

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA
BACHARELADO EM DESIGN**

LUDOVICO COSER PEDRON

**FAIR WINDS: DESIGN ESPECULATIVO E CONCEPT ART NA CRIAÇÃO DE
EXPERIÊNCIAS CONTEMPLATIVAS EM JOGOS DIGITAIS**

BENTO GONÇALVES

2024

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA
BACHARELADO EM DESIGN**

LUDOVICO COSER PEDRON

**FAIR WINDS: DESIGN ESPECULATIVO E CONCEPT ART NA CRIAÇÃO DE
EXPERIÊNCIAS CONTEMPLATIVAS EM JOGOS DIGITAIS**

Monografia apresentada como pré-requisito para a aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design, do Centro de Artes e Arquitetura da Universidade de Caxias do Sul, para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Dr. Júlio Cezar Colbeich Trajano

BENTO GONÇALVES

2024

LUDOVICO COSER PEDRON

**FAIR WINDS: DESIGN ESPECULATIVO E CONCEPT ART NA CRIAÇÃO DE
EXPERIÊNCIAS CONTEMPLATIVAS EM JOGOS DIGITAIS**

Monografia apresentada como requisito para a aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design, do Centro de Artes e Arquitetura da Universidade de Caxias do Sul, para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Júlio Cezar Colbeich Trajano

Projetos Integradores: Prof. Dr. Gabriel Bergmann Borges Vieira e Prof^a. Ma. Aline Valéria Fagundes da Silva.

Aprovado (a) em: 11 de Dezembro de 2024.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Marcelo Luís Fardo

Prof. Dr. Gabriel Bergmann Borges Vieira

Prof. Dr. Júlio Cezar Colbeich Trajano

Dedico esta monografia àqueles que nunca abandonaram o leme em marés agitadas, que através de forma criativa tornaram fragmentos de um mundo barulhento em um escapismo para a alma de refugiados silenciosos, os quais se conectam através da profundidade do silêncio.

AGRADECIMENTOS

Experienciar o conceito de humanidade e a filosofia da criatividade é um dos maiores atos de sensibilidade genuína, o uso cirúrgico de instrumentos, texturas e do espaço e silêncio são formas de conexões inimagináveis que o mundo carrega. Demorei muitos anos para entender a própria sensibilidade, e quando a reconheci em mim mesmo, reconheci minha existência. Para isso, tive diferentes guias ao longo da minha vida, os quais têm minha profunda admiração e agradecimento.

Agradeço imensamente aos meus orientadores, deste projeto e da vida, Douglas Onzi Pastori, o qual teve paciência ao desvendar minha frequência, a qual nem mesmo eu entendia, e ter a guiado para soar em harmonia com meu próprio ser. E também, ao Júlio César Colbeich, que de forma mais sincera me mostrou como ser humilde, paciente e acreditar nas possibilidades que existem, e especialmente por ter acreditado em mim, quando não acreditei de forma alguma.

Quero agradecer aos meus professores e colegas, que acompanharam minha evolução em diferentes formas, e em especial ao meu primeiro professor de desenho, Rodolfo Rolim Dalla Costa, que através de suas aulas e observações sobre o mundo fez com que eu me sentisse em casa e estivesse certo do caminho que estava tomando. À minha colega e amiga, Tamara Gonçalves, que é a personificação de bondade genuína e me ajudou muito na etapa mais difícil dessa pesquisa, e sempre me mantendo positivo para seguir em frente.

Um profundo agradecimento à minha família, especialmente aos meus pais, Luiz Pedron e Maristela Coser, que me mostram o amor da forma mais sincera possível, por serem meu porto seguro e terem me acolhido quando mostrei minha verdadeira essência. Eu amo muito vocês. E um agradecimento ao meu irmão, Luiz Henrique, uma das criaturas mais irritantes que conheço, mas a qual amo muito e sempre peço por um abraço em tempos complicados. Para não esquecer, gostaria de agradecer ao nosso cachorro, Booga, à nossa gata, Aurora, e ao meu calopsita Cesar, que de alguma forma sempre estiveram ao meu lado durante esse período de águas turbulentas.

Agradeço também à minha avó, Terezinha, que teve um enorme papel em criar o ser humano que sou hoje, e me mostrar o significado de contemplação na sua forma mais pura. Um agradecimento enorme e especial ao meu primo, Matheus Lorenzet, que desde cedo me mostrou como jogar videogame, ouvir música e

assistir filmes, por ter me acolhido quando ninguém acolheu, e que mesmo com suas frustrações, sempre consegue me mostrar um caminho para seguir em minhas diferentes jornadas. E também, agradeço a sua companheira, Daniela Friedrich, que foi minha primeira mentora na ilustração e uma grande amiga com um enorme coração, que sempre me acalma e me direciona, dando conselhos e sentido sobre o que é ser um artista.

À minha grande amiga, Milena Primieri, que sempre incentiva a minha curiosidade de conhecer o mundo e sempre possui uma atenção profunda ao me escutar com ideias que às vezes não fazem nenhum sentido. E ao meu amigo, Lucas Volpatto, que me ajudou a expressar o que queria de forma sincera através da música.

E por último, aos criadores das histórias que me abraçaram em diversos momentos da minha vida, com os videogames, arte, literatura e a música. Não estaria aqui se não fosse por essas histórias, e sem dúvida, não seria o homem que sou hoje.

EPÍLOGO

Desde criança fui incentivado a descobrir mundos e universos, a curiosidade sempre foi minha principal bússola, mas a mesma só era movida com a sensibilidade em alinhamento. Ao crescer, assim como muitos jovens introspectivos, e com uma grande distância do modelo de humano ideal, busquei meus refúgios através da música, arte, literatura e dos jogos, pois em muitos momentos a realidade era difícil de suportar. Ter experiências marcantes através de histórias e ambientes que eram apresentados tornou-se meu conforto, o abraço que eu precisava, e o que me manteve vivo em muitos dias turbulentos.

Muitas vezes, eu só precisava caminhar nesses ambientes e ouvir as folhagens ao vento, a chuva caindo, os passos do meu personagem, uma música que era mais parte do ambiente do que algo à parte dele, e meu mundo parecia voltar a fazer sentido novamente. Alguns personagens tornaram-se tão marcantes que a existência deles não podia ser apenas naquele universo digital, queria que eles fossem reais, e em vários momentos, queria ser como eles.

A adolescência nunca é um período linear, a oscilação que naturalmente há nela não é algo novo diante da sociedade, e para mim não podia ser diferente. Tentava constantemente entender a mim mesmo, buscar sentido em minhas ações, mesmo quando elas não tinham, mas acima de tudo, tentava entender o sentido no corpo o qual habito, e no ser o qual sou. Visualizar em minha pessoa os personagens que sempre admirei e que por muitas horas “calcei os sapatos” tornou-se meu objetivo, entender suas aparências físicas e seus jeitos de agir eram estudos que eu fazia para me aperfeiçoar, dar mais sentido à pessoa que eu era, e em muitas vezes não era o suficiente. Tantas observações, me fizeram criar uma ideia de pessoa que queria me tornar, uma espécie de persona que continha todas as características físicas que gostaria de ter, e em muitas vezes falava para mim mesmo, como uma espécie de mantra e com total esperança, que ao chegar na vida adulta, eu seria daquele jeito, aquele homem que visualizava em minha imaginação.

Anos se passaram, e eu continuava com essa persona em meus pensamentos como meu objetivo, porém somente atualmente entendo suas origens, entendo os motivos que me levaram a criar sua existência. Faz um ano que me assumi como um homem para os muitos ambientes ao meu redor, e desde então, vi essa persona tomando a verdadeira forma em mim mesmo, e da forma mais

carinhosa que pude ser comigo, vi o meu ser formando sua verdadeira existência no mundo físico, com aquele formato que só era possível ter em minha imaginação.

Durante anos de oscilação, os videogames sempre estiveram presentes de alguma forma, e fico muito feliz que eles estiveram. Em meu passado, eram eles que faziam meu isolamento ter significado, e ver aquele momento como introspecção, e hoje em dia, vejo uma variedade de pessoas que se identificam com o sentimento que tanto tenho carinho e que passaram de forma única por experiências que passei dentro dos mundos digitais por quais muitos jogadores caminharam.

A união indireta através da solidude que os jogos proporcionaram para outros jogadores me fez perceber o quanto cada espaço é importante, como cada um pode vivenciar uma mesma experiência de formas diversas, e como cada um pode criar múltiplas raízes em determinados jogos, e compartilhar as mesmas com os outros. Hoje em dia, muitas vezes me perco com análises dos meus jogos favoritos, e com a tamanha criatividade e dedicação que outros jogadores colocam sobre elas, muitas vezes a própria desenvolvedora deixa escapar os detalhes que nós, jogadores, percebemos e relacionamos. De certo modo, isso é uma das magias de jogar *videogame* com uma certa sensibilidade, perceber além do que os olhos podem ver. E a consequência disso, é trazer a mesma sensibilidade daquele momento introspectivo em quartos ou salas para a própria realidade, pois a mesma, muitas vezes é difícil de suportar sozinha.

Mesmo que os mares sejam mais calmos, jogar videogame é um dos meus refúgios, o momento introspectivo que me leva à profundidade do meu “eu”, calibra a minha sensibilidade e atenção, e também acalma quando as marés voltam a se agitar. E reconheço que esse mesmo sentimento de permanência e conexão é vivenciado por outros que encontrei e alguns que levo em meu caminho. Em muitos cenários, jogar *videogame* é uma marginalização, um cenário infantil diante de um ser que deveria estar constantemente se desenvolvendo e não perdendo seu tempo, mas, novamente, as histórias que vivi e os personagens que conheci salvaram minha vida mais de uma vez, salvaram o modo que enxergo o mundo, e através desse projeto, pude ter a certeza que muitos outros sentiram-se desse modo. Sendo assim, através do que aprendi e carrego em minha essência, agora em sua mais verdadeira forma, espero poder continuar proporcionando esse sentimento e fazendo com que outros sintam o infinito na própria introspecção.

*“Nem tudo que reluz é ouro,
Nem todos os que vagueiam estão perdidos.”*

J. R. R. Tolkien

RESUMO

Atualmente, a velocidade da sociedade parece acelerada, com o cotidiano constantemente corrido, o ser humano tenta ao máximo aproveitar o seu tempo. O qual não deve ser perdido para atividades que não irão enriquecer o sujeito de alguma forma, porém uma das atividades que o atual sujeito de desempenho não percebe que elimina, é a própria contemplação e atenção profunda, onde o mesmo consegue ter um momento de respiro.

Com isso, muitos jogos aclamados da última década trouxeram o elemento contemplativo aos jogadores de diferentes formas, e uma delas, aquela que mais chamou a atenção, foram às atividades contemplativas semelhantes à realidade e que tivessem um toque mais humano, servindo de escapismo para o jogador. Através do Design Especulativo, é pensado em como ideias de contemplação se aplicam em conceitos e narrativas de videogames, e de que modo esses elementos contemplativos criam uma conexão com o jogador, o qual passará um tempo inteiramente consigo mesmo e com seus pensamentos, o conectando tanto a si e ao momento que vive, e como uma consequência, carregando o laço de atenção profunda do jogo para a própria vida.

Palavras-chave: Design Conceitual; Design Especulativo; Games; Concept Art; Contemplação.

ABSTRACT

Currently, the speed of society seems accelerated, with daily life constantly busy, human beings try to make the most of their time. Which should not be lost to activities that will not enrich the individual in any way, but one of the activities that the current individual of performance does not realize it eliminates, is contemplation and deep attention, where the subject can have a moment of breathing.

As a result, many acclaimed games of the last decade brought the contemplative element to players in different ways, and one of them, the one that caught the most attention, was contemplative activities similar to reality and that had a more human touch, serving as escapism for the player. Through Speculative Design, it is thought about how ideas of contemplation are applied in video game concepts and narratives, and how these contemplative elements create a connection with the player, who will spend time entirely with themselves and their thoughts, connecting them both with yourselves and to the moment lives in, and as a consequence, carrying the game's bond of deep attention to their own life.

Keywords: Conceptual Design; Speculative Design; Games; Concept Art; Contemplation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Montagne Sainte-Victoire.....	9
Figura 2 - Nighthawks.....	10
Figura 3 - MA: Ideograma Japonês.....	31
Figura 4 - Miyazaki & Ma.....	33
Figura 5 - Screenshot de Red Dead Redemption 2 pelo autor.....	38
Figura 6 - Diário de Arthur Morgan: História Principal.....	39
Figura 7 - Diário de Arthur Morgan: Missões de Estranhos.....	40
Figura 8 - Diário de Arthur Morgan: Flora.....	40
Figura 9 - Screenshot de Red Dead Redemption 2 pelo autor.....	43
Figura 10 - Screenshot de Firewatch.....	45
Figura 11 - Screenshot de Firewatch.....	45
Figura 12 - Screenshot do jogo The Last of Us Remastered pelo autor.....	46
Figura 13 - Screenshot do jogo The Last of Us Part 2 pelo autor.....	47
Figura 14 - Screenshot do jogo The Last of Us Part 2 pelo autor.....	47
Figura 15 - Sensory, Challenge-Based and Imaginative (SCI).....	51
Figura 16 - Metodologia de Ellen Lupton.....	56
Figura 17 - Jornada do Herói.....	57
Figura 18 - Metodologia de Bruno Munari.....	58
Figura 19 - Screenshot de Skyrim.....	60
Figura 20 - PPPP.....	66
Figura 21 - Artbooks de jogos.....	69
Figura 22 - Imagens do artbook de Death Stranding.....	70
Figura 23 - Vi e Jinx em splash arte para League of Legends.....	77
Figura 24 - Vi e Jinx em cena de Arcane.....	77
Figura 25 - Outer Wilds: Design Works.....	79
Figura 26 - Lock-On Volume OO5.....	80
Figura 27 - 001 C-Smash VRS New Dimension.....	81
Figura 28 - Moodboard para Capitão Snow.....	84
Figura 29 - Consulta ao site do INPI para registro da marca The Quiet Corner.....	88
Figura 30 - Consulta ao site do INPI para registro da marca Fair Winds.....	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Tipos de jogadores.....	48
Quadro 2 - Tipos de experiências.....	49
Quadro 3 - Metodologia de projeto.....	55

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1 OBJETIVOS.....	2
1.1.1 Objetivo Geral.....	2
1.1.2 Objetivos Específicos.....	2
2. JUSTIFICATIVA.....	4
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	5
3.1 TO ASHES AND BLOOD: A SOCIEDADE DO CANSAÇO - A vida rápida e sua própria gameficação.....	5
3.2 IN YOUR LIKENESS: SUJEITO INTROSPECTIVO - A realidade vista através da introspecção.....	14
3.3 IRON: VITA CONTEMPLATIVA - A contemplação à ação e a ação à contemplação em tempos ativos.....	23
3.3.1 OS SÍMBOLOS TORNAM-SE EXISTENTES.....	29
3.3.2 MA E A ESTÉTICA DO “ENTRE”.....	30
3.4 THE GREAT ESCAPE: ESTUDOS DE CASOS - O “Vazio” em Games e Obras Audiovisuais.....	33
4. METODOLOGIA.....	49
4.1 PESQUISA DE CAMPO: Netnografia e análises.....	53
4.2 METODOLOGIA PROJETUAL.....	58
4.2.1 Design.....	58
4.2.1.1 Design Multisensorial.....	58
4.2.1.2 Design Especulativo — Speculative Everything.....	59
4.2.1.3 Design Conceitual e Concept Art.....	62
5. EXECUÇÃO.....	67
5.1 ATO I.....	67
5.1.1 Profundidade nos detalhes.....	68
5.1.2 Símbolos e Interpretação.....	69
5.1.3 Essay.....	69
5.1.4 O Vazio em Videogames.....	70
5.2 ATO II.....	71
5.2.1 Como a Contemplação Torna-se Algo?.....	71
5.2.1.1 Fortiche.....	72
5.2.1.2 Lost In Cult.....	74
5.2.2 Briefing do Projeto.....	76
5.2.2.1 O quê?.....	76
5.2.2.2 Por quê?.....	77
5.2.2.3 Para quem?.....	77
5.2.2.4 Como?.....	77
5.2.3 Um Antigo Marinheiro.....	78
5.2.3.1 Seu Passado.....	79
5.2.3.1 La Mar.....	81
5.2.4 A Marca.....	82
5.2.4.1 Naming.....	82

5.2.5 Concepts: Ideias Projetuais.....	84
5.3 ATO III.....	87
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
7. REFERÊNCIAS.....	90

1. INTRODUÇÃO

O progresso da sociedade não foi efêmero e linear, ao decorrer do mesmo, o próprio ser humano evoluiu tal como o ato de “ser” humano. A ideia e simbolismo de humanidade é oscilante como a mesma, variando da imagem de humano magnífico que a mesma cria de forma invisível e automática baseada nos modelos sociais mais fortes de determinado período de tempo. O sujeito de desempenho, como o pesquisador coreano Byung Chul-Han refere-se, é um dos modelos do século XXI.

Com uma forma de desempenhar constantemente para ter progresso, o sujeito busca sempre um ganho ou uma forma de ter uma recompensa. Todas ações do sujeito de desempenho precisam dar algo de volta, e todas ações e atividades precisam sustentar o “ter”. O “homem moderno” não tem tempo, ou busca distribuir perfeitamente o seu tempo diariamente para atividades que o façam crescer, ele não pode parar, e conseqüentemente não pode contemplar.

O horror ao tédio tornou-se um fragmento de proporções gigantescas na sociedade e cultura, aquele que está parado não é pensante ou contemplativo, é uma perda de tempo. Atualmente, a contemplação tornou-se uma perda de desempenho, tornando o ser humano mais próximo a um modelo de máquina e assim como a vida pessoal tornando-se um modelo estruturado de empresa. A necessidade tão grande de preencher os espaços vazios, fez com que não fosse visto que esses espaços já eram um todo, e não uma parte a ser preenchida. Tais fenômenos vazios são reconhecidos em muitos lugares de diferentes culturas, como a arquitetura através do conceito *MA*, a ideia de espaço negativo ou vazio, ou o intervalo entre eventos ou ações, e peças musicais compostas em sua maioria com o próprio silêncio, onde muitos compositores querem apenas deixar o tempo da nota chegar ao seu fim naturalmente. Nessa busca constante de propósitos, a sociedade do cansaço acaba por desviar da contemplação, ela escolhe não ter um momento para respirar, e conseqüentemente isso vira um não olhar, não escutar e um não ser, e segundo Byung Chul-Han (2017), tanto o homem quanto a sociedade se transformam em uma *máquina de desempenho autista*, a qual busca de uma maneira contínua produzir e consumir conteúdo para seu crescimento próprio e individual.

Quando o ser humano desvia de sua natureza contemplativa, ele se afasta de observar ao seu redor, fica extremamente focado em si e no seu ganho, como se

o próprio sujeito fosse um protagonista e o “resto” fossem atores coadjuvantes do cenário de sua vida. Porém, ao mesmo tempo que o indivíduo vive para alimentar os ganhos desse mundo próprio, a solidão é um dos maiores medos da humanidade do século XXI. Mas, diferente desse *modus operandi*, o ato de introspectar, inspecionar a si mesmo pode auxiliar o indivíduo a se direcionar a uma capacidade de atenção profunda, onde contempla o “eu autêntico” e o espaço ao seu redor, deixando o ego hiperativo para prestar atenção e escutar. A vida contemplativa está ligada com a experiência de ser, sem esse recolhimento contemplativo, o olhar perambula de forma inquietante e não carrega ou traz ao indivíduo nada a se manifestar.

Através do Design Especulativo, pode-se pensar em como determinadas experiências nos games remetem a momentos contemplativos ao indivíduo, e como é possível que o próprio tenha experiências imersivas que o carreguem à contemplação do momento presente. O ato de jogar videogame não acaba sendo apenas um passatempo, um momento para evitar o sujeito de submeter-se ao tédio, mas uma ressignificação do próprio tempo e também do próprio indivíduo. E conseqüentemente, visto através de pesquisas, o jogador acaba por perceber os momentos contemplativos em atividades próximas da própria realidade, algo visto em prática através dos *walking simulators*, e como se sente presente neles, aplicando a atenção profunda e a filosofia de estar presente na própria vida, e assim a ressignificando e tornando-se mais presente em todos os momentos que ela oferece.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Visto a importância de momentos que carregam características contemplativas, pensa-se uma forma de aplicação desses momentos nos videogames e projetar conceitos e uma narrativa, a qual cativa o usuário a um tempo introspectivo explorando detalhes de um novo ambiente e mundo. Passando um tempo inteiramente consigo mesmo e com seus pensamentos, o conectando tanto a si e ao momento que vive, carregando o aspecto contemplativo para a própria vida.

1.1.2 Objetivos Específicos

I. Analisar como a sociedade do cansaço exige um desempenho constante de seu sujeito.

II. Contextualizar como o sujeito introspectivo se percebe diante de uma época de massa de informação e valorização da extroversão e de que forma a introspecção pode levar à contemplação.

III. Proporcionar momentos introspectivos ao usuário e de que forma o gênero “*walking simulator*” criou novos cenários e narrativas de jogos digitais.

IV. Estudar o Design Especulativo, explorando como a contemplação é importante e de que forma ela pode ser utilizada como elemento nos games. Tanto pela necessidade de atenção no ambiente do jogo e como o jogador pode sentir-se conectado através de objetos vindos daquela narrativa, através do merchandise.

V. Estruturar possibilidades em que o jogador focará a atenção diante de uma experiência imersiva a qual seja direcionado à contemplação. E após a imersão, conecta-se com o ambiente ao seu redor.

2. JUSTIFICATIVA

Diante de uma sociedade que visa o crescimento, desempenho, e a velocidade do discurso, é visto que vivemos em um sistema de valores onde a crença onipresente de que o ser ideal é o sujeito de desempenho, aquele que termina rapidamente tarefas, é confortável com muitas demandas ao mesmo tempo e goza por recompensas, sejam elas no próprio “crescimento emocional” ou por dinheiro e status. Porém, o sujeito ideal acaba preferindo a ação à contemplação, como escreve o pesquisador coreano Byung Chul-Han através dos títulos *Sociedade do Cansaço* (2017) e *Vita Contemplativa ou Sobre a Inatividade* (2022).

Atualmente, uma vida intensa tem o significado de mais desempenho e mais atividade. Com a intenção de sustentar o consumir é deixado de lado o sujeito contemplativo, e a própria vida se torna um modelo estruturado de empresa e o sujeito sua máquina de uma forma individualista, a qual agrega apenas o crescimento próprio e único do indivíduo.

A ação de jogar videogame muitas vezes é vista como uma perda de tempo através do olhar do sujeito que visa sempre o desempenho, e o próprio jogo torna-se, em certos momentos, mais um trabalho do que uma forma de carregar seu jogador para outro ambiente. Visto em grupos e fóruns na Internet, percebe-se que diferentes formas de produções audiovisuais, especificamente os games, conseguiram imergir o sujeito a momentos contemplativos, utilizando de uma forma cirúrgica seus elementos e narrativas. Durante as buscas através dos fóruns, muitos usuários relataram uma sensibilidade no próprio olhar após experienciar determinado momento em jogo, o qual muitas vezes não faz parte da “ação” e que “poderiam ser considerados facilmente descartáveis” por serem apenas o personagem vagando naquele mundo para chegar ao objetivo. Em outras palavras, momentos considerados vazios e silenciosos, onde o sujeito pode respirar e contemplar o espaço que está ao seu redor na própria introspecção que o jogo oferece. E após terem esse tipo de experiência, os jogadores começaram a buscar atenção profunda na própria vida e buscar contemplar os momentos da mesma.

Pensando na filosofia através do ideograma *MA*, um vazio entre dois elementos, é pensando em como aplica-se aos videogames para continuar criando a contemplação e levando jogadores, e até mesmo novos usuários, a experienciar esses momentos em uma narrativa.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 TO ASHES AND BLOOD: A SOCIEDADE DO CANSAÇO - A vida rápida e sua própria gameficação.

*“Você desperdiça sua vida para ganhar poder
Você altera as regras do jogo
Como é chegar na linha que ninguém jamais conseguiu cruzar?
Isso faz de você um Deus agora?”
- Yoann Lemoine (2024)¹*

O criador da Teoria da Relatividade, Albert Einstein, referiu-se ao fato do tempo ser relativo vinculado à velocidade. Isso quer dizer que a noção entre tempos é uma ilusão na medida que os seres humanos vivem tempos distintos, de modo que o que é passado para uma pessoa, pode ser futuro para a outra. E para um corpo parado, o tempo corre com velocidade máxima, mas quando o corpo começa a se movimentar e ganhar velocidade na dimensão do espaço, a velocidade do tempo diminui para o corpo, passando mais devagar. Ou seja, quanto mais rápido o corpo se move, mais devagar o tempo passa. Sendo assim, o tempo é relativo para cada corpo, explica Einstein em *Teoria da Relatividade: Sobre a Teoria da Relatividade Especial e Geral* (1916).

Atualmente, as coisas ligadas ao tempo envelhecem muito rápido. Elas decaem rapidamente naquilo que é passado. Segundo Byung Chul-Han (2013, p. 15), o presente é reduzido somente à ponta da atualidade que é apresentada. E assim, o mundo perde algo, uma parte de essência, em sua duração.

Para o filósofo coreano, a sociedade do cansaço atual faz o próprio tempo de refém. Ela o acorrenta ao trabalho e o transforma em tempo de produção na cultura da produtividade, um ideal ilusório de desempenho máximo. O tempo do trabalho é um tempo sem conclusão, sem início e sem fim. Neste tempo, cada milésimo pode contar para o indivíduo que espera tirar um proveito para crescimento máximo e próprio, através de atividades que o tornem constantemente produtivo.

O ser produtivo consegue conciliar em sintonia seu tempo, e o momento considerado perdido é aquele considerado como “momento parado”. O tempo de

¹ O artista e compositor francês conhecido como *Woodkid* explora diversos temas em sua composição *To Ashes and Blood*, especialmente reforçando a imagem de destruição total consequência de brincar-se com forças além do controle humano.

lazer do indivíduo dessa cultura continua sendo direcionado para o crescimento intelectual, emocional ou físico. Nesse tempo, não há uma pausa ou intervalo para contemplação.

A produtividade é uma produção cultural de uma ilusão de super humano linear com roteiro montado, o qual consegue em constância produzir mais para si mesmo. Como uma venda de sua imagem social em troca de elogios e admiração por criar uma disciplina na rotina e na ideia de crescimento e rendimento. Sempre visando para uma produção em massa pessoal, cortando quaisquer desvios que tirem desse ideal criado, e até mesmo considerando um sujeito de fracasso aquele que não leva o mesmo modelo. A popularização dessa imagem acaba levando o indivíduo a um fechamento egoísta, Chul-Han (2017) aponta o isolamento social como outro problema, ao sobrar pouco espaço para a socialização quando todos estão competindo por um mesmo espaço, o de maior magnitude e posição. O ser é um sujeito de afirmação constante.

A sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho, salienta Chul-Han (2017), comparando o modelo social do século retrasado de Foucault, constituído de hospitais, asilos, presídios, quartéis e fábricas com o padrão atual, composto de academias, prédios de escritórios, bancos, aeroportos, shopping centers, laboratórios de genética e até mesmo cafeterias populares. Dentro da sociedade do desempenho tudo é possível, criando um formato de positividade utópica de pensar e incentivando a motivação para elevar a produtividade e desempenho.

A positividade do poder é bem mais eficiente que a negatividade do dever. O autor também observa que a sociedade disciplinar era dominada pela negatividade, era um lugar de proibição, gerando loucos e delinquentes. Já a sociedade do desempenho com seus fundamentos de que todo o poder é possível, é só válido estar em constante produção e funcionamento para conquistar, o que gera uma multidão de depressivos e fracassados. Alain Ehrenberg (2008) localiza a depressão na passagem da sociedade disciplinar para a sociedade do desempenho.

A carreira da depressão começa no instante em que o modelo disciplinar de controle comportamental, que, autoritária e proibitivamente, estabeleceu seu papel às classes sociais e aos dois gêneros, foi abolido em favor de uma norma que incita cada um à iniciativa pessoal: em que cada um se comprometa a tornar-se ele mesmo. [...] O depressivo não está cheio, no

limite, mas está esgotado pelo esforço de ter de ser ele mesmo. (EHRENBURG, 2008, p. 14).

Ehrenberg (2008) aborda a depressão apenas a partir da perspectiva da "economia do si-mesmo". Para ele, a depressão é a expressão patológica do fracasso do homem pós-moderno em ser ele mesmo, mas também, pertence a ela a carência de vínculos. A causa dessa depressão do esgotamento não é apenas o obedecer a si mesmo, mas a pressão do desempenho, do desempenhar os conceitos que transformam o humano em um super humano de produção diante da sociedade. Esse estado depressivo é o adoecimento de uma sociedade que sofre sob um excesso de positividade, refletindo de diferentes formas a humanidade que está em constante guerra consigo mesma. Han (2017) caracteriza a sociedade do século XX com a *negatividade*, já no século XXI ela passa a ser *positiva*, onde no lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação, onde seu sujeito, o de desempenho, é mais rápido e produtivo.

Esse excesso de positividade é manifestado também como excesso de informação, estímulos e impulsos, modificando de forma radical como o indivíduo presta e deposita a atenção, com isso se fragmentando e destruindo a mesma. Com a crescente carga de desempenho e produtividade, o ser humano torna necessária uma técnica específica relacionada ao tempo e à atenção: a multitarefa.

A multitarefa, para Chul-Han (2017), não é uma capacidade para a qual só seria capaz o homem na sociedade trabalhista e de informação pós-moderna. Trata-se de um retrocesso. Ela está amplamente disseminada entre os animais em estado selvagem. Trata-se de uma técnica de atenção indispensável para sobreviver à vida selvagem. O animal não pode mergulhar em um estado de contemplatividade no que tem diante de si, pois ao mesmo tempo precisa ficar vigilante ao o que tem atrás de si, vigiar sua prole, manter o olho em seu parceiro, e deve cuidar para que, ao comer, ele próprio não acabe comido. Para ele, as mais recentes evoluções sociais e a mudança de estrutura da atenção aproximam cada vez mais a sociedade humana da vida selvagem. Além desse tipo de atenção para diversas tarefas, o sujeito de desempenho foca em receber atenção como um resultado do papel desempenho, ele já não se preocupa mais em dar atenção ou contemplar o processo, e sim a atenção que irá receber como recompensa pelo resultado do

processo, pois o mesmo precisa estar sempre desempenhando atividades que o façam enriquecer de alguma forma.

A principal característica desse tipo de atenção dispersa é uma rápida mudança de foco entre diversas atividades, fontes de informações e processos. Conseqüentemente, há uma pequena abertura e tolerância mínima para o tédio, não admitindo o tédio profundo e mais sensibilizado, que é tão importante e parte do processo criativo, ou como é popularmente conhecido, o ócio criativo. Han (2017) também aponta que a preocupação pelo bem viver, à qual faz parte também de uma convivência bem-sucedida, cede lugar cada vez mais à preocupação por sobrevivência.

A massa de informação que se acelera sufoca, então, o pensamento se sufoca. Também o pensamento carece de um silêncio, aponta Chul-Han (2021) de forma resumida e direta. As imagens digitais da atualidade de hoje são sem silêncio, elas não permitem o tédio, e conseqüentemente elas não possuem uma espécie de *harmonia*². Elas simplesmente fazem barulho, e não permitem uma conclusão, pois elas se partem em uma rede digital sem fim e com essa rápida alternância entre imagens torna-se impossível ter um momento de “tédio” e contemplatividade. O ruído é capaz de danificar fisicamente o ouvido, ocasionando sérios problemas auditivos e até mesmo sua perda, e além de tal, gera estresse e ansiedade no usuário. É interessante observar que quanto mais agradável e harmônico o som, a resposta do nosso corpo é diferente também, assim como as imagens digitais atuais, a própria música precisa de seus espaços de silêncio.

Walter Benjamin (1982) explica que se o sono perfaz o ponto alto do descanso físico, o tédio profundo constitui o ponto alto do descanso espiritual. Em *Vita Contemplativa — Ou Sobre a Inatividade*, Han (2021) explica que até nossos sonhos se tornaram uma espécie de fornecimento de desempenho, a técnica de sonhos lúcidos é usada para otimizar habilidades físicas e mentais durante o sono. É possível que no futuro os humanos irão abolir o “sono e os sonhos” pois a pura inquietação não gera nada de novo, apenas reproduz e acelera o existente.

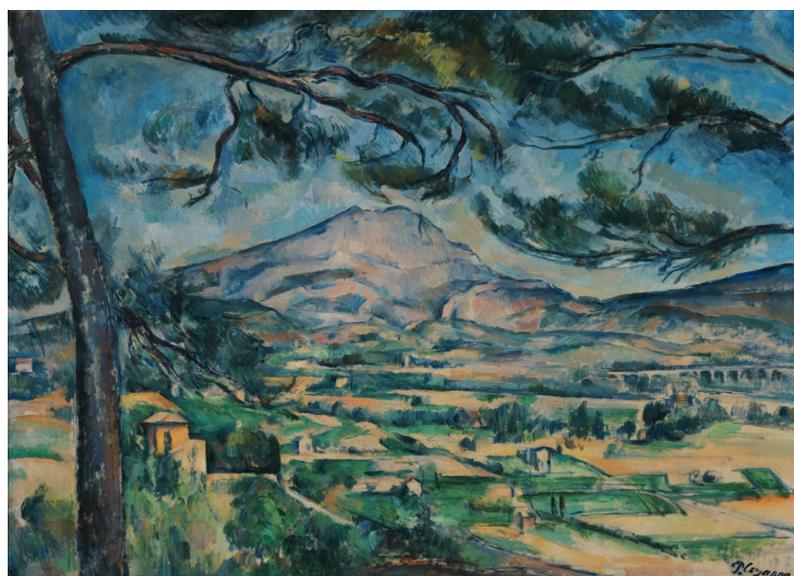
Com o desaparecimento desse descanso espiritual, os dons de ouvir e escutar acabam se perdendo. A sociedade não consegue mais ouvir, e somente

² *Harmonia* é a concordância ou consonância entre partes de um todo. Pode descrever ordem, proporção, simetria, paz, conformidade ou equilíbrio. É um conceito que pode ser aplicado em diversas áreas como a arte, música, arquitetura, na filosofia ou no próprio cotidiano.

esperar a sua vez de falar. Para Byung-Chul Han (2017), esse “dom de escutar espreitando” radica-se precisamente na capacidade para a atenção profunda e contemplativa, à qual o ego hiperativo não tem acesso.

Um exemplo que o pesquisador coreano encontra é no ato de andar, o qual quem se entendia no andar, ficará andando a esmo inquieto, não vai tolerar estar entediado e irá se debater ou afundar naquela atividade. Mas, aquele que é tolerante ao tédio, depois de um tempo irá reconhecer que possivelmente é o próprio andar que está o entediando. Sendo assim, ele irá se impulsionar a procurar um movimento totalmente novo, como a dança ou o balançar-se, representando movimentos distintos. Paul Cézanne, um mestre da atenção profunda e contemplativa, observou certa vez que “podia ver o perfume das coisas” e ele tentava recriar isso em suas obras, como visto em *Montagne Sainte-Victoire* (1906) (MERLEAU-PONTY, 1984, p. 15). Esse tipo de visualização exige uma atenção tão profunda no estado contemplativo, que de certo modo, saímos de nós mesmos e mergulhamos na infinitude das coisas.

Figura 1 - Montagne Sainte-Victoire



Fonte: Google Arts & Culture

No estado contemplativo, de certo modo, saímos de nós mesmos, mergulhando nas coisas. Merleau-Ponty descreve a consideração contemplativa da paisagem como uma alienação ou desinteriorização:

De princípio ele tentou ganhar clareza sobre as camadas geológicas. Depois não se moveu mais do lugar e apenas olhava, até que, como dizia Madame Cézanne, os olhos lhe saltassem da cabeça. [...] A paisagem, dizia ele, pensa-se em mim, eu sou sua consciência. (MERLEAU-PONTY, 1985, p. 15)

A vida contemplativa está ligada com a experiência de ser, onde o belo e o perfeito são imutáveis e imperecíveis. Sem esse recolhimento contemplativo, o olhar perambula de forma inquietante e não carrega ou traz ao indivíduo nada a se manifestar. Outro grande nome da pintura, é o artista Edward Hopper, onde sua principal característica era retratar pessoas vivendo o cotidiano e o próprio ambiente durante o dia. Muitas de suas obras retratam pessoas em períodos considerados não chamativos, como olhando pela janela, sentados em uma mesa ou balcão de bar ou até mesmo com o olhar contemplativo através do horizonte.

Figura 2 - Nighthawks



Fonte:

https://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/features/slideshows/edward-hopper/hopper_nighthawks.jpg

Para Nietzsche (1967 apud Han, 2021), que substitui o ser pela vontade, sabe que a vida humana se acaba em um hiperatividade mortal se dela for expulso todo elemento contemplativo, e como o próprio observou:

Por falta de repouso, nossa civilização caminha para uma nova barbárie. Em nenhuma outra época os ativos, isto é, os inquietos, valeram tanto. Assim, pertence às correções necessárias a serem tomadas quanto ao

caráter da humanidade fortalecer em grande medida o elemento contemplativo. (NIETZSCHE, 1976 apud HAN, 2021, p. 20).

O agir decisivo no tema da morte, a possibilidade de morte impõe limites ao agir e torna a liberdade finita. Desse modo, surgem mantras de *levar à vida aos limites máximos* para aproveitar cada segundo da mesma de forma produtiva e enriquecedora, onde o sujeito não pode perder tempo, pois seu próprio relógio está cada dia mais perto do fim. Diante da morte, a perda moderna da fé, que não diz respeito a Deus e ao além, mas à própria realidade, torna a vida humana radicalmente transitória, afirma Han (2017). Nada promete duração, e frente a tal, surgem nervosismos e inquietações. O próprio sujeito acaba levando o desempenho de sua fé para uma recompensa no pós-vida, as religiões enquanto técnicas fanáticas, suprimem o medo da morte e produzem esse sentimento de duração e infinito, mas até as mesmas acabam sendo obsoletas em seu conceito puro e espiritual diante da sociedade pós-moderno (Han, 2017, p. 44).

O indivíduo da sociedade do desempenho, como visto por Han, é isolado, pois ele virá o próprio explorador e explorado, sendo assim, a própria conexão entre os seres é idealizada e vista para desempenhar o plano familiar de sucesso, onde deve-se ter um cônjuge para fins de procriação e preservação da espécie. Novamente o ser de desempenho volta a estar mais próximo da vida selvagem, porém disfarçado com conceitos de sucesso. “No empuxo daquela positividade geral do mundo, tanto o homem quanto a sociedade se transformam numa máquina de desempenho autista” (Han, 2017, p. 56).

O pensador coreano refere-se ao autismo, neste caso, por conta de algumas características do espectro que estão presentes na própria sociedade, a certa introspecção na vivência que acaba por o tornar uma pessoa mais isolada e em seu próprio universo. Porém, diferente do autismo, *a máquina de desempenho* que o homem desenvolveu funciona livre de perturbações e está constantemente se maximizando. Como contraponto, o sujeito e a sociedade de desempenho e ativa geram um cansaço e esgotamento excessivo, tanto para o corpo físico e como cita Han (2017), um infarto para a alma.

Mergulhar no si mesmo não cria nenhuma gratificação, ele traz dor e sofrimento ao si-mesmo. A dissolução das fronteiras que separam o si-mesmo e o outro significa que o si-mesmo jamais poderia encontrar nada

de “novo“, de “diferente“. Ele será engolido e remodelado até que o si-mesmo volte a se reconhecer ali - mas com isso o diferente ou o outro acaba tornando-se insignificante. (...) O narcisista não está afeito a experiências, ele quer vivenciar - em tudo com que se encontra ele quer vivenciar a si mesmo. (...) Bebe-se no si-mesmo (...). (SENNET, 2008 apud HAN, 2021, p. 84).

Esse é um cansaço solitário e individualista, um cansaço que Handke (2020), em *Versuch über die Müdigkeit* (Ensaio Sobre o Cansaço) chama de “cansaço dividido em dois”: “ambos afastaram-se inexoravelmente distantes um do outro, cada um em seu cansaço extremado, não nosso, mas o meu aqui e o teu lá“. E Han afirma, que esse cansaço atinge a pessoa com a “incapacidade de ver e mudez“ e que eles “consumiram como fogo nossa capacidade de falar a alma“. Consequentemente, o mesmo destrói comunidades, e consequentemente linguagens e conexões, pois junto à sociedade de desempenho, a exaustão é romantizada, pois apenas o indivíduo de sucesso é exausto. Entretanto, o sujeito narcisista pode almejar alcançar a devida meta, mas não é capaz de chegar em uma conclusão satisfatória. A coação do desempenho, explica Han (2017), força-o a produzir cada vez mais, e acaba não alcançando um ponto de repouso e gratificação, vive nesse próprio modelo de carência constante. E ao invés de contemplar e dar atenção ao seu redor, quer que o seu redor contemple e dê atenção para si.

Uma observação interessante que Handke (2020) contrapõe a esse cansaço calado, cego e dividido é o cansaço falaz, vidente e reconciliador. Enquanto um “mais do menos eu“, abrindo um espaço entre na medida, onde o indivíduo deixa o papel individual e não vê somente o outro, mas eu próprio sou o outro e o “outro torna-se igualmente eu“. “O entre é um espaço de amizade como indiferença, onde “ninguém ou nada domina“ (Han, 2017, p. 72).

Esgotado e depressivo, o sujeito de desempenho está desgastado consigo mesmo. E como o pensador coreano sugere, totalmente incapaz de sair de si, estar lá fora, confiar no outro e no mundo. E como o autor utiliza de exemplo, está se desgastando em uma bola de hamster, que apenas corre ao redor de si (Han, 2017). A própria pausa para esse sujeito conserva-se implícita, pois faz parte do tempo de trabalho, pois serve para recuperar energia do mesmo para em seguida voltar a produzir, para assim continuar funcionando.

O *funcionar* é o melhoramento do si-mesmo, essa autoexploração caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade proposto pela cultura do desempenho. E como Han (2017) explica, paradoxalmente, o primeiro sintoma do *burnout* é a euforia. Lançamo-nos eufóricos ao trabalho, com suas muitas seduções de ganho, e por fim acabamos quebrando. A própria terapia-ocupacional é constantemente mal interpretada pelo trabalho, pois a mesma contempla atividades de atenção pura do indivíduo, dando ênfase na própria contemplação do momento. Han (2017) confirma que “a liberdade das habilidades gera até mais coações do que o *dever* disciplinar, que profere ordens e proibições. O *dever* possui um limite, mas a *habilidade* não”.

A sociedade atual absolutiza e glorifica o sadio, e destrói precisamente o belo. A vida sadia moldada adota uma forma de sobreviver histórico, onde tudo precisa ser veloz para ser aproveitado ao máximo. A depressão, o *burnout* e entre outras enfermidades psíquicas, são a expressão de uma profunda crise de liberdade, a sociedade antiga pode ter sido mais repressiva que a atual, porém, segundo Han, a repressão cede lugar à depressão (2017). O sujeito vive numa constância de ansiedade e depressão, onde precisa realizar a próxima tarefa rapidamente mas ao mesmo tempo não tem vontade, ou não se importa minimamente, com elas ao ponto de querer realizá-las. A própria ação para o indivíduo precisa ser funcional, e sem um retorno que seja palpável para o mesmo, torna-se inválida. Para Aristóteles, o homem livre é independente das necessidades da vida e tem à disposição de três formas de vida livre: a vida que se volta ao gozo das coisas belas, a vida que produz belos atos e por fim a vida contemplativa, que se conserva na investigação daquilo que não passa, se mantém no âmbito da beleza perene (Han, 2017, p. 119).

Obras de arte são manifestações de vida intensa, onde os artistas desfrutam de momentos mergulhados no próprio mundo, imaginação e sonho. Hoje, essa intensidade da vida foi totalmente perdida, deu lugar ao consumo e à comunicação, onde mecanismos eletrônicos e artificiais podem desenvolver em segundos coisas de uma forma sem o tocar humano, o sujeito de desempenho não se apaixona pelo processo, e só vê resultado na conclusão, mesmo que a mesma não o cause contemplação. O pensador Han (2017) conclui que atualmente, as coisas só começam a ter valor quando são vistas e expostas, quando as mesmas chamam a

atenção para seus criadores narcisistas. Os seres são expostos de tamanhas formas que inconscientemente exploram-se ao ponto de se tornarem mercadoria. E podemos traçar nossa admiração por tal ideal de exposição da mesma maneira que admiramos a extroversão social, desde a época dos gregos antigos, onde a oratória era uma habilidade nobre, e para os romanos, com sua fervilhante vida social, o pior castigo possível era o banimento da cidade.

O pensador coreano considera a sociedade do cansaço individualista e autista, porém o modo individual de sobreviver solicita continuamente uma plateia ativa. Sem cessar, o ser de desempenho compete consigo e com a meta utópica de sucesso prestado neste modelo social. Apesar de individual, não vive sem a atenção para si, qualquer ato é palco para performance, atuação para gerar atenção. O sujeito vive sob uma cultura narcisista e seu cansaço individual, apesar de um sofrimento solitário, precisa de outros indivíduos para validá-lo.

Porém, quando a contemplação é solitude e introspectiva, a própria sociedade pode existir de outra maneira, e o sujeito de desempenho pode tornar-se sujeito contemplativo, que ao invés de querer atenção e ordinária contemplação para si, faz dela abertura para o mundo, isto é, contempla ao seu redor, desde os íntimos cantos quietos àqueles que não são vistos pelo sujeito de desempenho acelerado em uma velocidade multiplicada para atingir os limites máximos do seu corpo e mente e o sucesso idealizado, o qual, sabemos, a realidade não atende nem suporta.

3.2 IN YOUR LIKENESS: SUJEITO INTROSPECTIVO - A realidade vista através da introspecção.

*“Eu sei que não sou feito à sua semelhança
 Você não foi feito para a minha escuridão
 Eu sei que não sou feito à sua imagem
 Eu tento, mas não tenho jeito”
 - Yoann Lemoine (2020)³*

O conceito “introvertido” e “extrovertido” foi introduzido através da publicação do livro *Tipos Psicológicos* escrito pelo psiquiatra sueco Carl Jung em 1921, e

³ *Woodkid* explora a complexidade das relações humanas, marcadas por diferenças entre os indivíduos, porém pode haver semelhança a qual é interpretada como uma referência à compatibilidade emocional e espiritual.

ambos termos foram vistos como pilares centrais da personalidade. Introversos são atraídos pelo mundo interior do pensamento e do sentimento, e extroversos pela vida externa, por pessoas e por atividade, disse Jung.

Porém, muitos psicólogos contemporâneos acreditam que suas ideias já estão datadas para este século. Ainda assim, eles tendem a concordar em pontos importantes, como o fato de introversos e extroversos responderem de maneiras diferentes a estímulos. Os estímulos externos podem apaziguar uma pessoa extrovertida, sendo assim, a mesma precisa estar em um movimento constante com o ambiente ao seu redor, se alimentam do coletivo, já um introverso necessita de menos estímulos, e em sua maioria, acaba suprindo os estímulos necessários no seu próprio interior ou em um *canto* quieto. A escritora e pesquisadora Susan Cain (2012) explica que os extroversos têm a tendência de terminar tarefas rapidamente, tomam decisões de maneira rápida e drasticamente, sentem-se confortáveis com muitas atividades ao mesmo tempo, e adoram correr riscos. Cain afirma que os extroversos gostam, como ela chama, da “excitação da caça” a qual toda atividade irá gerar recompensas como status ou dinheiro. Além de tal, pensam em voz alta e com velocidade, gostam de falar a escutar, raramente ficam sem palavras, e sentem-se confortáveis com as adrenalinas de conflitos, porém não com a solidão (CAIN, 2012, p. 24).

Já os introversos, continua Cain (2012), trabalham de uma forma mais lenta e ponderada, muitas vezes cirúrgica. Gostam de focar em uma tarefa de cada vez e podem ter uma facilidade em se concentrar em suas atividades. Ouvem mais do que falam e muitas vezes sentem que se expressam melhor escrevendo do que falando. Introversão é ter uma vida interior fértil, são pessoas que sabem se comunicar com seu mundo interior e conseqüentemente os tesouros que lá habitam.

A sociedade do desempenho, afirma que o sujeito ativo, o sujeito ideal, tem o estilo extroverso de personalidade, o qual é atraente e de uma lábia encantadora, sendo assim, foi transformado em um padrão opressivo que a maioria acredita que deve seguir. Cain afirma que “a introversão foi considerada um traço de personalidade de segunda classe, classificado em algum lugar entre uma decepção e uma patologia” (CAIN, 2012, p. 16), e isto é porque a mesma não tem um potencial carismático e pró ativo que é requisito no mercado de trabalho. Vivemos em um sistema de valores que a autora gosta de caracterizar como Ideal da

Extroversão, onde o ser ideal sente-se confortável sob a luz dos holofotes e se porta com uma extrema atração, mas transformamos essa imagem em um padrão opressivo, que a maioria de nós acha que deve seguir (CAIN, 2012).

O típico extrovertido prefere a ação à contemplação, a tomada de riscos à cautela, a certeza à dúvida. Ele prefere as decisões rápidas, mesmo correndo o risco de estar errado. (...) Gostamos de acreditar que prezamos a individualidade, mas muitas vezes admiramos um determinado tipo de indivíduo: o que se sente bem sendo o centro das atenções. É claro que permitimos que solitários com talento para a tecnologia que criem empresas em garagens tenham a personalidade que quiserem, mas esses são exceções, não a regra, e nossa tolerância estende-se principalmente àqueles que ficaram milionários ou que têm potencial para sê-lo. (CAIN, 2012, p. 16).

“Ainda ouço todos os comentários da minha infância na cabeça, dizendo que eu era preguiçoso, burro, lento, chato“, escreveu um membro de uma comunidade online chamada *Refúgio do Introversos (Introvert Retreat)*, onde muitos relatos como estes são acompanhados de frases como “você fica muito na sua cabeça“ (Cain, 2012, p. 19). Em seu livro, a escritora aborda uma discussão ampla sobre a extroversão e introversão, desde que Jung batizou os termos de personalidade, o indivíduo introverso é confundido constantemente com timidez.

Cain (2012) explica que o sujeito tímido tem medo de falar, enquanto o introverso está simplesmente superestimulado internamente, porém os dois são confundidos no mundo externo, parecendo-se iguais. E isso pode dar-se aos tipos de ideias como a reverência ao status alfa, o próprio sujeito de desempenho, cega para as coisas quietas, que podem ser boas, inteligentes e sábias. A escritora complementa que a “timidez é inerentemente dolorosa, a introversão, não“ (Cain, 2012, p. 24).

Acertadamente colocado por Jung, “não existe introverso ou extroverso puro. Um homem assim estaria em um sanatório para lunáticos“ (McGuire e Hall, 1977, p. 304). Os seres humanos são indivíduos gloriosamente complexos, e ao fato que existem vários *tipos* diferentes de introversos e extroversos, essas características interagem com outros traços de personalidade juntamente com histórias pessoais, produzindo sujeitos diferentes, mesmo com que compartilhem características semelhantes (Cain, 2012).

A autora também afirma que um dos problemas para os cientistas é a observação de comportamento, algo que não é possível observar por completo. Pois os cientistas podem facilmente relatar o comportamento de sujeitos extrovertidos, que com frequência são encontrados “rindo, falando e gesticulando”. Porém, se o sujeito estiver “de pé num canto da sala” pode-se atribuir diversas motivações para esse tipo de comportamento, nunca sabendo o que de fato se passa dentro da cabeça do sujeito.

Visto que percebemos a vida com olhos idealistas do sujeito de desempenho e de trabalhar um progresso constante, compreende-se as características introvertidas e a inatividade como um déficit, um horror ao possível tédio e perda que a mesma pode causar, então deve ser corrigida o quanto antes. E como aponta Han em *Vita Contemplativa ou Sobre a Inatividade* “a existência humana está totalmente absorvida pela atividade” (HAN, 2021, p. 09). A nova economia pede um novo tipo de sujeito, aquele que atue como um vendedor e um operador social, que tenha um sorriso convincente e um aperto de mão seguro. Cain escreve que não é coincidência que nos anos 1920 e 1930 os norte-americanos tenham se tornado obcecados por estrelas de cinema, pois os ídolos de matinês eram um perfeito modelo de magnetismo (Cain, 2012, p. 36), e conforme as décadas passaram, os modelos apenas tomaram outros rumos, porém sempre parando nos seres comunicáveis e com esse potencial de sucesso, e também da venda do sucesso. Atualmente com a ascensão e facilidade de acesso a redes sociais, mergulha-se ainda mais no Ideal da Extroversão, onde aquele que bater os requisitos de destaque social terá mais público, conseqüentemente mais sucesso na vida de modo geral.

De acordo com Han (2017), o sujeito extrovertido foi tão normalizado para demonstrar um indivíduo ideal, pois o mesmo assemelha-se por inteiro do sujeito de desempenho, e a introversão se torna um fracasso, já que a mesma é contemplativa e permite o tédio. Conseqüentemente, atualmente é muito mais comum os traços presentes na introversão, e outras características que não sejam consideradas “ideais” ou “ativas”, serem confundidos com diagnósticos do espectro autista, TDAH e entre outros, pois o indivíduo ideal não faz parte desses diagnósticos, afinal ele é ideal. E assim como tais diagnósticos é extremamente comum a sociedade atual ter mais casos de ansiedade, depressão e síndrome do *burnout*. Como os sujeitos não

conseguem desempenhar esse papel que a sociedade impõe por irem contra sua própria personalidade, o próprio acaba explorando-se em seus limites máximos, até esgotar-se por completo.

Os psicólogos de agora, assim como assistentes sociais e médicos, segundo Cain (2012), focam na criança comum com a “personalidade desajustada“, e especialmente crianças tímidas. Pois a timidez levaria a consequências perigosas, como o alcoolismo e ao suicídio, enquanto isso uma personalidade aberta traria sucesso financeiro e social. “A pressão para entreter, vender a nós mesmos e nunca aparentar ansiedade continua aumentando“ (Cain, 2012, p.44), segundo Carducci e Zimbardo (1995), o número de norte-americanos que se consideram tímidos passou de 40% nos anos 1970 para 50% nos anos 1990, provavelmente, pois a exigência de submeter-se a passar uma boa impressão tornou-se ainda maior. *O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-IV)* (2000), popularmente conhecido como bíblia dos psiquiatras, considera o medo de falar em público uma patologia, não um aborrecimento ou desvantagem, mas sim uma doença que interfere e afeta na performance de trabalho. E conseqüentemente, a indústria da autoajuda tornou-se mais popular, onde centenas de pessoas investem cerca de 11 bilhões de dólares por ano (ROBBINS, 2009), para moldar-se à personalidade ideal.

No início do Culto à Personalidade, fomos incitados a desenvolver uma personalidade extrovertida por razões claramente egoístas: uma maneira de aparecer em meio à multidão em uma sociedade nova, anônima e competitiva. Mas hoje tendemos a pensar que se tornar mais extrovertido nos torna não apenas mais bem-sucedidos, como também pessoas melhores. Vemos a habilidade para vendas como uma forma de compartilhar o dom de alguém com o mundo. (CAIN, 2012, p. 56).

Segundo Paulhus e Morgan (2009), a percepção equivocada que se tem é que pessoas falantes são mais inteligentes e mais confiáveis. Dando abertura para as mesmas serem colocadas em posições de autoridade por simplesmente “falarem bem“, e não porque possuem boas ideias. Pode-se considerar facilmente confundível a lúbia com o talento, um indivíduo pode ser um ótimo apresentador e de fácil convivência, porém é valorizado em suma a apresentação e o não o suficiente a substância e o pensamento crítico.

Cain (2012) acredita que introvertidos possam assumir papéis de liderança, e complementa com a observação do influente psicólogo Hans Eysenck (1995), a

introversão “concentra na mente as tarefas em pauta e impede a dissipação de energia em questões sociais e sexuais não relacionadas com o trabalho”. Uma observação que a autora traz do livro *Tipos Psicológicos* de Jung (1971) é como o sujeito introvertido é “altamente sensível”, e mesmo soando de forma poética, é um termo técnico da psicologia. Esses indivíduos sentem-se encantados por frases bem formuladas ou atos genuínos de gentileza, e muito provavelmente possuem uma consciência muito forte. E novamente, são geralmente confundidos como pessoas tímidas, mesmo que não possuam bloqueios sociais e simplesmente preferem o silêncio e a contemplação.

Em nossa cultura, o conceito de “culpa” é a condenação, e possivelmente seja um dos tijolos formadores da nossa consciência (Cain, 2012, p. 160). Pessoas altamente sensíveis sentem-se ansiosas ao machucarem ou ferirem algo ou alguém próximo, e muitos pesquisadores chamam de “culpa moderada e funcional”. Um estudo da Universidade de Michigan, realizado em 2010, mostrou que alunos da faculdade são 40% menos empáticos do que eram 30 anos antes, com a maioria das quedas terem ocorrido desde 2000. Os pesquisadores responsáveis por tal estudo especulam que o declínio da empatia está relacionado com o expansionismo das mídias sociais, reality shows e da “hipercompetitividade” (Paul, 2010).

“Nossa cultura tornou uma virtude viver apenas como extrovertidos. Desencorajam a jornada interior, a busca por um centro. Então perdemos nosso centro e temos que encontrá-lo novamente” disse a novelista Anaïs Nin (1966). Um questionamento interessante que Cain (2012) levanta é como os indivíduos sensíveis conseguiram sobreviver no duro processo da evolução? Pois a “lei do mais forte” remete à imagem do indivíduo bárbaro, que não mede sutilezas para sobreviver e também viver, disposto a usar a força física e violência para conseguir realizar suas necessidades e desejos. A autora complementa com a opinião de Elaine Aron (2004), que acredita que “não foi a alta sensibilidade que foi selecionada, mas sim o estilo cuidadoso e reflexivo que tende a acompanhá-la”. Como ela mesma nomeia, o “tipo que é sensível ou reativo” reflete estratégias de observação antes da ação, evitando os possíveis perigos, falhas e desperdícios de energias, o que requer um sistema nervoso especialmente feito para a observação e detectar diferenças sutis. A “estratégia ativa”, como Aron (2004) se refere, é ser o

primeiro à iniciativa, sem informações completas e com os riscos que podem surgir, em outras palavras, é a estratégia de “dar um tiro no escuro”.

Aron (2004) especula que a sensibilidade é despertada como um subproduto da estratégia de sobrevivência, onde necessita-se apenas de alguns traços para empregar esse conceito de forma efetiva, não de todos. Segundo a pesquisadora, apenas 70% das pessoas introvertidas são sensíveis, enquanto os outros 30% são extrovertidos, mostrando que há vasta diversidade de pensadores profundos com uma rica vida interior. O biólogo evolucionista David Sloan Wilson (2007) escreveu que animais “lentos” são mais bem descritos como tipos tímidos e sensíveis, e não são assertivos, mas são observadores e percebem detalhes invisíveis aos olhos dos outros de tipo mais “valentão”. E isso nos mostra que “não há uma personalidade (animal) melhor, mas uma diversidade de personalidades mantida pela seleção natural”, escreveu Wilson (2007).

Mesmo que ambas personalidades e indivíduos possuem diferentes características, pode-se notar que a sensibilidade está ligada à contemplação, pois é preciso observar e prestar atenção para assim contemplar. E mesmo que sujeitos extrovertidos e ativos tenham uma “estratégia ativa” de sobrevivência, eles podem se importar o suficiente para prestar atenção, a própria Cain (2012) afirma utilizando como exemplo seu marido Ken, um extrovertido que trabalhava em zonas de conflito para a ONU e decidiu escrever o que testemunhara, “ele não escreveu como uma pessoa sensível escreveria [...]. Mas escreveu como uma pessoa que se importa desesperadamente” (Cain, 2012, p. 176).

Uma característica que os extrovertidos carregam é a tendência a procurar recompensas, desde alto status até prazer sexual ou dinheiro, possuem uma *sensibilidade à recompensa*, assim como o sujeito ativo diante da cultura do desempenho e sociedade do cansaço. Descobriu-se que eles têm maiores ambições econômicas, políticas e hedonistas do que os introvertidos (Wilt e Revelle, 2009, p. 39). Acredita-se que até mesmo a sociabilidade dos indivíduos extrovertidos é movida pela sensibilidade à recompensa, de acordo com essa visão, socializam porque a conexão humana é gratificante por natureza.

Uma pessoa sensível a recompensas é altamente motivada a procurá-las - de uma promoção no trabalho a um prêmio na loteria, passando por uma noite agradável entre amigos. A sensibilidade à recompensa nos motiva a buscar coisas como sexo e dinheiro, status social e influência. Ela nos leva

a galgar degraus e tentar alcançar galhos distantes para conseguir os melhores frutos da vida. Mas às vezes somos sensíveis *demais* a recompensas. A sensibilidade à recompensa a todo vapor leva as pessoas a todo tipo de problema. Ficamos tão entusiasmados com a possibilidade de prêmios convidativos, como ganhar muito dinheiro no mercado de ações, que corremos riscos desmedidos e ignoramos possíveis sinais de alerta. (CAIN, 2012, p. 177).

A pesquisadora questiona a motivação que faz com que a busca por recompensas aconteça, e a resposta é a própria emoção positiva segundo Lucas e Diener (2007). Extrovertidos tendem a experimentar mais prazer e excitação do que introvertidos, “emoções que são ativadas “em resposta à busca ou captura de algum recurso que é valorizado” (Cain, 2012, p. 180).

Visto por Jung (1977), é muito difícil definir um indivíduo puramente extrovertido ou introvertido, então não pode-se dizer que todos os extrovertidos desejam constantemente recompensas ou que todos os introvertidos sempre buscam evitar problemas com cautela. A teoria sobre a extroversão sugere que deve-se pensar os papéis que cada um dos tipos desempenha em suas respectivas vidas e organizações pessoais e sociais. E o quanto o modo de viver de maneira mais contemplativa, com atenção e observação, pode agregar a diferentes indivíduos.

Nas palavras dos psicólogos John Brebner e Chris Cooper (1978), os extrovertidos pensam menos e agem bem mais rápidos em diversas tarefas, “os introvertidos são “impulsionados a inspecionar” e os extrovertidos são “impulsionados a reagir”” (Brebner e Cooper, 1978, p. 306). Porém, o aspecto mais interessante que os psicólogos observaram foi através de um experimento com botões errados e certos, onde o intrigante comportamento dos extrovertidos não foi antes de pressionar o botão errado, e sim após. Os introvertidos ao apertarem o botão errado, desaceleram antes de passar para o próximo, como se ficassem refletindo e analisando a situação antes de fato toma-la. Mas os extrovertidos não apenas falham em desacelerar, eles aceleram.

Newman (2008) explica o porquê isso ocorre, se um indivíduo concentra-se em conquistar seus objetivos da mesma forma que os extrovertidos sensíveis a recompensas, o mesmo não irá querer que nada fique diante de seu caminho para prejudicar. O indivíduo acelera na tentativa de derrubar tal obstáculo.

Porém, Cain (2012) afirma que esse é um passo errado e de crucial importância, porque quanto mais tempo há para processar respostas surpreendentes ou negativas, mais tempo tenderá a aprender com as mesmas (Lehrer, 2009, p. 51). Forçando extrovertidos a pararem para a observação, fará com que eles se dêem tão bem quanto introvertidos nos resultados finais, afirma Newman (2008).

“A resistência dos introvertidos a acelerar não é apenas uma proteção contra riscos, é também uma vantagem quando se trata de tarefas intelectuais” (Cain, 2012, p. 188). De modo, pode-se observar o papel da contemplação e o quanto a mesma não é um déficit, é preciso que a sociedade faça as pazes com a mesma, pois a atenção profunda em um ato será consequência da observação e reflexão como um todo.

Tocqueville percebeu que a vida de constante ação e decisão, que era causada pelo caráter democrático e de negócios da vida norte-americana, premiava hábitos mentais severos e prontos, decisões rápidas e a imediata apropriação de oportunidades - e que toda essa atividade não favorecia a deliberação, elaboração ou precisão de pensamento. (HOFSTADTER, 1963, p. 50).

O influente psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi possui uma linha de pesquisa sobre o estado que ele chama de “fluxo”. O fluxo é um estado em que o indivíduo sente-se totalmente engajado em uma atividade, como uma espécie de epifania, sejam atividades esportivas, como a natação de longas distância, composição musical, ou até mesmo o sexo. Durante esse estado, o sujeito não percebe as horas passando, e o mesmo não fica entediado e nem ansioso, e muito menos questiona sua adequação, ele simplesmente complementa a atividade que está realizando e dá atenção para a mesma (Csikszentmihalyi, 1990, p. 16).

A chave para o fluxo é desempenhar uma atividade por ela mesma, e não pelas recompensas que ela trará ao indivíduo. Mesmo que esse estado não tenha dependência da introversão ou extroversão, muitas experiências das quais o psicólogo escreve são buscas solitárias, mas que não tenham a ver com a busca de recompensas, são algumas o ato de ler, cuidar de uma planta ou caminhar na praia. Csikszentmihalyi escreve que o fluxo acontece em condições em que os indivíduos “tornam-se independentes do âmbito social em um grau que deixam de responder exclusivamente em termos de recompensas e punições. Para alcançar essa

autonomia, a pessoa tem que aprender a prover recompensas para si própria” (CSIKSZENTMIHALYI, 1990).

Cain (2012) escreve que Csikszentmihalyi transcende Aristóteles, que afirma que há atividades que não são uma questão de aproximação ou fuga, mas de algo mais profundo, a satisfação que vem de uma atividade externa a si. “Teorias psicológicas geralmente presumem que somos motivados pela necessidade de eliminar condições desagradáveis como fome ou medo, ou pela expectativa de alguma recompensa como dinheiro, status ou prestígio”. Mas, no fluxo, “uma pessoa pode continuar na atividade sem parar por dias, sem nenhuma outra razão além do simples fato de poder continuar”.

Brian Little (2000), ex-professor de psicologia em Harvard, utiliza o termo “nicho restaurador” para o lugar onde um indivíduo possa recorrer para retornar ao seu verdadeiro eu (Little, 2000). Ele explica que pode ser um local físico, como as margens de um rio, ou até mesmo temporal, como pausas silenciosas que as pessoas planejam fazer entre ligações de vendas. Esse conceito de nicho restaurador pode ser aplicado até mesmo em ações, como cancelar planos do final de semana, meditar ou até mesmo se comunicar por e-mail em vez de pessoalmente. O importante é o indivíduo restaurar-se e ser verdadeiro através do seu “eu autêntico” (grifo de Pedron).

3.3 IRON: VITA CONTEMPLATIVA - A contemplação à ação e a ação à contemplação em tempos ativos.

*“Um soldado solitário, não conheço o caminho
Estou subindo os montes da vergonha
Esperando pelo sinal, com a mão no peito
Pronto para a luta. E para o destino”
- Yoann Lemoine (2014)⁴*

Desde a Grécia Antiga, há extensos trabalhos sobre a história do Éter e suas acepções na ciência moderna, além de como a semântica do termo é apresentada e utilizada na filosofia e ciência. O termo Éter é utilizado para designar uma

⁴ Em sua composição de maior sucesso, *Woodkid* conta a história de um soldado solitário, o qual não sabe o caminho, porém continua subindo às alturas da vergonha, esperando seu chamado para lutar e enfrentar seu destino.

substância pura, mais rarefeita que o ar, aquela que preencheria um espaço vazio. Sendo assim, é a substância entre os espaços vazios.

Assim como [Ma], que é a leitura de um ideograma japonês 間, o qual é compreendido como um espaço intervalar entre dois elementos. O *Kanji* é representado pelo Sol entre duas portas, considerado um intervalo entre dois elementos em que é possível passar luz.

A característica do elemento Éter e do ideograma japonês é que ambos definem o vazio como um lugar ou espaço, que habita neste intervalo e que também recebe o indivíduo, uma coexistência desta contradição. Ambos são um vazio que opera, e um silêncio que fala em harmonia com o ser.

Nos Cadernos Negros de Heidegger, encontra-se um dito muito digno de nota: “O ser é o éter no qual o ser humano respira” (HEIDEGGER, 1938, p. 232), como observamos a vida exclusivamente da perspectiva de trabalho e desempenho, observamos a inatividade como um déficit que deve ser corrigido o mais rápido possível pois a existência humana está sempre absorta e rodeada de atividades, segundo Han (2021). Em suas reflexões, o autor coreano afirma que a inatividade tem sua própria lógica, sua própria linguagem, sua própria temporalidade, sua própria arquitetura, seu próprio esplendor e sua própria magia. A inatividade é uma intensidade, é a forma reluzente da existência humana, mas que não é percebida e reconhecida pela sociedade da atividade e do desempenho, e quando é percebida, é vista como uma fraqueza e uma *forma vazia* de atividade. A vida intensa atualmente é mais desempenho ou mais consumo. Consequentemente, a cultura do desempenho esquece-se que “é no próprio silêncio que a fala ganha profundidade” (HAN, 2022, p. 11).

No constante tempo de desempenho e produção, a inatividade torna-se o “tempo livre”, um tempo para recuperar-se do trabalho, permanecendo preso à sua lógica e ao comportamento do sujeito de desempenho, como afirma Han (2022), um elemento *derivado do trabalho* e essencial para sua produção, e assim perde-se o *tempo de fato livre*, que não pertence a nenhuma ordem. Matamos o tempo nos entretendo com algo para não perceber a sua passagem, para não deixar nenhum tédio surgir, e por fim criando um *tempo morto*. O pesquisador comenta que a vida se reduz à sobrevivência, à própria vida animalisca crua, um retrocesso de nossa evolução, onde apenas impera o esquema de estímulo e reação, carência e

satisfação, problema e solução, objetivo e ação. Esquece-se que o próprio jogo da vida é a essência da beleza, e como o próprio autor escreve “sem o silêncio, não há música, mas apenas barulho e ruído” (HAN, 2022, p. 11).

Se perdemos a capacidade da inatividade, ficamos igualados a uma máquina que deve apenas funcionar (HAN, 2022, p. 12). Cada vez mais nos assemelhamos àquelas pessoas ativas que “rolam tal como pedra, conforme a estupidez da mecânica”, refere-se Nietzsche em *Humano, demasiado humano: um livro para espíritos livres* (1878). A cultura do consumo tornou-se desenfreada, e conseqüentemente a mentalidade de consumir separa os seres humanos um dos outros, assim como a própria comunicação, a qual mostra-se sem comunidade. Mídias sociais aceleram a desconstrução de uma comunidade e as necessidades de consumo, e atualmente é visto que o próprio tempo tornou-se uma mercadoria, “a realidade do tempo foi substituída pela propaganda do tempo”, observa Debord (Ibid., p. 101) acerca da comercialização do tempo. E como uma roda que não para de girar, o consumo só é possível a partir do desempenho, e para desempenhar ainda mais é preciso consumir até suprir uma necessidade utópica do indivíduo.

A inatividade é vista como um luxo, onde só um grupo digno é merecedor da mesma. Passear sossegadamente é, em comparação com o andar apressado ou correr para algum lugar, um luxo. Pois o sujeito com o caminhar sossegado forma o pré conceito de que está despreocupado com o tempo que tens, um sujeito que não precisa desempenhar e lucrar para sua sobrevivência manipulada, popularmente conhecido e de maneira pejorativa, um “*vagabundo*”, ou alguém financeiramente elevado. “O cerimonial da inatividade significa: fazemos, mas para nada. Esse para-nada, essa liberdade com respeito a qualquer finalidade ou utilidade é o núcleo essencial da inatividade” (Han, 2022, p. 16). Atualmente, até mesmo o sono completo, o ponto alto do relaxamento humano é um luxo, e o tédio uma perda, porém é o ponto alto do relaxamento espiritual. Benjamin (2009) caracteriza o tédio como um “tecido cinzento e quente, forrado por dentro com a seda das cores mais variadas e vibrantes” e no qual “nos enrolamos quando sonhamos”. A inatividade demanda tempo e atenção, em uma época de pressa e imediatista, na qual tudo se torna curto e efêmero, desde um curto respirar a um curto olhar, as inatividades são raras. O sujeito não tem mais paciência para a espera, o processo não é maioria, assim como o próprio desempenho, o qual só é validado pelo resultado final, que

precisa ser entregue rapidamente para assim dar espaço à produção imediata do próximo.

Com a dificuldade de *esperar*, o sujeito visualiza como um fardo, e somente na espera sem intenção, o ser humano torna-se consciente daquele espaço no qual se encontra: “Na espera, o ser humano é reunido na atenção àquilo a que ele pertence” (HEIDEGGER, p. 66). Em oposição à ação, que impulsiona adiante, a reflexão nos traz de volta para onde sempre já estamos, *nos traz para si*. Uma dimensão da inatividade é inerente à reflexão (HAN, 2022, p.62). Ao esperar, o sujeito de desempenho incomoda-se, pois conhece outros estados além daqueles semelhantes à máquina: ligado e desligado.

Em *Crepúsculo dos Ídolos*, Nietzsche (1889) formula três tarefas as quais precisa-se de educadores: ler, pensar, falar e escrever. A meta de tal aprendizado, segundo o filósofo, seria “cultura distinta”. O ato de *ver* é “habituar o olho ao descanso, à paciência, ao deixá-aproximar-se-de-si”, habituar o olho a uma atenção profunda e contemplativa, prestando e estando presente no momento e no lugar. (Han, 2017, p. 51).

Então, diante de uma sociedade que prega a cultura do desempenho e a vida ativa e válida a partir dos resultados de trabalho, os momentos entediantes, considerados comuns, passam facilmente despercebidos tornam-se os espaços vazios de nossa rotina, espaços sem devida importância, espaços “insignificantes” entre as atividades da rotina ativa. A inatividade e contemplação é preenchida nesses espaços e momentos. “Essa seria a verdadeira preguiça: conseguir chegar ao ponto de, em certos instantes, não precisar mais dizer “eu”” (Barthes, R. *Mut zur Faulheit*, 2002, p. 371). O sujeito acaba renunciando a si mesmo, e se entregando e, de certo modo, tornando-se àquilo que *acontece*. Em *Infância Berlinese: 1900*, o autor Walter Benjamin conta a história de um pintor chinês que se desaparece diante de amigos em uma de suas pinturas:

A história vem da China e conta de um velho pintor que mostrou sua pintura a seus amigos. Um parque estava representado ali, um caminho estreito pela água e por algumas árvores que levava para diante de uma pequena porta que dava acesso, por trás, a uma casinha. Quando, porém, os amigos olharam em volta em busca do pintor, ele estava adiante e no quadro. Lá, ele caminhou no caminho estreito até o portão, ficou diante deles, se virou, sorriu e desapareceu em sua festa. Da mesma maneira eu também me encontrava repentinamente transposto no quadro, com minha tigela e

pincel. Assemelha-me à porcelana, na qual adentrei com uma nuvem colorida (BENJAMIN, 1991, p. 262).

O pintor *sorri* antes de desaparecer inteiramente em sua obra, e Benjamin interpreta o sorriso como uma capacidade mimética, representando e sinalizando o acordo “de se tornar semelhante àquilo a que se está voltado” (Benjamin, 1991, p. 194). Visto semelhante como o conceito e a filosofia de fluxo, onde desempenha-se uma atividade por ela mesma e o sujeito mergulha sua contemplação, não percebendo o passar das horas.

Deve-se compreender que a inatividade não se opõe à atividade, a própria atividade se nutre da inatividade, assim como a ação da contemplação. O tédio constitui o “lado externo do acontecimento inconsciente”, sem ele, nada se sucede (Han, 2022, p. 37). Quando perdemos a capacidade para o tédio, também perdemos o acesso àquelas atividades que justamente nele se baseiam, Benjamin afirma que o tédio, porém, não tem mais lugar em nosso fazer. “As atividades que se ligam secreta e intimamente a ele vão desaparecendo uma a uma” (BENJAMIN, 1991, p. 741). Os dois estados se comportam como luz e sombra, deixam-se compreender como dois estados de espírito, condicionando-se mutuamente.

O pesquisador coreano Han (2022) observa que se o silêncio torna o sujeito capaz de ouvir algo *inaudito*, a obrigação de comunicar, em contrapartida, leva à reprodução do igual, ao conformismo, e complementa:

A dificuldade hoje não é mais a de não podermos expressar livremente nossa opinião, mas a de conseguir espaço livre para a solidão e o silêncio nos quais possamos encontrar algo para falar. Forças repressivas não nos impedem mais de manifestar nossa opinião. Pelo contrário, elas até mesmo nos obrigam a tanto. Como é libertador não ter de dizer algo e poder silenciar-se, pois apenas então temos a possibilidade de criar algo cada vez mais raro: algo que realmente vale a pena ser dito. (DELEUZE, 2003, p. 21).

A obrigação de agir, desempenhar, ter fidelidade ao ideal de sujeito, e a aceleração da vida mostram-se como um meio de dominação sutil. Se acredita-se que nenhum tipo de revolução parece ser possível, talvez seja por não possuir tempo para pensar. Sem tempo para pensar, sem o respirar calmo de inalação profunda, o igual se repete, e conseqüentemente o espírito livre contemplativo perece (Han, 2022, p. 39):

Como falta de tempo para pensar e tranquilidade no pensar, as pessoas não mais ponderam opiniões divergentes: contentam-se em odiá-las. Com o enorme aceleração da vida, o espírito e o olhar se acostumam a ver e julgar parcial ou erradamente, e cada qual semelha o viajante que conhece terras e povos pela janela do trem. Uma atitude independente e cautelosa no conhecimento é vista quase como uma espécie de loucura, o espírito livre é difamado. (NIETZSCHE, 1878, p. 282).

O escritor francês Michel Butor (2012) remete a crise da literatura, onde o sujeito se afasta de seu fluxo e a leitura se afasta de ser contemplativa, à comunicação: “Há uma enchente de publicações, mas uma estagnação espiritual. A causa é uma crise da comunicação. Os novos meios de comunicação são dignos de admiração, mas causam um barulho descomunal” (BUTOR, 2012). A massa de informação, o barulho da comunicação, e a não conexão, e, de certo modo, a poluição externa que acaba-se por carregar, destroem o *silêncio*, furtam a linguagem e as novas possibilidades de expressão profunda permanecem seladas. Somente na inatividade tomamos consciência do solo que pisamos e do espaço que nos encontramos, das sensações do nosso corpo e nos tornamos parte do ambiente e não um elemento individualizado.

As próprias redes sociais atuais são baseadas na quantidade de massa de informação, recompensando os seus usuários com maior alcance de visualização e engajamento em troca de quantidade de postagens. Tudo é rapidamente disponibilizado e consumível, não formando nenhuma conexão e atenção profunda, sempre pronto para arrastar e passar para o próximo tópico. Como Han (2022) afirma, tudo é aplainado e submetido a necessidades de curto prazo. Nesse tempo de mídias digitais, há uma pressão de autenticidade, e a capacidade de falar não é debilitada, desconectando cada vez mais seus usuários um do outro. E pelo contrário, hoje cada um é produtor e transmissor, cada um produz e vende a si mesmo no catálogo digital que as mesmas propõem, todos podem desempenhar e chegar no modelo vendedor vencedor. “A web tornou-se este hipervolume efetivo. [...]. Não é preciso teme-la, mas também não podemos submeter-nos a ela. Obcecar é por princípio cegar. Os meios digitais devem servir para libertar e não para restringir nossa ação (BAKOS, [s.d.]).

Nos dias atuais, estamos constantemente nos explorando de livre e espontânea vontade, e acreditamos que *estamos nos realizando* ao nos assemelharmos ao modelo ideal de ser humano criado pela cultura do cansaço.

A busca constante pela imortalidade, pela glória imortal é, segundo Arendt, “a fonte e centro da *vita activa*” (ARENDDT, 2007, p. 28). O próprio “pós-vida”, do ponto de vista religioso, tornou-se algo que deve ser conquistado, novamente uma recompensa. Han (2022) afirma que na era da autoprodução permanente e narcisista e da auto encenação, a religião perdeu seu fundamento. A necessidade do indivíduo ser visto agregou-se com a facilidade e distribuição das mídias digitais, a mesma possibilitou aos usuários a chance de serem vistos e reconhecidos, validados socialmente, e uma forma de se preservarem imortais na sociedade. Em contrapartida, para a pesquisadora, o objetivo da *vita contemplativa* não é o persistir e durar no tempo, mas a experiência do eterno, que transcende tanto o tempo como também o mundo circundante (Arendt, 2007).

O neurocientista Andrew Newberg, diretor de pesquisa do Instituto Marcus de Medicina Integrativa da Universidade de Thomas Jefferson, nos Estados Unidos, dedicou-se a estudar os efeitos da oração e outras práticas religiosas no cérebro humano. O que o pesquisador descobriu foi a ativação do lobo frontal ao realizar o ato de rezar, e o mesmo ocorre quando o indivíduo se concentra profundamente em uma atividade. Um fato que surpreendeu o pesquisador foi que em indivíduos que entraram em um estado caracterizado pelos mesmos por “oração profunda”, gerou uma redução na atividade do lobo parietal, parte mais traseira do cérebro, a qual recebe informações sensoriais do corpo. Newberg afirma que uma redução das atividades nessa região poderia explicar os sentimentos de transcendência reportados por quem reza profundamente: “À medida que a atividade nessa área diminui, perdemos o senso do *eu individual* e temos esse senso de unidade, de conexão” segundo BBC (2024).

O cientista também revelou que há outros tipos de momentos são notavelmente semelhantes às da oração profunda, assim como outras práticas religiosas. “Houve estudos muito interessantes de músicos que, quando começam a improvisar, diminuem a atividade de seus lobos frontais, e é quase como se a música chegasse até os músicos da mesma forma que certas pessoas sentem que Deus vem até elas. A criatividade pode ser uma prática profundamente espiritual para muitas pessoas, tenham elas uma vida religiosa ou não. E acho que as duas coisas estão relacionadas, porque o cérebro não tem uma área designada apenas para religião”.

3.3.1 OS SÍMBOLOS TORNAM-SE EXISTENTES

Atualmente, o ser humano tenta compensar o déficit do ser por meio do prolongamento da própria vida crua, nos encontramos em uma histeria de saúde e mania de otimização. De tal modo, perde-se a sensibilidade para a *vida intensa*, e a confundimos com mais produção, desempenho, consumo e competimos entre si através das experiências propagadas pelas redes sociais, que não representam nada senão *formas de sobrevivência* (HAN, 2022, p. 93).

A atenção profunda, juntamente com o estado de fluxo, acaba por causar uma espécie de sensibilidade ao indivíduo e o simbólico acaba se sobressaindo e tendo seu devido ênfase. O mesmo atua imediatamente na percepção, e no âmbito pré-reflexivo, emocional, estético, ele influencia nosso comportamento e pensamento. “Símbolos produzem *coisas comuns* que tornam possível o *nós*, a coesão de uma sociedade” (HAN, 2022, p. 91).

O pesquisador coreano também enaltece o simbólico, afirmando que promete uma plenitude do ser, uma certa cura diante da cultura da velocidade. Sem a ordem simbólica, “permanecemos como pedaços partidos e fragmentos” (HAN, 2022, p. 93).

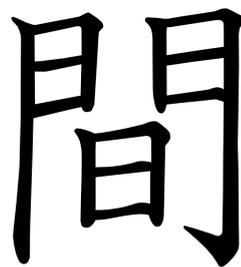
3.3.2 MA E A ESTÉTICA DO “ENTRE”

No campo da arte, o momento de atenção profunda, aquele da consciência plena das dimensões poéticas de estar agindo no instante, ou a partir das palavras de Georges Didi-Huberman (1953), poderia se dizer que são instantes que “que enxergo por eles e por eles sou enxergado”.

O ideograma Ma corresponde a uma composição de duas portinholas, ou portas, onde através das quais, o seu “entre-espaco” ou “espaco vazio”, avista-se luz, ou um feixe para o Sol, segundo a escrita japonesa. Esta palavra simples está em toda parte, e em cada aspecto da expressão artística. O conceito da palavra é utilizado em diversas composições, como a arquitetura e o design. A arquiteta e professora de História da Arte Asiática, Michiko Okano (2014) aponta para as particularidades da interpretação do termo no ocidente, ela afirma que o vocabulário se apresenta de maneira diversificada, de acordo com as associações que se

estabelecem no próprio espaço e no respectivo tempo. Ela também aponta que é algo próximo de um senso comum e peculiar entre os japoneses, o qual todos sabem o que é, mas não conseguem explicar com exatidão. “É uma tarefa delicada, portanto, conceituar, de modo compreensível para o Ocidente, uma noção que se manifesta, por exemplo, nas pausas da fala em uma conversa, considerando-se que, no âmbito ocidental, a lógica é regida pela dualidade” (Okano, 2014, p. 150).

Figura 3 - MA: Ideograma Japonês



Fonte:

<https://iinenihongo.com/wp-content/uploads/2018/08/9e82977bc39532c2c4ba89241bc4901e.png>

Outro arquiteto japonês Arata Isozaki (2011), em entrevista com a Obrist, lembra que “no Japão, tradicionalmente, não havia um conceito para o espaço e para o tempo, como na filosofia e pensamento ocidental. Tínhamos apenas ma” (Isozaki, 2011, p. 22) . Além de tal, o arquiteto enaltece o conceito e sua filosofia, e até mesmo no próprio surgimento da palavra, pois era uma percepção que fazia sentido, porém era um vazio o qual ainda não tinha dominação, apenas características que o sujeito fazia existir ou aproveitava a existência.

“Quando os conceitos chegaram ao Japão, há mais ou menos duzentos anos, alguém precisou traduzir as palavras, então a ma acrescentou-se Khrónos. Khrónós, somado a ma, significa tempo; e vazio, somado a ma, significa espaço. Foi assim que as palavras foram interpretadas. Mas o interessante é que a palavra ma já incluía tanto tempo quanto espaço. Então, quando pensamos em tempo, pensamos também em espaço, e, de maneira inversa, quando pensamos em espaço, o tempo também está envolvido. E eu achava muito interessante essa maneira de pensar, especialmente porque é um conceito que também pode ser encontrado nas várias facetas da arte, entre elas a pintura, o teatro, a performance, a música, a escultura, a vida cotidiana e a arquitetura”. (ISOZAKI, 2011, p. 22)

Um exemplo no cinema e animação onde a filosofia é utilizada são nos filmes do estúdio de animação japonês *Ghibli*, onde além de serem conhecidos por suas histórias únicas e marcantes, a composição e tempo são diferentes de outros filmes para o público infantil os quais precisam ter um tempo reduzido e uma ação constante para prender a atenção da criança o tempo inteiro. É um filme mais duradouro e construído mais lentamente do que outros, pois em diversos momentos os personagens estão apenas contemplando. O fundador, produtor e diretor do estúdio, Hayao Miyazaki, enaltece esses momentos em seus filmes, e justifica afirmando que gostaria de fazer filmes para dizer às crianças que é bom estar vivo. Em uma entrevista ao crítico de filmes Roger Ebert, Miyazaki descreveu a filosofia batendo palmas.

O tempo entre minhas palmas é ma. Se você apenas tem uma ação ininterrupta, sem nenhum espaço para respirar, é apenas uma ocupação. Mas se você parar um pouco, a tensão que cresce no filme pode crescer para uma dimensão mais ampla. Se você tiver uma tensão constante de 80 graus o tempo todo, você ficará entorpecido. As pessoas que fazem filmes têm medo do silêncio, então querem encobrir isso. Eles estão preocupados que o público fique entediado. Eles podem subir e pegar um pouco de pipoca. Mas só porque é 80% intenso o tempo todo não significa que as crianças vão te abençoar com sua concentração. O que realmente importa são as emoções subjacentes – que você nunca as abandone. O que meus amigos e eu temos tentado fazer desde a década de 1970 é tentar acalmar um pouco as coisas; não os bombardeando apenas com barulho e distração. E seguir o caminho das emoções e sentimentos das crianças enquanto fazemos um filme. Se você permanecer fiel à alegria, ao espanto e à empatia, não precisará recorrer à violência e não precisará agir. Eles te seguirão. Este é o nosso princípio. (MIYAZAKI, 2014, não paginado)

Nesses momentos de contemplação, seus personagens estão muitas vezes fazendo pequenas ações, como observar um córrego de água ou correndo atrás de uma borboleta, mas eles não tomam o foco principal da cena, esse papel é encarregado ao ambiente ao redor do personagem, que mesmo que tenha pequena quantidade de elementos, o próprio espaço a atenção profunda do telespectador.

Figura 4 - Miyazaki & Ma



Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/C-3DyYoUeTs/maxresdefault.jpg>

“O significado literal de ma é “o interstício”, ou o espaço entre objeto e objeto, bem como o silêncio entre som e som. Portanto silêncio e interstícios são ambos ma, o que é muito significativo, mas para os japoneses isso é apenas uma coisa da vida cotidiana, algo que eles entendem de maneira automática, quase inconsciente” (Isozaki, 2011, p.22).

3.4 THE GREAT ESCAPE: ESTUDOS DE CASOS - O “Vazio” em Games e Obras Audiovisuais

*“Se tempestades estão quebrando sobre grandes fugas
Rapaz, vamos descobrir como fazer isso com a chuva
Essa raiva nos guiará pelas planícies em chamas
Não importa o que digam, somos heróis, vamos conseguir escapar”
- Yoann Lemoine (2014)⁵*

Uma relação de memória que o ser humano possui são aquelas originadas de momentos considerados simplórios, mas de tamanha magnitude na existência da infinita memória do ser. A própria culinária carrega essa filosofia, pois para muitas pessoas determinados pratos trazem a sensação de nostalgia e a memória da

⁵ *Woodkid* carrega uma composição de ritmo frenético com o tema de escapar para outros horizontes. Uma corrida que não deve ser considerada real, mas uma metáfora de crescimento e vida.

infância. Tais momentos são considerados de certa forma “entre” grandes eventos de uma vida, um espaço e silêncio, mas que muitas vezes causam resgates de sensações e memórias extremas no ser. O músico e compositor Brian Eno afirma:

O principal trabalho de um artista é criar lugares em que as pessoas possam se sentir. Eu aprendi mais a pensar que o trabalho do artista é presentear as pessoas com outros mundos e o processo de engajar com eles é dizendo: “Está bem, eu vou viver neste mundo por um pouco de tempo. Agora eu vou existir nesse mundo e ver como é ser, estar e sentir neste mundo”. Para mim, isso é a coisa mais importante que fazemos como seres humanos, onde pensamos em possibilidades para o futuro e de uma localização alternativa e então vivendo em um modelo de formato em simulação. (ENO, 2015, não paginado)

Com isso, Eno enaltece que a arte de suas diferentes formas possa criar mundo que façam o ser humano existir nele por um tempo, sendo pela contemplatividade natural que os seres humanos carregam. Eno acredita firmemente que as alegrias e liberdades de um mundo falso possam ajudar a reconhecê-las e localizá-las no mundo real, tornando nossa vivência mais palpável e atenciosa do que um funcionalismo no piloto automático de uma rotina de produção.

A contemplatividade desses espaços em experiências lúdicas proporcionadas pelas formas físicas de expressão artísticas causam um certo lembrete para o telespectador respirar. O compositor Gustavo Santaolalla (2023) afirma que “o jeito minimalista de usar os instrumentos, as texturas, o uso do som e do espaço, tudo isso se conecta com muitas pessoas [...] Nós experimentamos nossa humanidade e filosofia criativa atrás dessas músicas”.

Filmes como *The Before Trilogy* (1994, 2004 e 2013), *Lost in Translation* (2004), *Her* (2013), *Columbus* (2017), e muitos outros são carregados desses momentos de espaço e silêncio onde o telespectador pode somente contemplar o cenário ou os personagens naquele mundo. No primeiro filme, *Before Sunrise* (1994), a própria personagem principal em um momento aborda a questão dos espaços de forma profunda e metafórica, Céline disserta:

Eu acredito que se existe algum tipo de Deus ele não esteja em nós, não em você, não em mim, mas nesse pequeno espaço entre. Se existe algum tipo de mágica neste mundo deve estar nas tentativas de entender alguém compartilhando alguma coisa. Eu sei que é impossível ter sucesso, mas quem se importa realmente? A resposta deve estar no tentar. (BEFORE SUNRISE, 2004)

Essas falas e roteiros possibilitando o respirar e contemplação do telespectador demonstram o quanto a contemplatividade é importante com sua presença, o quanto esse momento de vazio por si só já é uma presença nas experiências audiovisuais. O mesmo pode ser um lembrete para respirar, ouvir, escutar, ver, falar ou, simplesmente, um lembrete para o ser humano pós-moderno de existir.

O cinema traz experiências que requerem a atenção do usuário-espectador, mas o mesmo não tem um *input* direto com quem está sendo introduzido ao mundo apresentado. Os videogames são diferentes nesse sentido.

Entende-se o videogame como uma experiência digital vivenciada pelo jogador em sua casa, uma plataforma que irá apresentar um universo com reconhecimento e desenvolvimento de um enredo, escrito para uma mutualidade, o qual o usuário passará horas na pele de um personagem em um cenário diferente, e que ações e decisões serão apresentadas ao mesmo. McLuhan afirma que “o jogo é uma máquina que começa a funcionar só a partir do momento em que os participantes consentem em se transformar em bonecos temporariamente” (MCLUHAN, 1964, p. 267). O game design define como o jogo será, e o jogador se torna uma peça-chave para mudar as circunstâncias de determinado universo e de experimentar as possibilidades que o mesmo oferece, e também interagindo com o que lhe é apresentado ao decorrer da trama. Gadamer assente: “então é que o jogar preenche a finalidade que tem, quando aquele que joga entra no jogo” (GADAMER, 1997, p. 175), proporcionando consequências, pontos de vistas e horizontes novos e diferenciados do que o usuário presenciou e possui até então.

Para que exista uma relação marcante entre o jogador, é necessário que se configure novos elementos, implementando a experiência de forma mais sedutora e transformadora para a criação do vínculo esperado. Ao ultrapassar a função técnica, a qual envolve somente a utilidade da interação, começa a ser pensada a forma que o usuário irá interagir, criando uma nova camada dentro da experiência. “(...) quando a EU está sendo avaliado não é a aplicação que está sob escrutínio, e sim a interação do usuário com a tarefa.” (GÁMEZ, 2009, p.25). Por conta disso, muitos games buscam prender a atenção do jogador o tempo inteiro, inserindo multifunções e ação contínua para que a tensão e atenção sejam constantes. Resumidamente, não há pausas e momentos de respiro.

Um exemplo disso é a série clássica da Rockstar Games, *Grand Theft Auto* — *GTA* (1997), um jogo de ação-aventura criado por David Jones e Mike Dailly. *GTA* é considerado um simulador de crimes ultrapassando vários limites como nenhum outro jogo, lidando com temas maduros e permitindo que os jogadores explorem os lados mais sombrios da sociedade de uma forma instigante e divertida. O jogo é popular por vários motivos e ao decorrer do tempo, e foi se atualizando e aperfeiçoando para agradar as gerações de jogadores. Um de seus títulos mais famosos, o quinto jogo da franquia, está na décima primeira posição dos Cem Jogos Mais Jogados de 2024 da plataforma *Steam*, um serviço de distribuição digital de videogames desenvolvido pela Valve Corporation. A jogabilidade do mundo aberto é imersiva e envolvente permitindo ao jogador fazer o que quiser, como correr pela cidade em velocidades vertiginosas, realizar assaltos audaciosos, roubar carros e completar as missões de alto risco proporcionadas. Além disso, as histórias são sempre cheias de drama e reviravoltas inesperadas que prendem o jogador e o modo de jogo online ofereceu aos muitos jogadores a oportunidade de criarem um personagem para vagarem nos muitos ambientes desse mundo. Mas, apesar de ser um jogo de ação que protagoniza personagens envolvidos em crimes e afins, o mesmo possui elementos contemplativos os quais os estúdios da Rockstar Games são conhecidos por colocarem muito tempo em detalhes pequenos, mas que acabam por causarem uma diferença na jogabilidade. Um exemplo disso, são as muitas estações de rádios quando o jogador entra em um carro. Em *GTA San Andreas*, o terceiro jogo da franquia, cada região do mapa possuía seu próprio estilo musical, e no quinto jogo isso não foi diferente. Muitos jogadores carregam vídeos em plataformas, como *YouTube*, onde estão apenas dirigindo em uma noite chuvosa ao som de um jazz melancólico tocando sutilmente no rádio. Nesses momentos, o jogo parecia querer acertar o *mood*⁶ para deixar o jogador se sentindo nesse presente nesse universo.

Porém, em 2018, o mundo dos jogos voltou seu olhar para o recém produzido jogo da Rockstar, *Red Dead Redemption 2*. Mesmo que seja a continuação de seu antecessor, *Red Dead Redemption*, os elementos estéticos mudaram de uma forma muito grande, sendo justificado pelos avanços tecnológicos na indústria, mas também por elementos que tiveram muito sucesso no *GTA* e foram moldados para o

⁶ Traduzindo-se do inglês, *Mood* significa “humor”, e tornou-se uma gíria na Internet representando uma forma de expressar os sentimentos, ou descrever o sentimento, em determinados momentos.

universo de RDR2. Diferente de GTA que se passa em tempos mais atuais, RDR é ambientado no ano de 1899, anos que caubóis e foras-da-lei estavam começando a desaparecer, centralizando a gangue Van Der Line, que acabou de falhar em um roubo de banco, e está fugindo em uma região fria e repleta de neve. Assim são seus primeiros cenários, um ambiente extremamente inóspito e com uma certa atmosfera sombria, como o analista Pixels (2021) observou, é um ambiente cansativo que obviamente não é para qualquer um. O protagonista (o jogador) é Arthur Morgan, um homem que adotou a gangue como família desde jovem, precisa ajudar os homens e mulheres a encontrarem abrigo e alimento para sobreviverem mais um dia. O jogo possui esse começo difícil, e muitas pessoas acabam não se engajando com essa primeira interação, diferente de GTA que o mundo todo podia ser explorado logo no começo, RDR2 acaba sendo fechado nesse ambiente gelado inicialmente para situar o jogador ao que está acontecendo com o personagem. Depois que essa parte é finalizada, é onde o jogo começa por inteiro, onde a maioria dos elementos e espaços contemplativos se encontram, e onde o jogador tem a possibilidade de conversar com os outros companheiros da gangue, caminhar e fazer diversas atividades pelo acampamento e fora dele. O ambiente é uma mistura de vários estados e regiões dos Estados Unidos, como Alaska, Yellowstone e Texas, e além de possuir muitos elementos estéticos, ele é muito vivo, com diferentes plantas, animais, pequenas cidades, mistérios, biomas e entre outras coisas que favorecem a imersão, dando a impressão que o jogador nunca está só nesse espaço, pois os dois acabam se completando e se unindo nesse universo.

Figura 5 - Screenshot de *Red Dead Redemption 2* pelo autor.



Fonte: Rockstar Games

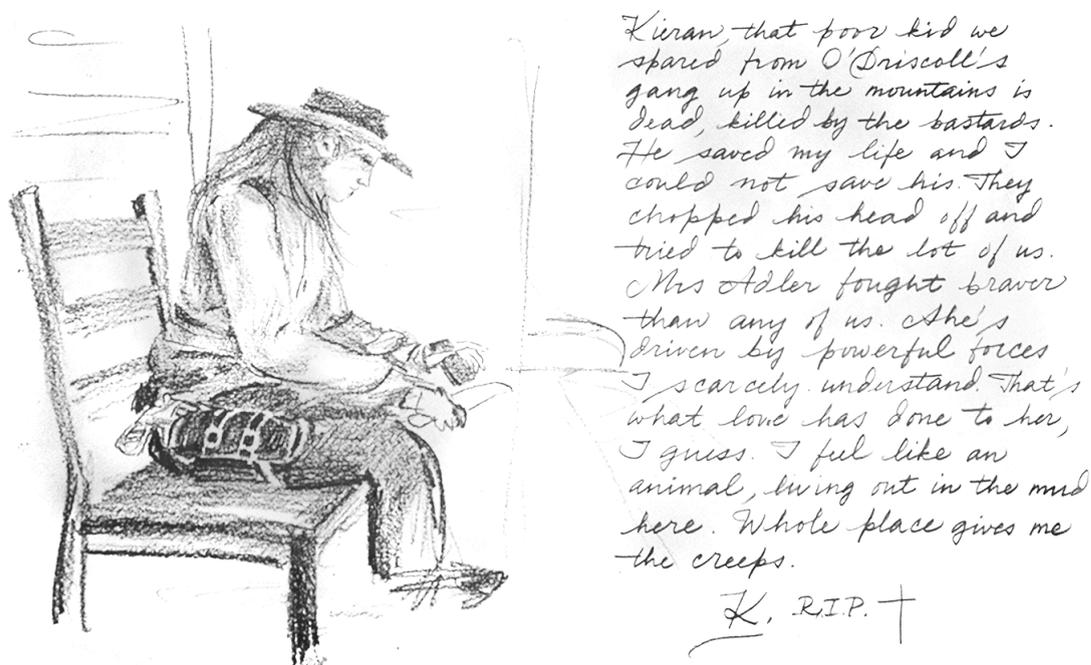
O jogo parece entender o ambiente que há nele, da sua beleza, e em qualquer oportunidade que tenha quer mostrar isso ao jogador. A história e gameplay possuem elementos semelhantes a GTA, como missões que requerem o uso de armas e que o jogador pense mais rápido, mas cada pedaço parece ser mais coeso e ter um propósito maior para o ambiente do personagem. A história parece tomar o tempo que precisa, permitindo que o mundo e os personagens lentamente se desdobrem ao decorrer da trama.

A necessidade do jogador explorar esse mundo é parcialmente moldada pela beleza do próprio ambiente e da própria história. Como uma espécie de protetor da gangue, o personagem, Arthur, precisa buscar suprimentos e dinheiro, e essas coisas são encontradas nas viagens e aventuras. E ao decorrer dessas viagens, Arthur observa animais, recolhe plantas, cumprimenta viajantes e encontra mistérios, mas de uma forma íntima, ele escreve e desenha registros desses eventos em seus diários, dando vários “insights” sobre seu próprio estado mental em eventos da história.

O diário parece ser uma coisa pequena, mas na prática não é. Essa maneira de entender o personagem melhor, acaba trazendo mais conexão com ele. O

jogador não apenas observa como ele reage a eventos que ocorrem na história, mas também observa o que ele pensa quando ninguém está por perto para ouvir. Além de escrever, o personagem faz esboços e desenhos de animais, plantas e coisas que ele observa ao seu redor, e em muitas páginas tem palavras riscadas por conta de erros ortográficos, digitais por conta do grafite do papel, e palavras escritas da maneira que são faladas. Esses “erros e defeitos”, o efeito do lápis uma vez ou outra, são toques muito humanos que aprofundam mais o jogador nesse ambiente e nessa persona.

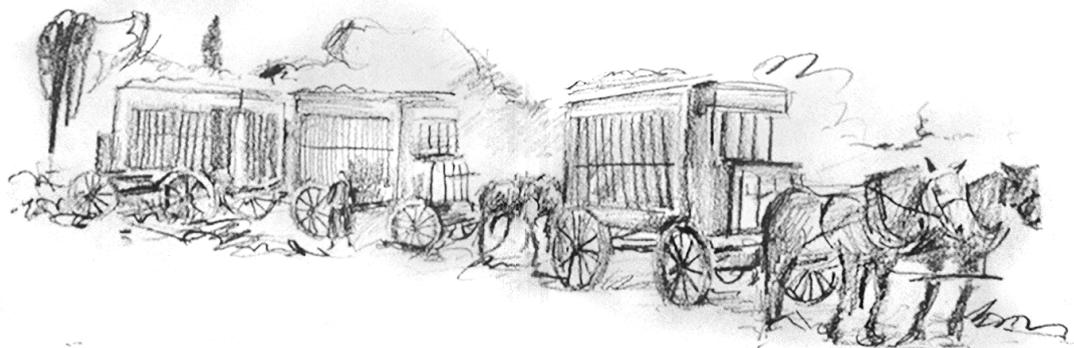
Figura 6 - Diário de Arthur Morgan: História Principal



Fonte: Rockstar Games

Figura 7 - Diário de Arthur Morgan: Missões de Estranhos

The wild English guy gave me
a pretty decent emerald as
payment for my troubles.
Maybe he wasn't so bad
after all.



Fonte: Rockstar Games

Figura 8 - Diário de Arthur Morgan: Flora

Indian Tobacco

Fonte: Rockstar Games

Se manter na história principal do jogo, a *main quest*⁷, acaba ocasionando uma perda muito grande de elementos contemplativos que esse cenário inteiro pode oferecer. Muitos *subplots*⁸ começam porque o personagem principal presenciou alguma coisa, um exemplo disso é quando se passa bastante tempo no acampamento conversando com os companheiros da gangue Van Der Linde, as falas dos personagens soam de uma forma humana, contando histórias de seus passados individuais ou de experiências que a gangue viveu antes do jogador, dando toda uma profundidade e cuidado às personalidades. Novamente, dando um toque humano, onde alguns personagens contam seus sonhos e frustrações, como se tornarem grandes escritores, mas estarem frustrados porque escrevem mal. Por conta desses adicionais além da história principal, o mundo e a gangue que o jogador passa seu tempo são tão vivos.

Como o artista musical, Noah Cote, fala em um dos seus vídeos a respeito do jogo, “O momento que você se encontra no topo de uma montanha bem na hora do amanhecer com aquelas notas de violão soando à distância sem atrapalhar o som do ambiente, é tão especial quanto ouvir uma conversa entre John e Horsea no acampamento” (COTE, 2023).

O artista também aborda o elemento do rádio em GTA, o qual é considerado para os jogadores um dos elementos mais característicos e que deixa a *gameplay* do jogo mais envolvente, pois muitos jogadores gostam da sensação de dirigir pelo mundo sem rumo com a música perfeita para o momento que estão experienciando. O próprio artista comenta sobre a sensação de dirigir em noites chuvosas ao som de jazz, ou quando está observando o sol se pôr e “simplesmente a música perfeita para o momento perfeito entram em sintonia” (COTE, 2023). Porém, em 1899 não existiam rádios acoplados em cavalos, porém, Red Dead Redemption 2 conseguiu proporcionar experiências audiovisuais nesse cenário. Muitas vezes, o jogador seria surpreendido com membros da gangue cantando cantigas da época junto ao dedilhado de um banjo. Durante as viagens de uma localização para a outra, além dos sons ambientes extremamente detalhados e selecionados com devida atenção, a trilha sonora ambiente soa de maneira dinâmica com as ações e os cenários que

⁷ *Main Quest* ou missão principal refere-se à história central, envolvendo os objetivos e eventos mais importantes para concluir o jogo. Seguir a *main quest* é o que move a narrativa principal.

⁸ *Subplots* são histórias secundárias, podem chamar-se *side quests*, e acontecem paralelamente à trama principal. Elas aprofundam os personagens, exploram temas adicionais e enriquecem o ambiente do jogo, porém, muitas vezes não são necessárias para a conclusão do enredo principal.

o jogador vivencia, sendo específicas em determinados horários do dia e localizações, “há a perfeita duração de espaço entre esses momentos” (COTE, 2023).

Nesses momentos de cavalgadas onde uma composição começa a soar não parece algo que está sendo tocado à parte do ambiente, e acaba soando como uma espécie de sussurro que a própria atmosfera ecoa. Esses momentos são perfeitamente complementados com o andar a cavalo vagorosamente pela paisagem, como uma espécie de meditação. O jogo é extremamente detalhado, muitas pessoas que vivem em áreas rurais conseguem visualizar suas vidas no jogo, e há diversos relatos sobre o quanto vivo é o ambiente desse jogo. Com uma imensa gama de detalhes, o ambiente ao redor seduz o jogador a prestar atenção, e conseqüentemente, prestar atenção em um detalhe por vez, pois o próximo acontecimento pode ser tão belo quanto o anterior. De uma forma sutil, o jogo faz com que seu usuário seja mais consciente sobre a jornada do que o destino.

Muitos desenvolvedores querem criar experiências imersivas para seus públicos, as quais prendam seus jogadores o máximo de tempo possível em determinado universo, e para isso acabam utilizando elementos de jogabilidade e a própria história apresentada. Muitas vezes, usam a frustração do jogador e a ansiedade de terminar para tal, o resultado é usuário movido para chegar à próxima localização e encerrar o quanto antes seus objetos e assim passar para a próxima etapa ou o próximo jogo.

Uma das belezas de Red Dead Redemption 2 é que de uma maneira consciente o jogo faz um esforço lento para afastar o jogador dessa mentalidade, e constantemente o lembra de partes que, de certa forma, não importam para a jogabilidade como um todo. Faz com que o jogador contemple esses momentos que ele passaria rapidamente e sem importância, e faz com que se tornem imperdíveis. Simplesmente passar tempo nesse mundo acaba sendo o mais intrigante, e “perder isso de vista, significa que você perdeu seu foco para aproveitar seu tempo enquanto dura” (COTE, 2023).

Figura 9 - Screenshot de Red Dead Redemption 2 pelo autor.



Fonte: Rockstar Games

Além dos detalhes profundos dos cenários e momentos passageiros, o jogo conectou seus jogadores ao personagem principal da trama, Arthur Morgan, de uma forma sutil, apresentando características mais humanas ao mesmo, Cote (2023) observa que ele “não apenas atirou com a arma do Arthur, ele ouviu ele assobiando e cantando para si mesmo através das muitas viagens que fizemos pela vastidão do mundo”. O mesmo aconteceu com muitos outros jogadores, eles se conectaram com os cenários e seus personagens através de atividades como a pesca, jogar pôquer ou dominó, ouvir os sons das ruas das cidades, desvendar mistérios ou simplesmente sentar na beira de uma montanha para tomar o ar do final da tarde.

Por mais infinito, e também específico, que esses momentos pudessem ser, eventualmente era necessário progredir com a história do jogo, e conseqüentemente, terminá-la. É como se o jogador aproveitasse o tempo que tem, mas também lentamente aceitasse o final, e esse sentimento de saber que tudo irá terminar, permeia durante todo o jogo. E com isso “o jogador resiste ou aceita o que está por vir e tenta viver os momentos que mais importam” (COTE, 2023).

Red Dead Redemption 2 é um grande exemplo da atualidade de como o jogador pode ficar imerso apenas fazendo simples atividades, e como ele pode estar engajado com o fato de se locomover de um ponto do mapa para outro, pois além

da história, ele está lá para viver algumas horas naquele ambiente. Um gênero de jogos que tem se popularizado desde o lançamento do jogo *Dear Esther* (2012) são os simuladores de caminhadas, e da mesma forma que torna-se popular, divide a opinião de muitos jogadores sobre ser considerado um jogo, uma forma de arte ou uma nova forma de mostrar o que os videogames podem fazer.

Um simulador de caminhadas (*Walking simulator* ou *walking sim*) tem como a principal função caminhar pelo mapa apresentado. Em *Dear Esther* (2012), o jogador é direcionado através de fragmentos de narração do personagem enquanto vaga pelo mapa. O escritor e jornalista Cameron Kunzelman (2022) relatou que na época de seu lançamento, foi um jogo extremamente criticado, pois muitos usuários não reconheciam aquele formato como um jogo, e de certo modo banalizando a realização artística. Porém, para outros jogadores, foi uma experiência totalmente diferente das que foram apresentadas até então, e para esse público deu muito certo. Com o passar dos anos, muitos outros simuladores começaram a existir, como de fazendeiro e correio, mas nenhum recebeu tantas críticas quanto o de caminhadas, mas em 2016, o jogo *Firewatch* foi lançado, e o mesmo serviu para clarear as opiniões sobre o que um simulador de caminhadas pode contemplar aos jogadores.

Firewatch (2016) se concentra na trama do personagem Henry que se voluntariou para ficar em uma torre de vigia contra incêndios do parque de Wyoming, seus objetivos são guiados através de um pequeno rádio que carrega consigo e se comunica com sua supervisora, Delilah. As funções encarregadas ao jogador são caminhar, coletar objetos, tirar fotos e responder a Delilah, onde respostas são sugeridas e o jogador deve escolher entre elas. Além disso, o jogador é envolvido em um pequeno mistério que cerca a região, e ao ir caminhando por determinados pontos, coleta pistas para passar para a próxima etapa da história. Resumidamente, o jogador procura por incêndios, aprende sobre os personagens e lentamente desvenda o mistério do parque, porém a maior característica do jogo é passar tempo sozinho, com seus pensamentos e caminhar pela natureza tentando aprender seus detalhes. Os personagens, Henry e Delilah, guiam o jogador pelo ambiente, porém o ambiente acaba se tornando a verdadeira razão do jogador estar lá. O jogo foi cativante por diversos motivos na época, mas ele apresentou de forma

pura e verdadeira o que um simulador de caminhadas é, e a resposta é um escapismo.

Figura 10 - Screenshot de Firewatch.



Fonte: <https://onemorecontinue.com/wp-content/uploads/2016/02/firewatch2.png>

Figura 11 - Screenshot de Firewatch.



Fonte: <https://www.firewatchgame.com/screenshots/firewatch-2.jpg>

A cultura gamer por alguns anos não reconheceu esse gênero de jogo como um videogame, porém a mesma desconhecia que os elementos de simulador de

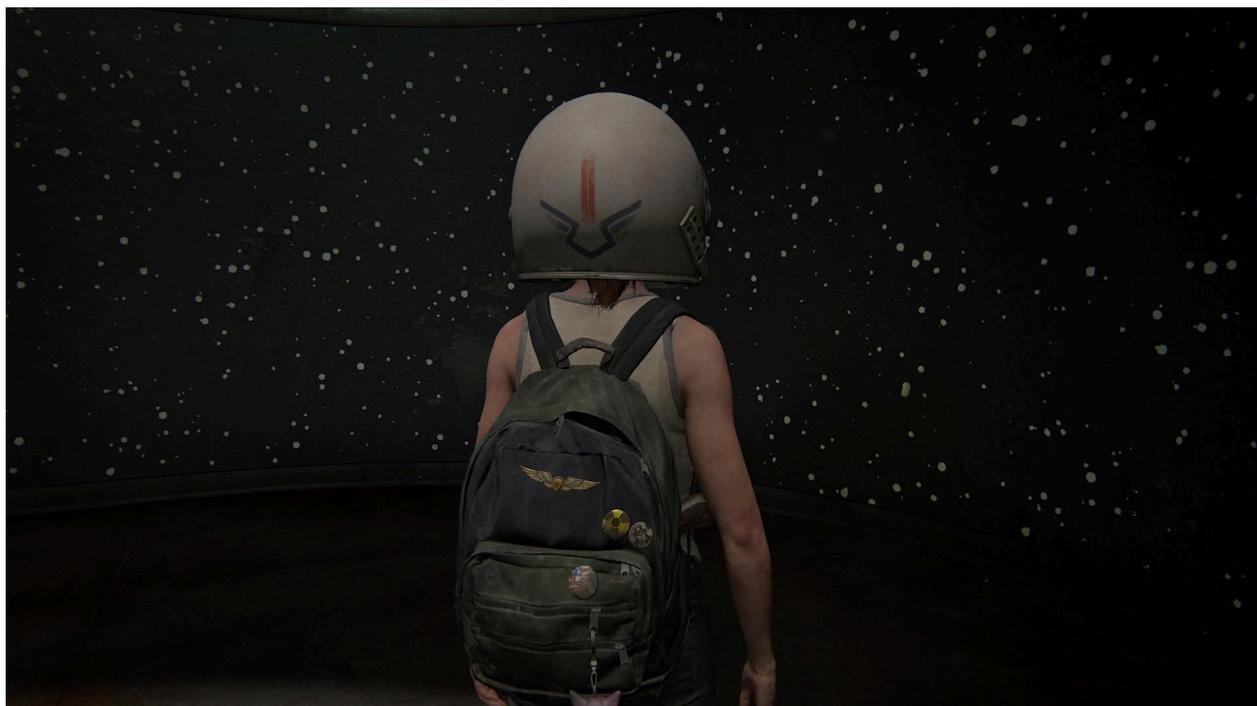
caminhadas se encontram em grandes franquias de jogos, como *The Last of Us* e *Red Dead Redemption 2*, majoritariamente esses títulos não são compostos de uma ação constante, eles proporcionam momentos calmos para o jogador respirar e assim seguir para a próxima parte de ação e adrenalina. Um grande título, *Death Stranding* (2019), foi considerado um dos maiores simuladores de caminhadas por ser extremamente elaborado e com uma produção de altíssimo orçamento. A trama do jogo é entregar cargas em um vasto mapa que de certa forma é vazio e calmo, porém muitas vezes o cenário oferece momentos únicos para o jogador, como o personagem falando consigo mesmo e uma música sendo tocada, novamente sendo mais um sussuro do cenário, além disso, o próprio modo de se localizar no jogo faz com que seu telespectador contemple os cenários, pois não requer a abertura de um mapa. Um elemento que seu desenvolvedor, Hideo Kojima, quis adicionar são formas dos jogadores ajudarem uns aos outros, criando pontes ou deixando sinais através do mapa, e sempre com um modo positivo de opinar a respeito, apresentando apenas a função de curtir a construção ou sinal deixado.

Figura 12 - Screenshot do jogo *The Last of Us Remastered* pelo autor.



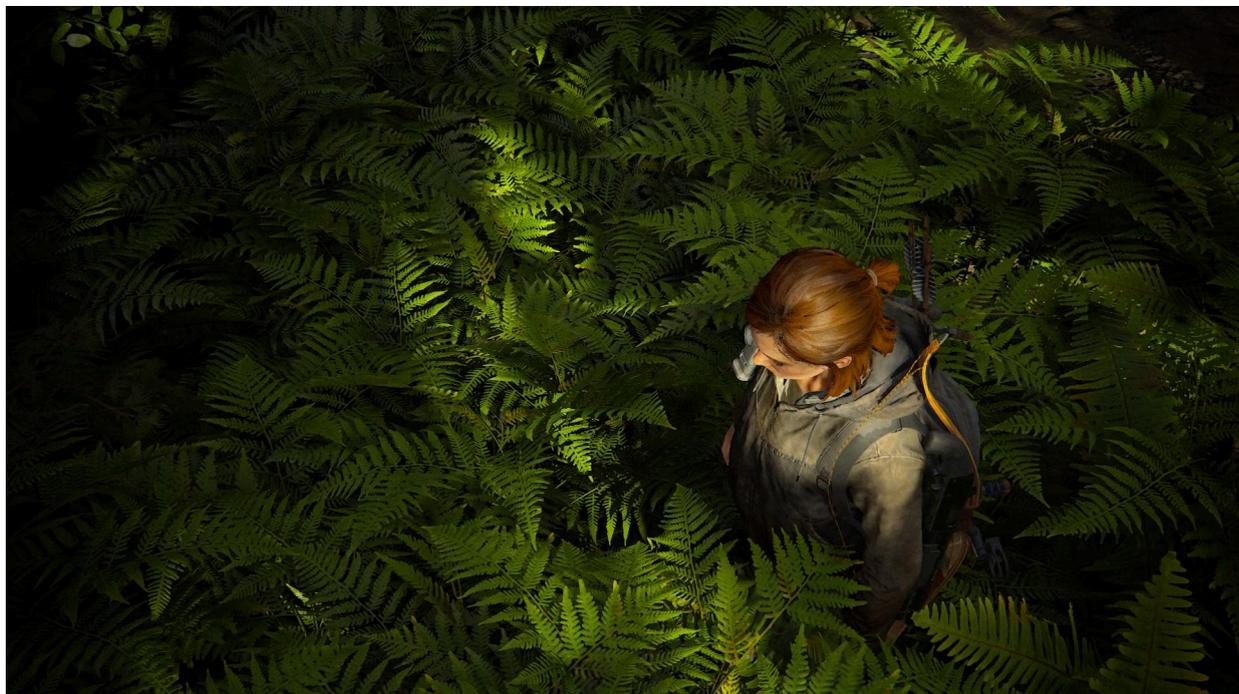
Fonte: Naughty Dog

Figura 13 - Screenshot do jogo The Last of Us Part 2 pelo autor.



Fonte: Naughty Dog

Figura 14 - Screenshot do jogo The Last of Us Part 2 pelo autor.



Fonte: Naughty Dog

O andar pelos jogos são formas de agregar o ambiente que o jogador presencia, e por alguns instantes fazer com que o jogador escape da realidade. Por esse motivo, não serão todos os públicos de jogadores que irão admirar essa experiência. A *Taxonomia de Tipos de Jogadores de Bartle* é uma classificação dos tipos de jogadores baseado no artigo de Richard Bartle (1996), a qual tem o objetivo de entender e descrever os jogadores através das ações e atividades de preferência dos usuários, tal descrição ocorre a partir da inter-relação de duas dimensões de estilo de jogo, a ação e a interação, e o jogador com o mundo. Visto na mesma, caracteriza-se os jogadores através da teoria de personagens, a qual consiste em quatro arquétipos: os Conquistadores, que preferem agir no mundo para alcançar níveis e equipamentos elevados, os *Killers*⁹, os quais agem e se impõem sobre os outros jogadores ou personagem, os Socializadores, que gostam de conversar e interagir, e por último, os Exploradores, que interagem com o ambiente, querendo conhecer todos os locais e segredos disponíveis no jogo.

Quadro 1 - Tipos de jogadores.

AÇÃO	
Assassinos	Conquistadores
JOGADORES	MUNDO
Socializadores	Exploradores
INTERAÇÃO	

Fonte: o autor (2024)

As características do arquétipo dos jogadores exploradores fazem com que eles queiram caminhar e encontrar coisas ou lugares, conseqüentemente acabam vagando muito mais pelo ambiente e universo do jogo proposto, mesmo que o caminho não os leve para a *main quest*. Para as quatro classificações de jogadores, todas movem-se por recompensas específicas que atraem seus públicos, porém um

⁹ Substantivo de “assassino” traduzido da língua inglesa.

jogo é constituído por diferentes tipos de diversão, e conseqüentemente, diferentes recompensas.

Em sua tese, *On the Core Elements of the Experience of Playing Video Games*, Eduardo Héctor Calvillo Gámez (2009) busca entender e proporcionar um método para análise de como as experiências se configuram dentro dos videogames. Estabelecendo um modelo relacionando os elementos que demonstram como o processo da experiência se cria para os jogadores e seu funcionamento dentro de um jogo. Visualizando-se somente através de questões técnicas, tira-se o potencial que existe de atingir o usuário de uma forma mais impactante e simbólica, visando apenas na funcionalidade.

Quadro 2 - Tipos de experiências.

1. Sensação Game como prazer aos sentidos.	5. Camaradagem Game como framework social.
2. Fantasia Game como faz-de-conta.	6. Descoberta Game como território a explorar.
3. Narrativa Game como drama.	7. Expressão Game como auto expressão.
4. Desafio Game como uma pista de obstáculos.	8. Submissão Game como passatempo.

Fonte: o autor (2024)

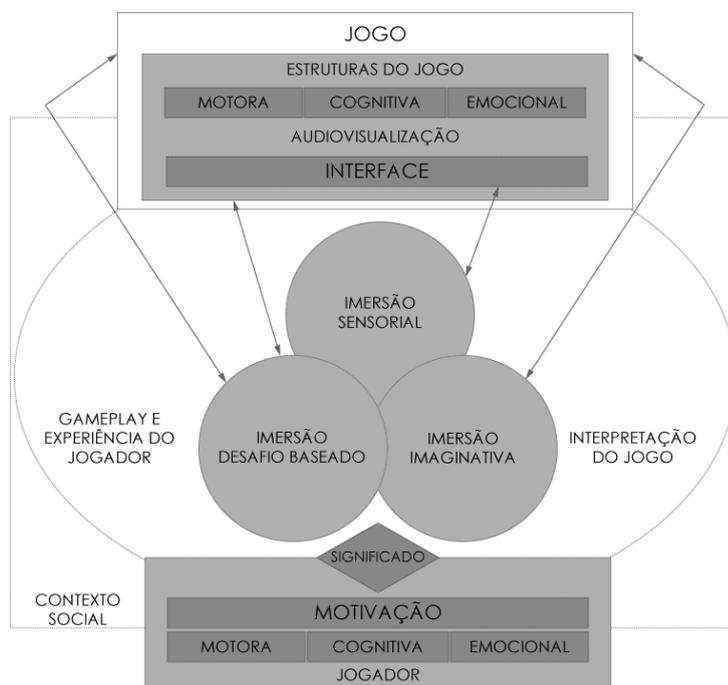
Para que exista uma relação marcante entre o jogador, é necessário que se configure novos elementos, implementando a experiência de forma mais sedutora e transformadora para a criação do vínculo esperado. Ao ultrapassar a função técnica, a qual envolve somente a utilidade da interação, começa a ser pensada a forma que o usuário irá interagir, criando uma nova camada dentro da experiência. “(...) quando a camada EU está sendo avaliada não é a aplicação que está sob escrutínio, e sim a interação do usuário com a tarefa.” (GÁMEZ, 2009, p.25).

Os desenvolvedores criam um ambiente e interação, desde relações afetivas dentro do videogame à estética do universo. Trabalham-se personalidades e suas narrativas, ambientação sonora, e muitos elementos que criam sentimentos e sensações com o próprio jogador. Introduzido por Ermi e Mäyrä (2005) para

representar a experiência de jogar videogames, é utilizado o *Sensory, Challenge-Based and Imaginative (SCI)*¹⁰ para o modelo de experiência de jogo, onde integram-se diferentes aspectos do videogame que afetam a experiência. O modelo é baseado no que são consideradas as três diferentes imersões, a sensorial, a imaginativa e os desafios, que ocorrem e interagem enquanto joga-se um videogame.

Segundo Crawford (1984) a imersão sensorial é sobre o jogador reconhecer como a implementação do jogo, gráficos, ambientes, “mundos audiovisualmente impressionantes”, cercam os jogadores de uma forma abrangente. A imersão baseada em desafios, ou desafios baseados, fundamenta-se na aprendizagem experiencial e assenta fortemente na sabedoria de uma longa história, através de identificação, investigação e resolução de desafios, como propõe GÁMEZ (2009). Por fim, a imersão imaginativa é a área em que o jogador “usa a imaginação”, tem empatia e cria laços com os personagens, ou apenas aproveita o ambiente proposto.

Figura 15 - Sensory, Challenge-Based and Imaginative (SCI).



Fonte: Traduzido de Eduardo Gámez pelo autor (2024)

¹⁰ "Baseado em desafios sensoriais e imaginativos" traduzido do Inglês, refere-se a uma estrutura para compreender experiências imersivas, onde o usuário é envolvido através de diferentes estímulos sensoriais, mecânicas, desafios e a capacidade de se imaginar dentro da experiência.

A intersecção entre os três sentidos de imersão é o que fornece ao jogador uma experiência de jogo totalmente envolvente. A imersão sensorial é o elo com o jogo, enquanto as imersões baseadas em desafios e imaginativas são o elo do jogador com o jogo. O jogador produz um significado da experiência em um processo de construção de sentido por meio da interpretação do jogo contra o contexto pessoal do jogador. Koaster (2005) declara que as regras dos jogos são acobertadas por uma história. Jogos como regras são problemas matemáticos abstratos. A combinação de regras e a história proporcionam um jogo o qual um indivíduo encontrará um problema mais divertido e instigante do que o outro.

A funcionalidade, visada na usabilidade, é a relação de todos os sentidos que trabalham em conjunto para a experiência do jogador. No desenvolvimento de um videogame, há diversas utilidades e funcionalidades que não são somente uma exigência para fazer o universo funcionar perfeitamente para o usuário, mas que possuem um motivo para sua existência. É uma perspectiva sobre sua construção, e isso é vivenciado e constatado pelo usuário. Porém, a experiência só está completa, quando uma figura age na mesma, ou seja, temos que contar com a participação do jogador, a peça-chave da experiência desenvolvida. O jogador não está totalmente voltado aos olhos exclusivamente para o design e suas interações, mas sim para o seu estado no momento que ele participa dessas interações proporcionadas pelo design.

No mesmo sentido, o psicólogo Csikszentmihaly (1999) propõe um conceito em que determinadas experiências, por vários motivos, passam a receber mais energia psíquica e, se for o caso, física, por parte do indivíduo que a experimenta, estruturando processos mentais e sentimentos de maneira organizada e significativa. Assim como Dewey (1974), o psicólogo aponta a presença de experiências durante toda a interação do sujeito com o mundo, evidenciando que, em alguns momentos, a experiência pode se destacar das demais, configurando um êxtase, auge ou enlevo estético, trazendo o conceito de estado de fluxo. O jogador vive a experiência.

Uma experiência, é um momento de narrativa que pode mudar uma trama ou história, e é possível identificar a presença delas em qualquer lugar. E assim como nos videogames, o qual é repleto desse tipo de encontro.

Experiência é tempo, ação e a não ação por um indivíduo. Mas a experiência é também aquilo que constitui uma comunidade, ao reunir todas as experiências individuais. Experiência tem uma propriedade dupla dentro da vida humana, é processo e resultado; é o indivíduo e a comunidade. Experiência pode ser pessoal, mas também é compartilhada entre a mesma comunidade. (GÁMEZ, 2009, p. 29)

Em determinados momentos, os jogadores não estão em condições de saúde mental para passar um tempo sozinhos com seus pensamentos vagando por pedaços do mundo real ou até mesmo de outro mundo fictício. E diante de culturas de cansaço, jogar para entregar-se ao tédio é uma perda de tempo.

Em contrapartida, jogos caracterizados pelo gênero, oferecem uma experiência de gameplay única que pode ser marcante e memorável. Em *Firewatch*, o próprio personagem Henry está fugindo da situação delicada que enfrenta com a esposa, o Alzheimer, e o jogo é finalizado com o personagem tomando a decisão de ir visitá-la na casa dos pais.

Outra característica que os simuladores de caminhadas possuem em comum é a exploração. O jogador é colocado em um espaço desconhecido, uma casa vazia, uma floresta ou uma estação especial, e em seu decorrer, o usuário é movido para desvendar o labirinto de segredos desse lugar, e também desvendar os personagens que habitam nele, como o que querem e o porquê. Os jogadores querem entender aquele espaço, o porque são feios, são bonitos, eles se rendem totalmente à contemplação do momento e do lugar. Para aqueles que estão sofrendo com as demandas constantes de uma sociedade do cansaço, consequentemente adquirindo condições mentais como ansiedade, os simuladores de caminhadas poderiam se tornar um escapismo da claustrofobia sufocante da própria mente corrida e ao mesmo tempo cansada. Muitos títulos duram apenas algumas horas também, não forçando o jogador, apenas construindo esse laço de aproveitar o tempo em que ele está acolhido no cenário e ambiente, mostrando que essa sensação oferecida pela contemplação não precisa durar para sempre para tornar-se significativa. Esse gênero pede aos jogadores explorarem o mundo não como um conjunto de desafios e sim como algo a ser explorado e apreciado em seu próprio ritmo, misturado com uma jogabilidade simples, esses títulos são perfeitos para pessoas que não estão acostumadas com jogos de modo geral, sem a necessidade de *multitasking*, o jogador pode fazer menos e explorar mais o ambiente e entregar-se à contemplação oferecida nesse espaço, processar suas

emoções e questionar a si mesmo. E assim como Red Dead Redemption 2 mostra na exploração pelo seu mapa, incentiva os jogadores a fazer o mesmo na própria vida, mostrando que há mais beleza para descobrir-se lá fora.

4. METODOLOGIA

*“Estou transformando horizontes em campos de batalha”
- Yoann Lemoine (2020)¹¹*

A partir destes atos do trabalho tratam-se das metodologias escolhidas e que melhor se comunicaram com a continuação do projeto e pesquisa, assim como suas respectivas execuções, e assim como tomando base para a construção das próximas etapas. Os métodos foram escolhidos a partir dos quais se encaixaram da melhor forma segundo as abordagens realizadas durante a pesquisa, sempre pensando de que forma os objetivos poderiam ser melhores alcançados e comunicados.

Tomando de modo geral, o Design Thinking será a metodologia que irá nortear os caminhos e meios a serem tomados, a partir dela, outros métodos e conceitos foram ficando mais claros e aparentes, e assim, encaixando-se no processo.

Para Tim Brown (2010 p. 16) “os *design thinkers* sabem que não existe uma ‘melhor forma’ de percorrer o processo. Há pontos de partida e pontos de referência úteis ao longo do caminho, mas o *continuum* da inovação pode ser visto mais como um sistema de espaços que sobrepõe do que como uma sequência de passos ordenados”. Deste modo, o Design Thinking trata-se de um processo que visa a exploração e não linear, camuflando-se como algo intuitivo, tudo pode mudar de acordo com os caminhos que o projeto tomará. Busca um equilíbrio harmonioso, não limitando, mas fazendo-se encontrar através dos próprios limites do projeto, e segundo Brown (2010), busca o equilíbrio entre três principais restrições: a praticabilidade, a viabilidade e a desejabilidade.

Afirmando não existir uma melhor forma de cursar o processo, o autor sugere um modo de pensamento baseado em três etapas para a construção do projeto: Inspiração, Idealização e Implementação. Neste projeto, a metodologia através do Design Thinking será intitulada como três Atos, nomenclaturas vindas das análises de Aristóteles sobre as peças de teatro apresentadas nos anfiteatros grego, tal divisão é popular entre romancistas e roteiristas, conhecida também como configuração, confronto e resolução.

¹¹ A composição é sobre encontrar forças em relacionamentos com o que há ao nosso redor, e assim conquistar lutas e brigas, levando ao encontro da felicidade ao horizonte.

Quadro 3 - Metodologia de projeto.

ATO I <i>Observação</i>	ATO II <i>Idealização</i>	ATO III <i>Realização</i>
Profundidade nos detalhes Netnografia Por que a composição é importante? E o que causa?	Como a contemplação torna-se algo? Lost In Cult e Fortiche	Pontos de Contato
Símbolos e interpretação A imersão no contexto A imersão no Vazio	Personas e Briefing	Modelos de Serviço
Essay Uma cultura de analisar a semiótica em videogames	Um Antigo Marinheiro Como deixar essa história real?	Modelo de Negócios
O Vazio em videogames Walking Simuladores	A Marca “A smooth sea never made a skilled sailor”	Produto Final

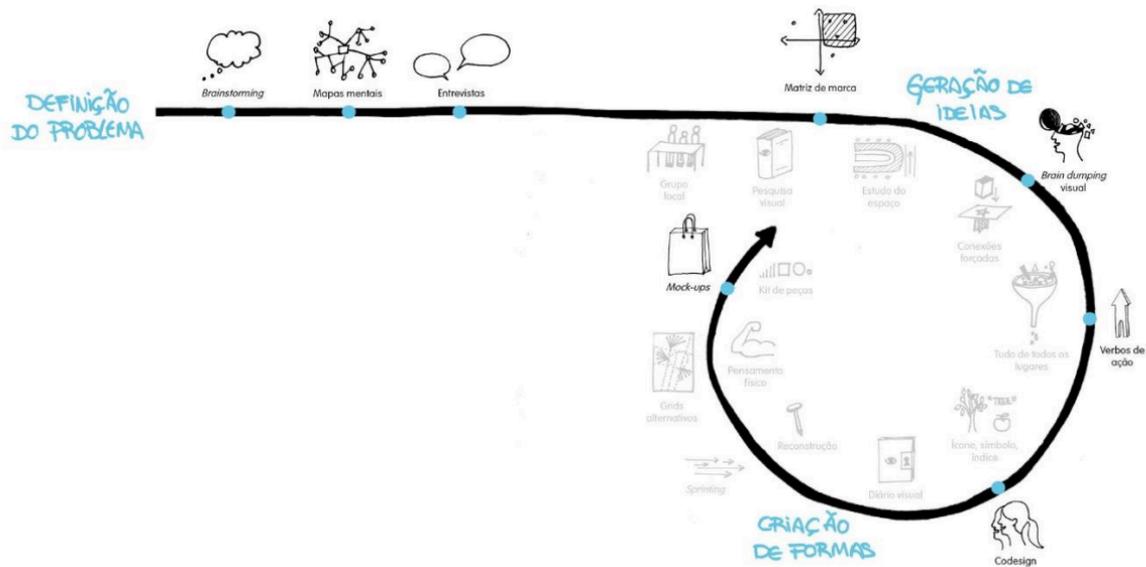
Fonte: o autor (2024)

No Ato I, consiste na coleta de dados através de diversos comentários e textos de jogadores e suas experiências ligadas à contemplação, utilizando o método de Netnografia, a qual através de comunicações digitais e fontes de dados pela internet analisa-se fenômenos e reflexões do público, neste caso, os jogadores e como se sentem ao terem experiências contemplativas em videogames ou outros formatos audiovisuais. Além de tal, é visto a maneira que os jogadores encontraram para comunicar suas reflexões e assim se conectarem percebendo que outras pessoas pensavam o mesmo, e também como o Vazio é aplicado em simuladores de caminhada e a partir de então, construindo a narrativa desejada. No segundo Ato, o tema torna-se mais claro e começa a ser pensado como um serviço, porém, ainda analisando dois exemplos já estabelecidos no mercado, e em conjunto o desenvolver para idealizar a maneira que o tema será proposto, e também como uma narrativa nova para conter os elementos vistos e assim criar os detalhes que levam à contemplação. No último Ato, será contemplado a implementação e os resultados de forma estruturada do que foi definido no Ato II.

A metodologia de Ellen Lupton (2012) é o determinante para o desenvolvimento da identidade de marca. Tratando-se de ações e ferramentas intuitivas e intencionais, as quais fazem parte da composição de processos de design muito familiares. E assim como, trabalhando a ideia de narrativa durante o

próprio processo da construção da marca. A autora também afirma que a pesquisa não é um caminho linear e previsível, e para melhor elaboração tanto de escrita quanto de projeto, o caminho deste projeto não foi linear, mas um processo misturando um pouco de cada etapa necessária, desde análise, pesquisa e teste.

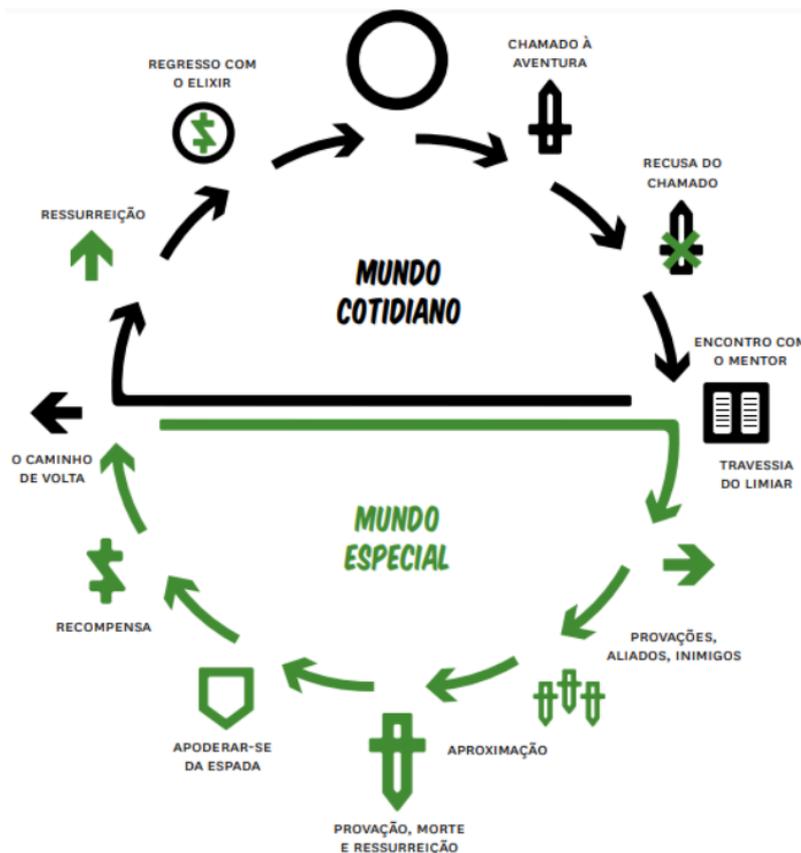
Figura 16 - Metodologia de Ellen Lupton.



Fonte: Ellen Lupton (2012)

Lupton (2022) cita a utilização do storytelling como uma ferramenta de design, utilizando a “Jornada do Herói” para criar uma experiência suficientemente prazerosa aos usuários, e assim colocando o usuário no papel de Herói, e novamente denotando que o processo criativo não é uma linha linear a qual possui início e fim, mas um círculo de criação. Tal modelo é utilizado na construção e processo de conceitos na indústria de desenvolvimento de jogos, sendo a principal ferramenta para a construção de personagens e até mesmo de cenários.

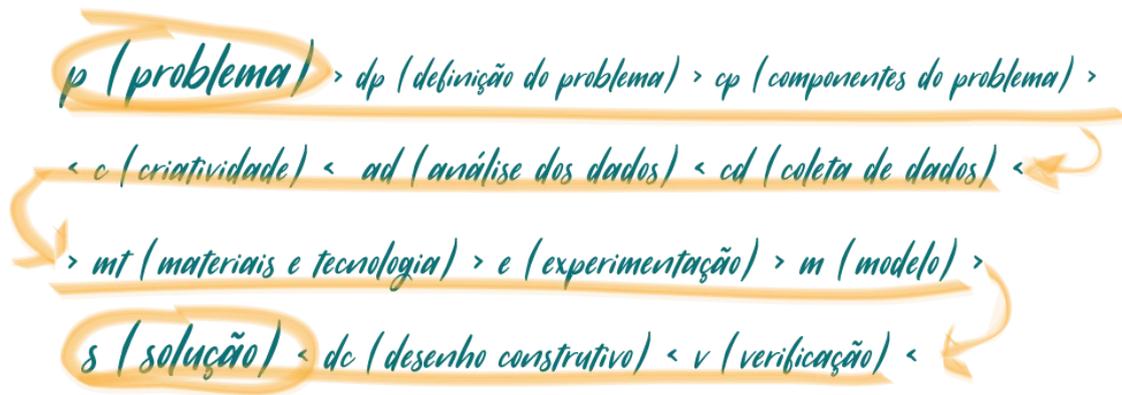
Figura 17 - Jornada do Herói.



Fonte: Ellen Lupton (2020)

Ao realizar os primeiros formatos de produto, não foi pensado em uma metodologia específica, pois o mesmo seria construído através dos resultados de pesquisa de serviço, porém após algumas etapas, foi percebido que os passos estavam semelhantes à metodologia de Bruno Munari (2008) encontrada no livro *Das Coisas Nascem Coisas*. O autor é conhecido por ter um processo peculiar de projeto, e suas ideias confrontam as concepções de senso comum do designer em criar algo a partir de uma ideia repentina, inspiração ou improvisação sem método. Munari (2008) desenvolve análises a partir do pressuposto que todas as ideias formuladas nascem de objetos e conhecimentos pré-existent na trajetória da humanidade. E que o conhecimento coletivo move as pessoas, mesmo que elas não tenham a percepção de tal. Sendo assim, o autor enfatiza que é possível humanizar as coisas sem “coisificar” a própria humanidade, sendo que “é justamente esse aspecto de projetar que leva em conta todos os sentidos do observador, pois quando ele se encontra perante o objeto ou experimenta, sente-o com todos os sentidos” (Munari, 2008, p. 373).

Figura 18 - Metodologia de Bruno Munari.



Fonte: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1100/format:webp/1*_VmCwvUpj2Uj4h1eSBX8jg.png

4.1 PESQUISA DE CAMPO: Netnografia e análises

Ao percorrer alguns cantos da internet, são encontrados diferentes grupos e conexões. Com a globalização, procurar comunidades que compartilham ideias semelhantes nunca foi tão fácil e atualmente, pessoas criativas e curiosas possuem um lugar de fala amplo e de fácil alcance, e assim fizeram através da internet, compartilhando suas ideias, obras, textos, músicas e edições de vídeos. Em sua infinitude, a Internet tornou-se uma ponte entre essas pessoas, e com essa ferramenta de compartilhamento e busca, ela conseguiu criar comunidades e conexões, às vezes mostrando que pessoas com ideias semelhantes não estão sozinhas no mundo. E até mesmo, criando de forma indireta uma ligação entre esses pontos, o qual o resultado seria a própria troca de informação que cada um absorve a partir do que foi compartilhado online pelos outros.

Em um dos cantos da Internet, a plataforma YouTube, existem muitas análises, conhecidas como essays, onde pessoas comentam sobre filmes, jogos e experiências audiovisuais de um modo geral com uma visão e ideias ligadas à semiótica. Nessas essays, as respostas dos telespectadores são os resultados do porquê as mesmas são importantes, muitos usuários possuem uma conexão com o tema que está sendo dito e desta forma acabam compartilhando suas próprias vivências e ideias, criando uma rede que mostra que nenhum destes usuários está só, e o quanto podem se conectar através de tal interesse em comum.

Nesse caso em específico, a contemplação em diferentes jogos digitais. Red Dead Redemption II é um dos jogos que os usuários citam com maior imersão nesses momentos de parar para contemplar o ambiente ao seu redor, visto que os cenários são bem próximos de uma realidade vivida no canto, se passando desde em cidades grandes da Era Industrial, até pequenas fazendas e cabanas localizadas na beira do lago.

Os momentos de contemplação foram causados apesar da história principal, como visto nos comentários coletados, os jogadores, se sentiram mais conectados com os personagens em momentos “vazios”, onde eles estavam pescando, escrevendo no diário, escovando o cavalo ou caminhando pelas ruas da cidade, essas ações eram o que davam vida ao personagem. Mostrando que o personagem Arthur não é apenas um monte de pixels reunidos, mas a personificação de como o fascínio da vida é encontrado no intervalo. E esses momentos ficavam nas mentes dos jogadores por mais tempo do que as missões e a própria história.

Lembro-me vividamente da minha primeira jogada de Red Dead 2, eu estava muito envolvido emocionalmente e fui levado à beira das lágrimas muitas vezes ao longo do jogo. Mas de longe o momento mais triste da minha primeira jogada foi quando meu cavalo morreu. Ele era o shire preto que você pode tirar daquela missão com Hosea que eu chamei de Dusty porque, na viagem até lá, eu tive que escová-lo inúmeras vezes. Eu usei aquele cavalo durante a maior parte do jogo e então ele morreu quando eu estava fugindo dos homens da lei, eu não lembro qual crime eu tinha cometido, mas eu lembro de Dusty caindo no chão, onde ele começou a se contorcer com minha única opção sendo matá-lo para acabar com sua miséria, e eu fiquei lá pelo que pareceu uma eternidade enquanto os homens da lei atiravam em mim incapazes de matar, este cavalo fictício. Eu chorei depois daquela sessão porque parecia perder um animal de estimação, um companheiro que sempre estava lá para mim sem reclamar, não importa o quão solitárias as noites em Red Dead fossem ou quantos crimes horríveis eu cometesse, Dusty estava lá. (DESCONHECIDO, 2023, não paginado)

O senso de nada, como um jogador escreve, é algo característico de memórias quietas, aquelas as quais são as que voltam com maior frequência em nossas mentes e por conta dessa sensação é um dos motivos o qual o jogador acredita que esse tipo de experiência interativa é jogada diversas vezes, assim como outro título, *The Last of Us*.

Outro título citado, é o quinto jogo da franquia *The Elder Scrolls, Skyrim* (2011) é um RPG de vasto mundo aberto o qual possui centenas de missões, tirando sua história principal, durante a *gameplay*, o jogador percorre esse mundo de um canto para o outro e essa é uma das magias que há, em muitas observações,

os jogadores lembram da sensação de apenas caminhar observando as montanhas enquanto a música, quase um sussurro daquele universo. O jogo tem a opção de viagem de um ponto para o outro rapidamente, mas para isso acontecer, é preciso descobrir o ponto no mapa, e nessas jornadas, é que a contemplação acontece.

Figura 19 - Screenshot de Skyrim.



Fonte:

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fpreview.redd.it%2F2unt976x5yb91.jpg%3Fwidth%3D1080%26crop%3Dsmart%26auto%3Dwebp%26s%3Da6306e34f8e84a44f7f1a0545dec4c8bd7947f>

Um usuário da plataforma comenta como se apaixonou pelo jogo, e narra os eventos que realizou durante um dia com o personagem. Arthur tinha acabado de acordar, e o jogador o fez caminhar pelo acampamentos desejando um bom dia aos outros membros da gangue, tomou uma caneca de café, cortou lenha e foi para o bar da cidade mais próxima tomar café manhã, e em seguida caçou e pegou suprimentos para o acampamento, jogou poker com a gangue, pescou, comeu o ensopado do cozinheiro, ouviu algumas histórias ao redor da fogueira, e depois foi dormir. O jogador percebeu que passou aproximadamente quarenta minutos sem “fazer nada” virtualmente e ficou extremamente entretido. Nesse momento, ele percebeu que esse jogo era diferente.

Isso fala de uma parte de mim que eu havia negligenciado por muito tempo. Eu corria de evento em evento acreditando que havia algo mais consequente sobre isso, mesmo que os eventos em si não fossem. Eu sentia que estava fazendo "algo". Nos últimos dois anos, fiz um esforço para equilibrar essa parte. Eu levo mais tempo para tudo. Mais tempo conversando com amigos e familiares e realmente ouvindo o que eles estão dizendo. Tirando um tempo para fumar um charuto enquanto caminho às 3 da manhã, quando a pequena cidade em que moro está dormindo. Eu até levo mais tempo para fazer meu café usando coisas como prensa francesa ou café coado em vez de instantâneo. Descobri que estar presente em cada momento, bom ou ruim, é o maior presente que você pode realmente dar a si mesmo. Esses momentos de paz se tornaram a coisa que impulsiona minha vida neste momento e é em torno do que construo minha vida. Este vídeo realmente me fez sentir da mesma forma que me sinto naquelas noites tranquilas caminhando pela minha cidade no ar fresco da noite. Eu adoro Red Dead Redemption 2 e estou no meio de uma jogatina lenta e deliberada agora, e estou adorando cada segundo dela. (DESCONHECIDO, 2023, não paginado)

Novamente analisando comentários do YouTube, um de seus usuários faz uma observação de como perdeu-se no jogo, e ficava muitas vezes saltando entre pronomes pessoais, como "Eu" e "Ele" ou "Nós" e "Eles", quando contava sobre o jogo para amigos. Ele justifica contando que essa linha fica tão borrada pelo quão presente o jogador se encontra naquele mundo. Como eles acabam importando e significando algo, assim como o jogador para a gangue e esse mundo. Através destas falas de diferentes jogadores, percebe-se o como essa conexão introspectiva que cada um estava tendo em suas casas os conectou ao compartilharem suas experiências um com o outro, mostrando que apesar de estarem sozinhos vagando pelo mundo de RDR2, a sensação que eles sentiam era mais próxima do que podiam imaginar.

Passei anos me sentindo quebrado de alguma forma, já que todos ao meu redor focavam em empregos, dinheiro, trabalho, filhos. Quando eu nunca me esforcei por nada disso. É incrivelmente difícil não se sentir sozinho em sua perspectiva quando ninguém por perto parece compartilhar ou começar a compreender. Todo mundo está constantemente mudando de uma coisa para outra, e eles perdem muita vida e beleza por causa disso. Passei anos tentando ficar bem em simplesmente querer lutar por amor e paz em minha vida, e que isso fosse o suficiente. Encontrar um parentesco com outras pessoas que compartilham a mesma perspectiva, e podem notar a quietude em cada momento terno entre elas é tudo o que eu quero. Sem marcos. Sem pressão para atingir metas. Apenas um reconhecimento constante desses momentos que nos fazem sentir contentes. Olhar para a lua com pessoas com quem me importo e me sentir em casa. Porque "nada" acaba significando tudo. (DESCONHECIDO, 2023, não paginado)

“Os momentos solitários de RDR2 sempre conseguem me dar aquela sensação de serenidade completa que minha vida frequentemente não tem. Acho

que nunca teremos um jogo tão bonito quanto este” disse um dos usuário da comunidade Reddit a respeito de uma discussão sobre a arte de fazer nada que o jogo propõe. É como se o jogo fosse um “poeta da sociedade moderna” fazendo com que os jogadores sintam e vivam a vida através de algo que os tire da vida regular.

Após diversas análises, foi conversado com o artista e músico Noah Cote que explicou um pouco sua relação com o jogo RDR2. Ele explica que se vê voltando ao jogo muito mais do que qualquer outro, e o joga apenas com o objetivo de relaxar. O jogo permitiu esse tipo de contemplação e espaço, e ele sentiu que não precisava estar sempre fazendo coisas mais pesadas de ação nas quais outros jogos são tão focados, o que para ele foi muito relaxante. E ao pensar-se mais profundamente sobre, Cote percebeu o quanto isso tinha em comum com outras formas de arte que ama, seja a música ambiente ou filmes que possuem um toque mais íntimo e contemplativo, é algo que frequentemente o atrai. “Acho que frequentemente buscamos consolo na arte que apreciamos”, diz Cote (2024), e explica que é um sentimento poderoso, e especialmente poderoso quando realmente interage diretamente com o sujeito, como os jogos fazem.

Ao perguntar sobre seu processo criativo para a composição de músicas, Cote (2024) respondeu que busca espaços de silêncio, intermediários, em suas composições. O músico explica que a maneira como os jogos de mundo aberto permitem que o jogador realmente crie esses momentos de espaços intermediários é particularmente único. E ele ressalta que ama o elemento surpresa que vem com esse estilo de design. E ao final, comenta que foi surreal ver a quantidade de pessoas que ressoavam com o sentimento de contemplação que o artista tanto afirma, e que nunca tinha esperado tanta atenção a qual foi totalmente reconfortante.

4.2 METODOLOGIA PROJETUAL

4.2.1 Design

Obras audiovisuais raramente utilizam um único tipo de ferramenta específica, e para a realização prática deste projeto, não podia ser diferente. Como visto através da coleta de comentários de usuários que já jogaram e gostam muito

dos jogos listados, muitos sentiram-se conectados com o universo por diferentes razões, desde o ambiente ao seu redor e até a música, a qual soava como um sussurro do cenário do que algo à parte da composição.

Além de tal, visto como os desenvolvedores trabalharam o toque humano através de detalhes, e até mesmo erros, criou essa proximidade com o jogador. O qual sentiu que o personagem era mais próximo da realidade do que uma mistura de pixels unidos.

Erros de caligrafia, borrões em diários e até mesmo a fumaça serena que saía da xícara de café são alguns exemplos que os jogadores citam como essa proximidade do jogador com o jogo. E assim como visto anteriormente, todos esses aspectos são mais próximos da realidade.

4.2.1.1 Design Multisensorial

Compreendendo as diferentes sensações e percepções de cada indivíduo proporcionadas pelo mundo em diferentes experiências, o Design Sensorial é também uma das primeiras apresentações às experiências de vida, segundo Lupton e Lipps (2018). Mas, além de efeitos multissensoriais, o mesmo pode despertar emoções e sentimentos, afirma Lupton (2017). A utilização de materiais com aspectos físicos diversos, como as texturas, pode trabalhar as relações e percepções emocionais com os objetos. E o mesmo ocorre com músicas e com a nostalgia dos videogames.

Como citado nas análises da pesquisa de campo, muitos momentos em RDR2 atuavam para o jogador como uma memória quieta. Muitos usuários que jogaram o jogo e tiveram uma infância no campo sentiram-se conectados com a profundidade daquele universo, além de trazer o resgate de memória, o jogo contemplava detalhes que aqueles jogadores já presenciaram ou viveram. O *heavy user*, Matheus Lorenzet (2024), afirma que ao jogar, parecia que os desenvolvedores tinham ido até os campos perto de sua casa para fazer a pesquisa de campo e produzir o jogo.

Toda sensação envolve ação e interação. Um produto ganha vida à medida em que as pessoas o consomem ao longo do tempo. O mesmo vale para uma marca ou um site. Designers usam estímulos para criar elementos visuais e sensoriais. Cores, formas, sons, imagens, palavras, sabores... é

preciso explorar não apenas o visual mas o design multissensorial. (LUPTON, 2020, não paginado)

As primeiras ideias para a composição do tema visto nesta pesquisa iniciaram-se através de estudos musicais, contemplando e ouvindo atentamente obras de artistas considerados minimalistas, como o argentino Gustavo Santaolalla, o qual gosta de utilizar o espaço e o silêncio em suas composições.

4.2.1.2 Design Especulativo — *Speculative Everything*

No livro escrito por Anthony Dunne (2013), *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*, o escritor afirma que

Para encontrar inspiração para especular através do design, precisamos olhar além do design para os campos metodológicos do cinema, literatura, ciência, ética, política e arte; explorar, hibridizar, emprestar e abraçar as muitas ferramentas disponíveis para criar não apenas coisas, mas também ideias — mundos fictícios, contos de advertência, cenários hipotéticos, experimentos de pensamento, contrafactuais, experimentos de redução ao absurdo, futuros pré figurativos, e assim por diante. (DUNNE, 2013, p. 03)

Deste modo, o Design Especulativo também é operado segundo preceitos objetivos e lógicos, ainda que por realidades que sejam esboçadas por um meio ficcional. Trata-se de um método de simular versões alternativas do futuro, de imaginar como as coisas poderão ser no amanhã ou retrospectivamente, como poderiam ser hoje. O Design Especulativo está mais interessado no que *poderia ser* do que no que *deveria ser*, ressalta Dunne (2013).

O projeto não é uma pesquisa linear, antologia de textos ou uma monografia com começo e fim, porém oferece uma visão bem específica do design, baseando-se em anos de experimentação, educação e a própria reflexão.

O otimismo interno encontrado no Design não deixa outra alternativa mas estar ciente de que muitos desafios enfrentados atualmente são praticamente irreparáveis e que a única maneira de superá-los é mudando os valores, crenças, atitudes e comportamentos de uma sociedade inteira, como explica Dunne (2013). O ser humano da sociedade moderna é influenciado e moldado de acordo com os meios de seu ambiente, e tais comportamentos são passados de gerações, tornando-se uma forma cultural de viver o presente. O autor reforça que “Não

sabemos como consertar o planeta ou garantir nossa sobrevivência. Somos apenas esperançosos” (Dunne, 2013).

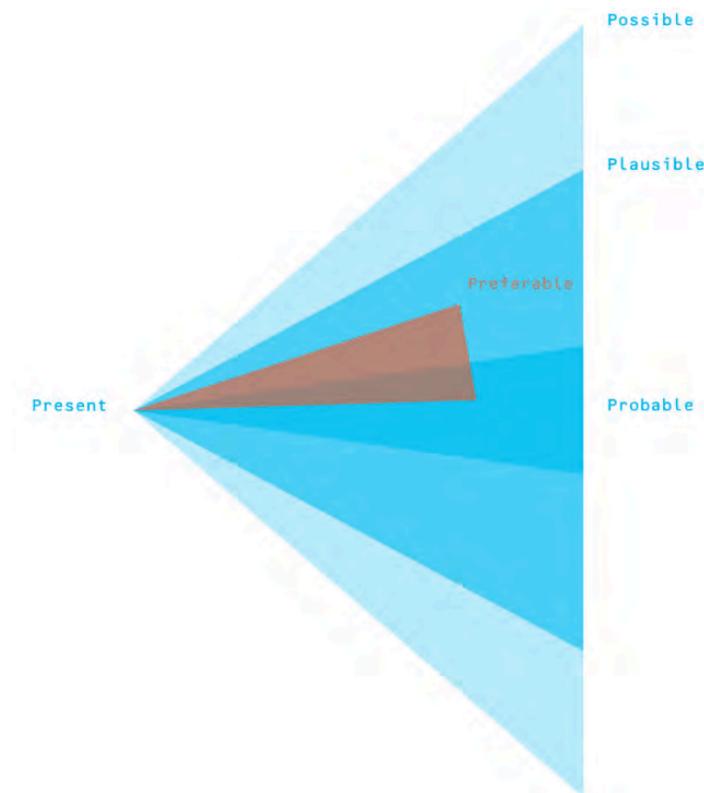
O autor reforça com uma famosa observação de Frederic Jameson: “Atualmente é mais fácil imaginarmos o final do mundo do que uma alternativa para o capitalismo”. Porém, são realmente alternativas que precisamos.

A natureza fictícia de cada indivíduo faz com que as crenças sejam momentaneamente suspensas, e permite deixar a imaginação vagar, e momentaneamente esquecer como as coisas são no presente, e como elas poderiam ser. Com essa possibilidade, são raramente desenvolvidos cenários que sugerem como as coisas deveriam ser, pois, como Dunne (2013) afirma, as coisas acabam ficando muito didáticas e moralistas. A indústria do entretenimento oferece experiências semelhantes, oferecendo ambientes que o indivíduo possa vagar para o imaginário e lúdico, e os games são um formato imersivo para tal realização.

Dunne (2013) caracteriza que esse espaço permanece em algum lugar entre a realidade e o impossível. E para operar nesse espaço de maneira efetiva, como designer, é necessário novos métodos, contextos e papéis do próprio. Pois, muitos dos desafios e mudanças políticas, sociais, econômicas e culturais não são impossíveis de serem solucionados, mas são difíceis de imaginar como poderíamos chegar do ponto atual para outro distante.

O Design Especulativo não está interessado em prever o futuro mas em usar o próprio design para abrir qualquer tipo de possibilidade a ser discutida, debatida e usada para coletivamente para definir um futuro preferível para a sociedade. Dunne reforça que os designers não deveriam individualmente definir futuros para todos, mas trabalhando com especialistas, incluindo cientistas políticos, éticos, economistas e entre outros, gerando futuros que ajam como catalisadores do debate público e discussões sobre os tipos de futuros que as pessoas realmente querem. O Design acaba se tornando uma ferramenta de conexão dos especialistas e do próprio imaginário de cada um, dando permissão de deixar a imaginação fluir livremente, dando material expressivo para percepções generalizadas de situações diárias, e fornecendo plataformas para uma especulação.

Figura 20 - PPPP.



Fonte: Dunne & Raby (2013).

Para encontrar inspiração para a especulação através do Design é preciso olhar além do próprio e através de metodologias como cinema, literatura, ciência, ética, política e arte, para assim explorar e envolver o máximo possível de ferramentas para projetar não apenas coisas mas ideias de mundos imaginários, contos, cenários de “e se”, experimentos, futuros possíveis e assim por diante. Por conta de tal, foi escolhido essa metodologia para o tema proposto neste trabalho, o qual através de especulação a respeito da música e seus espaços de silêncio, iniciou-se a discussão a respeito do que é ruído e a música que soa como o silêncio.

O Design Especulativo acredita que especulando mais, em todos os níveis da sociedade, e explorando alternativas e cenários, a realidade torna-se mais maleável e, mesmo que o futuro não possa ser previsto, não pode-se deixar-se de imaginar fatores que aumentarão a probabilidade de futuros mais desejáveis acontecerem. E igualmente, o mesmo acontece com futuros que não são desejáveis, assim os mesmos podem ser avistados cedo ou pelo menos limitados.

4.2.1.3 Design Conceitual e Concept Art

Quando os designers distanciam-se da produção industrial e do mercado, entra-se no mundo do irreal, a ficção ou o título favorito a ser chamado para pensar-se em Design Conceitual, ou Design sobre Ideias. Segundo Dunne (2013), é uma curta porém rica história e é onde muitas formas interconectadas de Design, e pouco conhecidas, acontecem, como o Design Crítico, Design Ficcional, Design Interrogatório, Design Art e entre outros. A separação do mercado de trabalho cria um paralelo do design, o qual se encontra livre das demandas e pressões do mercado, e a própria Sociedade do Desempenho e Cansaço, consequentemente está livre para explorar novas ideias e problemas.

O Design Conceitual está mais interessado em projetar como as coisas poderiam ser, e o mesmo promove o espaço para realizar tal. Designs conceituais não são conceituais porque até então não foram realizados ou estão esperando a serem realizados, “eles celebram seu próprio irreal e trabalham com total vantagem de serem feitos por ideias” (Dunne, 2013, p. 12). Um exemplo mais concreto que o autor traz no livro é *MTKS-3/The Meta-territorial Kitchen System-3* (2003) por Martí Guixé. O qual consiste em modelos de componentes para uma cozinha em espaço aberto, os objetos finais são abstratos, formas geométricas simples que fazem seu papel e não possuem nenhum esforço em serem próximas à realidade. Como Dunne (2013) afirma, “elas são o que são: ideias”.

Figura 21 - MTKS-3/The Meta-territorial Kitchen System-3.



Fonte: Inga Knölke (2003).

Muitas vezes é dito que se algo é conceitual, não se passa de uma ideia, mas este é o ponto, porque pelo fato de ser uma ideia é o porquê é importante. Novas ideias, segundo Dunne (2013) é o que precisamos, designs conceituais não são apenas ideias são também ideais, e como aponta a filósofa Susan Neiman (2012), deveríamos medir a realidade em relação a ideais, e não o contrário. “Ideais não são medidos se estão em conformidade com a realidade; a realidade é julgada se está à altura dos ideais. A tarefa da razão é negar que as alegações da experiência sejam finais e nos empurrar para ampliar o horizonte da nossa experiência, fornecendo ideias que a experiência deve obedecer” (Neiman, 2012).

Sendo assim, um dos maiores propósitos do Design Conceitual é fornecer alternativas contextuais do próprio design, o qual é movido pelas forças do mercado. É um espaço para pensar, testar novas ideias e ideais.

No ano de 1960 os artistas Sol LeWitt e Adrian Piper (1960) articularam claramente o que significa fazer arte através de ideias. Em “*Sentences on Conceptual Art*”, de 1969, LeWitt lista o que se tornou para muitos as características centrais de uma obra de arte conceitual, por exemplo:

- Ideias podem ser trabalhos de arte: eles estão em uma corrente de desenvolvimento que pode eventualmente tornar-se de alguma forma. Todas as ideias não precisam ser físicas.
- Uma obra de arte pode ser entendida como um condutor da mente do artista para a do observador. Mas ela pode nunca chegar ao observador, ou pode nunca sair da mente do artista.
- Todas as ideias são arte se estiverem relacionadas à arte e se enquadrarem nas convenções da arte.
- Quando a ideia da peça estiver estabelecida na mente do artista e a forma final estiver decidida, o processo é seguido cegamente. Há muitos efeitos colaterais que o artista não consegue imaginar. E esses podem ser utilizados como ideias para novos trabalhos.
- O conceito e a ideia são diferentes. O primeiro implica uma direção geral enquanto o último é um componente.

Assim como o Design Conceitual, no desenvolvimento de obras audiovisuais há sempre o papel de um artista conceitual, o qual ficará encarregado de imaginar e projetar cenários e personagens, como uma espécie de roteirista visual. A Arte

Conceitual, ou popularmente conhecida como Concept Art, é um dos primeiros passos para o desenvolvimento de jogos, onde através de composição e storytelling serão projetados personagens, cenários e objetos.

O foco dos artistas conceituais muitas vezes não é estético, mas sim narrativo, uma metáfora utilizada por artistas é que a Concept Art é como assar um bolo, muitas vezes o bolo pode não ficar bonito, mas ele precisa ficar bom. A Concept deve entregar os detalhes interessantes para a história e analisar o que pode dar certo e errado visualmente ao decorrer da narrativa. Durante o processo, o artista trabalha coletivamente com roteiristas e diretores de arte, e como visto anteriormente, não é um processo linear, e mudanças de composição da arte podem levar a história a tomar rumos diferentes.

Figura 21 - Artbooks de jogos.



Fonte: o autor (2024).

Figura 22 - Imagens do artbook de *Death Stranding*.



Fonte: o autor (2024).

Segundo o pesquisador Carlo Franzato (2011), ele afirma que o Design Conceitual é usado por um vasto número de jovens designers contemporâneos para especular em assuntos pertencentes ao design, assim como outros tópicos. Os jovens não aspiram por um sucesso comercial, mas propõem ideias em exposições e publicações, assim como participam de debates públicos. É como se o Design Conceitual acontecesse nos cantos quietos o qual a Sociedade do Desempenho não quer iluminar. As atividades são inspiradas pela observação e atenção profunda no dia-a-dia da vida, e os resultados podem ser originados expressivamente reinterpretando objetos ordinários. Além disso, quando prestando atenção profunda ao comportamento comum como usuários e consumidores, é revelado dimensões críticas no design, as quais podem ser exploradas e especuladas de diferentes formas através das ideias e conceitos dentro do Design Conceitual.

5. EXECUÇÃO

*“Corra, garoto, corra
Estar correndo é uma vitória
Corra, garoto, corra
A beleza jaz atrás dos montes”
- Yoann Lemoine (2024)¹²*

Neste capítulo estende-se pelas etapas da metodologia proposta e organizada pelo Design Thinking o qual foi adaptado para funcionar com Atos de execução. Dentro de cada ato, quando necessário, as metodologias propostas serão trabalhadas e assim abordarão temas específicos e auxiliarão na execução das etapas e processos com maior êxito.

5.1 ATO I

No primeiro Ato, será documentado os processos de imersão no tema do projeto, como tudo iniciou-se e de que forma projetou-se em sua magnitude. Durante este Ato, serão tratadas as informações coletadas que iniciaram a procura do tema e também sua diretriz, e como as mesmas encaixaram-se para a formulação das próximas etapas.

O primeiro passo foi a observação dos detalhes em videogames, em especial *Red Dead Redemption 2*, o qual foi observado por muitos como um jogo para relaxar, e seu envolvimento e imersão acontecer apesar da ação proposta pelo mesmo. Muitos jogadores, como visto através da pesquisa de campo, relataram esse tipo de imersão e profundidade em suas jogatinas e desse modo, a metáfora de silêncio começou-se a fazer presente para diversas pessoas. E como Brown (2010) afirma que “construímos essas pontes de insights por meio da empatia, a tentativa de ver o mundo através dos olhos dos outros, de compreender o mundo por meio das experiências alheias e de sentir o mundo por suas emoções” (BROWN, 2010, p.47).

¹² A música é uma poderosa metáfora sobre crescimento e a luta contra as restrições impostas pela sociedade. A letra é um convite ao ouvinte a correr, como um chamado para libertar-se de suas expectativas e normas.

5.1.1 Profundidade nos detalhes

Nesta etapa do Ato em específico, foi realizada a coleta de diferentes comentários analisando e compartilhando cenas e momentos de *Red Dead Redemption 2*, apesar dos comentários serem diferentes e de autores diferentes, todos possuíam uma harmonia semelhante, e essa harmonia seria o próprio silêncio e vazio que os jogadores percebiam durante o jogo.

Para a coleta, procurou-se fóruns e vídeos, em plataformas como YouTube e Reddit, onde os jogadores apontaram os detalhes do jogo que mais chamaram sua atenção, e como os outros usuários interagem com o conteúdo publicado. Muitos conteúdos eram análises, *essays*, a respeito do jogo e a maneira que seus autores o experienciaram. Compartilhando essa maneira pessoal da experiência, as interações dos outros usuários foram de identificação, a qual conseguiram compreender e se conectar com o quê o autor estava se referindo.

O vazio e o silêncio, assim como dito por Miyazaki (2014), tornou-se parte do jogo, deixando-o mais enriquecido e ressaltando a beleza daquele cenário, e não algo que deveria ser afastado com a preocupação de que o telespectador fosse ficar entediado. E como o autor Jacob Geller (2019) afirma, as ações que o irritavam nas primeiras 80 horas (esculpir balas, limpar cavalos, manter-se alimentado) agora pareciam pequenos momentos de zen. Elas o mantinham presente.

Foram selecionados aproximadamente treze usuários e seus comentários para na realização desta pesquisa, e conversado com três jogadores que admiram muito o jogo *Red Dead Redemption 2*. Todas as análises e comentários foram coletados no ano de 2024, seis anos após o lançamento do título citado, e desde então o jogo ainda é contemplado pelos seus usuários, funcionando como uma forma de relaxamento e escapismo. E, de certa forma, um convite para ter uma atenção profunda no ambiente, pois algo pode estar prestes a acontecer em um dos cantos quietos do jogo.

Esses momentos de composição despertavam emoções e os sentidos dos jogadores, como um usuário relatou, sabia que estava jogando algo diferente quando passou aproximadamente quarenta minutos fazendo atividades que não envolviam nenhum tipo de ação e adrenalina, e com isso ficou inteiramente entretido. Tais composições, tanto do ambiente e música, conduziam o jogador a ter uma experiência diferente e o fazer voltar para a história. De certo modo, é como se

o nada do jogo fizesse o trabalho de resgatar o jogador novamente para esse mundo, e também após dele.

Visto um usuário que comentou que após jogar o jogo, quis levar sua rotina com mais tranquilidade e apreciar os momentos de “vazio” na própria, como acender um charuto às três da manhã enquanto caminha pelo bairro de sua cidade. Exemplos como esse, refletem o impacto que o jogo teve em seus usuários causado por muito além de sua história, mas pela contemplação que o jogo convida a realizar. Algo que é trabalho em segundo plano, mas por ser um detalhe sutil e próximo da vida humana, desperta a atenção de seus telespectadores, e em certos casos causando o resgate de uma própria memória pessoal de seus jogadores, que encontravam momentos os quais se identificavam no jogo. Tal identificação acontecia também pelo fato de seu personagem principal cometer erros, tanto de escrita quanto de desenho, o aproximando ainda do jogador, apenas por possuir um detalhe de toque humano.

5.1.2 Símbolos e Interpretação

Após perceber o quanto outros usuários se comunicavam com essa conexão causada pelo jogo, inicia-se essa percepção de sentimento de vazio e silêncio. O qual não é algo negativo, porém reinterpretado por seu público. Conversando com o músico Noah Cote (2024), ele explica a importância desses momentos de silêncio através da própria música, e como eles fazem tanto parte da história como uma nota tocada.

Tal conceito também é percebido na filosofia de *ma*, a qual é vista como um espaço vazio entre dois objetos, e utilizado pelo diretor Hayao Miyazaki em suas animações, o qual ele refere-se a um momento para o telespectador respirar para a próxima cena, e não estar constantemente envolvido e preso por sua adrenalina e sede de ações. Esse momento de respirar em obras audiovisuais é semelhante ao próprio ritual de meditação, o qual incentiva a inspiração e expiração.

5.1.3 Essay

A palavra *essay* do inglês significa análise, atualmente muitos jogadores procuram *essays* de seus *games* favoritos. O conteúdo de uma *essay* é produzido

muitas vezes por um jogador entusiasmado, o qual está compartilhando suas ideias e filosofias em cima de uma obra específica. Noah Cote (2024) produziu uma *essay* com o nome “*The Art of Doing Nothing*” explicando diversos símbolos e seus significados em *Red Dead Redemption 2*. Através dessas *essays*, os jogadores acabam criando uma comunidade e compartilhando relatos e memórias, que apesar de diferentes, todos conseguem se identificar um com o outro.

As *essays* não são exclusivas inteiramente para videogames, em qualquer obra audiovisual é possível criar análises. Os fundamentos de uma *essay*, são resumidos de forma bem específica através da semiótica, onde sem usar uma metodologia específica os entusiastas procuram suas próprias relações com o material proposto.

O processo para a criação de uma análise não é linear e é extremamente pessoal, e nele podem ser trabalhados contextos como política, cultura, sociedade, ética, entretenimento e sentimentos pessoais e bem específicos, mas que de alguma forma sempre conversam com um usuário. Um exemplo disso, é na *essay* “*It Doesn't Get Better Than Skyrim*” a respeito do jogo *Skyrim*, quinto da franquia *The Elder Scrolls*, seu produtor, Caleb A. Robinson (2023), explica o quanto é nostálgico passear pelos campos do mundo virtual e que isso o lembra de tempos mais simples, tanto de si quanto da própria humanidade. Através de tal, o autor vai recolhendo fragmentos do jogo para explicar seu ponto. Mesmo que seja algo bem específico, muitos outros jogadores e entusiastas se identificaram, criando discussões sobre o tema e trazendo novos relatos para enriquecer o mesmo. Como visto por Carlo Franzato (2011) o mesmo ocorre entre jovens designers contemporâneos, que especulam pertencentes ao design e entre outros tópicos.

5.1.4 O Vazio em Videogames

O Vazio e o Silêncio tornam-se dois elementos contemplativos, e ambos não são nulos, e sim composições inteiras por si. De uma forma mais presente, estes elementos são encontrados e trabalhados inteiramente no gênero *Walking Simulator*, ou simulador de caminhada, o qual como visto anteriormente, pode não ser atrativo para alguns usuários, porém para outros foi o elemento atrativo em *videogames*, o foco dos simuladores não é a ação extrema, mas a contemplação do jogo se torna o elemento narrativo.

O jogo *Firewatch* é o perfeito exemplo de sucesso de um simulador de caminhadas, o qual possui quatro horas de jogabilidade, porém não precisa ser mais do que isso para não irritar o usuário, é apenas um momento de meditação fornecida pela experiência digital. O jogo foca totalmente na narrativa, tendo pequenos momentos de ação, porém esses não são controlados pelo jogador e mostrados através de falas, música e até mesmo elementos visuais. Da mesma forma que *Red Dead Redemption 2* causou isso para os jogadores sendo um jogo com ação, a beleza para os usuários estava nos momentos encontrados entre ela, o qual é explorado inteiramente em *Firewatch*, pois o jogador só tem a função de andar, recolher objetos e tirar fotos. A observação da vida em uma floresta é a principal ação, um momento vazio porém completo por inteiro.

5.2 ATO II

Ao concluir-se a coleta de comentários de jogadores e análises, é visto como os próprios procuram símbolos e significados em elementos dos jogos, e muitas vezes tais elementos acabam causando a imersão mais profunda do jogador, pois possuem relação com o aspecto humano. Após, são analisadas as *essays* e como as mesmas criaram comunidades de pessoas que compartilham de um mesmo sentimento ou observação a respeito de algo específico nos jogos em pauta.

Nesta etapa do projeto, é pensado em como pode-se trabalhar um serviço com o elemento contemplativo de um videogame. Analisando o estúdio de animação francês Fortiche, são observados alguns elementos importantes que causam a contemplação, e especialmente com a animação de grande sucesso do estúdio Arcane (2021).

Após esta análise, pensa-se em como o é possível causar a filosofia de prestar atenção no ambiente e no momento para o jogador, mesmo que ele não esteja imerso em uma experiência digital. Então, é observado a plataforma Lost In Cult, onde através de financiamento coletivo, entrega produtos de determinada obra ou autor.

Além de tal, será definido o briefing deste projeto, suas personas e a história para a composição de imagens e som deste projeto.

5.2.1 Como a Contemplação Torna-se Algo?

Após entender como a contemplação funcionava para os jogadores, a pesquisa de serviços que realizam algo semelhante para a indústria iniciou-se. E surpreendentemente, um ponto tão específico é difícil de encontrar, ao ponto de não ter algo semelhante no Brasil, mas outras formas de deixar obras audiovisuais mais contemplativas foram encontradas, e tais trabalham com a produção de detalhes e com a direção de arte através de meios como animação, ilustração e a própria música.

Outros serviços analisados, foram o de editoras que focam na produção de livros de arte de filmes e *videogames*. Mas durante essa pesquisa, encontrou-se uma plataforma que um dos focos é o *merchandise* de alguns títulos e autores. Além de livros e revistas, o estúdio elabora formas de fazer com que o usuário interaja de uma forma mais ampla com aquele ambiente, projetando quebra-cabeças e outras peças para uma melhor composição de seus produtos como um todo.

5.2.1.1 Fortiche

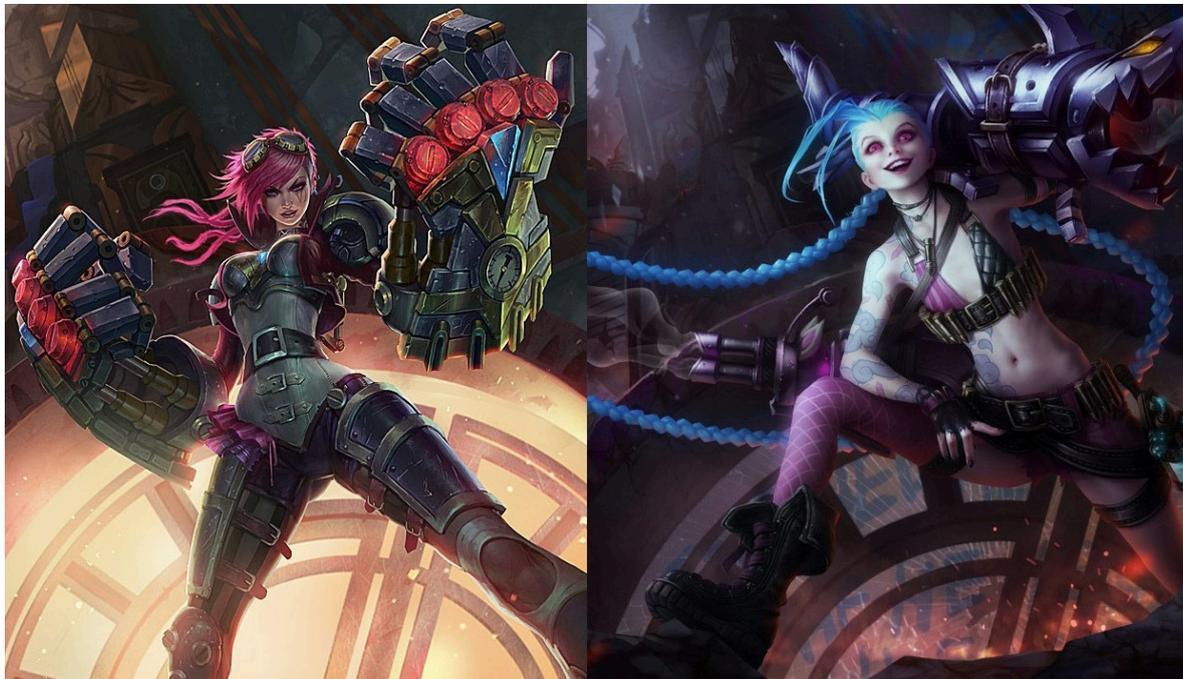
Fortiche é um estúdio de produção e criação capaz de assumir todas as etapas de animação de filmes, design e fabricação. Com sua sede em Paris, Montpellier e Las Palmas, o estúdio conta com produtores, diretores, artistas de storyboard, animadores, compositores e editores que trabalham nos conceitos até sua entrega final.

O estilo possui um estilo gráfico único, o qual mistura mídia 2D e 3D. O estúdio foi fundado por Jérôme Combe, Pascal Charrue e Arnaud Delord em 2009. A equipe tem trabalhado constantemente para tornar o estúdio uma referência de animação e o projeto mais recente foi a série *Arcane* (2021), uma colaboração com a Riot Games e com distribuição pela Netflix.

O ponto principal que o estúdio entrou como principal referência para este projeto é o fato de ser um colaborador. Seu foco foi tornar a história de *Arcane* mais atrativa ao público, trabalhando desde sua animação até sua composição musical. *Arcane* utiliza a lore do jogo multiplayer *League of Legends* (2009) para contar uma história de alguns campeões. A série foi muito bem recebida pelo público, e um dos

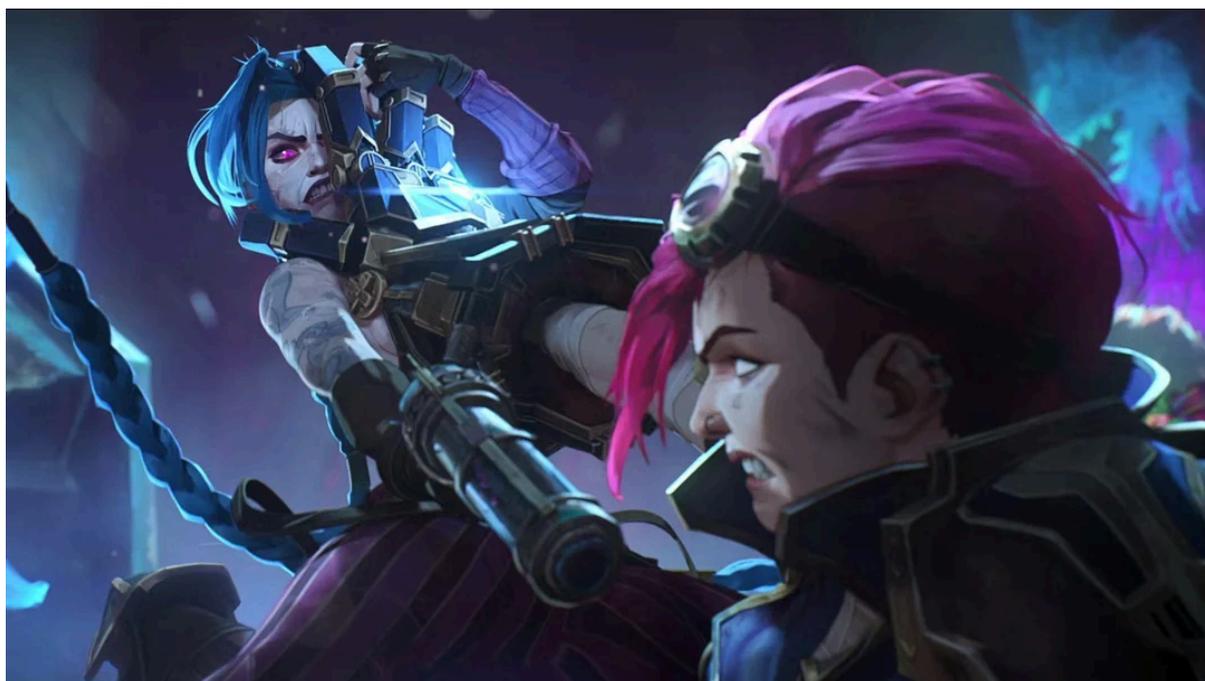
principais pontos fortes e característicos da obra foram realizados pelo estúdio francês.

Figura 23 - Vi e Jinx em splash arte para League of Legends.



Fonte: https://cdn.folhape.com.br/upload/dn_arquivo/2021/11/vi-e-jinx.jpg

Figura 24 - Vi e Jinx em cena de Arcane.



Fonte: <https://encurtador.com.br/1ikRE>

As diferenças visuais além de serem bem densas, foram decisões e detalhes tomados pensando exclusivamente na narrativa que o estúdio gostaria de criar, trazendo resultados que foram muito bem recebidos pelos fãs, tanto pelos novos que estavam conhecendo o universo pela primeira vez, quanto por antigos. Que inclusive reforçaram que o estúdio estava corrigindo o visual dos personagens.

Fortiche ressignificou a maneira que os personagens eram vistos, trazendo de uma forma única elementos contemplativos da própria arte conceitual. Um exemplo disso, são partes específicas da animação feitas com diferentes técnicas, como aquarela e carvão, dependendo muito da narrativa daquele momento. A música também em sua maioria foi criada a partir da ilustração, sempre trabalhando em conjunto com os compositores e as cenas que a composição teria seu papel. Novamente, a animação não chega próxima à realidade, o estilo de ilustração é cartunizado, porém esse detalhe e o fato da animação ser mais próxima à uma composição 2D são o elemento característico de Arcane.

5.2.1.2 Lost In Cult

A plataforma britânica Lost In Cult tem como principal propósito a criação de merchandise para diferentes títulos e autores. É considerada uma editora e estúdio de design que acredita no *videogame* como forma de arte.

Figura 25 - Outer Wilds: Design Works.



Fonte: Lost In Cult.

Eles publicam diferentes materiais, como livros, que são longos e com obras longas e personalizadas que exploram a história dos videogames e seus criadores e um dos materiais produzidos é uma forma de diário de jogo com o nome de *Lock-On*, onde traz artigos esclarecedores, histórias instigantes e a arte de diversos artistas que trabalham com esse setor. Esse tipo de livro também é uma espécie de jornal trimestral sobre videogames, apresentando artigos detalhados, histórias e artes com grandes talentos da indústria.

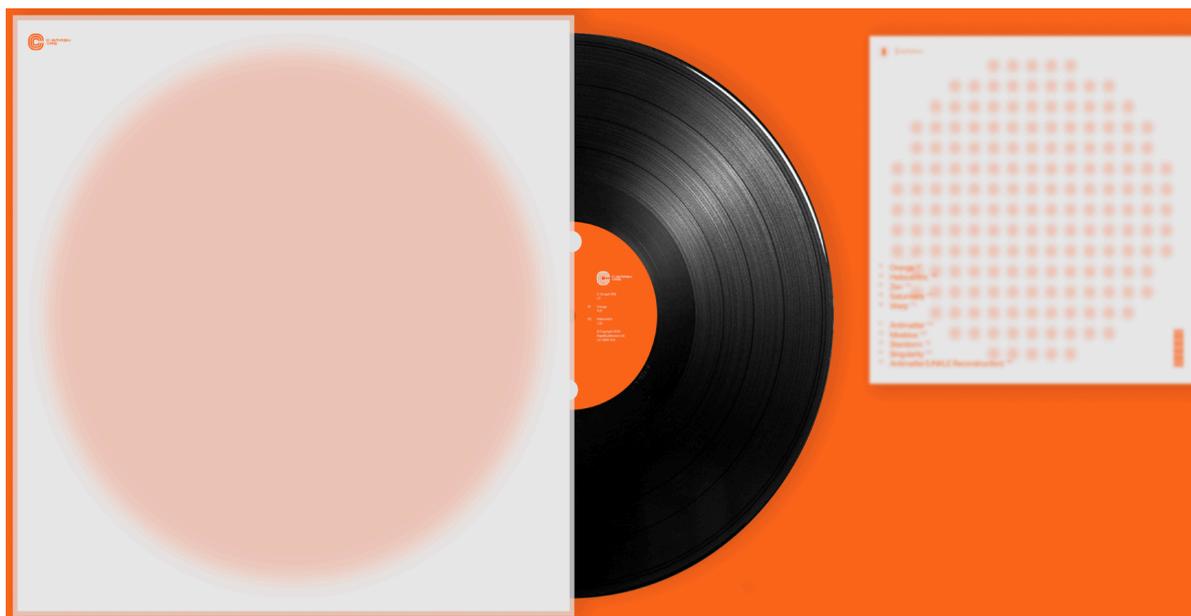
O *Lock-On* funciona semelhante a uma assinatura de revista, a qual o usuário irá receber trimestralmente um livro com os conteúdos citados.

Figura 26 - *Lock-On* Volume 005.



Fonte: Lost In Cult

Outros produtos que o estúdio oferece são diferentes formas de enriquecer o game ou a obra específica, e um desses formatos são os discos de vinil ou fitas K7 para seus fãs e colecionadores.

Figura 27 - 001 C-Smash VRS New Dimension.

Fonte: Lost In Cult.

Além desses projetos, Lost In Cult tem uma comunidade focada em *games* e entretenimento, podcasts e recursos exclusivos, como recomendações e análises e até mesmo *essays* sobre diversas obras, desde livros a videogames.

5.2.2 Briefing do Projeto

5.2.2.1 O quê?

Uma experiência que coloque o sujeito em uma posição introspectiva, e que direcione o mesmo a momentos de contemplação. Um conceito de jogo com uma narrativa metafórica e especulativa, que ao misturar-se com cores, música e momentos do cotidiano, aqueles considerados invisíveis pois nos conceitos vistos diante de uma sociedade cansada e rápida são comuns, torna-se a ponte para o telespectador ser direcionado a momentos contemplativos, e como consequência, ver o mundo e seus espaços e ambientes com maior contemplação e suas atividades com uma atenção mais profunda com a ajuda de um produto introduzido no jogo, o qual o jogador pode usar como amuleto para lembrar-se do momento e lugar onde se encontra.

5.2.2.2 Por quê?

Além de estarmos vivendo em uma sociedade que acelera cada vez mais e que está tentando banir de qualquer modo a inatividade natural e preencher todos os espaços vazios de nossa existência, as pessoas que não são consideradas pró-ativas, acabam não conseguindo comunicar-se com o mundo ao redor, ou não são devidamente compreendidas, pois todos “não escutam, e sim esperam sua vez de falar”. Através das pesquisas realizadas em fóruns e com perguntas para alguns usuários, muitos jogadores sentiram-se com a necessidade de desacelerar, no game e no mundo, após passarem por certos momentos dentro do jogo. Dessa e outras formas, o jogo pode auxiliar o usuário a compreender momentos de contemplação, e que a própria é alcançada prestando atenção nas coisas, e auxiliando o “eu autêntico” do sujeito a estar presente no agora e no espaço.

5.2.2.3 Para quem?

Gamers interessados, sujeitos introspectivos, sujeitos “rápidos” que procuram um escapismo para um momento de contemplação, e demais amantes de *games* que contenham essa característica contemplativa propostas inteiramente pelos simuladores de caminhada. E além da experiência digital, busquem uma forma de estarem mais conectados com o jogo de preferência, buscando objetos de *merchandise* da obra.

Sendo os *gamers* o público secundário, os desenvolvedores e estúdios tornam-se o público parceiro e primário, pois é a partir deles que o jogo nasce. Tornando-se um colaborador, o objeto é deixar suas obras com características de contemplação, resgatando a atenção profunda dos usuários através da produção e direção de arte. Além de tal, prestar um serviço de *merchandise* para a obra, o qual agrega os *gamers* e é atrativo para outros que não conhecem o jogo.

5.2.2.4 Como?

Por meio das metodologias apresentadas são vistas diferentes formas para realizar este projeto, porém como visto nas próprias, o processo não é linear, sendo

assim, há a liberdade de tomar caminhos diferentes para chegar nos resultados propostos.

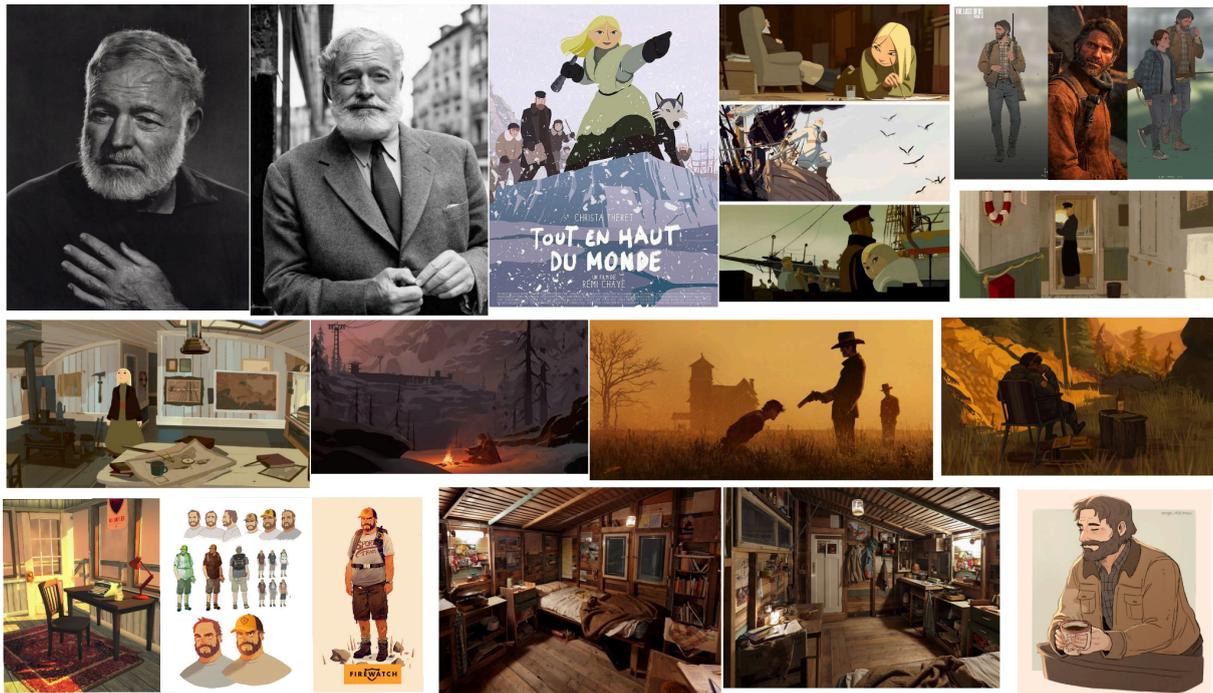
5.2.3 Um Antigo Marinheiro

Para a realização desse projeto, foi pensado em uma narrativa tomando como base a mecânica e a jogabilidade dos simuladores de plataformas. Como o objetivo é enaltecer a Concept Art, as ideias para a composição dessa narrativa servem depois para sua execução. A ideia fundamental era pensar em uma maneira contemplativa a qual o jogador poderia ficar imerso em sua história e nos mistérios que nela habitam.

Tomando como referência algumas obras literárias e filmes, com o livro *O Velho e O Mar* (1952) do escritor Ernest Hemingway, *O Farol das Orcas* (2015) e *Long Way North* (2015), criou-se a história de um marinheiro aposentado, o qual lida de uma forma muito pessoal com o Mar, seu nome é Capitão Snow.

Muitos vêem o mar infinito e impossível de se guiar ou localizar nele, mas guiado pelas constelações, Snow sempre soube se encontrar. Tudo o que ele sabe e aprendeu, foi herdado da sua família paterna, a qual nunca deixou o mar também, de marinheiros a pescadores, e de geração em geração. A tripulação sempre viu Snow com muito respeito, sempre sabendo que ele nunca deixaria seus homens para trás. Ao mesmo tempo que ele tem esse papel de dever e honra, é um sujeito reservado e com um jeito estranho de dar conselhos sobre a vida. Mesmo se embaralhando muito nas palavras, as pessoas sabem que é de bom coração.

Figura 28 - Moodboard para Capitão Snow.



Fonte: o autor (2024).

5.2.3.1 Seu Passado

O passado do Capitão é delicado, antes de se tornar um capitão de respeito, quando era mais jovem tinha um grande amor que o deixou de maneira inesperada, a mulher com os olhos do mar, Lux. Eles se conheceram por acaso, e sem surpresa alguma, perto do oceano.

Snow precisou administrar seu amor pelo mar e o amor por Lux, depois de um tempo de relacionamento, os dois decidiram começar a vida juntos em um farol, realizar a manutenção do mesmo, era uma estabilidade extra que os ajudava no começo da vida. Tentaram formar uma família, infelizmente, esse foi um sonho que não conseguiram realizar por motivos da própria natureza e consequentemente, o futuro capitão precisou ficar mais ancorado no solo. Conforme os anos foram passando, trabalhando como pescador, o homem podia trabalhar junto a seus dois colegas e trazer a esposa para o barco com eles. Lux e Snow adoravam passar o nascer do Sol vendo o mar, aquela imensidão desconhecida que os acolhia.

Os anos foram passando, e o ambiente começou a mudar ao redor deles. As coisas foram ficando mais caras, Lux precisou procurar um emprego integral, pois

para ambos se sustentar no mar tornou-se mais difícil. Snow estava aceitando qualquer trabalho para conseguir construir a vida que sonhavam. Junto a uma companhia de pesca que pagava bem o suficiente, um desses trabalhos foi a caça às baleias.

Ao descobrir o que o marido estava fazendo, Lux não aprovou nenhum pouco, a relação dos dois começou a ficar distante. Sendo muito parecidos, quando brigavam, os gritos ecoavam cinco minutos pela casa, e depois o silêncio permanecia por cinco longos dias.

Demorou muito para Lux voltar ao mar com o marido. Além da tripulação estar maior e das políticas da companhia, ela não queria voltar. Ela era uma ativista sutil, trabalhando junto aos colegas de trabalho e amigos para a preservação da vida marinha, e outras formas de ajudar os oceanos, sempre movida pela decepção de descobrir que o companheiro da sua vida estava caçando os mamíferos aquáticos por causa de dinheiro.

Os anos foram passando, e a relação dos dois lentamente começou a melhorar. A companhia em que Snow trabalhava teve problemas financeiros e foi comprada por membros da tripulação que o marinheiro participava, então a pesca às baleias e outros animais não era mais necessária por completo. Aos poucos, Snow começou a sentir mais profundamente a dor que a falta da esposa lhe causava e seu coração estava partido depois de tantos anos com um relacionamento distante, e mesmo que ele não quisesse admitir, a possibilidade de um divórcio pairava no ar. De todas as pessoas que ele conheceu e conviveu, ele só tinha a ela, diferente dela, ele precisava mais dela do que poderia imaginar. Como ele mesmo sabia e afirmava, ela era sua alma gêmea.

Para tentar apaziguar ainda mais as coisas, ele começou a participar da vida de Lux e trabalhar em outras coisas além do mar, mesmo que ele estivesse distante daquele amor, não queria perder ainda mais a conexão que tinha da esposa. E conforme os dias longe das águas infinitas, todas as vezes que ele olhava para a imensidão do oceano, o mesmo parecia mais turbulento, como se a saudades estivesse vindo daquela infinitude.

Um tempo depois, a relação dos dois já estava melhor, ao ponto de Lux concordar em acompanhar o marido no trabalho como marinheiro. Era um barco maior do que ela se lembrava, e tinha mais tripulantes nele. A partida seria à noite, e

a pesca seria noturna. Os dois, mesmo que não revelassem um para o outro, estavam ansiosos em ver o nascer do Sol juntos novamente.

No meio da noite, o mar começou a ficar mais agitado, e a pesca estava indo muito bem e farta depois de muito tempo. Todos estavam felizes pois o resultado daquele esforço seria bem recompensado depois, tudo estava indo tão bem que até o imprevisível para os pescadores aconteceu. Em um momento da noite, eles avistaram no oceano, com a ajuda das luzes vinda do barco, uma espécie de baleia que nenhum deles conhecia antes. Seus sons pareciam de uma baleia azul, porém seu corpo, apesar de gigante, não era do tamanho de uma. Todos ficaram encantados por ela, tão encantados que a ganância de alguns falou mais alto.

De forma rápida, um dos homens tentou usar o arpão no animal, porém a própria Lux tentou o impedir, gerando uma briga entre ela e o homem. Não demorou muito para Snow impedir o colega, porém o Mar foi responsável por parar o ocorrido com suas ondas enormes e o próprio agito. Quando a calmaria retorna, é visto que muitas pessoas acabaram falecendo, inclusive Lux. De algum modo, Lux e Snow assistiram o nascer do Sol juntos.

5.2.3.1 La Mar

Snow tornou-se capitão anos depois do ocorrido, mantendo sempre a fidelidade com seus companheiros. Nunca mais quis voltar a ter um trabalho na superfície, ele se sente longe da companheira se assim o faz. E muitas vezes, parece que o próprio mar sente quando o homem se afasta, ficando agitado e muitas vezes violento. Deixou a companhia pelo qual trabalhava, e agora vive em seu barco, ancorado no convés com a vista para sua antiga casa com Lux, porém um lugar que ele não tem coragem de entrar. Mesmo que Snow sinta falta da sua esposa a cada segundo do dia, o mesmo não se percebe vivenciando um luto, é como um processo eterno de dor, mas ao invés de machucar, o acolhe. O capitão não vive remoído ou rabugento por sua perda, sempre tenta alegrar o convés e seguir em frente ao seu modo, o mar lhe deixa contemplar pequenos prazeres da vida. Mas, os tripulantes conseguem perceber que atrás de seus olhos e sorrisos sinceros há uma perda de um homem que antes foi outro junto a uma mulher.

Muitos tripulantes já viram Snow conversando com o mar, como se ele fosse uma pessoa. Todas as manhãs que o Sol está começando a se apresentar, ele é visto conversando sozinho no convés, às vezes rindo e às vezes chorando.

Sempre pensava no mar como *la mar*, que é o que o povo lhe chama em espanhol, quando o ama. Às vezes, aqueles que gostam do mar dizem mal dele, mas sempre o dizem como se ele fosse mulher. Alguns dos pescadores mais novos, os que usam bóias por flutuadores e têm barcos a motor, comprados quando os fígados de tubarão davam muito dinheiro, dizem *el mar*, que é masculino. Falavam dele como de um antagonista, um lugar, até um inimigo. Mas o velho sempre pensava no mar como feminino, como algo que entrega ou recusa favores supremos, e, se tresvariava ou fazia maldades era porque não podia deixar de as fazer. A lua influi no mar como as mulheres, pensava ele. (HEMINGWAY, 1952, p. 16)

O capitão gosta de atualizar a falecida esposa sobre os assuntos da vida, os quais são pequenos, mas deixam o coração do marinheiro cheio. É como se ele continuasse a viver junto a ela, até os dois atingirem juntos a eternidade.

5.2.4 A Marca

A escrita da narrativa do jogo foi o primeiro passo a ser realizado e concluído, o qual serviu para as diretrizes dos outros objetivos deste projeto. Após a conclusão, foi visto que o tema contemplativo está muito ligado à natureza e sua própria sintonia. Com o tema da narrativa sendo marítimo, foi pensado em duas diretrizes, trabalhar o tema de uma forma mais ligada ao mar, ou à florestas e montanhas.

5.2.4.1 Naming

O nome para o jogo não foi difícil de ser escolhido, através das análises e *essays*, muitos jogadores citavam os momentos contemplativos do jogo como um “Canto Quiet” a ser depositado atenção, então esse sentimento de um canto quieto, estabeleceu-se como o nome da narrativa, *The Quiet Corner*. E assim fazendo referência aos próprios cantos quietos do personagem, como o lugar que utiliza para escrever em seu diário, os cantos do mundos, e às vezes o próprio mar.

Para o estúdio, o nome foi um pouco mais complexo de ser definido, por gosto pessoal, uma das opções foi um nome em latim, e através da procura de palavras sem traduções específicas, encontrou-se *Adsumus*, que significava “estamos presente”, porém após consultar o INPI (Instituto Nacional de Propriedade

Intelectual), foi visto que a mesma já estava registrada, e mesmo que para outros serviços, o nome não fazia o sentido desejado.

Desistindo da ideia de latim, procurou-se por expressões marítimas usadas por antigos marinheiros, pensando que o primeiro conceito de *game* deste serviço tem o tema, e uma das primeiras a aparecer foi “fair winds and following seas”, traduzindo fica “ventos favoráveis e mares favoráveis”, e é utilizada por marinheiros quando estão desejando boa sorte um para o outro. Então, é definido o nome do estúdio como Fair Winds, pois o mesmo pode ser aplicado não somente no mar, mas também em florestas e montanhas.

Figura 29 - Consulta ao site do INPI para registro da marca The Quiet Corner.

The screenshot shows the INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial) website interface. At the top, there is a navigation bar with the Brazilian flag and the text 'BRASIL' and 'Acesso à informação'. Below this is a blue header with the INPI logo and 'Ministério da Economia'. The main content area displays the search results for 'The Quiet Corner', indicating that no results were found. A warning message states that the search was performed on 28/11/2024 at 01:49:08 and that the INPI does not guarantee the registrability of the mark. The page footer includes the address 'Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910' and the 'Fale Conosco' logo.

Fonte: INPI.

Figura 30 - Consulta ao site do INPI para registro da marca Fair Winds.

The screenshot shows the INPI website interface for a search of 'Fair Winds'. Similar to the previous screenshot, it displays the search results page with a warning message indicating that no results were found for the search performed on 28/11/2024 at 01:52:12. The warning message is identical to the one in Figure 29, stating that the INPI does not guarantee the registrability of the mark. The page footer includes the address 'Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910' and the 'Fale Conosco' logo.

Fonte: INPI.

5.2.5 Concepts: Ideias Projetuais

Desde os primeiros momentos de reflexão a respeito desta pesquisa, foi pensado na possibilidade de criação de um *game*, o qual através de seu enredo e estética pudesse imergir o jogador em momentos de contemplatividade dos espaços *In Between* (Espaços entre as coisas) que são passados despercebidos pelo cotidiano. A narrativa deveria trazer certas angústias do personagem para criar um laço emocional com o jogador, e ao decorrer levar o jogador para a exploração de espaços com elementos contemplativos. O jogo *indie Old Man's Journey* carrega esse elemento surpresa, iniciando com um senhor solitário em sua cabana, e ao decorrer da trama, mostram-se respingos da memória do personagem, deixando o jogador intrigado e o levando a resolver puzzles, passar por diferentes cenários e músicas para saber o que aconteceu com este senhor ao final da história. É um jogo com uma paleta de cores aconchegante, e música acolhedora. Porém, desenvolver um jogo desde seu primeiro passo não é uma tarefa fácil e o mesmo precisou ser simplificado para a criação dos conceitos iniciais, que iriam representar de uma forma mais profunda a *concept art* nos videogames.

A *concept art* é um dos estágios iniciais do desenvolvimento de videogame, e aquele que será extremamente importante para as decisões finais, pois a partir dele pode-se perceber todas as ideias coletadas no processo de pesquisa e assim colocadas em prática nos próximos estágios de um desenvolvimento. Então, a partir do roteiro escrito sobre o Capitão Snow, foram criadas algumas *concept arts*, tendo em mente os elementos mais contemplativos segundo a coleta de dados com os jogadores na pesquisa de campo.

Durante a realização das artes, a ideia de serviço começava a ser projetada, pois o principal foco era como um jogo poderia carregar esses elementos contemplativos e conectar-se ao jogador. Através das análises de serviços, encontrou-se o estúdio francês Fortiche, o qual em sua produção foca em deixar a animação com uma direção de arte mais bem produzida, e assim entendendo o serviço desse estúdio, entendeu-se como aplicar para uma desenvolvedora de jogos.

Muitos jogadores possuem uma paixão profunda por seus jogos favoritos, e tal paixão pode ser eternizada em suas peles ou em objetos em suas estantes. A ideia de realização de um *prop*, um objeto da cena de um jogo, causa a materialização da imersão que um jogo pode causar, pois o mesmo imerge o

jogador nessa atmosfera e ajuda a estimar esse cenário no mundo que ele está rodeado. Através de uma entrevista com o *heavy user* Matheus Lorenzet (2024), entendeu-se que o *prop* é um objeto pertencendo ao mundo digital, ao próprio jogo, e que na verdade o *merchandise* são os produtos do jogo vindo para a realidade do jogador. Produtos de *merchandise* envolvem diferentes tipos de peças, como livros, discos, figuras de ação e roupas. A produção de objetos de jogos muitas vezes não ocorre de forma oficial pela desenvolvedora, porém os jogadores buscam alternativas e muitas vezes produzem seus próprios objetos favoritos dos jogos e comercializam de forma não oficial.

Assim como um dos estudos de caso citados, *Red Dead Redemption II* e *The Last of Us Part II*, os personagens carregam diários que, ao decorrer da trama, vão anotando eventos e ações que participam, e possuir esse elemento em jogo, foi uma observação feita por muitos usuários, na pesquisa de campo, que os ajudou a criar um laço mais profundo com o personagem, o diário serviu para os jogadores explorarem emoções mais profundas e íntimas das personagens, e assim tendo uma maior imersão porque elas mostraram o quanto aqueles personagens estavam mais próximos de um ser humano real. Esse tipo de elemento nos jogos, abre possibilidades de explorar naturalmente a humanidade dos personagens, e de uma maneira bem sutil que eles possuem defeitos e angústias que são “desta realidade”, como um coração partido.

Criar essa conexão através da escrita faz parte de todo o processo de introspecção, conhecido como escrita terapêutica, essa prática consiste em escrever livremente sobre os sentimentos, sem se preocupar com a estrutura do texto ou as próprias regras gramaticais, explica a psicóloga Kelly Tirelli (2019), o intuito é que ela ocorra de maneira natural, sem pensar e publicar o que será exposto. E como dizia o poeta Fernando Pessoa, “se escrevo o que sinto é porque assim diminuo a febre de sentir” (PESSOA, 1986, p. 27). A ideia de projetar um diário foi criada a partir dessa observação, porém é uma demanda extensa, então optou-se pela criação de um quebra-cabeça 3D que mesmo que não tenha os efeitos específicos da escrita terapêutica, é uma forma de fazer o usuário sentar-se e prestar atenção na montagem. O jogador vaga pela sua própria introspecção no processo de montagem, não sabendo para que destino irá ser levado.

Para o projeto de produto, a pergunta estava na própria narrativa do personagem, bastava pensar no conceito e o mesmo surgiu pensando muitas vezes no significado de *merchandise* para algumas pessoas, o de amuleto. Mesmo que seja algo bem pessoal, para algumas pessoas a escolha de um objeto para ser um amuleto é, de certo modo, seletiva, muitos usuários escolhem de acordo com o valor, importância e às vezes pelo acaso. Um exemplo disso, é um jogador que não sai de casa sem sua réplica do relógio do personagem Joel Miller, de *The Last of Us*, como se o relógio fosse uma segurança para si, e para lembrá-lo de algo pessoal e importante, como por exemplo, o momento.

Continuando com essa ideia, o conceito é acompanhado de uma bússola e relógio, que de forma literal, sempre indicam o tempo e o espaço que o sujeito ocupa para se localizar, alguns textos, de 1044, descrevem o seu uso por soldados perdidos na noite ou desorientados pelo tempo ruim. E os navegadores medievais designam-na por “pequena companheira”. O metafórico de ambos, é que mesmo que tenham funções bem específicas, eles podem servir como “totens” e nos momentos de tormentas, lembrar o sujeito do “aqui e agora”, onde basta colocar a mão no bolso ou olhar o pulso para ter o lembrete de respirar. A ideia de amuleto serve muitas vezes para trazer o sujeito de volta para si mesmo e para o momento, é uma método muito utilizado com usuários que sofrem de ataques de ansiedade e pânico, de certo modo, é a representação física de um mantra.

Todos esses elementos formam o merchandise do jogo *The Quiet Corner*, o qual seu conceito é o que une todos os materiais deste projeto. Durante a produção do conceito e dos objetos, a música sempre esteve presente nesta pesquisa, os espaços e silêncios de algumas composições foram os principais norteadores, então através de composições, formou-se uma pequena faixa para representar a própria contemplação do Capitão. A faixa carrega diversas referências citadas nesta pesquisa, o compositor argentino Gustavo Santaolalla utiliza muito de composições minimalistas, e o mesmo foi buscado neste processo musical.

A ideia de contemplação é um resultado de coisas simples ao nosso redor, o próprio filósofo Han (2021) acredita no elemento contemplativo vindo do fogo, o qual acolhe e ilumina, e através desse ideal, uma caneca de café foi pensada. Uma caneca simples e de aço a qual Capitão Snow ganhou de sua Lux, tendo esse

elemento físico e com o aspecto velho que o conceito carrega, é um dos materiais que compõem o merchandise desta história.

Mesmo que esta narrativa não componha um jogo desenvolvido por inteiro, o foco de criação de conceitos representa uma das partes primárias do serviço de direção de arte e que os artistas conceituais realizam em um estúdio, o qual pesquisa e aplica os conceitos que levarão o desenvolvimento do jogo a possuir um teor mais artístico e contemplativo. Tais etapas são o que tornam um videogame o que é em seu resultado final, e muitas vezes criando uma linha a qual é constantemente ultrapassada indicando o próprio game como uma forma de arte em uma cultura que mesmo efêmera, causa o eterno em seu público.

5.3 ATO III

O último ato é o processo de realização deste projeto, sendo o resultado de sua pesquisa. Todos os dados coletados e pesquisas vistas na prática, podem ser encontrados no dossiê deste trabalho, o qual irá abordar pequenos detalhes que foram abordados durante sua realização e de que modo foram trabalhados no serviço, produto e marca resultantes desta pesquisa.

Além de abordar a criação dos conceitos e as formas e caminhos que levaram para seus resultados finais, e as abordagens que os mesmos tiveram durante a criação de composição musical e artística.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através das pesquisas de campo realizadas neste trabalho, é visto que diferentes usuários sentiram-se imersos em um estado de contemplação no jogo quando o seu ambiente apresentava elementos contemplativos, como as anotações em um diário pelo personagem e o fato do mesmo conversar consigo e com outros personagens, tomar café, recolher materiais, interagir com animais no mapa e entre outras atividades. Tais momentos muitas vezes acabaram permanecendo bem mais na memória dos jogadores do que a própria ação da narrativa principal.

Além do momento de contemplação, muitos jogadores relataram terem uma experiência emocional com os jogos, e os mesmos tornaram-se momentos de escapismos, e nesses casos, a contemplação foi sua principal ferramenta. Os cenários relatados pelos jogadores, acabaram sendo bem mais próximos da realidade do que um cenário fictício proposto pelo game. A contemplação como visto, é facilmente apagada do cotidiano por ser soterrada em velocidade e na quantidade de tarefas que o sujeito possui ao longo do dia. Sendo assim, a atenção profunda das coisas é um elemento contemplativo que aplicado nos videogames, mesmo que ele induza o jogador a múltiplos comandos (multitarefa), o jogador estará imerso naquele cenário, e deste modo, em sua atenção plena e sincera.

Ao decorrer desse projeto, muito refletiu-se sobre a maneira que os indivíduos interagem com o videogame, diferente de outras obras audiovisuais, ele conta com a participação de seu usuário, e por consequência, já o torna parte deste mundo. Porém, não é todo videogame que consegue criar o que os jogos estudados nessa pesquisa criaram com seu público, esse momento de acolhimento. Desse modo, muito debateu-se no período deste projeto sobre como o videogame é mais do que o estereótipo de um entretenimento infantilizado e uma forma de arte, contendo narrativas profundas e tendo um universo único que causa o mesmo que grandes e populares obras de artes. O próprio desenvolvimento de jogos é realizado com a composição de artistas, fortalecendo ainda mais esta visão poética do videogame. Em tempos de alta e rápida demanda, esses bastidores que atuam por trás do resultado final acabam passando despercebidos, tornando-se invisíveis de certo modo, e a de certo modo, sendo excluídos aos poucos com a massa de informação que se acumula cada vez mais, especialmente nos tempos atuais com a

proporção de resultados que a inteligência artificial ganha e o sujeito de desempenho seduz e de certo modo corrói a essência de seu público.

Sendo este um tema complexo na cultura, o que foi realizado neste trabalho é um pequeno fragmento da magnitude desses conceitos, tanto por parte do videogame como uma forma de arte quanto da importância social que o vazio e o silêncio carregam em um mundo barulhento. É visto durante este projeto que o ligamento entre esses dois tópicos é a própria sensibilidade humana. Para concluir, é visto que este trabalho não é uma conclusão, mas sim um ponto inicial para uma jornada de tentativas, erros e muitos conceitos e narrativas a serem estudados e criados na vida de um pesquisador iniciante. E que por mais difícil que seja entender sociedades e culturas, pode-se começar entendendo as coisas que amamos, e por quais dos muitos motivos a amamos, entender a si próprio, a própria introspecção, é um dos primeiros passos para entender-se em comunidade, e deste modo em um mundo que muitas vezes não consegue reconhecer a própria, tornar um pouco mais válida a nossa única e sincera existência.

7. REFERÊNCIAS

BAKOS, F. **[inFRA]ÇÕES (extra) ORDINÁRIAS**. [s.d.]. (BAKOS, [s.d.]) Dissertação (Doutorado em Poéticas Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Instituto de Artes Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a Modernidade**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1996.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre, RS: Editora Zouk, 2012.

BROWN, T. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. 11ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CAGE, John. **John Cage about silence**. Publicado em 14 de jul de 2007. < <https://www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y> > Disponível em: Acesso em: 01 de agosto de 2024.

CAIN, Susan. **O Poder dos Quietos**. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo Tardio e os Fins do Sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

DUNNE, A.; RABY, F, **Speculative Everything: Design, fiction, and social dreaming**. Londres, England: MIT Press, 2013.

EBERT, Roger. **Hayao Miyazaki interview**. RoberEbert.com, 2012. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>> . Acesso em: 25 de outubro de 2024.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. Master's Thesis, Atlanta, GA: Georgia Institute of Techonology, 2001.

GÁMEZ, Eduardo Héctor Calvillo. **On the core elements of the experience of playing video games**. 207 f. Doutorado em filosofia - University College London, Londres. 2009.

GELLER, Jacob. **Red Dead Redemption 2's biggest success is loneliness**. Polygon, 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/12/11/20995897/red-dead-redemption-2-pc-xbox-playstation-design-loneliness>>. Acesso em: 13 de Agosto de 2024.

HAN, Byung-Chul. **Favor Fechar os Olhos: Em Busca de Outro Tempo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2021.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

HAN, Byung-Chul. **Vita Contemplativa ou Sobre a Inatividade**. Rio de Janeiro: Vozes, 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4.ed. Sao Paulo: Perspectiva, 1999.

JEWANSKI, Jörg. **The evolution of the concept of synesthesia in the nineteenth century as revealed through the history of its name**. National Library of Medicine, 20219. Disponível em: <<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7446036/>>. Acesso em: 03 de Abril de 2024.

KOZINETS, Robert V. **Netnografia [recurso eletrônico] : realizando pesquisa etnográfica online** / Robert V. Kozinets ; tradução: Daniel Bueno ; revisão técnica: Tatiana Melani Tosi, Raúl Ranauro Javales Júnior. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Penso, 2014.

KUNZELMAN, Cameron. **Behold the birth, and resonance, of walking simulators**. The Washington Post, 2022. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/03/29/walking-sims-journey-de-ar-esther-impact/>>. Acesso em: 25 de Setembro de 2024.

KUSHINS, Jordan. **Gris: The Art of the Game**. Adobe Creative Cloud, 2018. Disponível em: <<https://creativecloud.adobe.com/cc/discover/article/gris-the-art-of-the-game?locale=pt>>. Acesso em: 05 de Abril de 2024.

LUPTON, E., Intuição, Ação, Criação, Graphic Design Thinkin. São Paulo: Gustavo Gilli Ltda, 2013. LUPTON, E., **O Design Como Storytelling**, São Paulo: Gustavo Gili Ltda, 2020.

LUPTON, Ellen. **Design is storytelling**. Nova Iorque: Cooper Hewitt, 2017.

LYRA, G. G. Bruno. **Videogames e interfaces: representação e experiência**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2010.

MARK, J.; WOLF, P., eds. **The Medium of the video game**. Austin: University of Texas Press, 2001.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. **Humano, Demasiado Humano**. São Paulo: Companhia das Letras. 2005.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OSTERWALDER, Alexander. PIGNCUR, Yves. **Business Model Generation -**

Inovação em Modelos de Negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários. Rio de Janeiro. Alta Books, 2011.

PERRON, Bernard; WOLF, J. P. Mark. **The video game theory reader.** 1. ed. Routledge. New York, 2004.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica da Arte e da Arquitetura.** 3ª. Ed - Cotia, SP: Atêlie Editorial, 2004.

PIZZELLO, Chris. **For ‘Last of Us’ composer Gustavo Santaolalla, silence is key to drawing the audience in.** NBC News, 2023. Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/news/latino/last-us-composer-gustavo-santaolalla-silence-key-drawing-audience-rcna102364>>. Acesso em: 03 de Maio de 2024.

SANTOS, Y. A. B.; TORGA, V. L. M. **“A vida é um jogo”: o jogo discursivo no gênero videogame.** Signótica, [S. l.], v. 30, n. 4, p. 702–726, 2018. DOI: 10.5216/sig.v30i4.51118. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/sig/article/view/51118>. Acesso em: 1 dez. 2021.

SHACHA, Sarah. **The Last of Us Score Finds Meaning in Silence.** IndieWire, 2023. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/features/general/last-of-us-hbo-video-game-music-1234814153/>>. Acesso em: 14 de julho de 2024.

SILVA, Aline Conceição Job da. **O videogame como desejo de simulação : dois gêneros de jogos virtuais em perspectiva.** 2012. 118 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

STARA, Minte. **In the Defense of Walking Simulators.** Medium, 2022. Disponível em: <<https://medium.com/@MinteStara/in-the-defense-of-walking-simulators-cd581008bd65>>. Acesso em: 25 de Setembro de 2024.

STICKDORN, Marc. **Isto é design thinking de serviços: fundamentos, ferramentas, casos.** Porto Alegre: Bookman, 2014.

VASSÃO, Caio. **Metadesign, Jogos e Transformação Cultural.** Medium, 2017. Disponível em: <<https://caiovassao.medium.com/metadesign-jogos-e-transforma%C3%A7%C3%A3o-cultural-4ffce499cd8a>>. Acesso em: 20 de Março de 2024.

YARLAGADDA, Tara. **Why the world’s loneliest whale reflects humanity’s “biggest fear”.** Inverse, 2024. Disponível em: <<https://www.inverse.com/science/who-is-whale-52>>. Acesso em: 26 de Abril de 2024.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema.** Clarke, Irwin & Company Limited, Toronto and Vancouver, 1970.