



ONTEM



Débora Silva Prudêncio

ONTEM

Paisagens e Narrativas Urbanas
em um Jogo Digital

Monografia apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção
do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo

Orientadores: Leandro Manuel Reis Velloso
e Artur Simões Rozestraten

São Paulo, 2019

agradecimentos



O meu muito obrigado

Aos professores Artur e Leandro, pela excelente orientação e paciência a cada passo do projeto.

Às professoras Sara e Patricia, por aceitarem ler e falar sobre jogos comigo na banca desse TFG.

À minha mãe e ao meu pai, por me ligarem todo dia, por me estimularem a continuar estudando e por terem sempre algo novo para me ensinar.

Às MelioresPessoas. Sem vocês eu não teria nem chegado no TFG.

E agradecimentos especiais à todos que me ajudaram na reta final desse trabalho e me consolaram nas crises: Tu, Tata, Cams, Al, Lu, Suely e Silvano.

resumo

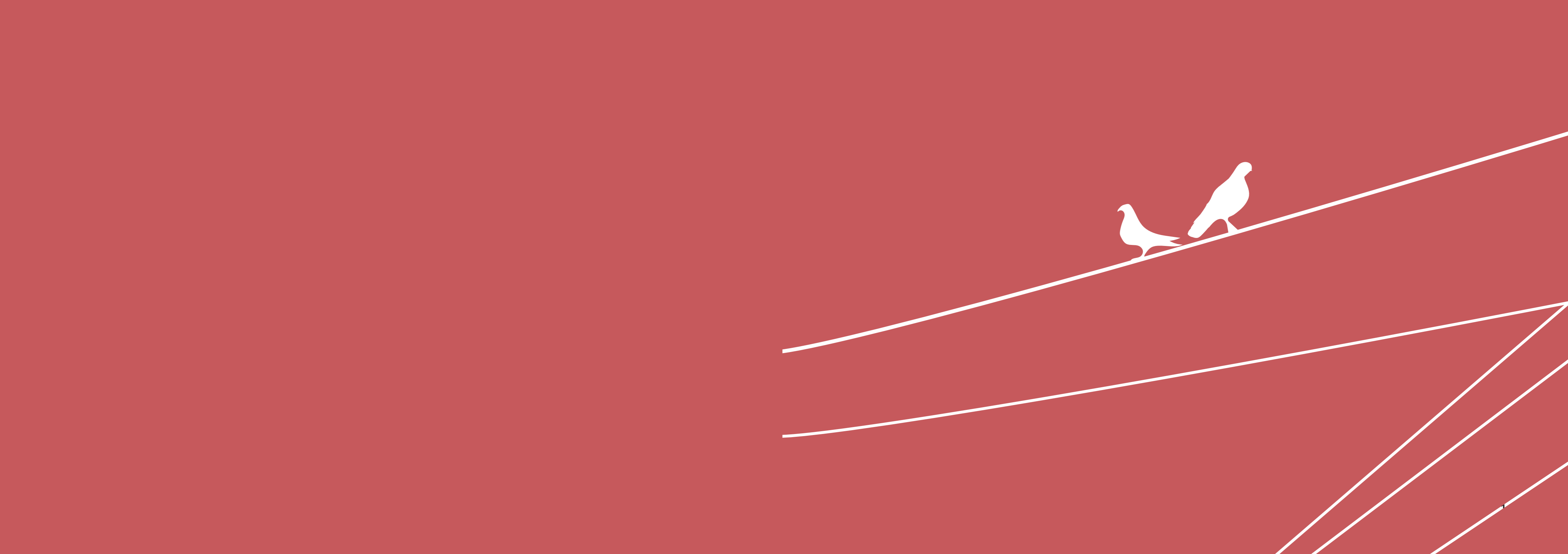
Neste relatório do meu trabalho final de graduação “Ontem: Paisagens e Narrativas Urbanas em um Jogo Digital”, parto de um estudo da natureza da paisagem urbana enquanto espaço sintético abrangendo paisagens naturais e paisagens artificiais físicas e virtuais, para investigar de que maneiras os jogos digitais têm contribuído e podem contribuir para os processos de construção e reconstrução dessa paisagem. Em seguida, apresento o processo de desenvolvimento de um projeto e prova de conceito para o jogo “Ontem”, uma experiência digital em que o jogador, objetivando desvendar um mistério, pode incorporar uma miríade de personagens urbanas e reviver suas narrativas do dia anterior. Trabalhando com narrativas inspiradas em histórias reais, o jogo projetado se propõe a cumprir a função de motivar uma reflexão e iniciar um diálogo sobre o poder transformador de paisagens urbanas sobre pessoas e vice-versa.

abstract

In this report for my undergraduate thesis “Yesterday: Urban Landscapes and Narratives in a Digital Game”, I start from a study on the nature of urban landscape as a synthetic space encompassing natural landscapes and physical and virtual artificial landscapes in order to investigate in what ways digital games have been contributing and can contribute towards the processes of construction and reconstruction of said landscape. Following that, I present the development processes of a project and proof of concept for the game “Yesterday”, a digital experience in which, in order to solve a mystery, the player can incorporate a myriad of urban characters and relive their narratives of the day before. Including narratives inspired by real stories, the designed game intends to motivate reflection and start a dialogue about the transformative power of urban landscapes over people and vice-versa.

Introdução	12	Metodologia e Desenvolvimento	84
Justificativa	15	Conceituação	86
Produtos e Metas	19	Construção das narrativas	88
		Mapeamento funcional	106
Paisagem urbana: da experiência sensível e identificação cultural afetiva à transformação da paisagem	22	Conclusão	107
		Anexos	108
Paisagens híbridas: entre o natural e o artificial, o real e o virtual	32	Game Design Document	110
		Glossário	130
A paisagem urbana nos jogos digitais	50	Bibliografia	138
Pokémon Go (2016)	64	Índice de Imagens	146
Can You See Me Now (2001)	70		
Gone Home (2013)	76		
Night In The Woods (2017)	80		





No processo de definição do tema e projeto a ser realizado para o meu Trabalho Final de Graduação (TFG), me peguei dividida entre duas vontades conflitantes, que são na verdade um questionamento sobre o significado da conclusão da graduação: uma de voltar ao passado, recuperando o que foi estudado ao longo do período do curso, muitas vezes fora da própria faculdade, e sintetizando essa experiência de 5 anos em algum produto concreto; e outra de olhar para o futuro e aproveitar a oportunidade do TFG para estudar temas que estão fora da alçada da graduação, mas que têm algum significado para o caminho que eu quero seguir a partir da conclusão dessa etapa.

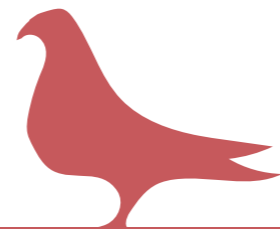
A primeira vontade me levou a um processo de rememoração, que acabou por orientar a escolha da temática do trabalho. Recordando experiências tidas em disciplinas e trabalhos de pesquisa e extensão, em que a arte, especialmente o desenho/pintura de observação e a produção de modelos físicos, foram trabalhados como forma de estabelecer uma relação sensível entre corpo e espaço e de imaginar possibilidades de construção e transformação de novas paisagens, me pareceu inte-

ressante abordar no TFG a temática da relação de interdependência das pessoas com as paisagens. Entenda-se por interdependência a forma como, por um lado, as paisagens são percebidas sensivelmente pelas pessoas e a subjetividade dessa percepção influencia seu cotidiano e a sua cultura, e por outro as próprias pessoas também tem uma constante ação transformadora para a paisagem, embora nem sempre com consciência ou método. Nesse sentido, faço a opção pelo recorte da paisagem urbana, espaço onde o conflito entre realidades radicalmente diferentes é mais presente, e tem maior impacto na formação das identidades e dos significados sociais dos espaços.

Por outro lado, tendo perto do fim da graduação me afastado do exercício profissional de arquitetura e me inserido no mercado de trabalho como **webdesigner**¹ e designer de **UX/UI** (User Experience/User Interface), surge uma vontade de aproximação da temática do digital, e uma busca por compreender de que maneiras as interfaces digitais, hoje componentes essenciais da vida urbana e por vezes extensão dos próprios corpos e identidades humanas, podem impactar concretamente nessa já cita-

¹ Ao longo deste livro, toda palavra assim destacada em vermelho está contida no glossário ao final, para conveniência do leitor.

da relação entre as pessoas e as paisagens. Nisso surge a ideia do projeto de jogo digital, que enquanto arte interativa, tem o potencial de estimular a reflexão sobre o espaço da cidade ao criar uma ponte para esse espaço através da sua faceta virtual. Deste modo, o trabalho de TFG se realiza num projeto híbrido: desenvolver uma proposta de jogo digital, mas pesquisando e escrevendo sobre a experiência da paisagem urbana ao fazê-lo, e exercitar o desenho da cidade, mas através de uma cenografia completamente virtual, que desafia o conhecimento tradicional de projeto ao inseri-lo num campo em que as decisões projetuais se desprendem das limitações do território e dependem quase exclusivamente da arquitetura da informação e da experiência que se deseja desenhar, assim também questionando qual é a lacuna que existe entre o desejo de uma paisagem e a sua transformação concreta.



Para além do valor do projeto como subterfúgio para estudar os temas apresentados acima, me preocupava também escolher um produto para elaborar que fosse tangível, isto é, que pudesse ser produzido concretamente, mesmo que posteriormente ao período da realização do TFG. Foi essa preocupação que norteou em grande parte a definição mais clara do produto do trabalho: o porquê de ser um jogo, o porquê de um jogo digital, o porquê da preocupação que o jogo seja pensado para gerar um diálogo e o porquê de o mesmo se debruçar sobre a paisagem urbana especificamente. A opção de trabalhar com o jogo partiu de um entendimento de que jogar é completar uma obra de arte incompleta, e, ao ser processo de criação artística, é também um momento de reflexão e aprendizagem.

O jogador é uma parte dos processos artísticos, suas ações são generativas (...) eles devem sem dúvida ser considerados artistas. (...) [Quando jogam, os jogadores] estão criando e escrevendo sua própria história, explorando suas próprias ideias.

(Portnow, 2012, tradução própria)

Se o desenho e a produção de modelos servem como maneiras de apreender e reimaginar a paisagem, o jogo por sua vez se coloca como uma mídia mais atrativa na medida em que o uso das interfaces digitais se torna corriqueiro, não requerendo uma curva de aprendizado tão grande para ser dominado, e que a própria dinâmica de perguntas e respostas embutida no jogo - isto é, o “toma lá dá cá” entre as diversas possibilidades de realidade estipuladas pelo designer e as várias formas como o jogador pode escolher interagir com elas -, comporta em si mesmo um diálogo e, portanto, momentos de reflexão.

O resultado desse processo fica bem demonstrado por Roger Callois, que, em seu livro *Os Jogos e os Homens* (1958), introduz dois conceitos interessantes: o de *paidia*, definida como uma “necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia” e o de *ludus*, que, motivado pela *paidia*, “dá azo a um treino e conduz normalmente à conquista de uma determinada habilidade, à aquisição de um saber prático”. Juntas, essas duas motivações complementares fazem do jogo uma forma de aprendizado motivada pelo entretenimento e tornam-no uma ferramenta valiosa para manifestação

e reestruturação da cultura:

A paidia conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar ludus, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efetivamente, eles ilustram os valores morais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver.

(Callois, 1990, p. 48)

Para além disso, o diálogo promovido pelo jogo transborda para as relações interpessoais na medida em que, diferentemente do desenho, jogar é por

natureza uma atividade social². Ao optar pela mídia digital, incentiva-se ainda mais essa extrapolação do espaço do jogo, pois o insere mais diretamente num contexto de comunicação em que o uso da internet e das redes sociais, muitas vezes de forma já integrada aos jogos, ou já presente na cultura **gamer** - à exemplo dos **Let's Plays** -, permite remixar e compartilhar conteúdos em vez de apenas consumi-los, gerando um potencial ilimitado para a difusão do diálogo originalmente proposto. Esse contexto, é claro, tem por resultado tanto aspectos positivos, como a possibilidade de se trabalhar esse processo de reflexão e aprendizagem como uma conversa entre vários polos, onde todos têm igual voz e agência, quanto negativos, como o uso dessas mídias para desinformação e para a chama-

2 “Por mais individual que se suponha ser o manusear do brinquedo com que se joga: papagaio, ioiô, pião, diabolô, passa-volante ou arco, deixaríamos rapidamente de nos divertir, se acaso não houvesse nem concorrentes nem espectadores, por imaginários que fossem” (Caillois, 1990, p.59). Assim, mesmo em jogos digitais **singleplayer**, existe uma dimensão social.

da “colonização da percepção”³, podendo ser observado no seu impacto na política nacional e internacional nos últimos anos. Embora com o projeto não se tenha a pretensão de desafiar diretamente esses impactos negativos, interessa como parte do estudo pesquisar de quais formas os jogos e o design de conteúdo pensados para se espalhar através da internet pode contribuir para estimular os positivos, o que é especialmente necessário para a mídia num momento em que alguns jogos voltaram a ser ameaçados por projetos de lei⁴ que visam proibi-los com base no pensamento equivocado que estariam incitando comportamentos violentos.

3 Como explica Giselle Beiguelman, em sua tese *Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea* (2016), “Muda também nossa relação com as marcas, que passam a constituir camadas de nossa subjetividade (...) O processo de ‘brandificação’ do cotidiano e das relações pessoais opera aí de maneira perversa, por meio da introjeção de valores corporativos que se sobrepõem e se confundem com valores sociais. Passamos a nos relacionar via o imaginário das marcas, que se convertem no ‘alfabeto’ das nossas identidades (...) Esse ‘estado de espírito’ resulta de operações de marketing que agem pela domesticação dos sentidos. (...) O alvo agora é a conquista das subjetividades, por meio da ‘colonização da percepção’, procurando ‘formar valores que vão nortear as opções e as ações dos consumidores’ (REIS, 2007).”

4 Apresentado em 19/03/19, o Projeto de Lei n. 1577/2019, do Deputado Júnior Bozzella (PSL-SP) “Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência”, enquadrando essas atividades como incitação ao crime. Leis como essa periodicamente voltam a ser propostas, uma vez que o jogo, como toda forma de arte e diálogo, desafia e ameaça o domínio de um poder político centralizador sobre a percepção pública.

se sempre vistas como cenários distópicos e violentos, enquanto o escapismo para o rural, cidades pequenas ou para mundos de fantasia é idealizado, ignorando a potencialidade de se travar relações significativas com as pessoas e o espaço também no urbano. Além disso, a abordagem da cidade dialoga com o jogo na medida em que ambos contém paisagens extremamente artificiais construídas pelas pessoas e onde único o limite seria o da imaginação humana, não fosse por impedimentos que, embora nem sempre se perceba, são também inteiramente artificiais.

produtos e metas

Buscando atender todas as motivações do trabalho acima descritas, foram propostos os seguintes produtos e metas para o trabalho:

Uma **Monografia em Três Capítulos**, descrevendo a linha teórica do projeto, que passa pela análise da experiência sensível da paisagem urbana e formação de uma identificação cultural-afetiva com essa paisagem, uma pesquisa sobre as diversas manifestações da natureza híbrida dessa paisagem e por fim estudos de caso de jogos que fazem interface direta com essa temática;

Um **Game Design Document**, documento detalhando as Funcionalidades (mecânicas e especificações técnicas) e o Conteúdo (enredo, ambientação e personagens) do jogo projetado;



paisagem urbana da experiência sensível e identificação cultural-afetiva à transformação da paisagem

No interesse de trabalhar a interdependência⁵ existente entre as pessoas e a paisagem, é necessário compreender por um lado como somos afetados pela paisagem, isto é, como a percebemos e de que formas ela impacta nossa vida e cotidiano, e, por outro lado, como a interpretamos e de que formas podemos vir a concebê-la/reimaginá-la e materializá-la/transformá-la. Para responder essas perguntas é necessário, em primeiro lugar, conceituar paisagem. Para este trabalho, usarei a definição de Milton Santos, segundo o qual, “Tudo aquilo que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem (...). Não apenas formada de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons, etc” (Santos, 1998, p. 61).

Partindo dessa definição, deriva-se que a experiência de paisagem é primeiro uma experiência estética, que do grego *asthesis*, “faculdade de sentir”, tem como significado o conhecimento sensorial, a experiência, a sensibilidade, mediado pela interface dos sentidos. Daí a primeira maneira como a paisagem pode nos afetar cotidianamente,

ou seja, através da experiência que é proporcionada diretamente aos sentidos. No cotidiano, a paisagem, “por ser dinâmica, não-estagnada, teria por função a renovação” e é “fonte de inspiração para o indivíduo, interferindo positivamente em seu processo produtivo e nas relações interpessoais.” (Marchezini, 2012, p. 1). Justamente a qualidade e a intensidade do estímulo sensorial próprios de cada paisagem ajuda a diferenciá-las e atribuir a elas um valor simbólico desde o primeiro contato.

A percepção é o mecanismo mais importante que relaciona o homem ao ambiente. As pessoas experimentam o meio ambiente através dos sentidos (...) além da imagem, os fatores auditivos, odoríferos, táteis e gustativos compõem a gama da satisfação corporal. A sonoridade do lugar pode criar uma sensação de bem estar ou de mal estar, tanto do ponto de vista qualitativo, dependendo do tipo de sonoridade; quanto do ponto de vista quantitativo: nível de sonoridade.

(Da Silva Cavalcante, 2010, p. 47)

⁵ Segundo Augustin Berque, “(...) a paisagem é plurimodal (passiva-ativa-potencial.) como é plurimodal o sujeito para o qual a paisagem existe; (...) a paisagem e o sujeito são co-integrados em um conjunto unitário que se autoproduz e se auto-reproduz”. (Berque, 1998, p. 86).”

Pode-se extrapolar dessa definição, que as diversas formas de representação da paisagem são todas aquelas em que essa experiência sensorial é evocada. Assim, a experiência da paisagem pode estar contida em um grau ou outro num desenho, numa memória, num devaneio, numa história, numa fotografia, num sonho, num cenário construído - seja ele material ou virtual. Mas quando se fala de paisagens transformadas e artificialmente construídas pelo homem, como a paisagem urbana e as paisagens de realidades virtuais imersivas, a linha entre a paisagem e sua representação é cada vez mais borrada, conforme as representações são capazes de emular estímulos sensoriais cada vez mais próximos da paisagem em sua totalidade, enquanto esta pode ser projetada para gerar estímulos sensoriais calculados.

No contexto dessas paisagens artificiais, no entanto, é importante considerar ainda um outro aspecto da forma como a paisagem afeta as pessoas: resultado de processos de construção histórica, a paisagem simboliza a ação e/ou a presença de determinados grupos culturais e gera identificação. É portanto formadora de identidades culturais. Através da paisagem, formam-se relações de

pertencimento à família, ao grupo social, ao bairro, à cidade etc.

[A paisagem] estabelece conexões intra e intergeracionais, através das identificações entre os diversos membros contemporâneos com os diversos lugares por onde transitam e habitam, além de permitir diálogos entre as gerações pretéritas e presentes e construção de um berçário para as futuras gerações.

Propicia a integração plena entre os fatores espaço e tempo, essenciais à vida humana, influenciando na qualidade do espaço transformado pelo homem e na adequada fruição do tempo. Por fim, apresentam-se como vasos comunicantes de informações, onde passado, presente e futuro acabam se fundindo numa síntese materializada e percebida, mas que carrega em si todo um conjunto de informações anacrônicas.

(Marchezan, 2006, p. 15)

É portanto através da união entre a experiência sensorial e a experiência cultural que se formam relações afetivas (ou não) com a paisagem e suas representações. Essas duas interfaces são completamente subjetivas, sendo a percepção da paisa-

gem dependente, entre outras coisas, do estado de espírito do indivíduo, do tempo e da recorrência⁶ de interação com determinada paisagem e das relações humanas travadas enquanto imerso em determinada paisagem.

No caso da representação da paisagem, essa percepção é ainda mais subjetiva. Na arte, é possível observar representações desse fenômeno por exemplo comparando as pinturas oníricas de Marc Chagall, que representam a lembrança saudosa da sua vila natal, com pinturas impressionistas *plein air*, onde o objetivo é capturar na tela a experiência sensorial presente e imediata da paisagem.

No entanto, muitas vezes essas relações afetivas podem ser comprometidas no contexto da paisagem urbana. Isso se dá porque essas paisagens, que se formam na extrema artificialidade,

⁶ É a causa por exemplo do fenômeno do deslumbramento quando se vê uma paisagem diferente pela primeira vez.

⁷ “Adentramos a era da publicidade criativa, em que não mais se trata de alardear propriedades únicas e objetivas dos produtos. O que importa, como dizem os publicitários, é comunicar uma ‘personalidade de marca’. ‘A sedução publicitária mudou de registro, agora se investe no look personalizado – é preciso humanizar a marca, dar-lhe uma alma, psicologizá-la (LIPOVETSKY, 2009, p. 217)’.” (Beiguelman, 2016, pg. 42)

frequentemente são construídas sem que se tenha em mente as especificidades culturais, peculiaridades e as diferenças da sociedade que nela reside, buscando adotar um padrão de urbanização globalizado, camuflar interesses de marcas por trás de um fachada humanizada⁷, ou, ainda pior, forçar e reforçar determinados papéis sociais através de uma estruturação segregada da paisagem.

A cidade é palco de grande concentração de informações e mensagens que ‘são percebidas e ‘lidas’, porém nem sempre compreendidas pelos cidadãos’. (...) as cidades têm sido reduzidas ao jogo da ‘pura imagem’, com íntima vinculação à lógica do consumo e à venda de estilos de vida. (...)”

(Marchezini, 2012, p. 2 - 3)

É por esse motivo que se dá o escapismo, citado na introdução deste relatório, para os espaços



Fragmentos de “Eu e a Aldeia” (1911), por Marc Chagall (à esq.) e “Impressão, nascer do sol” (1872), por Claude Monet (à dir.)



privados ou para espaços não urbanos. Escapismo esse que, como discutirei posteriormente, transborda mesmo para o universo dos jogos. Então como inverter essa dinâmica? Imaginar e transformar a paisagem não é tarefa fácil nem para aqueles que se dedicam ao estudo do desenho urbano, quanto mais por meio de ações individuais isoladas. Isso porque, como se não bastassem os impedimentos práticos, predomina a impressão geral de que a pessoa comum não é nem capaz de, nem responsável por imaginar e transformar a paisagem. Disso entende-se que, talvez até mais que agir diretamente sobre a paisagem, existe um valor em reorientar esse status quo de pensamento sobre a paisagem e quem pode transformá-la, que é na verdade propor uma discussão sobre a quem pertence a cidade.

Mas o caminho entre experienciar e transformar a paisagem passa primeiro por imaginar uma paisagem diferente, ou ainda fazer uma nova “hipótese de vida”, como coloca Gaston Bachelard. Cabe investigar como se dá esse processo. Sobre a imaginação e seu potencial transformador, o autor postula:

A imaginação tenta um futuro. A princípio ela é um fator de imprudência que nos afasta das pesadas estabilidades. Veremos que certos devaneios poéticos são hipóteses de vidas que alargam a nossa vida dando-nos confiança no universo. (...) Um mundo se forma no nosso devaneio, um mundo que é o nosso mundo. E esse mundo sonhado ensina-nos possibilidades de engrandecimento de nosso ser nesse universo que é o nosso. Existe um futurismo em todo o universo sonhado

(Bachelard, 1988, p. 8)

Desta forma, o espaço imaginário do devaneio oferece um potencial ilimitado para criação da paisagem, na medida que não está submetido à limitações de qualquer tipo. No entanto, segundo a definição de paisagem de Rosário Assunto, bem descrita por Vladimir Bartalini em sua tese de livre docência “a paisagem seria a ‘forma’ que o ambiente (‘função’ ou ‘conteúdo’) outorga ao território (‘matéria’).” (Bartalini, 2018, p. 25; Assunto, 1976). Vale a pena reconsiderar essa definição tendo em vista as paisagens artificiais e as paisagens virtuais e/ou ficcionais, onde a matéria pode ter outra natureza que não território e onde a função ou conteúdo pode ser um fator mais ou menos determinante

na sua concepção.

De que forma então pode-se submeter essas hipóteses inconsequentes às limitações funcionais e materiais? Como mapear tangivelmente a experiência estética-cultural de uma pessoa ou grupo de pessoas e refletir isso em uma transformação da paisagem? Como convidar a pessoa comum a reimaginar a paisagem? Em sua tese de doutorado, Chão, Cecília Maria Angileli descreve algumas metodologias participativas de estudo e proposição de paisagem que aplicou em seu trabalho com moradores da região da Brasilândia, SP:

As técnicas utilizadas foram: as derivas na paisagem - como um primeiro contato com o campo feito através de registros em vídeo, fotografias, e rodas de conversa; estudos de memória - colhendo narrativas de vida e as discutindo em rodas de memória e grupos de estudo locais, organizando exposições sobre o tema e programas de rádio; estudos de percepção - com elaboração de mapas mentais, desenhos de percepção, oficinas de vídeo e fotografia com moradores e produção de documentários; estudos de organização e expressão (mobilizações e vivências) promovendo a mobilização da população e a discussão do meio em par-

ceria com grupos de arte (literatura, teatro, vídeo, música) e organizações sociais, científicas e de direitos, análises coletivas de pesquisas acadêmicas e relatórios sobre a paisagem.

(Angileli, 2012, p. 25-26)

Metodologias semelhantes foram empregadas em trabalho de extensão universitária que realizei também na Brasilândia, onde as derivas, o desenho de observação e imaginação da paisagem, a fotografia e as proposições espaciais sobre maquete 3D - um “Mapa de Desejos” - foram trabalhados ao longo de uma série de oficinas como forma de estimular em crianças e seus pais, primeiro, um exercício de observação ativa da paisagem em que moram, em contraposição à experiência sensorial mais passiva que fazemos cotidianamente, e, segundo, a agência para opinarem sobre essa paisagem. Pautadas na brincadeira e na investigação, do território colocado e dos outros que o habitam, essas metodologias convidam a projetar o espaço de forma lúdica e desafiar as técnicas tradicionais e verticalizadas de fazê-lo.

Para finalizar, um exemplo concreto de como pode aparecer a transformação da paisagem urba-



Maquete “Mapa de Desejos” e oficinas de desenho de observação, realizadas em colaboração com grupo de extensão da FIAM/FAAM e com pais e alunos da escola Jardim Damasceno I





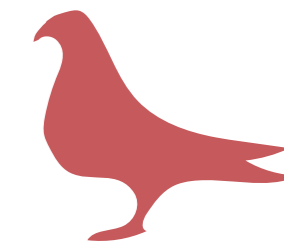
na em algo mais próximo do que se esperaria de uma paisagem do devaneio é o trabalho de Friedensreich Hundertwasser, artista e arquiteto que rejeitava a ortogonalidade e propunha paisagens coloridas quase surrealistas e que dialogassem com a natureza. Hundertwasser cunhou ainda um modelo para a forma como se dá a interface entre a pessoa e a paisagem, inspirado no formato da espiral.

Para Hundertwasser, no centro de cada pessoa está seu “ser”, que ao longo da vida vai se rodeando de camadas de significação que começam a determinar sua relação com o universo. A primeira camada é a pele, a segunda a roupa e a terceira é a casa. (...) A quarta camada é o entorno social - a família, a vizinhança, a cidade e o país - e a quinta o entorno mundial, incluindo a ecologia e o restante da humanidade.

(Franco, 2013)



Foto do edifício Hundertwasserhaus, em Viena



paisagens híbridas entre o natural e o artificial, o real e o virtual

Não é possível conduzir um estudo sobre a paisagem urbana e as relações nela travadas sem levar em conta ou ao menos reconhecer o seu caráter heterogêneo. Heterogêneo além de na presença de identidades e culturas diversas, na conjugação, em um mesmo espaço, de paisagens naturais, artificiais físicas e artificiais virtuais.

As primeiras estão presentes nos resquícios de matas nativas, nascentes e terrenos, que por um motivo ou outro se mantiveram largamente escudados da ação humana ao longo dos anos e hoje podem ser encontrados salpicados pela cidade e na sua periferia, muitas vezes em perigo de extinção. Estão presentes nas relações entre os animais silvestres e esses lugares e nas estações e no clima - ainda que este também tenha sofrido algum

impacto da ação humana. São mais intimamente ligadas à qualidade material original do território e capazes de proporcionar uma experiência de paisagem das mais puras.

Já as paisagens artificiais se encontram em todo o resto: assumindo uma dimensão física na massa construída das ruas e prédios, e até mesmo na natureza reconfigurada para se encaixar nesse padrão, como os rios canalizados, as praças e parques planejados e os animais domésticos e adaptados à vida urbana, que constituem a maior parte da área da cidade. Mais recentemente assumem também uma dimensão virtual, conforme os dispositivos digitais e, para além disso, a **Internet das Coisas** - em todas as coisas⁸ - se tornam corriqueiros e oferecem interface imediata com o virtual e,

⁸ Cada vez mais as paisagens virtuais extrapolam os limites da interface dos dispositivos e passam a ser parte integrante de todos os objetos e estruturas com que interagimos no dia a dia e inclusive o corpo humano. O exemplo são os óculos de **realidade aumentada**, que permitem projetar imagens virtuais sobre a realidade, funcionando como uma extensão do corpo humano a que não é preciso prestar quase qualquer atenção extra para interagir. Sobre isso, Pranav Mistry diz que: “Integrar as informações aos objetos do cotidiano não só vai nos ajudar a eliminar o abismo digital, mas nos auxiliará de alguma forma a nos manter humanos, a estar mais conectados com o nosso mundo físico. E nos ajudará, na verdade, a não ser máquinas sentadas na frente de outras máquinas (MISTRY, 2009)” e Beigelman completa: “Estamos diante de uma nova tangibilidade. Ela é sensorial, tátil, concreta, mas também midiática. As imagens deixam de ser superfícies clicáveis e transformam-se em interfaces expandidas que borram os limites entre o real e o virtual. Consoles de jogo como o Wii, da Nintendo, e o Kinect, da Microsoft, e num nível mais elementar o iPad, da Apple, são exemplos quase autoexplicativos dessa diretriz de pesquisa e produção na área do design de interface.” (BEIGUELMAN, 2016).

por extensão, com as outras pessoas e lugares, a todo momento ao longo do percurso urbano. São essas paisagens cujas experiências são desenhadas com determinadas intenções por trás.

À união dessas três dimensões da paisagem, Jean Marc-Besse, chama de “realidade sintética”, ou ainda “uma articulação da natureza e da sociedade, uma integração dos dados naturais e dos projetos humanos”, conciliando a opinião “subjetivista” da paisagem como representação cultural e social e a “realista” onde a paisagem é indissociável de um substrato real (Besse, 2009).

É no vão hoje quase inteiramente colapsado entre essas duas últimas paisagens - a artificial física e a artificial virtual - que se abre um espaço propício à intervenção artística e às proposições dialógicas capazes de devolver significado ao redemoinho de informações que vivemos hoje⁹, que é o que interessa a esse estudo. Gisele Beiguelman, em tese de livre docência, descreve o contexto em que desponta esse potencial:

⁹ Na palavras de Jean Baudrillard, “Vivemos num mundo em que há cada vez mais informação e cada vez menos significado” (BAUDRILLARD,)

A oposição real/virtual tornou-se um anacronismo do século. Somos hoje corpos “ciborguizados” pelos celulares, uma espécie de ponto de conexão permanente que nos expande para além do aqui e nos coloca em um tempo de eterno agora. Aplicativos de **Realidade Aumentada** (RA) inserem camadas de informação no ambiente urbano e redefinem o espaço público, remodelando as noções de espaço doméstico e privacidade. Tecnologia em desenvolvimento desde os anos 1990, a RA parece trazer embutido, em seu próprio nome, o atestado de óbito da era do virtual. Diferentemente da Realidade Virtual, seus recursos permitem suplementar o mundo físico com informações, em vez de substituí-lo, fazendo com que coexistam no mesmo espaço objetos virtuais e objetos reais (AZUMA, 1997)

Estamos, como bem sintetizou André Lemos, na fase do download do ciberespaço, em contraposição aos primeiros anos da internet em que se acreditava em seu poder de desmaterialização dos corpos, em sua vocação para o apagamento do “sentido de lugar, comunidade e espaço público”, e em que a as ações se concentravam em um



Focals, óculos inteligentes patrocinados pela Amazon que permitem ler mensagem, ver a previsão do tempo, etc, através de um projetor holográfico acoplada na haste do óculos e um anel de controle do dispositivo.





Contraste entre o natural e o artificial na paisagem do parque Alberto Simões, em São José dos Campos. Note a presença de mata nativa, de construções humanas e de mata reflorestada característica em um mesmo lugar.

movimento de upload contínuo de relações sociais, instituições, processos e informações para o ciberespaço e fora do “mundo real” (LEMOS, 2009)

Não há dúvida. A era do virtual ficou na primeira década do século. O real engole tudo e nos põe no centro de redes interconectadas acessíveis, literalmente, na palma da mão. Vivemos no mundo do pós-virtual e isso não significa apostar numa volta ao mundo analógico. Ao contrário. Significa assumir que as redes se tornaram tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura é tão abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/virtual. A rápida evolução das aplicações, que envolvem nanotecnologia, sensores e sistemas de redes sem fio, confirma essa hipótese. Esse processo altera profundamente nossas concepções de corpo – que passa a ser compreendido como um complexo bioinformacional – e de cidade – territórios híbridos configurados a partir da superposição de redes diversas. Artistas e designers respondem a essas transformações tensionando estratégias e propondo novas configurações de uso e repertórios simbólicos alternativos à globalização corporativa que se anuncia com a **Internet das Coisas** (Internet of Things, IoT).”

(Beiguelman, 2016, p. 13).

Ou seja, é um contexto em que não mais é preciso estar parado na frente da tela de um computador para interagir com o mundo virtual, sendo a cena urbana tomada por pessoas que estão constantemente em interface com esse mundo, recebendo e enviando informações à distância: falando com pessoas que não estão lá, jogando jogos imersivos, criando conteúdo, coordenando suas atividades e localização com outros. Segundo Howard Rheingold, “as pessoas são capazes de fazer mais coisas com mais pessoas no mesmo período de tempo”, o que “aquece o metabolismo urbano”. E isso promove também uma mudança fundamental na forma e na velocidade com que as cidades se estruturam e precisam ser planejadas, uma vez que a velocidade de mudança das paisagens virtuais é muito maior que a velocidade de mudança das técnicas construtivas por exemplo (Rheingold in Borries et al., 2007, pp. 312 a 315, tradução própria).

É o que Laurie Taylor, mestre pela Universidade da Florida na temática da perspectiva dos videogames, chama de espaço “telepresente”. Em seu artigo *When Seams Fall Apart: Video Game Space and the Player*, ela explica como a existência desse estado é o que possibilita que, no contexto



de um jogo digital, o jogador suspenda a incredulidade e atravesse para o espaço do jogo, sem que para isso tenha que abandonar o espaço físico:

Espaços de videogames são mais do que simplesmente a soma do seu código - eles são espaços experienciais gerados através do código e a interação do jogador com a execução desse código através da mídia da tela (...). O estado telepresente é baseado em existir-se em múltiplos domínios espaciais conceituais, e não em existir em áreas físicas separadas. O estado telepresente significa que o sujeito existe em múltiplas áreas de tal maneira a ser capaz de provocar mudança nessa(s) outra(s) área(s) enquanto ainda é capaz de provocar mudança no espaço físico do sujeito (...). Daí os momentos constrangedores do jogo quando novos jogadores, ainda sem clareza da sua posição no espaço do jogo, levantam seus braços enquanto seguram o controle para que o personagem pule mais alto e se inclinem de um lado pro outro para ter uma vista melhor do espaço interno do jogo, apesar do fato de não haver relação deste com a posicionalidade no espaço externo exceto em termos das suas ações

na interface de jogo.

(Taylor, 2003, tradução própria)

É válido ainda citar que, na ficção científica, há diversos exemplos de histórias que exploram a problemática dos “múltiplos domínios espaciais conceituais” levantada por Taylor. A ideia dos espaços completamente virtuais ou imaginários, que com o auxílio da tecnologia se tornam indistinguíveis da realidade ou às vezes até mais desejáveis que ela é levada aos seus limites últimos, e muitas vezes vista com um certo temor. O seriado *Black Mirror* como um todo é um dos principais exemplos disso. O conceito da vida e da formação da identidade numa paisagem completamente artificial é explorado duas vezes, primeiro de uma forma distópica no episódio *Fifteen Million Merits* (2011)¹⁰, onde o protagonista vive em uma caixa selada e revestida de telas, e depois em *San Junipero* (2016), onde as consciências passam a ser carregadas em espaços com paisagens completamente virtuais,

<

Exemplos da contraposição entre paisagens naturais e paisagens artificiais através da realidade aumentada:

Projeto colaborativo The AR Perpetual Garden App, Aplicativo de realidade aumentada que permite propor jardins digitais sobre qualquer espaço (à dir.)

Ad Takeover (2011), projeto de Realidade Aumentada feito pelo coletivo Re+Public que substitui outdoors publicitários por obras de street art (à esq.)

10 Outro conceito interessante abordado pelo episódio *Fifteen Million Merits* é o da gamificação das atividades cotidianas através do uso das tecnologias. No seriado, isso aparece como no conceito de se receber pontos ou “méritos” pela trabalho, que no episódio é pedalar uma bicicleta enquanto se assiste propagandas o dia todo, e o de se subir na vida através de uma competição de talentos televisionada, mas na vida real isso pode ser percebido por exemplo na pulseira inteligente e aplicativo da Xiaomi, a Mi Band 4, que mapeia o caminho do usuário pela cidade, sua quantidade de passos, seus batimentos cardíacos, seu sono, entre outras coisas, e o convida a atingir metas de pontuação de minutos e intensidade de exercício como forma de se manter saudável.

que mesclam a memória de períodos históricos e o desejo dos seus habitantes na sua configuração.

O conceito do jogo mais diretamente também é explorado em vários outros episódios. Em *Playtest* (2016), o uso de tecnologias que permitem acessar o espaço do jogo de forma imersiva pela interface da própria mente leva a uma incapacidade de distinguir o real e o virtual, prendendo o protagonista num espaço de semi-realidade e tempo inexistente. Já em *Striking Vipers* (2019), uma tecnologia similar permite aos protagonistas descobrir no jogo estímulos sensoriais diferentes e até mais intensos que os do mundo físico.

O filme *Inception* aborda o mesmo conceito de se perder entre o real e o virtual, porém num espaço de sonho, que no contexto do filme ganha suas próprias regras de funcionamento, podendo ser construído e reconstruído livremente pelos personagens que exercem a função de “arquitetos”. Já no

livro e filme homônimo *Ready Player One* (2018), a configuração urbana é severamente afetada por uma população que passa seu tempo e trava suas relações sociais quase integralmente em espaços de realidade virtual.

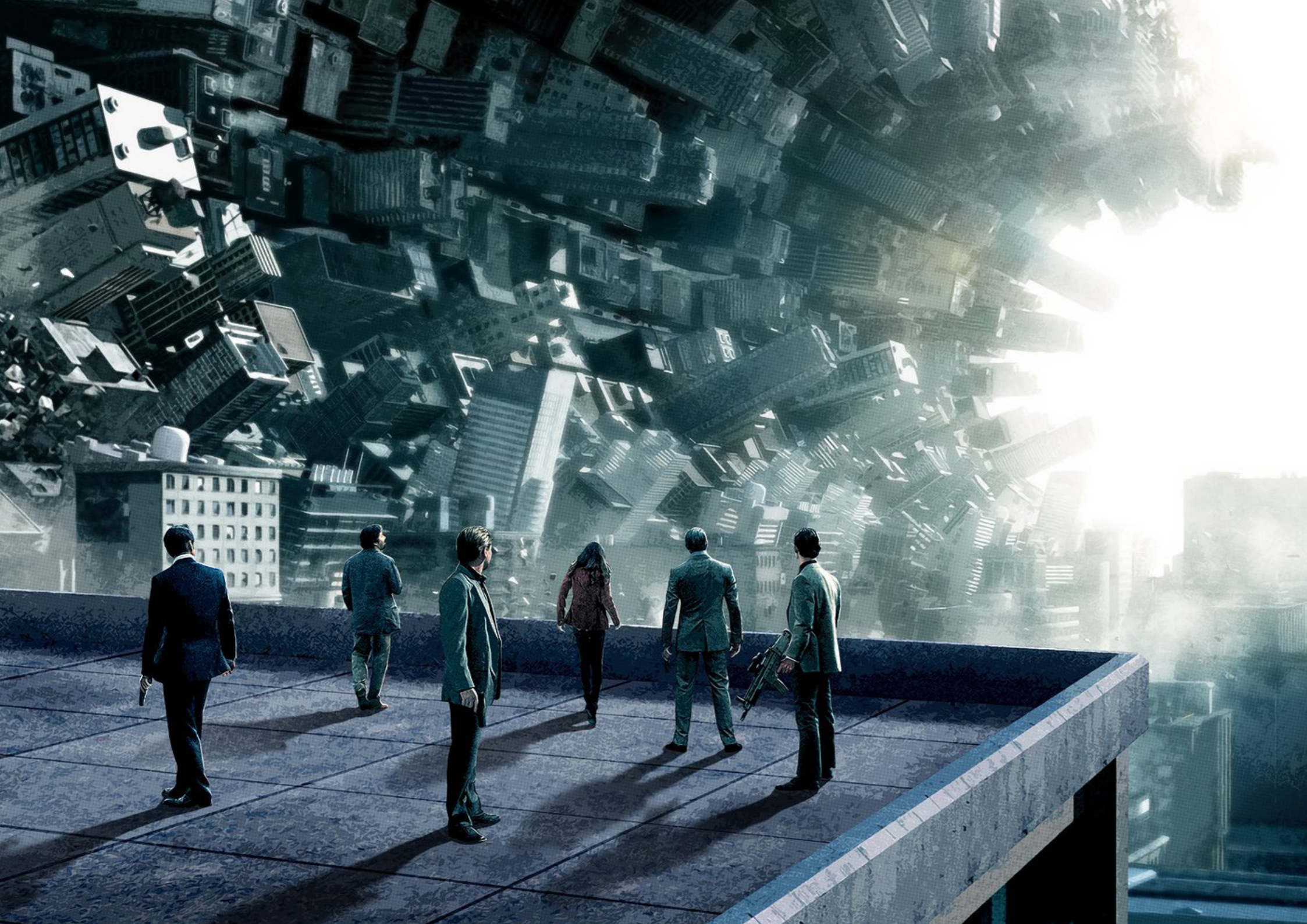
Este último filme levanta ainda uma questão bastante interessante sobre a formação da identidade no espaço híbrido: na história, os personagens acessam o mundo virtual através de avatares, os quais podem usar para ao mesmo tempo esconder sua identidade original e fabricar uma identidade nova, manifestando nestes avatares seus desejos identitários.

Para Laurie Taylor esse fenômeno pode ser explicado como um exemplo de projeção narcisista¹¹ do jogador sobre o personagem (criado ou colocado), que se deixa “enganar” e passa a entender o personagem como parte de si mesmo (Taylor, 2003). Já Leighton Gray, em sua palestra *How to*

11 Conceito Lacaniano: “O primeiro efeito que aparece da imago no sujeito é um efeito de alienação. É no outro que o sujeito se identifica e mesmo se experimenta de início. Essa relação erótica em que o indivíduo humano se fixa a uma imagem que o aliena em si mesmo, eis aí a energia e eis aí a forma onde tem origem esta organização passional que ele chamará de seu eu” (LACAN, 1966, p.113).



>
Episódio Fifteen Million Merits (2011) evoca um cenário distópico tomado pelas telas.



Inception (2010)

Write Games for The Internet para a Game Design Conference, aponta como os espaços virtuais possibilitam a exploração de identidades em camadas¹², considerando que a experiência da internet é a exploração de diferentes facetas de nós mesmos em cada rede social, e aponta o potencial que a arte e os jogos oferecem de explorarmos partes de nossa identidade que não podíamos ou não tínhamos liberdade para explorar em outros espaços (Gray, 2018). Isso remete fortemente ao tema da formação da identidade a partir da identificação cultural-afetiva com a paisagem. Isso porque o princípio é o mesmo, mas aqui ele extrapola os espaços físicos e permite a identificação com espaços puramente conceituais.

Cabe ainda falar sobre como os espaços virtuais são por natureza mais democráticos que os físicos. No espaço físico uma proposta de transformação da experiência da paisagem depende dos meios de produção e/ou das mídias de geração de conteúdo, as quais por sua vez estão limitadas ao acesso de alguns grupos seletos por fatores, entre outros, de tempo e poder aquisitivo. Enquanto

nos espaços virtuais qualquer pessoa pode criar e remixar conteúdo com muita velocidade e quase sem custo algum, sendo uma das únicas limitações o conhecimento - isto é, a própria aquisição de informação. O uso intensivo das redes sociais significa que todo conteúdo se espalha na forma de uma conversa, onde cada pessoa pode modificá-lo e decide como, quando e com quem compartilhá-lo. Daí os **memes**, que na sua definição original por Richard Dawkins, são “qualquer tipo de informação capaz de se multiplicar e se espalhar, pode ser uma ideia, uma música, um conceito, qualquer aspecto de uma cultura”. Lembrando que democrático não quer dizer que não seja um conteúdo massificado, uma vez que como já dito anteriormente, no esforço de “colonização da percepção”, ainda têm mais sucesso aqueles que tem mais tempo e dinheiro para investir.

Diante de tudo isso, qual é então o papel do jogo na constituição da paisagem híbrida? Como ele pode operar uma mudança concreta nos espaços urbanos? Para mim, o seu papel se inicia no mapeamento e materialização da experiência das

12 Não muito diferente da visão da espiral de Hundertwasser citada anteriormente.



paisagens sonhadas, através de um processo de criação interativa e coletiva própria do jogo, integra-se à paisagem urbana através da função de arte-intervenção citada por Beiguelman, sendo daí reapropriado e remixado em forma de **meme** e acabando por gerar uma identificação cultural-afetiva que abarca as diversas camadas identitárias do humano ciborguizado.

Finalmente, quais os passos que ele deve seguir para alcançar esse papel? Uma proposta possível é a de Leighton Gray, que aborda em sua palestra a aplicação do Metamodernismo no contexto dos jogos. Um movimento cultural e artístico, o Metamodernismo, termo cunhado em 2009 por Timotheus Vermeulen e Robin van den Akker, surgiu como consequência natural da exaustão do Pós-Modernismo, a fim de atender uma demanda de produção de um conteúdo que dialogasse com essa dinâmica informacional. Suas principais ca-

racterísticas são: a oscilação como ordem natural do mundo, em especial a oscilação entre o destacamento irônico do Pós-Modernismo e o engajamento sincero do Modernismo, entre sinceridade e cinismo, entre otimismo e dúvida, entre relativismo e verdade; o colapso de distâncias, encontrando e abordando o que temos em comum e o que nos parece familiar; a exploração de identidades em camadas, já explicada anteriormente; o otimismo radical, valorizando histórias com temas de positividade e esperança; e a busca pela verdade dentro do fazer artístico (Gray, 2018).

A oscilação entre a sinceridade e o cinismo está intimamente ligada com a ideia do jogo, que ao mesmo tempo é arte e aprendizado, mas também um ato voluntário de fuga do peso da realidade e um “intervalo na vida cotidiana” (Huizinga, 1938)¹³, remetendo também novamente às ideias de ludus e paidia. É o jogo que não se leva à sério,



Ready Player One (2018)

13 Em seu livro Homo Ludens, Huizinga apresenta ainda o conceito de “círculo mágico”, um espaço dentro do jogo em que as ações perdem seu significado usual e ganham um significado particular, que só faz sentido do ponto de vista de quem joga. Huizinga acrescenta ainda que “O caráter especial e excepcional de um jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que freqüentemente se envolve. (...) Dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade” (HUIZINGA, 1938, p. 15-16).

ao mesmo tempo em que aborda temas sérios.¹⁴ Para os Metamodernistas, o Modernismo é ingênuo para encarar os problemas contemporâneos, enquanto o Pós-Modernismo é desonesto ao tratar tudo com cinismo e negatividade. Nesse sentido o Metamodernismo é híbrido e sintético em resposta ao mundo também sintético em que hoje vivemos. Já ideia do colapso de distâncias se manifesta no jogo que cria uma experiência íntima ao jogador, na qual ele se enxergue e com a qual ele trave uma relação emocional. Ao mesmo tempo, se manifesta no colapso dos tempos, como apresenta Luke Turner no seu manifesto Metamodernista de 2011:

O presente é um sintoma do nascimento duplo da imediatidão e da obsolescência. Hoje, somos nostálgicos tanto quanto somos futuristas. A nova tecnologia permite a simultânea experiência e encenação de eventos de uma multiplicidade de posições. Longe de sinalizar seu fim, essas redes facilitam a democratização da história, iluminando

os ramificados caminhos por onde as grandes narrativas podem navegar o aqui e agora.

(Turner, 2011)

A exploração de identidades em camadas é também, como já disse, própria do jogo, e permite abrir espaço para exploração de facetas da identidade que não estavam liberadas ou plenamente realizadas em outros espaços. O otimismo radical responde a uma era em que o humor autodepreciativo e preconceituoso está em baixa, em favor dos **memes** respeitosos¹⁵ e wholesome (algo como saudável, em tradução livre). Finalmente, a busca pela verdade vem como resposta ao senso de de que hoje frequentemente nos perdemos ou nos afogamos em informação, sem ter como saber o que é real ou não. Sobre isso Turner coloca que:

Assim como a ciência busca a elegância poética,

14 Como colocado por Jerry Saltz, crítico de arte americano, “Eu sei que arte que eu estou criando pode parecer boba, até mesmo estúpida, ou que ela pode já ter sido feita antes, mas isso não significa que não é séria”.

15 É o caso por exemplo do humor da página Respectful Memes, no Twitter, que com mais de 700.000 seguidores, posta diariamente conteúdo com imagens de animais fofinhos e frases motivacionais que geram humor pela identificação ou até mesmo pela própria brequice.





artistas podem assumir uma procura pela verdade. Toda informação é base para o conhecimento, seja empírico ou aforístico, nenhuma questão tem valor de verdade dado. Nós devemos abraçar a síntese científico-poética e a informada ingenuidade do realismo mágico. Do erro nasce o sentido.

(Turner, 2011)

Ao contemplar todas essas facetas num design de jogo, portanto, cria-se um jogo “**memeficável**”, isto é, que tem valor simbólico para os jogadores e os motiva a acrescentar a conversa, através da remixação¹⁶ e compartilhamento do conteúdo. É da natureza humana compartilhar coisas que para nós tem valor com pessoas que gostamos, e assim Leighton acredita que projetar um jogo fazendo uso de elementos que respondem às proposições Metamodernas, como fantasias compartilhadas, intertextualidade, conteúdo aberto ou ambíguo, mistério, etc, faz dele compartilhável e capaz de gerar uma discussão (Gray, 2018).

Um exemplo da aplicação de todos esses conceitos é o próprio jogo de Leighton, *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (2017): sob a carapaça de

um **dating sim** entre pais solteiros, discute temas LGBT e relação dos pais solteiros com seus filhos sem alienar seus jogadores. No ano de sua criação, o jogo viralizou na internet e diversos **memes** e **fanarts** foram criados a partir do design icônico dos pais e dos seus momentos “**printáveis**” de humor.

Outro bom exemplo é o jogo *Undertale* (2015), jogo de **RPG** em que uma criança explora um mundo fantástico e encontra vários monstros, e que subverte o gênero dando ao jogador a opção de derrotar os inimigos da forma tradicional, lutando com eles, ou tentar entendê-los através de várias opções de conversa. Já no jogo *Untitled Goose Game* (2019), o jogador assume o papel de um ganso que aterroriza os habitantes de uma cidade fazendo coisas como roubar seus chapéus e amarrar seus cadarços, mas sem nunca fazê-los qualquer mal verdadeiro, conforme os habitantes tentam compulsivamente manter a aparência de normalidade. Ambos são jogos que viralizaram nos seus respectivos anos e, mais que viralizaram, fizeram as pessoas conversarem e discutirem sobre os conceitos do emocional humano e do espaço das cidades que eles colocam.



Untitled Goose Game (2019)

¹⁶ Exemplos da remixação desse conteúdo são os já citados *Let's Plays*, além das *Fanfics*, *Fanarts*, *Cosplays*, *Prints*, “Dissertações” e *Memes* (GRAY, 2018)

A paisagem urbana nos jogos digitais

Estabelecemos então que os espaços virtuais e os jogos digitais são parte cada vez mais presente das paisagens urbanas. Mas para que o próprio jogo faça um comentário sobre a cidade, cabe também perguntar se o oposto é verdadeiro. Do ponto de vista que a paisagem virtual é tão artificial quanto a grande parte da paisagem urbana, será possível encapsular e/ou construir a experiência de paisagem, e por extensão da paisagem urbana, contida num espaço inteiramente virtual e baseado em código? Quais são os requisitos mínimos para essa experiência? É possível fazê-lo reduzindo-o às suas estruturas mais esqueléticas de texto ou código ou é necessário criar uma representação de paisagem realista e completa com sons e movimento? E de que forma os jogos digitais têm encontrado soluções pra isso? São essas perguntas que pretendo responder nesse terceiro e último capítulo.

Como introduzi no Capítulo 1 deste trabalho, a representação da paisagem é capaz de criar em maior ou menor grau uma experiência aos sentidos que remete à paisagem original. Já no Capítulo 2,

apontei como os espaços conceituais e informacionais se tornam cada vez mais indistintos dos espaços físicos, conforme estes últimos se imbricam aos primeiros para criar a paisagem híbrida das cidades. Para além disso, no jogo é possível criar uma paisagem mais planejada que no espaço físico e mais imersiva que a cenografia de uma peça de teatro ou filme.

Pode-se dizer então que o jogo tem duas facetas espaciais: uma enquanto representação do espaço e outra enquanto espaço representacional¹⁷. Para Espen Aarseth, professor doutor do instituto de Bergen e estudioso da literatura eletrônica e dos videogames, “Como prática espacial, jogos de computador são tanto representações do espaço (dado seu sistema formal de relações) e espaços representacionais (dado sua imagética simbólica, com um propósito primariamente estético). (...) Esse resultado indica que a representação espacial nos jogos de computador é ambivalente e de duas faces: é ao mesmo tempo conceitual e associativa” (Aarseth in Borries et al., 2017, p. 45, tradução

¹⁷ Conceitos de Henri Lefebvre, 1991, p. 33: A representação do espaço seria um sistema lógico de relações, enquanto um espaço representacional seria simbólico e “vivido”, sem que precise seguir regras consistentes.

Souvenir Stand Score: 5 Moves: 20

Souvenir Stand
 You find yourself standing in front of a souvenir stand that is clearly affiliated with the Convention Center. An odd-looking salesman sits behind the counter, his head resting on his hand and his eyes glued to a spot somewhere above and behind you (a quick, frightened glance over your shoulder reveals nothing eye-catching; indeed, nothing at all.) A notice on the counter points toward a small, curtained room to the north.

On the counter are four candy bars (a Baby Rune, a Multi-Implementers, a ZM\$100000 and a Forever Gores), some popcorn, some postcards and a chicken finger.

You can see a salesman here.

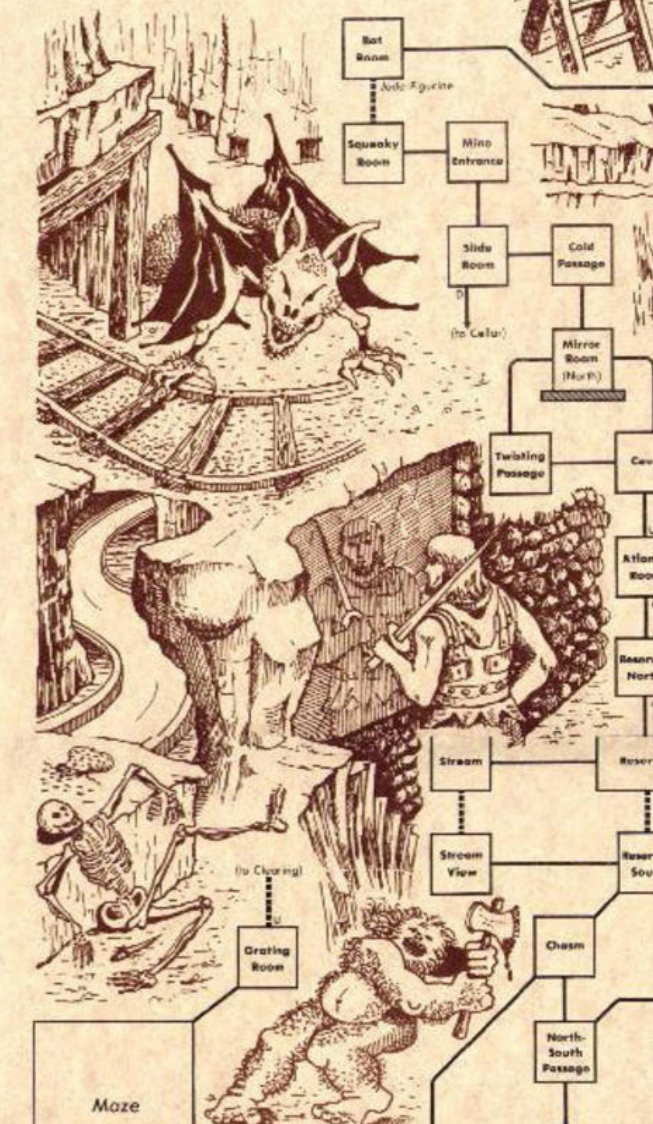
>talk ?o salesman
 I didn't understand that sentence.

>talk to salesman
 Although not much of a conversationalist, the salesman leans forward to listen.

Two things are immediately obvious: 1) He is not a regular user of toothpaste or mouthwash and 2) He is obviously wearing a mask.

>get a

tex rec



^ Zork (1977)

Mapas criados em 1982 pelo Zork Users Group (Grupo de Usuários do Zork).

^

a torch to keep the dark away.

stoke fire

a torch to keep the dark away.

build:

craft:

buy:

trap

torch

scales

workshop's finally ready. builder's excited to get to it.

cart

waterskin

teeth

dry brush and dead branches litter the forest floor.

hut

rucksack

compass

the room is mild.

lodge

the fire is flickering.

trading post

the traps contain bits of meat, scraps of fur, strange scales, scattered teeth and tattered cloth.

tannery

dry brush and dead branches litter the forest floor.

smokehouse

a wall of gnarled trees rises from the dust. their branches twist into a skeletal canopy overhead.

workshop

the earth here is split, as if bearing an ancient wound.

the path leads to an abandoned mine.

the trees are gone. parched earth and blowing dust are poor replacements.

a stranger arrives in the night.

a wall of gnarled trees rises

stores	
bait	131
charm	1
cloth	24
cured meat	76
fur	110
leather	10
meat	357
scales	0
teeth	57
torch	2
wood	95
compass	1

se a sensação de ser vivida.

No entanto, quando se fala da representação de algo real, como neste caso o espaço urbano, nos jogos digitais, é preciso decidir qual a carga simbólica que se quer atribuir a isso. A simbologia das cidades nos jogos digitais de grande circulação nem sempre é atraente, sendo elas muitas vezes representadas pelo seu lado negativo, enfatizando o caos e a distopia. As franquias *Grand Theft Auto - GTA* (1997) e *Watch Dogs* (2015), ambos jogos elogiados por terem recriado ou reinterpretado cidades reais inteiras com maestria dentro deles, por exemplo, abordam respectivamente a cidade enquanto espaço de criminalidade e a problemática da vigilância invasiva em todo o território urbano. Em *BioShock* (2007) *Rapture* é uma impressionante cidade ficcional submersa, projetada como uma utopia anarquista que sofreu pela falta de um governo, transformando-se em distopia.

Por outro lado, há os jogos que tiram o jogador do meio da cidade e o colocam como seu criador. É o caso de *SimCity* (1989), um jogo de planejamento e administração de cidades, *Mini Metro* (2015), um jogo em que o desafio é criar um sistema de

metrô que atenda à demanda da cidade, entre outros. Aqui as cidades são celebradas em um certo sentido, vistas como, segundo o criador de *SimCity*, Will Wright, “sistemas incrivelmente complexos. Milhões de agentes autônomos - as pessoas - tomando milhões de decisões: onde viver, onde trabalhar, onde almoçar.” (Wright, 2014), mas enquanto nesses jogos a pessoa pode explorar a transformação da paisagem, ela não tem nunca a chance de de fato experimentar essa paisagem e entender os impactos das suas ações em primeira mão, como fazemos no cotidiano. Perde-se o aspecto da exploração do espaço, uma vez que o espaço é seu para alterar como bem entender. Jeno-va Chen, co-criador do jogo *Journey* (2012), critica o uso desse recurso em jogos *coop*, entendendo que eles vão no sentido contrário a estabelecer um diálogo de igual para igual entre os jogadores pois “te faz se sentir como um deus. Mas quando você foca em empoderamento, os jogadores pensam em como eles podem usar esse poder uns contra os outros” (Chen, 2011).

Finalmente, há jogos em que o urbano é inclusive explicitamente rejeitado, sendo sua ausência facilmente sentida justamente pela quebra que



A Dark Room (2013)

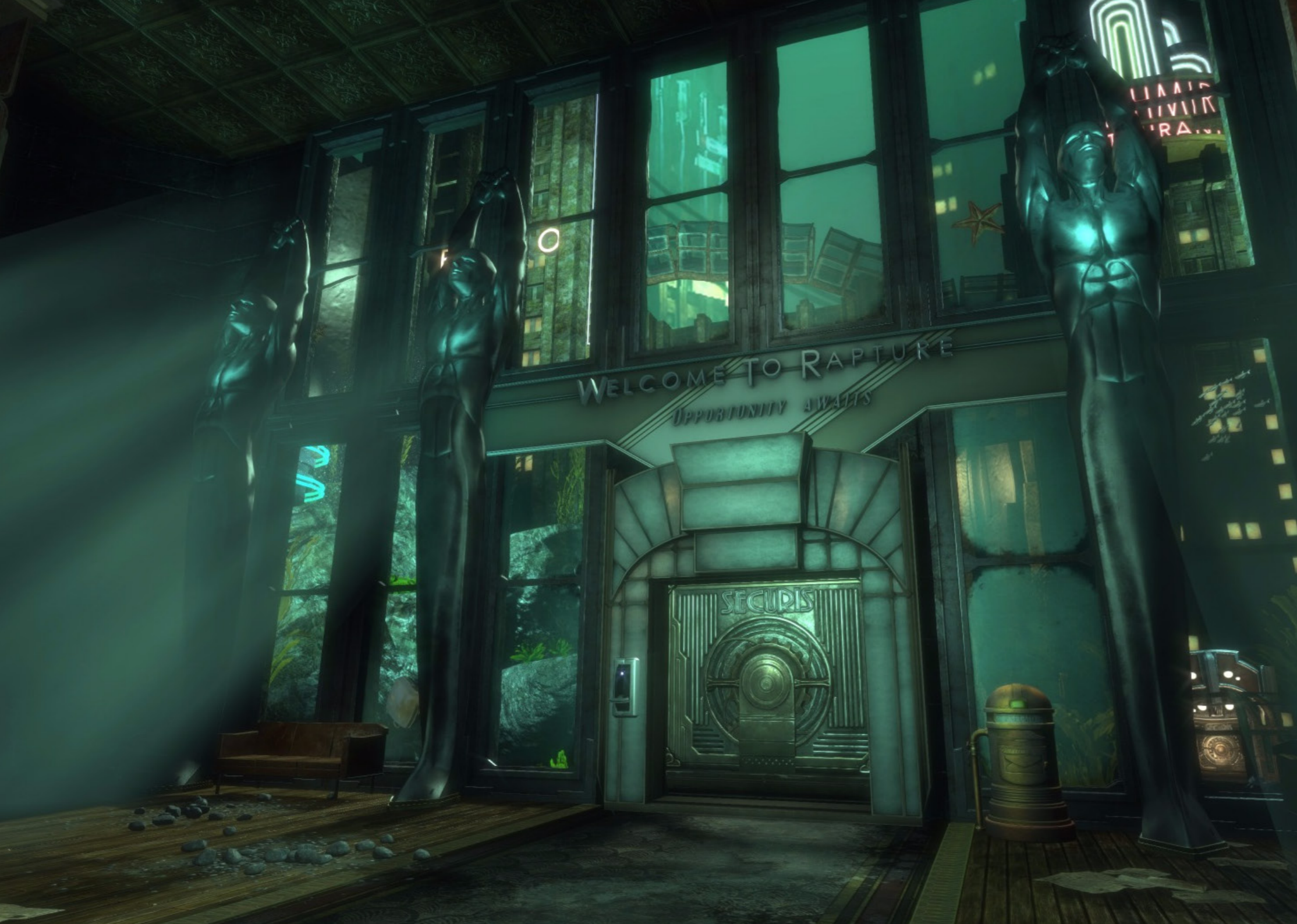


Vista da cidade de Los Santos, inspirada em Los Angeles, em GTA 5 (2013)



A cidade de Chicago, recriada em Watch Dogs (2012)





Cidade distópica de Rapture, em Bioshock (2007)

gera com o cotidiano. É o caso dos chamados **simuladores** de fazenda, por exemplo, gênero em ascensão desde a famosa franquia *Harvest Moon* (1996)¹⁸, que, segundo críticos, ao fugir do espaço das grandes cidades, oferecem um conforto de mundo pequeno que falta à atual geração de **gamers**, no geral moradores da cidade. Como coloca Dante Knoxx, criador do jogo *Willowbrooke Post* (2019) “[leva] para longe de toda a correria que pode sufocar a identidade que queremos abraçar”. Ou seja, para eles a dimensão da cidade grande que é geradora de identidades é vista como menor que aquela que homogeneiza e sufoca essas identidades, sendo a solução tomada o escapismo.

A partir dessa análise, escolhi então alguns jogos que acredito trazerem pontos interessantes na forma como abordam a representação da paisagem urbana e a seguir destrincharei para cada um alguns dos aspectos técnicos e artísticos que garantem isso. Analisarei ao total quatro jogos que

se enquadram em basicamente duas categorias. A primeira, uma seleção de jogos pervasivos, isto é, que se misturam aos espaços e tempos da cidade ao ponto de que não se sabe que pessoas e que objetos fazem parte do jogo: *Pokemon Go* (2016) e *Can You See Me Now* (2001). A segunda, jogos de empatia, cujo foco está na identificação com o simbolismo do jogo, fazendo uso portanto de histórias e da geração de uma relação afetiva com os seus espaços como forma de fazer a sua “alegoria da realidade”: *Gone Home* (2013) e *Night In the Woods* (2017).

¹⁸ Enquanto em jogos como *Harvest Moon* (1996) ainda existe a dimensão da cidade, ainda que esta seja a cidade pequena e pacata, em alguns dos que se apropriaram desse gênero posteriormente, como os famosos *Colheita Feliz* (2008) e *Farmville* (2009), essa dimensão desaparece completamente, e é interessante observar como eles rapidamente se tornam colonizadores de pensamento eles próprios, tendo sido apropriados pelo *Orkut* e pelo *Facebook* como jogos para as massificadores, com caráter repetitivo e a aparência de interação social dentro de moldes rígidos pensados para conseguir dinheiro do jogador.



Os jogos pervasivos podem se manifestar no espaço urbano de diversas maneiras, geralmente fazendo uso de mecânicas como as realidades alternativas (ARGs) e a localização por GPS e atribuindo elementos ficcionais diretamente à realidade através de narrativas transmidiáticas. Como definido por Stenros e Waern em seu livro *Jogos Pervasivos*, são jogos que tem “uma ou mais características salientes que expandem o ‘círculo mágico’ contratual do jogo espacialmente, temporalmente ou socialmente” (Stenros e Waern, 2009) acabando por nos envolver completamente.

Para Staffan Bjork, professor doutor da universidade de Gothenburg, na Suécia, na área de informática e design de jogos, eles têm o potencial de inspirar mudanças na percepção do contexto urbano em função de algumas características particulares, sejam elas: a Ambiguidade Espacial, que leva os jogadores a explorar a cidade e memorizar pontos de referência, imbuídos de novo significado a partir do jogo, na tentativa de definir as fronteiras espaciais do jogo; Ambiguidade Temporal, uma vez que quando não é preciso interagir diretamente com a interface digital do jogo para estar jogando, perde-se a noção de quando se está jogando

ou não, o que também serve para ressignificar atividades e tempos cotidianos; Ambiguidade Social, presente na dúvida se as demais pessoas que se vê no espaço físico ou virtual estão jogando ou não, e nos momentos de interação social espontânea, o que leva a uma quebra nas fronteiras usuais entre grupos sociais e questionamento das noções preconcebidas que os jogadores teriam uns sobre os outros; e por fim a Ambiguidade de Interação, “uma vez que o fato de que a tecnologia pode estar escondida faz com que objetos do jogo sejam indistinguíveis de outros objetos no mundo, resultando que a natureza de todos os objetos percebidos é colocada em questão” (Bjork in Borries et al., 2007, p. 277, tradução própria). Todas essas características talvez fiquem mais claras a partir dos estudos de caso de jogos a seguir.



SimCity (1989)

Mini Metro (2015)

Pokémon (2016)



Interface do mapa de Pokémon Go respondendo a mudanças reais de clima. Note os pokestops (estruturas menores) e os ginásios (estruturas maiores).

Em meados de Julho de 2016, o lançamento do jogo Pokémon Go, jogo de **realidade aumentada** baseado em localização real de GPS da Niantic, foi um fenômeno percebido nas cidades até por aqueles que não tinham qualquer interesse na franquia Pokémon. Do dia para a noite, a paisagem urbana foi tomada por aglomerados de pessoas que se juntavam em torno dos chamados “lures”, um item pago que quando aplicado por qualquer jogador a um “pokestop” (lugares no jogo em que se podia adquirir recursos como pokebolas para capturar pokemons, geralmente ligados a pontos de referência da cidade) atraía pokemons mais raros para aquela região, que poderiam ser encontrados, projetados sobre a paisagem física das cidades através das telas dos celulares e capturados por qualquer um.

O objetivo do jogo é simples e pouco diferente daquele do jogo original para gameboy de 1996 da franquia Pokémon: encontrar, capturar e evoluir todas as espécies de pokemons listadas no “pokedex”. Pokémon Go oferece, no entanto, uma série de mecânicas próprias e soluções de interface, que foram responsáveis pelo fenômeno de reconfiguração da paisagem urbana citado acima. A

principal delas é a interface do mapa, que imita a planta da cidade, atribuindo à alguns de seus pontos de referência, como grafites e estabelecimentos, o caráter de “pokestop”, que já expliquei acima, e a outros o caráter de “ginásio”, um território que no jogo pode ser dominado por jogadores de um time ou outro, e recompensa os jogadores com moedas dependendo da duração que conseguem manter domínio sobre um ginásio. Na interface do mapa, os jogadores conseguem ver ginásios e pokestops assinalados a uma certa distância e também direções gerais onde podem ser encontrados novos pokémons. Quando o jogador se aproxima de um pokémon, ele aparece no mapa e o jogador passa a poder acessar a interface de realidade virtual, onde vê a criatura projetada sobre a paisagem física e pode capturá-la. Além disso, os tipos de pokémon que se pode encontrar estão condicionados ao mapa, sendo alguns mais comuns em regiões com corpos d’água por exemplo. Por último, o jogo contém ainda mecânicas auxiliares que acrescentam às possibilidades do que o jogador pode fazer: por exemplo, a mecânica de caminhar determinadas quilômetros para rachar ovos de pokémons encontrados nos pokestops e a de tirar fotos com os pokémons nos lugares onde os encontrar.

Embora não tenha sido o primeiro jogo desse tipo a ser lançado, a ligação do jogo à já famosa franquia Pokémon da Nintendo, e portanto a enorme adesão de que gozou de imediato, garantiu que, ao longo dos três ou quatro meses subsequentes ao seu lançamento, Pokémon Go operasse uma mudança radical na configuração e nos tempos de cidades no mundo inteiro. A começar pelos jogadores que passaram a fazer a opção de comutar a pé ou mesmo sair de casa apenas para andar à deriva pela cidade, a fim de encontrar novos pokemons, dominar novos ginásios e rachar ovos, nesse processo descobrindo novos marcos da paisagem urbana que nunca tinham visitado ou a que nunca tinham prestado atenção. Às vezes, ao dominar um ginásio, os jogadores se ocupavam de explorar o entorno localizado desse ginásio de tal forma que se alguém tentasse tomar o seu território, eles pudessem voltar correndo e defendê-lo em tempo real. Surgem até estabelecimentos comerciais que se aproveitam de “pokestops” próximos para atrair as multidões, clientes em potencial, assim como os próprios lures atraíam multidões de pokemons. Estão aí as ambiguidades espacial e de tempo.

Nos encontros espontâneos em “lures” ou disputas de ginásio, mostra-se também presente

no jogo a ambiguidade social. A partir desses encontros, passam a surgir grupos de whatsapp dedicados a avisar quando alguém ativa um “lure” ou encontra um pokémon raro e, mais recentemente, quando acontece uma “raid”, batalhas de ginásio onde vários jogadores devem se unir em tempo real para adquirir um pokémon lendário, introduzidas na nova versão do jogo implementada em 2018. Sempre que se está jogando e se visita uma “raid”, é possível saber se há outros jogadores participando. Para participar, é preciso estar próximo do ginásio e assim gera-se a dúvida: quais das pessoas ao meu redor são jogadores? Como no jogo se usa avatares **customizados**, é comum ter-se uma noção preconcebida de quem será a pessoa, mas às vezes impossível se saber ao certo. Mesmo porque, mais perto do fim da febre inicial de Pokémon Go, passam a surgir pessoas que hackeiam o jogo e o jogam do conforto de suas casas, dominando ginásios a quilômetros de distância.

Talvez o maior defeito de Pokémon Go é que, por ser um jogo feito para ser reproduzido em qualquer lugar do mundo da mesma forma, e assim não oferecer uma variedade grande de espaços intra-jogo, ele acaba por também homogeneizar as

paisagens e refletir as mesmas dinâmicas de que falei acima em qualquer cidade, o que rapidamente o torna enfadonho de jogar. É por isso que após os três ou quatro meses iniciais, a grande maioria das pessoas parou de jogar, e ao fim de 2016 já não se via mais multidões de jogadores nem se encontrava com tanta facilidade um outro jogador na hora de atacar um ginásio, mesmo em regiões centrais. Mas até hoje o jogo ainda proporciona alguns encontros interessantes, e muito mais ambiguidade sobre quem está jogando ou não.



Ovos em Pokémon Go requerem que o jogador caminhe uma certa distância para rachar. Quanto maior a distância, maior a raridade ou **stats** do pokémon que sairá do ovo.

POKÉMON
86 / 250

EGGS
8 / 9



1.3 / 2.0 km



3.0 / 5.0 km



8.0 / 10.0 km



8.0 / 10.0 km



0.0 / 2.0 km



0.0 / 5.0 km



0.0 / 5.0 km

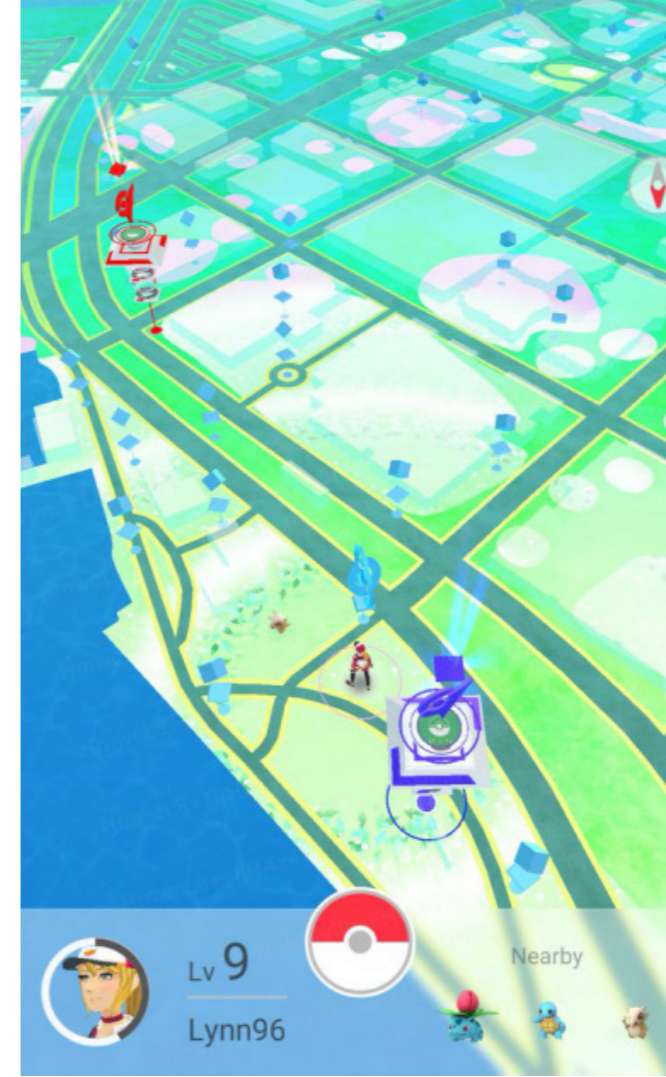


0.0 / 2.0 km





Multidão reunida em torno de pokéstop em espaço temático de Pokémon Go



Ginásios e interface de captura de pokemons em Pokémon Go

Can You See Me Now (2001)



Jogadores pegadores na cidade física, na performance de Can You See Me Now

Em contraste, Can You See Me Now é um jogo-performance que, enquanto reproduzível em certa medida, promove uma experiência que depende muito mais das especificidades do lugar onde é jogado. Isso porque trata-se de um jogo de pega-pega onde jogadores online, que navegam uma versão digitalizada da cidade fogem de pegadores que correm pela cidade física, acoplados com GPS e dispositivos com que podem rastrear os outros jogadores em tempo real, além de feeds de áudio que permitem aos jogadores escutarem tudo por que eles passam. A única regra é: quando um pegador chega a menos de 5m de distância de um jogador online, o jogo termina para esse jogador e o pegador tira uma foto do lugar onde conseguiu capturá-lo. Criado em colaboração entre o coletivo Blast Theory e o Mixed Reality lab da Universidade de Nottingham, foi um dos primeiros jogos baseados em localização e foi performado em diversas cidades, como Sheffield (2001), Rotterdam (2003), Tóquio (2005) e até no Brasil, em Belo Horizonte (2008).

As questões sobre o espaço urbano que esse jogo levanta são interessantes. Enquanto em alguns momentos as duas cidades (virtual e física)

parecem idênticas, em outros um time ou outro consegue obter vantagens pelas suas diferenças. Por exemplo, os jogadores virtuais não tinham que se preocupar com desníveis no terreno ou com trânsito, enquanto os pegadores podiam tirar vantagem de lugares onde o GPS não identificava sua posição corretamente para enganar os jogadores online. Outra questão interessante é como as distâncias entre os pegadores no espaço físico e dos jogadores cada um em sua casa, eram colapsadas na cidade virtual através da internet - e ao mesmo tempo através do feed de áudio, que permitia aos jogadores online vivenciar e empatizar com algumas das coisas que os pegadores estavam experimentando no espaço físico, como frio, cansaço e o perigo de serem atropelados.

Outro aspecto interessante do jogo é como ao entrar nele, o site pede para o jogador submeter o nome de uma pessoa que ela não vê faz tempo, mas sobre quem ainda pensa. Esse nome não é retomado em nenhum momento do jogo, até que no fim, quando o jogador é capturado, o pegador anuncia a captura pelo nome dessa pessoa e fotografa o lugar onde a encontrou, em que no espaço físico não há ninguém, apenas a paisagem. Essa

foto então entra para a galeria do site também pelo nome dessa pessoa, que fica “para sempre ligada a esse quadrado anônimo da paisagem” (Blast Theory, 2003, tradução própria).

Segundo os próprios artistas responsáveis pelo projeto, o jogo tensiona as dicotomias da distância e da proximidade e da presença e da ausência, além da formação de relações de intimidade no espaço eletrônico frente a uma realidade de espaços híbridos e da quase onipresença de dispositivos eletrônicos portáteis que permitem o acesso constante à internet. Para eles,

Essas forças sociais têm repercussões dramáticas para a cidade. Conforme as zonas previamente discretas de espaço público e privado (a casa, o escritório, etc.) se borraram, tornou-se lugar comum escutar conversas íntimas no ônibus, no parque, no local de trabalho. E essas conversas são alteradas pela audiência que as acompanha: nós somos conscientes de estarmos sendo ouvidos e as nossas conversas se tornam de três vias: o falante, o ouvinte e a audiência inadvertida.

(Blast Theory, 2003, tradução própria)

Essa dimensão empática do jogo oferece uma boa introdução à categoria dos jogos de empatia. Tratam-se de jogos que confrontam os jogadores com histórias e problemas humanos reais. O conceito de empatia é a “experiência de entender a condição de outra pessoa da sua perspectiva” (Bartleson, tradução própria). A estrutura do jogo digital, que, como já descrevi anteriormente, se baseia no princípio de incorporar o personagem do jogo como parte de si mesmo, responde perfeitamente à demanda de criar uma experiência empática. Para Vander Caballero, designer de jogos e criador do jogo *Papo & Yo* (2012), que se enquadra na categoria,

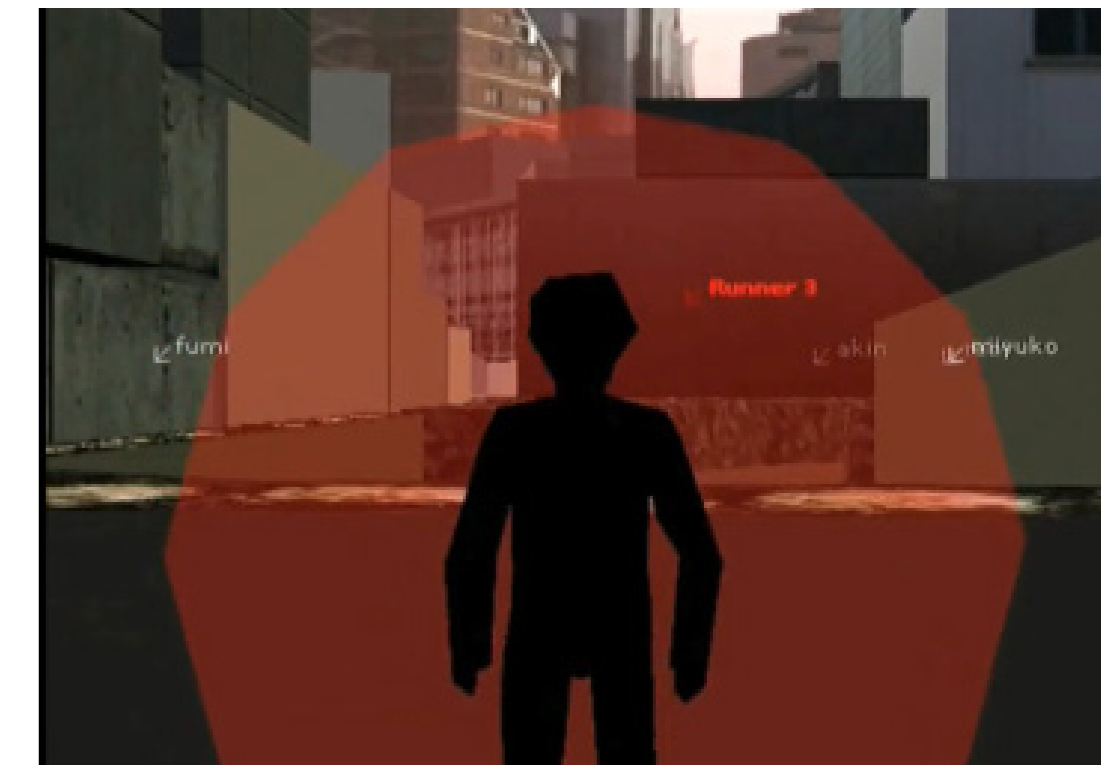
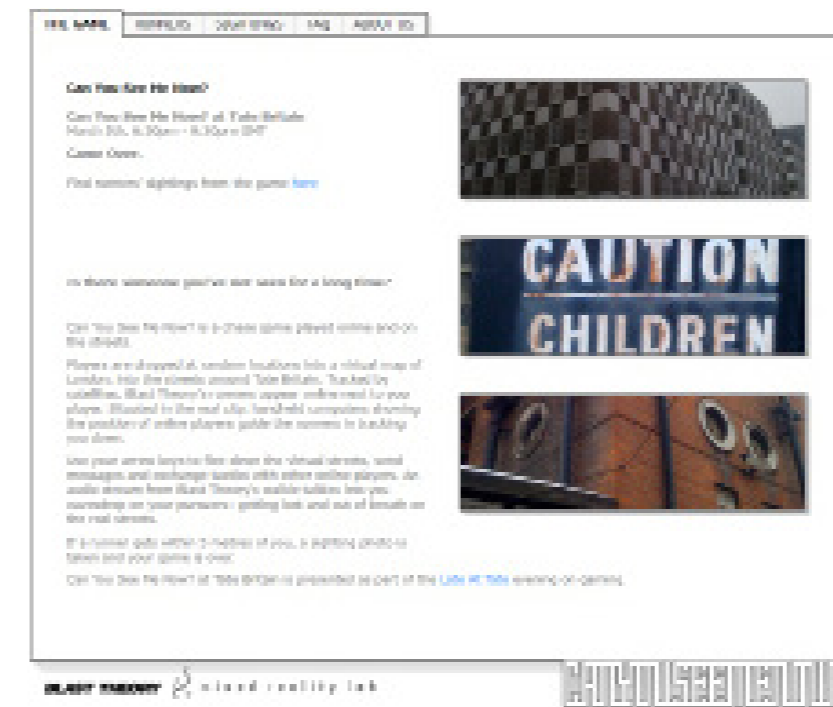
Ao criar personagens vulneráveis e relacionáveis em vez de personagens super-humanos, estabelecemos um tipo diferente de expectativa. Quando você está vulnerável, o primeiro passo para a solução de um problema é empatizar.

(Caballero in Bartleson, tradução própria)

Kacper Kwiatkowski, designer e escritor de jogos do estúdio 11Bit, expande sobre isso dizendo que em seu jogo *This War of Mine* (2014), procurou tratar a empatia menos como um gênero e mais

>
Equipamento dos jogadores: dispositivos GPS e interface de acompanhamento da posição de todos os jogadores.

Interface do jogador: portal de acesso e a cidade virtual



Essa dimensão empática do jogo oferece uma boa introdução à categoria dos jogos de empatia. Tratam-se de jogos que confrontam os jogadores com histórias e problemas humanos reais. O conceito de empatia é a “experiência de entender a condição de outra pessoa da sua perspectiva” (Bartleson, tradução própria). A estrutura do jogo digital, que, como já descrevi anteriormente, se baseia no princípio de incorporar o personagem do jogo como parte de si mesmo, responde perfeitamente à demanda de criar uma experiência empática. Para Vander Caballero, designer de jogos e criador do jogo *Papo & Yo* (2012), que se enquadra na categoria,

Ao criar personagens vulneráveis e relacionáveis em vez de personagens super-humanos, estabelecemos um tipo diferente de expectativa. Quando você está vulnerável, o primeiro passo para a solução de um problema é empatizar.

(Caballero in Bartleson, tradução própria)

Kacper Kwiatkowski, designer e escritor de jogos do estúdio 11Bit, expande sobre isso dizendo que em seu jogo *This War of Mine* (2014), procurou tratar a empatia como uma habilidade a ser

exercitada pelo jogador, assim como os reflexos rápidos e a precisão seriam em outros jogos. Para a realização do jogo, que trata temas de guerra e falta de recursos, fez uma pesquisa extensa com sobreviventes e veteranos de guerra, garantindo assim que o jogo capturasse a sensação de desespero e urgência de situações assim. Para ele,

Até agora o espectro temático dos jogos é muito mais estreito que de outras mídias modernas, como filmes e até quadrinhos. Mas me agrada ver que isso está mudando, acredito que parcialmente devido a maturação literal da audiência. A interatividade nos jogos é uma ferramenta potente para contar histórias sérias de formas inacreditáveis para outras mídias.

(Kwiatkowski in Bartleson, tradução própria)

Já Mattie Brice, crítica e designer de jogos, se opõe a ideia dos jogos de empatia como um gênero, acreditando que todos os jogos têm a responsabilidade de oferecer contextos significativos com os quais os jogadores possam empatizar e incluir uma representação de realidades humanas diversas (Brice in Bartleson, tradução própria). Ryan Green, criador do jogo *That Dragon, Cancer* (2016), que

conta a história da luta de seu filho contra o câncer até a sua morte, reforça a condição propícia dos jogos para contar histórias de pessoas através do uso da empatia como mecânica:

“Jogadores que cresceram falando a língua dos jogos agora desejam usar essa língua para contar suas próprias histórias. (...) Video games oferecem a habilidade de habitar na perspectiva de outra pessoa. Saber que o personagem que você habita como jogador tem uma história real, uma luta real, assim como você, faz diferença.”

(Green in Bartleson, tradução própria)

No contexto das cidades, os jogos de empatia podem trabalhar como uma forma de fazer uma ponte entre as experiências sensoriais e afetivas dos seus vários habitantes e criar um senso de comunidade essencial para a transformação das paisagens.

Gone Home (2013)



Gone Home é um jogo de empatia que se disfarça numa roupagem de terror e mistério. O jogador começa o jogo no papel de uma personagem que chega ao enorme mansão de sua família após uma viagem ao exterior e lá não encontra ninguém. A partir daí, o jogador pode explorar a casa e interagir com seus cômodos e objetos na tentativa de descobrir o que aconteceu com os demais membros da família. Ao fim do jogo (**spoiler**), ela acaba por descobrir que houve uma dissidência na família pois os pais não aceitaram quando a irmã da protagonista se assumiu lésbica.

O mais interessante desse jogo é o quão silencioso e atmosférico ele é. Silencioso no sentido de que em vez de bombardear o jogador com estímulos a todo momento, ele permite que o jogador trace o seu próprio percurso pela casa, descobrindo sua paisagem no seu próprio ritmo. O estímulo para isso, é claro, é o senso de mistério, sempre presente mesmo depois que o jogador percebe não se tratar de um jogo de terror com jumpscare como poderia-se esperar de uma narrativa que se passa num casarão misterioso. Dessa forma, todos os estímulos sensoriais emergem da forma como o jogador decide interagir com a paisagem. E é a



Arte de menu do jogo
Gone Home (2013)

paisagem por sua vez que conta a história das pessoas que ali estiveram e antes já interagiram com elas.

Embora não se passe na cidade exatamente, a paisagem da casa retratada em Gone Home é uma que guarda muitas semelhanças com a moradia urbana. A questão da moradia na cidade é uma das principais a serem tratadas no sentido de reorientar o pensamento sobre a cidade, uma vez que, como tratado no Capítulo 1, é a primeira esfera de contato entre a pessoa e o mundo exterior.



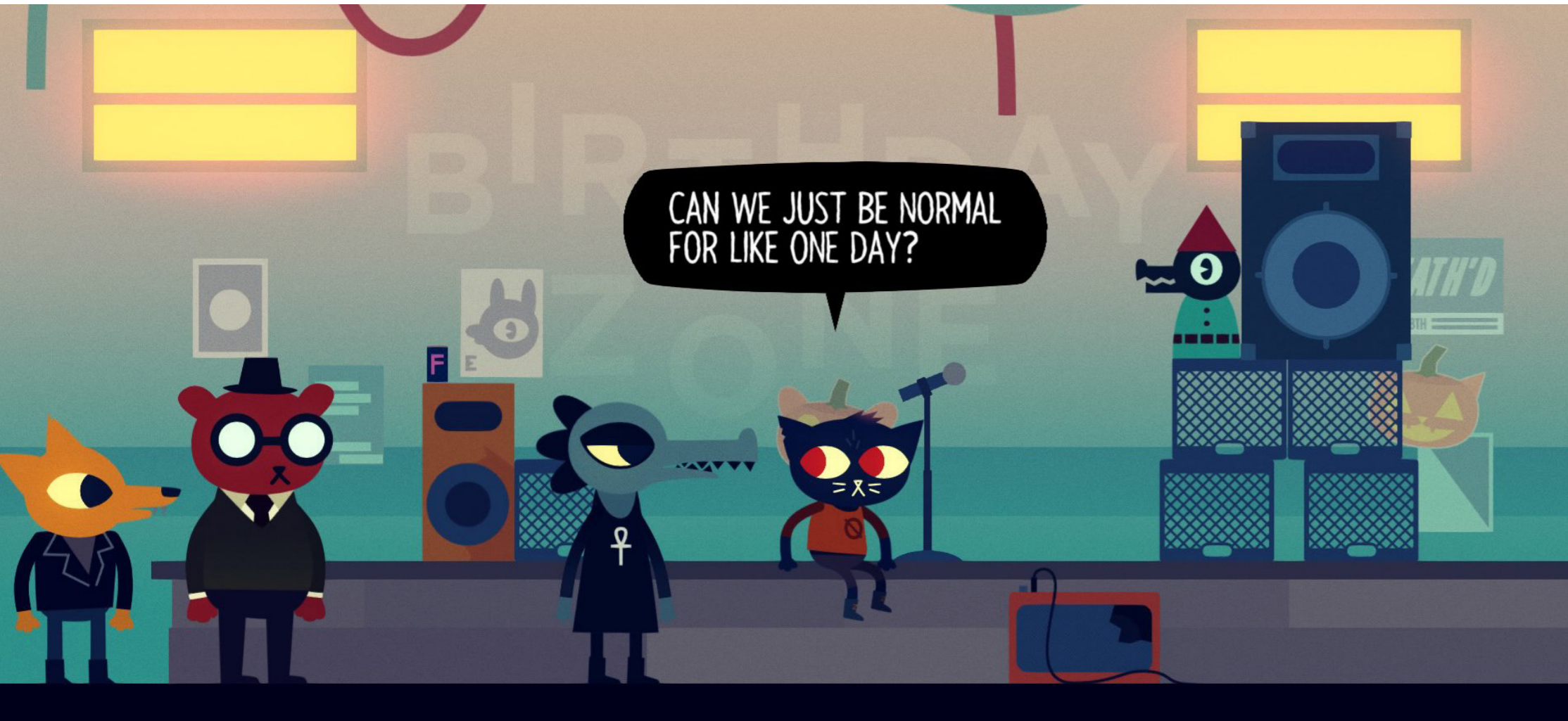
^ Interface de interação com objetos no jogo



Exemplo de cômodo da casa em Gone Home (2013)



Night in the Woods (2017)



Night in the Woods é um jogo **indie** de **aventura**, que acompanha mais ou menos linearmente a história de Mae, uma jovem que desiste da faculdade e volta para a sua cidade natal, onde reencontra velhos amigos e tem de confrontar como eles mudaram e como ela mesma mudou nesse tempo longe de casa. O jogo te permite explorar a cidade e interagir com seus habitantes, através do formato de **sidescrolling**, isto é, se deslocando para a esquerda ou para a direita e entrando em túneis e janelas, correndo e pulando sobre a fiação, conversando com as pessoas da cidade, e destruindo coisas no processo, tudo isso remetendo ao fato de que a personagem não quer crescer.

O jogo impressiona pela sua arte ilustrativa com uma atmosfera imersiva, e pelo movimento da personagem, que faz o jogador sentir a emoção de cada salto e cada vandalismo, se colocando no lugar de Mae num sentido mais visceral da relação dinâmica do seu corpo - no jogo representado como o de um gato antropomórfico - com a cidade. A movimentação de Mae é a primeira janela para a sua relação com a cidade, que é ao mesmo tempo de saudosismo do espaço de brincadeira da infância e de revolta generalizada, que só passa a

<
Cena de ensaio da
banda de Mae e seus
amigos

se a direcionar melhor conforme Mae amadurece e entende as injustiças sociais colocadas na socioespacialização da sua cidade natal com que terá que lidar enquanto adulta.

Outro aspectos interessante são as sequências de sonho, em que a cidade é reimaginada aos olhos da Mae de uma forma surreal, criando essa dualidade noite/dia e entre o que Mae espera/lembra da cidade, isto é, o que a cidade é pra ela de um ponto de vista simbólico, e o que a cidade realmente é, ou a cidade com que tem que interagir fisicamente.



Mae fala com os adolescentes no túnel, mas agora ela já é adulta



Paisagem de sonho em Night in The Woods

Partindo assim de uma clareza sobre os pilares conceituais do projeto a ser realizado e de algumas possibilidades técnicas capazes de viabilizar esses pilares, garantidos pelos estudos teóricos e estudos de caso acima desenvolvidos, a metodologia elaborada consistiu em três etapas de trabalho:

A primeira de conceituação e definição do gênero e mecânicas do jogo, em que foram exploradas possibilidades de desenhos de experiência que respondessem às demandas do projeto, tendo-se finalmente optado por um jogo de empatia baseado em histórias urbanas reais; a segunda que foi o processo de coleção dessas histórias, e sua subsequente transposição para o contexto ficcional do jogo; e finalmente a terceira que consistiu no mapeamento funcional das narrativas e interfaces para criar a experiência desejada para o jogo;

Descreverei, a seguir, cada uma dessas etapas.

conceituação

O processo de definição do conceito do jogo teve início com uma reflexão sobre como promover ao jogador, através da interface e mecânicas do jogo, experiências que motivassem a reflexão desejada sobre a paisagem urbana. Para isso, comecei por buscar mecânicas de jogos digitais que emulassem as técnicas utilizadas por Anglieli, apresentadas no primeiro capítulo desse trabalho. As derivas na paisagem com registros em vídeo e fotos, por exemplo, poderiam ser estimuladas tanto através de um jogo pervasivo, que incentivasse o jogador a se deslocar pela paisagem física da cidade, quanto por uma mecânica como a de **mun-do aberto**, em que a própria cidade virtual pudesse ser explorada e descoberta de forma não linear. Já os estudos de memória, em que se compartilhava narrativas da vida na cidade, ficam bem refletidos e até intensificados através do uso da mecânica de empatia, para que as narrativas das pessoas possam ser vividas de forma interativa, ou, para citar novamente Ryan Green, para que o jogador possa “habitar na perspectiva de outra pessoa” (Greenin Bartleson, tradução minha).

Ao mesmo tempo, desejava-se explorar e explicar através do jogo a ideia de interdependência

entre as pessoas e as paisagens, ou, colocado de outra forma, a “auto-produção” e “auto-reprodução” do conjunto paisagem sujeito e a condição de “passiva-ativa-potencial” da paisagem, conceitos apresentados por Berque. Para isso, era necessário que as ações do jogador tivessem um impacto na paisagem e narrativas do jogo - ou naquelas do mundo físico através do jogo -, o que remete por exemplo a jogos de Ficção Interativa, em que as escolhas do jogador alteram os rumos da narrativa e condicionam os finais de jogo que ele pode encontrar.

Assim, idealizei através de um processo de brainstorming, alguns conceitos diferentes de jogo. Após explorar a perspectiva de criar desde um **RPG** de **Mundo aberto** que acompanhasse o crescimento de uma pessoa na cidade até um aplicativo de **realidade aumentada** e baseado em localização, que permitisse aos usuários construir colaborativamente em cima da paisagem da cidade usando blocos 3D, desenhos, montagens 2D, fotografias, histórias e sons, acabei por optar por um jogo de ficção interativa com o diferencial de que o jogador precisa incorporar vários personagens diferentes e completar suas narrativas para chegar ao final,

sendo que cada narrativa pode ter impactos maiores ou menores sobre as outras.

A partir disso, pensei ainda uma série de especificações e mecânicas que acrescentassem à experiência central do jogo. No sentido de estimular o exercício de observação ativa da paisagem, foi pensado um jogo com um **mundo aberto** a ser explorado através do movimento em **sidescrolling**, como em *Night In The Woods*, e em que, assim como em *Gone Home*, existe um mistério a ser solucionado¹⁹. Outro aspecto explorado foi o colapso dos tempos do Metamoderismo e a ambiguidade temporal de Bjork, presente no fato de que o jogo permite transitar entre algumas narrativas que se passam no hoje e outras no ontem - daí o nome do jogo. E a ambiguidade espacial é outra que está presente na reunião de histórias que não se passaram em uma só cidade, mas em várias. Demais mecânicas estão melhor descritas no *Game Design Document* em anexo.

¹⁹ Esse conceito também está presente em uma outra referência interessante: os livro-jogos da coleção “Salve-se Quem Puder” ou “Usborne Puzzle Adventures”, da editora Usborne Publishing Ltd. Neles, há sempre um mistério ou uma série de mistérios a serem desvendados pelo leitor, que precisa procurar as dicas e respostas nas ilustrações de cada página.

construção das narrativas

A fim de garantir que as personagens do jogo e suas narrativas “fossem “vulneráveis e relacionáveis em vez de personagens super-humanos” (Caballero in Bartleson, tradução própria), optei por baseá-las em narrativas reais. Para isso, comecei por realizar um processo de pesquisa, leitura e triagem de histórias contidas no site do Museu da Pessoa, um museu virtual de produção e curadoria colaborativas, que tem por princípio coletar histórias de pessoas e tratá-las como patrimônio da humanidade como forma de, entre outras coisas, combater a intolerância. Ao final, o resultado foi uma coleção de anedotas e trechos de histórias de vida que têm cada qual o seu valor poético e juntas contam sobre vários aspectos da relação entre as pessoas e as cidades. Além disso, foram acrescentadas à coleção algumas histórias próprias e histórias coletadas por mim. Essas histórias foram então adaptadas, agrupadas e ficcionalizadas para funcionar conjuntamente no jogo. Os argumentos das histórias finais estão contidos no Game Design Document em anexo.

A seguir, falarei um pouco sobre cada uma das histórias selecionadas, o motivo da sua inclusão, e sobre as adaptações por que passaram para o jogo.

O primeiro trecho da coleção é parte da história de Alexandre Machado, que na época era jornalista dos Diários Associados, em São Paulo. Foi escolhido para embasar a narrativa principal do jogo porque, primeiro, traz o elemento de mistério para motivar a observação ativa da paisagem, de que já falei antes, e, segundo, conta sobre algo que oscila entre o trágico e o cômico.

De um ponto de vista espacial, o trecho traz o lugar da ponte, e por associação do rio, que aparecem em três outras das histórias coletadas (Perdidas, Louca da Escola e Infância). Aqui, a ponte é um lugar “distante” e “misterioso”, “pouco iluminado” e palco de um crime. Traz também as figuras do cachorro, da polícia, do repórter e do bairro oriental.

A única mudança feita na sua transposição para o roteiro do jogo, foi que no jogo o cachorro não morre pelo atropelamento e passa a poder ser salvo pelas ações do jogador, alinhando-o com a diretriz de passar uma visão otimista da cidade através do jogo., mas sem fugir completamente dos temas sérios.

O Crime do Rio Pinheiros

Outra história que eu vivi lá (...) foi uma coisa chamado “crime do rio Pinheiros”. O crime do rio Pinheiros foi o seguinte: um repórter que tinha lá, um repórter louco de pedra, (...) O Chico Neto, um dia, passava pela ponte do rio Pinheiros, e o rio Pinheiros, na época, era uma coisa distante, (...) era uma região que tinha muita neblina, (...) meio misterioso, (...) havia pouca iluminação. E o Chico Neto atropelou um cachorro. Ele atropelou o cachorro, parou, (...) esfregou o cachorro na ponte e jogou o cachorro no rio. E aí voltou com uma história do crime do rio Pinheiros, que era uma história que tinha um crime, que tinha um mistério e ele, até que viesse o exame desse sangue para descobrir que era o sangue de cachorro... e as autoridades policiais não puderam contar que era sangue de cachorro porque elas já estavam comprometidas na investigação e já tinham dado entrevistas, e aí começaram a achar que era uma coisa, uma briga de uns chineses (...) e aí a polícia começou a interrogar os chineses. (...) eles não podiam voltar atrás; (...) aí começou... começou um negócio de procurar, porque havia uns chineses que moravam na Liberdade, junto com os japoneses, e que aí teria uma máfia dos chineses. Foi uma história maluca que o Chico Neto, que era um bandalho, achava graça em tudo.

Com O Tempo Você Vai Se Transformando No Mais Velho,
São Paulo -SP



Jogo de Xadrez

O meu vizinho de frente era um desembargador, que tinha acabado de se separar, então ele não tinha pra onde ir e alugou o apartamento em frente ao meu e acabamos fazendo amizade de elevador (...) e ele era um grande jogador de xadrez. Eu tinha paixão por xadrez, mas não sabia fazer nada, né, apesar de ler livros etc. Ele, com muita paciência, começou a me ensinar, chegou um momento que a gente era muito ocupado, tanto eu como ele, no começo ele tinha a chave do meu apartamento, eu tinha a dele, o jogo ficava no dele ou no meu, cada um vinha, fazia o seu lance e ia embora, no dia seguinte, né, então era uma brincadeira. Até que nós conseguimos autorização, porque aí começou a namorar, de repente eu metia a chave no apartamento, né, ele também, eu também, e conversamos com o zelador, chamava-se Elzo, e: “Olha, queremos deixar a mesa de xadrez no corredor”, foi um monte de dificuldade, mas conseguimos, certo. E o bacana de toda a história é que o corredor todo começou a participar, justamente a meu favor, porque eu era o mais fraquinho, então às vezes eu não conseguia dar a jogada, tinha um vizinho qualquer, que eu nunca identifiquei, dava o lance por mim e deixava escrito o que tinha sido feito.

Copan, Uma Cidade Vertical, São Paulo - SP



Esse trecho, contado por Affonso de Oliveira, então morador do Copan, retrata uma situação interessante: um objeto, ou nesse caso um jogo de xadrez materializado no objeto tabuleiro, que, quando colocado no espaço comum de um edifício, deixa de ser privado e passa a ser de todos que moram ali.

Ele traz a figura do edifício residencial, lugar de moradia comunitária muito comum na paisagem urbana, dentro do qual se forma uma vizinhança e são travadas diversas interações particulares desse espaço, como a “amizade de elevador” citada no trecho. O espaço do elevador, dentro do espaço privado mais nem tanto do edifício, inclusive aparece novamente em outro dos trechos coletados (Preconceito).

No jogo, foi adaptado como arco secundário dentro da narrativa principal e, além dos vizinhos jogarem no lugar do protagonista, eles também mudam o tabuleiro de lugar (re-metendo à parte da história em que o tabuleiro passava da casa de um para o outro), o que convida a explorar o espaço do edifício.

Feira de Pintura

Minha mãe pintava. (...) Tinha um buffet grande em casa, aqueles móveis coloniais, né? O buffet tinha uns dois metros, dois metros e meio, ela enfileirava os quadros lá, pintava os quadros ao mesmo tempo pra aproveitar a tinta, ia fazendo o fundo de vários quadros ao mesmo tempo. Tinha vezes que ela pintava dez, doze quadros de uma vez.

A minha mãe mandou quadro pro mundo inteiro! Tinha turista alemão, italiano, americano, francês, de tudo quanto é nacionalidade. A gente ficava lá, expunha os quadros, montava em cavalete, um em cima do outro, fazia aquela exposição toda e ficava aguardando o público chegar, escolher os quadros. Às vezes ela pegava também sob encomenda, né? Que a pessoa chegava lá e queria um determinado quadro pra combinar com certo ambiente, uma sala de jantar, uma natureza morta. (...)

Eu ajudava a vender, carregar e descarregar o carro, montar. Depois, como minha mãe pintava muito, era uma máquina e vendia bastante, comecei a fabricar moldura pra ela. Comprei uma maquininha, uma serra, as madeiras em metro e fazia as molduras pra ela.

O Andarilho Do Cambuci, São Paulo - SP



Pombo Correio

Eu era uma criança que gostava muito de aves, criava várias galinhas de raça, mas um certo dia vi em um filme pombos sendo utilizados para enviar informações, os famosos “pombo correios”, então decidi que iria criá-los. Atrás de casa havia um clube onde eu sempre via vários pombos entrando no forro, falei para meu irmão mais novo a minha ideia e ele aceitou ir comigo, pulamos o muro de casa e subimos no telhado do clube, percebi que havia uma telha rachada e passamos com cuidado (...) Meu irmão entra no forro, então vários pombos se espantam e saem voando pela única abertura (...), me assustei e dei dois passos para trás, pisando (...) na telha quebrada, e caí no chão. Me levantei, (...) para cada passo que dei, jorrava sangue na parede, (...) Clamei por ajuda e meu irmão disse que iria atrás de alguém, horas depois, percebi que meu irmão havia me abandonado, (...) até que uma vizinha bem idosa reconhece minha voz e pede ajuda para um homem me socorrer. Ele me carrega como o marido carrega a esposa nos braços (...) Vários amigos meus estavam na frente [do club] e todos riam. (...) Levaram-me ao hospital, o médico (...) fala que terá que fazer uma cirurgia no meu pé, a única coisa que eu penso “será que dá pra me liberarem antes dos meus pais chegarem, eu vou apanhar!”

Pombo Correio, Alenquer - PA



Já a segunda e principal parte da narrativa *Pombo Correio* foi inspirada nesse trecho homônimo, em que a paisagem da cidade é explorada de um ponto de vista menos usual, ou então, que só é possível do ponto de vista da criança. Evocando um sentido de movimento, de dinamismo, assim como no jogo *Night em The Woods* (analisado acima), aqui as crianças protagonistas pulam um muro, exploram um prédio abandonado, escalam até o seu topo, entram num forro, interagem com os pombos e vão parar no hospital. Tudo isso movidas pelo senso de aventura.

Foram inspirados nesse trecho o espaço do *Hotel Abandonado* e do *Hospital*.

Criança Valente

Quando minha mãe tinha 8 anos de idade e morava no interior de Goiás, certa vez um menino de 14 anos queria bater no irmão dela, na época com 11 anos, por algum motivo que ela não sabe. Vendo o menino perseguir o irmão dela, minha mãe se colocou na frente do menino e o ameaçou com uma pedra se ele não parasse de atormentar o meu tio. Mas o menino mal percebeu a presença dela ali, continuou correndo atrás do irmão e acabou chutando a perna dela com força. A princípio não parecia ter problema nenhum, mas, depois de uma semana, a perna começou a inchar com pus e minha vó resolveu leva-la no. Uma vez lá, a médica disse que ela teria que fazer uma cirurgia na perna e que era necessário assinar uma autorização na recepção para a realização dessa cirurgia. Minha vó então foi assinar esse papel, e disse à minha mãe para ela ficar parada que ela voltaria logo. Porém, assim que ela saiu, levaram minha mãe para fazer a cirurgia numa outra parte do hospital e ela estranhou muito porque essa parte do hospital estava em reforma, com entulho e materiais de construção pra todo lado, lugares sem parede, etc. Como a mãe tinha dito pra ela esperar, do ponto de vista dela, ela teve a sensação que tinha sido abduzida por aliens ou monstros e ficou gritando desesperada durante a cirurgia toda.

Criança Valente, Anápolis - GO, história coletada por mim

Filha Escolhe Pai

Nesse segundo casamento a minha esposa já tinha uma menina. (...) essa menina, não fui eu que adotei ela, foi ela que me adotou, ela me escolheu para ser pai dela. Eu nem conhecia a mãe dela, eu trabalhava num ferro velho aqui próximo (...), o tio dela também era carroceiro, trabalhava comigo e ela sempre passava lá pra levar uma comida pro tio, um café, uma coisa (...). Aí o tio dela falava assim: “Ele tem uma letra legal, ele deve ter estudado”. Um dia ela tirou a dúvida, pegou um papel, pegou uma caneta: “Escreve qualquer coisa aqui”, aí eu escrevi qualquer coisa. Ela: “Pô, que letra bonita que você tem”. Aí começamos a conversar, ela ia lá e a gente batia papo. Ela tinha um trabalho da escola para fazer e perguntava se eu sabia fazer, eu falava: “Acho que sei, traz aqui que eu te ensino”. Ela ia lá e eu ensinava. E essa menina foi pegando um carinho por mim que um dia ela falou: “Se eu tivesse um pai, eu queria que meu pai fosse igual você”. (...) Acho que ela falava muito no meu nome lá na casa dela e (...) A mãe dela ficou preocupada: “Eu quero conhecer esse cara. O cara é carioca, chega aqui, faz amizade com a minha filha de 12 anos”. Tudo bem, fui na casa dela, tomei um café, bati um longo papo com a mãe dela, tal e a gente foi pegando amizade, conversando e hoje é minha esposa. Mas foi ela que me escolheu pra ser pai dela.

O Que O Pessoal Chama De Lixo Eu Fiz Virar Luxo, São Paulo - SP



Esse trecho, que inspirou a personagem do carroceiro (também bastante comum no cenário urbano) e a narrativa paralela *Reciclagem*, *intriga por* apresentar o espaço do ferro velho de uma forma que, assim como o hospital em reforma no trecho anterior, foge da sua percepção usual. Em vez de ser retratado como lugar das coisas que estão no fim da vida e são descartadas, serve de palco para o nascimento de uma nova amizade e de uma nova família e um lugar de descoberta - em outros trechos da mesma história, inclusive, o autor conta como encontrava coisas diversas no meio lixo, desde dinheiro até animais, entre eles uma cadela, que também foi incorporada no jogo.

No jogo, o lixo ganha ainda mais um sentido, e que está bastante alinhada com a história completa desde trecho, cujo protagonista mais tarde monta uma cooperativa: o de material reciclável ou o de reutilização, uma vez que a criança utiliza lixo para construir uma coisa nova e servir um propósito novo.

Preconceito

Eu acho que a gente estava fazendo uma coleta de material em uma empresa, a gente meio sujo, e o zelador pediu pra que a gente subisse até um determinado andar que tinha bastante caixa lá, alguém que tinha acabado de se mudar. E só tinha um elevador, elevador social e de serviço, nesse prédio aqui em Santo Amaro. E quando a gente estava no prédio, se não me engano era o terceiro andar, quando a gente estava lá saiu uma moradora, ela abriu a porta pra sair e quando a gente estava carregando o material pro elevador, ela se assustou de uma maneira que ela chegou a gritar. Acho que meu colega era mais escuro, da cor negra, eu também moreno e ela achou que a gente era ladrão, que a gente ia roubar, ia fazer alguma coisa. Voltou correndo, acho que ligou pra portaria, subiu o porteiro, subiu o zelador também, que foi quem havia autorizado a gente. E aí o pessoal falou para ela o que a gente estava fazendo ali, que a gente estava catando, e o meu amigo queria até xingar ela, falar alguma coisa e eu, naquele momento a palavra que eu tive foi: “Olha senhora, a senhora me desculpe, a nossa intenção não era essa. A gente está aqui pra tirar esse material porque pra senhora pode ser lixo, mas pra gente é a única fonte de renda que a gente tem.

O Que O Pessoal Chama De Lixo Eu Fiz Virar Luxo, São Paulo - SP

Parte da mesma história que o trecho anterior, aqui a figura do carroceiro e do lixo se chocam com a realidade do prédio residencial de alto padrão. Essa quebra na paisagem costumeira evoca os preconceitos envolvidos nesse tipo de situação, e questiona as cisões artificiais que existem entre essas duas realidades que estão na verdade entrelaçadas. Afinal, o prédio produz lixo, tanto que no trecho os catadores estavam ali para coletá-lo. Ao mesmo tempo, mostra como as pessoas também configuram a paisagem de um local, criando situações como o preconceito racial retratado no trecho, onde a personagem da moradora entende a figura do homem negro e do homem pardo como destoantes da paisagem do prédio de alto padrão e invasores.

No jogo, esse trecho é incorporado à narrativa *Reciclagem*, só tendo lugar caso o jogador decida entrar no Edifício Residencial.

Filho Estrangeiro

Tem uma história interessante, só pra concluir, né, de um garoto que aqui veio, da Alemanha, que eu tenho três universidades da Alemanha que nos visitam todos os anos, eu sempre faço uma palestra, faço uma apresentação, né, e essa foi a primeira visita (...). Antes eu acompanhava as visitas (...). Subi e vi esse menino, se vocês prestaram atenção, quando nós estávamos no terraço, tem uma tubulação exposta (...) ele tava em cima da tubulação, eu chamei a atenção dele, porque ele não podia ficar em cima do tubo, porque havia risco pra própria estrutura etc. E no fim ele veio conversar comigo junto com o professor, né, ele falou: “Eu tô aqui no lugar do meu pai”, aí eu falei: “Por quê?”, “Porque é o seguinte, tá vendo essa foto?”, a foto uma foto bem amarelada, né, (...) o pai dele trabalhava como mecânico na Volkswagen, (...) e ele sempre quis fazer, estudar, mas nunca teve oportunidade, pós-guerra etc. acabou escolhendo a profissão de mecânico. E ele fez com que o filho, né, de uma forma ou outra, ele induziu o filho a fazer arquitetura, certo, e ele, o pai sempre dizia: “Quando você se formar, nós vamos visitar esse prédio”, ele se formou, essa visita era pro pessoal formado, e o pai dele tinha falecido aquela semana.

O Que O Pessoal Chama De Lixo Eu Fiz Virar Luxo, São Paulo - SP



Também parte da história contada pelo morador do COPAN, esse trecho traz a história do filho que viaja atrás de realizar o último desejo do pai, uma figura não pouco comum na ficção. O que chama atenção, é a situação de comparação entre a fotografia antiga e a realidade de uma representação da realidade que se almejava e do encontro efetivo com essa realidade.

No jogo, esse aspecto foi abordado de um ponto de vista um pouco diferente: na narrativa *In Memoriam*, uma jovem turista chega à cidade do jogo com o objetivo de explorar a cidade natal de seu pai, e visita as diversas paisagens da cidade em busca dos fragmentos retratados nas fotografias antigas herdadas do pai, criando portanto para o jogador os contrapontos entre paisagem presente e representação da paisagem passada.

Infância

Naquela época havia morrinhos, brejos, lama, mangue, muita água, pois o Rio dos Bugres (hoje conhecido como “canal”) passa pelo local. As crianças brincavam nos morrinhos com pedrinhas e ganhava a que jogasse a pedra mais distante. Elas também brincavam de esconde-esconde atrás dos morrinhos. Lá no mangue tinha caranguejos, Maria-mulata e no Rio um barquinho para transportar as pessoas até a outra cidade. O rio já estava começando a ficar poluído pois já existiam casinhas na beira. Eu morava longe do serviço (Jockey Clube, em São Vicente) e não tinha condução. Devido a muita lama eu deixava a minha bicicleta na casa de um amigo, no Jardim Rádio Clube, em Santos, e andava a pé até o ponto de ônibus, que ficava perto do grande terreno. O ônibus me levava até a garagem municipal. Fiz esse caminho por muitos e muitos anos, dia e noite. Acompanhei a construção blocos, com 1200 apartamentos, desde 1.977 até a inauguração em 01/08/1980. O grande terreno foi cercado com canteiros de obras, tiraram os morrinhos, aplainaram, desmataram, aterraram e aos poucos começaram a aparecer os blocos. Agora está tudo arrumadinho e mais fácil.

Histórias Da Cidade, Santos - SP



O Fotógrafo Japonês

Então eu comecei a tirar fotografia. Naquele tempo era amador. Mas esta fotografia, não era muito boa, mas todo o mundo gostava. Porque essas pessoas, (...) precisava informar para “Japon”, para parentes, então estas fotografias, tirado, ãn, frente da casa, frente da bananeira, algodão, né? Então esta fotografia, junto com carta, mandava pro “Japon”. E todo o mundo gostava. Pagavam, né? E eu carregava...máquina, este comprada no “Japon” mesmo, máquina grande. (...)

Tinha bastante serviço. (risos) (...) [Quem ia lá tirar foto era] Colônia, escola, quando a formatura, né, chamava escola, formatura. (...)

Naquele época... 1948, 1950, naquele época, crianças fantasiadas, tudo na rua, lança perfume... e na festa, tirei bastante foto de fantasia. Colocava bexiga como enfeite. Carnaval tirava bastante fotografia, das crianças... (...) Japonês também fantasiava. Brasileiro, quase brasileiro tirava bastante, crianças. (...) Gente grande também, os moços, fantasiava.

O Fotógrafo Japonês, São Paulo - SP



A fim de melhor explorar no jogo os temas da fotografia citados anteriormente, entra com esse trecho a figura do fotógrafo, que vê ele próprio a paisagem do ponto de vista do que pode ser retratado e representada a partir dela, não muito diferente da artista, que já apareceu em um trecho anterior. No trecho, várias versões da fotografia de personagens e lugares da cidade são abordados: a fotografia da família, da escola, e também aquela dos espaços e eventos urbanos, como o carnaval.

Inspirou no jogo a narrativa homônima, onde o jogador é colocado na posição do fotógrafo e assim tem que ir atrás de todas essas versões de fotografia pela cidade ele mesmo.

Espião

Durante a guerra, aí sofria colônia tudo, né, delegado era bravo! Mandava soldado de casa a casa, né? Então revistava Japão, pegava tudo. Duas, três pessoas falando na rua, aí prende tudo, pra cadeia, né? (...) Eu também, uma vez (...) Delegado me mandou pra Penápolis com soldado, né, então deixou na cadeia só um dia. Existia aqueles puxa, né, puxa saco, de delegado, e caguetava assim, só pra fazer maldade, né? He. (...) como eu tinha voltado uma vez pro Japão, falaram que eu era espião. (fala em japonês). Tinha, aí... todo o mundo precisava salvo- conduta, identidade, então, fotografia precisava, né? Então, aí não tinha fotógrafo e eu não podia (risos) ficar na cadeia. Então, dia seguinte mandou pra ir embora. (risos) (...) Durante a guerra, tinha investigador, precisava, né? Então ele vem só assinar, e ganhava algum dinheiro. (risos).

O Fotógrafo Japonês, São Paulo - SP

Já a continuação do trecho do fotógrafo, retrata novamente uma situação de preconceito com tudo aquilo que quebra o usual, nesse caso os imigrantes e o bairro de imigrantes, que no jogo inspirou o Bairro Japonês. No jogo, de uma forma um pouco anacrônica, o personagem do fotógrafo pode também ser detido e questionado pelo investigador, o que gera ambiguidade temporal ao colocar num mesmo tempo algumas histórias que são mais ou menos atuais e esta, que traz um acontecido característico do Brasil pós-guerra.

No jogo, são as fotografias do fotógrafo que acabam por oferecer insights para a solução do mistério.

Louca da Escola

Aí fui pra escola pública, o teto caindo, goteira, aquele banheiro, aquelas coisas assim, aquela gente, aquele calor, começo do ano, todo mundo meio suado (...) Eu fiquei meio chocada, mas eu falei: “Bom, mas agora eu to no ginásio, eu posso usar o que eu quiser, então eu vou usar colares”. Eu queria usar colares, eu queria ser hippie. (...) Bom, eu fiquei conhecida como a menina dos colares. (...) E eu era conhecida como a louca da escola, porque eu sempre aprontava alguma. (...) por exemplo, isso já no colegial, eu fazia jogos, eu ficava jogando buraco no banheiro, levava rum na garrafinha, punha nas Coca-Colas, às oito da manhã. (...) e aí tava todo mundo já no banheiro, (...) jogando buraco, fumando, e eu tomando cuba libre. Enfim, eu matava aula, eu fiz um buraco... Eram umas classes pré-fabricadas de um aglomerado assim. Eu fiz um buraco, um buraco não muito grande aqui. Mas tava a carteira aqui, fiz um buraco aqui, conseguia escapar, pulava a cerca. Tinha o rio, o Córrego do Sapateiro, onde agora é o Juscelino, voltava pra escola como se não tivesse acontecido nada, entendeu? Mas eu tinha respondido presença, tinha assinado carteira, tudo. De repente eu só sumia, porque eu entrava embaixo da carteira, fazia flup (risos) e saía como um anjinho, plim.

Minha Vida, Um Palco Iluminado, São Paulo -SP



Esse trecho levanta mais um aspecto interessante sobre a paisagem: como ela pode afetar a disposição e o comportamento humano. Ao ser transferida para uma escola com uma infraestrutura ruim, a adolescente por um lado se rebela contra instituição, recorrendo a coisas para ela proibidas, como jogos bebidas e cigarro, e por outro se vê na liberdade para expressar a sua identidade pessoal, com o aspecto dos colares. Aqui também aparece novamente o rio como um espaço de diversão, esconderijo e fuga das responsabilidades.

No jogo, ele inspirou a narrativa pontual e personagem homônimas, onde também foi explorada a ideia de se navegar pela paisagem da cidade embriagado.

Outro trecho que inspirou uma narrativa pontual, aqui é abordada a questão dos encontros e relações virtuais, além do contraste cultural entre cidades em países diferentes. Inspirou no jogo a narrativa homônima, onde uma adolescente protegida do bairro japonês explora o centro pela primeira vez e se encontra com outra através de um aplicativo de namoro, onde pode manipular a sua imagem para ser o que quiser. Nessa narrativa, também explorei o contraste entre o real e o virtual, na forma de um pega-pega, inspirado em Can You See Me Now?, onde dentro da cidade do jogo pode-se utilizar o sistema de GPS e a localização em tempo real.

Namoro Virtual

Conheci um homem indiano na Internet em uma antiga rede social chamada ICQ. Namoramos via Internet por alguns meses. Ele me pediu em casamento. Eu aceitei. E assim, fui para a Índia em 1999. Chegando lá me deparei com uma forma de viver muito diferente da ocidental.

(...)

Os indianos vivem para a sociedade e tudo o que fazem ou não fazem é por medo do que as outras pessoas vão falar ou vão pensar deles. Viver de aparência é uma coisa que nunca fez parte do meu modo de vida e portanto o choque cultural foi imenso. O calor insuportável de 48 graus durante nove meses no ano, me fez desidratar e desmaiar inúmeras vezes. Eu não conseguia comer pois a comida indiana é muito oleosa e extremamente apimentada.

Amor Indiano, Calcutá - Bengala Ocidental



Perdidas

Certa vez eu estava em BH com duas amigas voltando tarde da noite de uma viagem turística, e, como o hostel onde estávamos hospedadas era pertinho da rodoviária, resolvemos voltar à pé. No entanto, encontramos nosso caminho bloqueado por um bloco de carnaval e decidimos desviar dele, por medo de nos metermos em alguma confusão ou sermos furtadas se a gente passasse por ali. No entanto, como mudamos de caminho numa cidade que a gente conhecia pouco e estava muito escuro, acabamos nos perdendo e ficamos rodando em círculos sem conseguir encontrar o caminho. Em um certo momento, decidimos passar por uma ponte que uma de minhas amigas acreditava ser o caminho certo, porém a experiência de passar por essa ponte foi muito assustadora porque não tinha iluminação e desconfiamos que tinha uns homens suspeitos seguindo a gente, o que sempre causa um pavor muito grande quando se é mulher na cidade noturna. Mas no fim andamos mais rápido e acabamos chegando com segurança no hostel.

Perdidas, Belo Horizonte - MG
história própria

Esse trecho traz o retorno da figura da ponte, que aqui também aparece como um lugar recluso, misterioso e mal iluminado. Aborda também o aspecto da cidade noturna, em especial do ponto de vista das mulheres.

No jogo, inspirou a narrativa pontual em que a personagem da Jovem Turista cruza com o crime da ponte, que só pode ser descoberta a partir de fotos.

Esse trecho traz um ponto de vista bastante poético da paisagem urbana a partir dos seus focos de iluminação: a lua, os lampiões e as lamparinas. Nele, é o som e a imaginação - presente nas festividades e nas histórias -, mais que a visão, que guiam o caminhar urbano e a percepção da sua paisagem.

Foi inserido no jogo como uma narrativa pontual em que volta-se ao passado e pode-se explorar a paisagem já conhecida do jogo sob um ponto de vista novo, como a memória de uma senhora idosa, então menina, onde o surgem árvores que foram cortadas, o rio ainda não foi canalizado e em vez de festas de carnaval há procissões religiosas, tudo posicionado no mesmo lugar, mas inteiramente diferente.

Lamparinas

O povo que por lá vivia acostumara-se a seguir a lua cheia. Era a única luz que tinham nas noites escuras. Em casa, só lampiões e lamparinas. (...) Sentávamo-nos em frente ao fogão de lenha da vovó, (...), por causa do frio de julho, e ali ficávamos horas ouvindo minha avó contar histórias de assombrações e fantasmas, de bruxas e fadas, coisas que ela ouviu da avó dela e modificava um pouco para nós; sempre com três ou quatro lamparinas acesas e as brasas fumegantes do fogão de lenha. Às vezes ela resolvia cantar para nós e com a voz rouca começava a cantar “Terezinha de Jesus”, “Mãe, mãe, mãe, avental todo sujo de ovo, mãe...” e várias outras cantigas lindas. Geralmente essas histórias e cantigas eram acompanhadas de tigelas de arroz-doce, broa de milho e doce de batata-doce. (...) Nas noites de Sexta-Feira Santa era uma loucura. No silêncio da noite escura só se ouvia o som das “matracas”, objeto feito de madeira que, batendo, provocava um barulho estranho. Quem tocava as matracas na sexta-feira eram os homens encapuzados com panos pretos e acompanhados das mulheres, também com a cabeça coberta de preto e velas acesas. Iam cantando um canto fúnebre e triste. No meio da noite só se via o brilho das velas acesas. Eram os caçadores de Cristo. Quem saísse na porta de corpo inteiro morreria.

Infância E Lugar, Cidade Não Especificada Do Interior - MG



Pombo Gente

Para além dos cachorros e gatos, os pombos são um dos animais com que mais temos que aprender a conviver nas cidades, e vice-versa. No interior onde eu nasci, os pombos sempre evitaram ao máximo as pessoas, bastando você olhar para um para ele bater em retirada. Os pombos evitavam ficar na calçada ou no mobiliário, preferindo pousar em lugares bem altos, no máximo arriscando um voo baixo por uma migalhinha. Quando me mudei pra capital, a ousadia dos pombos me espantou: eles andam na calçada junto aos pedestres, dão rasantes rente às cabeças e sentam bem pertinho de quem está comendo para não perder oportunidade nenhuma.

É claro que a cultura dos pombos em cada cidade tem a ver com como eles são tratados. Enquanto em alguns lugares podem ser caçados ou mortos, em outros podem ser expulsos por espículas anti-pombo, ou convidados a casinhas de pombo, ou ainda só cordialmente ignorados.

Outro dia andando na calçada do centro eu me deparei com um pombo vindo na direção oposta. Tentei desviar pela direita, e o pombo também foi para a direita. Depois fomos os dois pra esquerda e assim ficamos indo e vindo até conseguirmos nos desvencilhar. O pombo dali deve ter ido fazer coisas de pombo, mas eu saí pensando que outras coisas de gente ele poderia estar indo fazer.

Pombo Gente
história coletada por mim

Finalmente, há dois trechos que inspiram narrativas pontuais e oferecem o, primeiro, um alívio cômico, e o segundo um momento de reflexão.

Neste trecho, é explorada a figura dos pombos na paisagem urbana e dos animais urbanos como um todo, cujo comportamento está tão ligado à paisagem quanto o das pessoas. O pombo foi escolhido para ser mascote do jogo e tema desse caderno por ser um animal icônico da cidade.

Ele entra no jogo como uma narrativa pontual, uma espécie de mini-game ou jogo dentro do jogo, em que se pode assumir o papel do pombo.

Andarilho

Quando eu não conseguia pagar hospedaria, arrumava lugar pra ficar. Um dos primeiros lugares que eu ia quando chegava na cidade era à Igreja para conversar com o Padre, primeira coisa que eu fazia. Me apresentava: “Sou estudante, de São Paulo, capital, estou viajando conhecendo o Brasil. Será que o senhor não arranjava um lugar pra eu dormir? Não queria ficar por aí”. Às vezes eu conseguia, dormia em escola, na Igreja, em convento. Às vezes eu não conseguia, aí dormia na rua, arrumava um canto, dormia em posto de gasolina, embaixo de caminhão. Em todo lugar que você possa imaginar. Dormi até em delegacia, inclusive teve um lugar em que eu cheguei, acho que foi Natal, procurava também república de estudante, às vezes conseguia, às vezes não, só sei que um dia cheguei numa república e eles falaram: “Olha, aqui não tem lugar pra ficar, mas se você não se incomodar, a gente tem amizade com o delegado aqui do lado, você pode dormir ali na delegacia que tem vaga”. Daí eu achei que tudo bem, fui, recebi uma cela, ainda ganhei umas quentinhas. Era um lugar bem seguro, né? Não tinha problema nenhum. (risos). Mas dormi em tudo quanto é lugar que você possa imaginar, dormi em construção, na rua, no mato.

O Andarilho Do Cambuci, Cidades Diversas



mapeamento funcional

O processo do mapeamento do **gameplay** do jogo, isto é, como as narrativas se encadeariam do ponto de vista do jogador e em relação às várias telas do jogo, foi desenvolvido de forma simultânea à adaptação das narrativas e roteirização. Foram desenhados 3 diagramas contendo, o primeiro, um esqueleto da narrativa principal, com todas as ações possíveis a partir de cada tela em que há progressão do arco dramático; o segundo, as transições possíveis entre as narrativas e um esqueleto das telas em que há progressão dramática de cada uma; e o terceiro, um mapa das relações entre todas as telas do jogo. Esses diagramas podem ser encontrados no Game Design Document em anexo.

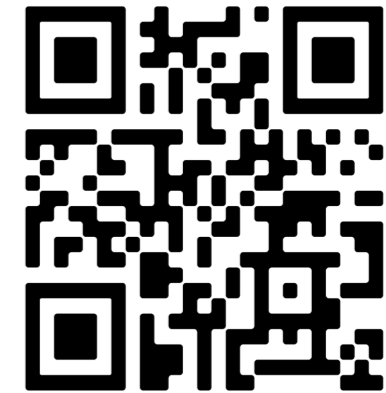
Além disso, nessa etapa, foram desenhados mockups de interfaces chave do jogo e para cada uma das suas mecânicas principais, e foram definidos os controles e as dimensões e movimentação da câmera do jogo, tudo isso também detalhado no game Design Document.

conclusão

O que se apresenta portanto é um conceito e modelo para a execução de um jogo que atenda à demanda hoje existente de jogos que contem a história da cidade, e que tragam reflexões sobre as diversas maneiras como podemos nos relacionar com a paisagem dessa cidade, a fim de reorientar a forma como agimos sobre essa paisagem.

Ainda que para um projeto de jogo completo fosse necessário desenvolver mais etapas, como o mapa, o *look and feel*, a arte final, as animações, o código, o design de som, etc, a partir desse trabalho, tem-se as primeiras diretrizes necessárias para a realização de um modelo de jogo que pode ser inclusive adaptado para outras narrativas pertinentes a depender da situação ou até utilizado no futuro como parte de oficinas colaborativas para sensibilização e discussão.

No caso do jogo Ontem, o processo de desenvolvimento continuará no futuro. Para seguir acompanhando o processo, acesse o drive de componentes pelo QR Code ao lado.



Anexos



parte 1 - informações gerais

Título	Ontem
Descrição	Nessa aventura ilustrada, o jogador é convidado a incorporar os diversos habitantes de uma cidade para desvendar um mistério, descobrindo e redescobrir a paisagem urbana através dos vários pontos de vista e narrativas entrelaçadas desses personagens.
Plataforma	PC
Público-alvo	Moradores das cidades brasileiras
Gênero	Aventura, Mistério, Ficção Interativa
Fator Replay	Descobrir todas as histórias e seus finais possíveis; desbloquear todas as conquistas e personagens; atingir as pontuações máximas nos mini-games.

parte 2 - história e personagens

Narrativa principal

História com começo, meio e fim, além de arcos secundários próprios. Inclui vários objetivos e conquistas e depende de conquistas adquiridas em narrativas paralelas. Tem vários finais possíveis. Se passa *hoje*, no dia depois do crime, e *amanhã*.

Protagonista: Investigador. Homem adulto, tem uma visão prática e analítica das coisas, um bom olho para o xadrez e para mistérios policiais.

Sinopse: Um investigador é chamado para a delegacia para investigar um crime e lá fica sabendo que uma das pontes da cidade amanheceu com rastros de sangue e que os jornais já estavam noticiando o caso como um crime violento. Ele tem de descobrir o que realmente aconteceu, analisando a cena do crime, falando com testemunhas e fazendo prisões se necessário, ao mesmo tempo que lida com um mistério incômodo em sua casa e tenta continuar um jogo de xadrez que as responsabilidades nunca permitem completar.

Temas: Criminalidade; Cotidiano; Sons da Cidade; Preconceito, Percepção.

Argumento:

[Hoje] Um investigador está jogando xadrez com seu vizinho quando é chamado para a delegacia. Ele combina de terminar o jogo de xadrez depois e vai para a delegacia, onde descobre que uma das pontes mais ermas da cidade amanheceu com rastros de sangue, que as pessoas ouviram barulhos estranhos lá à noite, e que os jornais já estão noticiando o caso como um crime violento e misterioso.

No caminho para a ponte, ele é barrado pela Criança, que só o deixará passar depois de contar sua história “incrível” (narrativa [Pegue o Pombo](#))

Ao investigar a ponte, ele encontra cacos de vidro e o cartão de negócios de um fotógrafo japonês na cena do crime e tem a opção de levar o sangue para o hospital para um exame de DNA, se este estiver aberto (Conquista [Mestre Pombo](#)).

Questionando o fotógrafo, ele só descobre uma rixa com outra família da região, e após falar com a família, tudo leva a crer que o fotógrafo é o culpado pelo sumiço de uma adolescente filha

deles, surgindo a partir daí a opção de prender o fotógrafo.

Sempre que tenta continuar o jogo de xadrez, descobre que o tabuleiro não está no mesmo lugar e nem o jogo está no mesmo momento, porque algumas pessoas do prédio estão fazendo jogadas por ele e deixando bilhetes difíceis de decifrar explicando o fizeram (se mesmo assim conseguir ganhar o jogo de xadrez antes do fim do dia, ganha a [Conquista Mestre Enxadrista](#)).

Quando ele volta do Bairro Japonês já é noite. Quando vai dormir, se ele tiver interagido com o andarilho, que só aparece hoje, ele sonha que é um andarilho (Narrativa extra [Andarilho](#)), e passa na ponte, onde escuta os uivos misteriosos.

Ele é então acordado por uma música tocando alto. Se optar por investigar, ele descobre que a música é na verdade uma composição de vários barulhos aleatórios: tacos de madeira soltos do chão do apartamento de cima se recolocando, o registro de gaveta assobiando e um caminhão estacionando na rua. Se ele agir para parar todos esses barulhos, ganha a Conquista [O Som do Silêncio](#).

[Amanhã] Caso tenha cumprido a narrativa do Fotógrafo, ele pode acessar as fotografias tiradas caso (a) não tenha prendido o fotógrafo, que o visitará com as fotos reveladas ou (b) opte por soltá-lo para que ele revele as fotos e prove sua inocência. Dependendo das fotos que o jogador tiver optado por tirar na narrativa do fotógrafo, o investigador encontrará informações ligeiramente diferentes.

Fotografia Família: dá acesso à narrativa [Namoro Virtual](#) a partir do bairro japonês;

Fotografia Escola: dá acesso à narrativa [Louca da Escola](#) a partir da escola;

Fotografia Barcos: é possível ver a cadela se aproximando do rio;

Fotografia Hospital: é possível ver a cadela se afastando do hospital;

Fotografia Carnaval: dá acesso à narrativa [Perdidas](#) na ponte na hora do crime;

Fotografia Estacionamento: dá acesso à narrativa [Crime da Ponte](#) na hora do crime;

Ao completar as narrativas **Namoro Virtual** ou **Louca da Escola**, o investigador pode usar o buraco na ponte e a escada improvisada para descer até o rio e investigar. Já ao completar as narrativas **Perdidas** ou **Crime da Ponte**, ele pode questionar a Turista ou o Repórter como testemunhas e desmascarar o repórter.

Com o retorno do teste de DNA (caso tenha sido feito), fica claro que a vítima do crime foi um cachorro.

A conclusão a que o investigador chega é que: o repórter, entediado por cobrir notícias chatas, ao atropelar a cadela por acidente, noticia como um crime para fazer alarde, mas a cadela sobrevive e fica presa na ponte, assustando os transeuntes.

O final conseguido depende de se o investigador decide primeiro investigar a ponte ou prender o criminoso.

Narrativas paralelas

Histórias anedóticas, com no máximo dois objetivos a serem cumpridos e duas ou três conquistas simultâneas possíveis. Podem depender ou não de conquistas adquiridas em outras narrativas. As narrativas paralelas se passam ontem, no dia em que o crime aconteceu. Sempre que uma narrativa paralela chega ao fim, o jogador volta automaticamente para a narrativa anterior.

1. Pegue o Pombo

Protagonista: Criança travessa fissurada em aves. Vê a cidade do ponto de vista de todas as possibilidades que ela apresenta. Filho de artistas, é muito bom com as artes manuais, tendo aprendido a fazer molduras e entalhes em madeira desde pequeno. Sua habilidade especial é montar objetos.

Argumento: [Ontem] Uma criança está ajudando a mãe na sua feira de pinturas no jardim de casa, anotando encomendas, fazendo molduras, colocando quadros novos nos cavaletes, levando comida para o tio no ferro velho, etc. Depois de um tempo, ela escapa para assistir televisão dentro de casa e, ao ver um documentário sobre pombos-correio, bola um plano mirabolante para, junto com seu irmão, capturar um pombo. Ela pede ajuda a um amigo carroceiro para achar as coisas necessárias para montar uma armadilha para pombos e sobe no telhado do hotel abandonado onde ficam os pombos a fim de colocar o seu plano em ação.

Temas: Família; Pinturas; Televisão; Imaginário da Criança; Relação com os Animais; Percepção Subjetiva.

2. Reciclagem

Protagonista: Carroceiro. É curioso e movido pelo aprendizado e descoberta. Sua habilidade especial é carregar grandes objetos.

Argumento: [Ontem] Um carroceiro está tocando seus negócios como de costume quando conhece uma criança que vem trazendo comida e café para o seu companheiro de trabalho. A criança lhe pede ajuda para encontrar alguns materiais que precisa para fazer uma armadilha de pombo (grade, tubos de PVC e placa de alumínio), que ele pode procurar pela cidade toda, dentro de um limite de tempo (objetivo temporizado). Quando sobe no prédio residencial para recolher caixas de papelão, ele e seu companheiro sofrem preconceito quando uma mulher rica e elegante acha que são ladrões e ele pode tentar se defender ou não. Logo no começo, o carroceiro resgata uma cadela presa no lixo que passa a acompanhá-lo para todo lado, mas quando ele é visto hoje, a cadela não está com ele.

Temas: Lixo na Cidade; Preconceito.

3. In Memoriam

Protagonista: Jovem Turista. Dedicada, deseja cumprir a vontade do falecido pai de voltar à sua cidade natal. Vê a cidade do ponto de vista do que ela era para o seu pai e o quanto mudou.

Argumento: [Ontem] Uma jovem visita a cidade do pai após o falecimento dele, com o intuito de encontrar os lugares que aparecem nas suas fotos de infância e recriar os momentos, porém alguns lugares são difíceis de identificar porque a cidade mudou muito. Quando começa a escurecer, ela precisa voltar para o hotel, mas tem seu caminho bloqueado por um bloco de carnaval. Pede então informações para um fotógrafo que está fotografando a festa e que lhe dá o seu cartão e acaba decidindo tomar um caminho alternativo.

Temas: Deslumbramento; Turismo; Fotografia; Passado vs Presente; Tempo e Mudanças; Caminho.

4. O Fotógrafo Japonês

Protagonista: Fotógrafo. Homem idoso. Imigrante japonês que começou a trabalhar com fotografia pelo dinheiro e acabou formando profissão. É uma pessoa simples, enxerga a cidade de forma poética. Sua habilidade especial é tirar fotos.

Argumento: [Ontem] Um fotógrafo está em sua casa no bairro japonês e verifica a série de trabalhos que tem programados para o dia: de manhã, uma fotografia de família numa casa vizinha, ou uma fotografia de turma na escola; de tarde, uma fotografia do passeio ciclístico ou uma fotografia do incidente no hospital para o jornal; e a noite, uma fotografia da festa de carnaval em frente à igreja, ou uma fotografia de uma exposição de carros no descampado próximo ao rio. Ele tem que escolher entre os trabalhos que estão agendados para o mesmo horário e terminar todos antes da meia-noite. Em todo lugar que vai, alguém vem falar com ele e ele tem que se desvencilhar rápido se quiser cumprir o objetivo a tempo.

Temas: Bairros de Imigrantes; Explorar a paisagem através da foto.

Narrativas pontuais

Narrativas curtas de teor cômico, poético ou meramente expositivo, com apenas um final/conquista. Não estão ligadas ao tempo das demais narrativas, podendo acontecer numa memória distante, numa fotografia ou no espaço da imaginação. Sempre que uma narrativa pontual chega ao fim, o jogador volta automaticamente para a narrativa anterior.

1. Louca da Escola

Protagonista: Louca da Escola. Adolescente, vinda de outra cidade, não se adaptou à escola pública e começou a faltar às aulas para beber. Expressa o seu senso de estilo com seus colares. Sua habilidade especial é abrir passagens secretas.

Argumento: [Ontem - Fotografia] Na escola, a adolescente fica de saco cheio das aulas e da falta infraestrutura e sai para o banheiro, onde compartilha bebidas com os colegas. Ela então foge da escola por uma passagem secreta na parede, e marca um encontro com uma outra adolescente através de um aplicativo de namoro. A outra adolescente envia sua localização em tempo real e a protagonista tenta encontrá-la, o que acaba se tornando um pega-pega pela cidade, com a protagonista tendo que se localizar embriagada. As duas finalmente se encontram na ponte, onde a protagonista mostra para a outra uma passagem que leva até o seu esconderijo de destilados no rio. Ela é encontrada por uma professora, e assim vai parar na delegacia.

Temas: Psicologia da paisagem; Paisagem sob efeito de drogas; Virtual vs Real.

2. Namoro Virtual

Protagonista: Adolescente. Vinda de uma família severa do Bairro Japonês, sente-se invisível a não ser na internet, onde pode fingir ser quem quiser. Tem vontade de se rebelar, até que um dia foge de casa e visita o centro pela primeira vez. Vê a cidade como um labirinto onde se camuflar.

Argumento: [Ontem - Fotografia] Após brigar mais uma vez com sua família durante uma sessão fotográfica, uma adolescente foge de casa, e vai explorar o centro da cidade, tomando cuidado para que ninguém a reconheça. Mais tarde, entra em contato com uma outra adolescente através de um aplicativo de namoro e marca um encontro. Ela envia sua localização em tempo real e a outra tenta encontrá-la, o que acaba se tornando um pega-pega pela cidade. As duas finalmente se encontram na ponte, onde a outra mostra para ela um buraco secreto que leva até o seu esconderijo de bebida alcóolica no rio. Elas acabam sendo encontradas por uma professora, mas a protagonista escapa enquanto a outra vai parar na delegacia.

Temas: Psicologia da paisagem; Virtual vs Real

3. Perdidas

Protagonista: Jovem Turista

Argumento: [Ontem - Fotografia] Quando começa a escurecer, a jovem turista precisa voltar para o hotel, mas tem seu caminho bloqueado por um bloco de carnaval. Pede então informações para um fotógrafo que está fotografando a festa e que lhe dá o seu cartão e acaba decidindo tomar um caminho alternativo por uma ponte escura e misteriosa. Ao passar por lá, escuta barulhos estranhos e é perseguida por um homem que ela assume ser um ladrão ou estuproador, mas acaba conseguindo ser mais rápida que ele e voltar para o hotel.

Temas Abordados: Cidade à Noite; Crime

4. Crime da Ponte

Protagonista: Repórter. Homem adulto, cansado de só cobrir histórias cotidianas. Vê a cidade como chata e repetitiva. Adora pregar peças pra tentar animar o dia.

Argumento: [Ontem - Fotografia] Após terminar de cobrir mais uma notícia chata sobre uma exposição de carros, um repórter está voltando para casa, quando passa pela ponte de carro e atropela um cachorro por acidente. Ele tem então de noticiar o ocorrido como um grande crime. Para isso, joga o cadáver do cachorro no rio e corre para o jornal, para ser o primeiro a noticiar o que aconteceu.

Temas Abordados: Cidade à Noite; Crime

5. Lamparinas

Protagonista: Menina/Idosa. Vive na cidade desde que mal era uma cidade. Enxerga a cidade de forma mística, como ela costumava ser no seu passado vivido repleto de lendas e tradições da sua avó. Sua habilidade especial é a memória.

Argumento: [Passado - Memória] Uma senhora idosa se lembra de quando era menina e escutava as histórias de sua avó próximo ao fogo. Pedem então que ela vá buscar algo do outro lado da cidade (que é bem diferente de como ela é hoje), mas conforme começa a escurecer ela começa a escutar o som das matracas dos Caçadores de Cristo, personagens das histórias da avó e sabe que se não encontrar um lugar pra se abrigar antes da meia-noite vai morrer. Munida apenas de uma lamparina, então, ela precisa encontrar o caminho de volta sem se deparar com os Caçadores (cuja proximidade consegue perceber pelo som).

Temas Abordados: Memória; Lendas Urbanas; Iluminação Noturna

6. Pombo Correio

Protagonista: Pombo. É apenas um pombo. É também o alívio cômico do jogo e suas habilidades especiais são voar e atacar as pessoas com cocô.

Argumento: [Ontem] Um pombo tem uma mensagem para entregar. Para isso ele tem que navegar pela cidade, encontrar o seu destinatário, desviar de alguns pedestres, fugir de pessoas que querem caçá-lo/apedrejá-lo e coletar comida. Nesse meio tempo ele pode também cagar em algumas pessoas e encontrar uma namorada.

Temas Abordados: Animais Urbanos

7. Andarilho

Protagonista: Investigador.

Argumento: [Noite - Sonho] O investigador sonha que é um andarilho procurando lugar para dormir. Ele pede abrigo em vários lugares (Igreja, Escola, Prédio, Delegacia, etc), mas é rejeitado em todos e acaba indo parar na ponte, onde escuta o barulho misterioso.

Temas Abordados: Sonho

parte 3 - gameplay

Mecânicas Básicas

Mundo Aberto/Narrativa Linear

O jogador começa controlando o protagonista da história principal, com o qual pode explorar livremente os cenários da cidade ou seguir a narrativa proposta. O jogo termina quando termina a história principal.

Objetivos

A progressão dramática dentro de uma mesma narrativa se dá através da mecânica de Objetivos, uma sinalização na tela que indica algo que o jogador deve fazer (ex: visitar algum lugar, encontrar uma pessoa/objeto, etc) para progredir na história. Os objetivos são encontrados a partir da interação com determinados NPCs/objetos.

Incorporação

Ao entrar em contato com determinados outros personagens, é possível incorporá-los e assim acessar as suas narrativas, paralelas à original.

Conquistas

Alguns objetivos não poderão a princípio ser cumpridos dentro da narrativa de um personagem, sendo necessário acessar e completar outras narrativas para progredir. Cada narrativa pode desbloquear entre nenhuma e três conquistas, que determinarão os encaminhamentos possíveis nas outras narrativas.

Outras Mecânicas

Interação

Alguns objetos/NPCs do cenário-paisagem reagem naturalmente quando o personagem se aproxima e outros sinalizam possibilidade de interação. Interagir com um objeto/NPC pode resultar em encontrar ou cumprir um objetivo, ativar uma narrativa extra, voltar no tempo ou só descobrir mais sobre o lugar/história.

Objetivo Quantificável/Temporizado

No caso das narrativas extras e em alguns momentos durante as outras, poderão ser utilizados objetivos quantificáveis (ex: recolha n itens) e/ou com limites de tempo para serem cumpridos, acelerando assim o ritmo da narrativa e aproximando a jogabilidade de um jogo de ação e aventura.

Habilidades Especiais

São habilidades corriqueiras mas específicas para cada personagem, e que também só tem utilidade dentro das suas histórias,. Não são sinalizadas pelo jogo de maneira nenhuma, tendo que ser descobertas pelo jogador organicamente.

Mini-game

Ao longo das narrativas poderão ser acessados alguns mini-games a partir da interação com determinados objetos (ex: jogo de xadrez, fotografias, etc). Nesses casos, a tela adquire outra configuração com as mãos do personagem e o objeto em questão. Os mini-games não tem impacto significativo sobre as narrativas, mas podem desbloquear algumas conquistas. Os mini-games podem ser interrompidos abruptamente conforme convir para a narrativa.

parte 4 - interface

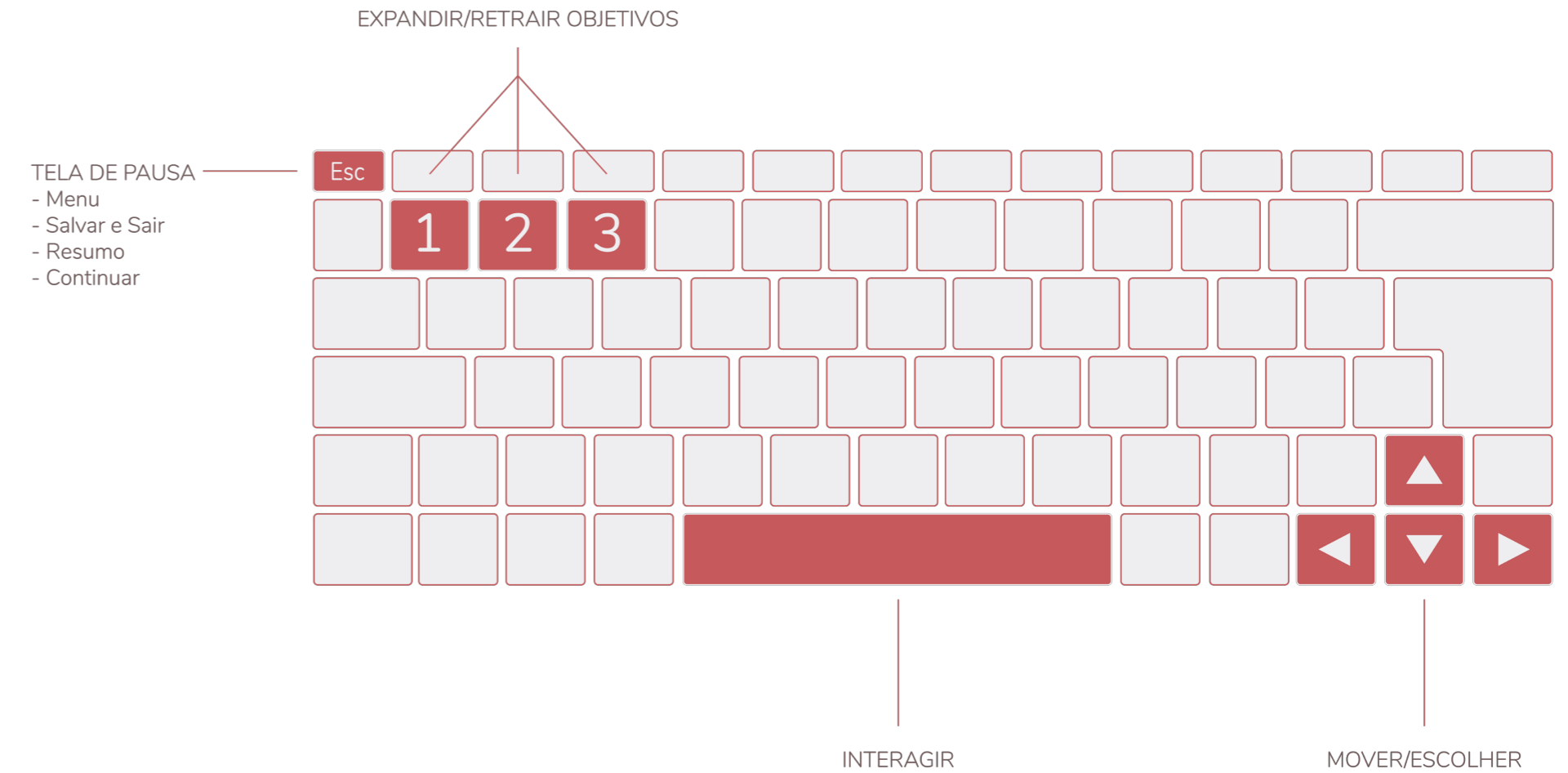
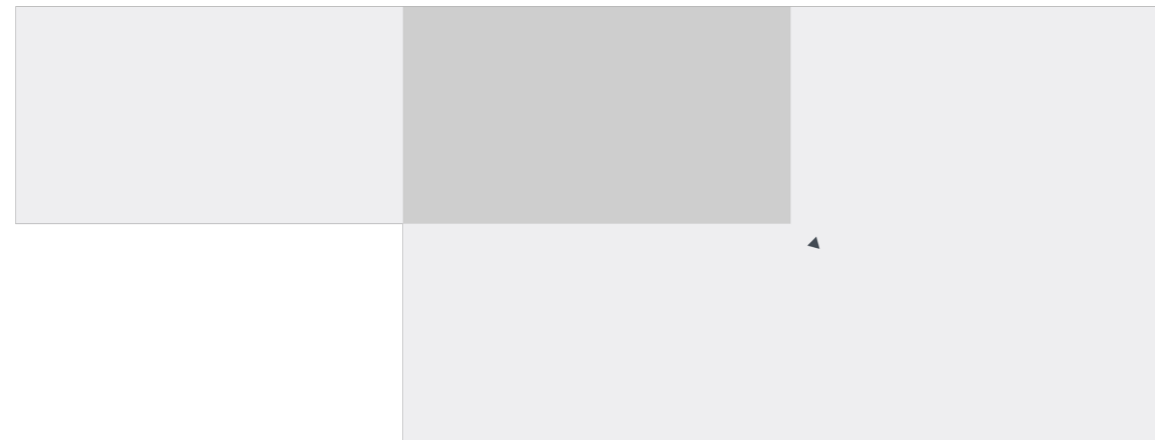


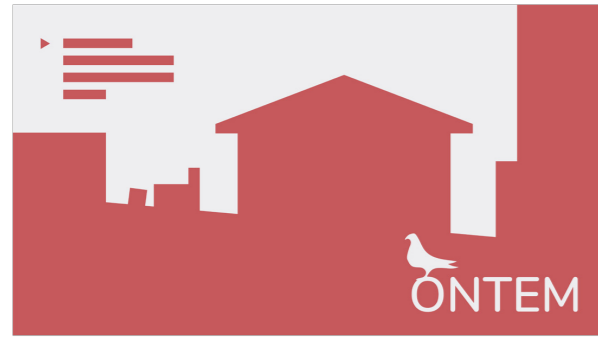
Câmera

Rolagem Lateral/*Sidescroller*
HD 16:9 (1.78:1).

Acompanha o personagem exceto quando está no limite do cenário.

Movimentos possíveis: horizontal, vertical, diagonal, zoom in, zoom out (conforme convir para o roteiro).

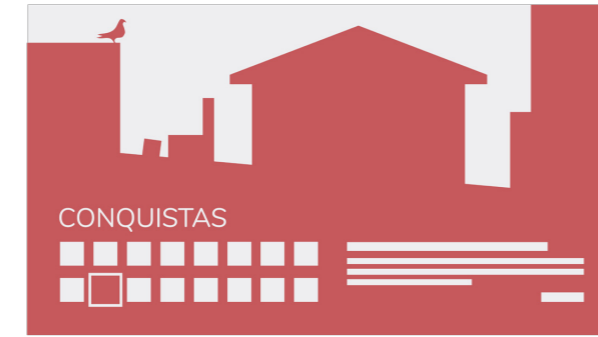




Menu



Tela de Configurações



Tela de Conquistas



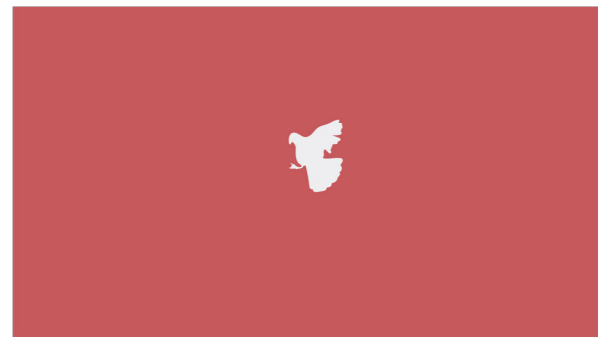
Objetivos



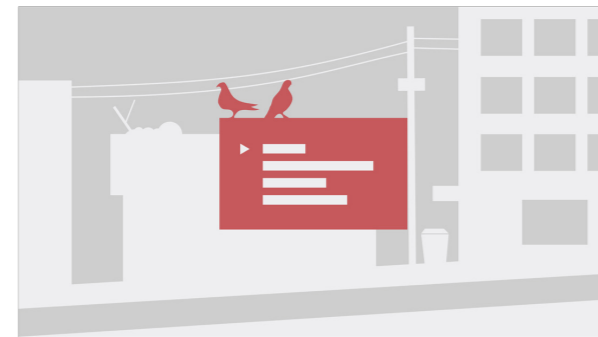
Objetivos - Básico



Objetivos - Lista de Itens



Tela de Carregamento



Tela de Pausa (ESC)



Nova Conquista/Objetivo Cumprido



Objetivos - Temporizado



Interação



Interação - Escolha



Proporções



Diálogos

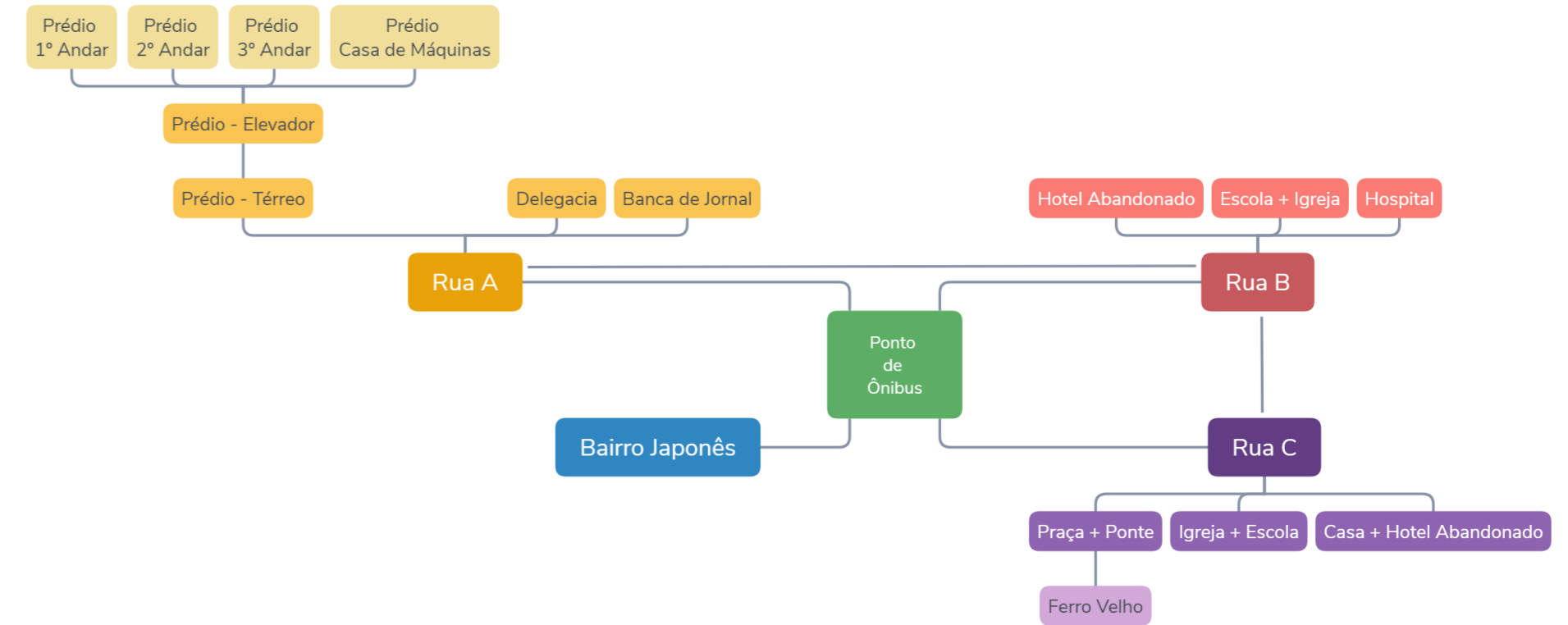


Cutscenes



Mockups da interface e Proporções

parte 5 - componentes



Mapa funcional da cidade

Aventura

Jogos de Aventura ou Ficção Interativa são jogos que se baseiam em mecânicas de escolha e consequência, na ilusão da escolha e em mini-games de estratégia. São mais focados em narrativa, geralmente tendo uma história fechada que o jogador pode explorar à sua própria maneira e talvez até alterar ligeiramente. Podem fazer uso de diálogos ou interação com o cenário. Ex: Life Is Strange (2015), The Walking Dead (2012), Cube Escape (2015).

Contador de Tempo (Timer)

Forma de controle do tempo nos jogos. O jogo pode usar o tempo da vida real ou um tempo próprio do jogo. Separação noite/dia, dias limitados de vida do personagem, etc., são maneiras de usar o tempo como limitação do jogo. O tempo pode passar e haver eventos independentes da interação do jogador com eles. Pode ter controles para ser acelerado ou não. O contador pode inclusive não ser visível, mas perceptível, através, por exemplo, do envelhecimento dos personagens.

Cooperative Games (Coop)

Jogos cooperativos em que os jogadores podem se ajudar a passar pelas fases do jogo para ganhar.

Customização de Personagem

Recurso que permite aos jogadores escolher características para os personagens do jogo. A customização dos personagens estimula a expressão pessoal e aproxima o jogador da narrativa no jogo.

Dating Sim

Simulador de romance. É um gênero de videogames, geralmente japoneses, com elementos românticos. Um simulador de romance é um jogo de simulação onde o jogador adota um papel (algumas vezes de si mesmo através de um protagonista silencioso), criando um personagem fictício e interagindo com parceiros românticos do jogo.

Fanart/Fanfic

Peças artísticas feitas por fãs de determinado livro, filme, série ou jogo.

Gameplay

Jogabilidade, em tradução livre. O modo específico pelo qual os jogadores interagem com um jogo e em particular com video games.

Gamer

Em tradução literal, “jogador”. Denota a subcultura daqueles que se dedicam a jogar e aprender sobre jogos, geralmente jogos digitais, em contraste com “player” que seria mais literalmente o jogador de um jogo.

Incrementais/Idle

Jogos Incrementais são jogos que começam muito simples e vão revelando mais elementos ao longo do tempo. Eles incitam a permanência no jogo pela curiosidade. Geralmente a ação em si de jogar é muito simples e repetitiva. Ex:

Cookie Clicker (2013), A Dark Room (2013)

Internet das Coisas

Conceito que faz referência à interconexão entre objetos e sistemas do cotidiano, capazes de transmitir informações entre si que modifiquem seu comportamento, de forma autônoma, isto é sem a necessidade da ação direta de pessoas.

Jogo Independente (Indie)

Jogos eletrônicos independentes criados por uma pessoa ou pequenas equipes com ou sem apoio financeiro de publicadoras de jogos eletrônicos.

Jogo para browser (Browser game)

Mais conhecido como web game ou jogo on-line. É um jogo eletrônico que se utiliza de navegadores e da internet. Eles se diferenciam dos videogames normais por ter como contexto pouca instalação de componentes e podem

necessitar de outros usuários para o transcorrer do jogo.

Let's Plays

Vídeo gravado ou transmissão ao vivo de uma partida de jogo comentada. É uma forma de entretenimento em que interessa assistir como o jogador que está transmitindo reage aos desafios e temas do jogo, podendo tomar rumos inesperados. Ou seja, como ele completa a obra que é o jogo.

Memes / Memeificável

Elementos, geralmente imagens com abordagem cômica, de rápida disseminação pela internet. Um conteúdo Memeificável é aquele que pode ser facilmente transformado em meme ou utilizado em vários memes diferentes.

Multiplayer

Jogos para mais de um jogador, em que as

ações de uns afetam a experiência dos outros.

Mundo Aberto

Jogos em que não há um caminho fixo a ser seguido, mas sim um mapa que o jogador pode explorar livremente.

Plein Air

Técnica de pintar ao ar livre, geralmente a paisagem em que se está imerso.

Print / Printável

O Print, ou print screen, é uma tecla comum nos teclados de computador. No Windows, quando a tecla é pressionada, captura em forma de imagem tudo o que está presente na tela (exceto o ponteiro do mouse e vídeos) e copia para a Área de Transferência. Um conteúdo printável é o conteúdo digital que estimula o usuário a querer guardá-lo para usar depois ou compartilhar e, portanto, o leva a tirar um print dele.

Realidade Aumentada

Recursos dos jogos em que imagens capturadas por câmera são usadas como parte do jogo, permitindo uma relação mais ou menos interativa do jogo com o espaço físico do jogador.

Role Playing Games (RPG)

Jogos digitais do gênero RPG são baseados em jogos de RPG de mesa tradicionais. Apresentam foco maior na liberdade de exploração das possibilidades narrativas, colocando o jogador em universos intrigantes, mas deixando a narrativa em aberto. Se encaixam nesse gênero MMORPGs, **text-based RPGs**, RPGs de fórum, entre outros. Ex: Tibia (1997), Skyrim (2011), Improbable Island (2009).

Sidescrolling

É um tipo de video game onde é usado apenas

um ângulo de câmera lateral. A cena é geralmente 2D com personagens que se movem da esquerda para a direita da tela.

Singleplayer

Jogos jogados individualmente, sem conexão com outros jogadores através do **gameplay**.

Simuladores

São jogos de simulação que tem por base criar, customizar e gerenciar indivíduos, espaços e situações de maneira estratégica. No geral não têm um enredo fechado nem limite de tempo pré-definido. Ex: The Sims (2000), Tamagotchi (1996), Farmville (2009).

Spoiler

Na utilização popular passou a se referir usualmente a qualquer fragmento de uma fala, texto, imagem ou vídeo que se encarregue de fazer revelações de fatos importantes, ou mesmo, do próprio desfecho da trama de obras tais

como filmes, séries, desenhos animados, animações e animes, conteúdo televisivo, livros e videogames em que, na maioria das vezes, prejudicam ou arruínam a apreciação de tais obras pela primeira vez.

Stats

São dados que representam aspectos particulares de personagens fictícios nos jogos, como vidas, nível, força, etc. Um stat geralmente é um número inteiro sem unidade.

Text based

Baseado em texto, em tradução livre. São jogos em que a única interface com o universo do jogo é através de texto.

UX/UI

Denota as expressões User Experience e User Interface (Experiência e Interface do Usuário), elementos projetados a partir do conceito de interação do usuário.

Webdesigner

Profissional que elabora o projeto visual e funcional de um website ou aplicativo.



Livros, Artigos e Vídeos

AARSETH, Espen. **Allegories of space**, in: Space Time Play, p. 44-47, 2007.

ADAMS, Matt et al. **Can You See Me Now?**. ACM Trans. Comput.-Hum, 2006, Disponível em <<https://www.blast-theory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>>. Acessado em 16 nov. de 2019.

AMATUZZY, Gilberto. **O andarilho do Cambuci**, 2012. Museu da Pessoa. Disponível em: <<https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/o-andarilho-do-cambuci-47985>>. Acessado em 07 set. de 2019.

ANGILELI, Cecília Maria de Morais Machado. **Chão**. São Paulo: FAUUSP, 2012.

ASSUNTO, Rosario. **Paesaggio, Ambiente, Territorio. Un tentativo di precisazione concettuale**, in: Bollettino del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio, Vicenza. 1976.

AZUMA, Ronald T. **A survey of augmented reality**. Presence: Teleoperators & Virtual Environments, v. 6, n. 4, p. 355-385, 1997.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and simulation**. University of Michigan press, 1994.

BARTALINI, Vladimir. **Paisagens Surgentes**. FAU USP. São Paulo, 2018.

BARTLESON, Eric. **Empathy Games: Birth of a Genre?**. 2006. Disponível em: <<https://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>>. Acessado em 16 nov. de 2019.

BEIGUELMAN, Giselle. **Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea**. 2016. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

BESSE, Jean-Marc. **Le goût du monde: exercices de paysage**. Actes sud, 2009.

BERQUE, Augustin. **Paisagem-marca, paisagem-matriz: elementos da problemática para uma Geografia Cultural**. In: CORRÊA, Roberto L.; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). Paisagem, tempo e cultura. Rio de Janeiro (RJ): UERJ, 1998. p. 84-91.

BJÖRK, Staffan. **Changing Urban Perspectives**, in: Space Time Play, p. 276-279, 2007.

BOSE, Sandra. **Amor Indiano**, 2015. Museu da Pessoa. Disponível em: <<https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/amor-indiano-111564>>. Acessado em 07 set. de 2019.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHEN, Jenova. Flow. **Welcome to Flow in Games**, 2011. Disponível em: <http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing>. Acessado em 27 jun. de 2019.

COCKER, Guy. **Journey Co-Op Impressions**. Gamespot, 2011. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/journey-co-op-impressions/1100-6297312/>. Acessado em 23 jun. de 2019.

DA SILVA CAVALCANTE, Schirley Fátima Nogueira et al. **Os Sentidos: jardins e paisagens**. Ornamental Horticulture, v. 16, n. 1, 2010.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. 1976.

DISTRITO FEDERAL. Plenário. **Projeto de Lei PL 1577/2019**. “Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências”. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=448BF496C-11F189B0DFADED82E812536.proposicoesWebExterno1?codteor=1720584&filename=Tramitacao-PL+1577/2019. Acessado em 16 jun. de 2019.

FRANCO, José Tomás. **Os edifícios de Hundertwasser: manifestos construídos de uma arquitetura para**

o ser humano. ArchDaily Brasil, 2013. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/163014/os-edificios-de-hundertwasser-manifestos-construidos-de-uma-arquitetura-para-o-ser-humano>. Acessado em 23 jun. de 2019.

GONZAGA, T. H. de Lima, **Pombo correio**, 2018. Museu da Pessoa. Disponível em: <https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/pombo-correio-135662>. Acessado em 07 set. de 2019.

GRAY, Leighton. **How to Write Games for The Internet without Embarrassing Yourself**. Palestra proferida no Game Developer’s Conference (GDC), 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ov-78c0Kek84>. Acessado em 23 jun. de 2019.

HOAD, Phil. **From Watch Dogs to GTA V, why ‘video games are going to reshape our cities’**. The Guardian, 2014. Disponível em: <https://www.theguardian.com/cities/2014/jun/10/watch-dogs-gtav-video-games-reshape-cities-sim-city-will-wright>. Acessado em 23 jun. de 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: Proeve fleener bepaling van het spel-element der cultuur** [Homo ludens: A study of the play-element in culture]. Haarlem: Tjeenk Willink, 1938.

JUNIOR, T. B. do Nascimento. **O que o pessoal chama lixo, eu fiz virar luxo**, 2014. Museu da Pessoa. Disponível em: [\[ria/pombo-correio-135662\]\(https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/pombo-correio-135662\). Acessado em 07 set. de 2019.](https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/histo-</p></div><div data-bbox=)

LACAN, Jacques. **O estágio do espelho como formador da função do eu tal como nos é revelada na experiência psicanalítica**. 1959.

LEFEBVRE, Henri; NICHOLSON-SMITH, Donald. **The production of space**. Blackwell: Oxford, 1991.

LEMOS, André. **Cultura da mobilidade**. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, n. 40, p. 28-35, 2009.

LIMA, N. de Souza. **Pedalando por São Paulo**, 2011. Museu da Pessoa. Disponível em: <https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/pedalando-por-sao-paulo-44344>. Acessado em 07 set. de 2019.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. São Paulo: Companhia das Letras, v. 2016, 1989.

MACHADO, A. A. de Faria. **Com o tempo você vai se transformando no mais velho**, 2011. Museu da Pessoa. Disponível em: <https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/com-o-tempo-voce-vai-se-transformando-no-mais-velho-44769>. Acessado em 07 set. de 2019.

MARCHESAN, Ana Maria Moreira. **Tutela jurídica da paisagem no espaço urbano**. Revista de direito ambiental. São Paulo, v. 11, n. 43, p. 07-34, jul. /set. 2006. Disponível em: www.iedc.org.br. Acessado em 23 jun. de

2019.

MARCHEZINI, Flávia de Sousa. **Paisagem urbana e dano ambiental estético: As cidades feias que me desculpem, mas beleza é direito fundamental**. Revista Jus Navigandi, ISSN 1518-4862, Teresina, ano 17, n. 3142, 7 fev. 2012. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/21029>. Acessado em: 23 jun. de 2019.

MARTINS, M. Pabst. **Minha vida: um palco iluminado**, 2017. Museu da Pessoa. Disponível em: <https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/minha-vida-um-palco-iluminado-125141>. Acessado em 07 set. de 2019.

MISTRY, Pranav. **Pranav Mistry: The thrilling potential of SixthSense technology**. TED, 2009. Disponível em: http://www.ted.com/talks/pranav_mistry_the_thrilling_potential_of_sixthsense_technology.html. Acessado em 18 de nov. de 2019.

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. **Pervasive games: theory and design**. CRC Press, 2009.

OLIVEIRA, A. C. de Prazeres. **Copan: uma cidade vertical**, 2009. Museu da Pessoa. Disponível em: <https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/copan-uma-cidade-vertical-124004>. Acessado em 07 set. de 2019.

PEEL, Jeremy. **Stardew Valley has spawned a genre that offers residence and routine to a lost generation**.

VG247, 2019. Disponível em: <<https://www.vg247.com/2019/02/28/stardew-valley-spawned-genre/o>>. Acessado em 23 jun. de 2019.

PORTNOW, James. **The Role of the Player - The Player is Both Audience and Storyteller**. Série Extra Credits, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1XlfeXpiSuQ>>. Acessado em 23 jun. de 2019.

_____. The Waiting Game - Why Weird Games Become Cult Hits. Série Extra Credits, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ptk93AylCH0>>. Acessado em: 23 jun. de 2019.

REIS, Abel. **Marcas e Mundos Virtuais**, in: Trópico, 5 de maio de 2007. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2860,1.shl>>. Acessado em 18 nov. de 2019.

RHEINGOLD, Howard. **Life is Not Completely a Game**. Space Time Play, p. 312-315, 2007.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado**. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTOS, Valdomiro; SANTOS, Maria de Lourdes. **Histórias da Cidade**, 2014. Museu da Pessoa. Disponível em: <<https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/historias-da-cidade-45001>>. Acessado em 07 set. de 2019.

SILVA, Sonia G. Oliveira. **Infância e lugar**, 2015. Museu da

Pessoa. Disponível em: <<https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/infancia-e-lugar-100195>>. Acessado em 07 set. de 2019.

TAKAYAMA, Seiro. **O fotógrafo japonês**, 2003. Museu da Pessoa. Disponível em: <<https://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/historia/o-fotografo-japones-44957>>. Acessado em 07 set. de 2019.

TAYLOR, Laurie. **When Seams Fall Apart: Video Game Space and the Player**, in: Game Studies, the international journal of computer game research volume 3, issue 2, december 2003. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>>. Acessado em 23 jun. de 2019.

TURNER, L. **Metamodernist Manifesto**. Metamodernism, 2011. Disponível em: <<http://metamodernism.org>>. Acessado em 23 jun. de 2019.

VON BORRIES, Friedrich; WALZ, Steffen P.; BÖTTGER, Matthias. **Space time play**. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level, 2007.

Filmes, Séries e Jogos

A DARK Room. Doublespeak Games, 2013. Disponível em: <<https://www.adarkroom.doublespeakgames.com/>>

BIOSHOCK. Massachusetts: 2K Boston (Irrational Games), 2007.

CABALLERO, Vander. **Papo & Yo**. Québec: Minority Media Inc., 2012.

CAN You See Me Now. Portslade: Blast Theory; The Mixed Reality Lab, 2001.

CUBE Escape. Amsterdã: Rusty Lake, 2015.

DREAM Daddy: A Dad Dating Simulator. Game Grumps, 2017.

FARMVILLE. Califórnia: Zynga, 2009

FIFTEEN Million Merits (Temporada 1, ep. 2). Black Mirror [Seriado]. Direção: Euros Lyn. Roteiro: Charlie Brooker e Konnie Huq. Buckingham: Channel 4, 2011. Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/70264888>>

FOX, Toby. **Undertale**. 2015.

GONE Home. Oregon: The Fullbright Company, 2013.

HALL, Dan. **Improbable Island**, 2009.

INCEPTION. Direção de Christopher Nolan. Califórnia: Legendary Pictures, 2010.

JONES, David; DAILLY Mike. **Grand Theft Auto**. Dundee: Rockstar North, 1997.

JOURNEY. Califórnia: Thatgamecompany, 2012.

LIFE Is Strange. Paris e Tóquio: Dontnod Entertainment e Square Enix, 2015.

MINI Metro. Wellington: Dinosaur Polo Club, 2015.

NIGHT In The Woods. Infinite Fall, 2017.

PLAYTEST (Temporada 3, ep. 2). Black Mirror [Seriado]. Direção: Dan Trachtenberg. Roteiro: Charlie Brooker. Londres: Netflix, 2016. Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/70264888>>

POKÉMON GO. Califórnia: Niantic, Inc., 2016.

READY Player One. Direção de Steven Spielberg. Califórnia: Warner Bros. Pictures, 2018.

SAN Junipero (Temporada 3, ep. 4). Black Mirror [Seriado]. Direção: Owen Harris. Roteiro: Charlie Brooker. Londres: Netflix, 2016. Disponível em: <<https://www.netflix.com/>

title/70264888>

SUGIMORI, Ken; TAJIRI, Satoshi. **Pokémon**. Tóquio: Game Freak, 1996.

STRIKING Vipers (Temporada 5, ep. 1). Black Mirror [Seriado]. Direção: Owen Harris. Roteiro: Charlie Brooker. São Paulo: Netflix, 2019. Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/70264888>>

TEIKARI, Alvi. **Baba Is You**. Helsinque: Hempuli, 2019.

THE ELDER Scrolls V: Skyrim. Maryland: Bethesda Game Studios, 2011.

THE WALKING Dead. Califórnia: Telltale Games, 2012.

THIENNOT, Julien. **Cookie Clicker**. 2013. Disponível em: <<https://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>>

THIS WAR of Mine. Varsóvia: 11 bit studios, 2014.

TIBIA. Ratisbona: CipSoft, 1997.

UNTITLED Goose Game. Melbourne: House House, 2019.

WADA, Yasuhiro. **Harvest Moon**. Tóquio: Marvelous Interactive Inc., 1996.

WATCH Dogs. Montreal: Ubisoft Montreal, 2014.

WILLOWBROOKE Post. Crunchy Sushi; Dante Knoxx, 2019.

WRIGHT, Will. **SimCity**. Califórnia: Maxis, 1989.

WRIGHT, Will. **The Sims**. Califórnia: Maxis, 2000.

ZORK. Massachusetts: Infocom, 1977.



Índice de Imagens

- pg. 26 - CHAGALL, Marc. *Eu e a Aldeia*. 1911. Óleo sobre tela, 191 x 150 cm, Museu de Arte Moderna de Nova York; e MONET, Claude. *Impressão, nascer do sol*. 1872. Óleo sobre tela, 48 x 63 cm, Museu Marmottan Monet.
- pg. 29 - Atividades desenvolvidas na escola Jd. Damasceno I, como parte de projeto de extensão. Fotos por Beatriz Mendes.
- pg. 30 - Fotos do edifício *Hundertwasserhaus*, do arquiteto Friedensreich Hundertwasser, construído em Viena entre 1983 e 1985. Fotografias retiradas do site Itinari em: <<https://www.itinari.com/pt/location/hundertwasserhaus>>.
- pg. 35 - Representação artística do *Focals*, óculos inteligentes, patrocinados pela Amazon. Retirado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=a7yRNqnJdTY&feature=share>>.
- pg. 36 - Fotos do parque Alberto Simões, em São José dos Campos (SP). Retiradas de: <<https://www.arcoweb.com.br/noticias/arquitetura/edom-parque-publico-sao-jose-dos-campos-sp>>.
- pg. 38 - Imagem do app *The AR Perpetual Garden App*, retirada de: <<https://carnegiemnh.org/press/augmented-reality-app-brings-appalachian-wildflower-gardens-to-life-on-smartphones/>>; e foto de Will Sherman do projeto *Ad Takeover*.
- pg. 41 - Cenas do episódio *Fifteen Million Merits* (2011), do seriado *Black Mirror*, disponível no Netflix.
- pg. 42 - Cena do filme *Inception* (2010), de Christopher Nolan.
- pg. 44 - Cenas do filme *Ready Player One* (2018), de Steven Spielberg.
- pg. 47 - Imagem artística para o jogo *Dream Daddy, a Dad dating simulator* (2017), do grupo Game Grumps.
- pg. 48 - Cena de *Untitled Goose Game* (2019), da desenvolvedora House House.
- pg. 53 - Cena de *Baba is You* (2019), de Arvi Teikari.

pg. 54 - Interface de Zork (1977) da Infocom.

pg. 55 - Mapas de Zork criados pelo Zork Users Group.

pg. 56 - Interface de *A Dark Room* (2013), da Doublespeak Games.

pg. 58 - Cena de GTA V (2013), da Rockstar.

pg. 59 - Cena de *Watch Dogs* (2012), da Ubisoft.

pg. 60 - Cena de *Bioshock* (2007), da 2K.

pg. 62 - Interface da primeira versão de *Sim City* (1989), de Will Wright.

pg. 62 - Interfaces de *Mini Metro* (2015), da Dinosaur Polo Clu.

pg. 64 - Telas do aplicativo de *Pokémon Go* (2016), da Pokémon Co.

pg. 68 - Telas de chcoagem de ovos em *Pokémon Go* (2016), da Pokémon Co.

pg. 68 - Foto de jogadores de *Pokémon Go* (2016), reunidos em torno de pokestop físico.

pg. 69 - Ginásio e captura em *Pokémon Go* (2016), da Pokémon Co.

pg. 70 - Cena e performance do jogo *Can You See Me Now* (2001), da Blast Theory, retirada de: <<https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>>.

pg. 73 - Interfaces dos pegadores e jogadores online em *Can You See Me Now*, retirada de: <<https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>>.

pg. 76 - Arte do menu de *Gone Home* (2013), da The Fullbright Company.

pg. 78 - Interface de cômodo em *Gone Home* (2013), da The Fullbright Company.

pg. 79 - Interface de interação com objetos em *Gone Home* (2013), da The Fullbright Company.

pg. 80 - Cena de *Night in the Woods* (2017), da Infinite Fall.

pg. 82 - Cena de *Night in the Woods* (2017), da Infinite Fall.

pg. 83 - Cena da sequência de sonho de *Night in the Woods* (2017), da Infinite Fall.

pg. 126 - Imagem com especificações técnicas da câmera do jogo *Ontem*, de Débora Prudêncio.

pg. 127 - Imagem com especificações de controles do jogo *Ontem*, de Débora Prudêncio.

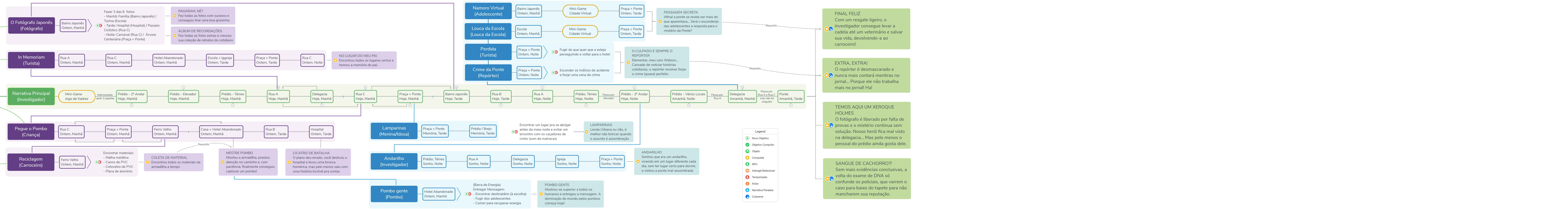
pg. 128 - Mockups da Interface do jogo *Ontem*, de Débora Prudêncio (Telas Não-Diegéticas).

pg. 129 - Mockups da Interface do jogo *Ontem*, de Débora Prudêncio (Mecânicas Objetivos e Interação)

pg. 130 - Mockups da Interface do jogo *Ontem*), de Débora Prudêncio (Proporções, Diálogos e Cutscenes).

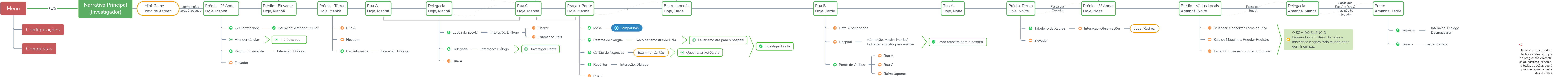
pg. 131 - Diagrama de relações entre as telas do jogo *Ontem*, de Débora Prudêncio.

Esquema mostrando as relações entre as narrativas do jogo, as telas em que é possível transicionar entre elas e as conquistas e finais que se pode conseguir em cada uma delas.



Legend

- Novo Objetivo
- Objetivo Cumprido
- Objeto
- Conquista
- NPC
- Interagir/Selecionar
- Aviso
- Narrativa Paralela



Esquema mostrando a todas as telas em que há progressão dramática da narrativa principal e todas as ações que é possível tomar a partir dessas telas

