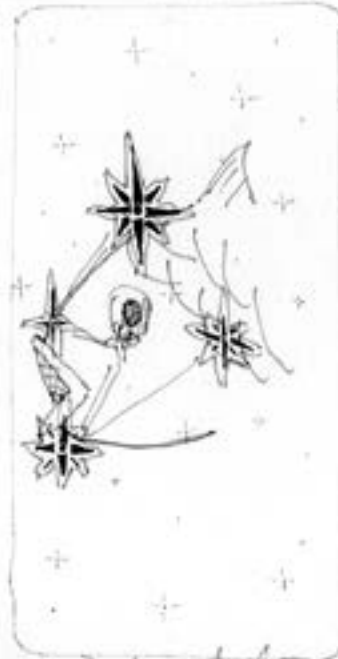
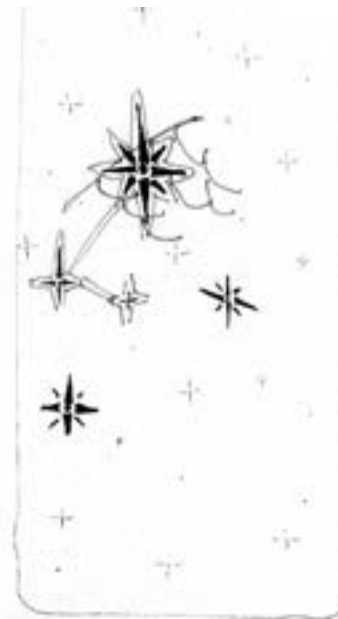


Não mano, é sobre a pesq. em artes . ainda agora  
é como me sinto sobre a pesq. em artes na academia  
- sim um debate com reflexão  
- poético - mais poético que poesia  
- hoje, duvido não ter saído em 1 hora



em um ambiente 3D, legal colocar em skins, pan

em paredes



quarta estrela selecionada, a imagem opaca, mais amarela

quatro estrelas conectadas

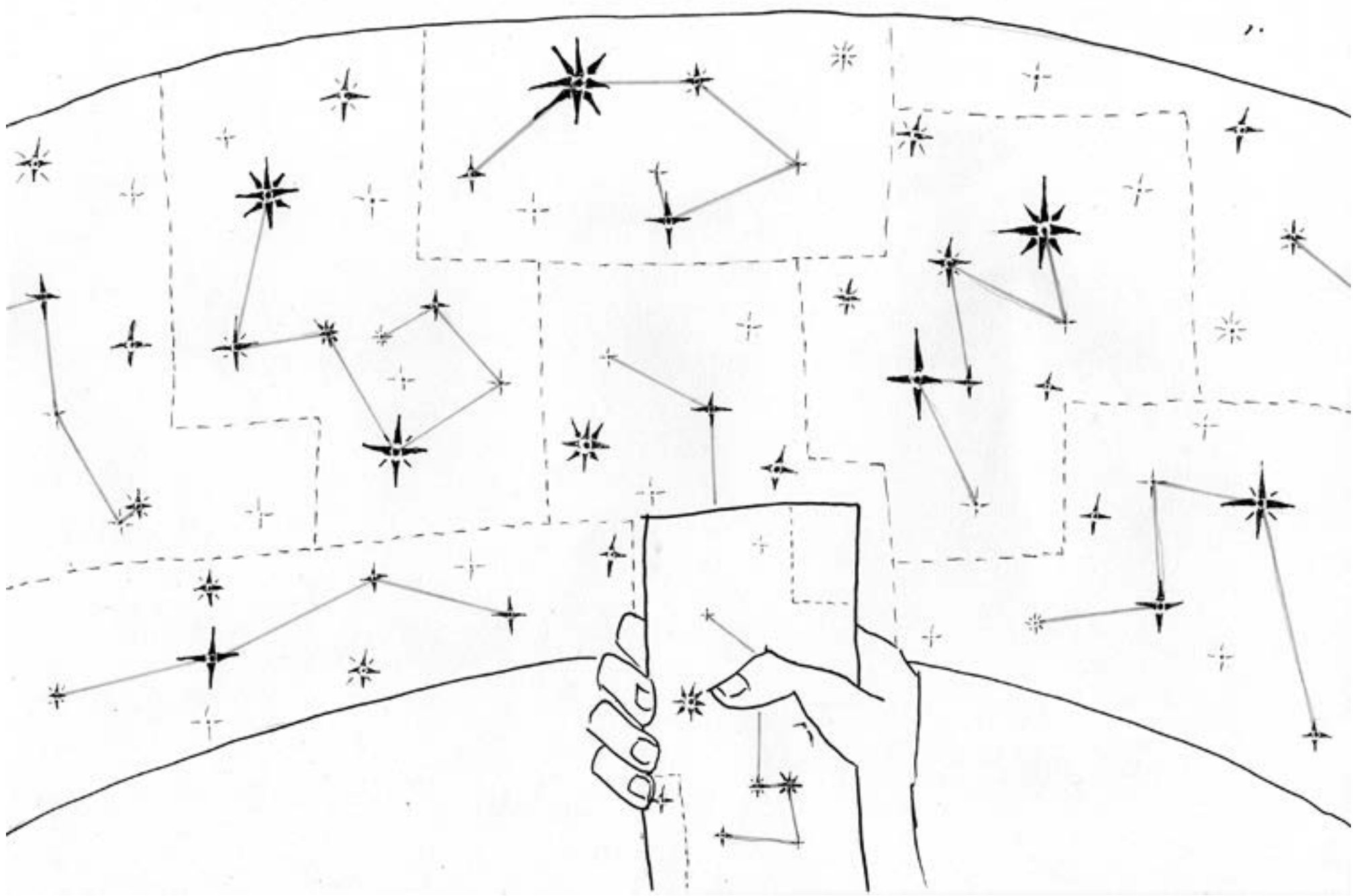
quinta estrela selecionada, imagem opaca, mais amarela

cinco estrelas selecionadas, imagem opaca, mais amarela

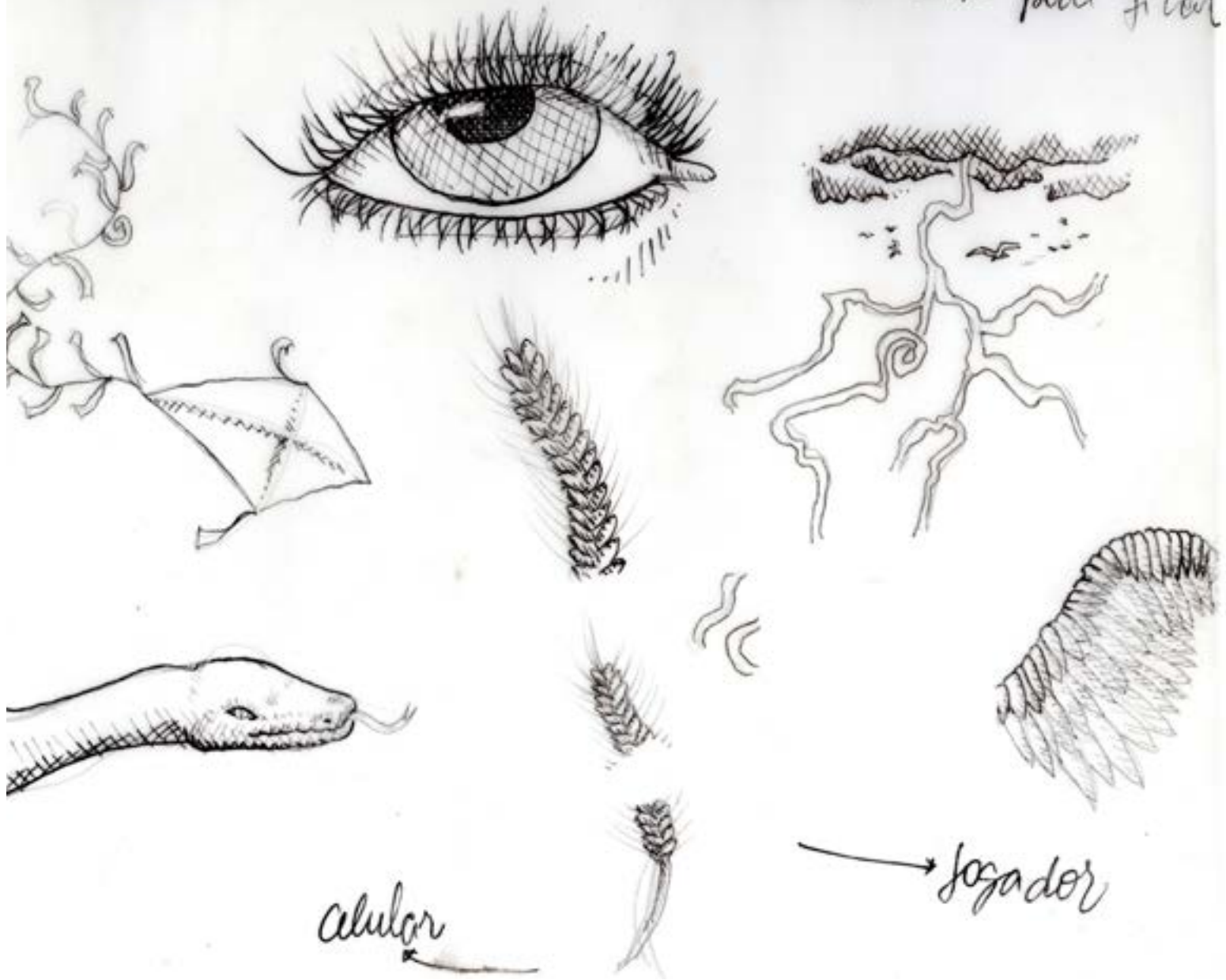
Reu Edital  
- pesquisa exp.  
- prod. dif.  
- prod. educativas.

insign. em editais  
acresc. de  
n. de inscrições  
de experiências  
artísticas  
- Edital  
Corra  
Portari  
regimento  
constante  
cof.  
26.7K

210



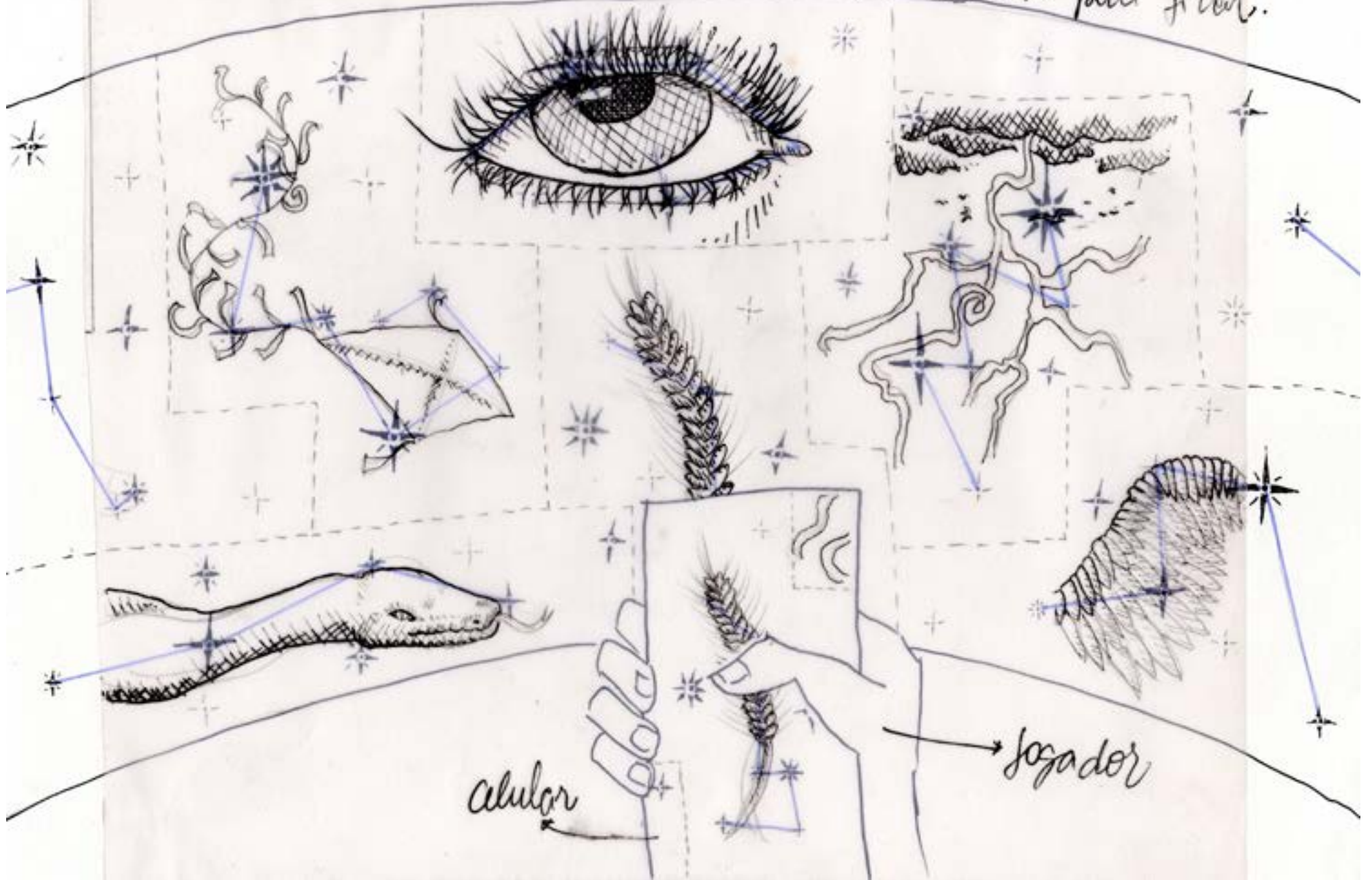
esquema de exemplo de  
o fogo completo pode ficar

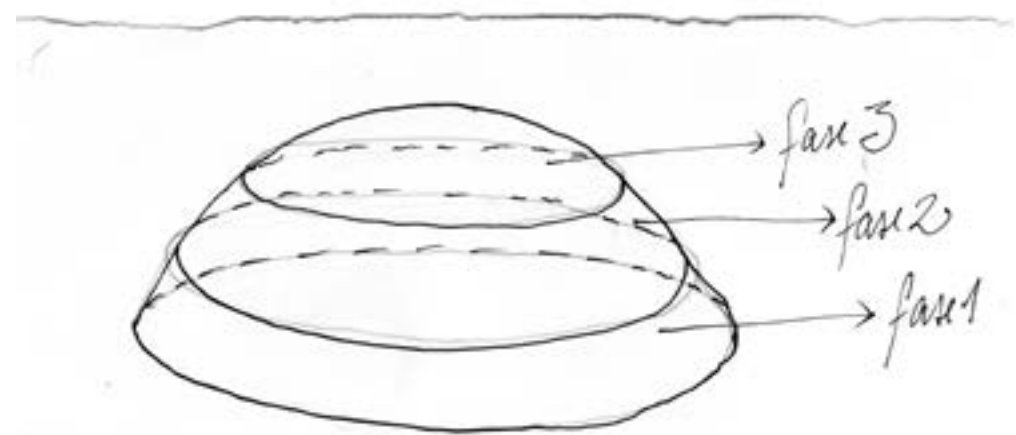
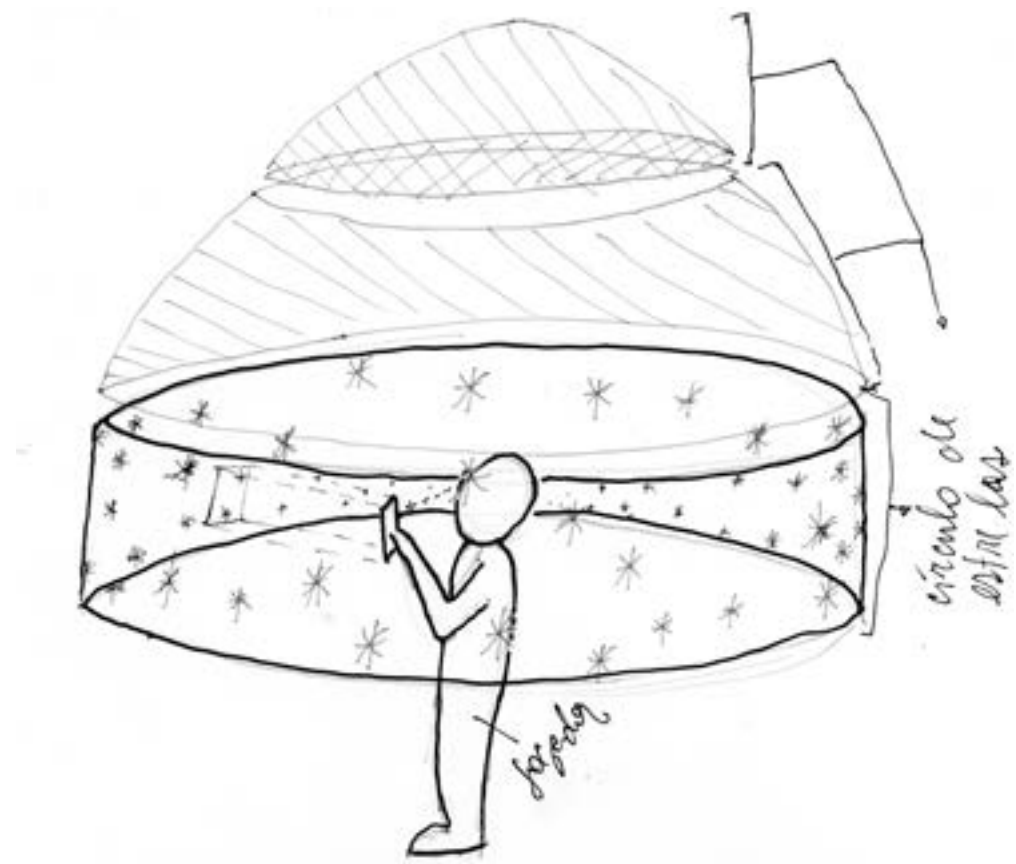


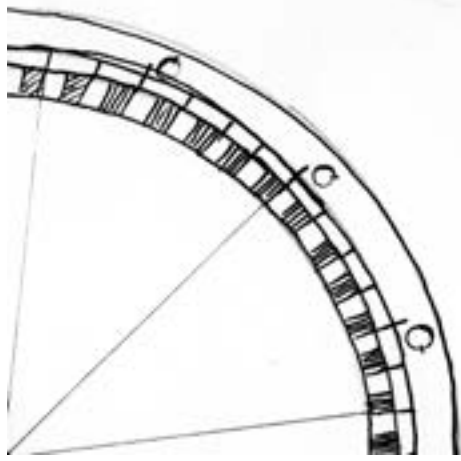
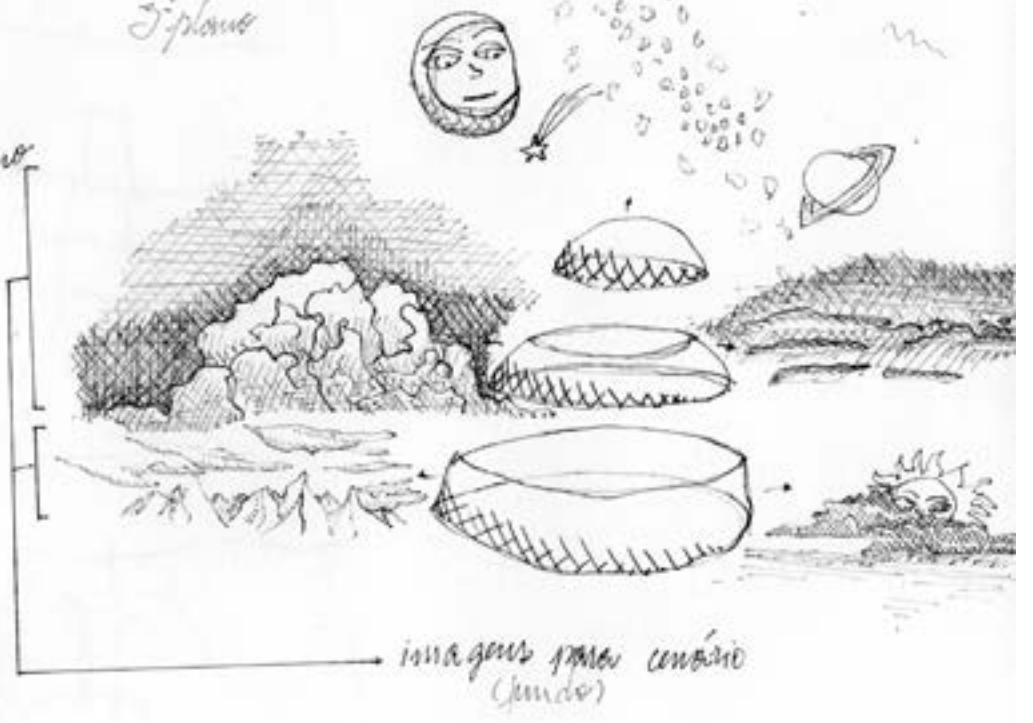
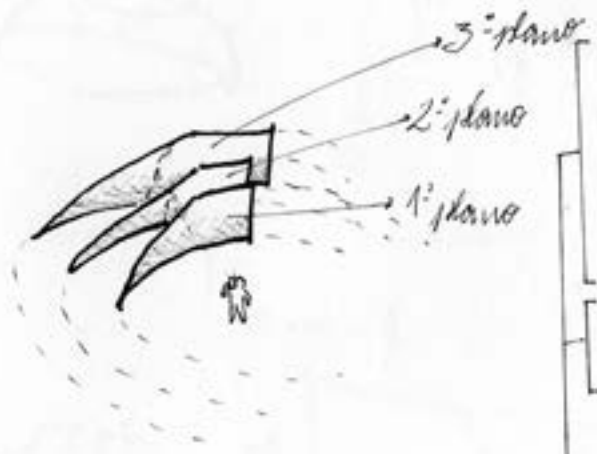
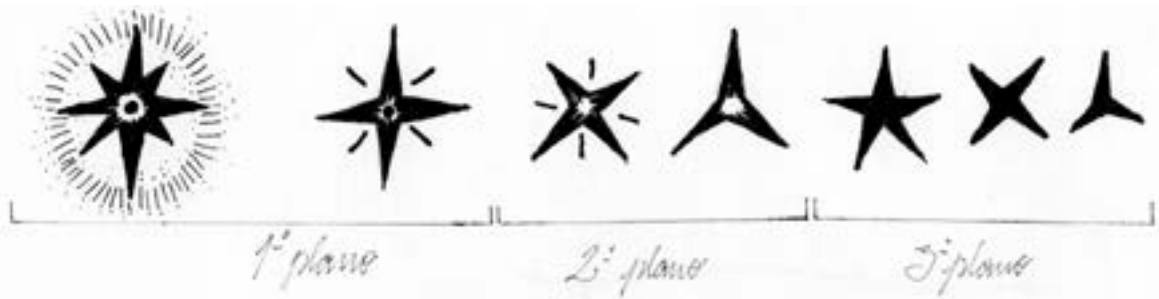
alular

fogador

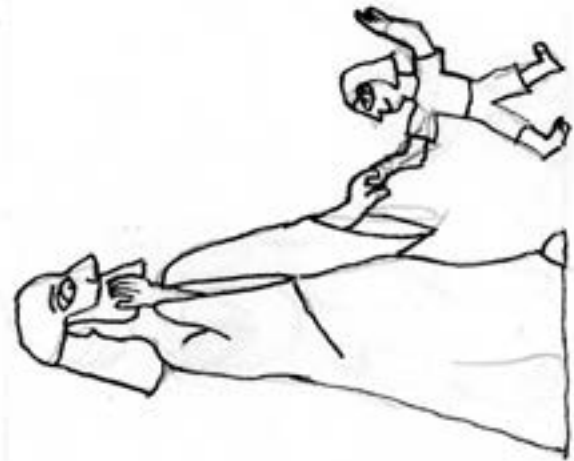
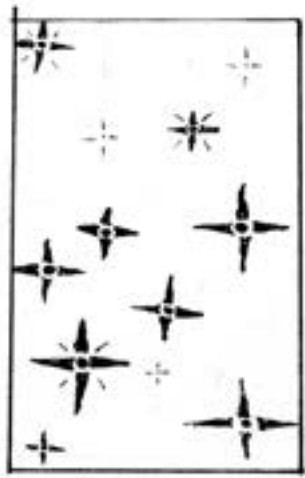
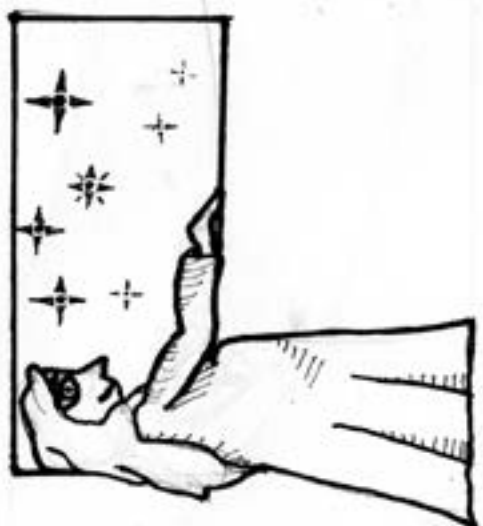
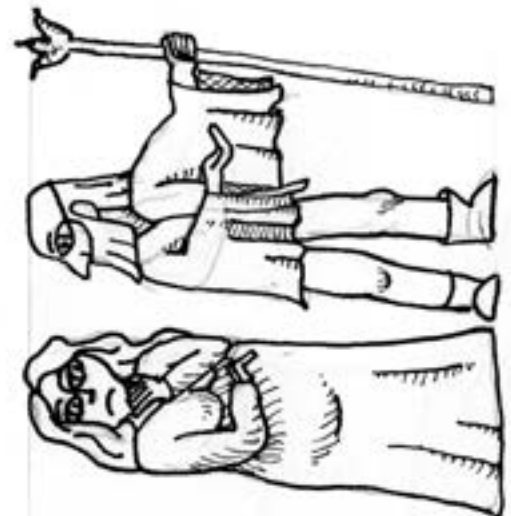
esquema de exemplo de como  
o fogo completo pode ficar.











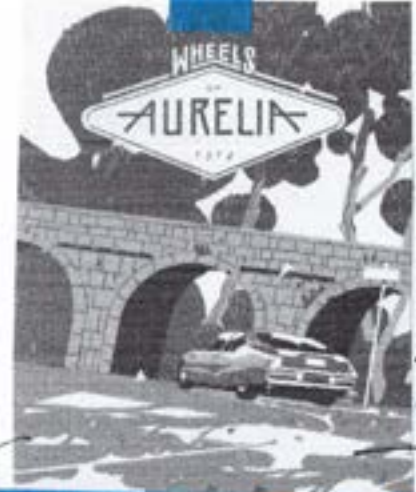
ALICIA - MACHADO TORRES  
Fatura mensalidade



↳ Kider, por Mario von Aickenbach  
e Michael Frei.  
Uma animação interativa sobre multiversos.



Witness, Jonathan Blew  
do precisa descobrir como  
nao ~~em~~ ~~uma~~ ilha e o que  
fez no local.



### WHEELS OF AURELIA

↳ wheels of Aurelia, está  
dio Santa Prigione

↳ Romance visual sobre a viagem  
da personagem ~~de~~ e suas inte-  
rações com diversas pessoas que ad-  
ba dando canona, cada nova viag-  
um pouco da vida de Aurelia e seus  
passagens é revelado, bem como o contexto político

↳ "she water tastes like wine, mas  
estú chor Dim bulb e ~~social~~ Forge  
serenity



↳ Um contador de histórias  
perde uma  
a posta com o demônio e precisa  
viajar pelos EUA para juntar histórias  
em cidades e quitar sua dívida.

Experiencia de fogo → jogador artista

Experiencia significativa

obra artistica

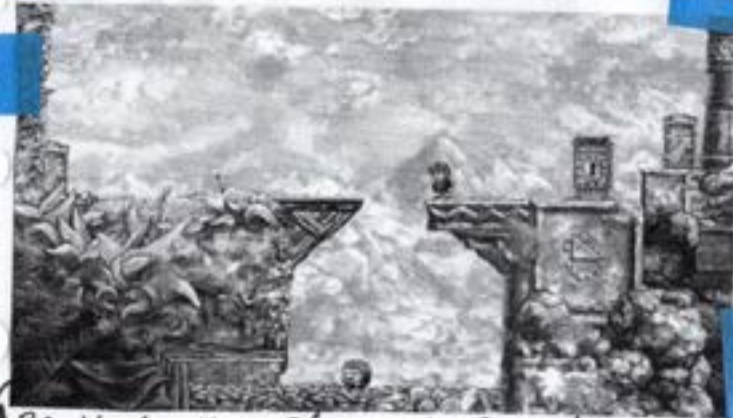
liga a experi

encia de fogo

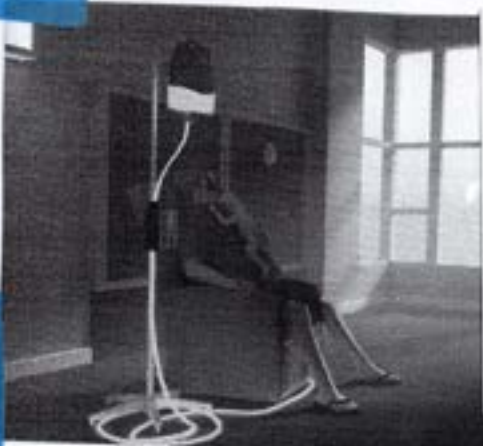
pulso ante uma

experiencia significativa

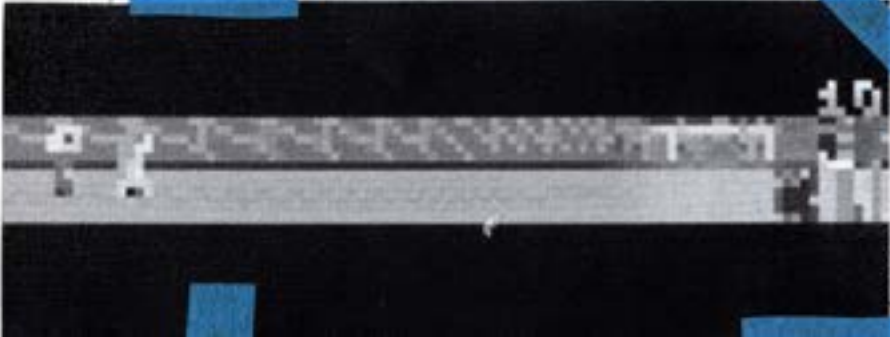
trava (emoções, ~~textos~~ <sup>intencões</sup>)



Braid, Jonathan Blow: relações quebradas pelo alcoolismo, mecânica de voltar no tempo como metáfora do arrependimento e da vontade de "voltar e fazer diferente".



That dragon, Connor, nor Ryan Green sobre a batalha de uma família contra o câncer de seu filho mais novo, ainda bebê.

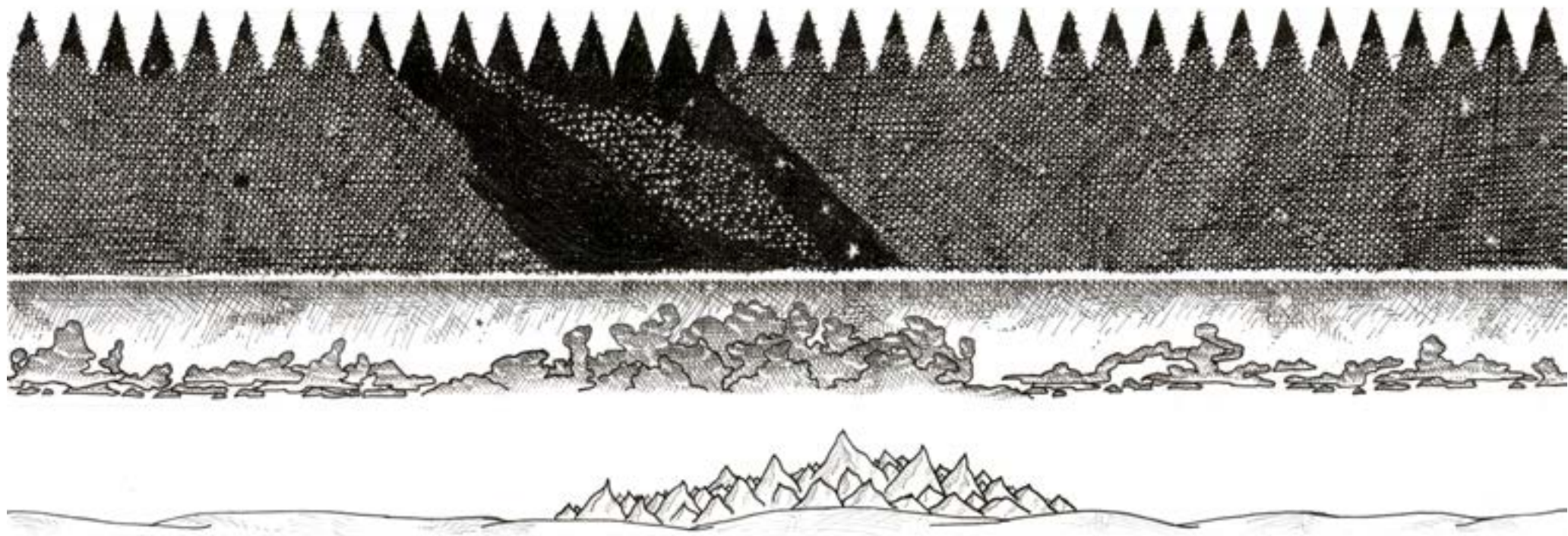


criar a metáfora para as relações que existem a lá a morte.



Novela visual interativa sobre a maturidade, emancipação e auto descoberta. personagem Florence

Florence: Ken Wong



Como matéria prima  
para criação de gu-  
ias para artistas  
que regem a experiência  
experiência  
do jogador

DISSERTAÇÃO  
MESTRADO

com jogos que espelhem  
experiência fora do jo-  
go  
experiência  
do jogador

ENTRADA  
DOCTORADO

desenvolver um jogo  
que expresse a experiência  
do jogador (trabalhos  
na pesquisa)  
experiência  
de desenvolvimento

1º ANO

desenvolvimento como  
forma de expressão do  
jogo do desenvolvedor  
experiência  
de desenvolver

2º-3º ANO

jogo como forma de  
expressão & reflexão sobre  
a relação do jogador com  
o mundo  
desenvolver  
uma experiência

4º-5º ANO

experiência de jogo

Nem perdedora, nem chorosa

"Eu odeio perder qualquer coisa",  
então ela abalou a cabeça,  
"mesmo um centavo, me faz querer morrer.  
Não consigo explicar. Não tenho mais nada a dizer.  
Exceto que eu odeio perder qualquer coisa.

"Uma vez, perdi uma boneca e chorei durante uma semana.  
Ela abria os olhos e fazia tudo, menos falar.  
Acho que ela foi roubada por algum ladrão de bonecas à espreita.  
Juro, eu odeio perder qualquer coisa.

"Uma vez, um relógio meu se levantou e saiu.  
Ele tinha todos os doze números e para cada hora do dia.  
Eu nunca vou esquecer e tudo o que posso dizer  
É que eu realmente odeio perder qualquer coisa.

"Então, se eu me senti assim por um relógio e uma boneca,  
O que você acha que eu sinto pelo meu amor?  
Eu não estou ameaçando você, senhora, mas ele é a alegria das  
minhas noites.  
É o que eu estou dizendo é que eu realmente odeio perder  
qualquer coisa."



Leão-Majestade

Eu me sento num trono acima dos tempos  
em que Reis são raios e  
Consortes  
se esgaritam na sedução das copeliras.

Muito alegremente aceno uma coroa de luz  
(montada no trono real) que cega  
os plebeus ajoelhados, de dedos cruzados.

Os anos vão descansar ao meu lado  
na cama de rainha.  
E juntos esperaremos  
a poeira dos anos endireitar minhas pálpebras novamente.

E quando o beijo que desperta é dado,  
por que sempre tem que ser uma fada, e  
por que somente um Príncipe!



Sons como pérolas

Sua  
Como pérolas  
Rolam da sua língua  
Para alegria dos meus convidados negros assustados,

Dívida e medo,  
Essas coisas sem jeito,  
Com vergonha  
Desaparecem.



Uma ideia

Me dê sua mão.

Abra espaço para eu  
gostar e segurar  
você  
para além desta fúria de poesia.

Deixe que os outros tenham  
a privacidade das  
palavras que tocam  
e do amor pela perda  
de amor.

Por mim,  
Me dê sua mão.

74



Criança morta nos velhos mares

Pai,  
Eu te espero nos oceanos  
mares que alcançam pirâmides  
acima da minha cabeça.  
Ondas, ondulantes,  
tranças ao redor dos meus  
pés negros.  
Os céus mudam e  
as estrelas encontram buracos  
povos no desalento da escuridão.  
Minha busca continua.

Conchas delicadas sobre punhos pálidos  
de debutantes me lembram você.  
A ausência da infância  
não silenciou  
sua voz. Meus ouvidos  
escutam. Você sussurra  
na passagem das águas.

Lamentos profundos soam  
de dentro do mar  
e sua canção  
flutua até mim  
ressoando savanas perdidas,  
florestas e tambores. Palmeiras se dobrando  
balanceando como uma mulher  
crianças da cor de urvas  
riem nas praias  
de areias brancas  
como os seus ossos  
limpos  
aos pés de  
águas de muito tempo atrás.

122



Pai,  
Eu te espero  
guardada nas  
entranhas de  
baleias. Seu  
sangue agora  
arrola  
espuma  
sobre  
a superfície ondulada  
da nossa  
sepultura.



123

### Elegio

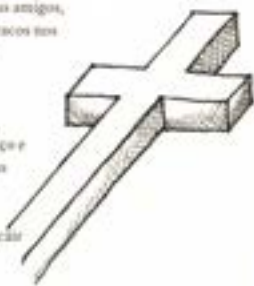
PARA HARRIET TUBMAN E FREDRICK DOUGLASS

Deito no meu túmulo  
e assisto aos meus filhos  
crescerem.  
Flores imponentes  
acima das ervas daninhas da morte.

Suas pétalas acenam  
e ninguém ainda  
conhece a preta, macia  
e suja mortalha que me  
cobre. Os vermes, meus amigos,  
vacaram, cootudo, boracos nos  
ossos e através deles  
eu vejo a chuva.  
O calor do sol  
agora golpeia  
dentro deste meu espaço e  
me traz raios dos meus  
filhos nascidos.

Suas sementes devem cair  
e penetrar abaixo  
desta terra,  
e me encontrar onde  
eu espero. Apenas preciso  
fertilizar seu nascimento.

Deito no meu túmulo  
e assisto aos meus filhos  
crescerem.



126

### A cantora não cantará

PARA A. L.

Uma bênção concedida. Não utilizada,  
nessum anjo prometido,  
asas tremulando mentiras banais  
por trás da sua ausência de sexo. Nenhuma  
trombeta ansiosa  
profecias de fama lendária.  
Porém, harmonias esperavam na  
sua garganta rígida. Novas notas  
à espera na sua  
língua parada.

Seus lábios são sulcados  
e carnudos. Pássaros rocos noturnos  
aninhados para desvanzar.  
A boca costurada, sem voz.  
Os sons não se elevam além  
daquelas paredes vermelhas.

Ela chegou atrasada e soticha  
neste lugar.

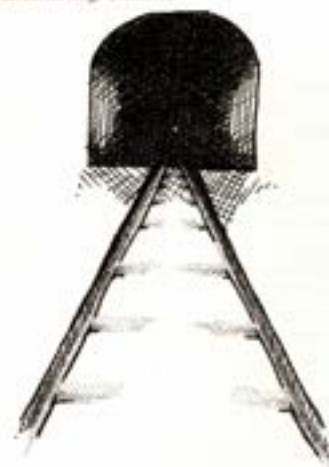


127

### O viajante

Atalhos e passados  
E longas noites solitárias  
Raios de sol e ondas do mar  
E estrelas e pedras.

Sem homens e sem amigos  
Nenhuma caverna é minha casa  
Esta é a minha tortura  
Minhas noites longas, solitárias



128

Eu escuto de novo a gargalhada  
Das crianças e vejo vogalames  
Causando pequenas explosões no  
Crepúsculo do Arkansas.



175

#### Despertando em Novo York

Cortinas se forçam  
contra o vento,  
as crianças dormem,  
trocando sonhos com  
os anjos. A cidade  
se força a acordar nas  
vias do metrô, e  
eu, alarmada, acordo como  
um rumor de guerra,  
me espreguiçando pelo amanhecer,  
indesejada e ignorada.

*Melhores do  
Arquivo*

187

#### Tempo que não se mede

O sol nasce ao meio-dia.  
Seis jovens caem até a cintura enquanto  
o ventre amadurece sem brilho,  
tão tarde.  
Os sonhos são acariciados, como se fossem  
os celinhos estimados  
incompreendidos e tão bem  
amados.

Muito conhecimento  
enruga o cérebro,  
mas pouco esclarece.  
Ataques são  
feitos em pedacinhos.  
Grandes desejos se estendem  
em ansiosos mesquinhos.  
Você chegou, sorrindo,  
mas tarde demais.

202

XIII.

#### Para um pretendente

Se você é Negro e está comigo,  
aperte firme, como o peso  
da noite. E eu te mostrarei  
cascatas de brilhos astrais.

Se você é Negro e bel,  
abaixe com reverência,  
como num ritual, e eu arquearei  
uma lua crescente, naturalmente.

*uma praça  
de  
brilhos  
astrais*

22

#### Breve inocência

O amanhecer oferece  
inocência para uma cidade meio louca.

O intento afiado  
de todos os nossos  
dias, por este herve  
momento, descansa suave, alocinhando  
os seios da manhã,  
cantarolando, ainda embriagado de sono,  
sobre beincadeiras bobas com  
os anjos.

*uma praça  
de  
brilhos  
astrais*

23

#### A última decisão

As letras são tão pequenas, me irritam.  
Coisinhas pretas vacilantes na página.  
Girinos vagueando pra lá e pra cá.  
Eu sei que é a minha idade.  
Vou ter que desistir de ler.

A comida é tão forte, me revolta.  
Eu engulo quente ou forço ela abaixo fria,  
e espero o dia todo enquanto ela fica parada na garganta.  
Cansada como estou, sei que envelheci.  
Vou ter que desistir de comer.

Os problemas dos meus filhos estão me cansando.  
Eles sentam na minha cama e mexem os lábios,  
e eu não consigo ouvir nenhuma palavra.  
Prefiro desistir de ouvir.

A vida é tão agitada, me desgasta.  
Perguntas e respostas e pensamentos pesados.  
Eu subtraí e somei e multipliquei,  
e todos os meus cálculos resultaram em nada.  
Hoje eu vou desistir de viver.



227

Minha vida virou tristeza

Nosso verão se foi,  
os dias doces do acabarão.  
O amanhacer rosado com que eu costumava  
te acordar  
virou cinza,  
minha vida virou tristeza.

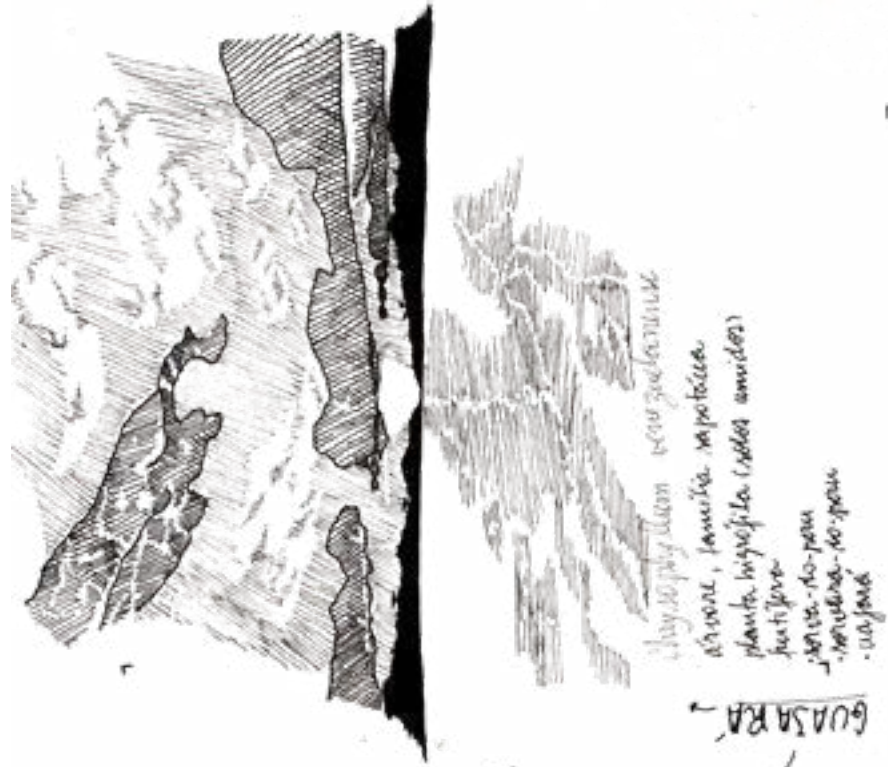
O gramado que era verde  
agora rilha com o orvalho.  
O tardo migrou,  
para o Sul ele voou.  
Deixada sozinha aqui,  
minha vida virou tristeza.

110

Esqueci as notícias,  
esse inverno também passará,  
essa primavera é um sinal  
de que o verão se anuncia por fim.  
Mas até que eu te veja  
deitado na grama verde,  
minha vida será tristeza.

*Depois*

ammonio, pila, pila, pila  
 miki, kama, kama



Ammonio, pila, pila, pila  
 miki, kama, kama  
 miki, kama, kama  
 miki, kama, kama  
 miki, kama, kama

**GUASARA**

**BAJO HIDROGRAFIA**  
 SUR: 4.059,458 km<sup>2</sup>  
 ALTURA: 1.402,35 hab./km<sup>2</sup>  
 DEMOCRACIA: 87,589,54 km<sup>2</sup>  
 MARI: miki, kama, kama



**PREARUCU**  
 miki, kama, kama  
 miki, kama, kama  
 miki, kama, kama

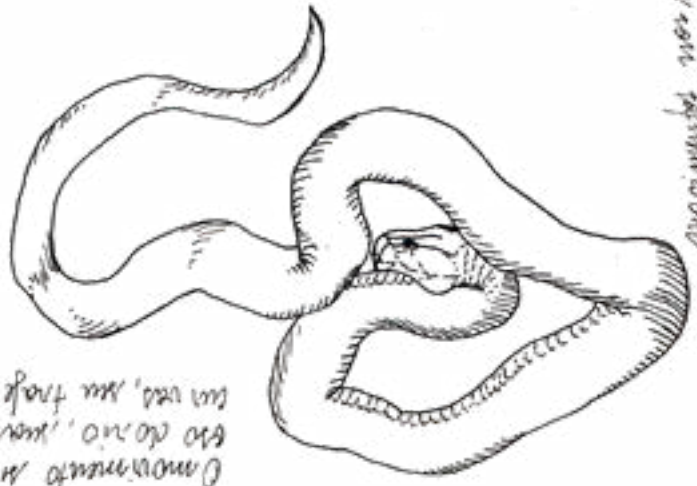


no se dice de tan temprano, a las 10 no.

una río.



Comenzó a  
ir como, pero  
un va, un trazo.

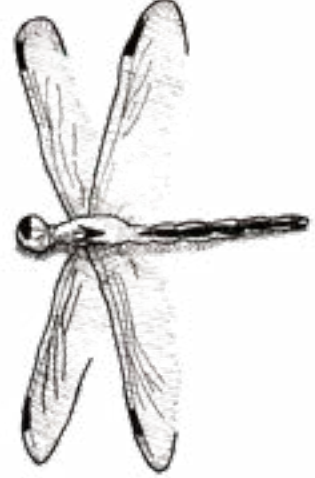


ya que era Juan  
de San Antonio...

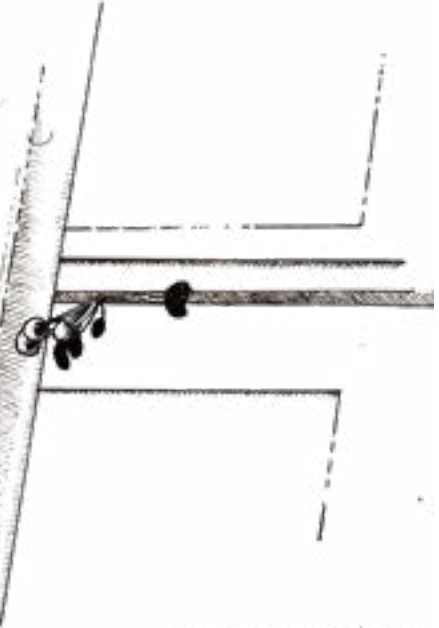
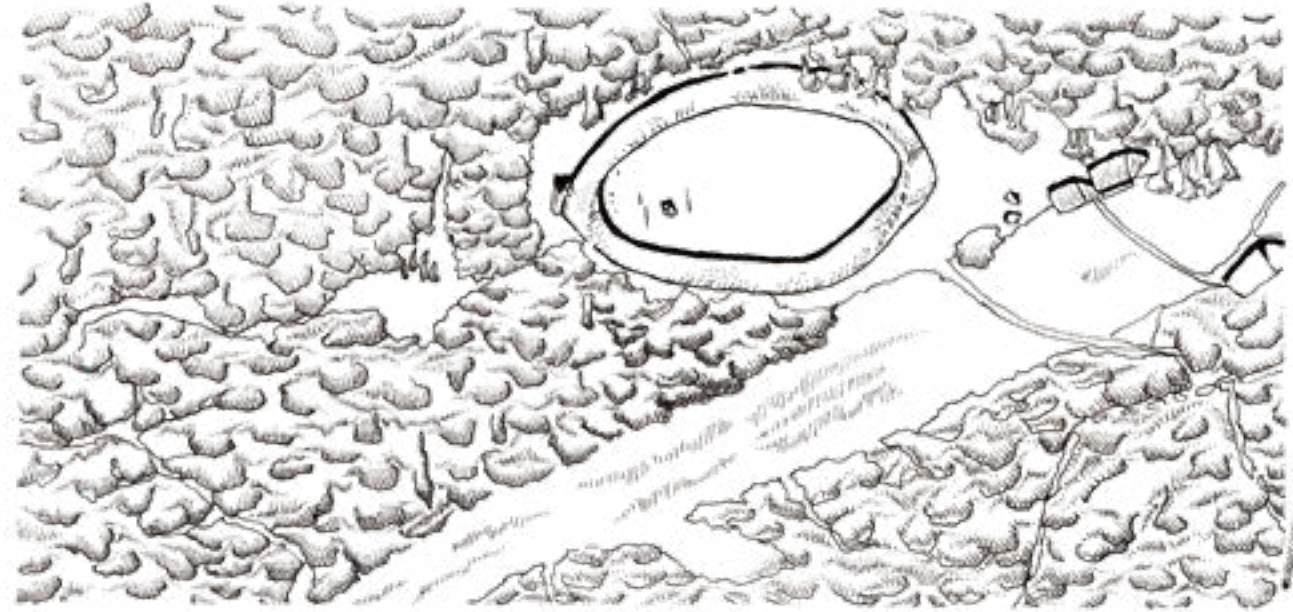
que cuando me voy de casa  
me quedo con los hijos de barrio



Ne pas oublier: Avoir comme toujours,  
 des doigts de sables, les poignets de  
 lentilles d'eau.



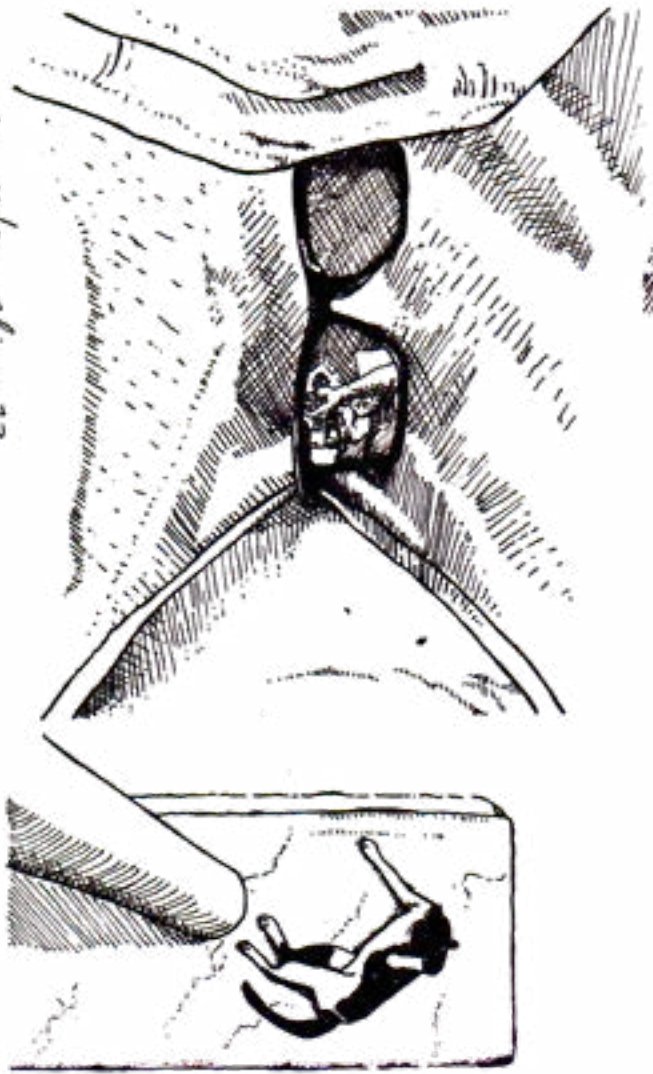
à moins d'être mort  
 et après l'opération, on ne peut...



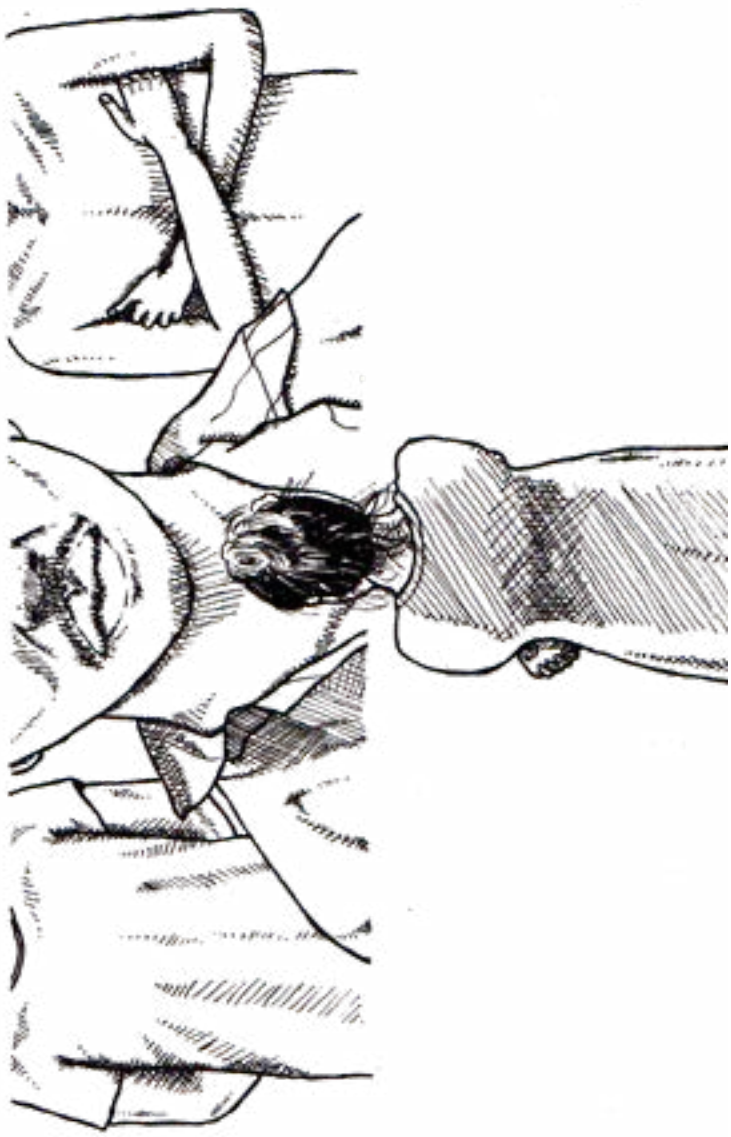
à moins d'être mort, on ne peut...

à moins d'être mort, on ne peut...

Eu vou ali, né?



O que tem  
na lanterna?



Eu vou ali, né?



Talvez seja mais interessante  
criar um método de "oração"  
de opções no jogo, entregando  
ao jogador a capacidade de  
criar opções e deixar outros  
jogadores escolhê-las.



A STAFF ALLIANCE MEMBER

TAPPORTUGAL

Vai precisar de um bom  
(ou imenso) banco de dados  
verificar trabalho ☹️

• talvez trabalhar com verbos?  
objetos?  
"objetos"?  
locais?  
relativos?

Impressão do jogo  
→ distâncias  
→ tempo de execução  
• Talvez tocar numa ex-  
periência específica.  
como "sentir a sala mantida"  
ser sobre uma experiência espe-  
cífica.

o espaço dado?

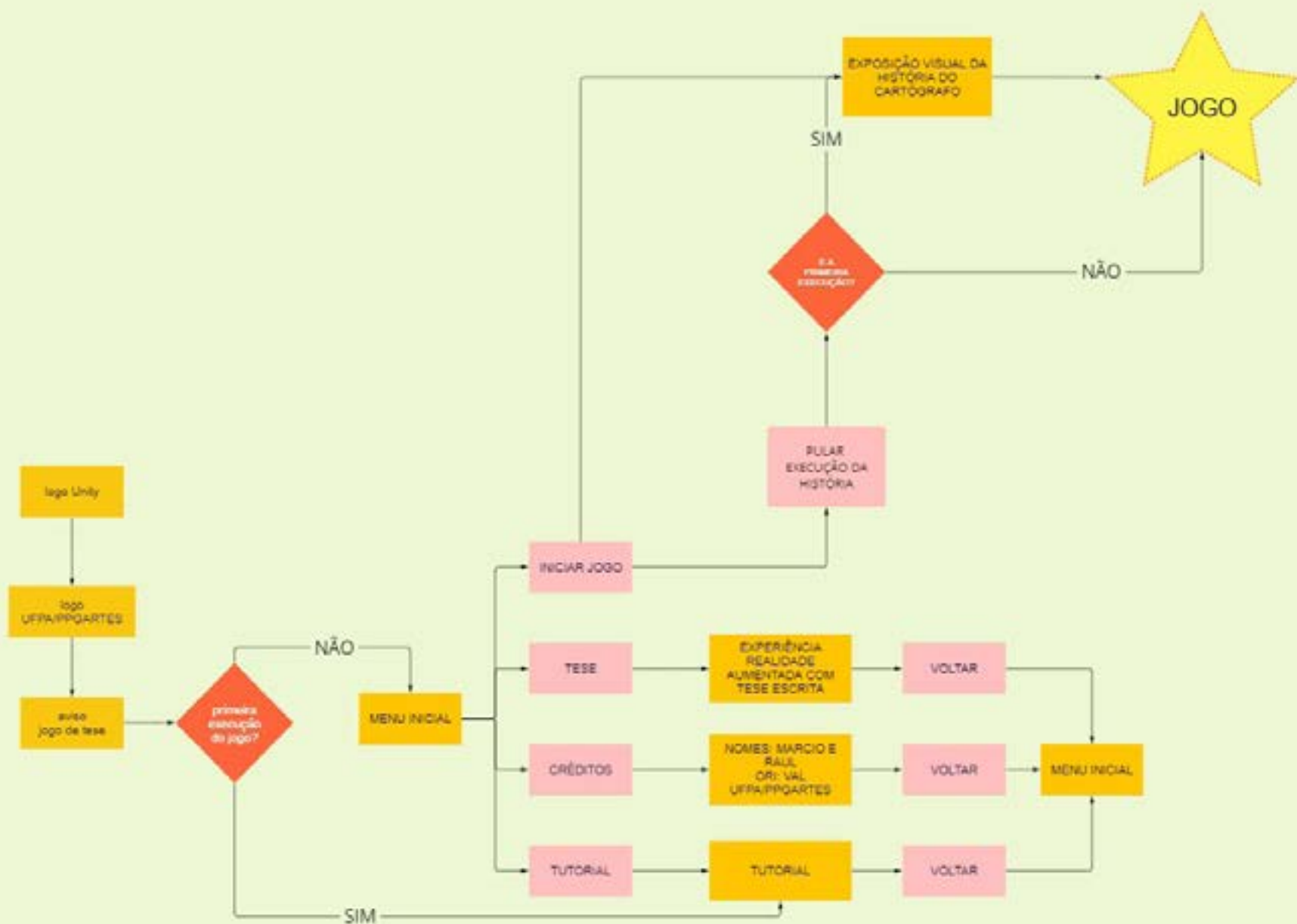
— " — para ciclo nos  
• será que vou ter mesmo que  
usar palavras?

• Será que usar sons para substi-  
tuir palavras funciona?

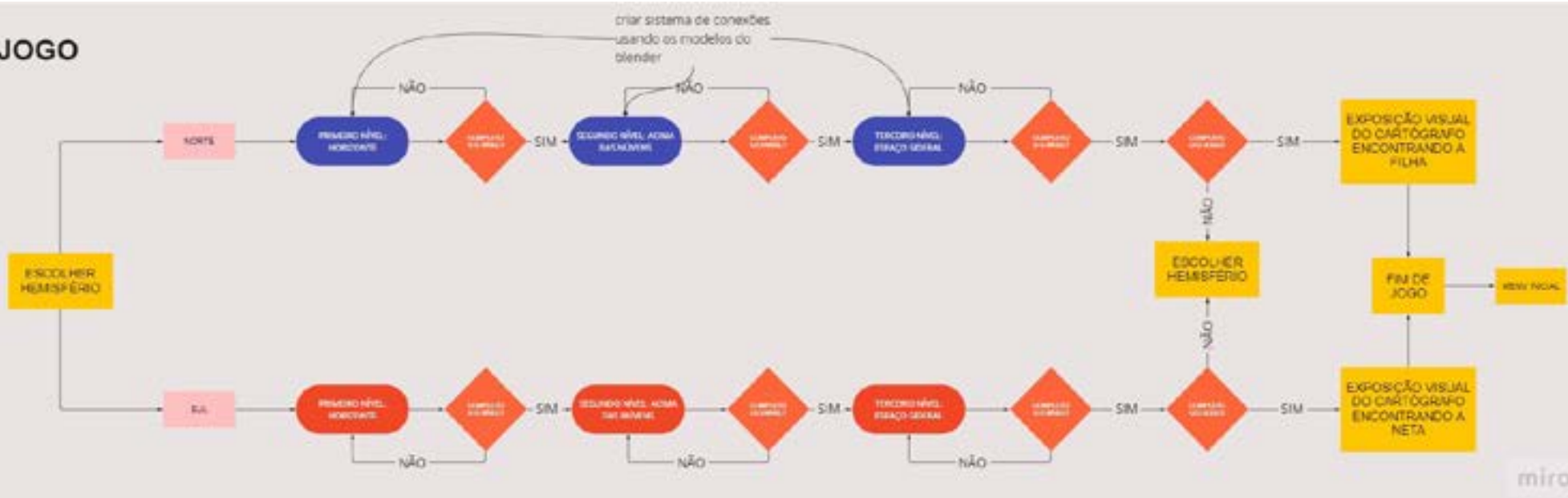
• ir e or verbos??  
sons ou imagens?

imagens para: objetos?  
locais?  
relativos?

sons para: sons / verbos?  
mas vão dar um input?



# JOGO



O tutorial começa antes do H.  
 tudo no primeiro contato do jogador

1. o fogo indica para tocar a 1ª estrela



2. a estrela entra em destaque



3. o fogo indica tocar a 2ª estrela



4. a estrela entra em destaque



5. o fogo indica tocar outra estrela.



6. a 2ª estrela e depois a 3ª estrela fica em destaque



7. o fogo indica tocar na 3ª estrela



8. a 3ª estrela é conectada e a conexão com a tabela e keta



9. o fogo indica uma 4ª estrela



10. quando a 4ª estrela está em destaque, o título do fogo começa a aparecer.

Deixar disponível no menu inicial.



o foco indica a  
confirmação da 4ª  
estrela

11 **LEIRE**



confirmada o  
foco segue a  
estrela

12 **BOI**



o título fica  
mais evidente

13 **DATE**



o título fica  
mais evidente

14 **DATE**



a última estrela  
é confirmada

15 **DATUM**



**DATUM**



**DATUM**

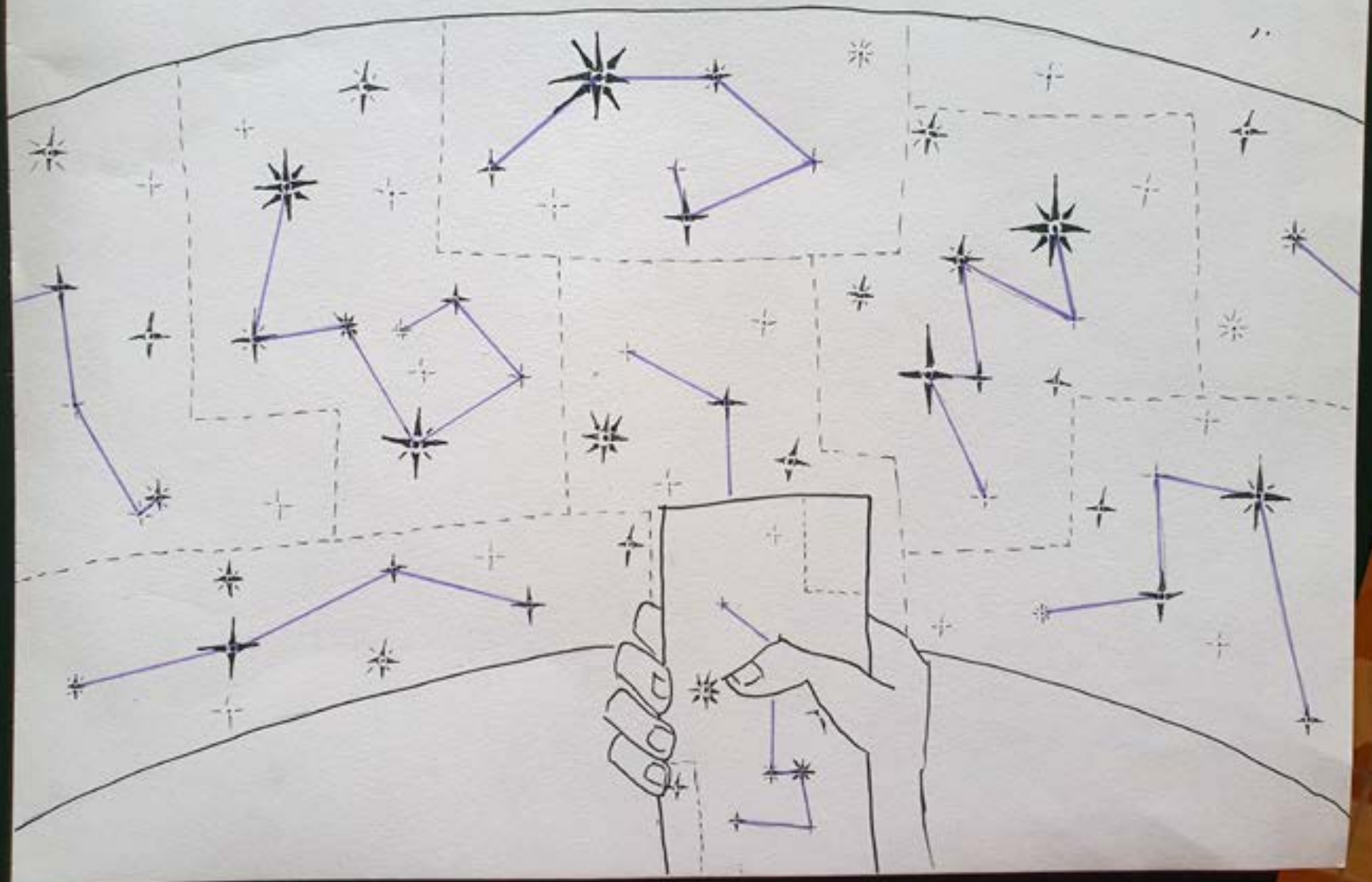
JOGAR  
TUTORIAL  
TESE



16 - as estrelas amarelas e  
o título fica em destaque

17 - com o toque o  
menu inicial se revela.

9MO



esquema de exemplo de como  
o jogo completo pode ficar.



# Mecânica de ligação de estrelas

uma estrela e selecionada  
 menor, as estrelas no 3D  
 estão em um bin. 3D, não  
 legal colocar em 2D paralelos?

uma estrela e selecionada



pequena estrela selecionada



duas estrelas conectadas



terceira estrela selecionada, a imagem começa a expandir



duas estrelas conectadas



quarta estrela selecionada, a imagem op. rec. mais.

quatro estrelas conectadas

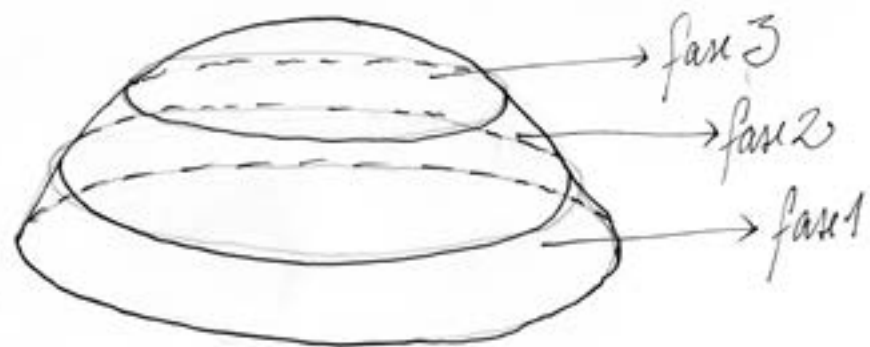
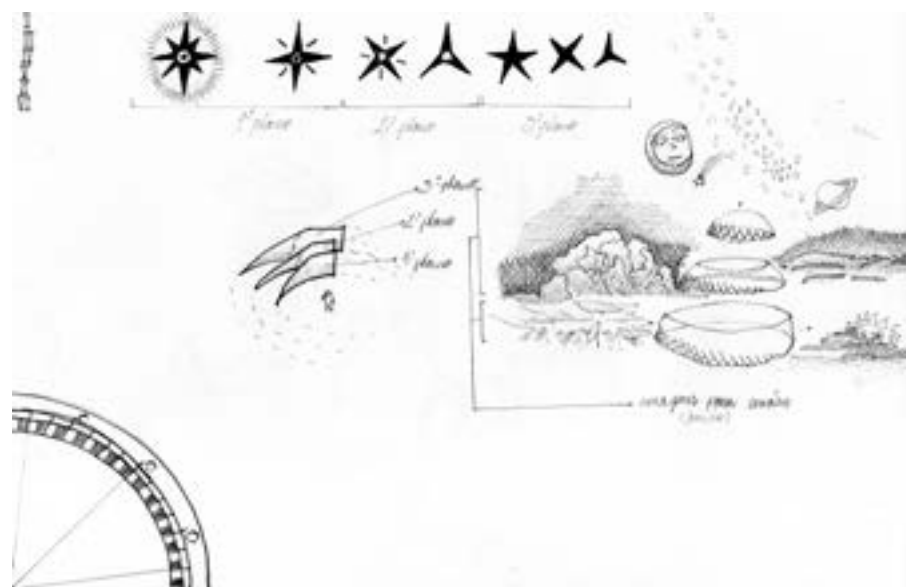
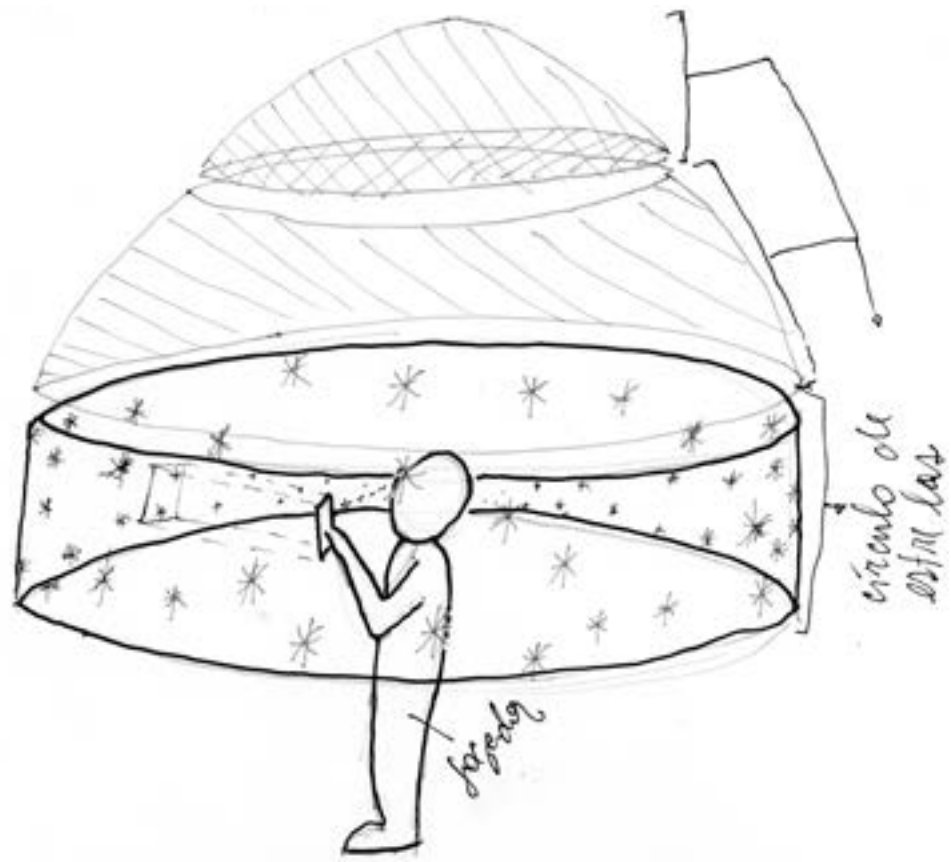
quinta estrela selecionada - imagem com rasteira

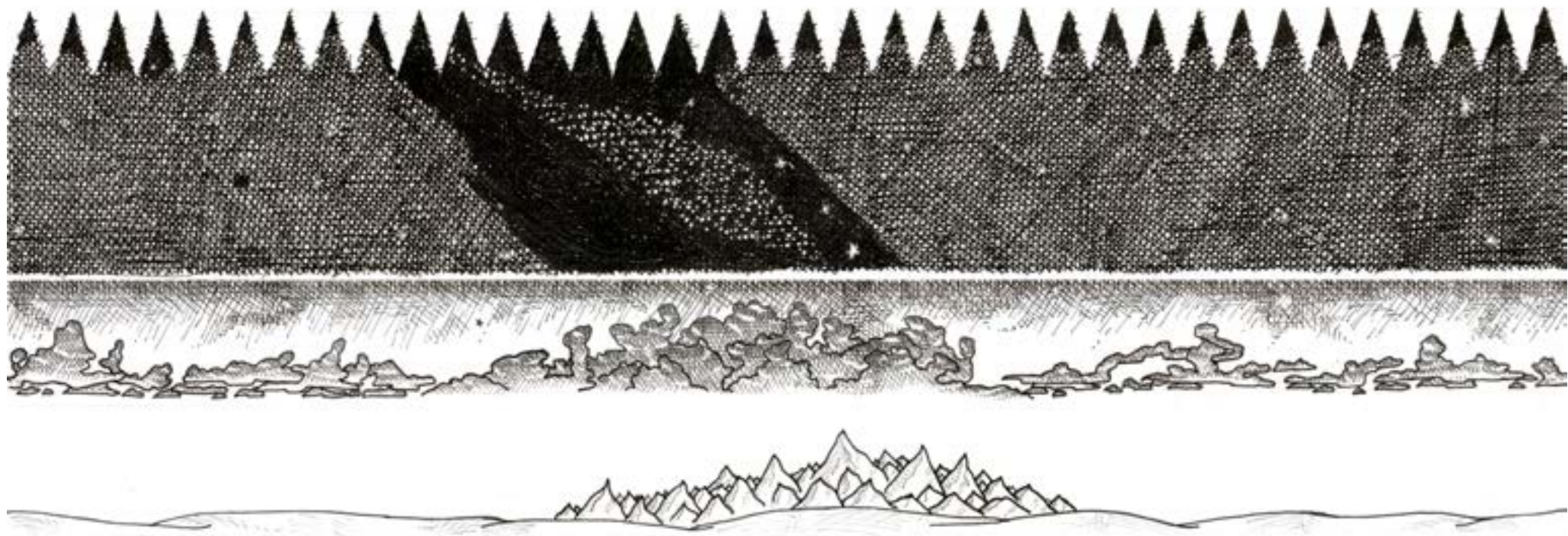
cinco estrelas selecionadas, imagem confirmada.

26.7K

Reunio  
 Colírio  
 - pesquisa exp.  
 - prot. dif.  
 - prot. educati  
 vos.

percepção  
 por seleção  
 acerca de  
 n. de linhas  
 de expansão  
 auto-incur  
 Edição  
 Cora  
 Petróli  
 regimento  
 com foto  
 cov.  
 26.7K







Experiencia de fogo → jogador <sup>experiencia</sup> <sup>significativa</sup> <sup>artística</sup>  
 cria artefice → <sup>significativa</sup> <sup>artística</sup> <sup>experiencia</sup> <sup>significativa</sup> <sup>artística</sup>  
 não a exper. → experiencia <sup>significativa</sup> <sup>artística</sup>  
 não de fogo



Blow, Jonathan Blow: "relaxar que horas são, não, mas a ideia de relaxar ao tempo com a experiência do movimento e da interação de objetos e ações de física".



The dragon, Lander, por Ryan Green. Antes a batalha da terra, quando com o sucesso de sua família com o jogo, mudou tudo.

Stardew Valley, por Eric Barlow. O jogo é baseado na vida rural e na comunidade, mas o jogo é baseado na vida rural.



Stardew Valley, por Eric Barlow.



Hider, por Mario van Akenbach e Michael Frei.

The Witness, Jonathan Blow. Uma experiência interativa e jogável que faz o jogador descobrir como se mover em um mundo aberto e o que acontece no local.

**WHEELS OF STEEL**



Wheels of Steel, por Chris Sawyer. Um jogo de estratégia e construção de uma cidade industrial, onde o jogador precisa gerenciar a produção e o transporte de mercadorias.

Jonathan Blow: "relaxar que horas são, não, mas a ideia de relaxar ao tempo com a experiência do movimento e da interação de objetos e ações de física".



Blow, Jonathan Blow: "relaxar que horas são, não, mas a ideia de relaxar ao tempo com a experiência do movimento e da interação de objetos e ações de física".

o que vocês querem de mim?

eu não sei dizer o que sei enquanto estou fazendo  
mas estou fazendo  
vocês querem o que eu diga o que sinto enquanto estou fazendo?  
porque quando estou fazendo, eu sinto  
isso, ao menos, eu sei  
mas vocês se importam com o que eu sinto?

quando eu sinto, talvez, deveria saber de alguma coisa  
mas só vou saber quando eu terminar o que estou fazendo  
porque eu faço pra saber  
pra saber o que eu senti  
e dali, tirar algo que não sabia, só sentia, mas agora sei  
até lá não sei, só sinto  
que, de alguma forma, é saber

vocês querem saber o que eu descobri enquanto eu faço  
mas só vou saber depois de feito  
até lá eu só sinto  
mas vocês se importam com o que eu senti?

é inocente achar que sentir não é saber  
isso eu sei  
mas não temos as ferramentas para saber o que se sente  
na hora nós só sentimos que sabemos  
apesar de sentir ser saber

mas sentir não é o bastante, não é importante  
não tão importante quanto saber  
saber importa mais que sentir  
mas sentir não era saber?

sentir parece desconfortável  
mostrar que sente é visto como fragilidade  
se permitir sentir é arriscado  
vocês não querem riscos, nem ver o frágil  
mas fragilidade é tudo que posso oferecer de saber  
enquanto saber é um risco

fazer é sentir  
sentir é saber  
saber é um risco  
então se vocês arriscarem se importar com o que senti, vocês saberão?



Não mano, é sobre a pesq. em artes . ainda agora  
é como me sinto sobre a pesq. em artes na academia  
- sim um debate com reflexão  
- poético - mais poético que poesia  
- hoje, duvido não ter saído em 1 hora

