

2021

**ARTHUR KRUSSER
FELTRACO**

**À DESCOBERTA DE NOVOS ESPAÇOS:
PARALELOS ENTRE OS PRÉ-CINEMAS, O
CINEMA DE ATRAÇÕES E OS WALKING
SIMULATORS ALTERNATIVOS**

2021

**ARTHUR KRUSSE
FELTRACO**

**À DESCOBERTA DE NOVOS ESPAÇOS:
PARALELOS ENTRE OS PRÉ-CINEMAS, O
CINEMA DE ATRAÇÕES E OS WALKING
SIMULATORS ALTERNATIVOS**

Dissertação apresentada ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Audiovisual e Multimédia realizada sob a orientação científica do Prof. Doutor Filipe André Cordeiro de Figueiredo, Professor Auxiliar da Universidade Europeia, e da Prof. Doutora Joana Lourenço Ramalho, Professora Auxiliar da Universidade Europeia.

agradecimentos

Começo por agradecer aos meus orientadores Filipe e Joana por toda a atenção e ajuda durante a realização deste trabalho.

Sou grato também à minha família, pelo incentivo e carinho, e à minha companheira Helena, por estar sempre ao meu lado, me mantendo motivado mesmo nos momentos mais difíceis.

Por fim, agradeço aos professores e colegas de mestrado, que com o meu desenvolvimento e me acompanharam nestes dois anos de casa.

palavras-chave

walking simulators; pré-cinemas; cinema de atrações; jogos digitais; jogos alternativos; imersão.

resumo

A dissertação busca analisar jogos alternativos do gênero *walking simulator* sob a luz da historiografia e teoria do cinema, especificamente a interessada nos chamados pré-cinemas e no cinema de atrações. O objetivo é resgatar termos e ideias que explicam o poder expressivo e o apelo dessas novas obras, relacionando-as com as formas artísticas que as precederam e analisando de que forma retomam temas e motivos da modernidade e traduzem-nos no ambiente virtual contemporâneo. Desta forma, serão centrais os conceitos como atração, imersão e efeito de realidade. Serão usados trabalhos teóricos de Tom Gunning, Oliver Grau, Anna Anthropy, Flávia Cesarino Costa, entre outros. O trabalho pretende contribuir para uma expansão do repertório teórico utilizado para analisar os chamados *walking simulators*, indicar suas potencialidades para possíveis desenvolvedores, e afirmar seu caráter de vanguarda no âmbito dos jogos digitais.

Keywords

Walking simulators; pre-cinemas; cinema of attractions; digital games; alternative games; immersion.

abstract

The dissertation seeks to analyze alternative games of the walking simulator genre under the light of cinema theory and historiography, specifically those interested in the so-called pre-cinemas and cinema of attractions. The objective is to rescue terms and ideas that explain the expressive power and appeal of these new works, relating them to the artistic forms that preceded them and analyzing how they take up themes and motifs from modernity and translate them into the contemporary virtual environment. In this way, concepts such as attraction, immersion and reality effects will be central. Theoretical works by Tom Gunning, Oliver Grau, Anna Anthropy, Flávia Cesarino Costa, among others, will be used. The work intends to contribute to an expansion of the theoretical repertoire used to analyze the so-called walking simulators, indicate their potential for future developers, and assert their vanguard character in the field of digital games.

Sumário

Índice de Figuras	5
Introdução	6
1. Os Pré-cinemas e o Cinema de Atrações	14
1.1 - Cultura moderna e a experiência dos pré-cinemas	14
1.2 - O primeiro cinema e o Cinema de Atrações	21
1.3 - Permanência do espetáculo e das atrações na história do cinema	28
2. Jogos digitais	36
2.1 - Presença em videogames e ambientes virtuais	36
2.2 - Introdução aos jogos alternativos	43
2.3 - Introdução aos Walking Simulators	51
3 - Walking Simulators Alternativos	63
3.1 - Presença e efeitos de realidade nos jogos de Matt Newel e Alexandre Ignatov	63
3.2 - Espetáculo e Atrações nos jogos de Connor Sherlock e da Colorfiction	72
Considerações Finais	81
Referências Bibliográficas	85
Jogos Citados	93
Jogos tradicionais	93
Walking simulators	93
Walking simulators alternativos	93

Índice de Figuras

Figura 1: Representação de um espetáculo de fantasmagoria	17
Figura 2: Ilustração do interior de um panorama	20
Figura 3: Representação da estrutura de um panorama	21
Figura 4: Half-life 2	55
Figura 5: Dear Esther	56
Figura 6: Exploração espacial em Gone Home	60
Figura 7: Exame de objetos em Gone Home	60
Figura 8: Jogos de Matt Newell	64
Figura 9: Routine Feat de Alexandre Ignatov	71
Figura 10: Jogos de Connor Sherlock	75
Figura 11: 0°N 0°W da produtora Colorfiction	80

Introdução

O videogame é um meio em constante transformação. Se no passado a produção de jogos estava restrita a programadores e grandes estúdios, atualmente podemos observar o surgimento de diversas obras produzidas por equipes independentes ou artistas individuais, que conseguem distribuir seu trabalho e encontrar seu público em plataformas online (Anthropy, 2012). Também podemos ver mudanças significativas no público de videogames, que hoje é mais diverso e inclusivo (Kagen, 2017). Essas mudanças resultam na diversificação das experiências que são produzidas no meio, que passa a abordar novos temas e formatos (Anthropy, 2012). É neste contexto que surge o gênero *walking simulator* (Kagen, 2017). O *walking simulator* é um gênero de videogame baseado na exploração espacial e na ausência de mecânicas de combate; são jogos onde o objetivo não é ganhar ou perder, mas presenciar seu ambiente virtual (Muscat, 2018). Se baseando em um minimalismo de mecânicas, o gênero cria novas possibilidades narrativas e formais dentro dos jogos digitais, questionando o que pode ser entendido como um videogame (Muscat, 2018). Por essa razão acabou se tornando um objeto central nas discussões sobre o meio, sendo atacado de um lado por jogadores que os consideram experiências vazias e tediosas, e defendido de outro pelo público que enxerga neles uma alternativa inovadora aos jogos tradicionais (Muscat, 2018). Assim sendo, é necessário que analisemos os aspectos formais dos *walking simulators*, indo além de sua recepção e conteúdo, para que possamos entender a forma com que estes jogos se expressam e porque assumiram um papel de centralidade nas discussões contemporâneas sobre videogames. Um exemplo desta abordagem é a tese *Ambiguous Worlds: Understanding the Design of First-Person Walker Games*, de Alexander Julian Muscat (2018), onde o pesquisador busca analisar as características formais de game design do gênero. Como afirma o autor:

[...] although there has been healthy critical conversation towards walkers and their cultural reception, there remains significantly less literature that provides critical and in-depth design analysis, to suggest specific design traits and characteristics of the genre. Although the walker challenges conventional game design theory, their played experience indicates potentially valuable insights in the design of exploratory game experiences, which may broaden our understanding of game design (Muscat, 2018, p. 23).

Neste sentido, este trabalho tem o objetivo de contribuir para o entendimento das características formais dos *walking simulators* e, com isso, aprofundar o entendimento teórico sobre essas experiências, bem como informar desenvolvedores sobre as diferentes possibilidades de abordagem dentro do gênero. Para isso buscaremos novas ideias e teorias que nos ajudem a interpretá-lo.

Com o objetivo de trazer uma nova perspectiva para os estudos dos *walking simulators*, buscaremos conceitos provenientes da história e teoria do cinema. A intenção aqui é estabelecer uma abordagem transversal que consiga entender as novas formas midiáticas segundo os paralelos e diferenças que apresentam com suas predecessoras. Essa proposta tem como inspiração o trabalho desenvolvido por Arlindo Machado (2011), e Oliver Grau (2003), que enxergam paralelos na história dos media, fazendo com que a comparação entre formatos atuais e antigos explique características de ambos (Machado, 2011; Grau, 2003). Grau, por exemplo, analisa a arte virtual em comparação com formatos históricos que buscavam a criação de experiências imersivas, explicando neste processo, aspectos de ambos (Grau, 2003). Como escreve o autor:

[...] In many ways, this method changes our perception of the old and helps us to understand history afresh. Thus, older media, such as frescoes, paintings, panoramas, film, and the art they convey, do not appear passé; rather, they are newly defined, categorized, and interpreted. Understood in this way, new media do not render old ones obsolete, but rather assign them new places within the system (Grau, 2003, p. 8).

Outra inspiração para este trabalho é a tese *Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual*, de Nelson Troca Zagalo (2007), onde o pesquisador, após diagnosticar uma carência de narrativas emocionais profundas nas obras de realidade virtual, utiliza o estudo em cinema para propor experiências mais emotivas e engajantes no âmbito da RV. Analisando o funcionamento das narrativas cinematográficas, e estabelecendo paralelos entre elas e os ambientes virtuais, Zagalo buscou propor novas abordagens que possam ajudar desenvolvedores contemporâneos a criar experiências mais estimulantes ao nível emocional, e com isso aumentar a diversidade temática das obras e alcançar um maior público (Zagalo, 2007). Neste mesmo sentido, o estudo da história do cinema pode nos fornecer um novo ângulo com o qual alguns aspectos essenciais dos *walking simulators* podem ser explicados. O trabalho irá focar no período dos pré-cinemas e no primeiro cinema. A escolha por estes formatos, característicos da modernidade, se dá por nossa hipótese de

que eles e os jogos digitais que iremos estudar apresentam semelhanças no que lhes é essencial, a importância que dão à imersão e seu foco em características não-narrativas. Autores como Jonathan Crary (2012) e Vanessa R. Schwartz (1995) explicam que formas artísticas como os panoramas, os dioramas, e os museus de cera, populares no final do séc. XIX, operaram uma transformação na experiência do espectador: se antes ele e a obra estavam claramente separados, agora ele está incorporado nela, ou seja, a experiência destes meios depende de um observador que está corporalmente presente e pode se locomover e observar livremente a cena representada. O primeiro cinema, por sua vez, apresenta uma preferência por estímulos visuais em relação a aspectos narrativos (Gunning, 2006), prende a atenção do espectador através, por exemplo, dos chamados efeitos de realidade (Aumont, 2004), que iremos abordar em profundidade no capítulo dedicado ao primeiro cinema.

Além de utilizar conceitos provenientes da história e teoria do cinema, buscaremos utilizar trabalhos jornalísticos que abordam os jogos citados e os *walking simulators* de forma geral. Com isso pretendemos compreender quais são as questões essenciais que são postas quando o gênero é abordado na mídia, identificando quais aspectos destas obras fazem com que elas se diferenciem de jogos de outros gêneros. A necessidade de utilizar fontes jornalísticas se deve também ao fato de que não encontramos trabalhos acadêmicos que abordem as obras específicas que analisamos. Por ser um gênero que adquiriu notoriedade recentemente, a análise dos *walking simulators* ainda é mais comum em sites e revistas online que no meio acadêmico, e essa situação é agravada quando tratamos de jogos alternativos, já que boa parte dos trabalhos acadêmicos focam em obras que transitam no meio *mainstream* como *Gone Home* (2013) e *Firewatch* (2016). Desta forma, para conseguirmos abordar jogos e autores alternativos, ampliando assim a variedade de objetos citados nas discussões sobre o gênero, foi preciso recorrer a fontes exteriores à academia. Um exemplo de matéria online que fornece visões esclarecedoras é o artigo *Is it time to stop using the term “Walking Simulator”?*, publicado na *Kill Screen* (2016), em que a equipe da revista e diversos game designers que trabalharam em *walking simulators* discutem o nome dado ao gênero e no processo apresentam suas visões sobre ele. Outra matéria relevante para entendermos a recepção destes jogos é o texto *A brief history of the “walking simulator”, gaming’s most detested genre*, de Nicole Clark para a revista *Salon* (2017), na qual a jornalista tenta compreender as origens das polêmicas que envolvem estas obras. Em publicações online também conseguimos encontrar entrevistas com desenvolvedores

deste gênero, que apresentam sua visão sobre os *walking simulators* e descrevem seu processo criativo. Alguns exemplos disso são a entrevista de Conor Sherlock para o site *PC Gamer* (Allen, 2018), a entrevista de Max Arocena, desenvolvedor por trás da produtora Colorfiction, para o site *Tech Raptor* (Guglielmo, 2018), e a entrevista de Matt Newell, realizada por Stu Horvath para a página *Unwinnable* (Horvath, 2020). Assim sendo, com a utilização de críticas publicadas em blogs e revistas online, conseguiremos apresentar visões diversas sobre obras que são dificilmente citadas em trabalhos acadêmicos, e que apesar disto demonstram o potencial dos *walking simulators* como gênero, e constroem experiências que ampliam nossa percepção sobre o que pode constituir um jogo digital. Por fim, a presença destes jogos na mídia também atesta a relevância que os *walking simulators* e os jogos alternativos assumem no cenário contemporâneo dos videogames.

Como apontado por Zoyander Street (2016), as análises sobre os *walking simulators*, tendem a focar nos mesmos jogos. Obras como *Dear Esther* (2012), *Gone Home* (2013), *Proteus* (2013), e *Firewatch* (2016), são sempre citadas nas discussões sobre o gênero e, apesar de terem uma grande importância para sua história, não representam todo o seu potencial (Street, 2016). Falando sobre essas obras, Street escreve:

I am not arguing here against the significance of these titles, or against their inventiveness or creative merit. All are absolutely worthy of study and have inspired a great deal of critical writing that addresses fantastic questions about games as a mode of expression [...].

However, despite their renown, these titles are not on the whole what comes to mind when I think of the first-person walker as a design practice. I would even say that they represent outlying cases that can distract us from something much more subversive that happened in game design over the past few years (Street, 2016, p. 1)

Portanto, apesar de serem obras importantes e inovadoras, esses títulos não representam todas as possíveis abordagens dos *walking simulators*, e não resumem todo seu potencial (Street, 2016). Street defende que o gênero pode ser mais bem compreendido se analisarmos as experiências produzidas no cenário alternativo: jogos de baixo orçamento desenvolvidos de forma autoral, em alguns casos por um único artista, que utilizam as características do *walking simulator* para se expressar livremente e se mantém em constante diálogo com o público (Street, 2016), como explica o autor:

The first-person walker is so often a counter-cultural object. It's about being absorbed in a subversive, interpretive act. The challenge arises in the dialogue between the designer and the player, as one makes sense of the spatial poetry crafted out of the materials of a videogame. I think this is much more clearly demonstrated in games made relatively quickly, with little explicit narration, and a strong sense that the player could "talk back" by creating something of their own in response. To erase this democratic spirit from the first-person walker is to miss a great deal of its creative power (Street, 2016, p. 1).

Assim sendo, com a intenção de aumentar a diversidade de objetos de análise dentro dos estudos do gênero, mas também para compreender melhor as suas características, este trabalho terá como objeto de estudo os *walking simulators* alternativos, ou seja, jogos do gênero que são produzidos de forma autoral, por artistas desligados de grandes produtoras e estúdios, e que propõem abordagens inovadoras e experimentais no âmbito dos jogos digitais.

Este trabalho busca contribuir para o estudo dos *walking simulators* no meio acadêmico, dialogando também com trabalhos já realizados sobre os cruzamentos entre cinema e jogos digitais. O gênero *walking simulator* tem sido analisado por diversas perspectivas. Existem, por um lado, trabalhos que o abordam de forma geral, apontando suas origens e as principais características de seu design. Um exemplo desta abordagem é a tese *Ambiguous worlds: understanding the design of first-person walker games*, de Alexander Julian Muscat (2018), que foca nas possíveis interações entre o jogador e o mundo virtual, bem como o level design apresentado pelas experiências do gênero; outro exemplo é *Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice* (Carbo-Mascarell, 2016) em que a pesquisadora Rosa Carbo-Macarell enxerga as origens do gênero na literatura romântica, que via o caminhar como uma prática estética. Por outro lado, uma abordagem distinta foca em sua recepção e nas polêmicas que cercam o gênero. É isso mesmo que acontece no artigo "*It's Like a Walk in the Park*" - *On Why Are Walking Simulators so Controversial* de Pawel Grabarczyk (2016), em que o autor discute a importância de estudar estas obras; e em *Walking Simulators, #Gamergate, and the Gender of Wandering* de Melissa Kagen (2017) em que a pesquisadora analisa como as transformações demográficas do público de videogames afetaram a recepção dos *walking simulators*. Outra perspectiva muito presente nas análises sobre *walking simulators* é o estudo de gênero. Por exemplo, no artigo *Straight Paths Through Queer Walking Simulators: Wandering on Rails and Speedrunning in Gone Home* (Ruberg, 2020), Bonnie Ruberg questiona as limitações do jogo

Gone Home (2013) relativas à forma como trabalha a identidade queer na liberdade ou limitação da movimentação espacial permitida pelo espaço do jogo. Já em *Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch* (Kagen, 2018) Melissa Kagen discorre sobre a forma como o jogo *Firewatch* (2016) trabalha a questão da masculinidade no videogame tradicional. Também é importante a edição da revista *Press Start* que reúne diversos estudos sobre o gênero (Stang, 2019), na qual são de especial interesse os artigos *The Walking Simulators's Generic Experiences* (Montembeault & Deslongchamps-Gagnon, 2019) em que os autores analisam os *walking simulators* segundo os estudos em gêneros de videogames; *Domesticating the First-Person Shooter* (Bowman, 2019), em que Dean Bowman contrapõe os *walking simulators* aos jogos tradicionais, focando na forma como *Gone Home* (2013) substitui os campos de batalha, que estariam presentes em um jogo de tiro em primeira pessoa, por um ambiente doméstico, transformando assim a experiência do jogador; e *From Walking Simulator to Ambience Action Game* (Zimmermann & Huberts, 2019) em que Zimmermann e Huberts propõem a substituição do termo *walking simulator* por *ambience action game*, definição que ressalta a valorização que essas obras dão às ações do ambiente que envolve o jogador, e permite aos autores traçar paralelos entre o gênero e obras diversas como *Shenmue* (Sega AM2, 1999), *Shadow of the Colossus* (SCE Japan Studio, 2005) e *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018). Em relação aos trabalhos referidos neste parágrafo, esta dissertação se diferencia por adotar uma perspectiva transversal que relaciona os *walking simulators* com os pré-cinemas e o primeiro cinema. A proposta de estabelecer paralelos entre outros media e os videogames está presente também em outros trabalhos como a tese de Nelson Troca Zagalo *Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual* (2007), e o artigo *A Experiência Espacial dos Games e Outros Media: Notas a Partir de um Modelo Teórico Analítico das Representações do Espaço* de Suely Fragozo (2015). Porém estes trabalhos analisam as similaridades do cinema com os jogos digitais de forma geral, e nesta dissertação limitamos nossa análise aos *walking simulators* alternativos, de maneira a procurarmos analisar o gênero com maior profundidade. Assim sendo, esta dissertação pretende analisar os paralelos entre os *walking simulators* alternativos, e os pré-cinemas e o primeiro cinema. O diferencial perante os trabalhos citados neste parágrafo se dá de diversas formas. Em comparação com os trabalhos acadêmicos sobre o gênero *walking simulator*, trazemos uma perspectiva nova, que estabelece paralelos entre o cinema e os jogos digitais. Essa abordagem já foi utilizada por outros trabalhos sobre videogames, mas não aplicada

especificamente ao gênero. Além disso os objetos de análise serão diferentes, se nos trabalhos acadêmicos aqui citados os autores analisam obras de grande repercussão como *Gone Home* (2013) e *Firewatch* (2016), nesta dissertação abordamos os jogos alternativos, que demonstram formas inovadoras de produção e distribuição.

Portanto, a questão principal que este trabalho busca responder é como os pré-cinemas e o primeiro cinema nos ajudam a compreender os jogos alternativos do gênero *walking simulator*. Ao desenvolver este assunto, traçamos paralelos entre os formatos modernos e algumas obras do gênero, demonstrando em quais aspectos se assemelham e em quais divergem. Com isso o trabalho pretende situar as obras contemporâneas dentro da história dos media, demonstrando as origens de algumas de suas características, e também propor teorias que poderão trazer novas perspectivas para estudos futuros sobre os *walking simulators* e os videogames alternativos. Nossa hipótese é que o estudo dos pré-cinemas e do primeiro cinema fornecem conceitos úteis para explicar o funcionamento dos *walking simulators* alternativos. Estes estudos não esgotam as possibilidades do gênero, mas permitem que alguns de seus aspectos essenciais sejam explicados. Ao escolher restringir os objetos de estudo aos jogos alternativos, buscamos expandir a gama de jogos que são abordados quando os *walking simulators* são discutidos no meio acadêmico, ressaltando assim a diversidade de experiências presente no gênero. Neste caminho, o trabalho também buscou explicar as especificidades dos jogos alternativos em relação aos tradicionais, e que tipo de experiência esse meio possibilita.

O trabalho se estruturou de forma a construir uma base teórica sólida antes de desenvolver sua análise dos objetos de estudo. Partiu portanto dos estudos sobre os pré-cinemas e o primeiro cinema, identificando os aspectos que são fundamentais para o entendimento dessas obras, em especial a forma como lidam com os conceitos de *sentimento de presença*, *efeitos de realidade*, *atrações* e *espetáculo*. Realizamos aqui uma revisão bibliográfica de autores que abordam o tema, como Tom Gunning (2006), Flávia Cesarino Costa (2005), Jacques Aumont (2004), Arlindo Machado (2011), entre outros. Começamos estudando os chamados pré-cinemas, que incluem formatos como os panoramas, as fantasmagorias e os museus de cera, onde foi possível verificar como o excesso de estímulos do mundo moderno influenciou essas tecnologias e quais são suas características fundamentais, bem como a influência que tiveram no primeiro cinema. Em seguida analisamos como o primeiro cinema herdou sua forma inicial de formatos anteriores, e como refletia o meio em que foi concebido. Também analisamos os aspectos fundamentais

destes filmes sob a perspectiva de Tom Gunning e o conceito *cinema de atrações* desenvolvido pelo autor (2006). Concluimos esta parte analisando a permanência do espetáculo e das atrações durante a história do cinema, de forma a verificar a atualidade e a aplicabilidade dos conceitos estudados.

Na segunda parte do trabalho, abordamos os jogos digitais. Começamos analisando de que forma o meio trabalha a imersão e a presença, e como se assemelha ou se diferencia dos formatos modernos que analisamos no capítulo anterior, o que nos permitiu perceber as especificidades do meio que foram úteis quando chegamos aos nossos objetos de estudo. A seguir nos aprofundamos na história dos jogos alternativos com o objetivo de compreender o ambiente no qual os objetos de estudo surgiram e estão inseridos. Com base no trabalho de Anna Anthropy (2012), vimos como estas obras se diferenciam dos videogames tradicionais na forma como são pensadas e produzidas, bem como em suas propostas formais. Na última parte deste capítulo chegamos aos *walking simulators*, onde realizamos uma introdução às principais obras do gênero e analisamos de que forma elas contribuem para o cenário contemporâneo dos videogames; também abordaremos algumas das principais controvérsias que envolvem estes jogos.

No capítulo 3, chegamos ao objeto de estudo do trabalho, os *walking simulators* alternativos. Buscamos utilizar o conhecimento adquirido nos capítulos anteriores para formular novas perspectivas com as quais podemos analisar estas experiências. Primeiro analisamos os jogos desenvolvidos por Matt Newell e Alexandre Ignatov, estabelecendo relações entre essas obras e os formatos modernos estudados anteriormente, principalmente quanto à forma como trabalham os conceitos de *sentimento de presença* e *efeitos de realidade*. selecionamos as obras de Newell e Ignatov como representativas de uma abordagem realista dos ambientes virtuais, já que os autores pretendem reconstruir locais reais em seus jogos, criando panoramas virtuais que buscam transmitir ao jogador a experiência de estar presente no lugar representado. O diferencial da abordagem de Newell está em sua abordagem foto realista, já que o autor consegue reproduzir nos gráficos do jogo uma vegetação e atmosfera que se aproximam de forma impressionante da realidade. O diferencial do realismo de Ignatov, por outro lado, está na quantidade de interações possíveis com os objetos de seus ambientes virtuais, bem como a transmissão de estados psicológicos através da atmosfera do jogo. A seguir utilizamos a ideia de *cinema de atrações* para analisar as obras de Connor Sherlock, game designer responsável pela iniciativa *A Walking Simulator a Month Club*, e o trabalho da produtora Colorfiction, que produziu, entre outros, os

jogos *0°N 0°W* (2018), *Nightline* (2018) e *Becalm* (2019), descrevendo como esses jogos dão prioridade à criação de estímulos audiovisuais e não ao desenvolvimento da narrativa. Conor Sherlock e a Colorfiction foram escolhidos por adotarem uma abordagem diferente de Newell e Ignatov, já que buscam se expressar através de elementos abstratos como formas e cores, se distanciando do fotorealismo dos autores abordados anteriormente, e criando ambientes somente possíveis no meio dos jogos digitais. É importante ressaltar que os artistas selecionados aqui são apenas exemplos dentre uma diversidade de autores que trabalham neste meio, porém foram selecionados por construírem obras paradigmáticas de visões específicas sobre os *walking simulators*, e por terem um papel de destaque no meio dos videogames alternativos.

Concluimos apontando de que forma o estudo transversal entre teoria e história do cinema e dos jogos digitais pode nos ajudar a compreender características próprias dos *walking simulators* alternativos. Faremos uma recapitulação das ideias estudadas em todos os capítulos, e apontaremos de que forma elas contribuíram para nossa análise, bem como suas limitações. Também apontaremos as limitações do trabalho realizado, e como este estudo pode ser expandido futuramente. Por fim, avaliamos quais foram as principais contribuições do trabalho para o entendimento teórico dessas obras, o que elas representam para o cenário atual dos videogames, e quais são as possíveis abordagens que novos desenvolvedores podem adotar no desenvolvimento destas experiências.

1. Os Pré-cinemas e o Cinema de Atrações

1.1 - Cultura moderna e a experiência dos pré-cinemas

A historiografia clássica do cinema predominantemente enxerga o surgimento da sétima arte como uma evolução linear de tecnologias primitivas, como a câmera escura e o praxinoscópio, até o Cinetoscópio de Thomas Edison e o Cinematógrafo dos irmãos Lumière (Gunning, 2006). Acresce que avalia o primeiro cinema como um formato ingênuo, anterior ao desenvolvimento do cinema narrativo (Gunning, 2006). Estabelecendo o desenvolvimento tecnológico e científico como o ponto central para compreender a criação do cinema, essas narrativas acabam, por esta razão, desvalorizando os aspectos sócio-culturais que também

moldaram o primeiro cinema, bem como tecnologias e formatos diversos que, apesar de tecnologicamente distintos, apresentavam intenções e formas de consumo similares aos primeiros filmes (Machado, 2011). Em seu livro *Pré-cinemas e Pós-cinemas* (2011), o historiador Arlindo Machado afirma:

Tais histórias do cinema são sempre a história de sua positividade técnica, a história das teorias científicas da percepção e dos aparelhos destinados a operar a análise/síntese do movimento, cegas entretanto a toda uma acumulação subterrânea, uma vontade milenar de intervir no imaginário (Machado, 2011, p. 12).

Dessa forma, historiadores como Tom Gunning (2006), Flávia Cesarino Costa (2005) e Arlindo Machado (2011) propõem outra interpretação sobre essas obras, valorizando suas especificidades e paralelos, e as avaliando em relação com o ambiente cultural em que estavam inseridas.

Para compreender os pré-cinemas e suas características, é necessário analisar o cenário sócio-cultural em que esses formatos eram produzidos e consumidos. O rápido crescimento urbano e o processo de industrialização criaram no séc. XIX novas condições psicológicas marcadas pelo hiperestímulo. Em contraste com o ritmo lento da pequena cidade e do meio rural, a metrópole moderna é caracterizada pela velocidade e pelo excesso de estímulos sensoriais derivados do processo de industrialização e urbanização (Simmel, 1997). Essas condições moldaram um público com novas subjetividades e demandas de entretenimento (Crary et al., 2012). O espectador moderno surgido nessa época é marcado pelo choque proporcionado pelo crescimento urbano e as novas tecnologias (Schwartz, 1995), pela corporificação e mobilidade da visão (Crary et al., 2012), e pela busca por efeitos de espetáculo e atração (Gunning, 2006). Flávia Cesarino Costa estabelece, como se segue, a inserção do cinema neste ambiente:

A confiança positivista no progresso técnico e nas descobertas da ciência materializava-se com o advento da eletricidade e com o aumento da produção industrial pela mecanização e pela divisão do trabalho. O cinema surgiu nos Estados Unidos e na Europa, no final do século XIX, em plena vigência de uma cultura racionalista e de crença nas vantagens da modernidade. Emergem novas técnicas e invenções que prometiam acelerar o ritmo dos processos industriais (Costa, 2005, p. 24).

Um aspecto essencial para a compreensão deste período é o surgimento das linhas ferroviárias, paradigmáticas para o entendimento das transformações na relação entre o indivíduo e o tempo e espaço da modernidade. O teórico Jacques Aumont descreve seu impacto da seguinte forma:

É conhecida a remodelação que a estrada de ferro operou não apenas em nossa percepção da geografia, mas, definitivamente, em nossa concepção do espaço e do tempo. Abrindo novos espaços, na escala às vezes de um continente, ela implica também um novo sentimento do tempo, em parte alguma mais legível que na padronização dos marcos temporais aos quais está presa. Constituição de um novo espaço-tempo, fundado na destruição física do espaço-tempo tradicional, mas também na substituição da moral antiga ligada à natureza por valores novos, o desejo de aceleração, a perda das raízes (Aumont, 2004, p. 53).

Flávia Cesarino Costa também aborda a relação entre a nova temporalidade surgida com as viagens de trem e a experiência do cinema:

O mundo visto a partir do trem, mostrado como uma paisagem que desfila rapidamente diante do retângulo da janela, aludia a uma experiência sensorial da velocidade que era inteiramente inédita. Surgia uma nova percepção do mundo, mediada pelas formas mecanizadas de deslocamento, mas transformada em percepção visual com o auxílio direto do próprio cinema, única mídia capaz de reproduzir a sensação de velocidade (Costa, 2005, p. 59).

Desta forma, a modernidade não apenas transformou o modo de vida dos indivíduos, mas criou condições psicológicas que exigiam novas formas de consumo cultural (Schwartz, 1995), e é neste ambiente que se popularizaram novos modos de entretenimento que precederam o cinema e anteciparam algumas de suas características essenciais: são os chamados pré-cinemas (Costa, 2005).

Flávia Cesarino Costa no livro *O primeiro cinema: Espetáculo, narração, domesticação* (2005) descreve as diversas outras formas de entretenimento nas quais o cinema estava inserido.

Os primeiros filmes encontraram um mundo muito diferente daquele que se configuraria apenas vinte anos depois. Inicialmente uma atividade artesanal, o cinema apareceu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou integrado aos círculos científicos, como uma das várias invenções que a virada do século apresentou (Costa, 2005, p. 8).

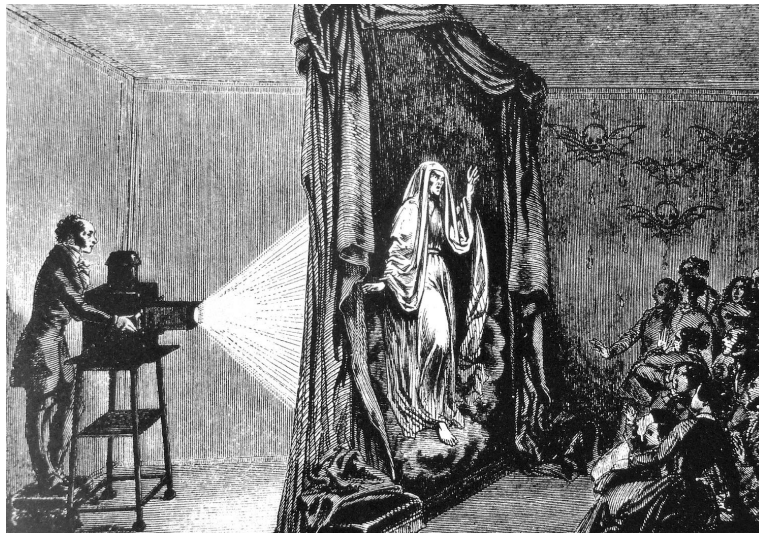
Dessa forma, os filmes tinham um formato distinto do que o que estamos habituados hoje. Estando inseridos em um ambiente de atrações circenses, apresentavam intenções similares a outras formas de espetáculo populares na modernidade, como as fantasmagorias e os panoramas

(Costa, 2005). A compreensão dos aspectos centrais que ligam esses diferentes formatos, bem como a identificação dos paralelos que estabelecem entre si, é essencial para entendermos as características dos primeiros filmes que, segundo Gunning, persistem durante toda a história do cinema, mesmo após o estabelecimento da dominância da narrativa por volta de 1906 e 1907 (Gunning, 2006).

A proximidade do primeiro cinema com atrações circenses e diversos outros dispositivos ópticos presentes em feiras de variedades revela a natureza espetacular e não-narrativa dos primeiros filmes (Gunning, 2006). As sessões de fantasmagoria são exemplares para entender esse tipo de espetáculo: nelas um apresentador simulava, através de um dispositivo desenvolvido a partir da lanterna mágica, a aparição de um fantasma em uma sala escura, que se movimentava em direção à audiência e se comunicava com ela (Mannoni, 2003). O que surpreendia o público era o aspecto realista da ilusão e a atmosfera macabra que se construía ao seu redor através de efeitos de luz e sombra (Mannoni, 2003). Assim sendo, o apelo dessas atrações não estava na criação de uma narrativa, mas na experiência de efeitos imediatos provocados pelo espetáculo visual, e em sua aparência de realidade (Gunning, 2006). Como também afirma Flávia Cesarino Costa, “o objetivo principal deste tipo de atração era maravilhar o espectador” (2005, p. 27).

Figura 1

Representação de um espetáculo de fantasmagoria.



Os espetáculos de fantasmagoria simulavam a aparição de uma figura fantasmagórica através de efeitos de luz, e chocavam o público pelo seu aspecto realista. Imagem retirada de: <<http://www.lavanguardiadigital.com.ar/index.php/2018/06/24/melancolia-de-izquierda-fantasm-as-del-futuro/>>

Outro apelo das feiras de atualidade e de seus espetáculos era a apresentação de novas tecnologias que até então o público desconhecia (Costa, 2005). Os dispositivos apresentados satisfaziam o interesse do espectador influenciado pelas promessas do desenvolvimento científico-tecnológico (Costa, 2005). O ambiente urbano exercia um efeito paradoxal: se por um lado chocava o cidadão da metrópole com seu excesso de estímulos, por outro o atraía, como coloca a pesquisadora Vanessa Paiva:

De um lado, a sociedade que se formava em fins do século XIX demonstrava espanto, assombro e temor ao vivenciar, diariamente, as modificações promovidas a partir do esquema industrial que então se montava. De outro, esta mesma sociedade parecia igualmente fascinar-se por aquela nova estrutura, dinâmica e acelerada, que se descortinava nas cidades (Paiva, 2005, p. 138).

Costa enxerga neste fascínio pelas novidades tecnológicas uma das razões pelas quais o indivíduo moderno frequentava estes espaços. A autora afirma que “As feiras universais deste período funcionaram como um mostruário espetacular das maravilhas tecnológicas que o novo século prometia” (Costa, 2005, p. 29).

Outra característica do público da época era o desejo pelo real. Em seu texto *Cinematic Spectatorship Before the Apparatus: The public taste for reality* (Schwartz, 1995), Vanessa R. Schwartz analisa o desejo por efeitos de realidade apresentado pelo espectador moderno anterior à invenção do cinema. Schwartz inicia seu estudo descrevendo a popularidade das visitas do público parisiense ao necrotério, que era visto como uma atração turística, e apresentava características de espetáculo, com eventos que atraíam multidões e eram noticiados em jornais da época. Schwartz teoriza que a causa do interesse das multidões pelo necrotério estava na busca pelo real, como descrito nos jornais da época, os visitantes buscavam um “acompanhamento visual à notícia de jornal” (Schwartz, 1995). Outro indício do desejo do público pelo real é a popularidade dos museus de cera, como afirma Schwartz:

The Musee Grevin's dedication to the public taste for reality, its use of wax sculpture to reproduce that so-called reality, its focus on current events and rapid change, its link between both spectacle and narrative, and the scopic organization of its tableaux are all elements associated with early cinema and yet found at the Musee Grevin well before the alleged invention of film (Schwartz, 1995, p. 311).

Esses espaços atraíam visitantes por suas representações realistas de figuras públicas e históricas, muitas vezes organizadas em cenas e distribuídas de forma a sugerir uma narrativa (Schwartz, 1995). O que atraía o público ao museu, como ao necrotério, era o sentimento de realidade. O naturalismo com que as figuras eram construídas e exibidas buscava conferir ao público uma visão privilegiada sobre uma cena que não presenciaram. Como afirma Schwartz, era de certa forma um “jornal de plástico” (Schwartz, 1995).

O museu de cera muitas vezes distribuía as figuras em cenas sequenciais, construindo uma narrativa que podia ser observada de forma linear: conforme o público transitava no espaço do museu, captava o desenrolar da cena em partes. Essa estrutura narrativa demonstra outro tema central para o entendimento do espectador moderno: a subjetividade móvel (Schwartz, 1995). A estrutura narrativa das cenas apresentadas no museu depende de um espectador que não apenas as observa passivamente, mas transita entre elas, dessa forma a presença de seu corpo nesse espaço é essencial para o efeito de realidade (Schwartz, 1995). Jonathan Crary descreve esse aspecto da experiência moderna, diferenciando entre o espectador do renascimento, que seria imóvel, passivo e distante do que vê, exemplificado pela câmera escura, e o espectador moderno, que está corporalmente inserido no que vê (Crary et al., 2012). Talvez a forma de entretenimento que melhor exemplifica essas novas subjetividades e a relação entre o corpo e a visão na modernidade seja o panorama, cujo realismo dependia dessa relação espacial (Schwartz, 1995). Introduzindo o tema, Schwartz afirma:

Like wax museums, panoramas flourished in the 1880s and 1890s because they attempted to capture and represent an already familiar version of reality, a reality in which life was captured through motion. The panorama's realism hinged on the notion that, to capture life, a display had to reproduce it as bodily, and not merely as visual, experience (Schwartz, 1995, p. 311).

Os panoramas são espaços compostos por uma imagem em 360° que cerca o espectador, isolando-o do mundo externo, e imergindo-o em outra paisagem ou acontecimento histórico (Grau, 2003). Dessa forma, o panorama busca um realismo baseado na imersão do público em seu ambiente, diferente do paradigma renascentista da pintura como janela, pretende transportar o espectador para dentro do espaço retratado (Grau, 2003). O pesquisador Oliver Grau descreve assim a essência do meio:

The essence of the panorama was the assumption of being entrapped in the real. This game with deception was its chief fascination; whether the observer was oblivious, as in the early years, or regarded it as a source of aesthetic pleasure, as later. The other senses were addressed through the haptic element of the faux terrain, sound effects (created mostly on an orchestrion) and noise of battle, artificial wind, and smoke: All were used to sustain the effect of the photorealistic presentation (Grau, 2003, p. 70).

Assim sendo, os panoramas buscavam fazer o público imergir em seu espaço com a criação de uma representação visual foto-realista, mas também através do estímulo de seus outros sentidos. O meio sugere portanto a busca pelo real presente no espectador moderno, bem como a noção de uma visão móvel, já que sua apreciação dependia da liberdade em transitar seu espaço e observá-lo livremente (Grau, 2003).

Figura 2

Ilustração do interior de um panorama



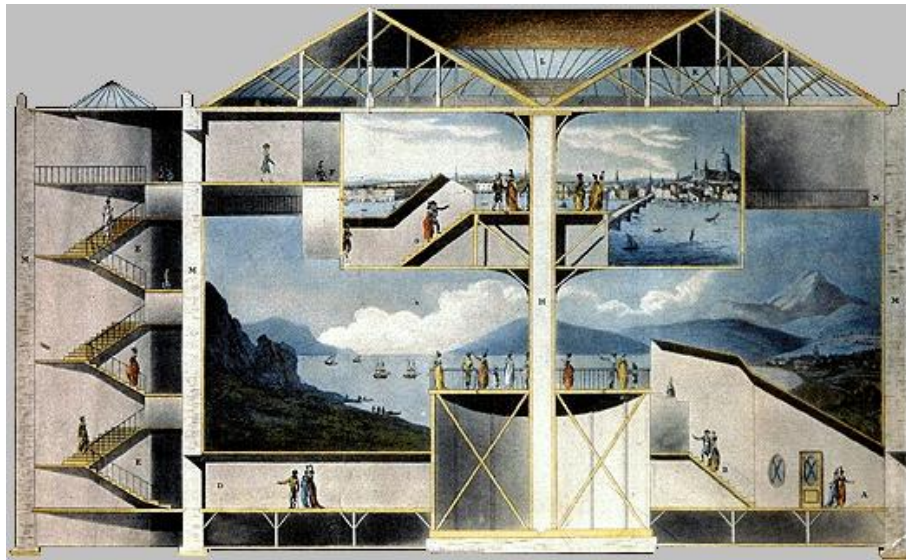
Os panoramas buscavam imergir o espectador cercado-o com uma imagem panorâmica que preenchia seus arredores. Imagem retirada de: <<https://proyectoidis.org/panorama-de-barker/>>

Dessa forma, é possível observar nos pré-cinemas características que viriam a permanecer durante a história da sétima arte e se traduziriam posteriormente em outras mídias (Machado, 2011). Além de terem influenciado a forma do primeiro cinema, como veremos a seguir, meios como os panoramas demonstram uma tentativa inicial de abordar o paradigma da realidade virtual, sendo possível traçar diversos paralelos entre sua experiência e obras recentes do âmbito

dos ambientes virtuais interativos (Grau, 2003). Veremos posteriormente como os aspectos fundamentais identificados nestes formatos, nomeadamente a busca pelo efeito de realidade, a corporificação do olhar, o espetáculo, e o choque diante do novo, estão presentes também em obras contemporâneas.

Figura 3

Representação da estrutura de um panorama



Os panoramas eram construídos de forma a isolar o público do ambiente externo. Imagem retirada de: <<https://projectoidis.org/panorama-de-barker/>>

1.2 - O primeiro cinema e o Cinema de Atrações

Como descrito anteriormente, o cinema em seu surgimento estava inserido em um cenário cultural marcado por atrações diversas que apelavam a diferentes aspectos do público moderno. Neste cenário, a sétima arte era vista como um espetáculo entre outros, mais como uma novidade tecnológica do que uma nova forma artística (Costa, 2005). Abordando a exposição universal de Paris, inaugurada em 14 de abril de 1900, na qual os irmãos Lumière apresentaram seu cinematógrafo, Flávia Cesarino Costa afirma que:

A demonstração dos irmãos Lumière era mais uma maneira de propagandear seu produto do que uma aparição apoteótica de uma mídia economicamente promissora. Nesta exposição o cinema foi usado, em geral, como uma técnica meramente auxiliar, para incrementar as atrações de alguns pavilhões. Participava como coadjuvante em atrações visuais mais numerosas e populares, como era o caso dos panoramas e dioramas, ou mesmo das performances teatrais. (Costa, 2005, p. 23).

Assim sendo, antes do estabelecimento da hegemonia da narrativa, o cinema era exibido em feiras de diversidades que tinham, entre outros motivos, a intenção de propagandear as promessas da modernidade e do desenvolvimento científico (Costa, 2005). Refere ainda Flávia Costa que:

Estes filmes eram mostrados em quermesses, vaudevilles, lojas de departamento, museus de cera, circos e teatros populares. Na verdade, este era o principal caminho pelo qual o cinema se expandia nos seus primeiros anos. As feiras universais deste período funcionaram como um mostruário espetacular das maravilhas tecnológicas que o novo século prometia (Costa, 2005, p. 29).

Os filmes deste período, portanto, surpreendiam não tanto por seu conteúdo quanto pelo seu aspecto de inovação. O que chocava e atraía o espectador moderno não era a profundidade da narrativa, mas sim a capacidade técnica do cinema em reproduzir a realidade em todos seus detalhes e capturar sua duração e movimento (Aumont, 2004). É exemplar para entender a forma como o cinema era visto nessa sociedade o fato de que os próprios irmãos Lumière afirmavam não enxergar um futuro promissor para a tecnologia, segundo eles o sucesso do cinema se devia somente à curiosidade despertada por ele nos seus primeiros anos, e que logo iria desaparecer (Aumont, 2004). Assim sendo, a sétima arte não era vista nem como arte, e nem como um espetáculo particularmente respeitável, como eram os panoramas, mas sim como uma atração curiosa entre outras (Aumont, 2004).

Apesar de inicialmente não ter sido reconhecido como uma grande arte, o cinema desde seu princípio apresentava um grande potencial de satisfazer certos desejos e fantasias do público, e traduzia de forma única temas e intenções das formas artísticas que o precederam (Costa, 2005). Vimos no parágrafo anterior como os filmes respondiam ao desejo do público por presenciar novas tecnologias que representassem o espírito do progresso suscitado pela modernidade e as profundas transformações influenciadas por ela. Além disso, o cinema também apresentava características temáticas e formais que denotavam outras relações com diferentes formatos. Ele respondia ao desejo do público por efeitos de realidade (Aumont, 2004) e atrações espetaculares

(Gunning, 2006), e dialogava com o potencial imersivo de tecnologias como os panoramas (Grau, 2003). Essas características são essenciais não apenas para entender a experiência dos primeiros filmes, mas também para compreender as diversas ramificações da história do cinema e sua influência em outros formatos contemporâneos (Gunning, 2006).

Da mesma forma que os panoramas e os museus de cera, os primeiros filmes buscavam satisfazer o desejo do público pelo real. Como afirma o pesquisador Jacques Aumont:

Primeiro ponto, portanto, que nos será indicado pelas reações dos primeiros espectadores de Lumière. Pelo que lemos de tais reações, nos relatos da imprensa, o que sidera os espectadores e os críticos é, ainda e sempre, ao longo das projeções, uma única coisa: a profusão dos efeitos de realidade (Aumont, 2004, p. 31).

Assim, Aumont também analisa essa característica do cinema nos relatos das reações do público em seu primeiro contato com a nova tecnologia. Completa ele:

Fala-se sempre da famosa reação dos espectadores de *A chegada de um trem à estação*, de seu pavor, de sua fuga desvairada: como lenda, essa história é perfeita (impressionante e exemplar); mas não passa de uma lenda, cujo vestígio real não encontramos em parte alguma. O que encontramos em compensação, e aos borbotões ao longo do ano de 1896 são observações surpresas, incrédulas, extasiadas, alucinadas sobre outros efeitos, menos maciços, menos propícios à lenda, efeitos evanescentes, mas obstinados, sempre ali (Aumont, 2004, p. 31).

Enquanto disserta sobre a relação entre cinema e pintura no seu livro *O Olho Interminável* (2004), Aumont afirma que a arte moderna buscava sistematizar os chamados efeitos de realidade, que o autor classifica como quantitativos e qualitativos. O caráter quantitativo se refere à riqueza de detalhes, à representação na obra de uma multiplicidade de partes do real. Essa característica, também de grande importância na confecção dos panoramas, adquire com os filmes dos irmãos Lumière uma outra dimensão, já que neles é possível observar uma multidão de pessoas com suas infinitas individualidades e gestos. O caráter qualitativo por sua vez se refere à busca por representar o *impalpável*, o *irrepresentável* e o *fugidio* (Aumont, 2004, p. 35). A representação de aspectos da realidade como a atmosfera e o vento adquirem no cinema uma outra dimensão, “como se nas vistas de Lumière, o ar, a água, a luz se tornassem palpáveis, infinitamente presentes” (Aumont, 2004, p. 34).

Os efeitos de realidade são amplificados no cinema pela sua capacidade de capturar até o menor gesto de um indivíduo no meio de uma multidão de forma espontânea. Efeitos pictóricos que eram representados com grande esforço pela pintura, como a atmosfera e as diferentes interações entre os objetos e a luz, são captados pela câmera sem nenhum esforço. Aumont coloca a questão desta forma:

É tudo isso que o cinematógrafo vira de cabeça para baixo, que ele ultrapassa definitivamente com seus efeitos de realidade, inocentes, e inocentemente perfeitos. A atmosfera continua aí impalpável, e, se quiser, irrepresentável; mas não deixa de estar presente no cintilar das folhas (agitadas pelo vento, pelo ar, concluem infalivelmente os críticos: é mesmo o vento que eles querem ver). Mas sobretudo, é claro, o fugidio é enfim fixado, e sem labor. É de acordo com o trabalho pictórico que se mede o melhor do cinematógrafo: ele substitui, com efeito, as centenas de folhas duramente pintadas, uma por uma, em um Théodore Rousseau, pelo aparecimento imediato de todas as folhas. E, além do mais, elas se mexem... (Aumont, 2004, p. 36).

Jacques Aumont ressalta que o efeito do realismo no cinema é tão intenso que o público, maravilhado com a captação da fumaça, do vento balançando as folhas de uma árvore, ou da sutileza na expressão facial de uma criança, parece não se importar que os filmes exibiam a realidade apenas em tons de cinza (Aumont, 2004).

Também é possível estabelecer paralelos entre o panorama e o cinema segundo outro aspecto essencial: a mobilidade do olhar (Aumont, 2004). Como visto no capítulo anterior, o panorama pressupõe um observador centralizado que percorre a paisagem representada livremente com seu olhar e, como os museus de cera e as outras experiências imersivas da época, depende de um observador que não é só passivo, mas que pode deslocar seu olhar para diferentes partes da imagem (Grau, 2003). Essa visão concorda com a afirmação famosa do teórico e crítico de cinema André Bazin, que sustenta no texto *Pintura e Cinema* (1991) que, se a moldura da pintura é centrípeta, a tela do cinema é centrífuga. O autor coloca assim:

Os limites da tela não são, como o vocabulário técnico daria por vezes a entender, a moldura da imagem, mas a máscara que só pode desmascarar uma parte da realidade. A moldura polariza o espaço para dentro, tudo que a tela nos mostra, ao contrário, supostamente se prolonga indefinitivamente no universo. A moldura é centrípeta, a tela centrífuga. [...] Sem perder as outras características plásticas da arte, o quadro se encontra

afetado pelas propriedades espaciais do cinema, ele participa de um universo virtual que resvala de todos os lados (Bazin, 1991, p. 173).

Elaborando a visão de Bazin, Jacques Aumont explica:

O quadro filmico, por si só, é centrífugo: ele leva a olhar para longe do centro, para além de suas bordas; ele pede, inelutavelmente, o fora-de-campo, a ficcionalização do não-visto. Ao contrário, o quadro pictórico é “centrípeto”: ele fecha a tela pintada sobre o espaço de sua própria matéria e de sua própria composição; obriga o olhar do espectador a voltar-se para o interior, a ver menos uma cena ficcional do que uma pintura, uma tela pintada, pintura (Aumont, 2004, p. 111).

É possível, portanto, observar tanto no cinema quanto nos panoramas a intenção de superar a moldura. No caso do panorama ela é substituída por uma imagem em 360° que absorve o espectador em seu espaço buscando excluir o que estaria fora da imagem (Grau, 2003). No caso do cinema, a tela sugere um fora de campo, e portanto aponta para a existência do espaço que não está representado no quadro (Bazin, 1991). Jacques Aumont, partindo da visão de Bazin mas divergindo dela, ressalta que apesar desta liberdade aparente, nos dois casos o espectador é limitado por uma imagem finita.

Assim, apesar das diferenças materiais, sobretudo o abismo estético que os separa, há entre o plano longo e o panorama essa convivência: eles dão ao olhar a ilusão da liberdade, quando na verdade eles o prendem de modo mais radical em um mundo finito, um universo fechado de possíveis (Aumont, 2004, p. 67).

De qualquer maneira, a questão da liberdade e mobilidade do olhar permanece essencial para estabelecer o paralelo entre o cinema, os panoramas e os demais espaços imersivos, e será uma questão importante para entendermos posteriormente como os jogos digitais se relacionam com estes formatos.

Os primeiros filmes refletiam também a relação entre narração e espetáculo presente nas outras atrações com as quais dividiam espaço nas feiras universais.

De 1895 a 1908 temos um cinema preocupado em surpreender o espectador, estruturando em um ou mais planos autônomos, arranjados como os números de variedades, consumido em performances em que os exibidores têm grande participação na ordenação dos filmes e no acompanhamento sonoro, um cinema cujos eventuais atores utilizam uma

gestualidade afetada e exagerada (proveniente do melodrama), muitas vezes se dirigindo ao espectador. É um cinema dominado por uma forte tendência ao espetáculo e uma fraca tendência à narração (Costa, 2005, p. 112).

Esta preferência por características espetaculares em relação a aspectos narrativos é outra característica que o primeiro cinema herda dos meios que o precederam (Aumont, 2004). Como visto anteriormente, o historiador Tom Gunning, avaliando a historiografia clássica do cinema, critica a supervalorização do aspecto narrativo dos primeiros filmes, que enxerga as obras anteriores a 1906 como experiências primitivas rumo ao desenvolvimento da linguagem clássica (Gunning, 2006). Segundo ele, essa visão obscurece certos aspectos essenciais dos filmes da época, bem como a relação que estabeleciam com as formas de espetáculo populares no final do séc. XIX. Gunning explica:

The history of early cinema, like the history of cinema generally, has been written and theorized under the hegemony of narrative films. Early filmmakers like Smith, Méliès and Porter have been studied primarily from the viewpoint of their contribution to film as a storytelling medium, particularly the “evolution of narrative editing”. Although such approaches are not totally misguided, they are one-sided and potentially distort both the work of these filmmakers and the actual forces shaping cinema before 1906 (Gunning, 2006, p. 381).

Flávia Cesarino Costa, que declara ter se interessado pelo estudo dos primeiros filmes devido ao apelo de suas “imagens irreverentes e anárquicas” (Costa, 2005, p. 18), concordando com a visão de Gunning, afirma:

Estes primeiros filmes são normalmente usados como exemplos de um tempo onde a chamada “linguagem do cinema” ainda não está estabelecida. São, apesar disso, filmes que revelam uma intensa energia, feita de experimentação, referências intertextuais e uma convivência intrigante de preconceitos ou estereótipos de todo tipo com uma evidente ausência de moralismo (Costa, 2005, p. 18).

Em contraste com esta visão tradicional, Gunning apresenta outra proposta para avaliarmos o primeiro cinema. Segundo ele, se depois de 1906 se estabelece uma hegemonia da narrativa, antes o cinema trabalhava centralmente com a *exibição*; os filmes estavam mais preocupados em mostrar algo ao espectador, do que desenrolar uma narrativa coerente ou construir personagens (Gunning, 2006). A partir dessa análise, Gunning desenvolve o conceito de *cinema de atrações*,

que se refere a um cinema onde o foco está em efeitos imediatos causados por aspectos visuais da imagem (Gunning, 2006). Discorrendo sobre o conceito de Gunning, Costa explica:

[...] o termo atração tem a ver com o tipo de experiência visual que se tem nas feiras e parques de diversões: atrações são performances cujo objetivo é espantar, maravilhar o espectador, e cuja aparição já é, em si, um acontecimento (Costa, 2005, p. 53).

Estes filmes, portanto, não sendo limitados por regras de linguagem, apelavam ao espetáculo visual da mesma forma que atrações como as fantasmagorias, não se preocupando em produzir narrativas complexas (Costa, 2005). Como escreve a autora:

O cinema de atrações não se preocupa em criar situações espaciais ou temporais que sejam verosimilhantes ou homogêneas, deixando claro muitas vezes que a ambiguidade é o seu território (Costa, 2005, p. 121).

Isto não significa, porém, que o primeiro cinema era inteiramente desprovido de um caráter narrativo. A questão para Gunning é de dominância: se no cinema clássico a narrativa desempenha um papel dominante, no primeiro cinema esse papel é desempenhado pelas atrações (Gunning, 2006).

Segundo Gunning, as atrações não estão presentes apenas em filmes documentais ou não narrativos, mas também em filmes narrativos da época, nos quais o enredo apenas propicia um motivo para a apresentação de efeitos visuais (Gunning, 2006). Analisando o trabalho de Georges Méliès, o autor afirma:

[...] to approach even the plotted trick films, such as *LE VOYAGE DANS LA LUNE* (1902), simply as precursors of later narrative structures is to miss the point. The story simply provides a frame upon which to string a demonstration of the magical possibilities of the cinema (Gunning, 2006, p. 383).

As atrações, portanto, também estariam presentes em outros filmes tidos como precursores do cinema narrativo (Gunning, 2006). Essa visão desloca a concepção de que essas obras são experimentos iniciais no desenvolvimento da narrativa cinematográfica, como se fossem uma espécie de teatro filmado, e atenta às características especificamente cinematográficas que elas apresentavam (Costa, 2005). No capítulo seguinte as relações entre narração e espetáculo, bem como a permanência das atrações na história do cinema, serão abordadas em mais detalhes.

Como vimos, o primeiro cinema, tendo surgido em meio a diversas outras formas de entretenimento popular, estava próximo delas em muitos aspectos (Costa, 2005). O estudo das relações entre os primeiros filmes e os chamados pré-cinemas ressalta características muitas vezes menosprezadas pela historiografia clássica do cinema e revela particularidades destas obras que podem ser essenciais para entendermos não só como o cinema se desenvolveu em sua própria história, mas também a relação que estabelecerá com outras mídias (Machado, 2011).

1.3 - Permanência do espetáculo e das atrações na história do cinema

O processo de estabelecimento da hegemonia narrativa no cinema se deu por diversas razões. Segundo Costa (2005), uma das motivações principais foi a tentativa de aproximar a sétima arte de valores tradicionais, consequentemente diminuindo seu caráter de atração popular e aumentando seu potencial comercial.

Entre 1906 e 1915 há uma pressão pela narratividade, provocada por vários fatores, entre eles o aumento da lucratividade do cinema, a organização da atividade cinematográfica (de produção e de exibição) em moldes industriais, a inclusão de novas faixas de público, a tendência a moralização tanto dos temas tratados pelos filmes quanto dos ambientes de exibição, e a tentativa de adaptação de obras da cultura burguesa clássica e respeitável à linguagem do cinema (Costa, 2005, p. 113).

Se Costa enxerga nos primeiros filmes uma energia anárquica e irreverente, ela caracteriza o desenvolvimento da linguagem clássica e o consequente estabelecimento da dominância narrativa como um processo de *domesticação*, de transformação do cinema de um espetáculo anárquico e heterogêneo para uma forma que apelasse aos valores burgueses tradicionais. “é uma tentativa de metaforizar o percurso do cinema, da dominância do espetáculo popular até a dominância de um modelo narrativo consagrado pela tradição” (Costa, 2005, p. 68).

Esta domesticação não se refere apenas à adequação do cinema a um novo público de classe média, à moralização temática dos filmes, à familiarização do ambiente em que eram exibidos, ou ao que Noel Burch chama de codificação capitalista da propriedade da imagem sobre um estado anterior (de apropriação do cinema pelas massas e pela cultura popular). Quando falamos em domesticação, estamos nos referindo também a uma

submissão civilizatória, através da transformação do próprio código narrativo do cinema (Costa, 2005, p. 69).

Esta visão difere da historiografia clássica do cinema, enxerga a consolidação da gramática cinematográfica posterior aos filmes de D.W. Griffith não como uma evolução natural das formas anteriores de cinema, mas sim como um processo de homogeneização do cinema, movido por fatores culturais e comerciais (Costa, 2005).

De qualquer forma, a narrativa assume, depois do período do primeiro cinema, um papel central na sétima arte. Como afirma Costa:

Em 1913 a narrativa já aparece como forma dominante, ainda que não esteja suficientemente escondida. Está consolidado um cinema narrativo cuja preocupação principal é contar uma história. Ele é composto por uma cadeia de planos, articulados de forma a construir um espaço e um tempo homogêneos (Costa, 2005, p. 112).

Apesar disto, o cinema conserva características essenciais de seus primeiros estágios (Gunning, 2006). As atrações, bem como aspectos herdados dos pré-cinemas, se traduzem de diversas formas durante a história do cinema, transbordando também para outras mídias (Strauven, 2006). Gunning afirma que após o estabelecimento da hegemonia do cinema narrativo, as atrações seguem existindo como um aspecto essencial do cinema, sendo mais evidentes em alguns gêneros que outros.

[...] the cinema of attraction[s] does not disappear with the dominance of narrative, but rather goes underground, both into certain avant-garde practices and as a component of narrative films, more evident in some genres (e.g., the musical) than in others (Gunning, 2006, p. 382).

Flávia Cesarino Costa (2005) também aponta que opor o modelo dos primeiros filmes ao cinema posterior pode levar a concepções equivocadas, já que os aspectos narrativos e espetaculares do cinema coexistem e se complementam. Escreve a autora:

Apenas nos últimos 35 anos é que a história do cinema vem sistematicamente se dando conta das diferenças entre o primeiro cinema e o cinema que se seguiu a ele, e mostrando que não há exatamente oposição entre estes dois tipos de cinema, mas uma convivência “dialética entre espetáculo e narrativa” que permanece em proporções diferentes no próprio cinema narrativo clássico (Costa, 2005, p. 56).

Assim sendo, o cinema de atrações não é o oposto do cinema narrativo, o que ocorre é a coexistência de diferentes aspectos, que podem estabelecer uma função dominante ou secundária segundo a proposta de épocas e obras diferentes (Gunning, 2006). Segundo Gunning, o cinema narrativo não substitui o cinema de atrações, mas o absorve (Gunning, 2006). A afirmação de Gunning pode ser verificada pelo fato de que muitos trabalhos posteriores utilizam o conceito do autor para analisar uma diversidade de obras e formatos que vão desde o cinema clássico até o entretenimento contemporâneo (Strauven, 2006).

Já no início de seu texto *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde* (2006), Tom Gunning indica a similaridade entre sua visão e a dos cineastas de vanguarda sobre os primeiros filmes. Citando a visão de Fernand Léger, pintor cubista e diretor do filme experimental *Le Ballet Mécanique* (1924). Gunning escreve:

Writing in 1922, flushed with the excitement of seeing Abel Gance's *LA ROUE*, Fernand Léger tried to define something of the radical possibilities of the cinema. The potential of the new art did not lie in "imitating the movements of nature" or in "the mistaken path" of its resemblance to theater. Its unique power was a "matter of making images seen." It is precisely this harnessing of visibility, this act of showing and exhibition, which I feel cinema before 1906 displays most intensely (Gunning, 2006, p. 381).

Além de Léger, outros cineastas experimentais de movimentos artísticos distintos apresentam uma visão similar do cinema: o que eles valorizam no meio é o seu potencial de exibir uma imagem ao espectador (Gunning, 2006). Estes artistas são compelidos pela especificidade do meio, a forma como ele é capaz de representar imagens em movimento, e demonstram uma certa decepção com o desenrolar de sua história, posto que o estabelecimento da dominância da narrativa subjuga aspectos do primeiro cinema que não são possíveis em nenhum outro formato artístico (Gunning, 2006). Gunning afirma:

Writings by the early modernists (Futurists, Dadaists and Surrealists) on the cinema follow a pattern similar to Léger: enthusiasm for this new medium and its possibilities; and disappointment at the way it has already developed, its enslavement to traditional art forms, particularly theater and literature (Gunning, 2006, p. 401).

Portanto existe esta vontade de preservar aspectos puramente cinematográficos da sétima arte, libertando o cinema de sua dependência de padrões e características herdados de formatos mais

tradicionais (Gunning, 2006). A intenção de buscar a especificidade do meio se reflete também em diversos outros movimentos. No chamado *cinema absoluto*, cineastas como Walter Ruttmann, Hans Richter, e Viking Eggeling, buscavam no cinema sua capacidade de satisfazer um certo desejo de movimento. Inspirados pelos trabalhos teóricos da Bauhaus, em especial os textos de Wassily Kandinsky e Paul Klee, os autores construíam filmes abstratos apenas com formas geométricas (da Rosa, 2015); Marcel Duchamp, inspirado pelos experimentos de Marey e Muybridge, buscava no cinema sua capacidade de decompor e analisar o movimento (Branco, 2010); e mais recentemente, o cinema estrutural procura focar na relação entre características formais específicas da sétima arte, como o ritmos e o movimento (Branco, 2010). As experiências citadas aqui são apenas alguns exemplos dentro de uma grande variedade de movimentos que incluem também o cinema puro e o cinema abstrato americano, são propostas distintas que se assemelham em seu interesse pelo específico da linguagem cinematográfica, a reprodução do movimento (Branco, 2010), retomando assim as propostas do primeiro cinema, como avaliado por Gunning (2006).

Gunning afirma que o musical é um dos gêneros onde a permanência das atrações é mais visível (Gunning, 2006, p. 382). O gênero também é exemplar para analisarmos a relação dialética entre atração e narrativa que se estabelece no cinema pós-1906 (Jaques, 2006). Pierre-Emmanuel Jaques descreve, no texto *The Associational Attractions of the Musical* (2006), como se deu essa relação nos musicais dos anos 30.

As compared to early cinema, musical attractions are blocks you can easily spot and delimit within a larger unit characterized by principles of coherency and fluidity. These blocks of pure show make themselves known as such (Jaques, 2006, p. 282).

Segundo o autor, filmes como *Rua 42* (Lloyd Bacon, 1933) e *Caçadoras de Ouro de 1933* (Busby Berkeley e Mervyn LeRoy, 1933) exemplificam como narrativa e espetáculo interagem de forma única no gênero, se alternando na posição central durante o filme (Jaques, 2006). Se a narrativa estabelece sua dominância durante o desenvolvimento do contexto e dos personagens, tipicamente nas cenas em que vemos o *backstage* do espetáculo teatral que se prepara em ambas as obras, quando o filme transita para sua sessão musical, vemos a dominância pender para a apresentação de puras atrações visuais (Jaques, 2006). Como coloca o autor:

While enunciation is not obvious and rubs any trace of its construction during most of the film, its character of address becomes on the contrary quite clear during the musical numbers. Actors and actresses turn towards and look at the camera when singing, aiming directly at the film viewers. [...] Every shot then relies on the composition possibilities of the camera and its infinite and unusual positions. The marked enunciative quality of these elements goes along with a pause within the narration level: they stop being active agents of the narrative to become pure visual pleasure (Jaques, 2006, p. 284).

Assim, vemos nesses filmes não apenas a coexistência entre atrações e narrativa, mas a alternância entre elas como aspecto central no decorrer da obra, quando passamos de uma sessão narrativa para um número musical, as coreografias e a cenografia dirigidas por Busby Berkeley transformam os atores, de personagens, em massas quase abstratas, que compõem espetáculos complexos de puro estímulo visual (Jaques, 2006). Jaques também lembra que o que apela ao público nos musicais, em alguns casos, não é o enredo, mas sim o espetáculo que irá acontecer no final da obra, a narrativa nestes casos é vista apenas como “puro preenchimento” (Jaques, 2006, p. 298).

Outro dos gêneros cinematográficos mais analisados através da ideia de atração é o filme de efeitos especiais, o próprio Gunning sugere a semelhança destas obras com o primeiro cinema (Gunning, 2006). O autor afirma:

Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects (Gunning, 2006, p. 387).

Estes filmes prendem a atenção do espectador através do constante estímulo sensorial, apelam portanto a um estado mental similar ao da modernidade, onde um excesso de estímulos compete pela atenção do espectador (Tomasovic, 2006). O pesquisador Dick Tomasovic, em seu texto *The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction* (2006), descreve como o cinema hollywoodiano, após os anos 70 do séc. XX, retoma uma tradição de espetáculo, diretores como Steven Spielberg e George Lucas estabelecem a partir dessa época uma conciliação entre a narrativa e o choque causado pela imagem (Tomasovic, 2006). Como escreve Tomasovic:

If JAWS (1975) and STAR WARS (1977) signal the return of great narration in Hollywood, they also aspire to visual shocks that unmistakably produce grandiloquent images in a story full of new developments and repetitions [...] (Tomasovic, 2006, p. 311).

Este cinema se aproxima novamente da experiência de um parque de diversões, e nele a intensidade da experiência sensorial assume novamente um papel central (Tomasovic, 2006). O autor ilustra essa proximidade descrevendo uma cena icônica de *Star Wars* (George Lucas, 1977):

The most exemplary sequence of this cinema remains, for a whole generation, the attack of the Death Star by the small star fighters of the Rebel Alliance in STAR WARS, a sequence of pure demonstration of the subjective camera's power and fast forward tracking, indefatigably repeated since in Hollywood as a magic formula which allows to fasten the spectator in his seat and hypnotize him by reproducing visual sensations very close to those offered by spectacles of pyrotechnics and speed (Tomasovic, 2006, p. 311).

As novas tecnologias possibilitam a reprodução de movimentos ainda mais rápidos e dinâmicos, e alguns filmes contemporâneos aproveitam estas novas possibilidades para criar experiências intensas, que prendem a atenção do espectador em um estado de perplexidade (Tomasovic, 2006). Tomasovic utiliza o filme *Homem-aranha* (Sam Raimi, 2002) para exemplificar este novo tipo de cinema, segundo ele, o filme traduz a experiência urbana de forma similar ao que acontecia nos primeiros filmes (Tomasovic, 2006). O autor descreve:

[...] the images of acrobatic exploits between vertiginous buildings and gigantic billboards, the apocalyptic battles scenes in the subway, cafés or banks, insist on the modern experience of urban life, its unpredictable irruption of aggressiveness, which distracts the flâneur, and which attractions have to compete with, as we know (Tomasovic, 2006, p. 315).

Esta intenção de prender a atenção do espectador se reflete em sequências 3D elaboradas, utilizando movimentos de câmera possibilitados somente pelo ambiente digital, e mantendo um ritmo constante de estímulos, o filme busca com isso fazer da tecnologia que utiliza um espetáculo em si (Tomasovic, 2006). Apesar disso, já vemos aqui uma relação de espetáculo e narrativa em que um aspecto é dependente do outro, os momentos espetaculares são intercalados com o drama do personagem, e as atrações se traduzem, de certa forma, na diegese, conforme o personagem principal descobre seus poderes, o filme transita de uma lógica narrativa para uma espetacular (Tomasovic, 2006, p. 314). Além dos filmes de super-heróis, diversas outras obras recentes foram avaliadas segundo esta perspectiva. Elvind Røssaak enxerga uma lógica similar nos filmes da trilogia *Matrix* (Lilly e Lana Wachowski) (Røssaak, 2006), e Radael Rezende

Rodrigues Junior utiliza estas noções para analisar os filmes da série *Transformers* (Michael Bay, 2007) (Rodrigues Júnior, 2016).

Os filmes produzidos por meios digitais também se assemelham ao primeiro cinema em outra característica fundamental, eles exibem sua própria capacidade de reproduzir o mundo (Costa, 2005). Se na experiência do primeiro cinema o público se surpreendia com a capacidade do meio em representar sem esforço os chamados efeitos de realidade, agora o espectador contemporâneo demonstra reações similares quando confrontado com imagens realistas sintetizadas por ferramentas digitais (Costa, 2005). Neste sentido, é interessante o paralelo estabelecido por Costa entre o filme *Feeding the Doves* (Edison, J. White/W. Heise, 1896) e filmes contemporâneos:

Se *Feeding the Doves* (Edison, J. White/W. Heise, 1896) fosse descrito como uma ação narrativa, não seria mais do que aquilo que o título sugere. Mas o filme, nos seus 22 segundos de duração, pretende justamente que a atração seja o movimento, incontrolável e natural, dos pássaros. [...] O movimento real das coisas era uma atração. É curioso lembrar que hoje alguns trabalhos em computação gráfica têm esse caráter. Nestes casos o desafio é conseguir simular o movimento da realidade e a atração é nada mais que este movimento simulado da natureza (Costa, 2005, p. 123).

Portanto, a autora indica que o cinema contemporâneo, baseado em efeitos especiais, demonstra similaridades com o primeiro cinema não apenas em seu foco nas características visuais da obra, mas também na tentativa de apelar ao público através de sua capacidade técnica de reproduzir a realidade (Costa, 2005). Em seu livro *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds* (Nitsche, 2008), Michael Nitsche também estabelece um paralelo entre o espectador do primeiro cinema, como descrito por Gunning, e o público de videogames, que também se sente atraído pelas capacidades técnicas do meio, muitas vezes utilizadas como meio de promover as obras (Nitsche, 2008, p. 72).

Com base nos estudos realizados neste capítulo, é sensato afirmar a importância do termo *cinema de atrações* para entender aspectos essenciais da história do cinema, mas é importante também ressaltar que o conceito de Gunning não está isento de críticas. Warren Buckland, por exemplo, em seu texto *A Rational Reconstruction of The Cinema of Attractions* (2006), questiona a validade de se aplicar o mesmo conceito para objetos tão distintos. O autor coloca a questão desta forma:

Can early cinema (Lumière and Méliès), the avant-gardes (French Impressionism, German Expressionism, Soviet montage, Surrealism, the American avant-garde), as well as vaudeville, circuses and fairgrounds, and contemporary Hollywood blockbusters, really be discussed under the same concept? Is the concept of attraction not being stretched too far? (Buckland, 2006, p. 51).

Apesar disso, a quantidade de trabalhos que utilizam o termo, como os citados anteriormente neste capítulo, demonstra sua utilidade em suprir pesquisadores na abordagem de experiências que seriam dificilmente entendidas através de um paradigma narrativo (Røssaak, 2006), Eivind Rossak, por exemplo, defende a validade do termo por este propiciar novas possibilidades de análise.

Gunning's concept of attraction liberates the analysis of film from the hegemony of narratology, which is dominated by its focus on genre, character, and the structural development of a story. The concept of attraction enables us to focus, rather, on the event of appearing as itself a legitimate aesthetic category. The deepest pleasure and jouissance of cinema may reside in such attractions, rather than in the way the film is narrated (Røssaak, 2006, p. 322).

Desta forma, levando em conta as particularidades de diferentes eras do cinema, atentando para o caráter heterogêneo da arte cinematográfica, e ressaltando que as atrações não esgotam a história do cinema de possibilidades, é possível afirmar que o termo desenvolvido por Gunning é essencial não apenas para o entendimento dos primeiros filmes, mas também para explicarmos características múltiplas presentes em diversas manifestações da arte cinematográfica (Strauven, 2006). O termo também será de extrema importância para o estudo dos jogos virtuais, quando buscarmos neles aspectos não-narrativos que operam por mecanismos semelhantes aos primeiros filmes.

2. Jogos digitais

2.1 - Presença em videogames e ambientes virtuais

A vontade de reproduzir um ambiente virtual imersivo está presente não apenas no cinema, nos panoramas, e nos outros formatos artísticos populares na modernidade, mas também em diversas manifestações culturais durante a história (Grau, 2003). Abordando as manifestações do paradigma da realidade virtual na história da arte, o pesquisador Oliver Grau afirma:

[...] virtual reality forms part of the core of the relationship of humans to images. It is grounded in art traditions, which have received scant attention up to now, that, in the course of history, suffered ruptures and discontinuities, were subject to the specific media of their epoch, and used to transport content of a highly disparate nature. Yet the idea goes back at least as far as the classical world, and it now reappears in the immersion strategies of present-day virtual art (Grau, 2003, p. 5).

No seu livro *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (2003), Grau descreve as diversas formas como a arte tentou corresponder à vontade de imersão. O autor descobre paralelos entre os panoramas, os ambientes virtuais contemporâneos, e experiências como a pintura renascentista e os murais romanos. Afirma ele:

[...] in each epoch, extraordinary efforts were made to produce maximum illusion with the technical means at hand. Before the panorama, there were successful attempts to create illusionist image spaces with traditional images, and after its demise—together with many artistic visions that never left the drawing board—technology was applied in the attempt to integrate the image and the observer: stereo- scope, Cineorama, stereoptic television, Sensorama, Expanded Cinema, 3-D, Omnimax, and IMAX cinema, as well as the head-mounted display with its military origins (Grau, 2003, p. 5).

O pesquisador Cesar Baio também enxerga paralelos entre obras de períodos distintos. Em seu texto *Imagens de absorção: do cinema aos ambiente imersivos digitais* (2014), o autor utiliza o conceito de *imagem de absorção* para unir estas experiências que, segundo ele, tem a intenção de transportar o espectador para um ambiente virtual, isolando-o do espaço físico em que está presente (Baio, 2014). Baio elabora:

[...] a ideia de ambiente virtual - que permeia obras de realidade virtual, caves e panoramas - está profundamente ligada a um regime de sentido que visa em última instância à absorção do sujeito para dentro da imagem. Nos regimes de absorção, conforme o conceito aqui proposto, quem se lança à experiência é instantaneamente arrebatado pelo dispositivo e extasiado pelo prazer de explorar um mundo outro que a ele se abre. As bases estéticas e epistemológicas implicadas em tais obras têm, como característica fundamental, a capacidade de completa absorção do sujeito pela imagem, que o arrasta para dentro de si de modo a fazê-lo perambular em meio a seus labirintos. (Baio, 2014, p. 173).

Nesta perspectiva, podemos inferir que os jogos digitais também herdaram aspectos destas formas artísticas que o precederam, especialmente em sua intenção de produzir efeitos de realidade e o sentimento de presença em um ambiente virtual (Baio, 2014).

Antes de nos aprofundarmos sobre a forma única com que os videogames trabalham o espaço virtual, é importante esclarecer questões confusas que são específicas do uso do conceito *imersão* no âmbito dos jogos digitais (McMahan, 2003). No caso dos videogames, existem múltiplos fatores que influenciam a sua capacidade de imergir o jogador no ambiente virtual, características relativas ao *gameplay*¹, à narrativa, e à identidade, se relacionam e atuam de maneiras diversas para prender a atenção de quem joga (Ojeda, 2007). Assim sendo, o conceito de *imersão* pode ser usado de diversas formas, pode ser relativo à capacidade da obra de prender a atenção do jogador, anulando os estímulos externos através de um *gameplay* desafiador ou de uma narrativa emotivamente envolvente, ou pode estar ligado à construção de um espaço tri-dimensional que estimule o sentimento de presença, ou seja, a sensação de estar fisicamente presente no ambiente virtual (Ojeda, 2007). Um conceito influente para analisar a imersão na perspectiva da concentração da atenção é o termo *fluxo*, desenvolvido por Mihaly Csikszentmihalyi (2009), aplicando esta noção no âmbito dos jogos virtuais. Os autores David Weibel e Bartholomäus Wissmath descrevem esta ideia de *fluxo* da seguinte forma:

This gratifying mental state is characterized by a feeling of energized focus, full involvement, and success in the process of the activity. The concept suggests that the psychological experiences of various leisure activities such as rock climbing, dancing, or chess playing have several common dimensions (Weibel e Wissmath, 2011, p. 2).

¹ *Gameplay* é a forma como o jogador interage com a obra (como joga o jogo). Pode ser traduzido como jogabilidade.

Assim sendo, o fluxo não é uma característica específica dos videogames, podendo ser observado também em diversas outras atividades que estimulam a concentração do praticante e com isso produzem este estado mental (Weibel & Wissmath, 2011). Por outro lado, a palavra imersão também pode ser relacionada ao sentimento de presença. Relacionando ambas concepções Weibel e Wissmath elaboram:

[...] presence has often been described as immersion into a virtual environment; in contrast, flow rather refers to an experience of being involved in an action [...]. The concept of flow focuses more on the task characteristics, while the concept of presence is more focused on technological characteristics of a medium. Flow could thus be described as immersion into an activity (i.e., the gaming action), whereas presence rather refers to a sense of spatial immersion in a mediated world (Weibel e Wissmath, 2011, p. 3).

Para o presente trabalho o termo ‘imersão’ será usado para avaliar a criação do sentimento de presença, que é definido por Michael Nitsche como um estado mental em que o jogador se sente espacialmente presente no espaço virtual, um “fenômeno mental baseado na ilusão perceptiva” (Nitsche, 2008, p. 203). No entanto, é importante levarmos em conta a ambiguidade do termo e suas múltiplas interpretações.

O sentimento de presença é central para entendermos o meio dos videogames, sendo umas das principais razões que atraem o público ao meio, a busca por esse efeito influencia os desenvolvimentos tecnológicos nesta área (Tamborini & Skalski, 2006), como descrevem os pesquisadores Ron Tamborini e Paul Skalski:

[...] developing trends in electronic-game technology seem directly related to central dimensions of presence. Realistic graphics and sounds, haptic feedback, first-person point of view, and control devices that map natural body actions all increase the vividness and interactivity in games making them highly conducive to the sensation of presence. Presence seems central in shaping the experience of electronic games (Tamborini e Skalski, 2006, p. 225).

Essa evolução do potencial imersivo dos jogos digitais se reflete no constante aumento das capacidades gráficas das obras, que reproduzem espaços cada vez mais próximos do mundo físico (Tamborini & Skalski, 2006). Uma transformação essencial neste sentido foi a transição de gráficos 2D para 3D, que permitiu a exploração de um novo eixo espacial, possibilitando a popularização de novas formas de navegação, como nos jogos em primeira pessoa (Carvalho, 2012). O pesquisador André Nuno Carita Pires de Carvalho descreve assim esse processo:

Na década de 90 (século XX), assistiu-se à implementação do 3D nos video-jogos com a proliferação de títulos que, face à profundidade imagética que apresentavam, convidavam a uma maior imersão. Assistiu-se ao *boom* da perspectiva FPS (*First-Person Shooter*) em vários títulos como *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake*, entre outros, bem como à adaptação de formas de exploração nas plataformas imbuídas em cenários tridimensionais (na altura detalhados) como os de *Tomb Raider*. Apesar de limitados à sua arquitectura tridimensional, estes títulos alargavam consideravelmente os espaços navegáveis (Carvalho, 2012, p. 37).

Essas transformações também aproximaram os jogos ainda mais do paradigma da realidade virtual (McMahan, 2003, p. 67). Além do aspecto visual e sonoro, a busca pelo sentimento de presença também influencia o desenvolvimento de novas formas de interação com o ambiente virtual; controles capazes de captar o movimento do jogador buscam simular no jogo a forma como o jogador interage com objetos do mundo físico (McMahan, 2003).

Apesar de compartilharem similaridades com formas artísticas anteriores, como descrito anteriormente, os videogames trabalham a imersão de forma única, apresentando características específicas do seu formato. Isso se dá principalmente pela forma como permitem não apenas a contemplação passiva, mas também a navegação e a interação com o espaço (Baio, 2014). Abordando a diferença entre o sentimento de imersão no cinema e nos jogos digitais, Cesar Baio afirma:

Enquanto no cinema a imagem se apresenta como uma passagem que dá acesso ao olhar do visitante, que é conduzido através do espaço interno da representação, nos ambientes virtuais, a imagem torna-se um espaço a ser explorado pelo olhar do participante, que passa a conduzir seu próprio percurso (Baio, 2014, p. 172).

A possibilidade de se locomover livremente no espaço altera de forma fundamental a experiência da obra, e configura umas das especificidades dos jogos digitais, quando comparados com outros formatos (McMahan, 2003). No caso dos panoramas, por exemplo, mesmo que a imagem cerque o espectador por todos os lados e isole-o do mundo externo, ela ainda exige um ponto de vista central e fixo, e portanto limitado, como coloca Jacques Aumont:

O espectador do panorama, já foi dito, fica imóvel. E, se sua onividência está inscrita no dispositivo, é de maneira paradoxal: no panorama móvel, o olhar é privado do espaço pelo incessante desfile: o panorama fixo é ainda mais ameaçador, já que substituir um ponto de

fuga por um horizonte circular é também tirar do espectador essa liberdade elementar, que a perspectiva plana lhe concedia, de mudar de lugar, de não adotar o com ponto de vista. A panorâmica circular nutre, incessantemente, o olhar, mas o prende definitivamente (Aumont, 2004, p. 57).

O videogame, desta forma, expande os limites da liberdade do espectador, permitindo formas de deslocamento espacial que seriam impossíveis em outros meios (McMahan, 2003).

Outro aspecto essencial que difere o videogame de outros meios é a interação. Para Nelson Zagalo, a interatividade é o maior diferencial entre o cinema e a realidade virtual. O autor escreve:

O ponto em que a RV se distancia por completo do Cinema actual, abrindo um espaço que a si só pertence, e sobre o qual a base cinematográfica tem muito pouca influência. A possibilidade do espectador interagir com os personagens presentes na mensagem coloca a RV num patamar sintáctico, semântico e mesmo pragmático superior e, por sua vez, cria distâncias enormes do ponto de vista conceptual, quando tentamos realizar a comparação entre os dois media (Zagalo, 2007, p. 90).

Portanto, se no cinema, por exemplo, vemos um espectador passivo e estático (Baio, 2014), nos videogames o jogador é requisitado a tomar ações para que a obra se desenvolva, como coloca Torben Grodal:

[...] in several respects video games of the 3-D kind typical, for instance, for first-person shoot'em-up games or some types of virtual reality are even closer to our core consciousness, because not only are we able to see and feel, we are even able to act upon what we see in light of our concerns, our (inter)active motor capabilities allows us to so shoot at what frightens us or approach what activates our curiosity (Grodal, 2003, p. 132).

Assim, no caso dos jogos digitais, a capacidade de agir e observar o resultado destas ações é essencial para o sentimento de imersão, Grodal explica desta forma:

Thus, video games and some types of virtual reality are the supreme media for the full simulation of our basic first-person “story” experience because they allow “the full experiential flow” by linking perceptions, cognitions, and emotions with first-person actions. Motor cortex and muscles focus the audiovisual attention, and provide “muscular” reality and immersion to the perceptions. Even visually crude video games such as *Pac-Man* (1980) might provide a strong immersion because of their activation of basic visuo-motor links (Grodal, 2003, p. 132).

Desta forma, o sentimento de presença nos jogos vai além do realismo gráfico e sonoro; ele depende de uma relação de ação e reação: quem joga realiza um input, através de um botão, de um movimento, ou de um comando de voz, e espera que o jogo produza um feedback que corresponda à sua intenção (Tamborini & Skalski, 2006). O videogame trabalha então, com a simulação de interações que o jogador teria no mundo físico. O ambiente virtual lida com as preconcepções de quem joga, que espera que objetos e personagens virtuais respondam da mesma forma que seu correspondente do mundo físico (McMahan, 2003, p. 75). Como coloca Alison McMahan:

A sense of realism is also an important factor, that is, how accurately does the virtual environment represent objects, events and people. Realism is subdivided into social realism (the extent to which the social interactions in the VRE matched interactions in the real world), and perceptual realism (how closely do the objects, environments, and events depicted match those that actually exist) (McMahan, 2003, p. 75).

Assim, vemos nos jogos digitais outras formas de conexão entre o espectador e a obra, sendo que neles o sentimento de agência se faz tão importante quanto os estímulos visuais e sonoros (McMahan, 2003).

Vimos no capítulo anterior que formas artísticas como os panoramas e os museus de cera dependem de uma relação corporal com o espaço, estes meio também buscam estimular o público apelando para um maior número de sentidos (Grau, 2003), o mesmo pode ser afirmado em relação aos jogos digitais (Ferreira, 2009). Emmanoel Ferreira, em seu texto *Paradigmas do jogar: Interação, corpo e imersão nos videogames* (2009), demonstra como algumas tecnologias, que estavam em voga na época em que escreveu o texto, afetaram a relação entre o corpo e o ambiente virtual. A popularização de experiências como a proporcionada pelo console *Nintendo Wii*, em que o jogador interage com a obra não apenas através de botões, mas também pela movimentação do controle, possibilita uma conexão entre o espaço virtual e o espaço físico onde quem joga está presente (Ferreira, 2009). O autor afirma:

[...] desde o surgimento dos *videogames*, a principal forma de interagir com um jogo eletrônico tem sido esta: jogador praticamente estático diante do monitor ou da TV, exceto pelo movimento de seus olhos e suas mãos, controlando seu personagem por meio de um *gamepad*, *joystick*, ou da combinação mouse/teclado. Este cenário, no entanto, tem

sofrido recentes mudanças: desde 2006, com o lançamento do console Wii, da Nintendo; e mais recentemente, com a apresentação do Project Natal, da Microsoft, e do PS3 Wand, da Sony. Em todas essas iniciativas, o que se apresenta é um modo interativo que convida o jogador a participar do *gameplay* não apenas com suas mãos e olhos, mas com todo o seu corpo, e que também prevê uma extensão do espaço virtual (aquele localizado para “além” da tela) para o espaço físico no qual se encontra o jogador (Ferreira, 2009, p. 224).

Ferreira aponta que a introdução do movimento, em adição às formas tradicionais de interação com o jogo, distancia a experiência dos videogames da proporcionada pelo cinema, já que não interage mais com a obra somente a partir de sua visão e audição (Ferreira, 2009). Os dispositivos descritos por Emmanoel Ferreira já foram ultrapassados por novas formas de realidade virtual: atualmente aparelhos como o Oculus Rift e o HTC Valve conseguem captar a movimentação das mãos e cabeça do usuário, que é capaz de se locomover e interagir com objetos no ambiente virtual (Barnard, 2019). Ron Tamborini e Paul Skalski também apontam a importância desta relação corporal e dos estímulos multissensoriais nas experiências de realidade virtual, descrevem os autores:

In cases of feedback to multiple sensory systems, VR technology allows user expectations based on efferent sensation to be met by afferent feedback. Thus, for example, when a player in a VR game environment turns his head, he expects to see the surrounding environment move accordingly. Spatial presence is enhanced by the ability of game technology to match expected *proprioception*, the anticipated sense of body orientation and movement (Tamborini e Skalski, 2006, p. 228).

Assim sendo, de forma similar aos panoramas, os jogos digitais buscam imergir o jogador no espaço virtual não apenas isolando-o do mundo externo, mas também estimulando o maior número possível de sentidos (Tamborini & Skalski, 2006).

Conforme os estudos referidos aqui, podemos concluir que os ambientes virtuais e os jogos digitais participam de uma longa tradição de dispositivos que buscam imergir o espectador em espaços virtuais através da criação de um sentimento de presença (Baio, 2014). Estas experiências intentam bloquear estímulos externos, através do preenchimento dos arredores com uma imagem em 360°, como é o caso dos panoramas e dos capacetes de realidade virtual (Grau, 2003), ou concentrando a atenção do espectador, como é o caso do cinema e dos jogos digitais quando jogados em uma tela tradicional (Weibel & Wissmath, 2011). Elas também buscam estimular o maior número possível de sentidos, com a intenção de se aproximar do paradigma da

realidade virtual (Grau, 2003; Tamborini e Skalski, 2006), e em várias ocasiões dependem de uma relação corporal, seja no deslocamento espacial, no caso dos panoramas (Schwartz, 1995), seja através de aparelhos de captação de movimento, no caso de alguns consoles de jogos (Ferreira, 2009). Os jogos digitais, porém, apresentam especificidades, que se dão principalmente pela capacidade do meio de permitir o livre deslocamento do jogador no ambiente virtual, bem como sua interação com o mesmo (McMahan, 2003). Apontando isto, a intenção do presente trabalho não é estabelecer uma hierarquia entre diferentes formatos artísticos ou propor uma linha evolutiva que resulta nos videogames, mas sim estabelecer paralelos entre eles e formatos artísticos anteriores para que certos aspectos sejam esclarecidos, e também para que entendamos características dos meios que os precederam, como coloca Oliver Grau em relação aos ambientes virtuais:

In a historical context, this new art form can be relativized, adequately described, and critiqued in terms of its phenomenology, aesthetics, and origination. In many ways, this method changes our perception of the old and helps us to understand history afresh. Thus, older media, such as frescoes, paintings, panoramas, film, and the art they convey, do not appear *passé*; rather, they are newly defined, categorized, and interpreted. Understood in this way, new media do not render old ones obsolete, but rather assign them new places within the system (Grau, 2003, p. 8).

Assim, com base no estudo sobre as características do cinema e dos pré-cinemas, bem como das especificidades dos jogos digitais, poderemos avaliar a forma como os *walking simulators* derivam de uma longa tradição de meios artísticos e trabalham com aspectos de diversos outros formatos. Porém, antes é necessário fazer uma breve introdução ao meio através da história do gênero e dos jogos alternativos.

2.2 - Introdução aos jogos alternativos

Os primeiros jogos digitais foram criados muito antes da popularização dos computadores pessoais, e portanto por muito tempo seu desenvolvimento foi restrito a um grupo exclusivo de pessoas, que não só tinham acesso à computadores, como também tinham a capacidade técnica de

programar (Anthropy, 2012). Por essa razão, os primeiros jogos acabavam por refletir temáticas que interessavam ao núcleo restrito de pessoas que era capaz de produzi-los, como explica Anna Anthropy:

When computers were first installed in college campuses and laboratories, only engineers had the access to the machines, the comparative leisure time, and the technical knowledge to teach those computers to play games. It is not surprising that the games they made looked like their own experiences: physics simulations, space adventures drawn from the science fiction they enjoyed, the Dungeons & Dragons tabletop role-playing games they played with their friends (Anthropy, 2012, p. 5).

Essa constatação esclarece o fato de que os jogos refletem os interesses e a identidade de seus realizadores, como também afirma a autora:

This early in the history of digital game creation, we can still see that games, as with all works of art, contain the values of the people who make them. Which is precisely why more than a single group of people should have access to the means of creating them (Anthropy, 2012, p. 28).

A forma como os videogames são produzidos hoje em dia difere muito de seu princípio, os jogos digitais são hoje uma indústria multi-bilionária, e sua criação requer, na maioria dos casos, o envolvimento de uma equipe diversificada de profissionais (Schreier, 2017). Porém, eles ainda se mostram limitados no que se refere à sua variedade de conteúdos e visões de mundo (Anthropy, 2012), para entender este fenômeno é preciso analisar a forma como os jogos são produzidos e distribuídos.

Atualmente, a concepção criativa de um jogo é responsabilidade não apenas do desenvolvedor, mas também do distribuidor, que busca garantir a viabilidade financeira do projeto. Como explica Anthropy:

Because the publisher controls the distribution of the game, it has control over the content of the game. The publisher's agents will periodically check the progress of the game and demand changes from the developer. Often these changes are for the sake of marketing the game: a publisher will always do what it can to make a game more salable, or what it perceives as being more salable. A publisher may shape a game to better resemble trends in the widely selling games of the day (Anthropy, 2012, p. 34).

Portanto os desenvolvedores precisam reproduzir em seus jogos características que se provaram mais lucrativas na história do meio, isso resulta em certas tendências que podem ser observadas no contexto atual, e uma das mais evidentes é o gradual aumento da dimensão das obras, que requisitam mais tempo do jogador para serem finalizadas (Anthropy, 2012). A transição de fliperamas para consoles domésticos mudou a forma como os jogos eram pensados: se antes os videogames eram experiências rápidas que custavam algumas moedas, agora eles precisavam justificar o seu custo de aquisição, e isso levou os desenvolvedores a aumentar seu tamanho e duração (Anthropy, 2012). Como escreve Anna Anthropy:

Home games, which players pay for one time in exchange for infinite plays, require publishers to set the price of the game higher than the traditional quarter. Thus home games became longer and longer in an attempt to appear more valuable to potential players. They could have much longer learning curves and be much gentler to play. But this longer game requires more content, and hence bigger teams to design and create that content. Marketing, now that the games were sold directly to the player, became a powerful force, and began to make many of the creative decisions (Anthropy, 2012, p. 31).

Essa tendência para produzir jogos cada vez mais longos e complexos resultou no cenário atual, onde alguns jogos exibem sua duração na embalagem como forma de propaganda, em alguns casos afirmando que a obra em questão possui mais de 70 horas de gameplay (Anthropy, 2012). O constante aumento de tamanho e complexidade, além de limitar o alcance dos jogos apenas às pessoas que dispõem do tempo livre necessário para consumi-los, leva ao aumento do custo de produção, o que por sua vez aumenta a pressão sobre os desenvolvedores para criar um produto lucrativo (Anthropy, 2012). Neste cenário, os produtores de videogame não podem correr riscos, e o que deriva disso é uma abordagem que preza pela segurança, ou seja, o que se busca é a criação de experiências que apresentem alguma garantia de lucratividade (Anthropy, 2012).

Para garantir a viabilidade financeira de seus produtos, as distribuidoras demandam que os desenvolvedores trabalhem com mecânicas e conteúdos que já se provaram lucrativos em obras anteriores, o que leva à uma padronização das experiências produzidas (Anthropy, 2012). Desta forma os jogos se tornam cada vez mais semelhantes, e acabam por apresentar apenas uma gama limitada não apenas de temáticas, mas também de características formais (Anthropy, 2012). Como aponta Anthropy:

The limitations of games aren't just thematic. [...] Most games are copies of existing successful games. They play like other games, resemble their contemporaries in shape and structure, have the same buttons that interact with the world in the same way (mouse to aim, left click to shoot), and have the same shortcomings. If there's a vast pool of experiences that contemporary videogames are failing to tap, then there's just as large a pool of aesthetic and design possibilities that are being ignored. I don't believe these are separate issues, either. To tell different stories, we need different ways of interacting with games (Anthropy, 2012, p. 5).

Para superar essas limitações, é necessário pensar em formas alternativas de produzir e consumir jogos digitais, e é precisamente isso o que se observa em algumas experiências contemporâneas no âmbito dos jogos experimentais e alternativos (Anthropy, 2012). Em seu livro *The Rise of Videogame Zinesters* (2012), Anna Anthropy defende que, para que os jogos ampliem seu alcance e seu potencial expressivo, é necessário que sua produção se popularize. Segundo a autora, quanto mais diversas forem as pessoas com acesso ao desenvolvimento de videogames, mais diversos serão eles, tanto em seu conteúdo quanto em seu formato (Anthropy, 2012).

Atualmente é possível observar a superação de algumas das principais barreiras que separavam o público da produção de videogames, nos aproximando de um tempo em que o desenvolvimento de jogos será acessível a qualquer pessoa que deseje se expressar através deles (Anthropy, 2012). Uma das principais dificuldades para a produção de jogos, principalmente se tratando de obras de menor escala, sempre foi sua distribuição, como explica Anthropy:

Anyone with the technical knowledge and the tools can make a game on a computer. And any game I make on my Windows (or Mac or Linux) computer, you can play on your Windows (or Mac or Linux) computer. It's just a matter of getting the game from my computer to yours. Distribution—whether it's intended to make a profit or not—has been the major problem of most small game creators (Anthropy, 2012, p. 35).

Essa dificuldade foi abordada de diferentes formas durante a história. Uma das principais se deu com os jogos que ficaram conhecidos como *sharewares*. Anna Anthropy explica assim o conceito:

“Shareware” was a popular concept in small game distribution throughout the eighties and nineties. Shareware relies on the players themselves to distribute a game. If I encounter a game I like, I might duplicate it and give a copy to a friend, who in turn makes more copies. Copying games initially meant floppy disks: the cost of producing digital media containing the game was deferred to the audience. Some authors might include their

address in their games and ask for a tip: a donation of any amount, a postcard from somewhere interesting. Some authors, for the cost of a disk and some compensation, might offer an expanded version of the game, a second episode or a sequel” (Anthropy, 2012, p. 36).

Os sharewares foram uma etapa importante da história dos jogos alternativos por estabelecer um modo de distribuição que supera a necessidade de uma distribuidora através do compartilhamento direto das obras de pessoa para pessoa (Anthropy, 2012). Porém, a verdadeira revolução na distribuição só viria com a superação da necessidade de distribuir o jogo em uma mídia física: esse processo se deu através da popularização da internet, que tornou possível que desenvolvedores independentes produzissem e publicassem seus jogos sem a necessidade de uma distribuidora (Anthropy, 2012), como explica Anthropy:

The Internet in particular has made self-publishing and distributing games both possible and easy. Authors are able not only to put their works online, but to find audiences for them. Publishers want to be gatekeepers to the creation of videogames, but the Internet has opened those gates (Anthropy, 2012, p. 9).

Assim sendo, os artistas podem conceber suas obras sem precisar responder diretamente a uma distribuidora, esse fato faz com que os jogos criados por eles sejam experiências autorais; eles passam a refletir uma visão de mundo particular, e não uma série de convenções pré-estabelecidas ou decisões voltadas a aumentar seu potencial comercial (Anthropy, 2012). Outro impacto da internet está na redução dos custos necessários para distribuir um jogo, como coloca a autora:

To physically publish games has always been difficult for authors without access to capital: that accounts for the rise of publishers. But the speed and interconnectedness of the contemporary Internet provide authors with a means to distribute their games to players without having to deal with the costs of physical publishing and the marketing these costs engender (Anthropy, 2012, p. 39).

A redução dos custos também permite que autores possam se expressar de forma mais livre, sem serem pressionados pelo alto risco de prejuízos financeiros, os desenvolvedores podem experimentar com o meio, produzindo obras únicas e diversas (Anthropy, 2012). A redução do custo de produção também possibilita o acesso de amadores, ampliando o número de pessoas que

podem utilizar os jogos digitais para comunicar suas próprias experiências (Anthropy, 2012). Assim disserta Anthropy:

[...] digital distribution potentially means the most to the creators of free games—hobbyist game creators. There can be hobbyist game creators because distributing games no longer requires capital. An author can produce a game in her spare time, upload it to the Internet, and watch as an audience finds, downloads, and experiences it (Anthropy, 2012, p. 40).

Desta forma, a internet pode ser vista como uma das mais importantes transformações na história dos videogames; isso se deve ao fato dela ter criado alternativas de distribuição que permitem que artistas achem seu próprio público, não estando mais limitados pelas exigências de distribuidoras (Anthropy, 2012).

Uma plataforma exemplar para entender a distribuição de jogos alternativos na internet é o *itch.io*. O site, criado por Leaf Corcoran em 2013, permite que desenvolvedores publiquem seus próprios jogos sem nenhum custo; o produtor também pode escolher o valor da taxa que será repassada para a plataforma (Hernandez, 2018). Com essas características, a plataforma acabou atraindo desenvolvedores independentes e amadores, e agora apresenta uma vasta biblioteca de jogos experimentais e alternativos, como descreve a jornalista Patricia Hernandez:

It's true: you won't find the latest triple-A release on Itchio. Best compared to the zine section of a comic book shop, Itchio has nonetheless become the go-to platform for up-and-coming game developers to share their games with the world — and for more established developers to release games that take risks. As of this writing, the Itchio front page features eclectic games such as one where you can go on a beach date, one that generates random homes for you to enjoy, and one where you can play as a frog detective. Dive deeper and you're sure to find something even more offbeat and unexpected (Hernandez, 2018, p. 1).

No *itch.io* os artistas também podem escolher distribuir gratuitamente suas obras, recebendo dinheiro através de doações. Podem ainda interagir com a comunidade participando de *game jams*, eventos em que diversos desenvolvedores publicam jogos em volta de um tema ou limitação, estabelecendo assim contato com outros artistas e ampliando seu público (Hernandez, 2018).

A internet também possibilitou formas alternativas de viabilizar projetos economicamente: uma das mais importantes é o financiamento coletivo, que consiste na obtenção

do investimento necessário para a produção da obra através da contribuição direta do público (Schreier, 2017). Com essa forma de financiamento, o desenvolvedor estabelece um diálogo com o consumidor durante todo o processo de realização, assim pode buscar a criação de um produto que satisfaça tanto suas aspirações criativas quanto os desejos de seu público. Exemplos de utilização dessa ferramenta podem ser vistos em produtos de grandes estúdios, como no jogo *Pillars of Eternity* da *Obsidian Entertainment* (2015) (Schreier, 2017), mas também em produtos de desenvolvedores independentes, como é o caso da produtora *SokPop*, que em troca de um valor mensal promete publicar dois jogos novos todo mês (Purchase, 2021).

Além da dificuldade de distribuição, outro fator que dificulta o acesso ao desenvolvimento de jogos é a complexidade das ferramentas necessárias para produzi-los (Anthropy, 2012). Mesmo com a facilidade proporcionada pela internet de distribuir os próprios jogos, a programação continua sendo um obstáculo para desenvolvedores amadores, porém, algumas transformações importantes também estão ocorrendo para solucionar este problema (Anthropy, 2012). Como escreve Anthropy:

Game creation is daunting for someone who doesn't code professionally. But more and more game-making tools are being designed with people who aren't professional coders in mind. [...] It's now possible for people with no programming experience—hobbyists, independent game designers, zinesters—to make their own games and to distribute them online (Anthropy, 2012, p. 9).

As primeiras experiências em desenvolvimento de videogames, como já descrito anteriormente, foram realizadas por profissionais e estudantes de engenharia que não apenas tinham acesso a computadores, em uma época anterior ao computador pessoal, mas também apresentavam familiaridade com a escrita de códigos. Assim a linguagem utilizada era inacessível para pessoas fora deste contexto (Anthropy, 2012). Anna Anthropy descreve da seguinte forma este contexto:

So, to create digital games in the sixties and seventies, one first needed access to a computer. The “home computer,” like the Apple Macintosh—a computer designed specifically for non-engineers—wasn't popularized until the eighties. To have access to a computer, then, generally required being connected to an engineering school. But being able to make contact with the computer was only the first barrier: in order to teach computers to play games, one needs to know how to talk to computers.

At the time, neither computers nor the tools people used to communicate with computers were designed with non-engineers in mind. Most programs were written in the super-technical language Assembly (Anthropy, 2012, p. 24).

Atualmente alguns softwares buscam superar estas dificuldades e tornar o desenvolvimento de jogos acessível a um maior número de pessoas (Anthropy, 2012). Ferramentas como *Gamemaker*, *Twine* e *Construct* permitem que indivíduos produzam jogos digitais sem a necessidade de programar, dando surgimento à uma diversidade de obras que, mesmo tecnicamente simples, ampliam as possibilidades formais e narrativas dos videogames (Anthropy, 2012). Além disso, softwares de nível profissional como *Unity* e *Unreal Engine* são distribuídos gratuitamente, fazendo com que artistas possam começar a produzir suas obras sem a necessidade de um investimento inicial (Dealessandri, 2020; Sweeney, 2015).

A popularização das ferramentas alternativas de desenvolvimento e distribuição modificam de forma fundamental o ambiente dos videogames. No cenário atual, desenvolver um jogo e achar um público para ele é uma tarefa acessível, e por isso se multiplicam autores que se expressam por esse meio e publicam suas próprias obras na internet (Anthropy, 2012). Como o papel conceitual e criativo passa dos distribuidores para os artistas, é possível observar um novo apreço por obras autorais, onde a inovação formal, bem como a expressão de ideias e narrativas pessoais, é mais importante do que o potencial comercial (Anthropy, 2012). Essas transformações na forma como os videogames são produzidos, distribuídos e consumidos, leva ao surgimento de novas experiências, um exemplo disso são os Anti-games, obras que desconstróem aspectos centrais nos jogos tradicionais, realizando, assim, comentários críticos sobre eles (Kagen, 2017). Como descreve Melissa Kagen:

Anti-games are works that subvert, expand, or otherwise comment on traditional video game tropes, using game conventions to make meta commentaries, offer an alternative way to play, and explore the artistry inherent in gaming (Kagen, 2017, p. 276).

Neste cenário surgem jogos que propõem experiências opostas aos jogos tradicionais, retirando suas mecânicas fundamentais, e construindo experiências contemplativas onde o foco está em permitir que o jogador caminhe livremente pelo espaço virtual (Kagen, 2017). Como afirma a autora:

[... one of the subgenera of anti-game focuses on walking. Gameplay is largely spent wandering around a surreal landscape, exploring and collecting items, and having an aesthetic experience without achieving any goals or racking up any points. (Kagen, 2017, p. 277).

O subgênero descrito por Kagen viria a ser chamado de *walking simulator* (Kagen, 2017), e é ele que iremos analisar no subcapítulo seguinte.

2.3 - Introdução aos Walking Simulators

O *walking simulator* é um gênero de videogame surgido no meio alternativo, através da prática de Mods e de ideias derivadas dos *anti-games*, bem como de sub-gêneros dentro do *mainstream* como o *Immersive sim*² (Muscat, 2018). Apesar de sua recente relevância dentro do mundo dos jogos digitais, podemos achar precursores em algumas experiências mais antigas. A jornalista Nicole Clark, por exemplo, enxerga aspectos dos *walking simulators* nos jogos de exploração dos anos 80 e na obra *[domestic]*, de Mary Flanagan (2003) (Clark, 2017). O gênero se baseia na desconstrução e subversão de padrões presentes em jogos tradicionais, especialmente os do gênero *first-person shooter* (FPS)³ (Muscat, 2018). São experiências focadas na exploração de ambientes atmosféricos, não apresentando mecânicas de combate ou formas de perder (Muscat, 2018), como descreve o pesquisador Alexander Julian Muscat em sua tese *Ambiguous Worlds: Understanding the Design of First-Person Walker Games* (2018):

The mechanics of gameplay in walker games are typically reduced, slow, and non-violent. Walking is the primary means of interaction, and popular game design conventions such as challenges, puzzles, fail-states, and goal-based structures are diminished or absent. The walker presents a re-prioritisation of established game conventions for alternative experiences (Muscat, 2018, p. 22).

² Sub-gênero de tiro em primeira pessoa focado na exploração, em que o jogador tem à sua disposição diversas maneiras de concretizar o mesmo objetivo, e em alguns casos pode concluir o jogo sem utilizar mecânicas de combate.

³ Jogos de tiro em que o jogador assume a perspectiva do personagem.

São, portanto, jogos que desafiam algumas das concepções fundamentais sobre o que um jogo pode ser, levando em conta que muitas destas concepções se baseiam em características como o desafio e a competição (Muscat, 2018). Como veremos a seguir, essas obras desempenharam um papel fundamental nas discussões culturais relativas à inclusão social e à violência no meio dos jogos digitais (Muscat, 2018), se propondo a apresentar novas possibilidades formais e narrativas. O gênero passou do meio indie e alternativo para o *mainstream* através do sucesso crítico e comercial de obras como *Dear Esther* (The Chinese Room, 2008), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2011), *Gone Home* (Fullbright, 2013), e *Proteus* (Twisted Tree & Curve Digital, 2013) (Muscat, 2018).

Neste trabalho usaremos o termo *walking simulator* por ser a forma mais popular de se referir a esses jogos, e também porque, após um processo de apropriação em que parte dos próprios desenvolvedores e fãs adotaram o nome, ele perdeu sua conotação inicialmente negativa (Kill Screen Staff, 2016). Porém, é necessário que se esclareçam questões relativas à essa denominação. Originalmente, o termo *walking simulator* era usado de forma irônica e pejorativa para descrever obras que, segundo uma parte dos jogadores, não apresentavam outra mecânica fora o caminhar (Muscat, 2018), como explica Alexander Julian Muscat:

The walking simulator term originated as a popular, intentionally dismissive and derogatory categorical umbrella during the period when key walker titles were released and received widespread critical attention. Although walking simulators do not simulate walking, ‘simulator’ was not used as a literal descriptor but instead to evoke titles considered rudimentary and boring by a vocal segment of the game-playing audience online. Simulator ironically referred to genres such as the farming simulator, popularly parodied because of their perceived mundanity (Muscat, 2018, p. 65).

O termo acabou sendo legitimado através do sistema de classificação da *Steam*, a maior plataforma online de distribuição de jogos, onde os próprios jogadores podem criar nomeações para classificar as obras. Assim, a comunidade classificava os jogos arbitrariamente, muitas vezes com a intenção de desvalorizá-los, e isso levou o gênero a aparecer na página principal do sistema com este nome, o que facilitou sua adoção (Muscat, 2018, p. 65). De qualquer forma, é possível observar nos jogos que são classificados dessa forma, similaridades em suas características formais e também em seu contexto de produção (Muscat, 2018). Assim sendo, o termo *walking simulator* acabou por se tornar útil, apesar de que alguns pesquisadores, como

Alexander Julian Muscat, preferem o termo *walker* (Muscat, 2018). É importante ressaltar que, se entendida de forma literal, a denominação se torna reducionista, pois leva à pressuposição de que esses jogos não apresentam diversas mecânicas fora a locomoção (Muscat, 2018).

A definição de *walking simulator* é complicada, pois o gênero abrange uma grande variedade de jogos com características diversas, porém é possível identificar alguns aspectos fundamentais que perpassam todas as obras que nele se enquadram (Muscat, 2018). Como citado anteriormente, são jogos em primeira pessoa baseados na exploração, muitas vezes de ambientes não lineares e atmosféricos, não apresentando mecânicas de combate ou quebra-cabeça, nem formas de perder (Muscat, 2018). Como afirma Muscat:

Under the surface, walker titles share a likeness in their distinctly minimal gameplay characteristics, revealing distinct genre traits: an exploration of an atmospheric and solitary 3D space containing discoverable information imbued through environmental details, revealed through reduced movement interactions and a first-person perspective (Muscat, 2018, p. 21).

Alexander Julian Muscat ainda identifica 3 aspectos essenciais do gênero: o minimalismo de mecânicas, a exploração do espaço, e a narrativa no ambiente (Muscat, 2018). O minimalismo de mecânicas se deve ao fato de que os *walking simulators*, em grande parte dos casos, reduzem a quantidade de ações que o jogador pode realizar, mantendo apenas a capacidade de se locomover no espaço, direcionar a visão, e interagir com objetos (Muscat, 2018), veremos um exemplo disso posteriormente, na análise do jogo *Dear Esther*. A exploração do espaço se manifesta na capacidade de se locomover livremente por um ambiente 3D. Muitas vezes essa locomoção é livre e o jogador pode vagar sem um destino certo, como é o caso de *Proteus*, e em alguns casos ele é orientado por algum ponto de interesse, como o farol em *Dear Esther* (Muscat, 2018). Finalmente, a narrativa ambiental se refere ao fato de que a história do jogo é na maioria dos casos contada através de espaços ou objetos que podem ser encontrados no ambiente do jogo: esse é o caso de *Gone Home*, em que o enredo é revelado em partes através de objetos, diários, e fitas gravadas, que estão espalhadas pela casa onde o jogo se passa (Muscat, 2018).

Como já citado, os *walking simulators* foram influenciados por várias experiências anteriores, como Muscat aponta:

Precursors include counter-cultural ‘art mods’ that seek to challenge and subvert FPS design conventions through alternative and subversive approaches, mainstream innovations in first-person game designs and environmental narrative, and mechanically minimal commercial notgames as cultural precursors to the walker genre. (Muscat, 2018, p. 48).

Os *walking simulators*, como os conhecemos hoje, surgiram dentro do meio dos jogos alternativos, sendo a sua invenção possibilitada pela prática dos *Mods*, que consiste em alterar um jogo já existente, acrescentando novos elementos ou transformando por completo sua experiência (Pereira et al., 2019); e pelas propostas conceituais dos chamados *anti-games* (Muscat, 2018). conceito que analisamos no subcapítulo anterior. Os *walking simulators* herdaram a proposta de desconstruir aspectos fundamentais do videogame tradicional, o que muitas vezes envolve a retirada de mecânicas de combate com o objetivo de criticar temas e valores dos jogos *mainstream* (Kagen, 2017). Melissa Kagen, inclusive, coloca os *walking simulators* como um subgênero dos anti-games, e os descreve assim:

One of the subgenera of anti-game focuses on walking. Gameplay is largely spent wandering around a surreal landscape, exploring and collecting items, and having an aesthetic experience without achieving any goals or racking up any points. Nicknamed “walking simulators” derogatorily by some hardcore gamers and complimentary by others, these games, including critically acclaimed gems like Dear Esther, Gone Home, Proteus and Ether One, shed light on what games are and can be - and what gamer culture currently is (Kagen, 2017, p. 277).

Assim sendo, o gênero pode ser visto como uma resposta conceitual e temática aos valores dos jogos tradicionais, intenção que compartilha com os *anti-games* (Muscat, 2018). Em muitos casos essa resposta é dada através da alteração de uma obra específica através da prática de *Mods* (Muscat, 2018).

Antes da invenção do gênero *walking simulator*, era uma prática comum entre a comunidade de *Mods* retirar mecânicas essenciais de jogos com a intenção de criar novas experiências (Muscat, 2018). Um dos gêneros mais usados para essa atividade é o FPS, que quando desprovido de suas mecânicas de combate e de seu ritmo intenso, proporciona experiências atmosféricas e contemplativas, que por sua vez transformam nossa visão sobre o conteúdo da obra original (Muscat, 2018), como coloca Muscat:

Through art mods we can understand that the walker has emerged from a long-running cultural trend of alternative, counter-cultural game-making practices. These practices utilise existing games and genre conventions as a form of intervention and appropriation for formal, aesthetic, and critical commentary, or artistic expression. Such works raise questions around and challenge common game values and game design conventions. The walker, notably *Dear Esther*, is a distinct example of ongoing shifts in game-making practices (Muscat, 2018, p. 48)

Um exemplo dessa prática é o jogo *Dear Esther* (2008), conhecido como um marco na popularização dos *walking simulators*, sendo o primeiro a ser amplamente conhecido no *mainstream* (Muscat, 2018). O jogo é uma modificação do FPS *Half-Life 2* (Valve, 2004),

Figura 4

Half-life 2



Gameplay do jogo de tiro em primeira pessoa Half-Life 2 (2004), no qual o jogador assume a perspectiva do personagem. O jogo deu origem ao walking simulator Dear Esther (2008). Imagem retirada de: <https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/>

porém exclui algumas das principais características do original, como o combate, os quebra-cabeças, e os personagens não-jogáveis (Muscat, 2018). O que sobra é a possibilidade de explorar o espaço e investigar seus objetos, enquanto se escuta uma narração que contextualiza o jogador e avança a história (Muscat, 2018), Muscat descreve assim o jogo:

In *Dear Esther* the player meanders through a bleak seaside landscape, listening to an angst-inducing and ambiguous location-based voiceover monologue, and finding (although not collecting) artificial objects cryptically hidden along and within the natural

geography of an uninhabited Hebridean island. The game environment is the focal point in *Dear Esther*, configured as a long, winding path and decorated by various landmarks: shipwrecks, diagrams in the sand, abandoned cottages etc. The navigable geography branches and converges as a constrained pathway, guiding traversal through geographical locales e.g. rolling moors and a cave network (Muscat, 2018, p. 34).

Portanto, *Dear Esther* (2008) retira as mecânicas mais complexas de *Half-Life 2* (2004) deixando apenas as ações básicas de andar e observar o ambiente (Muscat, 2018). Isso configura o que Muscat identifica como uma das características mais presentes nos *walking simulators*: o minimalismo de mecânicas, que como já citado anteriormente, se caracteriza pela retirada de múltiplas mecânicas em favor de interações mínimas (Muscat, 2018).

Figura 5

Dear Esther



Gameplay do walking simulator *Dear Esther* (2008). Inicialmente um mod do FPS *Half-life* (2008), do qual retirou as mecânicas de combate, criando uma experiência atmosférica focada na exploração. Imagem retirada de:

<https://store.steampowered.com/app/203810/Dear_Esther/>.

Uma proposta similar dentro da comunidade de Mods é a iniciativa *Game Tourism*, que é descrita assim em sua página principal:

Game Tourism is playing a game with the primary aim of exploring its world, without engaging in any active conflict such as combat or stealth. Whether conflict is bypassed

with cheats, mods, or built-in functionality, the aim is to refocus attention on the game's architecture, aesthetics, storytelling, and atmosphere (LeBreton, 2017, p. 1).

Alguns jogos permitem o Game Tourism através de modificações do original que retiram os inimigos, e removem a possibilidade de morrer ou falhar dentro do jogo, mas também há casos, como os jogos *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2014), e *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), que permitem a prática em um modo que pode ser selecionado no menu inicial (LeBreton, 2017). Muscat relaciona desta forma estes Mods aos *walking simulators*:

These mods present similar characteristics to walker games but differ in that they re-characterise the existing game experience through modification, rather than using the existing game as a foundation for an original experience, such as in *Dear Esther* (2008). These spatially focused art mods share similarities to walker games in reframing the game space for solitary exploration and an evocative atmosphere. In doing so they raise similar questions around valued gameplay types and focus in game design, specifically in highlighting the 3D environment as its own source of interest and experience (Muscat, 2018, p. 50).

O Game Tourism revela que, mesmo se tratando de obras que não foram feitas com esse objetivo, existe a vontade entre os jogadores de experienciar o universo de forma livre, de maneira similar a como o fariam em um *walking simulator* (Muscat, 2018).

Apesar de terem surgido no âmbito dos jogos alternativos, é importante ressaltar que os *walking simulators* também derivam de experiências *mainstream*, principalmente do gênero FPS (Muscat, 2018). Diversas obras já subverteram as convenções dos jogos de tiro em primeira pessoa, como descreve Muscat:

Alternate approaches to first-person design are present in other titles, including first-person action platformer *Mirror's Edge* (2008) which eschews a combat focus for navigation, and first-person puzzle game *Kairo* (2013) which presents a wordless environmental narrative discoverable within its explorable game world [...] (Muscat, 2018, p. 63).

Portanto, ao deslocar a centralidade do gameplay do combate para a locomoção ou a exploração, alguns jogos criam formas diferentes de experiência. Essa postura em relação às normas do gênero pode ser vista como uma influência dos *walking simulators* (Muscat, 2018). A

pesquisadora Melissa Kagen também ressalta a importância da locomoção e do caminhar, muitas vezes sem rumo, em jogos tradicionais. Afirma ela:

Video game characters spend a ton of time walking. In open world games, avatars travel across vast landscapes to complete quests, achieve goals, and explore environments, discovering intermediate goals along the way. Because quantitative achievements can often be earned only by exploring, some open world designs demand that characters walk around randomly in an effort to find the storyline (Kagen, 2017, p. 278).

Um sub-gênero importante do FPS, que influenciou algumas características do gênero *walking simulator*, é o *immersive sim*, que permite ao jogador abordar cada fase de forma livre. O jogo permite diversas possibilidades de concluir os objetivos apresentados, inclusive, em muitos casos, a possibilidade de não se envolver em combate (Muscat, 2018). Como descreve Muscat:

Popularly dubbed ‘immersive simulators’ such as *System Shock 2* (1999) and *Thief: The Dark Project* (1999) can be considered influential in reframing the FPS away from shooter design, towards more exploratory and narratively focused experiences. Influenced by classic computer role-playing games, immersive simulators share noticeable traits and similarities with the FPS such as perspective and combat mechanics. However, these titles offer significantly different experiences and design values. Combat is a gameplay choice and players may freely explore highly detailed game environments often filled with intractable objects and embedded narrative elements. [...] The immersive sim has directly influenced walkers like *Gone Home* (2013), which strips out the action gameplay elements from the immersive sim [...] (Muscat, 2018, p. 52).

Essa abordagem acaba por focar na exploração espacial; isso ocorre porque o jogador precisa investigar o ambiente do jogo em busca de objetos que indiquem a melhor possibilidade de superar cada desafio (Muscat, 2018). Fora a influência conceitual de obras específicas, os *walking simulators* também usam outras técnicas de *level design*⁴ presentes em jogos de tiro em primeira pessoa. A este propósito, Muscat cita a fala de Steve Gaynor, designer do jogo *Gone Home* na Game Developers Conference de 2013, quando este descreve as técnicas que aprendeu com jogos como *Half-Life 2* (2004) e *Dishonored* (2012) (Muscat, 2018, p.61). O pesquisador aponta algumas destas técnicas:

⁴ Level design é arte da construção de níveis de um jogo, envolve a concepção das missões e objetivos bem como da arquitetura da fase.

Techniques include environmental framing (using specific layouts e.g. dog legs or s-locks) to direct player focus, adjusting gameplay interaction mechanics to minimize distractions, using staging and lighting to draw attention and set tone, architectural gating to prevent bypassing of crucial objects or locations, and careful consideration of environmental objects to convey thematic or narrative meaning (Muscat, 2018, p. 61).

Os *walking simulators*, desta forma, são influenciados por jogos *mainstream* e retiram destes técnicas de *level design* e narrativa, porém, acabam se diferenciando no que é fundamental, como aponta Muscat:

Despite significant similarities in design influence, techniques, and concepts between these non-walker titles with walkers discussed, these genres do ultimately differ in focus to the walker. Most notably none strictly adhere to walker's focus on navigation and discovery of an explorable game space, even though heavy emphasis is placed on exploratory activities. Exploration is often an activity that serves multiple gameplay purposes, such as combat, stealth, platforming, and puzzles (Muscat, 2018, p. 63).

Portanto, enquanto foca em alguns aspectos já presentes de forma secundária no design de jogos *mainstream*, os *walking simulators* criam experiências únicas ao retirar as características principais dessas obras (Muscat, 2018), como também descreve Muscat:

In the absence of these design considerations walkers reveal an intensification of these shared specific spatial concepts in mainstream and alternate games e.g. exploratory navigation, the arrangement and placement of discoverable information, the semiotic use of 3D architecture, and construction of environmental narrative. As an intensification of these mainstream design concepts without their gameplay context, the walker genre presents a highly alternative and arguably unique context in how such concepts may be considered when applied (Muscat, 2018, p.64).

Com base nisso podemos concluir que os *walking simulators* não são apenas o oposto do FPS tradicional, mas compartilham com ele técnicas e conceitos de game design. Ainda assim, são uma proposta única, porque trabalham essas características em intensidades diferentes, e excluem aspectos que são essenciais não apenas para os jogos de tiro em primeira pessoa, mas também para a maior parte dos videogames *mainstream* (Muscat, 2018, p. 64).

Figura 6

Exploração espacial em Gone Home

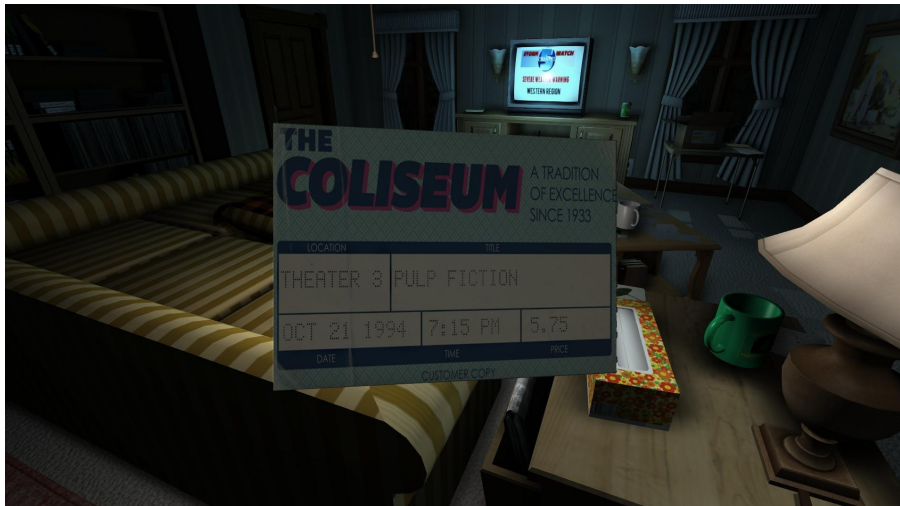


Gameplay do walking simulator *Gone Home* (2013). A narrativa do jogo é descoberta conforme o jogador percorre seus espaços.

Imagem retirada de: <https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/>.

Figura 7

Exame de objetos em Gone Home



Em *Gone Home* (2013) o jogador desvenda elementos da narrativa através do exame de objetos presentes no ambiente virtual.

Imagem retirada de: <https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/>.

Os *walking simulators* protagonizaram alguns dos conflitos culturais mais importantes dentro do ambiente dos jogos digitais. Isso se dá por razão da forma com que o gênero busca desconstruir, e muitas vezes criticar, características vistas como essenciais para uma parcela do público gamer (Kagen, 2017). A pesquisadora Melissa Kagen, em seu texto *Walking Simulators, #GAMERGATE, and the Gender of Wandering* (2017), explica como o gênero foi central no conflito entre uma cultura gamer essencialista, auto-denominada *hardcore*, e uma nova concepção do videogame como um meio diverso e inclusivo (Kagen, 2017). A pesquisadora explica:

A hardcore gamer sees embodiment as a way to try on different models and roles, a practice ground for physical fantasies. But walking sims are too close to life to afford that kind of imaginative exercise. In some ways, the growth of the walking sims is a long-overdue gesture toward a different kind of game and gamer (Kagen, 2017, p. 284).

O posicionamento de parte do público e da mídia que se opunha ao gênero repetiu um padrão já observado na história do meio, onde uma visão essencialista dos videogames se opõe diante da transformação radical do meio. O mesmo ocorreu, por exemplo, quando os jogos passaram de gráficos 2D para gráficos majoritariamente 3D (Muscat, 2018, p. 22). Portanto, parte das polêmicas em volta dos *walking simulators* se deve exatamente ao fato de propor novas formas de pensar os jogos digitais, como explica Muscat:

The issue of challenging gameplay conventions is evident in popular controversy in gaming culture. The walker's traits draw on but push back against conventions and values often considered essential to games by gamers, critics, and designers (Muscat, 2018, p. 22).

O fato de que os *walking simulators* não seguem as normas dos jogos tradicionais faz com que sejam deslegitimados por parte do público, não apenas como jogos ruins, mas como não sendo jogos (Kagen, 2017). O gênero também surgiu em meio a um processo mais amplo de transformação demográfica no âmbito dos videogames: se antes o público de videogames era visto como jovem e masculino, hoje ele é muito mais diverso (Kagen, 2017), como afirma Kagen:

As gaming grows increasingly mainstream, the previously stable identity of "hardcore gamer" (read: male and nerdy) finds itself attacked from all sides. Feeling besieged, the

“hardcore gamer”[...] rejects certain games as not real games and derides them as politically correct nonsense (Kagen, 2017, p. 276).

Além de desconstruir padrões de game design, os *walking simulators* também apresentam novos temas, que apelam a um público mais diverso (Kagen, 2017). Um exemplo dessa abordagem é o jogo *Gone Home* (2013), descrito assim por Muscat:

Players explore a large, mysterious, empty family home and may move, look, listen and ‘touch’ or ‘hold’ detailed 3D household objects. Like *Dear Esther* (2012), *Gone Home* is a solitary experience that places focus on its ambiguous environment, made up of an interconnected network of rooms and halls to be searched and investigated. [...] In addition, part of *Gone Home*’s appeal lies in nostalgia of its 90s period setting, and queer identity politics around representation within games and popular media (Muscat, 2018, p. 57).

Portanto, os *walking simulators* se colocam, ou são colocados, dentro da discussão sobre a necessidade de uma maior representatividade nos videogames, o que encontra resistência por parte do público *hardcore* que sente cada vez mais alienado do meio com o qual se identifica (Kagen, 2017). Apesar disso, pouco se perde nesse processo, como aponta Kagen:

[...] many in the gaming community (hardcore and otherwise) welcome the influx of new titles, since, except for the increased marginalization of the “hardcore gamer” identity, little is lost and much gained by the greater diversity in games and players (Kagen, 2017, p. 276).

É importante salientar também que, como posto por Melissa Kagen, a dualidade entre o jogador *hardcore* e o casual já é ultrapassada, e não se sustenta frente ao “desenvolvimento contemporâneo das formas que as pessoas jogam” (Kagen, 2017, p. 277).

Assim sendo, os *walking simulators*, além de serem centrais para entendermos algumas das discussões mais importantes dentro do meio contemporâneo dos jogos digitais, também demonstram características formais únicas e propostas estéticas que contrastam com concepções tradicionais do que pode ser considerado um videogame (Muscat, 2018). A recusa em utilizar mecânicas baseadas em destreza, e a preferência pela criação de ambientes atmosféricos exploráveis, muitas vezes sem objetivo aparente, demonstram que outras formas de pensar o meio são possíveis (Muscat, 2018). Assim sendo, é importante estudarmos as mecânicas que compõem o gênero, bem como suas influências e predecessores (Muscat, 2018). No próximo capítulo,

buscaremos contribuir para a ampliação dos estudos sobre o *walking simulator*, analisando-o através da perspectiva do cinema e dos estudos culturais abordada nos capítulos anteriores.

3 - Walking Simulators Alternativos

3.1 - Presença e efeitos de realidade nos jogos de Matt Newel e Alexandre Ignatov

Como vimos no capítulo sobre os pré-cinemas, o desejo do público pelo real no séc. XIX impulsionou a popularização de espaços como os museus de cera e os panoramas (Schwartz, 1995). A experiência desses meios demonstrava algumas características fundamentais, dentre elas a importância de uma relação corporal com o ambiente como forma de criar o sentimento de presença e realidade (Grau, 2003). Nessas obras, o espectador era requisitado a transitar no espaço para conseguir observar a totalidade da cena representada e compreender sua narrativa (Schwartz, 1995). Além disso, os panoramas buscavam imergir o espectador em seu espaço através da criação de uma imagem em 360° que o cercava e isolava-o de estímulos externos (Grau, 2003). O desejo pelo real se manifestava também na busca pelos chamados efeitos de realidade, que acabaram por ser essenciais na experiência do primeiro cinema (Aumont, 2004). No presente capítulo iremos avaliar de que forma essas tendências se refletem nos *walking simulators* alternativos. Para isso, partiremos dos conceitos analisados nos capítulos anteriores na tentativa de encontrar paralelos e similaridades em alguns jogos representativos do gênero.

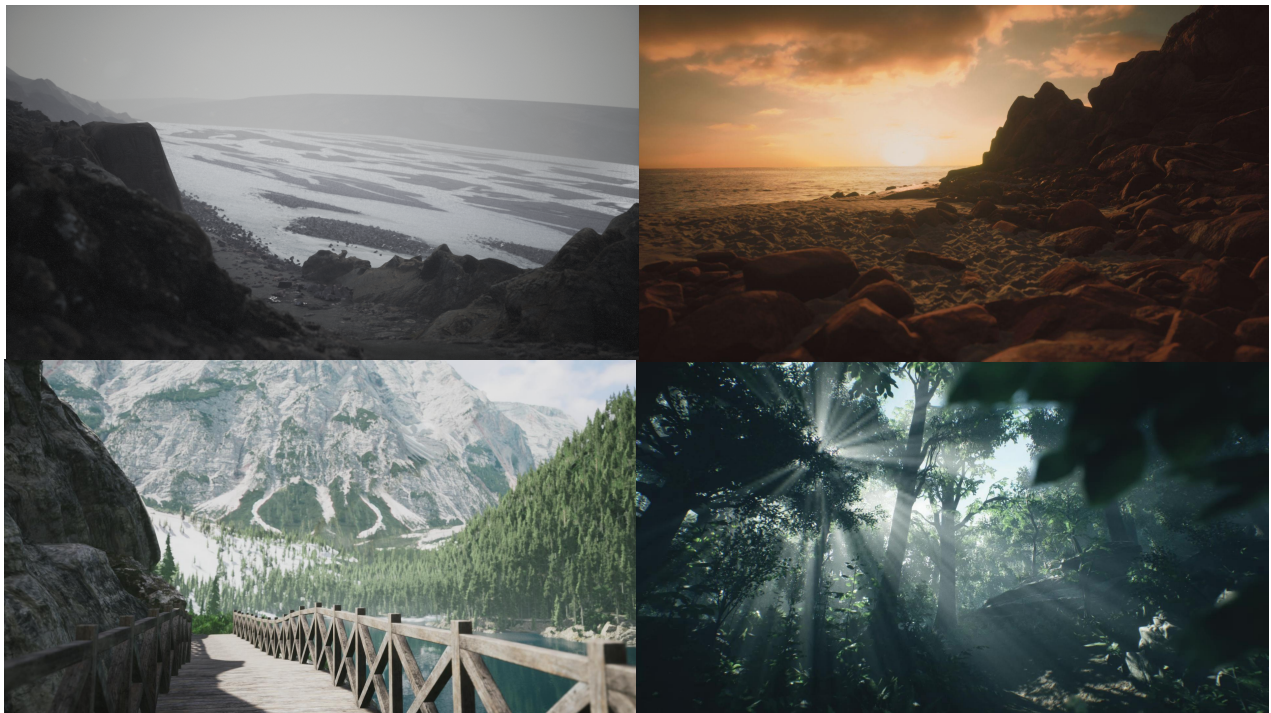
Os panoramas e os museus de cera buscavam recriar cenas históricas e locais reais de forma realista e imersiva (Schwartz, 1995), aspectos possíveis de observar em algumas propostas no meio dos jogos alternativos, como é o caso dos jogos do desenvolvedor australiano Matt Newell (Horvath, 2020). Se apresentando pelo nome de Caves RD, o artista 3D e game designer busca recriar digitalmente locais reais, criando ambientes foto realistas que podem ser explorados livremente pelo jogador (Horvath, 2020). Dentre suas criações estão os jogos *Fushimi Inari Taisha Kyoto, Japan* (2019), *Castle Rock Beach, West Australia* (2020) e *Lago di Braies, Italy* (2021), todos representações digitais dos locais assinalados pelos títulos. O desenvolvedor parte de sua experiência como fotógrafo e turista e tenta traduzi-la em um ambiente digital interativo (Horvath 2020), como descreve o jornalista Stu Horvath:

His initial experiments were creating environmental art so channeling his background in photography and his past solo travels into interactive environments was a natural next step. Each environment is the product of several years of tinkering with the aim of recreating the look and feel of a real world location (Horvarth, 2020, p. 1).

Ressaltando a relação de suas obras com o real, o próprio Newell, na página de apresentação do

Figura 8

Jogos de Matt Newell



Em seus jogos, Matt Newell recria espaços reais de forma foto-realista.

Imagens retiradas de: <<https://cavesrd.itch.io/lagodibraies>> <<https://cavesrd.itch.io/iceland>> <<https://cavesrd.itch.io/australia>> <<https://cavesrd.itch.io/newzealand>>.

jogo *Fushimi Inari Taisha Kyoto, Japan* (2019), no site *itch.io*, descreve seu processo criativo e sua intenção com o projeto:

With photos and memories from a few years ago, I set out to achieve a detailed, realistically designed recreation of the renowned Japanese shrine, Fushimi Inari Taisha. I feel like the real place has a very culturally unique significance, I personally had a great

time exploring it a few years ago. I've designed this environment to be experienced from a first person perspective, with the aim of allowing the player to be immersed in the same kind of atmosphere as the real place (Newell, 2019, p. 1).

A seguir, buscaremos explicar o funcionamento e o apelo das obras do desenvolvedor segundo aspectos dos pré-cinemas e do primeiro cinema, levando em conta que existe uma similaridade nas propostas de formatos modernos e dos *walking simulators* desenvolvidos pelo artista, nomeadamente, na forma como buscam a representação da realidade (Schwartz, 1995; Horvath, 2020).

Nos jogos de Newell, a intenção é recriar a experiência de visitar o local físico retratado, o jogador é incentivado a interagir com o ambiente da mesma forma como faria no próprio local, pode explorar seus caminhos e fotografar a paisagem (Horvath, 2020). Como descreve Stu Horvath em entrevista com o desenvolvedor:

As a player you move through these places as you would a person: sticking to the paths, taking in the sights and maybe, maybe, getting ankle deep in the water. “My aim,” he says, “was to create a relaxing experience that doesn’t force any objective and encourages the player to explore and discover things on their own. I’m a fan of ... games that don’t necessarily rely on violence or hand-holding gameplay loops, and have a distinct focus on the environment and being immersed in the game’s world. I want people to leave my games feeling like they’ve been somewhere else, or to come back to them as a way to relax” (Horvath, 2020, p. 1).

A mobilidade da visão é uma característica fundamental de formatos modernos como os panoramas, que pressupunham um espectador corporalmente presente que percorria livremente o espaço com seu olhar (Grau, 2003). Essa liberdade de movimentação também está presente nos jogos de Newell (Horvath, 2020): o desenvolvedor ressalta a proposta de incentivar a livre exploração do ambiente, através da criação de diversos caminhos possíveis (Newell, 2019), como descreve em relação ao jogo *Fushimi Inari Taisha Kyoto, Japan* (2019):

The map is very extensive to explore with shrine gates laid out over the entire mountainside. I've tried to include a lot of variance in different parts of the mountain, with lots of points of interest to discover and many branching/intertwining paths to encourage you to make choices with your exploration. Take photos with the in-game camera, customize the soundtrack, walk around at your own pace (Newell, 2019, p. 1).

Essa liberdade proporcionada ao jogador de se locomover livremente pelo espaço, e de percorrer a obra com seu olhar, também era central na construção dos panoramas (Grau, 2003). Além disso, como posto por Oliver Grau, a experiência do panorama estava centrada na ideia de transportar o público para dentro de seu espaço, cercando-o com uma imagem em 360° (Grau, 2003). Nos jogos de Newell, o jogador controla a câmera virtual livremente pela movimentação do mouse, e locomove-se através de inputs no teclado, estando inserido em um ambiente que preenche seus arredores (Newell, 2019). Além disso, existe a possibilidade de experienciar os jogos com óculos de realidade virtual, fazendo com que o jogador enxergue apenas o ambiente virtual, e não mais o físico (Newell, 2019). Portanto, podemos inferir que os diferentes formatos apresentam similaridades nas formas como constroem sua imersão, já que para ambos a mobilidade do olhar e liberdade de movimentação é essencial, bem como o preenchimento dos arredores do jogador com a imagem (Grau, 2003; Hogarth, 2020; Newell, 2019).

Um elemento presente nas críticas e descrições dos jogos de Newell é a proximidade das obras com a realidade (Horvath, 2020). Enquanto analisa o jogo *Myrdalssandur, Iceland* (2020), o website Geek Gaming afirma:

As you walk along the paths, you can see your footprints in areas you have already been to. When walking through the fields the grass is actually moving with the wind and snow randomly starts falling when you get close to the mountains. It's these small things that make you feel like you are really there (Geek Gaming, 2020, p. 1).

O website Free Game Planet, abordando o jogo *Wakamarina Valley, New Zealand* (2018) também destaca o realismo da experiência, e ressalta a importância dos efeitos de luz e da construção sonora (Free Game Planet, 2020). Assim descreve a página:

Cave World has a real talent for creating these types of virtual sightseeing experiences and each one really makes you feel like you've actually visited that place (particularly if you play in VR). The level of detail is incredible – not just with the near photorealistic visuals, but with the lighting effects and the soundscape too (Free Game Planet, 2020, p.1).

Esse foco no nível de detalhes e na qualidade gráfica de elementos atmosféricos lembra o desejo pelos chamados efeitos de realidade, que Jacques Aumont enxerga como essenciais na experiência do primeiro cinema (Aumont, 2004). Em relação ao cinema, o autor classifica os efeitos de realidade segundo seu caráter quantitativo e qualitativo (Aumont, 2004). Como já

abordado no capítulo sobre o primeiro cinema, o caráter quantitativo é relativo ao número de elementos, ao detalhamento, e o caráter qualitativo à reprodução do impalpável, do irrepresentável e do fugidio, exemplificados por elementos como a atmosfera e o vento (Aumont, 2004, p. 35). Nas experiências criadas por Matt Newell, a imersão também é criada a partir da riqueza de detalhes apresentada pela multiplicidade de modelos 3D utilizados em seus jogos, bem como pelo realismo gráfico dos efeitos luminosos e atmosféricos (Free Game Planet, 2020). Em entrevista ao site *80.lv* (Loginova & Newell, 2019), o desenvolvedor afirma que buscou incluir a maior diversidade possível de vegetação, se utilizando dos modelos disponíveis no site *Quixel Megascans*; a iluminação, por sua vez, foi possibilidade pela tecnologia da *Unreal Engine 4* (Loginova & Newell, 2019).

Matt Newel ressalta que sua intenção, além de recriar o ambiente de forma realista e fiel, é transmitir o sentimento do espaço físico que está representado, e a memória que o desenvolvedor tem do local (Horvath, 2020), como afirma o artista em entrevista à revista *Unwinnable*:

While the actual space is somewhat accurate [...] it's more of a memory interpretation rather than a physical one-to-one recreation. Drawing influence from my memories means I can add some unique elements that represent the real experience, mostly in the form of music and colors (Horvath, 2020, p. 1)

Portanto, o produto final não é apenas uma recriação do local, mas uma interpretação dele feita pelo artista (Horvath, 2020), o resultado é uma versão expressiva e idealizada do ambiente retratado (Video Games Art, 2021). Como afirma o site *Video Games Art*:

He succeeds to create a virtual Nature that is more beautiful than real Nature! It's not properly Nature, it's an idealization of Nature! It's a Nature without perils, without insects, without dangerous animals, without smells, where you don't risk getting dirty with mud, you don't get wet even if it rains. It's a Nature expressing just an outstanding aesthetic beauty able to enjoy your eyes and lull your soul (Video Games Art, 2021, p. 1).

Assim sendo, existe nesses jogos a intenção de representar a memória que Newell tem dos locais que visitou, reproduzindo não apenas sua aparência, mas o sentimento que eles evocam (Horvath, 2020). Essa proposta está presente também nos trabalhos de outro artista de jogos alternativos, o russo Alexandre Ignatov (Martins, 2019).

Como Matt Newell, o *game designer* Alexandre Ignatov também buscou retratar uma localidade real em suas obras *It's Winter* (2019) e *Routine Feat* (2019). Nestes jogos, o artista, que assina com o nome Sad3D, buscou recriar a experiência de viver em um bloco habitacional soviético (O'Connor, 2019). Em *It's Winter*, iniciamos o jogo dentro de um apartamento comum, podemos nos movimentar dentro dele e interagir com uma grande variedade de objetos, realizando tarefas rotineiras; podemos também deixar o apartamento e explorar os arredores do condomínio, janelas com luzes acesas são visíveis, mas não encontramos nenhum outro personagem: é o retrato de uma noite comum de inverno nesta parte do mundo (O'Connor, 2019; Martins, 2019). A jornalista Alice O'Connor descreve assim a experiência de *It's Winter*:

It's the middle of the night, you're alone in a small Russian apartment in a concrete tenement, in a half-deserted neighbourhood surrounded by snow and trees, and you're awake. Now what? That's up to you in *It's Winter*, a delightful new poke-o-walking simulator where we can wander the neighbourhood, take in the sights and sounds of the night, muck about with items, and even cook a little. It captures a real nightness, mystery and quiet and loneliness and freedom to do anything without anything to do (O'Connor, 2019, p. 1).

O jogo pertence a um projeto multimidiático maior derivado de um poema de Ilya Mazo, que ainda inclui um livro, uma peça, um filme de curta-metragem e um álbum musical (O'Connor, 2019). Após *It's Winter*, Ignatov produziu *Routine Feat*, que se passa no mesmo local, porém no verão, e com o acréscimo de algumas novas interações e uma sugestão de narrativa, que consiste na possibilidade de ir até ao trabalho em algumas sequências de sonho (Smith, 2019). Porém, o foco na exploração, bem como na representação da rotina, permanece (Garnett, 2019). Os jogos de Ignatov, portanto, são focados na experiência de seu espaço virtual, na exploração do ambiente e das diversas interações possíveis, são *walking simulators* em que o objetivo não é vencer o jogo, mas transitar em seu universo e absorver sua atmosfera (Martins, 2019; Ignatov, 2019), como afirma o próprio desenvolvedor na página de apresentação de *Routine Feat*, no *itch.io*:

If you play his game in hope to win, you will end up with an irritating feeling inside of you. Nothing else. But if you stop and take a breath of air, then you might like it. Just look around, listen to the songs, gaze at green leaves and do not hurry (Ignatov, 2019, p.1).

Assim, como é comum nos *walking simulators*, as experiências criadas pelo artista estão mais interessadas em se expressar através da criação de uma atmosfera na qual o jogador pode imergir,

do que por elementos narrativos ou mecânicas complexas de gameplay (Martins, 2019). Além disso, as obras de Ignatov apresentam características similares às encontradas em formatos modernos, como veremos a seguir.

It's Winter não apresenta uma narrativa tradicional, mas busca expressar seu universo através de detalhes do ambiente e objetos distribuídos pelo jogo. O jogador acaba conhecendo a realidade retratada enquanto transita livremente pelo espaço virtual e observa seus arredores (Milne, 2021). Assim, observamos uma característica que também era central na experiência dos pré-cinemas, a necessidade de um espectador móvel e ativo, que somente através do deslocamento espacial e da movimentação do olhar era capaz de compreender o significado da obra (Schwartz, 1995). Na construção do ambiente virtual, Ignatov utiliza uma grande quantidade de detalhes que buscam retratar um espaço geográfico e um tempo histórico específico, bem como o sentimento do personagem ficcional, como descreve a jornalista Sandy Milne, em sua crítica de *It's Winter* para a revista Wired:

So there's a smattering of '60s-era furniture, a fridge stocked with food, and a shower to keep you occupied. Look in the right places, and you'll even find a few disturbing clues as to the sort of state you're in, mentally. It isn't good. A half-eaten box of antidepressants, stashed under the sink. Notes to self, scrawled by hand in spidery Cyrillic.

For an indie vignette, this level of detail is absurd—you can rummage through your neighbor's trash for indications about his life, or you can keep it simple and microwave a tomato (Milne, 2021, p. 1).

Podemos relacionar essa riqueza de detalhes nas obras de Ignatov com os chamados efeitos de realidade de caráter quantitativo, descritos por Jacques Aumont em relação aos pré-cinemas e o primeiro cinema (2004), porém, um outro aspecto relevante de seus jogos é a quantidade de interações que ele permite entre quem joga e os objetos do mundo virtual. Um dos apelos do trabalho do desenvolvedor é que o limite do que é possível dentro de seu universo virtual nunca está claro, e o jogador é convidado, portanto, a experimentar ações cotidianas que normalmente não estariam presentes em um jogo tradicional (Milne, 2021). Como descreve o jornalista Pedro Martins:

Está noite e neva lá fora quando a câmara mostra o primeiro plano do jogo. Estará noite e nevará durante os minutos que se seguem. Cá dentro estamos num apartamento inserido

num bloco que faz parte de um labirinto de betão. Temos vários objetos com que interagir, temos o tempo todo para descobrir que vamos perto. [...] Há um frigorífico, um micro-ondas, interruptores e uma televisão na divisão contígua. Conhecemos esta realidade: são tarefas mundanas que decorrem no monitor, com o cérebro a dividir-se entre a familiaridade e a curiosidade de saber se dá para realizar a tarefa seguinte: aquecer um alimento, comer os vegetais que estão dentro do eletrodoméstico (Martins, 2019, p. 1).

Podemos concluir, portanto, que as obras de Ignatov constroem seus efeitos de realidade a partir da quantidade de detalhes do ambiente, mas também pela quantidade de interações possíveis com os objetos do jogo, representando um possível correspondente dentro dos jogos digitais ao caráter qualitativo dos efeitos de realidade no cinema.

Do mesmo modo que Matt Newell está mais preocupado em recriar os locais que visitou da forma como aparecem em sua memória (Horvath, 2020), Alexandre Ignatov busca recriar o sentimento do lugar e do tempo que retrata (Garnett, 2019).

“I like the way you can create an incredibly powerful mood using space, sound and lighting in games; I hope that one day I will be able to awaken deep and maybe hidden emotions in people with my art” (Garnett, 2019, p. 1).

Em sua análise sobre *It's Winter*, o jornalista Pedro Martins reafirma o foco do jogo, que recai mais na expressão de uma certa atmosfera sentimental presente no local do que na construção de uma narrativa ou jogabilidade (Martins, 2019), como explica o jornalista:

Quem comprar o jogo à espera do que poderá acontecer vai ficar desiludido. Quem o comprar à espera de um arco narrativo delineado ou de uma jogabilidade definida vai ficar ainda mais desiludido. Quem o comprar para pensar terá à sua disposição um chorrilho de sensações e de questões sobre aquele local, aquela tristeza e sobre as pessoas que nunca chegamos a ver (Martins, 2019, p. 1).

A partir da eliminação de mecânicas tradicionais e da falta de objetivos, características comuns ao gênero *walking simulator*, o desenvolvedor pretende traduzir no game design sensações como o tédio e o sentimento de estar perdido (Garnett, 2019).

Com a conjugação ininterrupta dos verbos “ver” e “caminhar”, *It's Winter* não quer mais do que fazer os jogadores perceberem que há mundo além da sua cidade natal. Descemos alguns lanços de escadas e chegamos ao mundo semi-aberto do jogo. Não há indicações

nem objectivos, não há outras personagens e não há armas ou itens. Perdidos como se sem GPS chegássemos a uma nova localidade (Martins, 2019, p. 1).

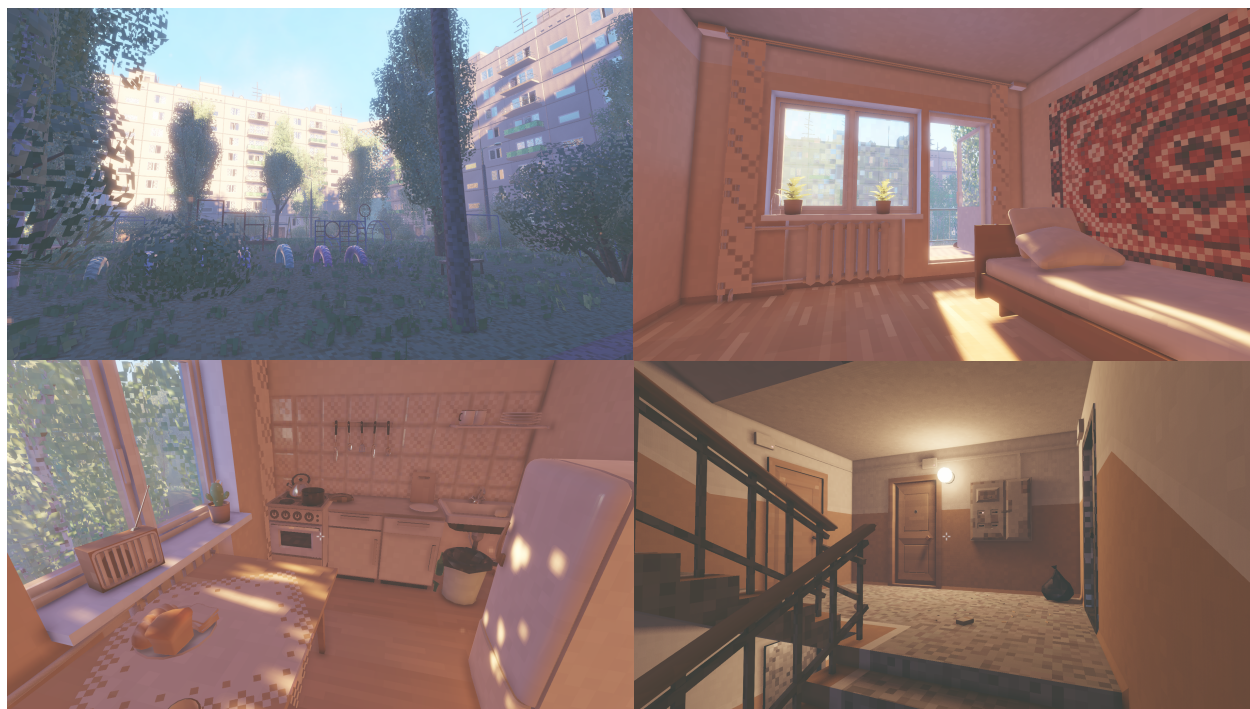
Ignatov confirma essa intenção em entrevista à revista Rock Paper Shotgun (2019), como descreve o entrevistador Ryland H. Garnett:

Ignatov says that he thinks getting lost in this kind of game is a part of the game itself. “A small map, relatively slow movement speed, a need to wait for the bus at the bus stop and the possibility of getting lost, and even to fall through the ground and walls sometimes -- all of this, I think, stress those feelings of the character, [the] feeling of isolation in a small town, boredom and being lost in general” (Garnett, 2019, p. 1).

Concluimos portanto que tanto os jogos de Alexandre Ignatov quanto os de Matt Newel, que analisamos anteriormente, não estão focados apenas na reprodução da realidade, mas se utilizam de características já presentes em formatos modernos como os panoramas e o próprio cinema para a expressar emoções.

Figura 9

Routine Feat de Alexandre Ignatov



Alexandre Ignatov buscou recriar a experiência de viver em um bloco habitacional soviético. Capturas de tela realizadas pelo autor.

As obras analisadas neste capítulo são representativas de uma forma de abordagem dos *walking simulators*, são experiências focadas na representação de uma realidade específica, centradas na exploração espacial e na criação de uma atmosfera expressiva (Horvath, 2020; Martins, 2019). Com base nos estudos sobre esses jogos, e analisando as críticas realizadas sobre eles, podemos inferir que existem similaridades entre esses *walking simulators* e a experiência de formatos modernos como os panoramas, os museus de cera, e o primeiro cinema, por exemplo, na sua utilização dos chamados efeitos de realidade, na dependência dessas obras na mobilidade do olhar, e na construção de uma narrativa que depende do deslocamento do espectador pelo espaço, seja de forma física ou virtual. Portanto, as obras de artistas como Alexandre Ignatov e Matt Newell indicam que alguns conceitos provindos dos estudos sobre os pré-cinemas e o primeiro cinema podem ser úteis para entendermos certos aspectos dos *walking simulators* alternativos contemporâneos.

3.2 - Espetáculo e Atrações nos jogos de Connor Sherlock e da Colorfiction

No subcapítulo anterior, analisamos como alguns *walking simulators* substituem a narrativa linear tradicional por uma narrativa que depende do deslocamento espacial do espectador. Agora, veremos como algumas obras apresentam a dominância de aspectos visuais ou espetaculares sobre os narrativos, e como isso pode se relacionar com os estudos realizados no capítulo sobre o primeiro cinema. Iremos verificar de que forma os conceitos retirados da teoria cinematográfica, em especial a noção de cinema de atrações elaborada por Tom Gunning (2006), pode nos ajudar a compreender certos aspectos dos *walking simulators* alternativos. Para isso iremos traçar paralelos entre aspectos dessas obras e características identificadas como essenciais aos primeiros filmes. Como já ressaltamos quando abordamos o cinema de atrações, Tom Gunning afirma que as atrações não desapareceram depois do fim do período em que exerciam sua dominância, antes de 1906, mas passaram a se manifestar de diversas formas, em especial em algumas experiências de vanguarda e em gêneros como o musical (Gunning, 2006, p. 525). Outros autores avaliaram como as atrações se manifestam no cinema contemporâneo, em filmes como *Homem-Aranha* (2002) (Tomasovic, 2006), *Matrix* (1999) (Røssaak, 2006), e *Transformers* (2007) (Rodrigues Júnior, 2016). Da mesma forma, tentaremos neste subcapítulo traçar paralelos

entre estes conceitos e os *walking simulators* alternativos, levando em conta que muitas destas experiências focam mais na criação de uma atmosfera expressiva do que no desenvolvimento narrativo ou nas mecânicas de jogabilidade (Street, 2016), como coloca Zoyander Street:

The storytelling in first-person walkers is often ambiguous, dreamlike and dark. The environments are not photorealistic, but abstract and obscure. They are otherworldly and sometimes menacing. These strange titles are not singular outliers, but part of a larger movement in game design towards quiet, contemplative, unsettling experiences made by individuals or very small groups, often with no prior experience in game development (Street, 2016, p.1).

Com este objetivo, focaremos em dois artistas exemplares, Connor Sherlock e a produtora Colorfiction, na tentativa de compreender uma tendência maior dentro dos jogos alternativos.

Connor Sherlock é o desenvolvedor por trás do projeto *Walking Sim a Month Club*, que oferece um novo jogo do gênero *walking simulator* por mês, em troca de uma assinatura na plataforma Patreon (Allen, 2018). Os jogos de Sherlock, porém, se diferenciam das obras tradicionais do gênero: isso ocorre porque se expressam unicamente através de sua atmosfera, abrindo mão de qualquer forma narrativa, como explica Jay Allen:

Unlike, say, *Gone Home* or *What Remains of Edith Finch*, his works aren't visual novels or graphic adventures that borrow the controls and interface of first-person shooters. He's gone a step further, and stripped away traditional elements like narration and explicitly goal-oriented level design. Instead, Connor Sherlock's games are essentially plotless landscapes for pure exploration, with the only reward being the chance to appreciate the architecture of the space. They're less videogames and more video sculptures (Allen, 2018, p.1).

Ao contrário das experiências que analisamos no subcapítulo anterior, os jogos de Sherlock não pretendem reproduzir um local existente, eles criam paisagens expressivas de mundos irreconhecíveis (O'Connor, 2018), como afirma a jornalista Alice O'Connor:

With bold colours, vast scale, and his cracking retro synth soundtracks, they explore strange places it often feels we really shouldn't be in. I've wandered through mysterious structures on the surface of a comet, through caves and catacombs, and down the valleys beyond a walled kingdom, I've rocketed around megastructures and even had a potter through a graveyard [...]. His walk 'em ups tend to share several characteristics. They're

largely set in alien places, on distant planets or in space (or if they are set somewhere human, it's largely unrecognisable) (O'Connor, 2018, p.1).

As obras do desenvolvedor se expressam, portanto, a partir de seus estímulos audiovisuais, buscam transmitir o sentimento de seu universo através do uso expressivo de cores, sons e formas (O'Connor, 2018). Outra característica fundamental do seu trabalho é sua dimensão espacial: Sherlock constrói espaços imensos com estruturas gigantescas (Clayton, 2020a). O game designer, em entrevista ao site PC Gamer, explica como se inspirou em outros jogos de exploração:

For [me], videogames tend to be other places to visit, more than puzzles or games. I grew up playing *Morrowind*, *Mechwarrior 2*, and *Operation Flashpoint*, and spent ages wandering around barren landscapes (Allen, 2018, p.1).

Sherlock usa o tamanho de seus mundos virtuais como uma forma expressiva, o que se reflete em diversas avaliações que apontam o sentimento de insignificância perante a imensidão do universo retratado (O'Connor, 2020; Clayton, 2020; Street, 2016). Alice O'Connor descreve assim essa experiência:

Several of Sherlock's walking simulators have the feeling of being powerless in the presence of something awful [...]. His games of this kind send us into large spaces where even the scale can be alarming, usually accompanied only by fantastic retro-sounding sci-fi horror synth soundtracks, to feel thrilled by exploration and wholly helpless in the face of what we find. The universe is vast and I am insignificant. I adore it. There's an Ozymandian sense of loss [...] (O'Connor, 2020, p.1).

Quando analisa o trabalho de Sherlock em seu texto *The Other First Person Walkers* (2016), Zoyander Street também ressalta o sentimento de se confrontar com algo maior, comparando os jogos *The Rapture Is Here and You Will Be Forcibly Removed From Your Home* (TRIHAYWBFRFYH, 2013) e *Condor* (2015), o autor afirma:

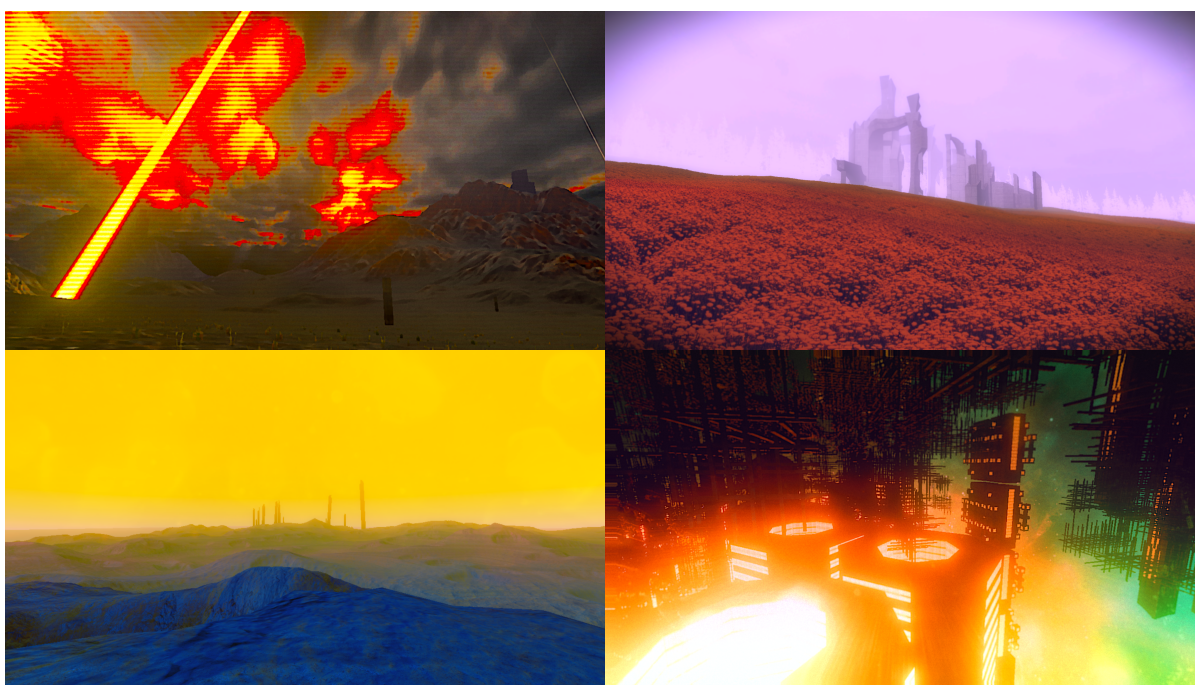
First-person walkers are often about coping with powerlessness. Connor Sherlock uses structures to convey a sense of being overpowered by some unknown force; to me, the fundamental point of contrast between *TRIHAYWBFRFYH* and *Condor* is about the position of the player: helplessly flailing below a body that threatens to crush you, or

mastering the secret routes above a hostile city in order to overcome the power that envelops you (Street, 2016, p.1).

Portanto, levando em conta as avaliações do trabalho de Sherlock que ressaltam a importância de aspectos puramente visuais ou sonoros, por exemplo o uso expressivo das cores, o design de som, e as formas arquitetônicas do espaço (O'Connor, 2018), podemos concluir que existe nestas obras

Figura 10

Jogos de Connor Sherlock



Connor Sherlock cria ambientes virtuais vastos e expressivos. Capturas de tela realizadas pelo autor.

uma dominância de características puramente audiovisuais e espetaculares sobre aspectos narrativos, o que é sublinhado também pela avaliação que Alec Meer faz do jogo *TRIHAYWBFRFYH* (2013):

Most of all, I must wholeheartedly recommend *TRIHAYWBFRFYH* as a mood and sound piece. Going For A Walk Games, whatever narrative affections they might also offer, strive to evoke the loneliness of the uninhabited world, and this one most certainly accomplishes that.

It's a rare thing for any game to sear images into the brain in this way, let alone do it at the same time as creating so powerful a mood of introspection, wonder and discomfort (Meer, 2014, p.1).

Essa dominância também estava presente nos filmes do chamado cinema de atrações, como descrito por Tom Gunning (2006), e podem ser observadas em outras obras do gênero *walking simulator*, como as desenvolvidas pela produtora Colorfiction, que analisaremos a seguir.

Em seu site oficial, a produtora Colorfiction se apresenta como “uma desenvolvedora de jogos que cria produtos de estimulação do córtex visual desde MMXV” (Colorfiction, 2021). Dessa forma, já indica que o foco das experiências que produz é o estímulo sensorial, e não a narrativa ou o gameplay. Em entrevista ao Indie Hangover, Max Arocena, o artista por trás da produtora, afirma que o que o atrai nos videogames é a sensação de estar em um outro mundo, e ter a liberdade para o explorar (Baldwin, 2017), o desenvolvedor afirma que perdeu o interesse pelos jogos tradicionais, por conta da dependência deles em regras restritas, e assim, se inspirando em *walking simulators* como *Proteus* (2013) e *The Stanley Parable* (2011) resolveu produzir experiências inovadoras (Baldwin, 2017). Arocena, além de não utilizar as regras de jogabilidade e narrativa normalmente encontradas em um jogo tradicional, também busca ir por um caminho oposto ao do foto-realismo, que ele enxerga como sendo a tendência dentro da indústria; para isso busca inspiração em cartoons e, principalmente, na arte moderna (Baldwin, 2017). Portanto, jogos da produtora como *0°N 0°W* (2018), *Nightline* (2018) e *Becalm* (2019), não apresentam mecânicas de combate ou formas de perder, assim como as obras analisadas no subcapítulo anterior, fazendo com que o foco recaia na exploração do ambiente e na absorção de sua atmosfera (Kelly, 2021; Baldwin, 2019; May, 2018).

Em *Becalm*, o jogador inicia o jogo em um pequeno barco de madeira, navegando em um cenário colorido com vários aspectos abstratos gerados proceduralmente, utilizando o mouse e o teclado pode se locomover pelo barco e olhar os arredores (Becalm, 2019). A jornalista Natalie Watson, escrevendo para a revista *Vice*, descreve assim a experiência:

You begin on a small sailboat in a dense, kaleidoscopic environment, watching the horizon as shapes and colors subtly shift all around you. When you hit spacebar, you shift between one of three environments, each with their own unique soundscape of sweeping synthesizers and field-recorded sound bites (Watson, 2019, p.1).

O jogo não apresenta nenhuma outra mecânica, não tem nenhuma regra ou objetivo; esse minimalismo leva a uma obra contemplativa e relaxante, onde cada jogador pode ter uma experiência única (Baldwin, 2019), como explica o jornalista Alex Baldwin em sua crítica na revista *Cultured Vultures*:

There are no objectives here, no mission timer, no steering of the ship. Becalm isn't a deep or complicated experience; its doors are open to you immediately, letting you transcribe your own thoughts and feelings onto its world (Baldwin, 2019, p.1).

Assim sendo, *Becalm* se expressa unicamente através de estímulos audiovisuais, seu apelo está na construção de um espetáculo visual de cores e formas que circundam o jogador, e em sua paisagem sonora (Watson, 2019), como ressalta Watson:

To spend time in *Becalm* is to be visually mesmerized by its colorful fantasy, yet at the same time feel grounded by the sounds of nature. During my voyage, I felt nostalgic for a place I had never visited, a deep longing for an experience I had never had. I felt at home in something completely unfamiliar (Watson, 2019, p.1).

Já em *Nightline* (2018), o ambiente é um trem, que transita por paisagens visualmente estimulantes, o jogo apresenta o mesmo minimalismo de mecânicas e a ausência de narrativa que *Becalm* (2019) (Baldwin, 2019; Kelly, 2021). Portanto, *Nightline* conta unicamente com suas características audiovisuais para prender a atenção do espectador (Kelly, 2021), como afirma Andy Kelly para a revista PC Gamer:

The art is a big part of it. This is a beautiful thing, turning a subway car into a dreamy liminal space. You can't do anything except wander around the carriage, look out of the windows, and listen to trippy ambient music. But that was enough to keep me transfixed (Kelly, 2021, p.1).

O visual de *Nightline* também é colorido com vários elementos abstratos, se distanciando de uma abordagem foto realista, e criando uma experiência sensorial (Kelly, 2021), como completa Andy Kelly:

Nightline is weird, and barely a game, but it's absolutely hypnotic. The rumble and rattle of the train car, the abstract, silhouetted landscapes flashing past the windows, and the way the lights from outside fall over the carriage, painting it with vivid streaks of colour.

It's a real treat for the senses, especially when you enable real-time reflections in the game's graphics options (Kelly, 2021, p.1).

Assim sendo, *Becalm* e *Nightline* apresentam uma dominância de elementos visuais e espetaculares sobre a narrativa, característica que Tom Gunning identificou nos filmes do chamado cinema de atrações (Gunning, 2006), o que pode indicar que os conceitos do autor ainda são relevantes para a compreensão destas obras. Talvez o jogo da Colorfiction que melhor representa esses aspectos seja a obra *0°N 0°W* (2018), que analisaremos a seguir.

0°N 0°W (2018) é um *walking simulator* experimental em que o jogador transita por diversos mundos diferentes, que pode explorar livremente até encontrar a passagem para o próximo. Como os outros jogos da Colorfiction que analisamos, não apresenta outra mecânica fora a exploração espacial. Max Arocena, em entrevista ao site *Tech Raptor*, descreve assim o jogo:

0°N 0°W is a surreal exploration game where you're wandering through all these different dream worlds, and the whole aim is to relax and have a very meditative experience. There's a hundred dreams to discover and they're all like very beautiful colors and environments. You get to see cities, deserts... but again, the whole aim is just to have a virtual vacation of sorts where you could just explore endlessly and just meditate (Guglielmo, 2018, p.1).

O apelo do jogo está, portanto, na produção de um espetáculo visual, produzido pela experimentação de diversas camadas de efeitos que produzem imagens únicas, algumas intensamente estilizadas e outras abstratas (Cunningham, 2018), como descreve o jornalista James Cunningham:

Zero North Zero West is as much a shader playground as it is a walking simulator. Every world and landscape is filtered through a different graphical effect, some of which are bright and clear and others drowned in so much noise it requires real focus to see what you're looking at. One world might be black and white, another vibrant blocks of solid color. Interim dimensions can be small enough for a short stroll, showcasing a specific effect that's a bit overwhelming for a larger landscape, while others go nuts with lines arcing and swooping through the air (Cunningham, 2018, p.1).

Em entrevista ao *Indie Hangover*, Arocena afirma que buscou divergir dos videogames *mainstream* não apenas na jogabilidade e na narrativa, mas também através de um estilo visual

contrário ao paradigma foto realista que ele vê como a tendência dominante no meio dos jogos tradicionais (IndieHangover, 2018). Para isso, o desenvolvedor buscou inspiração para a aparência da obra em diversas fontes, principalmente em movimentos da arte moderna como o cubismo e o futurismo, o game designer explica que a proposta do jogo surgiu quando imaginou como seria andar por dentro de uma pintura modernista (Guglielmo, 2018). Em entrevista ao Tech Raptor, o desenvolvedor afirma:

A lot of the visual styles I used in the levels are inspired by early 20th century modern art, like cubism and futurism. I love going to the museum and looking at these paintings and I always wanted to, like... wouldn't it be awesome if we could actually explore them in 3D? So that was a big driving factor, making these very sharp, angular, colorful worlds (Guglielmo, 2018, p.1).

Assim, o apelo de *0°N 0°W* está na exploração destes cenários muitas vezes abstratos, e o que chama atenção em sua experiência é justamente a riqueza e diversidade destes ambientes, como descreve o jornalista Andrew May (May, 2018, p. 1):

When the entire aspect of a game is exploration through a surreal, stimulating fantastical universe, the visuals can't afford to disappoint. *0°N 0°W* inspired many thoughts in me, and disappointment wasn't one of them.

Beyond each door lays a new and bizarre handcrafted area that is procedurally generated. You'll encounter everything from beautiful neon Tron-like cityscapes to dark, rocky wildernesses. *0°N 0°W* is truly unique in this aspect. I've never encountered such a concoction of landscapes and antithetical levels before (May, 2018, p. 1).

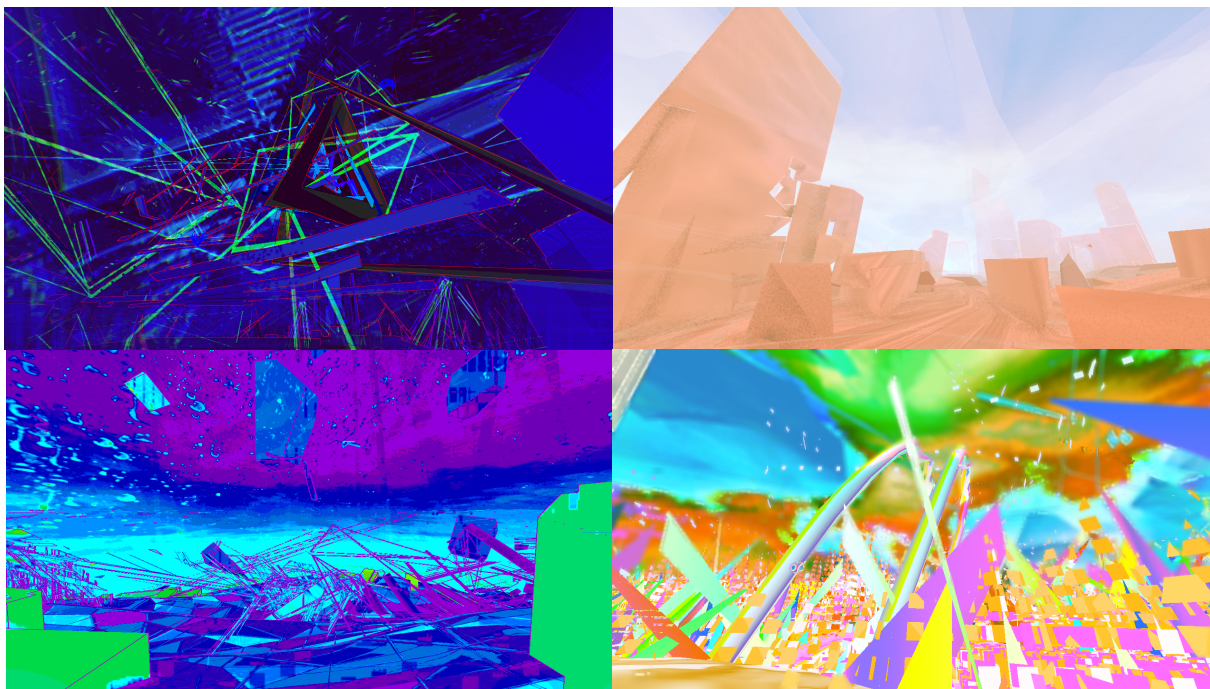
Portanto, vemos novamente em *0°N 0°W* a dominância dos elementos audiovisuais sobre os narrativos, como nas outras obras da Colorfiction que analisamos, e nos jogos de Connor Sherlock, o jogo chama a atenção principalmente pela forma como utiliza cores, formas e sons de maneira expressiva (Cunningham, 2018, May, 2018).

Com base nas análises realizadas neste subcapítulo, é possível inferir que os conceitos de Tom Gunning sobre o chamado cinema de atrações (Gunning, 2006), podem ser úteis na compreensão dos *walking simulators* alternativos, isso se dá pelo fato de que as obras analisadas se expressam mais pela criação de estímulos audiovisuais que pelo desenvolvimento de uma narrativa (O'Connor, 2020; Clayton, 2020; Baldwin, 2019; Kelly, 2021; Guglielmo, 2018). Os trabalhos de Connor Sherlock, por exemplo, utilizam cores vibrantes, sons sintetizados, e

estruturas arquitetônicas gigantescas, para expressar o sentimento de insignificância perante uma força maior, criando uma experiência melancólica e uma atmosfera de desesperança (O'Connor, 2020; Clayton, 2020; Street, 2016). Por outro lado, os jogos da Colorfiction criam mundos coloridos para serem explorados livremente; nestas experiências a intenção é criar um sentimento de calma e admiração (Baldwin, 2019; Kelly, 2021; Guglielmo, 2018). Nestes dois exemplos vemos a ausência de uma narrativa clara ou linear, e a utilização de elementos puramente visuais e sonoros para prender o espectador e transmitir o sentimento de seu universo (O'Connor, 2020; Clayton, 2020; Baldwin, 2019; Kelly, 2021; Guglielmo, 2018).

Figura 11

0°N 0°W da produtora Colorfiction



No walking simulator 0°N 0°W (2018) o jogador percorre livremente ambientes repletos de elementos abstratos. Capturas de tela realizadas pelo autor.

Considerações Finais

A história dos media não é linear. Muitas vezes, experiências passadas se refletem no presente, e ideias de formatos antigos são retomados em diferentes momentos durante a história. Assim, é possível estabelecer paralelos entre formas artísticas que, apesar de terem sido concebidas em épocas diferentes, compartilham intenções e propostas formais (Grau, 2003; Machado, 2011; Aumont, 2004). Essas similaridades não apenas ajudam a compreender a arte na contemporaneidade, mas também propõem novas formas de enxergar a arte do passado (Grau, 2003, p. 8). Observando temas que percorrem nossa história podemos perceber aspectos fundamentais da nossa relação com a arte, identificar o que mudou e o que permanece. Foi neste sentido que o presente trabalho buscou compreender um formato recente, os jogos digitais alternativos do gênero *walking simulator*, através de suas similaridades com formatos da modernidade, os pré-cinemas e o primeiro cinema. Assim, conseguimos identificar alguns aspectos que estão presentes tanto nos videogames que analisamos quanto nos meios modernos: Quando estudamos exemplos de *walking simulators* alternativos, percebemos que apresentam algumas características de formatos como os panoramas e o cinema, e a partir dos estudos já realizados na área da teoria e historiografia do cinema, podemos inferir algumas das formas pelas quais os jogos abordados funcionam e se expressam.

Quando analisamos os pré-cinemas, foi possível identificar algumas características fundamentais. Formatos artísticos populares na modernidade, como o panorama, o diorama, e os museus de cera, buscavam apelar ao desejo do público pelo real (Aumont, 2004; Schwartz, 1995). Esse aspecto também é importante para o primeiro cinema, que como vimos pode ser compreendido a partir da ideia de efeitos de realidade (Aumont, 2004; Costa, 2005). Além disso, os panoramas e os museus de cera são exemplares de uma nova forma de visualidade que se manifestava no espectador moderno: se antes existia uma clara separação entre o observador e a obra, agora ele é absorvido por seu espaço, e a experiência que tem depende de sua presença corporal (Crary, 2012; Schwartz, 1995). A narrativa nestes formatos, quando presente, dependia do deslocamento espacial do público (Schwartz, 1995). Estes aspectos também estão presentes nos jogos de Matt Newell e Alexandre Ignatov: estas obras se preocupam com a reconstrução realista de algum local específico. No caso de Newell, paisagens naturais são reconstruídas em um cenário 3D foto-realista no qual o jogador pode transitar livremente, os efeitos de realidade se

manifestam na atenção do desenvolvedor com a riqueza de detalhes dos ambiente, bem como na produção de efeitos luminosos e atmosféricos (Horvath, 2020; Free Game Planet, 2020; Geek Gaming, 2020). Os jogos de Alexandre Ignatov, apesar de não possuírem uma narrativa tradicional, transmitem seu contexto através da movimentação do jogador pelo espaço virtual. Enquanto transita pelo mundo e examina seus objetos, o espectador pode compreender o universo em que está inserido, bem como o estado mental do personagem (Martins, 2019; O'Connor, 2019; Milne, 2021). Os jogos de Ignatov também apresentam os chamados efeitos de realidade, mas aqui eles são construídos de forma diferente. Em *It's Winter* (2019) e *Routine Feat* (2019), o que chama a atenção não é apenas a quantidade de detalhes, mas a quantidade de interações possíveis com os objetos do jogo, demonstrando uma especificidade do meio neste aspecto (Martins, 2019; Milne, 2021).

Em relação ao chamado cinema de atrações, vimos que antes do estabelecimento da dominância do cinema narrativo, os filmes focavam na criação de estímulos puramente visuais (Gunning, 2006). Sendo uma atração entre outras nas feiras de variedade da época, eram espetáculos que atraíam o público por seu aspecto de novidade tecnológica, e pela capacidade de representar imagens em movimento (Costa, 2005). Algumas destas características podem ser observadas de diversas formas na história dos media. Depois do estabelecimento da hegemonia da narrativa, alguns gêneros, como o musical e os filmes de perseguição, bem como o cinema de vanguarda, seguiram focando em estímulos audiovisuais como forma de prender a atenção do público (Gunning, 2006). Além disso, vemos no cinema hollywoodiano contemporâneo uma convivência entre a narrativa e o espetáculo, e com a chegada do digital os realizadores contemporâneos passaram a poder realizar movimentos de câmera mais complexos e efeitos visuais elaborados (Tomasovic, 2006). Essas características podem ser observadas também nos jogos de Connor Sherlock e da produtora Colorfiction, considerando que essas obras apresentam uma clara tendência a focar em elementos puramente audiovisuais, muitas vezes abstratos, deixando de lado o desenvolvimento narrativo (O'Connor, 2020; Clayton, 2020; Baldwin, 2019; Kelly, 2021; Guglielmo, 2018; Cunningham, 2018). É importante ressaltar que esses jogos são apenas exemplos dentro de uma tendência maior no âmbito dos jogos alternativos. Podemos observar estes aspectos em outras obras, como *Forest are for the Trees* (Ian Maclarty, 2018), *A Road to Awe* (Lectronice, 2017), *Brutalism: Prelude on Stone* (Moshe Linke, 2017) e *Slave of God* (Increate Games, 2012).

Apesar de ter procurado contribuir para o entendimento dos *walking simulators*, este trabalho não esgota suas possibilidades de interpretação/análise, já que o gênero é composto por experiências diversas e está em constante mudança (Muscat, 2018; Street, 2016). Para manter o foco do trabalho e também pelas limitações que se impõem a uma dissertação, vários artistas do meio tiveram de ser deixados de fora, como por exemplo Moshe Linke, Ian Maclarty, Strangethink, Kitty Horrorshow e Pol Clarissou. As ideias aqui defendidas também não podem ser aplicadas indiscriminadamente a qualquer obra do gênero: em contraste com os jogos da Colorfiction, existem *walking simulators* centrados na construção de uma narrativa, como por exemplo *Gone Home* (2013) e *Firewatch* (2016), e existe uma grande diferença também entre os ambientes foto-realistas de Matt Newell e os mundos quase abstratos de Connor Sherlock.

Portanto, esta dissertação não pretende apresentar uma série de aspectos universais que estarão presentes em todas as experiências do gênero, mas aponta algumas características que nos ajudam a compreendê-lo e situá-lo dentro da história dos media, bem como sugere um caminho para análises futuras. Em um sentido similar, poderíamos conceber um estudo que lidasse com a similaridade entre os panoramas móveis, que consistiam em um observador estático que via passar por si uma tela em movimento, como se estivesse observando a janela de um trem (Aumont, 2004, p. 56), e jogos que limitam a locomoção do jogador ao interior de um veículo que transita por uma paisagem expressiva, como *Nightline* (2018) e *Becalm* (2019), referidos neste trabalho. A abordagem utilizada neste trabalho poderá ser útil também para explicar características presentes em outros jogos de gêneros diferentes, já que muitas dessas características, como a exploração espacial, por exemplo, estão presentes também em uma grande parcela dos jogos tradicionais (Muscat, 2018; Kagen, 2017). Em um sentido geral, a proposta de utilizar uma análise transmidiática que aborde os videogames alternativos segundo parâmetros extraídos de outras áreas, como a arte e o cinema, pode contribuir para explicar características destes formatos e melhor situá-los na história.

O gênero *walking simulator* é composto por uma grande variedade de obras e autores, tanto no meio alternativo quanto no *mainstream*. Apesar disso, os estudos acadêmicos sobre o gênero acabam se limitando a algumas obras-chaves, como *Dear Esther* (2012) e *Gone Home* (2013), deixando de lado uma grande diversidade de jogos alternativos e experimentais que criam novas possibilidades não apenas para o gênero, mas também para os videogames como forma de arte (Street, 2016). Para superar esta limitação, buscamos analisar jogos desenvolvidos no meio

alternativo, e com isso conseguimos expandir o alcance dos estudos sobre o *walking simulator* para outras experiências, diversificando os objetos de análise dentro dos estudos do gênero. Para alargar também as formas de análise sobre estes jogos, buscamos teorias da história e teoria do cinema que pudessem explicar alguns aspectos formais dos *walking simulators*. Com isso, o trabalho conseguiu contribuir para o entendimento de algumas de suas características, que nos ajudam a situar o gênero dentro da história dos media, e não apenas na dos videogames. Os aspectos identificados colocam estes jogos em relação a formatos mais antigos e apresentam assim uma sugestão do que pode ser seu apelo, de forma que um desenvolvedor que pretenda ingressar em sua produção pode ter uma base de abordagens possíveis para escolher. Além disso, pudemos contribuir para a discussão acerca do gênero, afirmando que os *walking simulators* propõem uma nova forma de pensar os videogames: excluindo as características centrais da grande maioria dos jogos, criam experiências únicas que transcendem o meio e se aproximam de outras formas artísticas. O gênero demonstra, portanto, que novas abordagens temáticas e formais são possíveis no âmbito dos jogos digitais, e que apenas presenciar um outro mundo de forma virtual pode ser uma experiência profunda e engajante.

Referências Bibliográficas:

Allen, J. (2018, Fevereiro 20). The Walking Simulator a Month Club pushes the boundaries of a sometimes narrow genre. *PC Gamer*.

<https://www.pcgamer.com/the-walking-simulator-a-month-club-pushes-the-boundaries-of-a-sometimes-narrow-genre/>

Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press.

Aumont, J. (2004). *O Olho Interminável*. Cosac & Naify.

Baio, C. (2014). Imagens de absorção: Do cinema aos ambientes imersivos digitais. *Visualidades*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.5216/vis.v12i1.33697>

Baldwin, A. (2017). *0°N 0°W: Inside Colorfiction's Acid Fever Dream World*. Cultured Vultures. <https://culturedvultures.com/0n-0w-acid-fever/>

Baldwin, A. (2019, Janeiro 17). *Take A Meditative Boat Ride In Colorfiction's Becalm*. Cultured Vultures.

<https://culturedvultures.com/take-a-meditative-boat-ride-in-colorfictions-becalm/>

Barnard, D. (2019). *History of VR - Timeline of Events and Tech Development*. Virtual Speech. <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr>

Bazin, A. (1991). Pintura e Cinema. Em *O Cinema: Ensaios*. Brasiliense.

Bowman, D. (2019). Domesticating the First-Person Shooter. *Press Start*, 5(2), 150–175.

Branco, P. C. (2010). *Cinema Abstracto: Da vanguarda europeia às primeiras manipulações digitais da imagem*.

<https://novaresearch.unl.pt/en/publications/cinema-abstracto-da-vanguarda-europeia-%C3>

%A0s-primeiras-manipula%C3%A7%C3%B5es-

Buckland, W. (2006). A Rational Reconstruction of The Cinema of Attractions. Em *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.

Carbo-Mascarell, R. (2016). *Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice*. 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG.

http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_66.pdf

Carvalho, A. N. C. P. de. (2012). *Videojuegos. Obras Abiertas a Experiências Imersivas, Correlaciones Creativas y Experimentaciones Comunicativas* [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text, Universitat Politècnica de València].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=103330>

Clark, N. (2017, Novembro 11). *A brief history of the “walking simulator,” gaming’s most detested genre*. Salon.

<https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/>

Clayton, N. (2020a, Março 14). Walking Simulator A Month Club’s first volume goes free in a «self-isolation» sale. *Rock, Paper, Shotgun*.

<https://www.rockpapershotgun.com/walking-simulator-a-month-clubs-first-volume-goes-free-in-a-self-isolation-sale>

Clayton, N. (2020b, Novembro 6). The Rapture Is Here And You Will Be Forcibly Removed From Your Home, at 10,000 frames per second. *PC Gamer*.

<https://www.pcgamer.com/the-rapture-is-here/>

Colorfiction. (2021). *Colorfiction*. Colorfiction. <https://www.colorfiction.co/about>

Costa, F. C. (2005). *O primeiro cinema: Espetáculo, narração, domesticação*. Azougue.

Crary, J., Capistrano, T., & Chamma, V. (2012). *Técnicas do observador: Visão e modernidade*

no século XIX. Contraponto.

Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Collins.

Cunningham, J. (2018). *Review: Zero North Zero West - Hardcore Gamer*.

<https://hardcoregamer.com/reviews/review-zero-north-zero-west/291958/>

da Rosa, G. C. (2015). A teoria da Bauhaus e o movimento: Aproximações entre animação experimental e linguagem visual na década de 1920. *Orson*, 9.

Dealessandri, M. (2020). *What is the best game engine: Is Unity right for you?*

GamesIndustry.Biz.

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-01-16-what-is-the-best-game-engine-is-unity-the-right-game-engine-for-you>

Ferreira, E. (2009, Novembro 1). *Paradigmas do jogar: Interação, corpo e imersão nos videogames*.

Fragoso, S. (2015). A experiência espacial dos games e outros medias: Notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. *Comunicação e Sociedade*, 27, 195–212. [https://doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2097](https://doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2097)

Free Game Planet. (2020, Maio 5). Wakamarina Valley, New Zealand. *Free Game Planet*.

<https://www.freegameplanet.com/wakamarina-valley-new-zealand-download-game/>

Garnett, R. H. (2019). *The It's Winter and Routine Feat developer explains Russian sadness and powerful moods*. Rock, Paper, Shotgun.

<https://www.rockpapershotgun.com/the-its-winter-and-routine-feat-developer-explains-russian-sadness-and-powerful-moods>

Geek Gaming. (2020). *Free Game Review: Myrdalssandur, Iceland Photography Simulator*.

Geek Gaming Network.

<https://geekgaming.network/blog/free-game-review-myrdalssandur-iceland-photography-s>

imulator

Grabarczyk, P. (2016). “It’s Like a Walk in the Park”—On Why Are Walking Simulators so Controversial. *Transformacje*.

https://www.academia.edu/36750777/_ITS_LIKE_A_WALK_IN_THE_PARK_ON_WHY_Y_ARE_WALKING_SIMULATORS_SO_CONTROVERSIAL_REASONS_WHY_STUDY_OF_WALKING_SIMULATORS_IS_NEEDED

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.

Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. Em *The Video Game Theory Reader*. Psychology Press.

Guglielmo, S. (2018). *The Non-Fiction Behind Colorfiction’s Virtual Vacation Simulator 0°N 0°W*. TechRaptor.

<https://techraptor.net/gaming/previews/non-fiction-behind-colorfictions-virtual-vacation-simulator-0degn-0degw>

Gunning, T. (2006). The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. Em *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.

Hernandez, P. (2018, Novembro 29). *The game store that outshines Steam by staying small and weird*. The Verge.

<https://www.theverge.com/2018/11/29/18118217/itchio-steam-leaf-corcoran-pc-games-in-die>

Horvath, S. (2020, Agosto 14). *A Long Walk in the Woods*. Unwinnable.

<https://unwinnable.com/2020/08/14/a-long-walk-in-the-woods/>

Ignatov, A. (2019). *Routine Feat by sad3d*. Itch.Io. <https://sad3d.itch.io/routine-feat>

IndieHangover. (2018). *Interview: Max Arocena of Colorfiction*. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=1Tpt5BFjrp8&ab_channel=IndieHangover

- Jaques, P.-E. (2006). The Associational Attractions of the Musical. Em *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.
- Kagen, M. (2017). Walking Simulators, #GamerGate, and the Gender of Wandering. *Nerds, Wonks, and Neocons*, 249–274.
- Kagen, M. (2018). Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch. *Game Studies*, 18(2). <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>
- Kelly, A. (2021, Fevereiro 15). Nightline is a dreamy game about taking a subway train to nowhere. *PC Gamer*.
<https://www.pcgamer.com/nightline-is-a-dreamy-game-about-taking-a-subway-train-to-nowhere/>
- Kill Screen Staff. (2016, Setembro 30). *Is it time to stop using the term «walking simulator»?* Kill Screen. <https://killscreen.com/previously/articles/time-stop-using-term-walking-simulator/>
- LeBreton, J. (2017). *Game Tourism*. <http://vectorpoem.com/tourism/>
- Loginova, D., & Newell, M. (2019, Setembro 9). *Recreating Kyoto's Red Gates in 3D*.
<https://80.lv/articles/recreating-kyotos-red-gates-in-3d/>
- Machado, A. (2011). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Papirus.
- Mannoni, L. (2003). *A grande arte da luz e da sombra: Arqueologia do cinema*. Senac.
- Martins, P. (2019). *It's Winter: Da Rússia, com muito frio e muita noite*. VideoGamer Portugal.
<https://pt.videogamer.com/artigos/its-winter-da-russia-com-muito-frio-e-muita-noite/>
- May, A. (2018, Janeiro 25). 0°N 0°W preview. *The Indie Game Website*.
<https://www.indiegamewebsite.com/2018/01/25/0n0w-preview/>
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. Em *The Video Game Theory Reader*. Psychology Press.
- Meer, A. (2014, Janeiro 15). Wot I Think: TRIHAYWBFRFYH. *Rock, Paper, Shotgun*.

- <https://www.rockpapershotgun.com/wot-i-think-trihaywbfrfyh>
- Milne, S. (2021). «*It's Winter*» Is Not a Game About Having Fun. *Wired*.
<https://www.wired.com/story/its-winter-post-soviet-walking-simulator/>
- Montembeault, H., & Deslongchamps-Gagnon, M. (2019). The Walking Simulator's Generic Experiences. *Press Start*, 5(2), 1–28.
- Muscat, A. (2018). *Ambiguous worlds: Understanding the design of first-person walker games*.
- Newell, M. (2019). *Fushimi Inari Taisha, Kyoto by caves rd*. Itch.io. <https://cavesrd.itch.io/kyoto>
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. MIT Press.
- O'Connor, A. (2018, Janeiro 9). Connor Sherlock's Walking Simulator A Month Club collection visits a lot of strange places for \$5. *Rock, Paper, Shotgun*.
<https://www.rockpapershotgun.com/connor-sherlock-walking-simulator-a-month>
- O'Connor, A. (2019). *Explore, clean, and cook on a Russian night in It's Winter*. *Rock, Paper, Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/its-winter-russian-apartment-game>
- O'Connor, A. (2020, Maio 22). The Migration is a lovely little apocalypse. *Rock, Paper, Shotgun*.
<https://www.rockpapershotgun.com/the-migration-is-a-lovely-little-apocalypse>
- Ojeda, C. (2007). In The Game: An Exploration of the Concept of Immersion in Video-Games and its Usage in Game Design. *Theses : Honours*. https://ro.ecu.edu.au/theses_hons/1298
- Paiva, V. (2005). Luz, Câmera, Cidade: Efeitos da aceleração urbana na tela do cinema. *LOGOS 22 - Comunicação e Cultura Metropolitana*, 22.
- Pereira, L., van der Linden, J., & Bernardes, M. (2019). *Game mods: Novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos* (pp. 379–394).
- Purchase, R. (2021, Janeiro 12). The Sokpop Collective, an alternative vision of game development. *Eurogamer*.
<https://www.eurogamer.net/articles/2021-01-25-the-sokpop-collective-an-alternative-visio>

n-of-game-development

Rodrigues Júnior, R. R. (2016). *Transformers: Um Novo Cinema De Atrações?*

Pós-Continuidade E Visualidade Neobarroca Como Espetáculo No Cinema De Ação Contemporâneo. Universidade Federal do Espírito Santo Mestrado em Artes.

<http://repositorio.ufes.br/handle/10/8509>

Røssaak, E. (2006). Figures of Sensation: Between Still and Moving Images. Em *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.

Ruberg, B. (2020). Straight Paths Through Queer Walking Simulators: Wandering on Rails and Speedrunning in Gone Home. *Games and Culture*, 15(6), 632–652.

<https://doi.org/10.1177/1555412019826746>

Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. HarperCollins.

Schwartz, V. R. (1995). Cinematic Spectatorship before the Apparatus: The Public Taste for Reality in Fin-de-Siecle Paris. Em *Cinema and the Invention of Modern Life*. University of California Press.

Simmel, G. (1997). The Metropolis and Mental Life. Em *Simmel on Culture: Selected Writings*.

Smith, G. (2019). *It's summer in Routine Feat, from the maker of It's Winter*. Rock, Paper, Shotgun.

<https://www.rockpapershotgun.com/its-summer-in-routine-feat-from-the-maker-of-its-winter>

Stang, S. (2019). Walking Simulators Special Issue Editorial. *Press Start*, 5(2), i–v.

Strauven, W. (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.

Street, Z. (2016, Agosto 10). *The other first-person walkers*. Medium.

<https://medium.com/@zoyander/the-other-first-person-walkers-54ceebd07fa3>

Sweeney, T. (2015). *If You Love Something, Set It Free*. Unreal Engine.

<https://www.unrealengine.com/en-US/blog/ue4-is-free>

Tamborini, R., & Skalski, P. (2006). The role of presence in the experience of electronic games.

Playing video games: Motives, responses, and consequences, 225–240.

Tomasovic, D. (2006). The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction. Em *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.

Video Games Art. (2021). *Matt Newell and his better than reality virtualscapes!* Video Games Art.

<https://vgartsite.wordpress.com/2021/03/13/matt-newell-and-his-better-than-reality-virtualscapes/>

Watson, N. (2019). *Becalm's Kaleidoscopic Reality Helped Me Find Peace in My Own*.

<https://www.vice.com/en/article/panda7/becalms-kaleidoscopic-reality-helped-me-find-peace-in-my-own>

Weibel, D., & Wissmath, B. (2011). Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow. *Int. J. Computer Games Technology*, 2011.

<https://doi.org/10.1155/2011/282345>

Zagalo, N. T. (2007). *Convergência entre o cinema e a realidade virtual*.

<https://ria.ua.pt/handle/10773/1257>

Zimmermann, F., & Huberts, C. (2019). From Walking Simulator to Ambience Action Game.

Press Start, 5(2), 29–50.

Jogos Citados:

Jogos tradicionais:

Arkane Studios. (2012). *Dishonored* [Jogo digital]. Bethesda Softworks.

Hello Games. (2016). *No Man's Sky* [Jogo digital]. Hello Games.

Obsidian Entertainment. (2015). *Pillars of Eternity* [Jogo digital]. Paradox Interactive.

Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Jogo digital]. Rockstar Games.

Sega AM2. (1999). *Shenmue* [Jogo digital]. SEGA.

SIE Japan Studio & Team Ico. (2005). *Shadow of the Colossus* [Jogo digital]. Sony Computer Entertainment.

Ubisoft. (2017). *Assassin's Creed Origins* [Jogo digital]. Ubisoft.

Unknown Worlds Entertainment. (2014). *Subnautica* [Jogo digital]. Unknown Worlds Entertainment.

Valve. (2004). *Half-Life 2* [Jogo digital]. Valve.

Walking simulators:

Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Jogo Digital]. Panic; Campo Santo.

Fullbright. (2013). *Gone Home* [Jogo digital]. Fullbright.

Galactic Cafe. (2011). *The Stanley Parable* [Jogo digital]. Galactic Cafe.

The Chinese Room; Robert Briscoe. (2012). *Dear Esther* [Jogo digital]. The Chinese Room.

Twisted Tree; Curve Digital. (2013). *Proteus* [Jogo digital]. Twisted Tree.

Walking simulators alternativos:

CavesRD. (2018). *Wakamarina Valley, New Zealand* [Jogo digital]. CavesRD.

CavesRD. (2019). *Fushimi Inari Taisha Kyoto, Japan* [Jogo digital]. CavesRD.

CavesRD. (2020). *Castle Rock Beach, West Australia* [Jogo digital]. CavesRD.

CavesRD. (2020). *Myrdalssandur, Iceland* [Jogo digital]. CavesRD.

CavesRD. (2021). *Lago di Braies, Italy* [Jogo digital]. CavesRD.

Colorfiction. (2018). *0°N 0°W* [Jogo Digital]. Colorfiction.

Colorfiction. (2018). *Nightline* [Jogo Digital]. Colorfiction.

Colorfiction. (2019). *Becalm* [Jogo Digital]. Colorfiction.

Connor Sherlock. (2013). *The Rapture Is Here and You Will Be Forcibly Removed From Your Home* [Jogo digital]. Connor Sherlock.

Mary Flanagan. (2003). *[domestic]* [Jogo digital]. Mary Flanagan.

Sad3d; GRÜN STUDIO. (2019). *It's Winter* [Jogo Digital]. Sad3d; GRÜN STUDIO.

Sad3d. (2019). *Routine Feat* [Jogo Digital]. Sad3d.