

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

Beatriz Correia Campos

**GAMEARTE E SIMULADORES DE CAMINHAR:  
aproximações teóricas e práticas**

Belo Horizonte  
2021

Beatriz Correia Campos

**GAMEARTE E SIMULADORES DE CAMINHAR:  
aproximações teóricas e práticas**

Trabalho de Conclusão apresentado ao  
Curso de Cinema de Animação e Artes  
Digitais da Universidade Federal de  
Minas Gerais como requisito parcial para  
a obtenção do título de Bacharel em  
Cinema de Animação e Artes Digitais

Orientador: Prof. Dr. André Goes Mintz

Percurso curricular: Artes Digitais

Belo Horizonte  
2021

Beatriz Correia Campos

**GAMEARTE E SIMULADORES DE CAMINHAR:  
aproximações teóricas e práticas**

Trabalho de Conclusão apresentado ao  
Curso de Cinema de Animação e Artes  
Digitais da Universidade Federal de  
Minas Gerais como requisito parcial para  
a obtenção do título de Bacharel em  
Cinema de Animação e Artes Digitais

Percurso curricular: Artes Digitais

---

Prof. Dr. André Goes Mintz - UFMG (Orientador)

---

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci - UFMG (Banca Examinadora)

---

Profa. Ma. Beatriz Blanco - Centro Universitário Senac (Banca Examinadora)

Belo Horizonte, 08 de setembro de 2021

## RESUMO

O campo da arte contemporânea e as materialidades típicas da indústria de jogos se interseccionam na mobilização de elementos referentes aos videogames em práticas artísticas. Práticas assim caracterizadas constituem o corpo de trabalhos da gamearte. Análises destas obras buscam compreender as formas como acontece este diálogo entre o campo da arte e os *videogames*, e demonstram que a estética dos jogos digitais se tornou um meio de expressão e reflexão em práticas de arte contemporânea. Algumas formas de uso da estética dos jogos digitais em trabalhos de gamearte se conectam, particularmente, com a mecânica dos simuladores de caminhar (walking simulators), um gênero de jogos digitais consideravelmente reconhecido. A mecânica destes jogos é marcada pela ausência de objetivos explícitos ou condições de vitória e derrota, além de privilegiar, num geral, a exploração do ambiente por meio de caminhadas em primeira pessoa. Esta pesquisa se propõe experimentar com elementos dos simuladores de caminhar na criação de uma obra artística, bem como explorar teoricamente as relações entre este gênero e algumas práticas da gamearte.

**Palavras-chave:** Gamearte. Jogos digitais. Walking simulators. Simuladores de caminhar. Arte e Tecnologia.

## **ABSTRACT**

The field of contemporary art and the typical materialities of the game industry intersect in the mobilization of elements related to video games in artistic practices. Practices characterized in this way constitute the body of work in game art. Analyses of these works seek to understand the ways in which this dialogue between the field of art and video games takes place, and demonstrate that the aesthetics of digital games have become a means of expression and reflection in contemporary art practices. Some forms in which the aesthetics of digital games is used in game art works are particularly connected with the mechanics of walking simulators, a considerably recognized genre of digital games. The mechanics of these games are marked by the absence of explicit objectives or conditions for victory and defeat, in addition to favoring, in general, the exploration of the environment through first-person walks. This research proposes to experiment with elements of walking simulators in the creation of an artistic work, as well as theoretically exploring the relationships between this genre and some game art practices.

**Keywords:** Game art. Video games. Walking simulators. Art and Technology.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cubo com foto do local do ponto de memória na fachada .....	27
Figura 2 - Visão superior do espaço de um primeiro decurso do experimento.....	28
Figura 3 - Visão em primeira pessoa e superior da segunda plataforma .....	30
Figura 4 - Vista superior e registros da visão em primeira pessoa da terceira plataforma .....	30
Figura 5 - Algumas das texturas que estampam prédios da terceira plataforma.....	31
Figura 6 - Dirigível, objeto tridimensional que evoca uma lembrança relacionada a um ponto de memória .....	32
Figura 7 - Avisos referentes ao cartão de ônibus .....	33
Figura 8 - Registros fotográficos com figuras humanas recortadas .....	34

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
GAMEARTE.....	13
SIMULADORES DE CAMINHAR.....	18
MEMO HORIZONTE.....	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36

## INTRODUÇÃO

A silhueta de uma paisagem em escala de cinza se estende pela tela, está escuro e é impossível enxergar completamente o que compõe o espaço. O caminhar é vagaroso e, a qualquer movimento, toda a visão fica ainda mais turva. Sob essas condições, explora-se o espaço e, em certos pontos, como diante de um *trailer* imerso em água, uma árvore e um edifício em ruínas, é possível inserir um *input* para “refletir”. A partir desta ação, vídeos são reproduzidos, o progressivo aumento da escuridão é desacelerado e a velocidade do caminhar, acelerada. Esta é uma descrição de parte da experiência de *The Night Journey* (2007), jogo digital resultante de uma parceria entre o artista Bill Viola e o *Game Innovation Lab*, centro de produção de jogos experimentais da Universidade do Sul da Califórnia. A obra foi exibida em eventos dedicados a jogos independentes e à confluência entre jogos e arte contemporânea, assim como é disponibilizada, desde 2018, em plataformas de distribuição de jogos digitais<sup>1</sup> (THE NIGHT JOURNEY, 2021).

Um de muitos exemplos da aproximação entre os jogos digitais e o campo da arte contemporânea, *The Night Journey* expressa bem a interseção entre esses domínios e constitui-se como um trabalho de gamearte. Obras como essa demonstram o que Ruth García Martín (2017) defende ser um processo de “artificação” do jogo, que acontece, além da prática artística, por meio da prática curatorial e da introdução da estética dos *videogames* na discussão teórica da arte. Assim, nos estudos que abordam a categoria de gamearte, essas obras são frequentemente objetos de análise quanto à forma como mobilizam, em maior ou menor medida, tal aproximação.

Não só de jogos originais constituem-se as obras de gamearte. Também são parte desse corpo de estudos modificações de jogos previamente existentes, assim como produções de pintura, intervenção urbana e performance que fazem referência à iconografia dos jogos digitais e a seus modos de funcionamento. Além de Ruth García Martín (2017), Matteo Bittanti (2006), Andy Clarke e Grethe Mitchell (2007), e Axel Stockburger (2007) são alguns autores que discutem as formas como estas obras aproximam práticas de arte contemporânea e a estética dos jogos digitais. As classificações elencadas por esses pensadores são instrumentos na compreensão de tais obras. Ao mobilizá-las como referencial neste trabalho, no entanto, não se

---

<sup>1</sup> The Night Journey está disponível na plataforma itch.io e na Play Station Store.

pretende tomar a categorização como um fim, mas como um meio de guiar a investigação teórica e prática.

Mais especificamente, esta pesquisa utiliza da mecânica presente em obras como *The Night Journey* como referencial. Um aspecto importante deste tipo de mecânica é que ela não necessariamente apresenta algumas das características mais comumente apontadas como diferenciais ou determinantes do conceito de jogo, tais como: objetivos explícitos e alguma condição de vitória ou de derrota. Alternativamente, a experiência apresentada centra-se na exploração do espaço e dos resultados das reflexões, assim como, mais amplamente, na imersão da jogadora em toda a atmosfera que envolve o jogo. Como aponta Andrew Bailey (2019), o trabalho realizado por Viola e o *Game Innovation Lab* compartilha de características geralmente indicadas como constituintes dos simuladores de caminhar (em inglês, *walking simulators*), uma espécie de gênero de jogos digitais. Mecânica similar é observada em jogos como *Gone Home* (2013), *The Beginner's Guide* (2015), *Off-Peak* (2015), *Journey* (2013) e *Death Stranding* (2019).

Mais uma vez, as categorias aqui funcionam não como um fim, mas como pontos de partida e atravessamento para guiar a questão motivadora desta pesquisa: a aproximação de práticas da gamearte e dos simuladores de caminhar. Nesse sentido, os elementos impulsionadores desta investigação são as características tanto de trabalhos de gamearte quanto dos simuladores de caminhar. Estes partem de componentes de modelos jogáveis dos jogos de tiro em primeira pessoa, como a navegação por um ambiente tridimensional, mas ao mesmo tempo desviam-se de concepções tradicionais de jogos. Assim, neste trabalho, pretende-se descrever e discutir esta aproximação, bem como realizar uma experimentação artística a partir dela. A considerável flexibilidade das características geralmente apresentadas nos simuladores de caminhar, assim como sua abertura a interpretações polissêmicas, foram fatores que levaram à escolha desse gênero como um dos condutores para a pesquisa. A costura da relação entre essa categoria de jogos digitais e a gamearte não parte, aqui, de um movimento de segregação. Afinal, apesar da considerável divergência entre os domínios específicos dos jogos comerciais e da arte contemporânea, num geral, a estética dos jogos digitais também pode ser reconhecida como arte, como inclusive vem acontecendo, com a inclusão de jogos no acervo de museus como o Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA).

Propõe-se que tanto a discussão teórica quanto a experimentação prática se apoiem mutuamente ao longo do trabalho, mas não sejam necessariamente subordinadas uma à outra. Nesse sentido, a experimentação prática com elementos dos simuladores de caminhar constitui-se também como uma forma de pesquisa e produção de conhecimento.

O primeiro capítulo apresenta uma revisão das discussões em torno da gamearte. São abordadas algumas das principais características destas obras, assim como o contexto geral em que estas emergem. O segundo capítulo visa apresentar precursores, origens e características dos simuladores de caminhar. Também é realizada uma discussão quanto às similaridades e confluências entre estes tipos de *videogames* e trabalhos do campo da gamearte que utilizam da estética dos jogos digitais, bem como de pensamentos e conceitos para além dos jogos e da gamearte. O capítulo seguinte dedica-se à descrição e análise do experimento realizado a partir da aproximação entre uma prática artística e os simuladores de caminhar.

As considerações finais visam sintetizar aspectos fundamentais da pesquisa, cujo objetivo é contribuir com o debate em torno da gamearte, mais especificamente quanto a aproximações conceituais e práticas entre este domínio e os simuladores de caminhar.

## **GAMEARTE**

Os jogos digitais completam, em 2021, uma história de cerca de sessenta anos (MACIEL; VENTURELLI, 2008) e são hoje elementos comuns num cotidiano povoado por dispositivos eletrônicos. Ao longo desse tempo, os *videogames* foram incorporados por artistas em suas práticas, processo que Brett Martin (2007) compara aos de outras mídias criadas e popularizadas em contextos externos ao da arte tradicional e apenas posteriormente integradas a esse circuito, a exemplo da fotografia e do vídeo. O autor explica que, de maneira semelhante a estes casos, os jogos digitais fomentam discussões quanto ao reconhecimento desta mídia como uma forma de arte. Tal processo ocorre entre áreas em constante transformação e cujas definições estão sob debate contínuo: arte e jogos digitais. Portanto, a fim de compreender e debater a gamearte, é necessário destacar os critérios utilizados nas discussões sobre os encontros entre esses dois campos, e em qual contexto elas se localizam.

Antes de discutir o papel da gamearte no decurso do atravessamento dos jogos digitais e da arte contemporânea, é necessário realizar uma ressalva quanto ao uso dessa palavra em diferentes contextos. Ruth García Martín (2017) explica que, no âmbito comercial, a conjunção dos termos arte e jogo é geralmente utilizada para referenciar os processos e aspectos visuais dos jogos eletrônicos. Já no campo da arte, o qual a autora especifica como as instituições museológicas e outros atores culturais da área, existem várias definições do termo gamearte a fim de abordar trabalhos que utilizem elementos dos jogos digitais. Uma delas seria a mais aceita:

qualquer arte em que jogos digitais exerceram um papel significativo na criação, produção, e/ou exibição da obra de arte. A obra resultante pode existir como um jogo, pintura, fotografia, som, animação, vídeo, performance ou instalação (BITTANTI, 2006, p. 9).

Bittanti (2006) detalha, ainda, que a palavra jogo, nessa definição, refere-se exclusivamente a jogos digitais, além de pontuar que o termo gamearte não é equivalente à estética dos jogos eletrônicos. De forma similar à Ruth García Martín, Stockburger (2007) aponta as instituições museológicas como um dos atores do campo da arte em sua consideração sobre a convergência entre arte contemporânea e jogos digitais. Ele descreve duas formas pelas quais os *videogames* adentram esses espaços: pela percepção de sua validade como produtos culturais por si só e por meio de sua integração à prática da arte contemporânea.

Essa relação entre os jogos digitais e trabalhos de arte contemporânea é descrita por Stockburger (2007) como uma variação que tende ora à apropriação, ora à aproximação. A apropriação da iconografia dos *videogames* expressa-se com frequência em obras “produzidas com meios tradicionais, como a pintura, o desenho, a fotografia, o filme ou o vídeo” (STOCKBURGER, 2007, p. 38, tradução nossa). Já a aproximação dá-se por duas vias: a modificação de jogos existentes e a criação de jogos originais. O autor avalia que as estratégias de aproximação devem ser distinguidas daquelas de apropriação por mobilizarem de fato a estética dos *videogames*, embora as três categorias gerais por ele elencadas possam se aproximar e se conectar numa mesma obra.

Quanto a trabalhos de arte contemporânea que envolvem a criação de jogos originais, frequentemente denominados “*artist games*” (STOCKBURGER, 2007, p. 42) ou “*art games*” (BITTANTI, 2006, p. 7) (não deve ser confundido com o termo *gamearte*, uma categoria mais ampla), Stockburger aponta que um elemento em comum presente em grande parte dessas obras é orçamento limitado em comparação a jogos da indústria que contam com alto investimento. Outras características frequentes nesse tipo de trabalho seriam, segundo Clarke e Mitchell (2007), o uso e subversão da tecnologia dos jogos eletrônicos. Ao observar os exemplos elencados por esses autores, fica também evidente que muitos *art games* utilizam da estética dos *videogames* para realizar comentários críticos à sociedade.

O jogo *Everyday The Same Dream* (2009), desenvolvido pela *Molleindustria*, do designer de jogos Paolo Pedercini, é um outro exemplo deste tipo de estratégia. Neste jogo, o personagem controlado passa por um dia de trabalho que se repete em *loop*. Apesar das possibilidades de interação e escolha apresentadas, estas não parecem afetar os rumos da história, diferentemente do que é observado com frequência em jogos digitais. A quebra de expectativa, então, opera justamente a favor da crítica em relação ao trabalho e à alienação que marca o *videogame*.

Em *Everyday The Same Dream* é possível observar uma subversão de características frequentemente encontradas nos jogos eletrônicos que também está presente em muitas obras de *gamearte*. Tal movimento de subversão e quebra de expectativa acontece de várias formas e é comparado por Ruth García Martín (2017) à noção de *contrajogo* discutida por Alexander Galloway (2008 apud MARTÍN, 2017). O autor analisa que, em modificações de jogos realizadas por artistas contemporâneos, componentes característicos dos *videogames* são retirados ou

subvertidos e, por meio dessas estratégias, revelam-se justamente os aspectos fundamentais do jogo (GALLOWAY, 2006; GALLOWAY, 2008 apud MARTÍN, 2017). Mais detalhadamente, Galloway (2006) contrapõe características dos jogos digitais comerciais a seis convenções formais do contrajogo. Cito essas características brevemente a seguir.

Primeiro, transparência versus evidenciação: a ilusão de inexistência do aparato técnico que permite a estruturação do jogo em oposição a evidenciação desse aparato, seja por meio do revelar do código do *videogame* ou por *glitches* visuais. Em segundo lugar, mecânicas de jogo/jogabilidade versus esteticismo: a utilização de mecânicas de jogo a favor de uma certa narrativa em contraposição à ênfase em experimentos estéticos com a visualidade, o espaço e a física dos jogos. Em terceiro lugar, uma representação figurativa e coerente por meio dos objetos presentes no jogo versus a presença de *glitches* visuais. Em quarto lugar, a utilização de uma lógica física consideravelmente fiel à física natural versus o emprego de uma física inventada e imprevisível, bem como de uma óptica não realista. Em quinto lugar, interatividade previsível em contraposição a uma não correspondência ou quebra de expectativa na interação. As oposições listadas até aqui, segundo o autor, são as mais comuns observadas nas modificações de jogos feitas por artistas contemporâneos. Como explicado anteriormente, Galloway (2006) afirma que estas obras não se focam em experimentações com as mecânicas de jogo em si, e muitas vezes as suprimem. Nesse sentido, ao analisar modificações feitas por artistas como Brody Condon e o coletivo Jodi, o autor afirma que a sexta e última convenção formal do contrajogo não estaria em prática. Esta característica se refere ao emprego de mecânicas e modos alternativos de jogar. Em sua maioria, as características do contrajogo podem ser relacionadas com frequência às estratégias empregadas em obras de gamearte.

As exposições de Ruth García Martín e Stockburger revelam que a percepção do jogo como arte está, em muitos casos, atrelada à validação conferida por atores deste campo. Nesse sentido, além das práticas de arte contemporânea e instituições museológicas, a discussão teórica que relaciona *videogames* e arte é parte de tal movimento de reconhecimento destas práticas limítrofes. A partir disso, as análises desses autores apontam uma ampliação do campo da arte para abarcar a influência da estética dos jogos eletrônicos.

Para além da força das instituições museológicas como um marcador nesta discussão, é importante considerar outras formas de exibição. Stockburger avalia

que, “cada vez mais, os modelos de distribuição online que foram inicialmente desenvolvidos para os jogos são usados para distribuir obras de arte” (STOCKBURGER, 2007, p. 44, tradução nossa). Brett Martin (2007) também analisa essa questão:

Um entrave no debate dos *videogames* como arte é a falta de um jeito eficiente de mostrá-los numa galeria ou exposição. [...] Com os avanços tecnológicos, surgem mudanças na forma como vemos a arte. Simplesmente assistir a um filme ou jogar um *videogame* se tornará a exibição (MARTIN, 2007, p. 206, tradução nossa).

Assim, não só a estética dos jogos digitais é apropriada pela arte ou aproximada dela, como diversos elementos que constituem os sistemas da indústria de jogos e da arte contemporânea se confundem, atravessam, aproximam.

O projeto KIDS (FREI; VON RICKENBACH, 2018, 2019; PLAYABLES, 2019) é um caso que traz à tona muitas questões da discussão teórica até aqui apresentada. O trabalho foi concebido pelo cineasta Michael Frei e o designer de jogos Mario von Rickenbach a partir de experimentos que tinham como referência o comportamento das multidões (RICKENBACH, 2021a). O projeto envolve um jogo — também descrito no site de KIDS como uma animação interativa — um curta-metragem e uma instalação. Tanto as cenas interativas da instalação e do jogo como as da animação compartilham do mesmo estilo gráfico que utiliza desenhos de bonecos de palito em linhas pretas sobre um fundo branco (BUCHMANN, 2018).

A obra circulou por diversas instituições museológicas, com estreia no Museu de Artes Digitais de Zurique em fevereiro de 2018. Segundo descrição no site do projeto, a versão expositiva é dividida em uma instalação de bonecos, uma apresentação do processo de produção e cenários interativos (RICKENBACH, 2021a). Era possível interagir com cenas diferentes pela exposição. Num primeiro momento, os personagens corriam por telas que preenchiam a parede de três salas (HONEGGER, 2018). Nestes cômodos, os bonecos entravam em cena proporcionalmente à quantidade de pessoas no aposento, assim como se retiravam do enquadramento caso ninguém estivesse presente (RICKENBACH, 2021b). Num segundo momento, os visitantes podiam jogar algumas cenas que incluíam guiar os personagens em suas corridas e empurrá-los num buraco negro (HONEGGER, 2018). Esta primeira exposição fez as vezes de um teste pelo qual os autores observaram o modo como os visitantes interagiam com as cenas e, a partir disso, as modificaram para reconfigurar o projeto do *videogame* (BUCHMANN, 2018).

Desse modo, o jogo homônimo lançado em maio de 2019 compartilha de experiências semelhantes àquelas que estiveram presentes na exposição, mas adaptadas a um novo contexto. O videogame é disponibilizado em plataformas típicas de distribuição dessa mídia, como Steam, itch.io e lojas de aplicativo mobile. Porém, sua mecânica definitivamente se afasta do que se observa convencionalmente nos jogos digitais. Como declara Mario von Rickenbach, um dos autores, “nunca está muito claro qual é o objetivo. Você tem que experimentar e então seguir em frente de alguma forma” (RICKENBACH, 2018, tradução nossa). Este modo de jogar está profundamente atrelado às motivações dos autores no desenvolvimento do projeto. Ambos utilizam o jogo como suporte em caráter experimental. Assim, o *videogame* KIDS apresenta-se como um compêndio, um encadeamento de uma série de pequenas investigações interativas dos artistas sobre o comportamento das multidões.

A confluência entre *videogames* (de uma perspectiva comercial) e a arte contemporânea presente em KIDS fica evidente nos contextos em que o trabalho circula, assim como na prática de seus autores. Frei e von Rickenbach mobilizam contextos e ferramentas característicos da grande indústria de jogos, mas em pequena escala e em um outro ritmo de produção. O projeto demonstra como artistas utilizam das possibilidades oferecidas pelo campo dos jogos digitais a fim de se expressarem. Esse também é o caso de outros trabalhos, a exemplo de *Wayfinder* (2021). Desse modo, o referencial teórico da gamearte é utilizado aqui não como uma fronteira rígida para categorizar obras artísticas<sup>2</sup> ou apartá-las dos jogos, mas como um ponto de partida importante para entender as questões em torno da confluência entre a indústria e circuito dos jogos digitais e a arte contemporânea.

---

<sup>2</sup> Nesse sentido, Bailey afirma que “ainda é produtivo e necessário que acadêmicos se empenhem em analisar criticamente os jogos e a arte a fim de compreendê-los melhor, bem como o contexto cultural que os afeta e é afetado por eles. No entanto, o objetivo desse tipo de análise não deve operar primariamente para criar uma definição essencial ou universal de jogos ou de arte.” (BAILEY, 2019, p. 134, tradução nossa)

## SIMULADORES DE CAMINHAR

Pode-se enumerar uma sequência de gêneros de jogos digitais amplamente reconhecidos: jogo de tiro em primeira pessoa (em inglês, *first person shooter*: FPS), como *Counter-Strike* (1999); MMORPG (RPG multijogador massivo online), a exemplo de *World of Warcraft* (2004); simulação de vida, tal qual *The Sims 2* (2004); jogos de plataforma, como *Super Mario Bros.* (1985), dentre outros. Esse tipo de classificação evoca certas mecânicas de jogos e é uma estratégia, dentre outras, de se pesquisar e conceber jogos digitais, suas características e sua história.

Este capítulo tem como intenção apresentar precursores, origens e características de um outro gênero de jogos eletrônicos: os simuladores de caminhar. Além disso, realizo uma discussão quanto às similaridades e confluências entre este tipo de *videogame* e trabalhos do campo da gamearte que utilizam da estética dos jogos digitais. É importante notar que muitas questões aqui debatidas partem da prática descrita e analisada no capítulo seguinte, uma vez que esse trabalho se baseia numa pesquisa prática e teórica, as quais se influenciam mutuamente.

Com emergência bem mais recente do que os gêneros acima citados, os simuladores de caminhar possivelmente constituem uma outra categoria de jogos digitais, embora não haja consenso a esse respeito. Como apontado por Hugo Montembeault e Maxime Deslongchamps-Gagnon (2019, p. 3), o termo surgiu com uma conotação negativa. Pawel Grabarczy (2016) explica que seu emprego era irônico, e que o surgimento e reconhecimento da classificação está envolto em controvérsias, com muitas críticas voltadas à inexistência ou baixa complexidade de desafios apresentados por esses jogos. O autor aponta que até mesmo o reconhecimento destas experiências como jogos é questionada. Antonio Sant'Anna e Jordi Frias (2015) observam que esse tipo de crítica advém, de forma considerável, da comparação dos simuladores de caminhar a outros *videogames* predominantes na indústria.

A denominação passou por uma mudança de sentido marcada, segundo Montembeault e Deslongchamps-Gagnon (2019), pelo lançamento de *Dear Esther* (2012), jogo considerado precursor do gênero. Ainda, outras denominações foram propostas devido ao termo não expressar bem o que ele representa hoje, dentre elas: “aventuras leves, caminhadores em primeira pessoa, simuladores de perambulação e jogos exploratórios” (GRABARCZYK, 2016, p. 243, tradução nossa). A partir dessa segunda conotação, Sarah Stang elabora que:

Existe um consenso geral no discurso crítico que o que esses jogos têm a oferecer (em termos de *gameplay*) é o foco na exploração e na busca, recolhimento e cruzamento de fragmentos de informações para criar uma história. [...] Devido à atenção na atmosfera, exploração e descoberta narrativa, a experiência de jogar um simulador de caminhar é intensamente influenciada pela interpretação subjetiva do jogador (2019, p. i, tradução nossa).

Já Grabarczy (2016) realiza uma avaliação ainda mais ampla do gênero ao identificar apenas a caminhada como a principal ou única mecânica destes jogos, podendo ela ser linear ou não. O autor aponta três grupos de práticas precessoras dos simuladores de caminhar as quais apresentam tendências e atitudes presentes no gênero. O primeiro refere-se a jogos experimentais dos anos 1990 em que a livre caminhada pelo espaço é a principal mecânica e a presença de desafios é mínima ou inexistente<sup>3</sup>. Este modo de jogar também ganha protagonismo em certas seções exploratórias presentes em *videogames* de diversos tipos, o que constitui o segundo grupo apontado por Grabarczy<sup>4</sup>. Tais seções eram utilizadas com uma série de objetivos, dentre eles modificar o ritmo de um jogo após níveis de intensa batalha; contextualizar a história no início da experiência ou mesmo apresentar o menu de seleção do *videogame*. O terceiro grupo examinado pelo autor diz respeito a um jogar transgressivo em casos nos quais os jogos permitem que o operador apenas ande pelo espaço e o observe sem necessariamente ter de se envolver nos desafios propostos<sup>5</sup>.

A similaridade de experiências entre os simuladores de caminhar e trabalhos antecedentes à discussão sobre este gênero também pode ser notada em outros casos. Ao debater a exploração de narrativas por meio do ambiente nos simuladores de caminhar, Noah Wardrip-Fruin (2021) cita a forma como trabalhos da comunidade do hipertexto literário exploravam histórias experimentais por meio da espacialidade. De maneira similar, a utilização do espaço da obra como uma via para a narrativa pode ser destacada no trabalho de gamearte *Expositur* (2001)<sup>6</sup>, de Sylvia Eckermann

---

<sup>3</sup> Grabarczy cita, dentre outros exemplos, os jogos *Gadget: Invention, Travel & Adventure* (1993 apud GRABARCZY, 2016) *LSD* (1998 apud GRABARCZY, 2016).

<sup>4</sup> O autor cita, dentre outros exemplos, *Half Life* (1998 apud GRABARCZY, 2016) e *Call of Duty 4* (2007 apud GRABARCZY, 2016) como exemplos de jogos que contém seções exploratórias com mecânica semelhante aos simuladores de caminhar, e o jogo *Super Mario 64* (1996 apud GRABARCZY, 2016) como um *videogame* com menu de seleção que emprega essa mecânica.

<sup>5</sup> Grabarczy cita, dentre outros exemplos, o jogo *Gran Theft Auto: San Andreas* (2004 apud GRABARCZY, 2016).

<sup>6</sup> Clarke e Mitchell (CLARKE; MITCHELL, 2007, p. 16) discutem esse trabalho sob a perspectiva de obras de gamearte que exploram temas relativos ao lugar e ao espaço. Os autores destacam a modificação de um jogo FPS utilizada na obra devido à relativa facilidade de representar espaços tridimensionais a partir dos motores de jogos utilizados para produzir esses *games*. Stockburger (2007,

e Matthias Fuchs. Através da parceria com diversos museus, os artistas realizaram uma exposição virtual utilizando o motor de jogos Unreal, originalmente empregado para o desenvolvimento do jogo FPS homônimo (CLARKE; MITCHELL, 2007, p. 16). Segundo Eckermann ([s.d.]), o ambiente tridimensional de *Expositur* foi concebido a partir de uma estrutura semântica que organizava os objetos advindos dos museus. Deste modo, a artista destaca, o espaço em si incorporava informações sobre as relações do que estava exposto. A visitante tinha liberdade para navegar pelo ambiente ao caminhar, nadar, pular, dentre outras ações de deslocamento. Nesta travessia, ela poderia também elaborar um sentido próprio para a exposição:

embora exista um enquadramento semântico e uma estrutura lógica subjacente, nosso espaço do conhecimento permite, de forma ampla, leituras alternativas. Ele encoraja o usuário a definir seus caminhos próprios para além da estrada principal. (Fuchs apud Stockburger, 2007, p. 33)

O modo como *Expositur* foi estruturado é muito similar às características geralmente presentes nos simuladores de caminhar. A partir do modelo jogável dos jogos FPS, que envolve a navegação, física dos movimentos e detecção de colisão (WARDROP-FRUIIN, 2021), e a retirada da mecânica que simula tiros, foi construído um outro tipo de experiência (CLARKE; MITCHELL, 2007, p. 16). Esse é um processo que também foi utilizado em *Dear Esther*. Seu desenvolvimento foi inspirado na “questão do quão minimalista o design de jogos poderia ser, de quantas mecânicas poderiam ser retiradas de um típico jogo de tiro em primeira pessoa” (GRABARCZYK, 2016, p. 245, tradução nossa).

Apesar de *Expositur* anteceder as discussões sobre os simuladores de caminhar, o trabalho evidencia a relação entre este gênero e a gamearte, no que diz respeito a obras que utilizam diretamente a estética dos jogos digitais. Dentre estes trabalhos, alguns daqueles que constituem jogos originais, muitas vezes denominados *art games* (veja o capítulo anterior para mais detalhes), também evidenciam a conexão entre simuladores de caminhar e gamearte. É caso de *The Night Journey* (2007), jogo resultante de uma parceria entre o artista Bill Viola e o *Game Innovation Lab* (veja a Introdução deste trabalho para mais detalhes). Em uma análise desse trabalho quanto às interseções entre os *art games* e os simuladores de caminhar, Bailey identifica que ambos “não se conectam facilmente com definições lúdicas arraigadas na longa história dos jogos de tabuleiro, apostas ou esportes” (2019, p.

---

p. 33) também cita *Expositur* como um exemplo de obra de gamearte que parte da modificação de jogos existentes.

126, tradução nossa). Assim, ambas denominações são utilizadas para abordar experiências similares a depender do contexto. É o que demonstram Montembeault e Deslongchamps-Gagnon (2019) a partir de um estudo de análises dos simuladores de caminhar em comunidades de acadêmicos, jornalistas, designers e usuários da Steam. Por meio desta pesquisa, foram abstraídos os identificadores “*walking simulator*” e “*experimental/art game*” (jogo de arte/experimental, em inglês), dentre outros, a fim de designar o mesmo tipo de jogo.

Assim, pode-se afirmar que trabalhos com dinâmicas semelhantes às dos simuladores de caminhar, como um todo ou em parte, precedem a discussão em torno do gênero, assim como coexistem e se interseccionam com ela. Montembeault e Deslongchamps-Gagnon (2019, p. 3) destacam que a própria condição de um gênero de *videogame* implica em uma estrutura em constante modificação e que frequentemente se hibridiza. Os autores afirmam que “os simuladores de caminhar, em sua hibridização de recursos genéricos e midiáticos, ganhou suficiente atenção cultural para alcançar institucionalização e ser estudado como um gênero” (2019, p. 4, tradução nossa). Com essas noções em perspectiva, Montembeault e Deslongchamps-Gagnon mapearam detalhadamente, por meio da metodologia anteriormente citada, características que compõem um horizonte de expectativas para a experiência genérica desse tipo de jogo. São elencados cinco grupos de estratégias empregadas nos simuladores de caminhar, que apresento brevemente a seguir.

O primeiro deles refere-se à “caminhada lenta, solitária e pacífica por um espaço codificado pós-traumático” (MONTEMBEAULT; DESLONGCHAMPS-GAGNON, 2019, p. 6, tradução nossa). Esse deslocamento em que não há grandes desafios ou ameaças volta-se, então, à observação do mundo do jogo. A arquitetura e a paisagem do *videogame*, bem como os elementos nelas contidos, tornam-se o foco e importantes suportes em que estão codificadas informações relevantes. Desse modo, quem joga deve observar e cruzar essas informações com atenção a fim de se aprofundar no que é proposto pela experiência. Com frequência, tal recurso é usado para abordar um trauma passado de um personagem. Esse primeiro agrupamento relaciona-se fortemente com o segundo, que descreve como os mundos abandonados e inabitados presentes nos simuladores de caminhar promovem um movimento de exploração em que é necessária a minúcia de quem joga para encontrar pistas e *easter eggs*. Tal movimento também é enfatizado porque é comum nesse gênero que

a decodificação das informações disponíveis no jogo resulte em interpretações incertas.

Outro conjunto de estratégias registrado pelos autores versa as experiências em que o jogador é levado, de forma inevitável, a presenciar a morte de outro personagem ou mesmo a performar sua própria morte. Este tema também é insinuado de forma mais sutil por meio de uma atmosfera fantasmagórica. É o caso reconhecido por Montembeault e Deslongchamps-Gagnon no repetido emprego, nestes jogos, de cenários em que não há a presença de outros personagens.

O quarto grupo indicado alude à atmosfera cotidiana e à observação como componentes predominantes nos simuladores de caminhar. Regularmente, cenários e objetos comuns compõem o mundo destes *videogames*. Quem joga assume um forte papel de contemplação desses elementos e interage com eles por meio de ações triviais como andar, ler e olhar. Ainda, a frequente abordagem de tramas pessoais de cunho psicológico também contribui, segundo os autores, para a característica cotidiana desses jogos.

Por fim, o último agrupamento refere-se ao considerável afastamento entre o papel assumido por quem joga e a narrativa apresentada no *videogame*. Constantemente, não existe para o jogador a possibilidade de modificar os rumos da história. Ao mesmo tempo, ele assume um papel de identidade não definida, pelo qual observa o mundo do jogo, muitas vezes em primeira pessoa. Montembeault e Deslongchamps-Gagnon descrevem essa condição de observação como um “fantasma diegético, um observador externo em primeira pessoa ou apenas uma consciência que não tem o poder de afetar o fluxo dos acontecimentos” (2019, p. 21, tradução nossa). Nesta exploração, para os autores, predominam as interações de natureza perceptivo-cognitiva, em uma dinâmica que favorece um olhar profundamente subjetivo e mobiliza o ser social de quem joga.

Tal horizonte de expectativas não significa, segundo reafirmam os próprios autores, que todos os jogos do gênero contenham tais características. Além disso, os traços apresentados constantemente aparecem em recortes e associações com outras mecânicas. Os exemplos de simuladores de caminhar discutidos por Montembeault e Deslongchamps-Gagnon (2019) também demonstram que o gênero é utilizado tanto em experiências que se voltam a experimentações mais formais com a visualidade, desenrolar do tempo e espaço tridimensional do jogo quanto em *videogames* que possuem a intenção de evidenciar uma narrativa.

Muitas das dinâmicas apresentadas por Montembeault e Deslongchamps-Gagnon podem ser observadas no jogo *Off-Peak* (2015), do musicista e desenvolvedor Cosmo-D. Quem navega pelo espaço tridimensional do jogo, uma estação de trem, o faz a partir de uma visão em primeira pessoa. Apesar de haver um objetivo inicial, a coleta de fragmentos de uma passagem de trem, esta tarefa revela-se extremamente simples e parece ser menos uma maneira de desafiar a jogadora do que uma forma de proporcionar a exploração do espaço, a escuta das mudanças de trilha presentes em cada área do cenário e o diálogo com os personagens. Atividades como essa, de natureza mais cotidiana e/ou contemplativa, são frequentes no jogo: presenciar conversas entre os personagens; observar e ler capas de discos e livros, partituras, cartazes, dentre outras referências a trabalhos do mundo real; e contemplar os elementos ali presentes. Estas atividades não possuem grande influência sobre os rumos do *videogame* e, portanto, têm um fim em si mesmas. A visualidade única<sup>7</sup> de *Off-Peak* vai ao encontro da atitude contemplativa promovida pelo jogo. Durante a jornada, pode-se notar que o ambiente está repleto de referências ao contexto e narrativa apresentados nos diálogos, muitos dos quais constituem-se de reflexões sobre a carreira de artistas da música. Uma série de detalhes percebidos no ambiente, como pequenas pistas, se conectam com a certa tensão e mistério estabelecidos ao longo da sessão, porém não são respondidos ou explicados em nenhum momento. De maneira similar, quem joga assume um papel consideravelmente indefinido, ao qual apenas os diálogos revelam vagas menções. Em *Off-Peak*, muitas características do gênero aqui discutido podem ser identificadas: o andar como principal mecânica, a predominância da contemplação e outras ações cotidianas e a visão relativamente distante em primeira pessoa.

Como em *Off-Peak*, várias das características citadas por Montembeault e Deslongchamps-Gagnon relacionam-se à observação minuciosa. Tal particularidade é relacionada por Atkinson e Parsayi (2021) à contemplação estética tradicionalmente discutida no contexto das artes visuais, a exemplo da pintura e a escultura. Os autores destacam duas atitudes mobilizadas nesta experiência estética: o observar desinteressado e a atenção a propriedades sensuais de um objeto. Para Paul Atkinson e Farzad Parsayi, a forma como os simuladores de caminhar são constituídos faz deles um dos tipos de *videogames* mais propensos a este tipo de engajamento.

---

<sup>7</sup> Geller (2020) aborda *Off-Peak* como um exemplo de visualidade autoral nos videogames.

Essa dinâmica da contemplação é também destacada por Melissa Kagen (2020) na abordagem do que a teórica denomina “aventuras arquivísticas”: experiências “compostas de repositórios lúdicos de materiais cuidadosamente arranjados que o jogador transforma em uma narrativa pelo meio em que escolhem navegar neste dado espaço.” (KAGEN, 2020, p. 2, tradução nossa). Numa análise da instalação *House of Eternal Return* (2016), a autora ressalta que uma postura contemplativa e sem propósito imediato é convocada a fim de se costurar, dentre muitas informações, as pistas para a narrativa em que a experiência é fundamentada. Kagen argumenta que a costura narrativa nas aventuras arquivísticas evoca o *flaneur*, um explorador urbano que articula a paisagem pelo modo com que caminha pela cidade. Tal movimento é comparado à mecânica dos simuladores de caminhar, de modo que estes podem ser encarados também como aventuras arquivísticas.

Desta maneira, pode-se, mais uma vez, conectar os simuladores de caminhar a outras experiências. A exploração e contemplação como mecânica única ou principal nesses jogos permitem que a jogadora foque sua atenção na descoberta do mundo do jogo e possa tomar tempo para interpretá-lo de forma livre, segundo sua própria visão. O modo como esse tipo de experiência permite codificar diversos tipos de informações ou narrativas e engendrar momentos de observação e reflexão faz dele um objeto propício para experimentações artísticas, relacionadas tanto à visualidade e às leis que governam o jogo quanto à narrativa apresentada.

## MEMO HORIZONTE

Após um estudo inicial do referencial teórico da gamearte, realizei a delimitação da experimentação artística prática que faria parte desta pesquisa. A prática foi desenvolvida no âmbito da disciplina Ateliê de Artes Digitais II que, como este trabalho de monografia, também constitui requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais no percurso de Artes Digitais. Propus, em um primeiro momento, articular elementos dos jogos digitais em uma criação artística que abordasse minha relação com o espaço urbano. Os simuladores de caminhar e suas características emergiram como uma referência durante as orientações da disciplina de ateliê. A relação deste gênero com a gamearte foi, a partir daí, um fator que ganhou força em minha investigação teórica e prática. Desta forma, ambas se apoiam e se atravessam nesta pesquisa, mas não estão subordinadas uma à outra.

Graeme Sullivan (2006) argumenta que atos de pesquisa podem ser mobilizados na prática artística, de forma que esta atividade também constitui uma maneira de produzir conhecimento. O autor argumenta que, em pesquisas nas quais a prática artística é a principal forma de investigação, “[...] no lugar de conceber questões de acordo com o que é provável ou plausível, a investigação consiste em ponderar o possível. A estratégia que se revela é cuidadosa ao conectar o que é revelado em relação ao que já é conhecido”. Assim, nesta pesquisa, a exploração de possibilidades entre a prática artística, a gamearte e os simuladores de caminhar constituem, junto à discussão teórica, um modo de produção de conhecimento.

Partindo desta compreensão sobre o lugar da prática artística nesta investigação, relato a seguir uma visão geral do desenvolvimento de meu experimento, o qual denominei *Memo Horizonte*. As etapas que me levaram ao trabalho como apresentado ao fim foram organizadas, em grande medida, por ordem cronológica. Faço um registro tanto de elementos que estão incluídos no trabalho final como de experimentos que foram descontinuados, uma vez que ambos contribuíram para o projeto e demonstram a forma como operei as questões da pesquisa.

Minha relação pessoal com jogos digitais foi a base para uma reflexão inicial sobre o experimento. Neste processo, me chamou especial atenção a questão da representação de espaços urbanos presente no jogo *The Sims 2* (2004), *videogame* que fez parte da minha infância e adolescência. A fim de construir a experiência de simulação de vida que este jogo propõe, é utilizada, dentre outros aspectos, a

ambientação em cenários que fazem referência, em sua maioria, a regiões urbanas distantes do centro da cidade. Apesar de propor uma experiência genérica, de modo que jogadores ao redor de todo o mundo pudessem identificar ali aspectos que simulem a vida, é evidente que os cenários presentes em *The Sims 2* fundamentam-se em uma vivência estadunidense, nacionalidade da desenvolvedora *Maxis* e do designer de jogos *Will Wright*, ambos envolvidos na autoria do *videogame*. Em oposição a uma ambientação que se pretende genérica, pode-se citar o jogo *Dandara* (2018). Embora possua mecânicas e objetivos diferentes de *The Sims 2*, esse *videogame* utiliza em seus cenários referências à cidade de Belo Horizonte. Ao refletir sobre as noções de cidade evocadas tanto em *The Sims 2* como em *Dandara*, aflorou-se o desejo de abordar o espaço urbano em minha prática, porém de uma outra perspectiva.

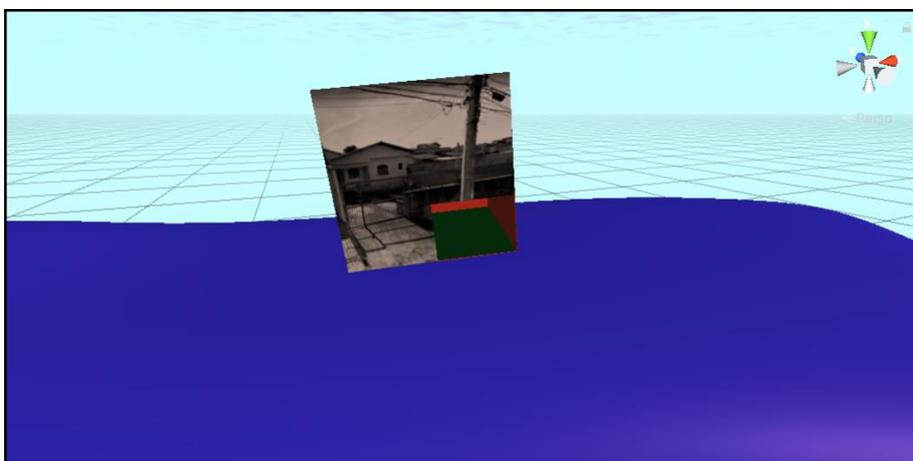
Pretendia, desse modo, desenvolver um experimento que refletisse sobre uma experiência de cidade específica, diferentemente do que é proposto em *The Sims 2*, e mais voltada à subjetividade, com uma mecânica que evidenciasse a questão da memória pessoal em torno do espaço urbano, diferentemente de *Dandara*. Assim, o trabalho não traduz uma intenção crítica ou de referência direta a esses dois jogos, mas se atravessa por questões neles presentes.

A fim de abordar minha relação com o espaço da cidade por meio de elementos dos jogos digitais, elegi, a partir de sugestões feitas em orientações da disciplina de ateliê, os simuladores de caminhar como referência para o experimento. Tal escolha baseou-se no forte aspecto contemplativo e de exploração do espaço comumente presentes em jogos desse gênero.

O trabalho começou a tomar forma por meio de um estudo inicial dos simuladores de caminhar e o uso do motor de jogos *Unity*. A possibilidade de navegar por um espaço tridimensional, em uma representação mais próxima a um espaço físico, foi um primeiro fator que influenciou tal decisão. Assim, escolhi esta ferramenta devido à possibilidade da criação de experiências interativas tridimensionais, além da facilidade com que poderia publicar e circular os trabalhos e do fato de que a comunidade de usuários deste motor de jogos é extensa e, portanto, existe uma infinidade de recursos gratuitos voltados a aprendizagem do uso do software. Junto ao *Unity* (2021), foram utilizados os programas de computador *Blender* (2019) e o *Adobe Photoshop* (2021) a fim de modelar o espaço tridimensional e editar as texturas dos objetos 3D.

Um primeiro decurso do experimento referenciava locais da cidade de Belo Horizonte que são relevantes para minha memória pessoal e denominei pontos de memória. A navegação pelo espaço criado era feita em primeira pessoa, como é típico em simuladores de caminhar. A movimentação frontal e lateral era possibilitada via input das teclas W, A, S e D e “olhar ao redor” feito por meio da movimentação do *mouse*. Uma preocupação inicial era traduzir o fato de que eu estava mobilizando apenas alguns pontos específicos espalhados por toda a cidade. Para isso, procurei manter a noção de distância e dimensão presentes neste espaço urbano por meio da organização dos pontos de memória em plataformas separadas. Propus referenciar estes pontos ao utilizar cubos que abrigavam registros dos locais mencionados e eram tomados em suas fachadas por fotos desses espaços, como visto na figura 1. Os registros não ficavam restritos aos cubos, sendo que estes começaram a funcionar, num momento inicial, como objetos emblemáticos dos pontos de memória. Quanto à navegação no ambiente, uma solução encontrada foi a utilização de locais pelos quais se poderia teletransportar de uma plataforma a outra.

**Figura 1 - Cubo com foto do local do ponto de memória na fachada**



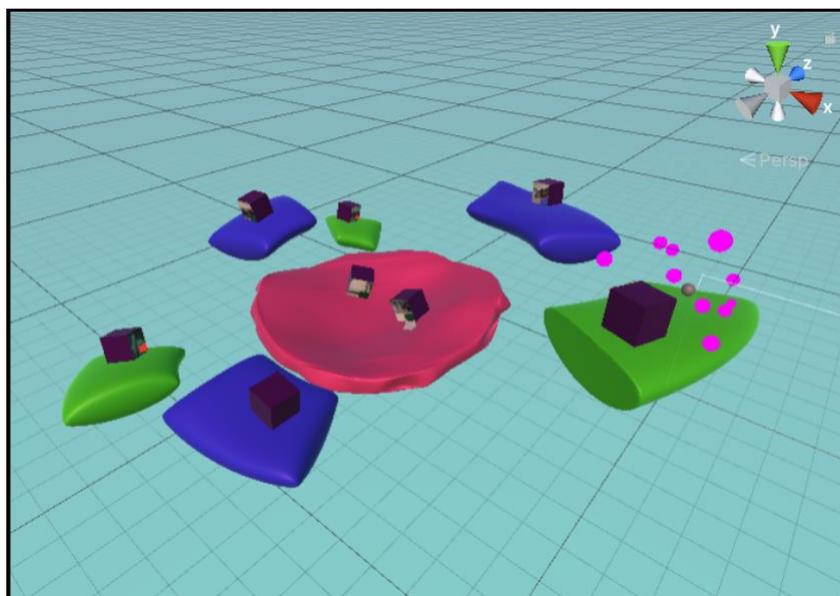
Fonte: Arquivo pessoal (2021).

A partir da experiência insinuada no primeiro decurso do experimento e minhas intenções por trás dele, uma nova reunião de orientação foi realizada na disciplina de ateliê. Nessa discussão, emergiram relações com o conceito de território. Essa questão, tratada a seguir, foi decisiva para o desenvolvimento posterior do trabalho.

Frederico Pessoa (2017), ao discutir o conceito de territórios de escuta, analisa uma série de reflexões sobre território. O autor destaca que Claude Raffestin aborda este conceito como uma apreensão subjetiva do espaço que “comunica suas intenções [à] realidade material por intermédio de um sistema sêmico. Portanto, o

espaço representado não é mais o espaço, mas a imagem [...] do território visto e/ou vivido” (RAFFESTIN, 1993 apud PESSOA, 2017, p. 6). Já Gilles Deleuze e Félix Guattari, explica Pessoa, aludem à constituição do território “a partir da delimitação de um espaço próprio que se caracteriza pelas apropriações subjetivas de referências, marcas e outros tantos componentes que se tornam expressão” (DELEUZE; GUATTARI, 2005, apud PESSOA, 2017, p. 8). Assim, pude identificar a dinâmica de memória presente no primeiro decurso do experimento com a discussão sobre território como apreensão subjetiva do espaço. Essa relação influenciou fortemente a elaboração conceitual de meu trabalho e ganhou ainda mais força a partir da conexão com a figura do *flâneur*, associação abordada no capítulo anterior.

**Figura 2 - Visão superior do espaço de um primeiro decurso do experimento**



Fonte: Arquivo pessoal (2021).

Ainda a partir do primeiro decurso do experimento, três questões me levaram a uma reconfiguração da arquitetura e paisagem do espaço. Primeiramente, notou-se, em uma das discussões da disciplina de ateliê, que o formato orgânico e as cores das plataformas se pareciam com a visualidade presente no jogo *Fall Guys* (2020), como pode ser observado na figura 2. Tal referência não intencional também não era desejada. A segunda questão referia-se ao fato de que a abertura das plataformas permitia uma visão ampla e geral do espaço. Essa possibilidade estabeleceu um certo incômodo por permitir que quem navega tivesse uma apreensão única, mesmo que distante, de tudo que existia no mundo do jogo. A terceira questão trata-se da

distribuição dos pontos de memória. Neste primeiro decurso, eu os havia organizado de forma similar à organização geopolítica real cidade de Belo Horizonte no sentido de que os locais do centro estavam centralizados na estrutura e os mais periféricos estavam mais às margens.

Assim, a recomposição da arquitetura foi realizada a partir de alternativas a essas questões. Decidi colocar uma maior ênfase na forma como ela ajudaria a codificar e abrigar minhas memórias de cidade. Além disso, pretendia que ela pudesse insinuar uma navegação pela qual o espaço se revelasse aos poucos, como no caminhar pela cidade.

O pensamento sobre a navegação foi livremente inspirado no conceito de *promenade architecturale*. Criado e abordado pelo arquiteto Le Corbusier, o *promenade*, também conhecida como passeio arquitetônico, alude à “sequência de imagens que se revela diante dos olhos de quem observa à medida que ele ou ela avança gradualmente pela estrutura” (BIRKHÄUSER, [s.d.], tradução nossa). Em terceiro lugar, reconsiderarei a distribuição dos pontos de memória levando em conta que, como apontado em orientação do ateliê, em uma perspectiva dos afetos e memórias, a centralidade de um local da cidade não necessariamente é compatível com a distribuição geopolítica do município. Este era o caso também da minha perspectiva, reforçado pelo fato de que o ponto inicial da experiência era justamente referente à uma região periférica da cidade.

Na recomposição da arquitetura do jogo, a noção de plataformas permaneceu e foi elaborada uma primeira área de onde quem navega começaria a jornada. Tal plataforma foi pensada para abrigar pontos de memória referentes à locais presentes em Venda Nova, região da periferia de Belo Horizonte na qual nasci e fui criada. A estrutura espiralar dessa plataforma permite o revelar aos poucos que eu desejava para a experiência, assim como dá conta de uma variação de altitude que faz referência ao relevo geográfico da região. Nesta plataforma também foram utilizados cubos empilhados para representar a distribuição das moradias pelo relevo. Fotos de casas de Venda Nova estampam essas caixas. Dentre os cubos, alguns são pontos de memória que podem ser adentrados e abrigam registros dos locais referenciados: minha casa, a casa de uma de minhas avós e uma das escolas que frequentei.

A partir daí, mais duas plataformas foram estruturadas, totalizando as três plataformas que compõem o mundo de *Memo Horizonte*. Uma delas, vista na figura 3, guia um caminho por um curso de água e conecta pontos de memória que fazem

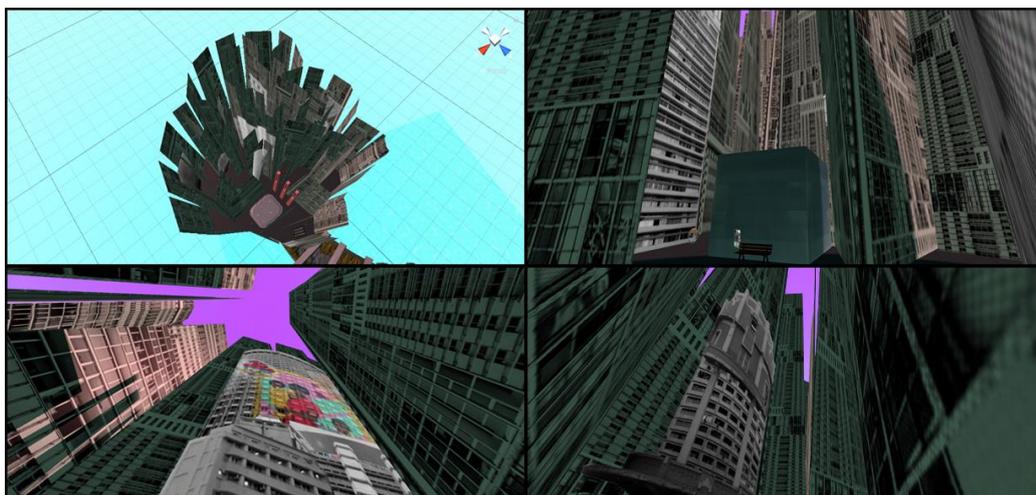
referência a locais da rede hidrográfica da cidade ou próximos a eles: um trecho do córrego do Capão próximo à minha casa; a casa de uma de minhas avós, nas margens do córrego Marimbondo; o Parque Municipal Fazenda Lagoa do Nado, construído em área ao redor de um trecho do córrego do Nado; e um trecho do Rio Arrudas, que passa sob a Avenida dos Andradas, no centro da cidade. Esta plataforma se aproxima da primeira por meio do ponto referente ao córrego do Capão e se conecta à última por meio daquele que evoca um trecho do Rio Arrudas.

**Figura 3 - Visão em primeira pessoa e superior da segunda plataforma**



Fonte: Arquivo pessoal (2021).

**Figura 4 - Vista superior e registros da visão em primeira pessoa da terceira plataforma**



Fonte: Arquivo pessoal (2021).

A terceira plataforma, vista na figura 4, abriga pontos de memória relacionados à região central da cidade de Belo Horizonte. Fragmentos mesclados de fotografias de edifícios reais estampam os objetos representativos dessas construções, como visto na figura 5. Em uma estrutura com altos prédios distribuídos de forma labiríntica, tive a intenção de traduzir a sensação de desorientação e desconforto que também

associo ao centro. Além disso, essa plataforma possui menos pontos de memória em relação às outras. Isso se deve ao fato de que, mesmo que eu conheça essa região de Belo Horizonte, me relaciono com ela, em grande parte, como uma zona de passagens rápidas. São poucos os locais dessa área que visitei frequentemente e com que formei vínculos afetivos, embora ela seja uma área tão referenciada como emblema da cidade.

**Figura 5 - Algumas das texturas que estampam prédios da terceira plataforma**

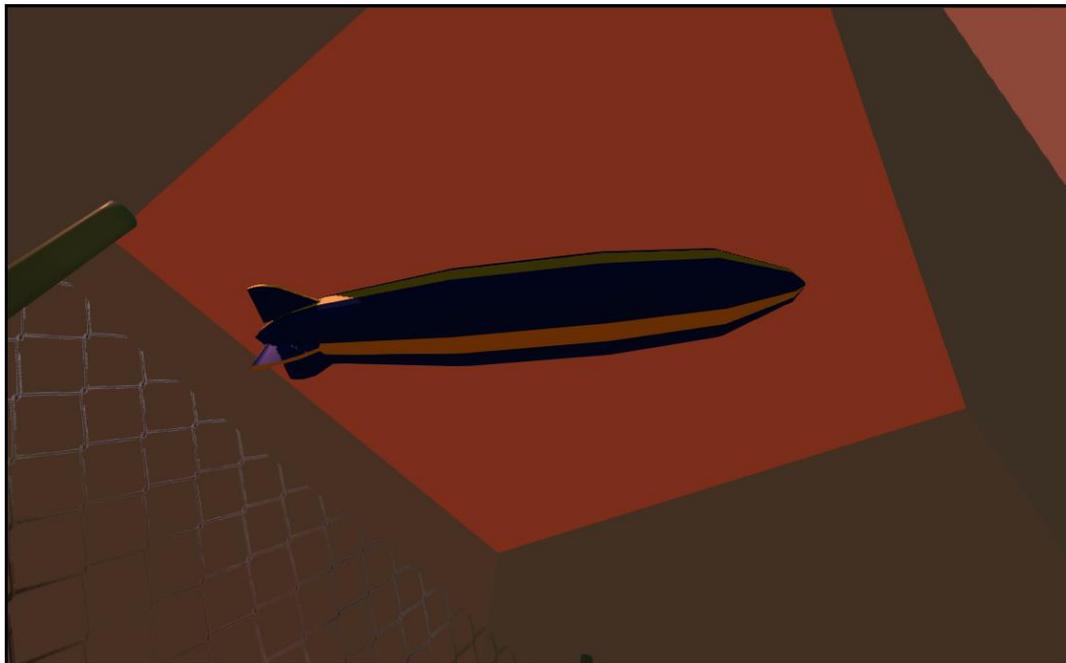


Fonte: Arquivo pessoal (2021).

Nestas outras duas plataformas, passei a identificar os pontos de memória também por meio de objetos tridimensionais que se relacionam às lembranças daqueles locais e com os quais tenho uma relação afetiva mais forte, estratégia que foi replicada na primeira plataforma. Assim, esses objetos e os registros em fotos e vídeos tornaram-se elementos que compõem todos os pontos de memória.

Os objetos, assim como os pontos de memória, são organizados pela lógica da territorialização, de uma apreensão subjetiva do espaço. Como um exemplo, cito o dirigível visto na figura 6. Este objeto está presente num cubo referente a uma escola em que estudei, localizado na primeira plataforma. Ele representa o dia em que um dirigível sobrevoou o pátio da escola no momento do intervalo. Como reação, as crianças ali presentes passaram a gritar e pular, tentando tocá-lo.

**Figura 6 - Dirigível, objeto tridimensional que evoca uma lembrança relacionada a um ponto de memória**

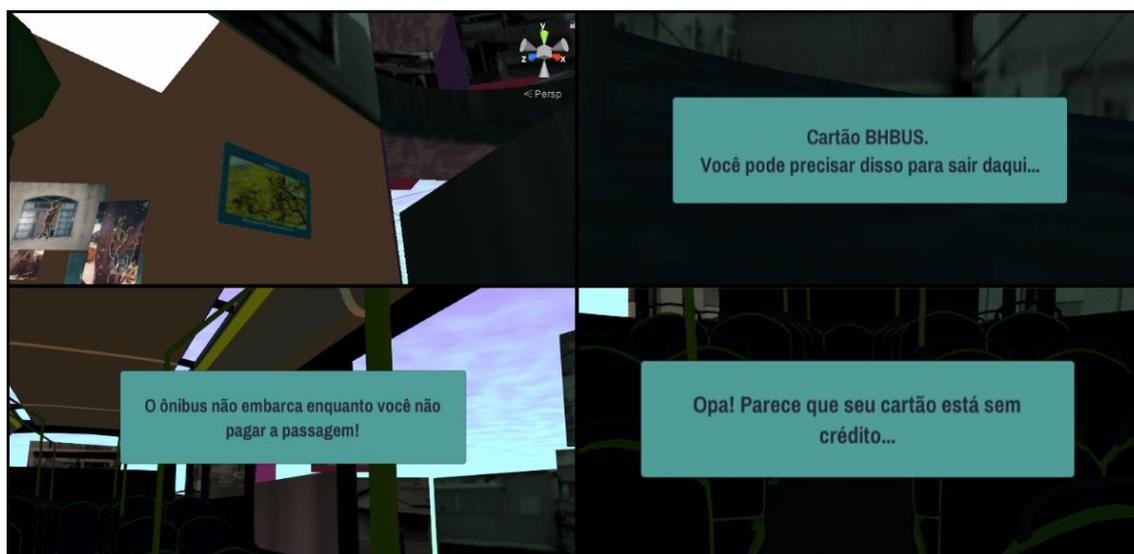


Fonte: Arquivo pessoal (2021).

A navegação em primeira pessoa foi mantida e outras formas de navegar entre as plataformas foram elaboradas. Em um primeiro momento, o transporte entre a primeira e a terceira plataformas acontece via teletransporte localizado dentro de um ônibus. Já em outro momento, quem navega deve cair da terceira plataforma para chegar à segunda.

A uma certa altura, considerei a adição do recolhimento de um cartão de ônibus como condição para adentrar o primeiro teletransporte e também como forma de avisar a jogadora que ela não poderia utilizar o ônibus a partir da terceira plataforma. A figura 7 mostra o cartão de ônibus e os avisos acrescentados ao jogo a partir dele.

**Figura 7 - Avisos referentes ao cartão de ônibus**

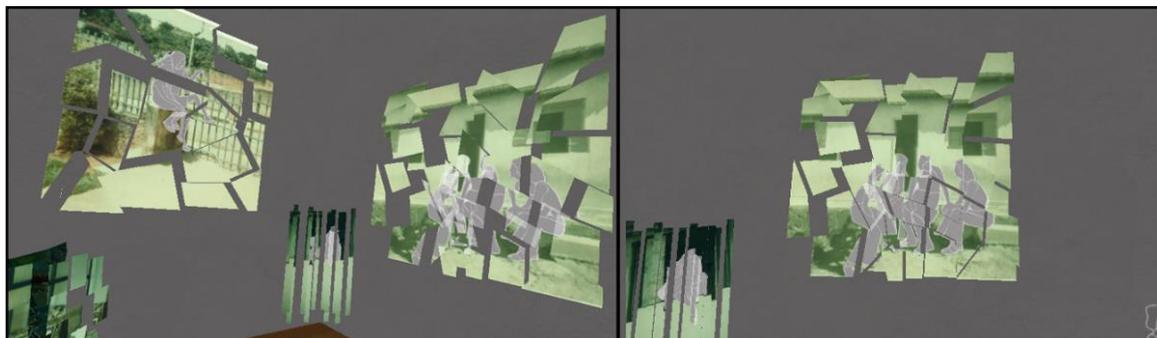


Fonte: Arquivo pessoal (2021).

Observou-se, em orientação da disciplina de ateliê, que as intervenções referentes ao cartão de ônibus acabaram por constituir uma interrupção abrupta na dinâmica de exploração e contemplação estabelecida anteriormente. Desta forma, os avisos e restrições relacionados ao cartão de ônibus foram retirados e apenas o objeto que representa o cartão permaneceu como uma referência à memória de utilizá-lo.

Os registros utilizados nos pontos de memória incluem fotografias analógicas e digitais, bem como vídeos, todos advindos de meu arquivo pessoal. A distribuição das imagens foi realizada de modo que quem navega deve se mover pelo espaço para conseguir apreendê-las. Escolhi modificar os registros que continham imagens de pessoas ao recortá-las das fotos, deixando apenas suas silhuetas, como visto na figura 8. Essa foi uma maneira de não personificar, no nível da figura humana, a experiência. Recortar as pessoas em foco pode promover questionamentos em torno de quem são essas figuras e uma certa unidade entre elas, um efeito desejado para o experimento, uma vez que a presença de pistas é um mote comum nos simuladores de caminhar. Ainda, os registros fotográficos utilizados foram fragmentados pelo espaço, de modo a serem reconhecíveis apenas de um ângulo de visão mais restrito.

**Figura 8 - Registros fotográficos fragmentados, com figuras humanas recortadas**



Fonte: Arquivo pessoal (2021).

A ambientação sonora também foi construída, em sua maioria, por meio de registros pessoais feitos com a intenção de sonorizar o trabalho. Especificamente o registro sonoro de água corrente na segunda plataforma tem, além de um papel de ambientação, a intenção de guiar quem navega para a saída da terceira plataforma e entrada na segunda.

Com *Memo Horizonte*, minha proposição inicial era experimentar com elementos dos jogos digitais em uma prática similar àquelas da gamearte. Após definir os simuladores de caminhar como uma referência mais específica nessa experimentação e mobilizar aspectos desse gênero em meu trabalho, pude perceber que muito do foco da produção estava na elaboração conceitual e, a partir dela, construção do mundo. Isto, no entanto, não significa que o meio pelo qual conduzi minha reflexão não a tenha transformado. O experimento resultante, afinal, está aberto a diversas interpretações e é resultante não só da reflexão, como também do meio utilizado.

O fato de que os simuladores de caminhar escapam de muitas definições lúdicas tradicionais me fizeram questionar, em vários momentos, o que meu trabalho poderia ser considerado: um jogo? Uma instalação virtual? Uma experiência interativa?

Pode-se observar, como discutido no capítulo anterior, que muitos simuladores de caminhar tem uma forte relação com um tipo de jogo digital amplamente aceito como tal: os FPS. Em muitos simuladores de caminhar, observa-se a retirada de outras mecânicas dos jogos de tiro em primeira pessoa e a evidenciação da navegação pelo espaço como uma estratégia para o fortalecimento da narrativa (GRABARCZYK, 2016, p. 246). O modo como a inserção das intervenções referentes ao cartão de ônibus resultou em uma interrupção abrupta na experiência do jogo

exemplifica bem esse aspecto. Ainda a partir da relação com os FPS, observa-se que elementos de seu modelo jogável que possibilitam essa mecânica da caminhada, a saber, navegação pelo espaço tridimensional, física dos movimentos e detecção de colisão (WARDRIP-FRUIN, 2021) são facilmente mobilizados no motor de jogos utilizado na pesquisa, o Unity, justamente pelo fato de que essa tecnologia favorece a criação de jogos FPS. Nesse software, os elementos citados estão postos de forma bastante acessível por meio da interface gráfica. Tais recursos, muitas vezes, não precisam ser programados pelo usuário pois já estão prontos e disponíveis. Os simuladores de caminhar, então, bebem da fonte dos FPS tanto em seu modelo jogável quanto pela tecnologia desenvolvida em torno da popularidade destes *videogames* para produzir experiências que não se conectam com definições tradicionais de jogos. No que tange à produção de experiências lúdicas não tradicionais, esses jogos se assemelham à dinâmicas de certas práticas da gamearte, como apontado por Bailey (2019).

Para além disso, ao observar o desenvolvimento de meu experimento e indagar o que ele poderia ser considerado, pude conectá-lo com ideias e conceitos que extrapolam a tecnologia e estética dos jogos digitais em si. Em *Memo Horizonte*, assim como em muitos simuladores de caminhar, pode-se notar conexões com a figura do *flaneur*, a ideia de um arquivo, a contemplação similar ao engajamento típico com obras de arte visuais. Estas relações foram impulsionadas pela pesquisa prática e costuradas, a partir daí, na pesquisa teórica. Uma discussão mais aprofundada a esse respeito pode ser encontrada no capítulo anterior.

O experimento pode ser descrito como um jogo, uma instalação virtual ou uma experiência interativa dependendo da perspectiva. Portanto, seria contraproducente utilizar as categorizações como limites fixos, em vez de pontos de partida. Ao compreender, analisar e experimentar com as categorias mobilizadas neste trabalho como pontos de partida, então, percebe-se que a dinâmica utilizada em *Memo Horizonte* e em muitos simuladores de caminhar é também presente em uma série de práticas de gamearte. Essa dinâmica refere-se à utilização da tecnologia e elementos dos jogos digitais de forma a produzir experiências que não necessariamente contém certas características mais comumente apontadas como diferenciais ou determinantes do conceito de jogo. Por fim, a experimentação prática aflorou, durante a pesquisa, conexões entre os simuladores de caminhar, o terreno da gamearte e experiências tradicionais dos jogos digitais e para além deles.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa partiu de um estudo inicial sobre a gamearte e, por meio de uma experimentação prática, pela perspectiva da aproximação entre a gamearte e os simuladores de caminhar, desenvolveu-se também teoricamente.

A discussão em torno das obras de gamearte acaba por, muitas vezes, focar-se em atores do campo da arte contemporânea que seriam responsáveis por reconhecer os jogos como arte. Para além desse movimento voltado à classificação, a reflexão e a discussão sobre os jogos digitais e a arte contemporânea contribuem ao entendimento de como artistas não vinculados ao domínio específico da indústria de jogos utilizam da estética videolúdica e da tecnologia dos *videogames* como meio de expressão.

Nesse sentido, a prática realizada partiu dos simuladores de caminhar como uma referência. Esse gênero apresenta-se como um guarda-chuva para experiências que também utilizam da tecnologia dos jogos digitais e que se conectam a típicos movimentos operados na arte, como a contemplação. Realizar uma experimentação no contexto dos simuladores de caminhar e da gamearte foi uma forma de compreender as características frequentemente presentes nos trabalhos desses domínios e suas funções, e como pode-se articulá-las a favor de uma elaboração artística.

Ao aproximar a gamearte e os simuladores de caminhar teórica e praticamente, percebe-se em ambos a utilização não convencional de elementos dos jogos digitais. Ao mesmo tempo, esses trabalhos se constroem também com o uso e influência da tecnologia constituída justamente a partir da popularidade de jogos digitais tradicionais.

Diante das aproximações postas entre a experimentação artística com elementos dos jogos digitais e as características dos simuladores de caminhar, *Memo Horizonte* ainda possui espaço para a exploração e aperfeiçoamento. Toda a discussão apresentada, além disso, prepara o terreno para discussões futuras em torno de questões mobilizadas pelos simuladores de caminhar em si, a exemplo da simulação e das práticas que mobilizam o caminhar (como aquela evocada pelo *flaneur*).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATKINSON, Paul; PARSAYI, Farzad. Video Games and Aesthetic Contemplation. **Games and Culture**, [S. l.], v. 16, n. 5, p. 519–537, 2021. DOI: 10.1177/1555412020914726.

BAILEY, Andrew Remington. Shifting Borders. **Press Start**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 125–136, 2019.

BIRKHÄUSER. **Le Corbusier and the Architectural Promenade**. [s.d.]. Disponível em: <https://issuu.com/birkhauser.ch/docs/le-corbusier-architectural-promenade>. Acesso em: 16 ago. 2021.

BITTANTI, Matteo. Game Art: (This is not) A Manifesto (This is) A Disclaimer. *In*: BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico (org.). **Gamescenes: art in the age of videogames**. Milano: Johan & Levi, 2006. p. 7–14. Disponível em: <https://issuu.com/johanlevi/docs/gamescenes>. Acesso em: 1 jun. 2021.

BLENDER FOUNDATION. **Blender**. Amsterdã: Blender Foundation, 2019.

BUCHMANN, Peter. **Game «Kids»: Wie verhält sich der Mensch in der Masse?** 2018. Disponível em: <https://www.srf.ch/news/allgemeines/art-game-game-kids-wie-verhaelt-sich-der-mensch-in-der-masse>. Acesso em: 26 jul. 2021.

CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe. **Videogames and Art**. Bristol; Chicago: Intellect, 2007.

COUNTER-STRIKE. Bellevue: Valve Corporation. 1999. 1 jogo eletrônico.

DANDARA. Belo Horizonte: Long Hat House. 2018. 1 jogo eletrônico.

DEAR Esther. Portsmouth: The Chinese Room. 2012. 1 jogo eletrônico.

DEATH Stranding. Tóquio: Kojima Productions. 2019. 1 jogo eletrônico.

ECKERMANN, Sylvia. **EXPOSITUR — a virtual knowledge space**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.syl-eckermann.net/expositur/index.html>. Acesso em: 7 ago. 2021.

ECKERMANN, Sylvia; FUCHS, Matthias. **Expositur**, 2001. . Acesso em: 7 ago. 2021. Instalação interativa.

EVERYDAY the Same Dream. Pittsburgh: Molleindustria. 2009. 1 jogo eletrônico.

FALL Guys. Uxbridge: Mediatonic. 2020. 1 jogo eletrônico.

FREI, Michael; VON RICKENBACH, Mario. **KIDS**, 2018. . Acesso em: 27 abr. 2021. Instalação

JOURNEY. Los Angeles: Thatgamecompany. 2013. 1 jogo eletrônico.

KIDS. Direção: Michael Frei; Mario Von Rickenbach. [s.l.] : Playables, 2019. Animação. Acesso em: 27 abr. 2021.

FREI, Michael; VON RICKENBACH, Mario. **KIDS**. 2021a. Disponível em: <http://playkids.ch>. Acesso em: 26 jul. 2021.

FREI, Michael; VON RICKENBACH, Mario. **KIDS Process**. 2021b. Disponível em: <https://playkids.ch/process>. Acesso em: 26 jul. 2021.

GALLOWAY, Alexander R. Countergaming. *In: Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Electronic Mediations Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. p. 107–126. . Acesso em: 5 ago. 2021.

BAD GRAPHICS. Direção: Jacob Geller. [s.l: s.n.]1 vídeo Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-yVs2E4aldg>. Acesso em: 4 mar. 2021.

GONE Home. Portland: Fullbright. 2013. 1 jogo eletrônico.

GRABARCZYK, Pawel. It's like a walk in the park - On why are walking simulators so controversial. **Transformacje**, [S. l.], v. 6, p. 241–263, 2016.

HONEGGER, Urs. **Hochparterre - Ein aufwändiger Beta-Test**. 2018. Disponível em: <https://www.hochparterre.ch/nachrichten/design/blog/post/detail/ein-aufwaendiger-beta-test/1518703568/>. Acesso em: 26 jul. 2021.

KAGEN, Melissa. Archival adventuring. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, [S. l.], v. 26, n. 4, p. 1007–1020, 2020. DOI: 10.1177/1354856519847875.

KIDS. Zurique: Playables. 2019. 1 jogo eletrônico.

KNOLL, Thomas; KNOLL, John. **Adobe Photoshop**. San Jose: Adobe Inc., 2021.

MACIEL, Mario; VENTURELLI, Suzete. Gamearte: uma poética de interação. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 11, n. 23, p. 51, 2008. DOI: 10.15448/1980-3729.2004.23.5397.

MARTIN, Brett. Should videogames be viewed as art? *In: CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe (org.). Videogames and Art*. Bristol; Chicago: Intellect, 2007. p. 201–210.

MARTÍN, Ruth García. From game in art to art of the game: the videoludic aesthetics and game art. *In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA*, 16., 2017, Porto. **Livro de Atas...** Porto: I2Ads – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade, 2017. v. 1, p. 223-229. Disponível em: [https://drive.google.com/file/d/1fh6zXjl7zyLi0nRjZwVjCIBoLWIXiZY7/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1fh6zXjl7zyLi0nRjZwVjCIBoLWIXiZY7/view?usp=share_link). Acesso em: 06 jun. 2021.

MONTEMBEAULT, Hugo; DESLONGCHAMPS-GAGNON, Maxime. The Walking Simulator's Generic Experiences. **Press Start**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 1–28, 2019.

OFF-PEAK. New York: Cosmo D Studios. 2015. 1 jogo eletrônico.

PESSOA, Frederico Augusto Vianna de Assis. Territórios de escuta e imagens em movimento: um (discreto) deslocamento epistemológico. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUOS-B7KK6P>. Acesso em: 17 ago. 2021.

RICKENBACH, Mario Von. **Game «Kids»: Wie verhält sich der Mensch in der Masse?** [s.l.: s.n.]Página web

SANT'ANNA, Antonio C. V.; FRIAS, Jordi A. T. Walking Simulators: problematizações sobre as definições de videogames. In: SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 25, 2015, Florianópolis. **Resumos...** Florianópolis: Universidade Estadual de Santa Catarina, 2015. Disponível em: [https://www1.udesc.br/arquivos/id\\_submenu/2256/65.pdf](https://www1.udesc.br/arquivos/id_submenu/2256/65.pdf). Acesso em: 30 jun. 2021.

STANG, Sarah. Walking Simulators Special Issue Editorial. **Press Start**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. i–v, 2019.

STOCKBURGER, Axel. From Appropriation to Approximation. In: CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe (org.). **Videogames and Art**. Bristol; Chicago: Intellect, 2007. p. 25–37.

SULLIVAN, Graeme. Research Acts in Art Practice. **Studies in Art Education**, [S. l.], v. 48, n. 1, p. 19–35, 2006. DOI: 10.1080/00393541.2006.11650497.

SUPER Mario Bros. Quioto: Nintendo Research & Development. 1985. 1 jogo eletrônico.

THE BEGINNER'S Guide. Austin: Everything Unlimited Ltd. 2015. 1 jogo eletrônico.

**The Night Journey**. 2021. Disponível em: <https://www.thenightjourney.com>. Acesso em: 30 jun. 2021.

THE NIGHT Journey. Los Angeles: USC Games, Bill Viola. 2007. 1 jogo eletrônico.

THE SIMS 2. Redwood City: Maxis. 2004. 1 jogo eletrônico.

UNITY TECHNOLOGIES. **Unity**. San Francisco: Unity Technologies, 2021.

WARDRIP-FRUIIN, Noah. You Can't Make Games about Much. In: MULLANEY, Thomas S.; PETERS, Benjamin; HICKS, Mar; PHILIP, Kavita (org.). **Your Computer Is on Fire**. [s.l.] : The MIT Press, 2021. p. 231–250. DOI: 10.7551/mitpress/10993.003.0016. Disponível em: <http://direct.mit.edu/books/book/5044/chapter/2983145/You-Can-t-Make-Games-about-Much>. Acesso em: 7 ago. 2021.

WAYFINDER. Montreal: Matt DesLauriers. 2021. 1 jogo eletrônico.

WORLD of Warcraft. Irvine: Blizzard Entertainment. 2004. 1 jogo eletrônico.