

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Thales Eduardo Soares Martins

O grito de vanguarda no *videogame*: intertextualidades entre *Árida* e *Deus e o diabo na terra do sol*

Juiz de Fora

2023

Thales Eduardo Soares Martins

O grito de vanguarda no *videogame*: intertextualidades entre *Árida* e *Deus e o diabo na terra do sol*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Cinema e Audiovisual. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares

Orientador: Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

Juiz de Fora

2023

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Martins, Thales Eduardo Soares.

O grito de vanguarda no videogame: : intertextualidades entre Árida e Deus e o diabo na terra do sol / Thales Eduardo Soares Martins. -- 2023.

164 f. : il.

Orientador: Felipe de Castro Muanis
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2023.

1. Game Studies. 2. Videogames. 3. Estudos Culturais. 4. Árida. 5. Glauber Rocha. I. Muanis, Felipe de Castro , orient. II. Título.

Thales Eduardo Soares Martins

O grito de vanguarda no videogame: intertextualidades entre Árida e Deus e o diabo na terra do sol

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos interdisciplinares.

Aprovada em 10 de novembro de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis - Orientador e Presidente da banca

Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Patrícia Ferreira Moreno Christofoletti - Membro titular interno

Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Vera Lúcia Follain de Figueiredo

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-RIO

Juiz de Fora, 19/10/2023.



Documento assinado eletronicamente por **Felipe de Castro Muanis, Professor(a)**, em 10/11/2023, às 13:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Patrícia Ferreira Moreno Christofoletti, Professor(a)**, em 12/11/2023, às 19:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Vera Lucia Follain de Figueiredo, Usuário Externo**, em 05/02/2024, às 16:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Uffj (www2.uffj.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **1536105** e o código CRC **890F78AD**.

À única pessoa possível em todo o mundo:
Mariana Bomfim.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

O desenvolvimento desta dissertação de mestrado contou com a ajuda de inúmeras pessoas, dentre as quais agradeço:

Ao meu orientador e amigo, Felipe de Castro Muanis, que passou 15 anos me convencendo a fazer o mestrado sem nunca esmorecer.

Às professoras que compuseram a banca, Patricia Ferreira Moreno Christofolletti e Vera Lúcia Follain de Figueiredo.

Aos professores, em especial aos que me receberam de braços abertos no início do mestrado, quando as aulas ainda eram online.

Aos meus colegas de pós-graduação, pelas conversas, risadas e conselhos trocados ao longo dos últimos anos.

À coordenação da pós-graduação, que acolheu com carinho meu pedido de adiamento da qualificação por conta dos problemas de saúde que enfrentei na reta final da dissertação.

Ao professor Christian Hugo Pelegrini, pelo apoio para a realização do estágio docência e pelo convite para dar aula para mais uma turma no ano seguinte.

Aos meus alunes queridos de Tópicos em cinema e audiovisual IV 2022 e 2023, que me ensinaram a dar aula e foram muito pacientes com um professor iniciante.

Ao ortopedista e traumatologista Felipe Malzac, que operou meu ombro com presteza, o que permitiu que eu pudesse retornar rapidamente às minhas atividades acadêmicas.

À minha terapeuta Christine, que me socorreu nos momentos de maior tensão.

Aos meus pais, Creuza e Inaldo, que, quando foram solicitados, me ajudaram bastante.

Aos meus sogros, Jorge e Vera, presentes e prestativos desde o início da pós-graduação.

Aos meus filhos, Luiz Henrique e João Paulo, que, com muito esforço, se comportaram durante a produção desta pesquisa. Fiquei impressionado.

E, principalmente, à Mariana Bomfim, que sempre esteve ao meu lado e me incentivou a realizar este sonho. Minha primeira leitora, revisora e crítica. Meu grande amor.

“Não precisamos ter medo de apresentar ao proletariado coisas ousadas e incomuns, desde que elas tenham a ver com a sua realidade” (Brecht *apud* Machado, 2016, p. 315).

“Tio, se algum dia tornar-me escritor fique certo que escreverei sobre minha terra. Saiba que também prefiro os escritores brasileiros aos europeus. [...] prefiro conhecer antes a filosofia de meus patrícios para depois conhecer a dos europeus” (Rocha, 2003, p. 30).

“É preciso lutar por outras narrativas nos jogos” (Grohmann, 2020, p. 6).

RESUMO

A presente pesquisa parte do desafio proposto por Walter Benjamin para a realização de produções culturais que conciliem um posicionamento político útil ao proletariado na luta de classes e, ao mesmo tempo, sejam corretas do ponto de vista estético. A aplicação desse dilema é feita ao cenário atual em que os *videogames* se destacam como produtos culturais significativos e exercem influência na sociedade. O estudo analisa o jogo brasileiro *Árida: backland's awakening* (2019) como um exemplo de produção engajada que aborda questões de classe. A análise crítica do jogo em relação à representação eurocêntrica é feita sob a perspectiva dos estudos pós-coloniais e enriquecida através da leitura comparada com o filme *Deus e o diabo na terra do sol*, de 1964, de Glauber Rocha. Levando-se em consideração que os *videogames* já nasceram inseridos em uma estrutura colonialista de criação, distribuição e consumo, essa pesquisa mostra que o jogo brasileiro consegue comunicar de forma eficiente ao público um posicionamento político engajado e pautar uma discussão antissistema, ao mesmo tempo em que é esteticamente correto como propôs o filósofo. A investigação também discute a relação entre cinema e *videogames*, explorando a possibilidade de os jogos serem utilizados como ferramentas pedagógicas de resistência. Além disso, são abordadas questões relacionadas ao discurso hegemônico da indústria capitalista e a relação com o colonialismo, tanto no cinema quanto nos jogos.

Palavras-chave: Estudo de jogos. Videogames. *Árida*. Glauber Rocha. Estudos Culturais. Audiovisual.

ABSTRACT

This research starts from the challenge proposed by Walter Benjamin to carry out cultural productions that reconcile a useful political position for the proletariat in the class warfare and, at the same time, be correct from an aesthetic point of view. The application of this dilemma is made to the current scenario in which video games stand out as significant cultural products and exert influence on society. The study analyzes the Brazilian game *Árida: backland's awakening* (2019) as an example of engaged production that addresses class issues. The critical analysis of the game in relation to the Eurocentric representation is made from the perspective of postcolonial studies and enriched through a comparative reading with the film *Deus e o diabo na terra do sol*, 1964, by Glauber Rocha. Taking into account that video games were born inserted in a colonialist structure of creation, distribution and consumption, this research shows that the Brazilian game manages to efficiently communicate to the public an engaged political position and guide an anti-system discussion, at the same time in which is aesthetically correct as proposed by the philosopher. The investigation also discusses the relationship between cinema and video games, exploring the possibility of games being used as pedagogical tools of resistance. In addition, issues related to the hegemonic discourse of the capitalist industry and the relationship with colonialism are addressed, both in cinema and in games.

Keywords: Game Studies. Videogames. *Árida*. Glauber Rocha. Cultural Studies. Audiovisual.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Captura de tela do jogo <i>Pong</i>	67
Figura 2 – Captura de tela do jogo <i>Adventure</i>	68
Figura 3 – Captura de tela do jogo <i>Multi-user dungeon (MUD)</i>	69
Figura 4 – Captura de tela do jogo <i>Pac-Man</i>	69
Figura 5 – Captura de tela do jogo <i>Tomb Raider</i>	75
Figura 6 – Imagem de publicação do perfil do jogo <i>Árida</i> no Facebook	97
Figura 7 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com a personagem Cícera	101
Figura 8 – <i>Abaporu</i> (1928), de Tarsila do Amaral	101
Figura 9 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com o personagem Tião	103
Figura 10 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com a personagem Firmina	103
Figura 11 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com a personagem Almira	104
Figura 12 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com o personagem Padre Olavo	104
Figura 13 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com cordel da cena de abertura	106
Figura 14 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com cena de nuvens de poeira	107
Figura 15 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com estandartes	107
Figura 16 – Captura de tela da cena final do jogo <i>Árida</i>	108
Figura 17 – Captura de tela do filme <i>Deus e o diabo na terra do sol</i>	111
Figura 18 – Captura de tela com Julio, personagem do filme <i>Deus e o diabo na terra do sol</i>	111
Figura 19 – Captura de tela com a cena de abertura do jogo <i>Árida</i>	112
Figura 20 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com fala inserida em legendas	112
Figura 21 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com fala inserida em balão	113
Figura 22 – Montagem com capturas de tela do jogo <i>Árida</i> de 4 ângulos diferentes de uma mesma cena	115
Figura 23 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com carcaças de animais	115
Figura 24 – Captura de tela de cena com boi morto no filme <i>Deus e o diabo na terra do sol</i>	116
Figura 25 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com oratório	117
Figura 26 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> quando a personagem Cícera morre	118
Figura 27 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com Cícera encontrando canastra	119
Figura 28 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com exemplo de item colecionável	120
Figura 29 – Captura de tela do jogo <i>Árida</i> com indicativo “Aridez 1”	121

Figura 30 – Captura de tela do jogo Árida com indicativo “Aridez 3”	121
Figura 31 – Captura de tela do jogo Árida com Cícera prestes a morrer	122
Figura 32 – Captura de tela do jogo Árida com Cícera procurando água	123

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	DAS VANGUARDAS EUROPÉIAS AO MODERNISMO TARDIO NO CINEMA BRASILEIRO: UM COMBATE CONTRA-INSTITUCIONAL	21
2.1	EUCLIDES DA CUNHA: DA PRAIA VERMELHA A BELO MONTE	29
2.2	O MODERNISMO TARDIO DO CINEMA BRASILEIRO	31
3	DE FANON A GLAUBER ROCHA	40
3.1	O ANTI-IMPERIALISMO DE FRANTZ FANON	43
3.2	DE FANON A <i>DEUS E O DIABO NA TERRA DO SOL</i>	47
4	O PÓS-COLONIALISMO E OS JOGOS DIGITAIS	60
4.1	O QUE É PÓS-COLONIALISMO?	61
4.2	JOGOS DIGITAIS: A HISTÓRIA OFICIAL	65
4.3	OS JOGOS (NÃO TÃO) INDEPENDENTES	70
4.4	UMA VISÃO PÓS-COLONIAL DOS GAMES: “A HISTÓRIA QUE A HISTÓRIA NÃO CONTA”	74
4.4.1	A retórica da empatia	81
4.4.2	<i>Playgrounds</i> coloniais por excelência	82
4.5	TEORIAS E A VIOLÊNCIA INERENTE AOS JOGOS	85
5	ÁRIDA E A AMBIÇÃO POR UM JOGO ENGAJADO	91
5.1	A JORNADA INICIAL: COMO A AOCA GAME LAB DEU VIDA A <i>ÁRIDA</i>	92
5.1.1	Pesquisa e viagem ao sertão	97
5.2	A CONSTRUÇÃO DE <i>ÁRIDA</i> E SEUS ELEMENTOS NARRATIVOS	100
5.2.1	Cordel e canções: a oralidade como fio condutor da história	105
5.2.2	A construção do sertão: cores, melancolia e violência na criação de uma identidade estética	113
5.2.3	A mecânica em <i>Árida</i>: ações e limites de Cícera no sertão	118
6	CONCLUSÃO	127
	REFERÊNCIAS	132
	ANEXO A – Título	142

1 INTRODUÇÃO

Em 1934, em comunicação apresentada no Instituto para o Estudo do Fascismo, em Paris, o Walter Benjamin lançou um desafio aos autores que orientavam atividades em função do que era “útil ao proletariado na luta de classes”: conciliar a correção estética com o posicionamento político (2012, p. 129-130). Para Benjamin, que cita Sergei Tretiakov, um autor comprometido com a luta de classes é designado como “escritor operante” (*apud* 2012, p. 132). Esse autor não é um mero espectador, mas sim um combatente, um “participante ativo”.

Para Benjamin, o escritor engajado deveria recorrer à imprensa para realizar suas ações, no entanto, ele alertava que “na Europa Ocidental a imprensa não constitui um instrumento de produção válido”, já que ainda pertencia ao capital. Essa análise provoca o seguinte questionamento: é possível ser um autor engajado com o proletariado na luta de classes em um meio pertencente ao poder hegemônico? Walter Benjamin acreditava que sim, uma vez que, para ele, “o lugar do intelectual na luta de classes só pode ser determinado, ou melhor, escolhido, em função de sua posição no processo produtivo”. As ideias e ações do autor são determinantes para apontar sua posição na luta de classes (2012, p. 134 e 136-137).

Em *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica* (2012, p. 186), Benjamin voltou o pensamento para reprodução mecânica da obra de arte – o cinema por excelência – criada, para ser reproduzida e, por isso, livre da “*existência parasitária*” do ritual. A cópia técnica inseria a arte em outra práxis, a política, uma vez que a difusão massiva era fator indispensável dessa nova forma de produção artística. Diante dessa perspectiva, o autor teoriza que os novos meios de difusão – aqui ele inclui também o rádio – apresentavam o “político profissional” em primeiro plano, diante das massas, esvaziando, assim, os parlamentos e, conseqüentemente, a democracia. Se o objetivo de Walter Benjamin, então, era que o autor se posicionasse ao lado do proletariado, era preciso expropriar o aparelho cinematográfico, uma vez que este se encontrava nas mãos de “uma minoria de proprietários” de caráter “contrarrevolucionário” (2012, p. 195, 198 e 200). Três décadas mais tarde, no Brasil, jovens cineastas se opuseram ao capital cinematográfico, iniciando um movimento que ficaria conhecido como Cinema Novo.

De caráter revolucionário e anti-imperialista, o Cinema Novo desejava romper com as convenções cinematográficas de Hollywood. *Deus e o diabo na terra do sol*, de Glauber Rocha, marco do movimento, foi lançado em 1964, mesmo ano do golpe

cívico-militar que derrubou o presidente João Goulart e impôs ao Brasil uma ditadura de 21 anos. Para o diretor, era preciso combater a alienação da plateia brasileira, entorpecida pela cultura popular, e, ao mesmo tempo, como fizeram os modernistas da Semana de 22, criar uma linguagem adequada à situação socioeconômica do país: a Estética da Fome. Baseado na teoria de Walter Benjamin, Glauber era um autor política e esteticamente engajado.

Os anos 1960 foram palco de movimentos revolucionários nas artes e na política ao redor do planeta, e, segundo Frederic Jameson, foram também marcados pelo início de uma nova ordem internacional: o pós-modernismo, consequência da nova sociedade que “começou a surgir” logo após a Segunda Guerra Mundial. Para o autor, a década é um período de transição que culminou no surgimento do “capitalismo tardio de consumo” (Jameson, 2006, p. 20 e 43). Se o período pré-guerras ficou marcado pelas artes de vanguarda, dotadas de “potencial revolucionário”, “o que Jameson viu acontecer foi a incorporação dos motes modernistas pela cultura popular”, explica Mark Fisher (2020, p. 8). A vanguarda tardia do cinema brasileiro é contemporânea do capitalismo tardio e, conseqüentemente, da colonização do “potencial revolucionário” das artes.

A queda do Muro de Berlim, em 1989, provou uma nova mudança na sociedade, segundo Mark Fisher. A partir da década de 1980, o pós-modernismo tinha dado lugar ao “realismo capitalista”, era marcada pela “exaustão e esterilidade política” que não apresentava “alternativas ao capitalismo” (2020, p. 8).

Os anos 1980 foram o período no qual o realismo capitalista se estabeleceu, com muita luta, e criou raízes. Foi a época em que a doutrina de Margaret Thatcher de que “não há alternativa” – um slogan tão sucinto para o realismo capitalista quanto se poderia querer – se transformou em uma profecia autorrealizável brutal.

Para Fisher, trata-se de um período marcado pela falta de alternativas ao capitalismo (2020, p. 9). O cenário observado por Jameson se desenrolava em uma luta cíclica entre a subversão e a assimilação. Já no realismo capitalista, “a inovação estilística não é mais possível” (2020, p. 9-10).

Décadas depois, já no século XXI, os desafios que Walter Benjamin propunha para o autor engajado são ainda mais rigorosos. Em tese, não há mais “alternativa ao capitalismo”. A consciência de classes, de acordo com Fisher, não é mais uma questão para a sociedade atual (2020, p. 82), sendo substituída por demandas multiculturalistas e compartimentadas, conforme explicam Silvia Rivera Cusicanqui

(2021), Inocência Mata (2014) e Ella Shohat e Robert Stam (2006). Além disso, com o avanço da tecnologia, novos meios de reprodução cultural surgiram nas últimas décadas do século passado, permitindo que autores avançassem na produção engajada com as questões de classe em novos ambientes. Entre eles, destacam-se os *videogames*.

Os *videogames* estão inseridos no campo da cultura popular, cenário descrito por Stuart Hall como arena de conflito entre os discursos das classes hegemônica e popular (2013, p. 291). No entanto, se não há mais consciência de classe e o capitalismo neoliberal é a única alternativa, de acordo com Mark Fisher, esse confronto ainda existe no realismo capitalista? Para o próprio autor, sim, uma vez que o terreno ainda está em disputa e, como defende Milton Friedman, “é nossa tarefa desenvolver alternativas às políticas existentes, mantê-las vivas e disponíveis até que o politicamente impossível se torne politicamente inevitável” (*apud* Fisher, 2020, p. 87).

Atualmente, os jogos digitais exercem um papel relevante na sociedade, sendo amplamente reconhecidos como um produto cultural significativo em várias dimensões (Santaella; Feitosa, 2009, p. XI), a ponto de se tornarem, como afirma Jamie Woodcock, “um expoente da cultura de massas” (2020, p. 25). No Brasil, por exemplo, 74,5% da população possui o hábito de jogar por meio de diversas plataformas, segundo a Pesquisa da Indústria Brasileira de Jogos digitais 2022 (Fortim, 2022, p. 13). Os *videogames*, no entanto, estão inseridos em um contexto colonialista – uma vez que as estruturas de criação, de venda e de consumo são planejadas e desenvolvidas pelas culturas dominantes eurocentradas. O resultado dessa prática é um imenso público – de várias idades – negociando sentidos culturais e políticos a partir de suas relações com jogos em um mercado monopolizado por uma visão hegemônica. Os *games* fazem parte dos processos de produção, circulação e consumo inerentes ao sistema capitalista, contudo, também oferecem a oportunidade de se imaginar sociedades alternativas, indo além do realismo capitalista de Mark Fisher. “É preciso lutar por outras narrativas nos jogos” (Grohmann 2020, p. 6).

Diante desse cenário, é pertinente explorar a aplicação do desafio proposto por Walter Benjamin para avaliar essa nova realidade, especificamente no âmbito do ecossistema de jogos digitais no Brasil. Levando-se em consideração que os *videogames* já nasceram inseridos em uma estrutura colonialista de criação, distribuição e consumo, é possível um jogo brasileiro comunicar de forma eficiente ao

público sua função na arena da luta de classes e pautar uma discussão antissistema, sendo política e esteticamente correto como propôs o filósofo?

Para responder à questão proposta, foi conduzida uma análise do jogo *Árida: backland's awakening* (2019), desenvolvido pela Aoca Game Lab, estúdio sediado em Salvador, Bahia, em colaboração com o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Comunidades Virtuais da Universidade Estadual da Bahia (UNEB). *Árida* é ambientado na vila de Uauá, onde ocorreu a primeira batalha entre o exército brasileiro e os seguidores de Antônio Conselheiro em 1896 (Mello, 2014, p. 118). O jogador assume o papel de Cícera, uma jovem afro-indígena e pobre de 13 anos, que precisa atravessar sozinha o sertão da Bahia em busca de seus pais no povoado de Canudos. Durante a jornada, ela deve coletar suprimentos para resistir ao calor, fome e sede (Alves; Bueno, 2023, p. 528). Uma temática que diverge significativamente das que são geralmente exploradas pela indústria de *videogames*.

A análise crítica de *Árida* em relação à representação eurocêntrica na indústria de jogos digitais será realizada à luz dos estudos pós-coloniais, aplicando o conceito de “geocrítica ao eurocentrismo” proposto por Inocência Mata (2014, p. 32)

Nesse sentido, a abordagem de leitura comparada é apropriada para a condução desta pesquisa. Essa metodologia analisa as particularidades estéticas por meio de obras representativas de escolhas individuais, contextuais e circunstanciais, além de permitir a compreensão de espaços e códigos comuns (Mata, 2014, p. 39-40). Por essa razão, o jogo será analisado a partir do diálogo, por suas semelhanças estéticas e culturais, com o filme *Deus e o diabo na terra do sol*, de 1964, de Glauber Rocha.

A relação interdisciplinar entre cinema e jogos digitais tem despertado interesse acadêmico e tem sido investigada com proficiência por diversos pesquisadores dos chamados *Game Studies*. Isto posto, como trazer novas águas ao moinho dessa epistemologia? A abordagem crítica do jogo, situado em um contexto imperialista de produção, em diálogo com um filme vanguardista dos anos 1960, pretende responder ao desafio proposto por Walter Benjamin. Isso será feito investigando a posição dos *videogames* na luta de classes e explorando a potencialidade de um jogo como *Árida: backland's awakening* de servir como uma ferramenta pedagógica multicultural de resistência contra a “seletividade de vozes promovida pela cultura de massas” (Shohat; Stam, 2006, p. 471). Serão os jogos digitais essencialmente limitados às suas características industriais e mercadológicas?

A pertinência desta pesquisa resguarda-se nas palavras de Rafael Grohmann. Para ele, os *videogames* estão inseridos em um complexo conjunto de significados, apresentando representações hegemônicas relacionadas a gênero, raça, sexualidade e ideologias majoritariamente eurocêntricas. Esses jogos, inseridos em um contexto tóxico desde a criação dos primeiros *games*, não estão isolados da realidade, carregando consigo a influência dos seus criadores e das empresas que os desenvolvem. Ao construir determinados significados em relação a outros, os *videogames* podem disseminar, por exemplo, ideologias racistas, misóginas e homofóbicas através de narrativas. É crucial lutar pela diversidade nos jogos. A cultura popular é o terreno em que ocorre a luta a favor ou contra a cultura das elites. É, para Stuart Hall, arena de “consentimento e resistência” por excelência. Isso explica porque a cultura popular possui tamanha relevância. É por isso que “a cultura popular importa” (2013, p. 291).

No próximo capítulo desta dissertação, serão abordados temas centrais relacionados ao modernismo no cinema brasileiro. Para tanto, o capítulo se inicia com uma breve análise da história das vanguardas europeias, explorando características e influências na arte, literatura e sociedade, e do modernismo no contexto brasileiro. Essa retomada histórica e crítica será feita a partir da leitura de autores tradicionais como Peter Bürger (2017), Ferreira Gullar (2010), Gilberto Mendonça Teles (2022) e de autores contemporâneos como Kenneth David Jackson (2022), entre outros. Posteriormente, o livro *Os sertões: campanha de Canudos* (2019), de Euclides da Cunha, como um trabalho precursor que estabeleceu uma tendência retomada mais tarde por escritores modernistas e pelo próprio Cinema Novo. A obra será examinada com auxílio dos estudos de Lília Moritz Schwarcz e André Botelho (2019) e Sylvie Debs (2010). Dentro desse panorama, será discutido o modernismo tardio no cinema brasileiro, analisando características e impactos na produção cinematográfica nacional, e Terceiro Cinema, movimento cinematográfico latino-americano de caráter político e social. A leitura de autores como Paulo Emílio Sales Gomes (2016), Arthur Autran (2013), Mariarosaria Fabris (2010), Sylvie Debs (2010), Laurent Desbois (2016), entre outros, será usada para o desenvolvimento do capítulo.

As discussões do terceiro capítulo, sobre o filme *Deus e o diabo na terra do sol* e o texto-manifesto *Estética da fome* (1965), ambos de Glauber Rocha, estarão em diálogo com o livro *Os condenados da terra* (2021), de Frantz Fanon, publicado originalmente em 1961. Essa é a obra fundamental para compreender o anti-

imperialismo, a luta contra o colonialismo e o papel da violência na obra de Glauber Rocha. Essas análises e reflexões proporcionarão uma compreensão aprofundada das temáticas abordadas nesta fase da dissertação. Aqui, fazem parte da análise, além dos autores citados, Ismail Xavier (2019), Jean-Paul Sartre (1965), Deivison Faustino (2022), Humberto Pereira da Silva (2016), Carlos Cesar de Lima Veras (2019), entre outros.

Visando examinar o discurso hegemônico da indústria capitalista e sua relação com o colonialismo, a história dos *videogames* será retomada desde a concepção dos primeiros jogos, sob a tutela do departamento de defesa dos Estados Unidos, até a formação da indústria atual. Os temas relacionados à questão colonial na cultura, no cinema e nos jogos, com foco na indústria de *videogames* e nos jogos independentes serão discutidos a partir dos estudos de retórica ideológica para as classes dominante e servil e da importância da cultura popular na luta de classes de Louis Althusser (1985) e da questão da cultura popular de Stuart Hall (2013). Os jogos independentes e os debates pós-coloniais multiculturais dos jogos tradicionais e dos indie *games*¹. Nesse capítulo, a investigação será feita a partir da leitura dos autores Louis Althusser (1985) e Stuart Hall (2013), já citados, além de Renata Gomes (2016), Edgar Morrin (2014), Bonnie Ruberg (2021), Keinth Stuart (2021), Dulce Marcia Cruz (2020).

O capítulo contribuirá para a investigação crítica das representações coloniais na cultura contemporânea, ampliando o entendimento sobre as dinâmicas culturais e sociais presentes tanto nos *videogames*. Em última análise, é necessário considerar que a presença dominante do discurso hegemônico em determinadas sociedades é tão arraigada que sugere uma natureza inerente, ao invés de ser produto de construção deliberada (Hall, 2013). Como também é possível reconhecer, entre os excluídos do poder, aqueles que se identificam com essa retórica. (Shohat; Stam, 2006, p. 447).

No quinto capítulo da dissertação, será realizada uma análise detalhada de *Árida backland's awakening*, visando a compreensão aprofundada de seu processo de desenvolvimento. Esse exame será embasado em entrevistas realizadas com os criadores do jogo e no conteúdo disponibilizado no blog de produção, entre outros

¹ O conceito de indie *games* ou jogos independentes é um termo utilizado para designar jogos que são desenvolvidos por estúdios de pequeno porte ou mesmo por programadores amadores, sem a assistência financeira de uma empresa. Esses jogos são conhecidos pela autonomia criativa e capacidade de explorar conceitos não convencionais e inovadores.

meios. Além disso, serão examinados minuciosamente os aspectos pertinentes à narrativa, à estética e mecânica presentes no jogo, com o intuito de obter uma compreensão mais abrangente das mensagens transmitidas e das estratégias discursivas adotadas no discurso abordado em *Árida*. Por meio da análise crítica e contextualização histórica, pretende-se compreender as estratégias discursivas utilizadas pelo jogo para desafiar e questionar as estruturas coloniais, contribuindo para um entendimento mais amplo das possibilidades de resistência e crítica presentes na produção cultural dos *videogames*. Dessa forma, serão investigadas as formas pelas quais o jogo aborda e problematiza as relações de poder e de dominação colonial, analisando como a narrativa e as representações visuais e sonoras contribuem para a expressão de uma postura anticolonialista.

Diante da análise do jogo *Árida: backland's awakening* e das reflexões sobre a posição do autor engajado na luta de classes em um meio pertencente ao poder hegemônico, esta dissertação pretende revelar se um jogo brasileiro apresenta ou não características políticas e estéticas nos dias de hoje que o aproxime do desafio proposto por Walter Benjamin. O objetivo será elucidar como um *videogame* brasileiro contemporâneo, que busca inspiração em fontes valiosas ao Cinema Novo, torna-se hoje, apesar de sua matriz inserida na lógica capitalista do entretenimento, capaz de comunicar de forma eficiente ao público sua função na arena da luta de classes e pautar uma discussão antissistema sendo política e esteticamente correto como propôs o filósofo e como isso se dá.

Para chegar à resposta, o trabalho busca entender como *Árida* desafia a representação eurocêntrica predominante na indústria de *videogames* e busca promover uma narrativa anticolonialista. Além disso, a análise comparativa com o filme *Deus e o diabo na terra do sol* se propõe a revelar afinidades estéticas e discursivas, destacando o potencial do jogo como uma ferramenta pedagógica multicultural de resistência contra as vozes promovidas pela cultura de massas.

Nesse contexto, a dissertação colabora para ampliar o entendimento das dinâmicas culturais e sociais presentes no cinema e nos *videogames*, oferecendo reflexões críticas sobre a representação colonial e a luta de classes. Ao analisar a relação entre o Cinema Novo brasileiro e os jogos independentes, a pesquisa destaca a importância de reconhecer e valorizar as produções culturais que desafiam as estruturas dominantes. Além disso, a investigação do jogo *Árida: backland's awakening* evidencia a potencialidade dos *videogames* como espaços de resistência

e crítica, capazes de promover narrativas anticoloniais e aumentar a diversidade no meio. Dessa forma, essa dissertação contribui para a reflexão sobre a necessidade de ampliar as vozes e representações no campo dos jogos digitais, desafiando as ideologias racistas, misóginas e homofóbicas disseminadas pela cultura de massas. No entanto, é preciso reconhecer que a mudança estrutural na indústria de *videogames* demanda esforços coletivos e políticas de inclusão que valorizem a diversidade cultural e estimulem a produção independente.

Enfim, para abrir a análise das dinâmicas culturais e sociais identificadas na obra *Árida: backland's awakening*, é imprescindível adotar uma abordagem acadêmica que reconheça os movimentos culturais significativos que surgiram no início do século XX e desafiaram as estruturas dominantes de produção e apreciação das artes plásticas, teatro, música, literatura e, posteriormente, cinema. Assim, este estudo inicia sua investigação destacando a importância de compreender o impacto das vanguardas artísticas europeias e do modernismo brasileiro, para posteriormente analisar o desenvolvimento do modernismo tardio no cinema brasileiro. O objetivo é enfatizar a relevância desses movimentos na desconstrução dos paradigmas estabelecidos em conformidade com os preceitos políticos e estéticos.

2 DAS VANGUARDAS EUROPÉIAS AO MODERNISMO TARDIO NO CINEMA BRASILEIRO: UM COMBATE CONTRA-INSTITUCIONAL

No século XVIII, a ascensão da burguesia na Europa trouxe consigo uma busca por poder político, resultando em uma revolução que promoveu a liberdade de pensamento e expressão. Os escritores se uniram à classe burguesa, moldando a arte e literatura de acordo para atender a essas conquistas. No entanto, à medida que a burguesia assumiu o controle do Estado, os intelectuais perderam sua função fundamental, sendo marginalizados ou obrigados a servir à nova classe dominante.

O surgimento do Romantismo no final do século XVIII e consolidação do movimento ao longo do século XIX foi uma reação à mediocridade da vida burguesa. Os artistas românticos lutaram contra a objetividade burguesa, buscando uma arte que protestasse contra a realidade presente e uma busca por uma idealização distante da vida instrumentalizada.

Peter Bürger (2017, p. 117) argumenta que a arte romântica, alienada da práxis vital, proporcionava experiências impossíveis de serem atendidas no cotidiano. A arte, ao apresentar valores como humanidade e solidariedade, aliviava a pressão das forças transformadoras ao criar a ilusão de uma ordem melhor. Dessa forma, o romantismo não conseguiu se opor efetivamente à burguesia, permitindo sua expansão pela Europa (Gullar, 2010, p. 179).

A separação entre o gênio artístico e o homem comum, assim como entre a arte e a vida cotidiana, foi estabelecida na nova realidade. Inicialmente, a arte romântica se opôs à burguesia, mas mais tarde, uma reação ao sentimentalismo romântico deu origem à ideia de arte-pela-arte, reconhecendo a inutilidade do protesto social. O artista romântico abandonou a ideia de mudar o mundo, conformando-se com um marginalismo que se afastava da História.

No fim do século XIX, o distanciamento da obra da vida prática configurava o status da arte na sociedade burguesa, tornando-se um fim em si mesma. A obra de arte passou a ser vista como um objeto independente do contexto social e histórico, criando uma

A arte na sociedade burguesa se desenvolveu em um contexto de tensão entre a libertação em relação às suas pretensões sociais de uso e os possíveis conteúdos políticos das obras individuais (Bürger, 2017, p. 63). É dessa discussão que se

originaram as vanguardas artísticas europeias no início do século XX, principalmente nas artes plásticas e literatura. Movimentos como cubismo (1907), futurismo (1909) e expressionismo (1910), entre outros, representaram uma tentativa de transcender os limites impostos pela ordem burguesa e de criar novas formas de expressões artísticas capazes de refletir as demandas e aspirações da época. A preocupação renovadora desses movimentos é predominantemente formal, e, portanto, a expressão *avant-garde* é frequentemente associada a obras que enfatizam a pesquisa e a invenção estilística (Gullar, 2010, p. 177), fortemente influenciada pela arte africana² (Conduru, 2021, p. 159).

O termo “vanguarda” é frequentemente utilizado para descrever uma ideia, criação ou movimento inovador (Teles, 2022, p.20). Segundo João Cezar de Castro Rocha, o conceito de vanguarda já se encontra presente na própria etimologia da palavra, que tem origem militar. Nesse sentido, as vanguardas artísticas foram equiparadas a uma tropa de combate, cuja função é abrir caminho na formação inimiga, com o objetivo de romper a tradição estabelecida e instaurar novos valores e práticas estéticas. “Nesse espírito, não surpreende que o futurismo tenha glorificado a guerra e muito celeremente tenha se associado ao fascismo”³ (Rocha, 2022, 161).

Excluídas do circuito oficial e de vocação belicosa, as vanguardas europeias conceberam um sistema alternativo, cientes de que sua luta deveria ser travada no âmbito mais objetivo da sociedade burguesa, ou seja, no mercado. O futurismo, por exemplo, usou os meios de comunicação de massa para disseminar ideias. Não à toa, o manifesto de fevereiro de 1909 foi lançado pelo jornal de prestígio *Le Figaro* de Paris, garantindo uma repercussão excepcional para um movimento cultural (Fabris, 2010, p. 19). Dessa forma, os vanguardistas abandonaram princípios da arte burguesa, repudiando tradições e impondo um “recomeço da arte noutros termos”, ao enfrentar a nova classe dominante no “plano social” (Gullar, 2010, p. 181).

² De acordo com as reflexões apresentadas por Roberto Conduru em seu artigo sobre o livro *Negerplastik* (1915), de Carl Einstein, é possível identificar claramente os laços existentes entre a obra e a modernidade artística. O autor discute o interesse demonstrado pelos artistas de vanguarda em relação aos “objetos trazidos da África” e enfatiza que a arte dos povos africanos passou a ser abordada de maneira mais minuciosa devido a certos desafios enfrentados pela arte moderna (2021, p. 160).

³ Ao citar Jorge Schawartz, João Cezar de Castro Rocha lembra que, apesar das vanguardas latino-americanas terem uma dívida inegável com a ideologia da escola italiana, elas “criticaram ou refutaram de forma unânime o futurismo italiano — em especial, após a Primeira Guerra, quando o apoio de Marinetti ao fascismo tornou-se mais ostensivo” (Schawartz *apud* Rocha, 2022, p. 161-162).

Insatisfeito com a instituição arte estabelecida pela sociedade burguesa desde o final do século XVIII, o artista de vanguarda não questionava tanto as linguagens artísticas anteriores, mas sim a estrutura na qual a arte era produzida, distribuída e apreciada (Fabris, 2010, p. 18). É possível compreender, portanto, que os movimentos de vanguarda se definiam como um ataque à situação da arte na sociedade burguesa, caracterizada pela instituição arte segregada da práxis vital (Bürger, 2017, p. 115). Assim, é viável afirmar que o traço definidor das vanguardas se encontrava na consciência que o artista tinha do próprio papel histórico. Ao contestar a instituição arte, a vanguarda se tornou autocrítica em relação à estrutura social na qual a arte se inseria, explica Annateresa Fabris (2010, p. 18-19). A partir desse processo de questionamento, foi possível ampliar o horizonte da produção artística e buscar novas formas de engajamento com a vida cotidiana, de modo a tornar a arte um instrumento de transformação e não apenas um objeto de contemplação estética (Bürger, 2017, p. 57).

Para atacar a instituição arte, as vanguardas utilizaram uma estratégia que uniu, em sua ação, arte e estética, bem como práxis e teoria. Dessa forma, ao fazer uso de instrumentos “artísticos e linguísticos” simultaneamente, o artista era visto também como um teórico. Para eles, a prática e a teoria eram indissociáveis (Fabris, 2010, p. 19-20).

No contexto da produção cuja característica comum residia na dissociação da práxis vital, a obra era comumente interpretada como um mero esforço artístico, uma vez que a instituição arte tinha o potencial de mitigar ou suprimir a carga política inerente às obras individuais, explica Peter Bürger (2017, p. 197). Assim, a autocrítica imposta pelas vanguardas históricas permitiu o incentivo de um novo paradigma de arte engajada, superando, enfim, a dicotomia entre “arte pura” e “arte política” (Bürger, 2017, p. 200).

A partir do século XVIII, os diferentes rumos tomados pela arte não foram escolhas meramente arbitrárias de intelectuais, nem foram determinados exclusivamente pela dinâmica interna das produções artísticas. Arte e artista interagem com a cultura em geral e assim trilham os caminhos possíveis impostos pela história, tanto para a sociedade quanto para os indivíduos. “Noutras palavras: a problemática da arte é uma parte da problemática geral da História em cada época, em cada sociedade” [...] (Gullar, 2010, p. 184). E essa dinâmica será observada em

outros contextos, inclusive no brasileiro, nas artes, no cinema e, mais tarde, nos *videogames*.

Os movimentos culturais que floresceram na Europa a partir do século XVIII tiveram impacto no Brasil, manifestando-se inicialmente no século XIX com considerável defasagem temporal, mas posteriormente com intervalos cada vez menores, defende Ferreira Gullar (2010, p. 185). No entanto, conforme argumentam Ella Shohat e Robert Stam, uma perspectiva que enxerga as práticas culturais do Sul Global⁴ como algo imune à influência das vanguardas, sugere implicitamente a imagem de um território “subdesenvolvido” ou “em desenvolvimento”, alheio à história global. Nesta perspectiva, percebe-se que o denominado Sul Global é frequentemente considerado atrasado não somente no âmbito econômico, mas também em termos culturais, sendo condenado a uma constante corrida para alcançar os países ditos “desenvolvidos”, reproduzindo apenas uma versão alternativa da história já consolidada (Shohat; Stam, 2006, p. 407-408).

No entanto, para os autores, de acordo com a teoria do sistema global, tanto os países desenvolvidos como os em desenvolvimento coexistem dentro do mesmo período histórico, embora a perspectiva do Sul Global seja de opressão (Shohat; Stam, 2006, p. 409). Assim, é plausível presumir que as exigências estéticas das vanguardas já estivessem presentes no contexto das artes do Brasil, embora a Semana de 1922 seja tradicionalmente considerada o início da vanguarda artística no país.

A fim de contextualizar adequadamente o movimento modernista da Semana de 22, é necessário considerar sua interdependência com o sistema econômico capitalista da época. Quais eram as principais características do momento histórico, econômico e social do Brasil nas últimas décadas do século XIX e nos primeiros anos do século XX? De acordo com Gullar (2010, p. 187), o país vivenciou um processo revolucionário que inevitavelmente levaria à abolição da escravatura e à instauração da República. Com a consecução desses objetivos, que surgiram a partir do movimento ideológico das décadas de 1860 e 1870, a nação brasileira entrou em um período de indeterminação, caracterizado pela presença simultânea de tendências culturais e ideológicas díspares e indefinidas, que se misturavam e se confundiam

⁴ O termo Sul Global refere-se aos países em desenvolvimento ou não totalmente industrializados. Até o fim da União Soviética, a expressão utilizada era Terceiro Mundo.

(2010, p. 190). Nesse período é possível identificar na consciência intelectual a concepção de divisão da sociedade brasileira em duas entidades conflitantes e desalinhadas: a “cidade industriosa” e o “campo indolente”, como destacado em obras de autores renomados como Euclides da Cunha, Graça Aranha, Monteiro Lobato, entre outros (Sevcenko, 1999, p. 32 e 78). Essa dicotomia reaparecerá em 1902, no livro *Os sertões: campanha de Canudos*, de Euclides da Cunha (2019) e novamente em 1964, no filme *Deus e o diabo na terra do sol*, de Glauber Rocha.

Frutos do processo de mudanças sociais e políticas que aconteceram no Brasil no século XIX, o crescimento da economia cafeeira e o primeiro surto industrial no país impulsionaram a expansão da vida urbana, a criação de novas classes profissionais e o aumento do nível de educação (Gullar, 2010, p. 187). Além disso, “o surto industrial dos anos de guerra, a imigração e o conseqüente processo de urbanização” observados na época também contribuíram na transformação socioeconômica do país, acrescenta João Luís Lafetá (2000, p. 23). Desta forma, é possível afirmar que o modernismo brasileiro ocorreu em um ambiente social, econômico e político completamente diferente do contexto europeu em que se deu a vanguarda histórica.

Segundo a visão de Ferreira Gullar, o movimento dos modernistas de 22 não foi meramente resultado de uma evolução cultural autônoma, mas sim decorrente, principalmente, de uma transformação material ocorrida na sociedade brasileira. A negação do patrimônio cultural passado foi uma consequência natural dessa transformação qualitativa na infraestrutura social, concluiu (2010, p. 190). Ou seja, o desejo de destruição da instituição arte predecessora surgiu da observação das transformações socioeconômicas e históricas, respeitando as particularidades de cada contexto, identificadas tanto pelos vanguardistas europeus como pelos modernistas brasileiros.

Desse modo, no Brasil, insatisfeitos com a produção cultural caracterizada por “tendências mais ou menos moribundas” (Gullar, 2010, p. 189), um conjunto de artistas exerceu uma pressão sistemática não somente contra as ideias vigentes, mas principalmente contra as instituições artísticas e suas convenções estabelecidas (Fabris, 2010, p. 20-21). Em outras palavras, os modernistas de 22 criticavam não somente o sistema de produção artístico-cultural corrente, mas também o modo de fruição, que se mostrava inadequado para a nova paisagem urbana e os novos atores sociais emergentes. Ferreira Gullar completa: “o Modernismo surge como [...] uma

negação de tudo o que se fez antes, um começar de novo, mas num nível de amadurecimento e consciência jamais alcançados antes” (2010, p. 189). No entanto, é relevante ressaltar que a modernidade já havia se manifestado no Brasil durante o século XIX. Nicolau Sevcenko, por exemplo, identifica a geração de autores da década de 1870, da qual Euclides da Cunha fazia parte, como modernista. Para ele, esses autores tinham como missão criticar a sociedade “fossilizada” do Império e advogar por grandes reformas redentoras, como a abolição da escravatura, o estabelecimento da república e a consolidação da democracia (Sevcenko, 1999, p. 78).

Assim como os vanguardistas, os modernistas também desenvolveram teorias e utilizaram a imprensa para disseminar ideias – embora as perspectivas históricas e sociais no Brasil apresentassem diferenças significativas se comparadas com o cenário europeu. Dessa forma, explica Annateresa Fabris, era possível identificar o desejo de estabelecer uma relação entre teoria e práxis, que se imbricavam de maneira peculiar nos momentos iniciais do movimento (2010, p. 21).

Para Annateresa Fabris, o desafio ao gosto estabelecido e a introdução de inovações estéticas são algumas das qualidades vanguardistas da Semana de 22. Para Kenneth David Jackson, seria justamente, a contradição existente na incorporação de elementos nacionais e de imagens de um país em desenvolvimento em contraposição à influência europeia. Contudo, para ele, esse paradoxo seria retomado e resolvido seis anos mais tarde pela antropofagia de Oswald de Andrade (2022, p. 132).

Dos sete escritos teóricos de Oswald de Andrade, apenas o *Manifesto da Poesia Pau Brasil* (1924) e o *Manifesto Antropófago* (1928) são categorizados como pertencentes à fase modernista (Nunes, 1970, p. XIII). No primeiro, o autor propôs novos princípios estéticos para a poesia, incluindo a fusão de elementos culturais e populares, a incorporação da práxis vital e o registro da oralidade. Oswald defendeu uma atualização cultural do Brasil, com base na valorização do elemento primitivo existente no cotidiano, além da reintegração de elementos autóctones em harmonia com as conquistas do mundo contemporâneo (Andrade; Schwartz, 2017, p. 8).

O *Manifesto Antropófago*, influenciado pelo futurismo, dadaísmo e surrealismo (Teles, 2022, p. 34), abordou a questão da dependência cultural, rejeitando a imposição da cultura europeia e valorizando a cultura popular (Andrade; Schwartz, 2017, p. 9). No documento, Oswald propôs a antropofagia como uma metáfora para uma prática estética de “absorção do inimigo sacro” (Andrade, 2022, p. 531),

permitindo assim que intelectuais brasileiros regurgitassem arte brasileira ao ingerir e digerir a arte europeia. Dessa forma, o manifesto resolveu o paradoxo presente na Semana de 22, seis anos após o evento.

O movimento modernista inaugurado no Brasil em 1922 teve como foco dois aspectos primordiais: a eliminação de elementos e valores da estética parnasiana, se aproximando de uma linguagem coloquial, e a dinamização dos elementos culturais voltados para questões da realidade nacional (Teles, 2022, p. 35-36). Daí decorre que toda nova proposição estética devia ser avaliada à perspectiva de um projeto estético, diretamente relacionado às transformações na linguagem, e como um projeto ideológico, intimamente ligado ao pensamento e à visão de mundo da época. O projeto estético do modernismo envolveu a renovação da arte e da literatura e a ruptura com a linguagem tradicional, enquanto o projeto ideológico englobou a consciência de país, o desejo e a busca por uma expressão artística nacional (Lafetá, 2000, p. 19-21). No entanto, conforme explicação de João Luís Lafetá,

o projeto estético, que é a crítica da velha linguagem pela confrontação com uma nova linguagem, já contém em si seu projeto ideológico. O ataque às maneiras de dizer se identifica ao ataque às maneiras de ver (ser, conhecer) de uma época; se é na (e pela) linguagem que os homens externam sua visão de um mundo (justificando, explicitando, desvelando, simbolizando ou encobrendo suas relações reais com a natureza e a sociedade) investir contra o falar de um tempo será investir contra o ser desse tempo (2000, p. 20).

De acordo com Lafetá (2000, p. 27-29), a percepção dos artistas na década de 1920 se caracterizava por uma abordagem tranquila e otimista sobre a sociedade. Ainda que reconhecessem as deficiências do país, tais questões eram tratadas como naturais em uma nação emergente, o que, segundo o autor, corresponde a uma ideologia que atende aos interesses da classe burguesa. Assim, o estágio inicial do movimento modernista, conhecido como a Geração de 1922, foi caracterizado pelo empenho na introdução de técnicas modernas para abordar o tema nacional na realização de trabalhos (Teles, 2022, p. 37). As produções deveriam se submeter à influência e a características e particularidades do “primado do tema” (Brito *apud* Fabris, 2010, p. 15) e realizar uma mudança radical na concepção da obra de arte por meio da experimentação estética (Lafetá, 2000, p. 21).

Gilberto Mendonça Teles, ao se referir à “renovação da linguagem literária” como grande contribuição das vanguardas históricas (2022, p. 12), afirma que uma obra não pode ser considerada moderna se não apresenta novidades “no tratamento

do tema, das formas e da técnica na construção” (Teles, 2022, p. 18). No contexto do modernismo brasileiro, a norma em questão é aplicável.

Por fim, é possível afirmar que a primeira etapa do modernismo no Brasil se caracterizou por um processo de reconhecimento e interpretação da realidade nacional que questionava a visão estabelecida pela produção cultural anterior. Essa dinâmica culminou na convergência entre os projetos estéticos e ideológicos do movimento, quando se deu início à transição para uma consciência pessimista do subdesenvolvimento do país (Lafetá, 2000, p. 21-22 e 29).

Durante a primeira fase do modernismo, as discussões se concentraram no projeto estético, principalmente na linguagem. Na segunda fase, a ênfase se voltou para o projeto ideológico, que envolve a função da literatura, o papel do escritor e as conexões entre ideologia e arte (Lafetá, 2000, p. 28). De acordo com Gilberto Mendonça Teles, durante esse período, é notável a ascensão de escritores mais dedicados à construção de suas obras, que frequentemente eram direcionadas às questões sociais enfrentadas pelo povo brasileiro (Teles, 2022, p. 37). Por sua vez, Kenneth David Jackson argumenta que a segunda fase do modernismo não se caracterizava apenas pela continuidade estética do movimento da década de 1920, mas também pela continuidade social (Jackson, 2022, p. 148). Essa afirmação aponta para a continuidade do engajamento dos modernistas brasileiros com as questões sociais, o que é comprovado pelo rompimento com a linguagem tradicional e pela adoção de uma linguagem coloquial. Já Benedito Nunes atribui à Antropofagia de Oswald de Andrade o ingresso do modernismo no âmbito político, às vésperas da Revolução de 1930 (1970, p. XL). Sylvie Debs também defende que a mesma revolução representa um ponto de ruptura entre as duas fases do movimento. Para apoiar essa argumentação, ela menciona Raquel de Queiroz, que afirmou que a revolução promovida por Getúlio Vargas “trouxe consigo um interesse pela realidade brasileira e um conhecimento do povo que o modernismo não possuía” (*apud* Debs, 2010, p. 69).

A Revolução de 1930, assim, exerceu um impacto significativo na produção literária dos modernistas brasileiros, introduzindo novas perspectivas e influências na abordagem das questões sociais. Essa mudança na visão dos escritores pode ser entendida como uma resposta às transformações políticas e sociais que ocorreram no período, evidenciando a estreita relação entre a arte e a ocasião histórica na qual foi produzida. Dessa forma, é possível sintetizar a fase ideológica do modernismo como

politicizada pelas emergências da época, sensibilizada às questões do país e engajada em denunciá-las. No entanto, essa forma de literatura não era uma novidade no Brasil na década de 1930, tendo em vista que tal tendência retomava e aprofundava uma tradição iniciada por Euclides da Cunha na publicação da obra *Os sertões: campanha de Canudos*, em 1902.

2.1 EUCLIDES DA CUNHA: DA PRAIA VERMELHA A BELO MONTE

Foi na Escola Militar da Praia Vermelha, no Rio de Janeiro, então capital federal, que Euclides da Cunha (1866-1909) teve contato com as teorias evolucionistas, amplamente difundidas na época. O determinismo racial (ou darwinismo social) sustentava a existência de diferenças ontológicas entre as raças e postulava que a mistura de grupos sociais distintos só poderia resultar em desequilíbrio e degeneração da nação. Já o positivismo era uma corrente filosófica social e política que classificava a humanidade em estratos distintos, posicionando a Europa no topo da civilização e os indígenas brasileiros na base inferior dessa hierarquia (Schwarcz; Botelho, 2019, p.11).

Enviado pelo jornal *O Estado de S. Paulo* como correspondente de guerra para cobrir a 4ª Expedição contra Canudos (Schwarcz; Botelho, 2019, p. 14), Euclides da Cunha viajou influenciado por ideias evolucionistas e deterministas, que resultaram em um olhar externo marcado por uma abordagem de natureza científica (Debs, 2010, p. 64). Como se verá posteriormente, décadas mais tarde, Glauber Rocha empreendeu uma jornada ao sertão da Bahia com o objetivo de realizar estudos de campo para a produção de *Deus e o diabo na terra do sol*. Este feito encontrou eco, já no século XXI, na exploração das mesmas paisagens e do universo cultural característico do local pelos realizadores de *Árida: backland's awakening*.

Localizado a uma distância de 474,2 km de Salvador, no interior do estado da Bahia, o arraial de Canudos enfrentou, no fim do século XIX, uma séria crise econômica e social, com latifúndios improdutivos, secas cíclicas e um quadro crônico de desemprego. Desamparados e abandonados, milhares de sertanejos convergiram para a cidadela liderada pelo peregrino Antônio Conselheiro (1830-97). Fora dos limites do povoado, os líderes regionais e da Igreja Católica se sentiram ameaçados pela organização comunitária de Canudos, pelo comércio mantido com as cidades vizinhas e pela fé milenarista, crença de natureza religiosa que acredita em uma

transformação mundial. Passaram, então, a exercer intensa pressão sobre o governo republicano, já assolado por crises políticas e econômicas. Canudos se transformou, assim, em espantalho para afugentar as críticas (Schwarcz; Botelho, 2019, p. 14-15). Dessa forma, foram mobilizadas quatro expedições militares com o propósito de sufocar o movimento liderado por ele.

Influenciado pelas ideias do pensamento positivista, Euclides da Cunha empreendeu uma verdadeira autópsia da região, convidando o leitor a participar da descoberta do país e de seus habitantes através de um olhar “estrangeiro”. No entanto, ao falar do outro, Euclides da Cunha também revelou os próprios preconceitos como homem da ciência e do sul do país. “A surpresa, entretanto, reside na revisão do julgamento do autor sobre a realidade nordestina”, defende Sylvie Debs (2010, p. 137-138). É válido ressaltar que, mesmo antes dos conflitos de Canudos, Euclides da Cunha, imbuído em um contexto de transformação social de amplas dimensões das décadas de 1860 e 70, empenhou-se em reconfigurar a estrutura política, econômica e social do país, apoiado nos ideais do liberalismo progressista. (Sevcenko, 1999, p. 78-79).

Euclides da Cunha chegou a Canudos a tempo de vivenciar a última expedição empreendida pela República – as três anteriores haviam sido derrotadas pelos sertanejos. Segundo Lilia Moritz Schwarcz e André Botelho, cerca de 20 mil sertanejos foram mortos – muitos degolados – no embate derradeiro, e o povoado de Antônio Conselheiro, incendiado. “Se Euclides viajou convencido, voltou cheio de dúvidas” (2019, p. 15-16).

De volta à capital federal, Euclides da Cunha transformou os artigos encomendados pelo jornal *O Estado de S. Paulo* em um livro que denunciava “a carnificina praticada” pela República (Schwarcz; Botelho, 2019, p. 16). De rigoroso caráter científico e aliado a uma prosa lírica, Euclides da Cunha conseguiu, mesmo em meio ao regionalismo da obra, “despertar um sentimento de pertencimento nacional” nos leitores (Debs, 2010, p. 66).

O livro de Euclides da Cunha não apenas contribuiu para a consolidação da identidade nacional, como também teve um impacto duradouro na cultura do país, influenciando a visão que os brasileiros têm do Nordeste e se tornando referência importante para escritores da fase ideológica do modernismo na década de 1930 e, posteriormente, para Glauber Rocha e outros autores do Cinema Novo (Debs, 2010,

p. 65-66). No entanto, é importante compreender a evolução do cinema no Brasil e o cenário no qual o Cinema Novo se desenvolveu.

2.2 O MODERNISMO TARDIO DO CINEMA BRASILEIRO

No final do século XIX, o campo cinematográfico latino-americano era negligenciado por empresas europeias e norte-americanas. Foi nesse cenário, entre o final de 1897 e meados de 1898, que ocorreu um surto de produção no Rio de Janeiro, criando oportunidades comerciais para o cinema no Brasil. Dessa forma, os pioneiros “exibidores/produtores” brasileiros assumiram o controle do mercado, concentrado na então capital federal. É importante destacar que essa era uma situação de semi-independência, uma vez que esses realizadores importavam matéria-prima estrangeira para suas atividades (Souza, 2018, p. 29-30).

Esse cenário mudou com o início da Primeira Guerra Mundial. Enquanto os europeus sofriam com os confrontos e tiveram as produções quase que totalmente suspensas, a indústria cinematográfica dos Estados Unidos passou a olhar novos mercados para escoar a produção que estava impedida de navegar até a Europa. A partir de 1915, a chegada ao Brasil de distribuidoras como Paramount, Fox e Universal e a nova dinâmica de importação direta de filmes estabeleceram uma posição de dependência do mercado exibidor local, como explica José Inácio de Melo Souza (2018, p. 30-36).

Ainda assim, empresas brasileiras como a Guanabara-Film investiram na produção de obras que se aproximavam da linguagem europeia, em 1915 e 1916. No entanto, já em 1917, era possível identificar “traços mais evidentes da influência dos filmes de aventura norte-americanos” nas produções realizadas na capital federal (Freire, 2018, p. 261-262). Outra característica observada por Freire nas obras realizadas no mesmo ano foi a saída de cena de locações “luxuosas e elegantes da capital federal”, identificadas nas produções de 1915 e 1916, para a entrada de botequins ou o “interior de cabarés de má fama”, além da exploração da nudez feminina.

[...] *Alma sertaneja* (Luiz de Barros, 1919) apresentaria um “nu artístico”, dessa vez numa cena de banho da mocinha interpretada por Otília Amorim em um rio. Esse caso novamente mereceu reprimenda quando a revista católica *A Tela* notou “a frequência com que

aparecem, em filmes nacionais, cenas como aquela (Freire, 2018, p. 267)

Apesar dessa reação ao conteúdo dos filmes brasileiros do período, é possível identificar também uma recepção pacífica ao modo de pensar e fazer cinema da indústria dos Estados Unidos. Monteiro Lobato, citado por Mariarosaria Fabris, acreditava no poder pedagógico e civilizatório do cinema hollywoodiano na configuração de uma nova mentalidade na sociedade brasileira: “a dominação yankee vai se operando de maneira agradável, sem que o assimilado o perceba” (*apud* Fabris, 2010, p. 91).

Segundo Sylvie Debs (2010, p. 81), Monteiro Lobato não foi o único a adotar uma postura mansa diante do domínio ideológico exercido pela indústria cinematográfica estadunidense. Nomes como Mário Behring e Adhemar Gonzaga, entre tantos outros, revelaram admiração pelo cinema de Hollywood, expressando o desejo de estabelecer no Brasil uma indústria cinematográfica de padrão internacional: “tratava-se de produzir um cinema de qualidade internacional, sem referências locais desfavorecedoras, higienizado e de acordo com o bom gosto americano” (Debs, 2010, p. 81). Em outras palavras, havia a necessidade de produzir um cinema brasileiro em que a identidade nacional fosse ocultada. “Tal fixação por Hollywood se explica pelo domínio do cinema norte-americano no mercado brasileiro desde meados da década de 1910”, analisa Arthur Autran (2013, p. 211).

Rafael de Luna Freire constata que com o fim da Primeira Guerra Mundial, as novas distribuidoras voltaram a abastecer o mercado brasileiro com produções europeias mais recentes, mas o domínio das produções hollywoodianas já estava consolidado (*in* Ramos; Schvarzman, 2018, p. 255-256).

A comparação entre as produções cinematográficas de Hollywood e do Brasil levou críticos e empresários a defenderem a adoção do modelo no país, ou seja, a adoção do *studio system*⁵ (Autran, 2013, p. 212). A ideia não era apenas mimetizar os filmes estadunidenses, mas também reproduzir as técnicas de produção, sem considerar “a realidade econômica do cinema brasileiro”, conclui Autran (2013, p.

⁵ O *studio system*, ou sistema de estúdio, era o método de produção cinematográfica industrial adotado em Hollywood. Este modelo era caracterizado por repetição de fórmulas e estratégias estéticas, um funcionamento semelhante ao de uma fábrica de automóveis, pela utilização de estratégias publicitárias, pelos elevados custos de produção e pela ênfase na qualidade técnica (Autran, 2013, p. 212-213).

216). Essas premissas resultaram, posteriormente, na fundação, em São Paulo, da Companhia Cinematográfica Vera Cruz⁶.

O surgimento da Vera Cruz despertou um grande interesse no meio cinematográfico brasileiro da época (Autran, 2013, p. 219), no entanto, sua abordagem não foi amplamente aceita, como evidenciado pelo fato de que uma de suas produções de maior sucesso recebeu críticas severas por parte de Glauber Rocha: “O cangaceiro realmente embruteceu o público. Produto industrial baseado numa ideologia nacionalista tipicamente pré-fascista, é um filme negativo para o cinema brasileiro, como toda a obra de Barreto” (*apud* Desbois, 2016, p. 80).

Não há dúvida de que, por muito tempo, a crença na necessidade de constituição do *studio system* para o desenvolvimento da indústria cinematográfica foi a ideologia difundida no Brasil. Durante a década de 1930, foram construídos estúdios de elevado custo financeiro e alta qualidade técnica, baseados no modelo hollywoodiano de produção. Apesar do fracasso de todas as tentativas de reprodução do modelo importado, insistência no dogma persistiu até a falência, em 1954, da Companhia Cinematográfica Vera Cruz, que certamente representou o exemplo mais completo dessa ideologia (Autran, 2013, p. 216).

Enquanto uma parcela da crítica especializada e do empresariado paulista defendia a ideia de que o Brasil deveria desenvolver uma indústria cinematográfica capaz de rivalizar com Hollywood (Debs, 2010, p. 82), negligenciando a realidade econômica do país, no Rio de Janeiro, alguns intelectuais locais apostavam na produção popular e de baixo orçamento, mas ainda apoiada no sistema de estúdio: a carioca *Atlântida Cinematográfica*. Segundo a análise de Sylvie Debs, apesar das salas lotadas, os filmes enfrentavam críticas por causa das imperfeições das produções, o que os tornava opostos ao padrão de qualidade de Hollywood. Por essa razão, explica Paulo Emílio Sales Gomes (2016, p. 159), produtores e intelectuais paulistas não conferiam às comédias protagonizadas por artistas de rádio a classificação de cinema. Os cinemanovistas, por sua vez, não reconheciam nas chanchadas traços de modernidade que se diferenciavam do cinema estrangeiro,

⁶ Fundada em 1949, a Companhia Cinematográfica Vera Cruz, empresa criada pelo produtor teatral Franco Zampari, se caracterizava pelas produções em estúdios suntuosos e caros, que se baseavam em modelos hollywoodianos similares e pela importação de equipamentos e técnicos (Catani, 2018, p. 437-438).

como a paródia, a sátira, a música, a linguagem carnavalesca e as críticas políticas e sociais:

Dentro do universo maior do Carnaval, por exemplo, com sua dinâmica própria de inversões, sátiras e paródias, esses filmes denunciavam, ainda que na maioria das vezes de forma bastante ingênua, a existência de aspectos do funcionamento da estrutura social. Há, na maioria desses filmes, críticas e observações frequentes sobre a vida política e administrativa do Rio de Janeiro [...]. Os problemas do país também não eram deixados de lado [...] (Vieira, 2018, p. 355, 380-381).

Diferentemente da literatura, a indústria cinematográfica está intrinsecamente ligada à situação econômica do país em que se desenvolve, uma vez que sua produção depende de uma base industrial e de significativos investimentos técnicos e financeiros. A história do cinema brasileiro não pode ser compreendida separadamente da história do próprio Brasil, especialmente em razão das dificuldades decorrentes do subdesenvolvimento, que contribuíram para sua evolução tumultuada, irregular e fragmentada, explica Sylvie Debs (2010, p. 79). É nesse sentido que a autora menciona a denúncia feita por Paulo Emílio Salles Gomes sobre a condição colonial da indústria cinematográfica brasileira.

No livro *Uma situação colonial?* (2016), ele expõe a condição de subdesenvolvimento do cinema brasileiro e todas as questões a ele associadas ao declarar com palavras contundentes que o “denominador comum de todas as atividades relacionadas com o cinema é em nosso país a mediocridade” (p. 47-48).

O cinema brasileiro teve seu surgimento marcado por uma dupla dependência, tanto técnica quanto cultural do cinema hollywoodiano, afirma Sylvie Debs (2010, p. 79). Essa condição colonial impôs limites aos realizadores, que eram forçados a trabalhar dentro de estreitas margens estabelecidas pela situação econômica do país, frente à qual se sentiam impotentes (Gomes, 2016, p. 48), apesar dos anseios industrializantes manifestados por parte da classe cinematográfica. Dessa forma, em decorrência das particularidades do Brasil, a trajetória de amadurecimento do cinema nacional foi consideravelmente tardia em relação a outros países (Debs, 2010, p. 83). Ao listar anseios desses novos autores, em 1962, Glauber Rocha declarou: “Queremos fazer filmes anti-industriais” (2004, p. 52). Além disso, no Cinema Novo, assim como no modernismo, o tema nacional desempenhou um papel fundamental.

Nesse sentido, os cinemanovistas elegeram Humberto Mauro como o “pai” do cinema brasileiro, dado que o cineasta não se interessava pelo uso de elementos

estrangeiros em suas produções e valorizava as paisagens e os modos de vida locais. De acordo com Sylvie Debs (2010, p. 81), para Glauber Rocha, o filme de Mauro, *Ganga bruta*⁷ (1933), cuja estética parecia estar centrada exclusivamente no local, apresentava uma imagem realista do Brasil, que não escondia a violência e a pobreza e evitava a romantização costumeira do cinema nacional.

No livro *Sertão Mar: Glauber Rocha e a Estética da Fome* (2019), Ismail Xavier apresenta como questão central a conexão entre o diálogo estabelecido entre os valores modernistas e as exigências da militância política, que visava gerar efeitos imediatos durante o cenário vivenciado nos anos 1960. Para o autor,

a demanda gerada pela inserção crítica na reflexão de longo prazo sobre a sociedade e a cultura brasileiras era posta em correlação com uma vontade de intervenção direta na vida política, antes e mesmo depois do golpe militar de 1964, quando foi vivida em termos distintos face ao período populista (Xavier, 2019, p. 9).

No início dos anos 1960, quando o Cinema Novo emergiu, as tentativas de industrialização do setor no Brasil, fortemente influenciadas pelo *studio system*, já haviam fracassado. As chanchadas, por sua vez, ainda eram produzidas, mas estavam em pleno declínio, enfraquecidas pela concorrência com a televisão. Essa era a situação da produção cinematográfica nacional que os cinemanovistas encontraram ao iniciarem a produção de longas-metragens (Autran, 2013, p. 58-59).

Nesse cenário, Sylvie Debs (2010, p. 95) reproduz a pergunta que atormentava os realizadores do Cinema Novo: como criar obras autenticamente brasileiras? Para Glauber Rocha, bastava “mover as pedras deixadas pelos autores de 30”, negligenciadas pelos romancistas dos anos 1960 (2004, p. 60). O Cinema Novo assume, então, a retomada de convenções modernistas como um dos seus principais traços distintivos. Os cineastas do movimento se aproximaram da fase ideológica do modernismo brasileiro, que se caracterizou pela produção de obras voltadas para as questões sociais enfrentadas pela população brasileira. Nesse sentido, conforme apontado por Debs (2010, p. 84), o Cinema Novo priorizou o conteúdo, colocando a realidade brasileira em destaque nas telas. Para Paulo Emílio Salles Gomes (2016, p. 165), inclusive, essa aproximação com o ciclo ideológico do modernismo possibilitou a produção de alguns dos melhores filmes brasileiros da época. Glauber Rocha, no

⁷ Em *Brasil em tempo de cinema: ensaio sobre o cinema brasileiro de 1958 a 1966*, Jean Claude-Bernardet esclarece que, na época de lançamento de *Ganga bruta*, a classe intelectual brasileira não atribuía o *status* de cultura à produção artística nacional, o que fez com que o filme passasse despercebido (2007, p. 32).

seminal artigo *Estética da fome*, explica a relação do Cinema Novo com a literatura modernista ideológica dos anos 1930:

O que fez do Cinema Novo um fenômeno de importância internacional foi justamente seu alto nível de compromisso com a verdade; foi seu próprio miserabilismo, que, antes escrito pela literatura de 30, foi agora fotografado pelo cinema de 60; e, se antes era escrito como denúncia social, hoje passou a ser discutido como problema político (2004, p. 65).

Diante dessa perspectiva, é relevante enfatizar que, ao adotar a literatura ideológica dos anos 1930, o Cinema Novo não se concentrou exclusivamente na procura pela identidade nacional. Para Marcelo Ridenti, o Cinema Novo “estava na linha de frente da reflexão sobre a realidade brasileira” e, desta forma, estava também “à procura de sua revolução” (Debs, 2010, p. 95).

Em 1962, Glauber Rocha escreveu um artigo em que narrou os acontecimentos que levaram à criação do Cinema Novo. No texto em questão, o autor deixa claro que os encontros dos cineastas eram marcados por uma ideologia que se destacava pela perspectiva de viés nacionalista, contrária à ideia industrializante que prevalecia no cenário cinematográfico brasileiro (Rocha *apud* Autran, 2013, p. 60-61). Contudo, é difícil afirmar que os cinemanovistas renegaram verdadeiramente a indústria que tanto criticavam.

As produção, distribuição e exibição de filmes são essenciais para a industrialização do cinema, mas os realizadores brasileiros não compartilhavam dessa visão. Dependentes da distribuição e exibição comercial, os cinemanovistas enfrentaram desafios como a dificuldade de lançar filmes no exterior, a resistência dos distribuidores em colocar os filmes no circuito brasileiro, a inadimplência dos exibidores e o crescente endividamento dos produtores (Autran, 2013, p. 65). Essa condição afetou diretamente a produção durante o lançamento comercial das obras, o que levou os cineastas a reavaliarem a relação com o paradigma industrial. No entanto, Glauber Rocha, no livro *Revisão crítica do cinema brasileiro* (2003), deixa claro que não se tratava de uma situação paradoxal.

Na visão do diretor, a indústria cinematográfica não era um problema, mas sim a ideologia industrial hollywoodiana, cujo “cinema comercial refletia as ideias evasivas do capitalismo” (2013, p. 40). No entanto, para Arthur Autran (2013, p. 68), essa definição era de uma “indecisão patente” de Glauber Rocha. O autor completa:

em nenhum momento o radicalismo de Glauber Rocha encaminha alguma solução para romper todos os laços com a estrutura capitalista

de cinema, o que significa dizer, ruptura não apenas com as formas industriais de produção, mas também com os circuitos tradicionais de distribuição e exibição. (Autran, 2013, p. 68)

Assim, conclui Autran, a ideologia cinematográfica industrial no Brasil era tão profundamente arraigada na mentalidade local que mesmo os cineastas de esquerda mais radicais não conseguiram apresentar uma solução completa para romper com as formas capitalistas de produção, distribuição e exibição dos filmes – assim como será visto no movimento dos *videogames independentes* mais adiante. No entanto, na Argentina, os cineastas Fernando Solanas e Octavio Getino apresentaram propostas mais ousadas em um manifesto pelo Terceiro Cinema (2013, p. 68-69).

A origem do conceito de Terceiro Cinema remonta à Revolução Cubana e à “Terceira Via” de Perón na Argentina, bem como a movimentos cinematográficos, como o Cinema Novo, no Brasil. A expressão ganhou destaque no final dos anos 1960, quando Fernando Solanas e Octavio Getino a utilizaram em um manifesto para definir o movimento e reconhecer a importância cultural, científica e artística dos esforços anti-imperialistas no “Terceiro Mundo” (como denominado na época) e de suas contrapartes nas nações imperialistas (Shohat; Stam, 2006, p. 59). O Terceiro Cinema se refere, portanto, a um movimento revolucionário idealizado e realizado pelos cineastas argentinos, visceralmente ligado ao processo de libertação global.

Em *Hacia un tercer cine: apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación em el tercer mundo* (1969), Solanas e Getino exteriorizam as dificuldades enfrentadas na tentativa de se produzir um cinema de descolonização em países colonizados ou neocolonizados. Segundo eles, o cinema era percebido apenas como um objeto de consumo destinado ao entretenimento e cujo objetivo principal era atender aos interesses dos donos do mercado cinematográfico mundial, que eram predominantemente norte-americanos.

Diante dessa realidade, os autores levantam questões acerca da superação de entraves como custo, distribuição e exibição, continuidade do trabalho e censura (Solanas; Getino, 2010, p. 1). Com o intuito de encontrar soluções para os problemas apontados, Solanas e Getino desenvolveram a teoria do Terceiro Cinema, uma abordagem inovadora para a produção cinematográfica que rejeita tanto o modelo industrial (estadunidense) quanto o cinema de autor (europeu), que ainda se encontra preso às questões comerciais.

No manifesto, os autores categorizam o cinema em três classificações distintas, cada qual com características próprias. O Primeiro Cinema é identificado como o cinema dominante, constituído por uma indústria que dificulta o desenvolvimento do cinema de países periféricos. É um sistema dependente da ideologia hollywoodiana (Solanas; Getino, 2010, p. 6), intimamente associado aos interesses de grupos capitalistas de produção de ideologia burguesa. É a instituição cinema que abriga os meios tradicionais de produção, distribuição e exibição, tanto na Argentina, quanto no Brasil, além de outros países.

O Segundo Cinema é um movimento que representa um avanço significativo na medida em que defende a liberdade criativa dos cineastas para se expressarem de maneira não convencional e que busca promover a descolonização cultural. Segundo Solanas e Getino (2010, p. 7), outra inovação do Segundo Cinema foi a criação de estruturas próprias de distribuição e exibição, principalmente cineclubes e cinemas de arte, além de ideólogos, críticos e revistas especializadas. O Segundo Cinema é o cinema de autor, o que inclui o Cinema Novo e a *Nouvelle Vague*. No entanto, a aspiração por desenvolver estruturas competitivas com as do Primeiro Cinema não dava conta das questões levantadas pelos cineastas argentinos.

O Terceiro Cinema, por fim, é caracterizado por Solanas e Getino (2010, p. 8) como um meio para transmitir ao mundo a verdade sobre os países subdesenvolvidos, de maneira profunda e subversiva. Para eles, o cineasta no contexto do Terceiro Cinema deve ser avaliado pelo que ele arriscou e fez, não por suas ideias e palavras. Nesse caso, toda a estrutura do cinema, desde a produção até a exibição, deve ser criada para emancipar o homem colonizado. Dessa forma, os autores rejeitam a conquista do sistema cinematográfico anterior ao Terceiro Cinema, ciente de que essa conquista não será alcançada enquanto o poder político não mudar de mãos por meio de uma revolução. Em resumo, o Terceiro Cinema confere máxima importância à luta anti-imperialista travada pelos países do “Terceiro Mundo”, bem como por produzir obras que não podem ser absorvidas pelo sistema dominante, explica Autran (2013, p. 68-69). É um cinema revolucionário, que busca a todo custo a participação no processo de libertação dos povos totalmente à margem da instituição cinema, condizente com o período histórico em que surgiu.

No final dos anos 1960, Fernando Solanas e Octavio Getino se perguntaram sobre como poderiam desenvolver um cinema anti-imperialista em um cenário dominado por uma instituição burguesa desinteressada pelas ideias revolucionárias

que ameaçavam sua hegemonia (2010, p. 8). Incentivados pelo processo generalizado de descolonização que parecia indicar uma iminente revolução nos países colonizados ou neocolonizados, cineastas da periferia ocidental foram construindo um cinema anticolonialista e militante (Shohat; Stam, 2006, p. 373). Assim nasceu o Terceiro Cinema, que nas palavras de Solanas e Getino, foi a maior “manifestação cultural, científica e artística” daquele período histórico (2010, p. 3, tradução nossa). A única manifestação capaz de promover em todos os povos a “descolonização da cultura”. No entanto, contrariando as suposições de Solanas e Getino, é importante destacar que Glauber Rocha também defendia uma proposta estética para um cinema anti-imperialista.

3 DE FANON A GLAUBER ROCHA

Apesar dos apontamentos de Fernando Solanas e Octavio Getino, que viam no Cinema Novo uma tentativa de competir com a indústria hegemônica, as obras brasileiras do grupo de cineastas encabeçado por Glauber Rocha também se caracterizavam pela proposta descolonizante. Essa tendência foi observada anteriormente na política de autores, na qual Glauber defendia o filme autoral como uma ferramenta pela autenticidade brasileira anti-hollywoodiana. No entanto, foi no texto-manifesto *Estética da fome*, de 1965, que essa aspiração descolonizante ficou mais clara. Assim, para o aprofundamento do entendimento da teoria desenvolvida, o escrito do diretor será analisado à luz do anticolonialismo de Frantz Fanon.

Durante participação no Seminário Terzo Mondo e Comunità Mundiale, que fez parte da V Rassegna del Cinema Latino-Americano em Gênova, Itália, em 1965, Glauber Rocha, em debate sobre o Cinema Novo, apresentou o manifesto (Silva, 2016, p. 62-63). Diante do paternalismo direcionado aos países em desenvolvimento, Glauber criticou a incompreensão por parte de colegas europeus em relação à realidade social e cultural do Brasil (Desbois, 2016, p. 137). O diretor expressou de forma franca uma série de acusações dirigidas ao “observador europeu” que demonstra interesse pelos processos artísticos em regiões subdesenvolvidas somente quando estes “satisfazem sua nostalgia do primitivismo” (Rocha, 2004, p. 63).

De significativa influência, o manifesto é considerado fundamental para a compreensão do Cinema Novo por compartilhar elementos comuns e características estéticas radicais presentes nas primeiras produções do movimento (Veras, 2019, p. 34). Após a leitura em Gênova, Glauber Rocha adquiriu uma posição de autoridade que o tornou porta-voz de um pensamento crítico em relação à dominação cultural exercida sobre os países do Sul Global, como afirmado por Humberto Pereira da Silva no livro *Glauber Rocha: cinema, estética e revolução* (2016, p. 63).

O manifesto, descrito por Laurent Desbois como “visceral e severo” (2016, p. 137), argumenta que a América Latina ainda é uma colônia, embora com um colonizador mais “refinado e perfeccionista”. Nesse sentido, Desbois identifica semelhanças entre o texto de Glauber Rocha e o livro *Os condenados da terra*, de Frantz Fanon (2016, p. 133-134), que ficam claras nas próprias palavras de Glauber (2004, p. 64):

A América Latina permanece colônia e o que diferencia o colonialismo de ontem do atual é apenas a forma mais aprimorada do colonizador: e além dos colonizadores de fato, as formas sutis daqueles que também sobre nós armam futuros botes.

Ismail Xavier (2019, p. 210) também analisa a formulação estética proposta por Glauber Rocha em comparação com o trabalho de Frantz Fanon. Ele sustenta que tanto Glauber quanto Fanon defendem a ideia de que, diante da dominação colonial, o colonizado tem apenas uma opção viável a seguir: a violência (Xavier, 2019, p. 2010-211). Glauber Rocha argumenta que “somente conscientizando sua possibilidade única, a violência, o colonizador pode compreender, pelo horror, a força da cultura que ele explora” (2016, p. 66). Contudo, é importante observar que, conforme evidenciado no trecho extraído do manifesto, o enfoque do texto do cineasta está na esfera da produção cultural, diferentemente do contexto abordado por Fanon, que trata de uma luta armada real, explica Xavier. A *Estética da fome* pode ser interpretado como uma declaração de afirmação do Cinema Novo pela violência, em contraposição aos padrões industriais estrangeiros e repudiando veementemente a imitação da arte considerada civilizada (Xavier, 2019, p. 211). Dessa forma, a leitura do manifesto em território europeu, como apontado por Carlos Cesar de Lima Veras, adquire um caráter simbólico significativo, uma vez que representa uma crítica contundente ao olhar oriundo do “Primeiro Mundo” em relação à expressão artística do “Terceiro Mundo” (2019, p. 35). De acordo com a definição de Ismail Xavier (2019, p. 222), a *Estética da fome*, cuja interpretação como uma estética da violência se torna evidente ao ser comparada com a obra de Fanon, “expressa, efetivamente, o questionamento à universalidade absoluta de um conceito de cinema engendrado nos centros de decisão internacional”.

No manifesto, Glauber Rocha destaca o compromisso do cinema industrial com “a mentira e a exploração” (2016, p. 67), uma vez que se trata de filmes

que se opõem à fome como se, na estufa e nos apartamentos de luxo, os cineastas pudessem esconder a miséria moral de uma burguesia indefinida e frágil ou se mesmo os próprios materiais técnicos e cenográficos pudessem esconder a fome que está enraizada na própria incivilização. Como se, sobretudo, neste aparato de paisagens tropicais, pudesse ser disfarçada a indigência mental dos cineastas que fazem este tipo de filme (2016, p. 65).

Para Glauber, o Cinema Novo se destaca justamente por “seu alto nível de compromisso com a verdade” (2016, p. 65), que tem origem no choque entre “estética e política no cenário de uma sociedade subdesenvolvida” (Silva, 2016, p. 63), pois

apenas o cinema como expressão da verdade poderia promover uma mudança radical da realidade. E essa transformação somente se concretizaria quando a fome resultante da violência colonial despertasse a inquietude no observador, colocando-o em uma relação insuportável de testemunho dessa carência. Nesse contexto, a miséria atua “como uma afirmação do colonizado perante o colonizador” (Veras, 2019, p. 36-37).

Além de expressar violência, a *Estética da fome* é também sinônimo de carência de recursos. Essa escassez enfrentada pelos países sob condição colonial evidenciada na declaração proferida por Glauber em Gênova não era apenas perceptível no resultado final de suas obras, mas também no processo de produção. O Cinema Novo, inserido em um contexto caracterizado pela falta de recursos e pela desleal concorrência com o cinema de Hollywood, estabeleceu uma simbiose entre o tema abordado em suas produções e o método de realização. Assim, a escassez de recursos foi habilmente transformada em uma “expressão metafórica de força” (Shohat; Stam, 2006, p. 367-368). Nesse sentido, Glauber, por meio de seu manifesto, propõe que essa miséria decorrente da condição colonial dos países pobres seja absorvida, a fim de forjar uma “identidade estética” que se contraponha ao colonizador, “em busca de uma brasilidade” (Veras, 2019, p. 35).

É importante destacar que, conforme relata Sylvie Debs (2010, p. 98), Nelson Pereira dos Santos, em sua aspiração por um cinema pautado pela temática nacional, já defendia a “precariedade das imagens e o caráter artesanal” como características constitutivas do cinema brasileiro, genuinamente relacionadas à identidade nacional (2010, p. 98). Segundo Ismail Xavier (2003, p. 10), a particularidade do enfoque dado por Glauber Rocha à escassez reside na intensidade e natureza de seu engajamento estético, na atenção ao estilo e na criação de uma linguagem adequada às limitações de recursos. Nesse sentido, o autor conclui que a estética proposta pelo Cinema Novo

procura redefinir a relação do cineasta brasileiro com a carência de recursos, invertendo posições diante das exigências materiais e as conversões de linguagem próprias do modelo industrial dominante. A carência deixa de ser obstáculo e passa a ser assumida como fator constituinte da obra (2019, p. 17)

Herança direta do período colonial, a fome é parte constitutiva dos filmes do Cinema Novo. Ela é uma ferramenta pedagógica que impulsiona a desconstrução das estruturas de desigualdade e provoca o espectador, o instigando a ultrapassar as barreiras da mera contemplação e a se desalienar (Veras, 2019, p. 107-108). Ou seja,

a fome, no contexto do Cinema Novo, pode ser interpretada como uma “força motora” de um “devir revolucionário” (Veras, 2019, p. 110). Como afirma Humberto Pereira da Silva (2016, p. 63), “a fome é o lamento do bárbaro, o signo de rebeldia, o sentimento que universaliza a condição dos povos subdesenvolvidos do Terceiro Mundo”.

Glauber Rocha, em conjunto com outros artistas da época, buscava participar ativamente do processo político e social, criando obras profundamente entrelaçadas com a luta de classes. Assim, afirmava o desejo de desalienar o povo (Xavier, 2019, p. 19-20). No entanto, a fim de realizar uma análise mais rigorosa, é essencial adquirir um conhecimento aprofundado sobre Frantz Fanon. Como pode ser observado, a obra do autor é fundamental para uma compreensão mais apurada do texto-manifesto de Glauber Rocha.

3.1 O ANTI-IMPERIALISMO DE FRANTZ FANON

Frantz Fanon nasceu em Fort-de-France, na ilha de Martinica, um departamento ultramarino insular francês no Caribe, habitado por descendentes de africanos que não se identificavam como negros, mas sim como franceses, conforme explica Deivison Faustino em *Frantz Fanon e as encruzilhadas* (2022, p. 21). Aos 17 anos, Fanon ingressou nas Forças Aliadas para lutar contra a Alemanha nazista, tendo servido em várias frentes no Norte da África (Marrocos e Argélia) e na França. Foi em missão que o jovem militar descobriu uma forma diferente do racismo colonial, o que acabou tendo um impacto fundamental em sua vida e trajetória (Mata, 2021, p. 10). Faustino conta que o encontro com os franceses brancos metropolitanos em plena guerra fez Fanon perceber “que sua cor o impedia de ser visto como igual pelos supostos ‘compatriotas’. Assim, por mais que pensasse, sentisse ou desejasse o contrário, em face do branco era visto e tratado apenas como negro, e não como francês” (2022, p. 21). Após a guerra, o *status* de veterano permitiu que ingressasse na universidade em 1946, em Paris. Ele iniciou os estudos em odontologia, mas abandonou o curso devido aos conflitos sociorraciais presentes na cidade e na universidade (2022, p. 22). A experiência de Fanon com a discriminação racial foi mais uma vez moldada por um novo confronto com a realidade, dessa vez na metrópole (Mata, 2021, p. 11). Ele deixou Paris e partiu para estudar medicina psiquiátrica em Lyon, cidade de forte tradição operária (Faustino, 2022, p. 22).

Em 1951, o trabalho de conclusão de curso de psiquiatria de Fanon, denominado *Ensaio sobre a desalienação do negro*, foi recusado por ir contra as normas acadêmicas e científicas da época. O autor teve de redigir um novo estudo, porém, em 1952, apresentou o primeiro manuscrito à editora Éditions du Seuil, que o publicou na íntegra com o título *Pele negra, máscaras brancas* (Faustino, 2022, p. 23-24). O livro é uma pesquisa de característica multidisciplinar com referências à psicologia, psicanálise, filosofia, sociologia e literatura. Inocência Mata identifica esse entrelaçamento epistemológico como um dos principais aportes de Fanon aos estudos pós-coloniais no que se refere à investigação do indivíduo em contexto colonial (Mata, 2021, p. 14).

Em 1953, Frantz Fanon assumiu a direção de um hospital psiquiátrico em Blida, onde teve contato com a violência colonial na luta pela libertação da Argélia. Em resposta, juntou-se clandestinamente à Revolução Argelina. Três anos depois, rompeu com a política colonialista francesa para se juntar oficialmente à revolução. No entanto, em 1957, Fanon foi expulso da Argélia e se mudou para a Tunísia, onde participou ativamente da Frente de Libertação Nacional (FLN) (Faustino, 2022, p. 30-31), acrescentando a atividade intelectual à práxis revolucionária.

O mergulho intelectual de Fanon no espírito e na revolução argelinos, sua escrita cotidiana e sua participação em um processo coletivo influenciaram os rumos da revolução em curso, mas esta também influenciou o desenvolvimento intelectual do psiquiatra martinicano (Faustino, 2022, p. 33).

Durante os últimos anos da década de 1950, Frantz Fanon produziu uma quantidade significativa de artigos e livros. No entanto, diagnosticado com leucemia, percebeu que lhe restava pouco tempo de vida. Nesse contexto, em um período relativamente curto, escreveu uma de suas obras mais conhecidas: *Os condenados da terra* (Faustino, 2022, p. 36). Em dezembro de 1961, o autor faleceu aos 36 anos de idade. A morte ocorreu pouco após ter recebido a primeira impressão do livro e sete meses antes da proclamação da independência da Argélia (Mata, 2021, p. 11).

Originalmente publicado em 1961, *Os condenados da terra* (2012) analisa o resultado do processo de internalização da dominação em face da violência colonial e prevê as consequências no período pós-colonial. Nesse sentido, Frantz Fanon é considerado discípulo de nacionalistas africanos e também um dos primeiros teóricos dos estudos pós-coloniais. Inocência Mata, no entanto, explicita que o pensamento de Fanon vai além das noções essencialistas de identidade (2021, p. 13).

De acordo com Deivison Faustino, durante a luta pela libertação, o colonizado enfrentou o desafio de rejeitar sua posição como objeto ao adotar os referenciais da negritude que haviam sido atribuídos pelo colonizador. No entanto, ele acrescenta que a obra também discute os riscos e limitações dessa reivindicação identitária na luta contra a colonização, já que a essencialidade negra buscada para libertação era uma construção branca de desumanização do africano escravizado (2022, p. 38). Segundo Fanon, é necessário transcender a simples afirmação das características culturais historicamente suprimidas e não se limitar a ela, o que exigiria esforço por parte do colonizado, pois “a saída desse impasse exigiria descer ao “verdadeiro inferno”, indo além da mera afirmação da identidade historicamente negada em direção ao humano genérico” (2022, p. 39).

Jean-Paul Sartre escreveu o prefácio de *Os condenados da terra*, livro que tornou Fanon mundialmente famoso. Em meio às lutas pela libertação em África, Sartre sugeriu que a questão da violência explicada por Fanon não apenas salvaria os colonizados, mas também os brancos e a Europa da visível decadência (Faustino, 2022, p. 94). Segundo Sartre,

Fanon explica aos seus irmãos como somos e mostra-lhes o mecanismo das nossas alienações [...]. Nossas vítimas conhecem-nos pelas suas feridas e pelas algemas: isso torna o seu testemunho irrefutável. Basta que nos mostrem o que temos feito delas para que nos conheçamos a nós próprios (1965, p. 11).

No primeiro capítulo de *Os condenados da terra, Sobre a violência*, Fanon faz o alerta: “a descolonização é sempre um fenómeno violento”. E continua: “a descolonização, que se propõe a alterar a ordem do mundo, é, como se vê, um programa de desordem absoluta” (2021, p. 38-40). Para ele, a descolonização é um processo de criação de novos sujeitos, quando a “coisa colonizada” recebe legitimidade e se torna homem no próprio processo pelo qual se liberta, o que só acontecerá depois de um embate definitivo e mortal entre os dois protagonistas, pois

O colonizado que decide levar a cabo tal programa, tornar-se o seu motor, está sempre preparado para a violência. Desde o seu nascimento, ele sabe que esse mundo acanhado, cheio de interdições, só poderá ser posto em causa pela violência absoluta (2021, p. 41).

Dessa forma, de acordo com Faustino (2022, p. 36-37), é possível argumentar que a superação da situação colonial somente seria alcançada se os colonizados conseguissem investir força suficiente para romper com as estruturas sociais e criar

um “homem novo”. Ou seja, essa desestruturação só seria viável por meio da violência.

O prestígio do prefácio escrito por Sartre impulsionou a divulgação do livro em diversas regiões do mundo, porém, ao mesmo tempo, ensejou a diminuição conceitual de *Os condenados da terra* às considerações e perspectivas do filósofo francês. Em decorrência desse fenômeno, o pensamento de Fanon foi reduzido, de maneira simplista, à temática da violência, conforme elucidado por Faustino (2022, p. 94-95). Por isso, suas obras foram objeto de apreensão e censura em nações como França, Estados Unidos e Portugal. Referenciar o autor e suas publicações poderia acarretar na atribuição do rótulo de “radical” a um indivíduo engajado com pautas libertárias (Mata, 2021, p. 14-15), um eufemismo para a acusação de racista reverso, pois viam nos livros um incentivo ao ódio entre as raças. Contudo, qual é a causa dessa interpretação enviesada da obra de Fanon?

Segundo Inocência Mata (2021, p. 16) e Deivison Faustino (2022, p. 95), o prefácio de Jean-Paul Sartre na edição original foi aparentemente mais lido que a obra em si, gerando uma distorção da análise de Frantz Fanon sobre a questão da violência na colônia. Sartre, comprometido com as lutas de emancipação, redigiu a introdução considerando o público das metrópoles, diferentemente do que Fanon havia planejado. Essa estratégia é facilmente compreendida tendo em vista que a publicação ocorreu em 1961, durante o auge da brutalidade da Guerra da Argélia (Mata, 2021, p. 18). Tal escolha resultou em Fanon ser visto como um apologista da violência.

No entanto, em *Os condenados da terra*, a violência colonial é tratada como uma condição intrinsecamente intransponível para o sujeito colonizado, já que esta é imposta pelo regime colonial. Assim, o sujeito colonizado se encontra sem alternativas para alcançar a libertação, sendo compelido a ingressar em uma arena e lutar pela própria vida contra as forças policiais e militares, porta-vozes dos regimes opressores. Nas palavras de Fanon, “O homem colonizado liberta-se na e pela violência” (2021, p. 89). Nesse cenário, a violência é apresentada como a prática essencial que estabelece a base da sociedade colonial. É essa opressão que, além de condição *sine qua non* para a existência da colônia, é também apreendida como responsável pela manutenção do “Estado de bem-estar social nas metrópoles” (Faustino, 2022, p. 96).

Embora tenham sido feitas críticas ao prefácio de Sartre, a questão da violência é fundamental para a desalienação do negro na análise de Fanon. Nas palavras de

Lélia Gonzales, para o autor, a “desalienação do negro está diretamente vinculada à tomada de consciência das relações socioeconômicas” (2020, p. 273). Assim, é possível afirmar que essa “atmosfera violenta” promovida pelo colonizador é o meio para desalienação do indivíduo colonizado (Mata, 2021, p. 24). A presença dessa “atmosfera violenta” descrita por Frantz Fanon pode ser percebida em *Deus e o diabo na terra do sol*, quando Glauber Rocha opta por ambientar a narrativa no sertão da Bahia, a mesma paisagem desoladora e hostil descrita por Euclides da Cunha em *Os sertões*.

3.2 DE FANON A *DEUS E O DIABO NA TERRA DO SOL*

Em *Deus e o diabo na terra do sol*, o sertão – análogo ao meio violento e desalienante descrito por Fanon em *Os condenados da terra* – se estabelece como o eixo central da trama, conforme apontado por Carlos Cesar de Lima Veras em *A violência pedagógica da fome: Deus e o diabo na terra do sol e as relações entre história, cinema e experiência* (2019). Nessa perspectiva, é possível compreender o cenário do filme como um espaço em que se desenrola a luta pela libertação do sertanejo do estado de alienação, tal qual concebido pela ótica fanoniana.

Glauber Rocha, ao contrário da equipe da Aoca Game Lab e de Euclides da Cunha, viveu parte da infância no sertão. Ele nasceu em 14 de março de 1939, em Vitória da Conquista, na Bahia, bem longe de Brotas de Macaúbas, onde, em 23 de maio de 1940, ocorreu o assassinato do último cangaceiro, o capitão Corisco, pelas mãos do major José Rufino. Glauber, que na juventude entrevistou Rufino, baseou-se nele para criar o personagem Antônio das Mortes, como menciona Alexei Bueno, autor de Glauber Rocha: “mais fortes são os poderes do povo!” (2003, p. 19-20). É desse contexto que o diretor consegue extrair elementos essenciais para a composição da obra (2003, p. 17).

Pouco tempo antes do filme, Glauber, que já vivia no Rio de Janeiro, voltara à Bahia para fazer *Barravento* (1962) e, durante a finalização, já pensava e articulava a realização de *Deus e o diabo na terra do sol* como revela a carta convite para Paulo César Saraceni dirigir o filme.

Paulo, a revolução aqui no norte é um FATO. crescemos dia a dia. o mais importante dos filmes brasileiros será este filme camponês. 200 mil pessoas morrem de fome e sede nas estradas, enlouquecem, assassinam” dos campos áridos e miseráveis de Pernambuco vem a

voz da revolução. homens que não têm carteira de identidade e não ser o recibo da sociedade. obreiros da morte, onde se inscrevem pro enterro quando morrem. a revolução crescendo nos campos – Pernambuco, Paraíba, Piauí, Goiás, Bahia, Minas –, se você olhar o norte por 25 horas, você enlouquece de raiva e vibra de entusiasmo⁸. (Rocha *apud* Bentes, 1996, p. 164).

Mas não é só a dimensão política da fome e da seca que chama a atenção de Glauber Rocha nos primeiros anos da década de 1960. A complexidade da cultura popular, considerada nesse primeiro momento como um elemento propulsor da alienação, captura o interesse do jovem cineasta, que vê no “outro” – o homem sertanejo – uma manifestação autêntica da realidade social e cultural do Brasil (Ramos, 2018, p. 44-45), de forma muito semelhante à perspectiva que Euclides da Cunha formou sobre esse mesmo sujeito após a Guerra de Canudos.

Nesse período, frequentemente rotulada de maneira negativa, a cultura popular – a cultura do outro – era acusada de estimular afetos que conduziam o indivíduo à alienação e, conseqüentemente, a uma visão limitada da estrutura social em que vivia, na condição de explorado (Ramos, 2018, p. 45). “Trata-se de uma visão típica da cultura popular como outro-negativo presente no primeiro Cinema Novo, ao qual o Glauber Rocha se adéqua sem traumas, por dela fazer parte”, explica Fernão Pessoa Ramos (2018, p. 46). O “outro-popular” não tem lugar de fala nesse contexto, pois se pudesse falar, o discurso entraria em choque com a visão revolucionária dos jovens cineastas de classe média, que acreditavam poder transmitir como lição através de um cinema incisivo para o público popular (Ramos, 2018, p. 46). Parafrazeando Aimé Césaire, citado no capítulo anterior, é o jovem cineasta da classe média urbana que faz a etnografia do sertanejo.

Na primeira fase do Cinema Novo, o sujeito sertanejo vira objeto, que surge na condição de explorado, retratado em extrema carência, tendo como função servir de “correia transmissora” às angústias e dilemas do jovem urbano. (Ramos, 2018, p. 69). Foi com o desejo de eliminar a alienação do povo, para que este se reconhecesse como parte da práxis histórica, que Glauber planejou e realizou *Deus e o diabo na terra do sol*. A revisão crítica da atitude do jovem cineasta de classe média em relação à cultura popular ocorrerá após o ano de 1964. Só então a página que considerava a

⁸ A ortografia empregada no texto de Glauber Rocha foi preservada integralmente neste estudo, tal como consta no documento original.

cultura do povo como alienada é enfim virada, como observado no texto-manifesto *Uma estética da fome* (Ramos, 2018, p. 46).

O desejo de promover uma revolução por meio do cinema era o norte de Glauber Rocha nos anos que antecederam *Deus e o diabo na terra do sol*. As observações sobre o “norte” do Brasil realizadas no período de finalização de *Barravento* e na viagem ao sertão, serviram como viés de confirmação para conceitos que o próprio rechaçaria mais tarde. Contudo, *Deus e o diabo na terra do sol* foi concebido a partir da ideia de que o “outro” estava em um estado de não realização, imerso em uma alienação que precisava ser enfrentada. A proposta era que o sujeito popular deveria aprender com o filme e seguir o autor, que se apresentava como um terceiro líder, adotando um tom professoral e assumindo o papel de guardião da verdade histórica. Não à toa, quem chega ao “mar” no fim do filme não é Manoel, como explica Glauber Rocha:

“o sertão vai virar mar, o mar vai virar sertão”, era profecia de Antônio Conselheiro, profecia essa que se espalhou e que, se não chega a conter tal ideia, propõe a liberdade de interpretação dentro de um sentido revolucionário. Eu peguei o símbolo e usei isso dentro de um sentido alienado, místico, caótico, metafísico, “o diabo a quatro”, toda aquela complicação de beatismo. O Corisco não diz que “o sertão vai virar mar, o mar vai virar sertão”. O Corisco diz o seguinte: que vai ficar ali lutando, quebrando tudo, até que o sertão vire mar e o mar vire sertão. Essa obsessão é que marca toda a evolução de Manuel: no final ele corre. Corre pra onde? Corre em direção ao mar que é o que tem na cabeça como obsessão mística. Mas quem chega ao mar não é o personagem: quem chega ao mar sou eu, com a câmera (Glauber *In: Vianny*, 1999, p. 63).

Para conceituar o cenário de *Deus e o diabo*, Glauber emulou, de certa forma, a trajetória de Euclides da Cunha, que precisou se familiarizar com o sertão e seus habitantes para escrever *Os sertões*. Como mencionado anteriormente, no período entre agosto e outubro de 1897, Euclides foi a Canudos como correspondente de guerra para a cobertura do último e decisivo confronto das forças republicanas contra o povoado da região. Influenciado por ideias positivistas, ele se dedicou a uma verdadeira autópsia da região descoberta (Debs, 2010, p. 137) para desenvolver, a partir do contato com o sertão e o povo sertanejo, estudo capaz de interpretar a sociedade brasileira. Euclides empreendeu uma investigação preliminar sobre os atributos das denominadas “sub-raças”, expressão usada pelo autor para denominar o resultado da miscigenação entre indígenas, portugueses e africanos no processo de construção da sociedade no Brasil, bem como o impacto que o ambiente físico e

climático teria sobre a configuração de população. Desse modo, em *Os sertões*, Euclides incluiu substancialmente muitos dos temas que estavam em debate no final do século XIX, na busca por estabelecer uma corrente de pensamento de teor determinista que explicasse a formação da sociedade brasileira (Miranda; Silva, 2013, p. 41).

Ao viajar para a Bahia, Euclides não foi meramente influenciado pela ideologia determinista. O autor era um defensor fervoroso da República, que ele idealizava como o início de uma sociedade técnica e moralmente elevada no Brasil. Entretanto, a realidade pós-proclamação o surpreendeu. Euclides observou a promoção de pessoas gananciosas, ávidas pelas vantagens dos cargos recentemente estabelecidos, frustrando as expectativas da criação de um novo país de maneira drástica. Para ele, o Brasil havia se transformado no “paraíso dos medíocres” (Sevcenko, 1999, p. 146-147).

Foi acreditando que a República desmoralizara a História do Brasil e sentindo um “desprezo sem limites” pelo regime oligárquico que ascendeu com a proclamação (Sevcenko, 1999, p. 147-148) que Euclides acompanhou o massacre promovido pelos militares na quarta e última batalha da Guerra de Canudos. A reação do autor é descrita da seguinte forma por Nicolau Sevcenko:

Era de se esperar a sua indignação e revolta diante desses fatos. Afinal, contrariando a visão de homens públicos, Euclides concebia todas essas populações do interior como os sedimentos básicos da nação. E mais, eram elas que, afeiçoadas a um trato secular com a terra, conheciam-lhe os segredos, as virtudes e as carências. Descontadas as superstições, o autor via nelas um modelo para um perfeito consórcio entre o homem e a terra no Brasil, que o livrasse das falácias do cosmopolitismo, “essa espécie de *regimen* colonial do espírito que transforma o filho de um país num emigrado virtual, vivendo estéril no ambiente fictício de uma civilização de empréstimo” (1999, p. 144).

A conclusão dos escritos de Euclides da Cunha frustrou as previsões dos editores do jornal *O Estado de S. Paulo*, que aguardavam uma visão triunfante da vitória das forças armadas contra o povo do Arraial de Canudos. A narrativa, no entanto, revelou a negligência da República com o povo sertanejo. “Mesmo diante do filtro do governo e da imprensa”, Euclides anuncia sua fiel intenção de narrar os fatos, de certa forma, postando-se ao lado do sertanejo, como décadas mais tarde desejaria Walter Benjamin em *O autor como produtor*.

O movimento mar—sertão proposto por Euclides depois da viagem ao sertão da Bahia, no entanto, diferencia-se da dicotomia cidade industrial—campo indolente presente nas obras anteriores do autor, como salienta Sevckenko (1999, p. 32). A cobertura da Guerra de Canudos *in loco* provocou em Euclides uma nova reflexão sobre essa oposição. Para ele, o sertanejo havia se tornado o modelo perfeito de “consórcio entre o homem e a terra no Brasil”, enquanto o restante da nação era um “emigrado virtual, vivendo estéril no ambiente fictício de uma civilização de empréstimo” (1999, p. 144).

Frantz Fanon, quase seis décadas depois, fez leitura semelhante sobre a oposição capital—interior, também em um cenário de guerra, nesse caso pela libertação da Argélia. Para ele, mesmo em uma sociedade colonizada, as massas camponesas, além de manterem uma estrutura social comunitária que desafia o colonialismo, também desconfiam do sujeito colonizado que adota a cultura do colonizador (2021, p. 114-116). No entanto, Fanon não se limita à pureza da relação camponês—terra, como faz Euclides da Cunha. Para ele, o cidadão do campo é a única força espontaneamente revolucionária do país e “as massas rurais nunca deixaram de pôr o problema da sua libertação em termos de violência, de terra a retomar aos estrangeiros, de luta nacional, de insurreição armada” (2021, p. 126,129). Não por acaso, Glauber Rocha chegou a planejar um terceiro ato para *Deus e o diabo* que dialoga com a proposta de Fanon: “Havia um terceiro episódio, sobre a rebeldia camponesa, que não pude fazer porque a fita ia ficar enorme, ia das três horas de projeção” (*apud* Vianny, 1999, p. 63).

Décadas mais tarde, em 2017, o deslocamento mar—sertão foi replicado pelos desenvolvedores da Aoca Game Lab, de Salvador, em uma ação que eles próprios descreveram como uma “experiência recheada de histórias e aprendizados que alimentaram o processo de desenvolvimento de *Árida*” (2019). Assim como Euclides e Glauber, os desenvolvedores do *videogame* fizeram um movimento de sair de um espaço burguês urbano e litorâneo e olharam para o Brasil do interior. A análise de *Árida: backland's awakening* revela como a oposição mar—sertão influenciou o desenvolvimento do jogo. No entanto, antes é preciso conhecer a fundo o cenário do filme de Glauber Rocha.

Deus e o diabo, como mencionado por Bueno (2003, p. 18-19), desenrola-se em um ambientado “absurdamente arcaico”, caracterizado por uma vegetação seca, chapéus decorados com mandalas, cabeças decapitadas, cantadores nômades,

remédios miraculosos, feiras populares, assassinatos brutais e fome. É nesse campo violento que Glauber Rocha narra a história do vaqueiro Manoel (Geraldo Del Rey), que sonha comprar um pedaço de terra para cultivar, e de Rosa (Yoná Magalhães), sua companheira.

A jornada dos protagonistas tem início quando Manoel se sente enganado em uma partilha de gado e impulsivamente mata o patrão, o coronel Moraes (Milton Roda). Essa cena ilustra a concepção de Frantz Fanon (2021, p. 56) na qual o sujeito colonizado renuncia ao “seu papel de caça para tomar o de caçador”. A partir da obra do autor, é possível compreender a reação de Manoel no momento do confronto com o patrão:

O colono mantém no colonizado uma cólera que ele detém à saída. O colonizado está preso nas estreitas malhas do colonialismo. Mas já vimos que, no íntimo, o colono obtém apenas uma pseudopetrificação. A tensão muscular do colonizado liberta-se periodicamente em explosões sanguinárias [...] (2021, p. 57).

No entanto, essa explosão de violência não desaliena Manoel, que ainda desconhece as razões reais de sua penúria. Assim, após o crime, o vaqueiro é perseguido por jagunços, consegue escapar dos inimigos, mas tem a mãe assassinada. Manoel e Rosa, então, fogem e se juntam aos seguidores do beato Sebastião (Lídio Silva com voz de Othon Bastos). Manoel nutria uma fé fervorosa no homem santo, acreditando firmemente que ele e os demais seguidores seriam conduzidos a uma ilha miraculosa, onde testemunhariam a transformação do sertão em mar e do mar em sertão. Aqui, é possível identificar o mesmo “milenarismo extravagante” de Antônio Conselheiro, líder da comunidade de Monte Santo, descrito por Euclides da Cunha, e uma das profecias do beato encontradas em diversos cadernos em Canudos: “Em 1896 hade rebanhos mil correr da praia para o certão; então o certão virará praia e a praia virará certão”⁹ (2019, p. 212-213). Em virtude da relação do vaqueiro com o beato Sebastião, ele permanece alienado em relação à verdadeira causa de sua condição de pobreza. Ao acreditar na transformação do mundo e no fim da miséria prometidos pelo religioso, Manoel aceita “a dissolução decidida por Deus” (Fanon, 2021, p. 58). A conversa entre o vaqueiro e Rosa, que ocorre antes da fuga do casal para Monte Santo, deixa evidente como a fé de Manoel

⁹ O excerto extraído do livro de Euclides da Cunha preserva a ortografia original utilizada nos registros de Antônio Conselheiro.

tem forte influência na forma como ele aceita aquilo que ele julga ser o destino, o que demonstra a alienação do personagem.

Eu sabia, Rosa. Você não quis acreditar, mas foi a mão de Deus me chamando pelo caminho da desgraça. Agora não tem outro jeito senão ir para Monte Santo pedir pra Sebastião proteger a gente. Vambora logo. Não temo nada pra levar a não ser nosso destino (Rocha, 2004, 00h18'36").

Concomitantemente com a jornada de Manoel, agora como braço armado de Sebastião, representantes da Igreja e dos proprietários de terras locais, preocupados com a possibilidade de o beato se tornar tão perigoso para suas atividades quanto Antônio Conselheiro, contratam o matador de cangaceiros Antônio das Mortes (Maurício do Valle) para acabar com o movimento em Monte Santo. Entretanto, é Rosa quem mata Sebastião quando o beato sacrifica uma criança em um ritual de purificação. Depois de eliminar todos os fiéis, Antônio das Mortes permite que Manoel e a esposa escapem. Eles, então, iniciam uma peregrinação pelo sertão, agora acompanhados por Cego Júlio (Marrom), o cantador cego, até que finalmente encontram Corisco (Othon Bastos) e Dadá (Sonia dos Humildes), os últimos sobreviventes do bando de Lampião.

Rebatizado por Corisco, Manoel atende agora por Satanás. Se antes ele era o braço armado do homem de Deus, agora é executor do diabo. Se no Monte Santo, levou uma criança para ser sacrificada por Sebastião, agora, no cangaço, recebe ordens para castrar os inimigos de Cristino. Tanto Manoel como Sebastião e Corisco são filhos do “planeta fome”¹⁰. Dessa forma, é possível compreender a situação a partir da análise da obra de Frantz Fanon: “tudo pode acontecer por causa de um quilo de pão ou de um miserável carneiro”. O autor prossegue:

As relações do homem com a matéria, com o mundo e com a história são, em um período colonial, relações com a comida. [...] viver não é encarar valores, inserir-se no desenvolvimento coerente e fecundo de um mundo. Viver é não morrer. Existir é manter a vida (2021, p. 319).

No cenário miserável apresentado, Manoel entende que tem como única alternativa recorrer à alienação religiosa ou à alienação da explosão sangüinária.

¹⁰ Em 1953, quando Elza Soares tinha apenas 13 anos, participou do programa de rádio *Calouros em desfile*, da Rádio Tupi, comandado por Ary Barroso. Quando o apresentador perguntou à jovem candidata de que planeta ela havia saído, Elza respondeu: “do planeta fome” (Camargo, 2018).

Assim, o resultado, “é que acumulam ambas as alienações e cada uma se reforça a si mesma ainda mais” (Sartre, 1965, p. 17).

Após Corisco invadir um casamento, Manoel, que ainda se encontra alienado, começa a questionar a violência praticada pelo bando. Embora ainda não tenha reconhecido plenamente a verdadeira natureza da situação colonial que é responsável por sua condição de miséria, ele ainda nutre um desejo por libertação. O verdadeiro inimigo permanece velado pela alienação de Manoel, mas Antônio das Mortes se aproxima e promete resolver definitivamente a situação.

Ao contrário do que sugere o nome do personagem, Antônio das Mortes não é meramente um assassino. Sua função na narrativa é acelerar a desalienação do povo a partir da morte das figuras que representam *Deus e o diabo*. Para Fanon, essa condição é fundamental para que o indivíduo colonizado possa finalmente promover uma “transformação social radical”, a fim de se libertar da situação colonial (Faustino, 2022, p. 26). Essa função fica clara no diálogo do matador de cangaceiros com Cego Julio, antes do embate derradeiro com Corisco:

Antônio das Mortes: Eu não matei os beatos pelo dinheiro. Matei porque não posso viver descansado com essa miséria.

Cego Julio: A culpa não é do povo, Antônio. Não é do povo.

Antônio das Mortes: Um dia vai ter uma guerra maior nesse sertão. Uma guerra grande, sem a cegueira de Deus e do diabo. E pra que essa guerra comece logo, eu que já matei Sebastião, vou matar Corisco. E depois morrer de vez, que nós somos tudo a mesma coisa (Rocha, 2004, 1h35'57”).

Na análise de Eduardo Lourenço, realizada em razão da Semana do Cinema Brasileiro, em Nice, em 1967, e resgatada por Alexei Bueno em *Glauber Rocha: mais forte são os poderes do povo!* (2003), o filme “universaliza uma mitologia da violência [...] ao reenviar para a ilusão os falsos deuses e os eficazes demônios que a teciam”. Dessa forma, explica, “esta catarse do imaginário será suficiente para que uma história menos alienada irrompa às portas escaldantes do Sertão” (Lourenço *apud* Bueno, 2003, p. 40).

Consciente de seu papel na estrutura narrativa, Antônio das Mortes empreende uma jornada em busca de Corisco. No momento em que alcança o líder do bando de cangaceiros, o narrador da história assume a voz do matador e proclama a palavra de captura: “Se entrega, Corisco/ Eu não me entrego, não” (Rocha, 2004, 1h55'13”). O embate termina com o cangaceiro morto e Dadá baleada. Enquanto isso, Manoel e

Rosa fogem, mas a mulher do vaqueiro tropeça¹¹ e fica pelo caminho, enquanto ele segue correndo. A música repete a promessa de transformação apresentada ao longo do filme – “o sertão vai virar mar / e o mar virar sertão” –, o vaqueiro corre, mas quando o mar explode na tela e a música é substituída pela *Choros n. 10* de Heitor Villa-Lobos, ele já não está mais em cena. Glauber Rocha, em depoimento reproduzido por Alex Vianny, explica o porquê:

[...] quem chega ao mar não é o personagem: quem chega ao mar sou eu, com a câmera, mostrando o mar como uma abertura de tudo que aquilo pode significar, inclusive de explosão revolucionária propriamente dita. Assim, o mar tem uma significação de liberdade ampla e de levante: vem o mar com o povo gritando no coro (1999, p. 63).

Em outras palavras, a transformação do sertão em mar, no fim da obra, não é uma promessa de fundo metafísico, nem mesmo algo que se alcançaria por meio da libertação de uma “tensão muscular” autodestrutiva (Mata, 2021, p. 24), mas o resultado da desalienação do indivíduo colonizado. Ou seja, é uma explosão revolucionária que promoverá uma “reestruturação radical do mundo” (Faustino, 2022, p. 39), possibilitando, assim, a emancipação do indivíduo, de acordo com a concepção de Frantz Fanon. Por fim, em *Deus e o diabo*, Glauber Rocha sugere a inversão do movimento mar—sertão como ação revolucionária. O indivíduo colonizado se liberta “na e pela violência” na Revolução Argelina, no sertão e também na sala de cinema em um afluxo sertão—mar.

Eduardo Lourenço, ainda na crítica realizada em 1967, comenta que, para Glauber Rocha – assim como para Fanon –, a busca por “um mundo menos alienado e alienante” deve acontecer “pela mediação da violência”. O crítico estende a premissa de libertação através da violência ao público, quando declara que *Deus e o diabo* é reflexo do momento do país e “um marco na história e consciência do Brasil” (*apud* Bueno, 2003, p. 38-39). Tal observação é significativa uma vez que se trata de

um momento cultural dramático, pois é nele e através dele que por fim adquire uma dimensão *épica* esse mesmo mundo de heróis frustrados cuja fascinação impede justamente o povo brasileiro de se ver ao natural no espelho que deve redimi-lo.

¹¹ A queda da personagem não estava prevista no roteiro. Durante a filmagem da cena, a atriz Yoná Magalhães tropeçou acidentalmente, e o diretor optou por incluir essa sequência na edição final do filme.

No prefácio de *A odisseia do cinema brasileiro: da Atlântida à Cidade de Deus*, de Laurent Desbois (2016, p. 12), Walter Salles narra um encontro na saída de uma sessão de *Deus e o diabo na terra do sol* com o psicanalista Hélio Pellegrino, que afirmou: “Esse filme pega na jugular da brasilidade”. Ao contar uma história de desalienação, Glauber Rocha motivou o público a dialogar com a obra. Por isso, para o diretor, o filme se insere em um contexto popular. Tese corroborada por Luiz Carlos Maciel, ao apontar que *Deus e o diabo* era o exato oposto do que se considerava um filme popular naquele cenário. Para ele, essa análise era possível uma vez que o filme permitia e encorajava a desalienação do público por meio da identificação com os personagens. “É um filme destinado a despertar a consciência, um filme estruturado em função de uma plateia popular” (1999, p. 81-83).

A obra de Glauber Rocha, herdeiro da literatura da segunda fase do modernismo, não se identifica como brasileira apenas por usar elementos que a localizem no país. É brasileira porque é espelho da realidade histórica e social do Brasil. “Talvez seja por isso que temos tanta necessidade do cinema”, afirma Salles, “para que possamos nos descobrir nos espelhos conflitantes que nos refletem, e que só ele oferece” (Salles, 2016, P. 12). Glauber Rocha, a partir de uma perspectiva fanoniana, ao identificar a situação colonial do país, fez um filme violento, que “pega na jugular”, para dessa forma provocar a desalienação da plateia e, quem sabe assim, promover uma revolução. Se não social, pelo menos estética.

Se Antônio das Mortes desejava acelerar a desalienação do povo a partir da morte dos representantes de Deus e do diabo, Glauber Rocha esperava que o público se identificasse com Manuel e Rosa e dessa forma saísse do estado de transe e se reconhecesse como sujeito histórico (Glauber apud Viany, 1999, p. 82-83). No entanto, para isso acontecer, é preciso saber se um filme realmente tem o poder de causar uma transformação na plateia.

Para Edgar Morin (2014, p. 123-124), “a obra de ficção é uma pilha radioativa de projeções-identificações”. Apesar de dar forma à subjetividade do autor, a produção narrativa ainda mantém seu caráter estético, ou seja, é direcionada a um indivíduo (leitor, espectador, etc.) que reconhece a falta de aplicação prática daquilo que é apresentado e interpreta o sinal recebido, convertendo-o em experiências afetivas. No entanto, para o autor, o cinema intensifica essa relação. As estratégias concebidas para imergir o espectador no ambiente e na ação do filme promovem o reconhecimento com o “semelhante” e o “estranho”. Por essa razão, segundo Morin,

o cinema possui um poder de identificação sem limites, o que ele chama de “projeções-identificações polimórficas”. As técnicas desenvolvidas para submergir o espectador tanto no ambiente quanto na ação do filme estimulam o reconhecimento com o “semelhante” e o “estranho”. Por essa razão, para Morin, o cinema tem uma força da identificação ilimitada. É o que ele chama de “projeções-identificações polimórficas” (2014, p. 130-132). Ao examinar a obra de Morin, Ella Shohat e Robert Stam (2006, p. 469) afirmam que as projeções-identificações polimórficas ultrapassam as influências da moralidade local, do ambiente social e das afiliações étnicas, de gênero ou orientação sexual. Assistir a um filme cria um ambiente que proporciona uma experiência de transformação psicológica na qual as posições sociais comuns são temporariamente suspensas, “como no carnaval” (2006 p. 469). A repetição desse cenário nos videogames também será explorada no capítulo seguinte.

De acordo com Pierre Sorlin, todo filme envolve uma dupla mediação. A equipe de produção é responsável pela seleção de elementos que compõem a obra, bem como pela reorganização desses elementos. Essa equipe possui interesses individuais, uma posição na indústria cinematográfica e uma visão em relação à audiência. De maneira semelhante a Morin, o autor enfatiza que todo filme representa uma ação ativa na qual o grupo responsável pela produção se posiciona, apresentando uma imagem de mundo que incentiva o público a reavaliar a própria perspectiva em relação às questões levantadas (apud Autran, 2013, p. 106). Isso, no entanto, não significa que a plateia vai se identificar com os personagens. Muito menos que vão se desalienar com os personagens, como pretendia Glauber Rocha.

Um espectador não chega cru ao cinema, sem experiências anteriores, exposto à subjetividade do autor. Pelo contrário, a subjetividade do espectador também está em jogo. No cinema, a relação entre o espectador e a obra é caracterizada por uma dualidade: em um aspecto, é passiva, pois o cinema prepara o percurso que a plateia deve seguir; em outro aspecto, é ativa, uma vez que sem o público, “o filme é ininteligível” (Morin, 2014, p. 128).

Por essa razão, é possível, portanto, concluir que a posição histórica ou a identificação étnica do público não são os únicos fatores determinantes para fazer a plateia se reconhecer com a obra, como observa Kwame N’Krumah, em *Neocolonialismo: último estágio do imperialismo* (1967, p. 281). Seguindo uma linha de pensamento semelhante à de Louis Althusser, que identifica que as classes dominantes mantêm o poder sobre os aparelhos de Estado (governo, polícia, prisões,

tribunais, entre outras), especialmente os ideológicos (escolas, religiões, cultura, etc.), como parte fundamental do exercício da hegemonia sobre a sociedade (1985, p. 71), N'Krumah argumenta que as estratégias neocoloniais são sofisticadas e atuam não apenas no âmbito econômico, mas também nas esferas política, religiosa, ideológica e cultural, como um meio de perpetuar o discurso ideológico que sustenta as práticas exploratórias de produção e, por conseguinte, a interferência estrangeira em países em desenvolvimento (1967, p. 281). “Basta ouvir os aplausos de uma audiência africana aos heróis de Hollywood massacrando índios peles-vermelhas ou asiáticos para compreender a eficiência dessa arma”, observa N'Krumah (1967, p. 289). Se Morin afirma, no entanto, que a relação entre plateia e filme é passiva e ativa ao mesmo tempo, isso significa que o espectador também é capaz de resistir ao discurso promovido por um filme.

Para Louis Althusser, a classe trabalhadora é capaz de resistir à ideologia dominante e encontrar formas de expressão por meio dos aparelhos ideológicos. Inspirado por Karl Marx, o autor explica que a luta de classes também se manifesta nas formas ideológicas, permitindo que a classe trabalhadora tome consciência do conflito e participe ativamente da batalha contra a classe hegemônica (1985, p. 72-73). É o que Glauber Rocha tenta fazer em *Deus e o diabo na terra do sol*. No entanto, conforme apontado por Jean-Claude Bernardet, um elemento distintivo do Cinema Novo era a postura do autor em oposição ao espectador no que diz respeito às ideias. Embora isso tenha, de um lado, gerado benefícios artísticos positivos, por outro lado, essa relação conflituosa trouxe desafios econômicos, uma vez que afastava o público dos filmes (*apud* Autran, 2013, p. 317).

É possível afirmar que o filme de Glauber Rocha estava inserido em um contexto anticolonialista, assim como o Terceiro Cinema, contrário ao modelo fordista imperialista hollywoodiano que engessa a produção cinematográfica e impõe um determinado tipo de cinema e estética.

À luz do estudo de *Deus e o diabo* e da leitura de *Estética da fome*, é possível afirmar que Glauber Rocha foi um autor comprometido com a transformação do “aparelho de produção” num sentido ideológico de fundo socialista, como aponta Carlos Cesar de Lima Veras, em *A violência pedagógica da fome* (2019, p. 110-111), ao tomar emprestado o conceito de Walter Benjamin presente em *O autor como produtor*. Poucos anos antes do início da Segunda Guerra Mundial, Benjamin sustentava a tese de que uma obra somente poderia estar alinhada ao proletariado

caso também fosse esteticamente correta (2012, p. 130). De maneira análoga, em meio às manifestações que marcaram a década de 1960, Julio García Espinosa defendeu que a viabilidade de superar as barreiras de classes sociais inviabilizava a prática artística como atividade “desinteressada” (1988, p. 53). Assim procedeu Glauber Rocha que, ciente do papel do cinema em um contexto de recrudescimento político ante o discurso utópico característico do século XX, optou por posicionar sua obra em favor da luta de classes no campo da cultura popular.

Se Stuart Hall (2013, p. 291) confere à cultura popular o *status* de arena de “consentimento e resistência”, “onde a luta a favor ou contra a cultura dos poderosos é engajada”, a fala de Corisco no momento de sua morte – “mais forte são os poderes do povo” (*Deus e o diabo*, 2004, 1:56:36) – é também o grito de vanguarda de Glauber Rocha.

Até aqui, foi possível analisar as inspirações e acompanhar o percurso percorrido pelo cinema moderno brasileiro até a realização do filme *Deus e o diabo na terra do sol*. Nos próximos capítulos, será investigado o caminho percorrido pelos *videogames* até o desenvolvimento de *Árida: backland's awakening* para se chegar a uma resposta sobre o envolvimento dos jogos eletrônicos na luta contra o discurso hegemônico da indústria de *games* no campo da cultura popular. Dessa forma, serão analisadas a história do desenvolvimento, a posição colonial dos *videogames* e as principais teorias de jogos para, enfim, responder a hipótese proposta por esta pesquisa.

4 O PÓS-COLONIALISMO E OS JOGOS DIGITAIS

Muitos jogos refletem frequentemente aspectos culturais relacionados ao passado colonial. Questões como estratégias militaristas, os valores capitalistas de sucesso e fracasso, bem como diferenciações étnicas e aspectos culturais do período são observadas com certa facilidade (Lames, 2010, p. 1). Anna Anthropy (2012, tradução nossa) considera que, nos *videogames* atuais, uma característica comum é ter homens atirando em outros homens no rosto. “Às vezes, são mulheres atirando em homens no rosto. Outras vezes, os homens que são atingidos no rosto são orques, zumbis ou monstros”. Para Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter, os *videogames* treinam “personalidades flexíveis para empregos flexíveis, molda sujeitos para mercados militarizados e torna divertido se tornar um sujeito neoliberal” (2013, p. XXIX-XXX, tradução nossa). Por sua vez, Arthur Aroha Kaminski da Silva observa que entre as temáticas predominantes, encontram-se narrativas relacionadas às culturas viking, celta e grega, além de eventos da história europeia. As exceções são jogos realizados por estúdios asiáticos que se concentram nas culturas chinesa e japonesa. Porém, há uma carência significativa de abordagens culturais do sul global, o que cria um desequilíbrio na representatividade e diversidade de perspectivas culturais no meio (2020, p. 236).

Em *Crítica da imagem eurocêntrica* (2006), Ella Shohat e Robert Stam destacam as “inovações estéticas” encontradas no cinema dos países periféricos como uma forma de resistir à “seletividade de vozes promovida pela cultura de massas” (p. 471). A partir desse contexto, esta análise será direcionada ao jogo *Árida: backland's awakening*, que apresenta elementos como a literatura de cordel, a escassez de recursos e a seca, estética identificada na literatura modernista da década de 1930 e no Cinema Novo. O propósito é determinar se o jogo, com “cores fortes e traços estilizados” (Aoca Game Lab, 2017), desafia a estética colonialista eurocêntrica tradicionalmente encontrada nos *videogames*.

No entanto, é preciso investigar se a natureza dos jogos digitais é inseparável de uma posicionalidade colonial (Merwe, 2021, p. 13). Só assim será possível descobrir se esse tipo de jogo, mesmo inserido em um contexto capitalista, é capaz de reproduzir um discurso de vanguarda, guardadas as devidas proporções, semelhante ao observado em *Deus e o diabo na terra do sol*, de Glauber Rocha. Dessa forma, a história dos *videogames* e as teorias dos jogos serão investigadas sob

o paradigma da pós-colonialidade. No entanto, antes dessas análises, é preciso compreender o pensamento pós-colonial.

4.1 O QUE É PÓS-COLONIALISMO?

Na década de 1960, movimentos como as lutas pela independência de nações colonizadas em África e Ásia e contra o imperialismo na América Latina, foram motivados pela convicção de que a ordem global poderia ser modificada por meio de ações revolucionárias. No entanto, esses ideais foram brutalmente reprimidos por forças políticas e militares em diferentes regiões do planeta (Shohat; Stam, 2006, p. 374). Os povos do Terceiro Mundo foram mantidos em um contexto colonial que, apesar de representar historicamente uma situação de subordinação, também pode ser visto como um espaço de conflito e resistência (Cusicanqui, 2021, p. 89).

Diante do cenário apresentado, uma pergunta pertinente seria: qual a característica essencial associada ao conceito de situação colonial? Aimé Césaire entende essa condição como uma coisificação do indivíduo colonizado (2020, p. 23). A situação descrita pode ser interpretada como um espaço onde prevalecem, exclusivamente, relações de poder entre o colonizador, que exerce a dominação, e o nativo, que é subjugado e reduzido a um mero instrumento de produção. Parafraseando Edward W. Said, em *Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente* (2007), há colonizadores, e há colonizados. “Os primeiros dominam; os últimos devem ser dominados” (p. 68).

No livro *Ch'ixinakax utxiwa: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores* (2021), Silvia Rivera Cusicanqui discute como as reformas liberais e modernizadoras na Bolívia levaram a uma inclusão condicional e a uma cidadania de “segunda classe”. Sob a retórica do universalismo – perspectiva que defende a adoção generalizada de uma epistemologia eurocêntrica como a única correta –, uma caricatura da igualdade e cidadania foi desenvolvida, encobrendo privilégios políticos e culturais que perpetuam as estruturas coloniais de opressão. Essa inclusão falaciosa permitiu a reprodução de modos de dominação na ex-colônia baseados em benefícios concedidos pelo antigo centro do poder colonial (2021, p. 94). Embora a temática abordada por Cusicanqui seja a situação boliviana no século XIX, é possível associar com as críticas de Césaire ao pseudo-humanismo, que ele caracteriza como uma visão limitada, fragmentada, tendenciosa e racista dos direitos humanos

(Césaire, 2020, p. 18). Em outras palavras, a inclusão condicional, tanto na América Latina quanto em África, expôs a imagem distorcida das elites locais como caricaturas do Ocidente (Cusicanqui, 2021, p. 94-95). Essa situação pode ser compreendida como uma manifestação do pensamento universalista eurocêntrico.

Inicialmente, é importante ressaltar que os estudos pós-coloniais apresentaram, em seus primórdios, uma dimensão eurocêntrica que se fazia presente em teorias desenvolvidas nas ciências sociais e humanas. Esses estudos apresentavam um universalismo eurocêntrico fundamentado em duas bases conceituais: ideologia e pós-colonialismo. No que se refere à ideologia, a pesquisadora Inocência Mata (2014, p. 30) recorre às reflexões de Fredric Jameson e de Claude Prévost para desenvolver sua análise. Para ela, ideologia é um conjunto de representações que permite ao indivíduo se relacionar tanto com a estrutura social quanto com a lógica coletiva da História. Outra leitura possível para ideologia é compreendê-la como imagens, representações e mitos que determinam certos comportamentos, práticas e hábitos, funcionando como um verdadeiro inconsciente. Esse, por sua vez, internaliza a subalternidade. Em suma, a ideologia eurocêntrica permite que o indivíduo colonizado se localize social e historicamente e também determina, de forma inconsciente, sua conduta subalternizada.

O termo pós-colonial não abriga uma teoria unificada, mas sim diversas abordagens que propõem novos paradigmas metodológicos para a pesquisa cultural. Algumas correntes dos estudos pós-coloniais apresentam distintas interpretações quanto ao uso da expressão. Luciana Ballestrin, por exemplo, explica que para alguns teóricos o prefixo “pós” se refere ao período posterior aos processos de independência, libertação e emancipação das sociedades exploradas “do chamado ‘terceiro mundo’, [...] especialmente nos continentes asiático e africano”, movimentos iniciados a partir da metade do século XX (2013, p. 90). Para Silveira e Baptista (2020, p. 355), no entanto, esse prefixo, de natureza temporal, não sugere a solução dos problemas associados ao colonialismo ou uma era livre de conflitos nas colônias, mas sim um período de transição no qual ainda prevalecem as relações de poder. As autoras concordam que discutir o pós-colonialismo não implica, de maneira alguma, na conclusão do colonialismo. O colonialismo persiste na política, cultura e economia das “nações (ex) colonizadas”, mesmo com a formação de novas relações de poder.

Martin Albert Persch aponta para a grande diversidade de tópicos dos estudos pós-coloniais e afirma que quase não há diferença entre a epistemologia latino-

americana e a originada no sul da Ásia (2021, p. 5), também conhecida como estudos subalternos¹². No entanto, embora confirme que o grupo de intelectuais latino-americanos – Aníbal Quijano, Walter D. Mignolo etc – que vivia nos Estados Unidos no início dos anos 1990 tenha, de fato, inspirado-se nos estudos subalternos do sul da Ásia para desenvolver novas teorias, Ballestrin explica que parte do grupo, já no fim da década, renegou os estudos indianos sobre o colonialismo (2013, p. 94-95).

De forma crítica, Silvia Rivera Cusicanqui acusa os estudos pós-coloniais importados das universidades dos Estados Unidos para a América Latina de multiculturalistas e que essas têm sido as principais estratégias de dissimulação das novas formas de colonização (2021, p. 95-96). Nesse sentido, constata-se a atenção dedicada à análise das relações de poder em áreas socialmente marcadas pela diferença étnica, racial, de classe, de gênero e de orientação sexual como “estratégia de resistências a sistemas de conformação da tendência hierarquizante da diferença” (Mata, 2014, p. 27 e 31). Para Inocência Mata,

estas epistemologias se disseminaram, o que torna relevante a consideração de Ella Shohat de que essa designação – pós-colonial – é pastoral pois, apontando para o final de um período, [...] ratifica a ideia de um mundo de iguais e sem fronteiras, naturalizando as desiguais relações de poder geradas pelos efeitos homogeneizantes da globalização contemporânea, cujos circuitos (econômicos, sociais, culturais, até científicos) são orientados para o Ocidente (a Europa e a América do Norte) (2014, p. 31).

É possível observar, então, uma convergência nas críticas de Ella Shohat, Inocência Mata e Silvia Rivera Cusicanqui em relação aos estudos pós-coloniais de cunho multiculturalista, que aponta para a perpetuação da supremacia de uma estrutura ideológica e histórica eurocêntrica e universalista (Mata, 2014, p. 31). Aimé Césaire, em *Discurso sobre o colonialismo* (2020), ao lembrar a afirmação racista de Roger Caillois, segundo a qual “só existe etnografia branca”, adverte: “É o Ocidente que faz a etnografia dos outros, não os outros que fazem a etnografia do Ocidente” (p. 68-69). Por essa razão, Mata sustenta a importância de enfatizar a nocividade de certos paradigmas valorizados por esta ideologia, a fim de evitar o que o economista egípcio Samir Amin designou como universalismo, que preconiza a imitação do

¹² Área de pesquisa elaborada por pensadores indianos como Gayatri Chakravorty Spivak, Partha Chatterjee e Dipesh Chakrabarty, que desafia o conceito de “outro” desenvolvido por intelectuais ocidentais (Ballestrin, 2013, p. 92).

modelo ocidental como a única solução para os desafios contemporâneos (2014, p. 29).

No contexto dos debates pós-coloniais, no entanto, o multiculturalismo permanece relevante e, por essa razão, demanda uma abordagem crítica para superar a imposição de ideias dominantes. Ella Shohat e Robert Stam, por exemplo, afirmam que o pós-colonialismo multiculturalista é um sintoma da dissolução de um projeto amplo – o ideal socialista utópico em voga no século XX que tinha “a expectativa de mudar o mundo”; “a esperança na Revolução entendida como negação radical do vivido” (Nemer, 2005, p. 59) – em pequenas batalhas descentralizadas – de etnia, de gênero, de raça, de orientação sexual, etc. No entanto, se para os autores, essas batalhas “encorajam enormes dispêndios de energia na discussão de interesses particulares”, ao mesmo tempo, têm “potencial para coalizões emancipatórias” (2006, p. 444-445). Dessa forma, a superação do pós-colonialismo multiculturalista requer também o estabelecimento de acordos com base em afinidades históricas, como racismo, homofobia e misoginia, que são facilmente observadas em uma sociedade colonial eurocentrada (2006, p. 452). Nessa perspectiva, a ênfase recai na importância do indivíduo de se identificar com ações e práticas compartilhadas por outros subalternizados. Shohat e Stam, enfim, propõem a criação de uma “pedagogia antieurocêntrica”, que envolva a construção de uma prática nos meios de comunicação capaz de abordar e apreender as subjetividades como elementos essenciais para uma emancipação transformadora (2006, p. 470). Nessa linha, Inocência Mata recomenda uma “geocrítica ao eurocentrismo”, uma gramática alternativa composta por categorias e perspectivas periféricas que buscam anular a influência das mediações metropolitanas. “É esse desvio em direção a um outro sentido, que propõe a inclusão de outras racionalidades” (2014, p. 32). Foi a partir da inclusão dos testemunhos periféricos nos estudos pós-coloniais que novos paradigmas puderam questionar ideias ocidentais universalistas. Assim, “a tarefa do intelectual pós-colonial deve ser a de criar espaços, por meio dos quais o sujeito subalterno não possa apenas falar, mas sobretudo ser ouvido” (Silveira; Baptista, 2020, p. 356-357). Nesse sentido, uma teoria ou um discurso pós-colonial são insuficientes sem uma prática descolonizadora (Cusicanqui, 2021, p. 101).

Essa é uma empreitada árdua, destaca Frantz Fanon ao afirmar que “a descolonização é sempre um fenômeno violento” (2021, p. 39). Afinal, a violência colonial é uma situação imposta pelo colonizador ao colonizado, e não um estado

inerente ao sujeito subalterno e muito menos incentivado por Fanon, como visto anteriormente.

A pessoa colonizada deve levar em consideração questões como ideologia, discurso, identificação e filiação ao questionar o etnocentrismo eurocêntrico. A prática pós-colonizadora exige do “participante privilegiado das coalizões multiculturais” a consciência da “própria localização social para efetuar uma “desfiliação” – um afastamento do clube do euro-narcisismo e do privilégio” (Shohat; Stam, 2006, p. 448-450). Walter Benjamin, em *O autor como produtor*, faz um alerta semelhante: o autor revolucionário deve trair sua classe de origem – a burguesia – e os privilégios por ela concedidos, ao adaptar o aparelho de produção intelectual para servir à revolução do proletariado (2012, p. 145-146).

Por isso, é fundamental dar voz e ouvir o indivíduo colonizado ao mesmo tempo em que é preciso agir em conjunto com ele, ombro a ombro, de mãos dadas. Caso contrário, dois cenários seriam possíveis: no primeiro, o subalterno é silenciado enquanto um sujeito eurocentrado tem a atenção para si; no segundo, há uma luta e o sujeito privilegiado se acomoda enquanto o subalternizado enfrenta forças poderosas sozinho. Nesses dois cenários, as duas tropas estão divididas, enfraquecidas e, assim, mais fáceis de serem conquistadas, como sugere Maquiavel em *A arte da guerra* (2008, p. 185). No entanto, a união dos sujeitos tem mais chances de êxito, como sugere a canção *Todos juntos (Tutti uniti*, no original, em italiano), de Chico Buarque, Luis Enríquez Bacalov e Sergio Bardotti (1977):

Junte um bico com dez unhas/ Quatro patas, trinta dentes/ E o valente dos valentes/ Ainda vai te respeitar/ Todos juntos somos fortes/ Somos flecha e somos arco/ Todos nós no mesmo barco/ Não há nada pra temer/ – Ao meu lado há um amigo/ Que é preciso proteger/ Todos juntos somos fortes/ Não há nada pra temer

Desta forma, portanto, é a partir dessa visão pós-colonial que agrega forças em um movimento antieurocêntrico que a história dos jogos digitais, as teorias dos jogos e *Árida: backland's awakening* serão analisados a seguir.

4.2 JOGOS DIGITAIS: A HISTÓRIA OFICIAL

A história dos jogos digitais engloba, desde os primórdios, a presença de *hackers* e controle corporativo, elementos radicais e militares, a dicotomia entre *software* livre e código proprietário, a interseção do material e imaterial, a dualidade

entre resistência e captura, a busca por escapar do trabalho tradicional e a incorporação de novas profissões, entre outros aspectos, explica Jamie Woodcock em *Marx no fliperama* (2020, p. 46).

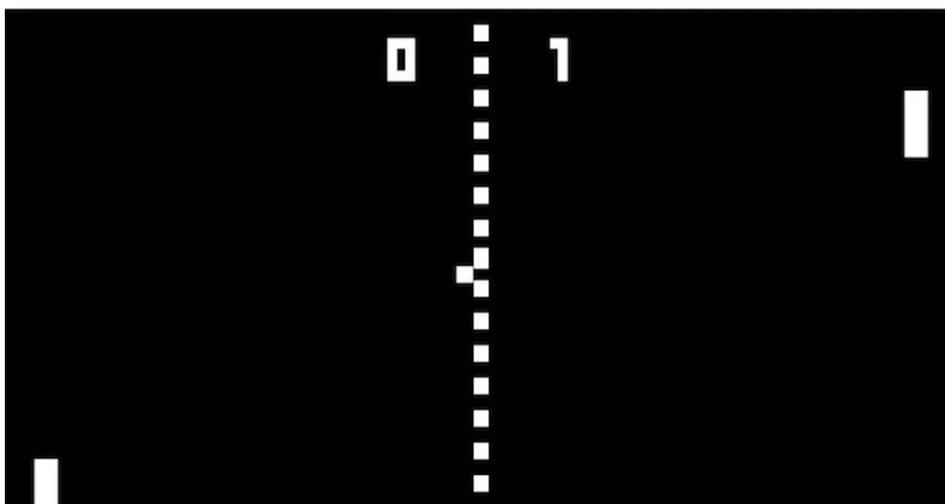
Essa história tem origem nos primeiros anos da década de 1950, quando o complexo militar-industrial estadunidense (Dyer-Witthford; de Peuter, 2013, p. XXIX) estabeleceu centros acadêmicos de pesquisa em algumas universidades, com o apoio de empresas de telecomunicações, incluindo a IBM, com orçamento do departamento de defesa do país (Woodcock, 2014, p. 47). Pioneiros como Steve Russell, criador do jogo *Spacewar* (1961), e Ralph Baer, que em 1966 concebeu o primeiro console de *videogame* conectado à televisão, eram vinculados ao complexo militar-industrial dos Estados Unidos (Dyer-Witthford; de Peuter, 2013, p. 7). Essa relação entre militares, indústrias e universidades também foi a responsável pelo desenvolvimento da internet nos Estados Unidos (Faustino; Lippold, 2023, p. 209).

O propósito do departamento de defesa estadunidense era desenvolver simuladores que contribuíssem nos preparativos para uma eventual guerra nuclear. No entanto, no início da década de 1960, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), o estudante Steve Russell criou o *Spacewar!*, o primeiro programa de simulação feito com a intenção de ser uma brincadeira. Jamie Woodcock chama a atenção para o fato de que “brincar com computadores” foi permitido porque os militares entendiam que essa era uma forma de explorarem o potencial total dos equipamentos do complexo “militar-industrial-acadêmico”. Esses estudantes também se uniam de maneira colaborativa na exploração de computadores e assim desenvolveram as bases para os primeiros jogos. Eles chamavam esses encontros fora do ambiente de trabalho de *hacking* (2014, p. 49-51).

Ralph Baer introduziu os jogos digitais na televisão em 1966, tendo a patente registrada em 1968. Em 1972, a empresa de eletrônicos Magnavox lançou o *Odyssey*, um console projetado para entretenimento doméstico, baseado no protótipo de Baer. Essa inovação sedimentou as bases para o desenvolvimento dos futuros aparelhos de *videogame*. Enquanto isso, estudantes envolvidos na contracultura *hacker* continuavam a criar novos jogos. (Woodcock, 2014, p. 51-52). Também em 1972, a Atari instalou, em um restaurante na Califórnia, o primeiro aparelho que precisava de moedas para ser acionado com o jogo Pong (Figura 1). O sucesso motivou o lançamento da versão doméstica do jogo, o Home pong, em 1975. O conceito desse modelo de negócios remonta às máquinas de pinball, dispositivos mecânicos que

existem desde o século XIX e eram chamados de “Flipper”. Foi a partir dessas máquinas que surgiu a denominação “Fliperama”, que passou a identificar os estabelecimentos que abrigavam tanto arcades quanto pinballs no Brasil (Saldanha, 2022, p. 25).

Figura 1 – Captura de tela do jogo *Pong*



Fonte: Techtudo (2016).

Com *Pong* e *Home pong*, a Atari chegou ao patamar de uma das empresas mais importantes do Vale do Silício, estabelecendo uma cultura caracterizada pela “recusa ao trabalho” convencional, influenciada pelos movimentos estudantis de 1968. Richard Barbrook e Andy Cameron chamam essa nova atitude de “ideologia californiana”: “uma bizarra fusão de boemia cultural de São Francisco com as indústrias de alta tecnologia do Vale do Silício” (*apud* Faustino; Lippold, 2023, p. 210).

Em 1973, David H. Ahl publicou o livro *101 BASIC Computer Games*, com códigos que permitiam aos leitores programar jogos em casa. Foram vendidos um milhão de exemplares. No ano seguinte, foi lançado *Maze War*, primeiro jogo em primeira pessoa. Em 1979, Don Woods criou *Adventure* (Figura 2), videogame baseado no RPG de mesa *Dungeons & Dragons*¹³. “Todos os exemplos foram, de

¹³ O RPG, ou *Role Playing Game*, é um tipo de jogo em que os participantes interpretam personagens fictícios e reagem a situações propostas por um dos jogadores, chamado de Mestre de Jogo. Foi criado pelos americanos Gary Gygax e Dave Arneson, que publicaram, em 1974, a primeira edição de *Dungeons & Dragons* (D&D). O jogo chegou à quinta edição em 2014.

certa forma, a continuação da ética ‘faça você mesmo’ e da tradição *hacker* dos primeiros jogos digitais” (Woodcock, 2014, p. 53-54).

Figura 2 – Captura de tela do jogo *Adventure*

```
.RUN ADV11
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Fonte: Digital Writing and Research Lab (2016).

Como os primeiros *hackers*, Rob Trubshaw e Richard Bartle usaram o tempo livre do laboratório computacional da Universidade de Essex, na Inglaterra, para trabalhar no projeto do jogo com interface baseada em texto *Multi-user dungeon* (Figura 3), ou MUD, como era conhecido pelos jogadores (Woodcock, 2014, p. 53-56).

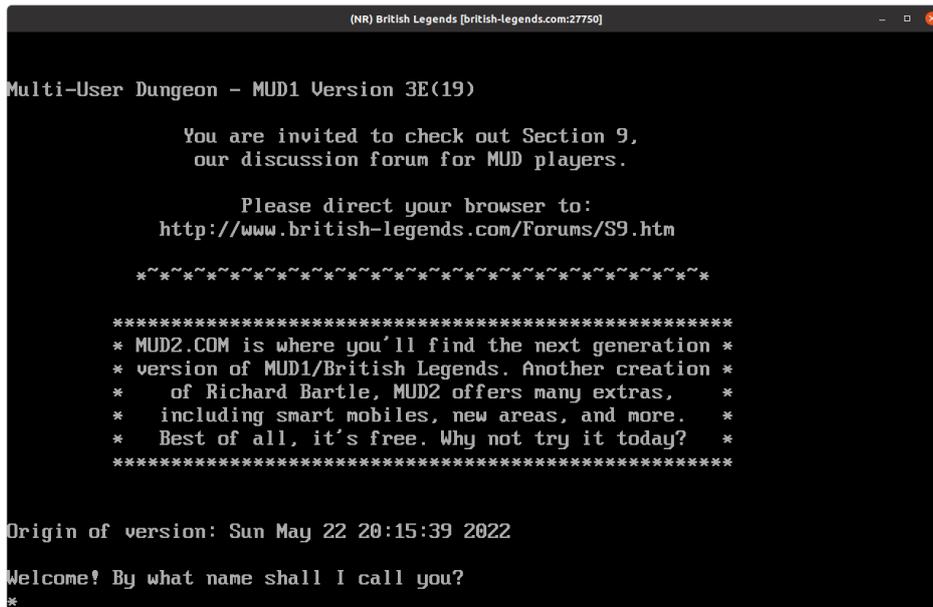
Já no final dos anos 1970, a Atari lançou o primeiro console com cartuchos de jogos proprietários: o *Atari 2600*. Em 1979, a empresa alcançou a receita aproximada de um bilhão de dólares com as máquinas de fliperama. Apesar dos lucros exorbitantes, a indústria de *videogames* nos Estados Unidos enfrentou uma crise que levou ao enterro literal de cartuchos encalhados.

Enquanto o mercado nos Estados Unidos vivia essa crise que ameaçava inviabilizar a indústria, no Japão eram dados os primeiros passos na cena de jogos digitais, também com envolvimento do complexo industrial-militar. Em 1980, a desenvolvedora de jogos Namco lançou, também para fliperama, *Pac-Man* (Figura 4). Com o jogo em que um personagem toma pílulas e caça fantasmas, a empresa faturou, no primeiro ano, o equivalente a quatro bilhões de dólares em valores de hoje (Woodcock, 2014, p. 56-57).

Poucos anos depois, Nintendo e a Sega dominariam o mercado de consoles e cartuchos até a entrada da também japonesa Sony, com o console *Playstation* no mercado, em 1994. É importante destacar que a Nintendo, em 1983, implementou um

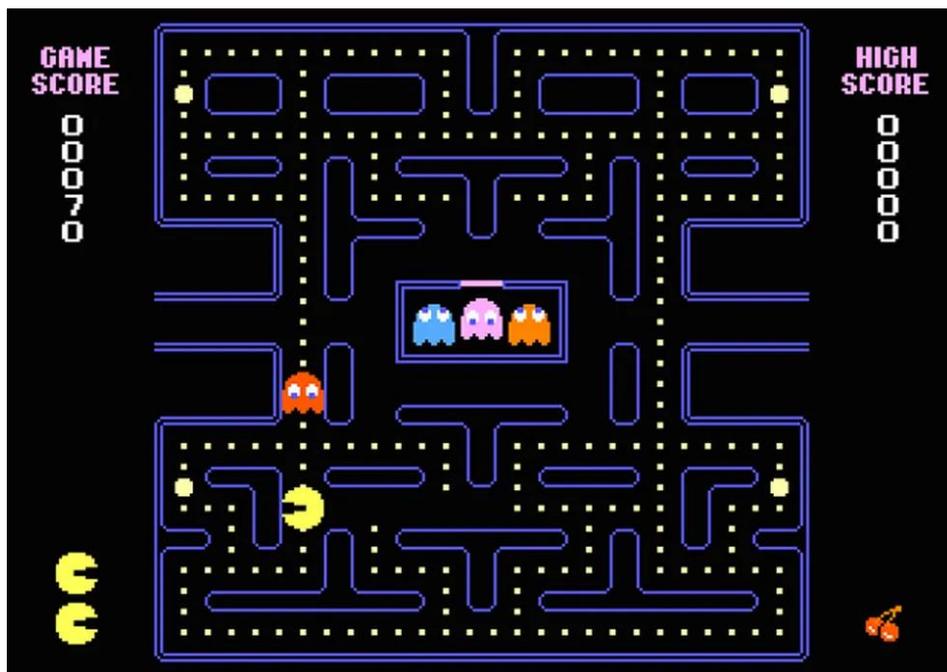
sistema de verificação nos cartuchos do *Famicom*, o primeiro console da empresa, garantindo que apenas os jogos oficiais pudessem ser executados no *videogame*. Essa medida - além da pirataria que popularizou os jogos em todo o mundo - foi importante para o renascimento da indústria dos *videogames* (Woodcock, 2014, p. 59-60).

Figura 3 – Captura de tela do jogo *Multi-user dungeon* (MUD)



Fonte: The Lunduke Journal of Technology (2022).

Figura 4 – Captura de tela do jogo *Pac-Man*



Fonte: Techtudo (2013).

Nos anos 1990, a Microsoft ingressou na indústria com jogos casuais, que eram comercializados junto com os computadores domésticos que se tornavam populares na época, criando assim um novo público de jogadores. Mais tarde, em 2001, a empresa entraria no mercado de consoles com o lançamento do *Xbox* (Woodcock, 2014, p. 61 e 64-65).

A influência do complexo “militar-industrial-acadêmico” foi diminuindo ao longo da década de 1990. O século XXI começa com as megacorporações dominando a indústria de jogos digitais, com o papel dos militares relegado a segundo plano. Isso não significa, no entanto, que o departamento de defesa dos Estados Unidos tenha se distanciado dos *videogames*. Em 2002, foi lançado o jogo *America’s Army*, como ferramenta de propaganda para seduzir novos recrutas (Woodcock, 2014, p. 66).

Paralelamente, a ideologia *hacker*, que também tem em sua origem o incentivo de militares estadunidenses, seguia ativa, influenciando a pirataria e a comunidade de modificação de jogos para computadores pessoais. No entanto, na virada do século XX para o século XXI, um movimento surgiu com a promessa de revolucionar essa indústria.

4.3 OS JOGOS (NÃO TÃO) INDEPENDENTES

No início do século XXI, criadores não-identificados de jogos publicaram na internet *O manifesto scratchware* (2000). Era um chamado à revolução – de acordo com o próprio texto – contra a falta de criatividade, a exploração dos trabalhadores do setor, os orçamentos milionários, a falta de qualidade dos jogos, entre outros problemas.

O manifesto, no entanto, não sugeria uma transformação da indústria de *videogames*. Era uma convocação para que autores assumissem as rédeas da produção e desenvolvessem os jogos por conta própria, sem preocupações comuns na indústria, como “posicionamento, promoção, publicidade e marketing”.

Você precisa de centenas de milhares de vendas para recuperar seus custos? Sim, sob o modelo de negócio disfuncional que rege hoje. Mas se você desenvolver jogos da maneira certa, da maneira audaciosa, da maneira independente, seus custos serão drasticamente menores. Alguns milhares de unidades vendidas serão suficientes para pagar as contas (2000, tradução nossa)

Dessa forma, o manifesto propôs um novo tipo de jogo, que se contrapunha, em tese, à forma dominante no mercado. Esses novos jogos deveriam ser acessíveis, de alta qualidade, de curta duração, desenvolvidos por equipes pequenas e com ênfase na arte 2D, explicam Beatriz Blanco e Aline Conceição Job da Silva (2021, p. 3).

O *Manifesto scratchware* era movido, antes de tudo, por um desejo de destruição da instituição *videogame*. Assim como os artistas vanguardistas ou os adeptos do Cinema Novo e do Terceiro Cinema, os autores *scratchware* desejavam romper com o modelo que regia o mercado, que eles consideravam corrompido, e assim proteger os jogos digitais.

Essas rupturas, sejam na literatura, no cinema e nos *games* – entre uma estética clássica e o *establishment* de um lado, e do outro uma concepção que negue e se oponha a isso, fazendo diferente – estão presentes na história de todas as mídias. Isso ocorre quando esses espaços amadurecem e deixam de ser exclusivos das grandes estruturas de produção e passam a ser mais acessíveis, ainda que em mãos burguesas. O desenvolvimento da ciência, da tecnologia, das teorias e práticas mais avançadas, para Julio García Espinosa, foi o movimento que permitiu que as “massas” participassem mais ativamente da vida social. “No campo da vida artística, há mais espectadores do que em qualquer outro momento da história. É a primeira fase de um processo ‘deselitista’. A questão agora é saber se estão surgindo condições para que esses espectadores se tornem autores” (1988, p. 54, tradução nossa). No entanto, se na década de 1960, Espinosa observou um progresso técnico e uma participação mais efetiva da população no cenário artístico, ao mesmo tempo, Frederic Jameson, discutido previamente, notou a incorporação dos movimentos modernistas como estética pelo liberalismo. Conforme Mark Fisher argumenta, a influência do sistema deriva, em parte, da forma como este sintetiza e incorpora toda a história pregressa, convertendo todos os artefatos culturais em valor monetário à revelia de seus autores ou por esses autores terem migrado para o mercado como questão de sobrevivência (Fisher, 2020, p. 5).

“Morte às lojas de *software*!”, “Morte à EA e à Vivendi!”, “Morte à Sony, à Sega e à Nintendo!”, “Morte à indústria de jogos! Vida longa aos jogos” (*O Manifesto scratchware*, 2000). Esse desejo, inicialmente, impulsionou desenvolvedores independentes a se posicionarem como antimercado. Movimento parecido aconteceu com o Cinema Novo, que se beneficiou do barateamento de equipamentos. “Ao

mesmo tempo que formas particulares do modernismo foram absorvidas e mercantilizadas, o credo modernista – sua atribuída fé no elitismo e modelo monológico e verticalizado e de cultura – foi desafiado e rejeitado em nome da ‘diferença’, da ‘diversidade’ e da ‘multiplicidade’”, explica Mark Fisher (2020, p. 8-9).

Desde a publicação do manifesto, o caminho para criadores de jogos independentes ficou mais fácil: “múltiplas opções para distribuição e divulgação de *games* independentes em plataformas digitais; visibilidade crescente de jogos *indies* na mídia especializada; mais ferramentas gratuitas para desenvolvimento etc.” (Blanco; Silva, 2021, p. 12). Com o barateamento dos equipamentos necessários para produção de jogos eletrônicos, surgem iniciativas ao redor do mundo, inclusive no Brasil, com a ambição de entrar na disputa pela atenção dos jogadores com *games* autorais e independentes. Foi nessas condições que surgiu *Árida: backland’s awakening*. Os jogos independentes, “que antes circulavam em um nicho muito específico”, com o tempo se integraram totalmente ao modelo de produção e circulação do mercado de *videogames*. O que a princípio parece positivo, é considerado por Blanco e Silva “um fracasso do projeto de *videogame indie*”, uma vez que o resultado é “a cooptação do modelo de produção independente pela indústria” (2021, p. 12). Por sua vez, o Cinema Novo, que é abraçado pela intelectualidade acadêmica em sua origem, segue como produto de nicho até hoje.

Blanco e Silva identificaram outras questões problemáticas além do afastamento do pensamento inicial do movimento de jogos independentes. Elas explicam que os autores do manifesto propuseram formas criativas de produção e concepção de jogos, mas não abordaram aspectos cruciais para a viabilidade da distribuição. Assim, se tornaram reféns de algoritmos de recomendação das plataformas digitais (2021, p. 12-13). A semelhança com as demandas dos entusiastas do Cinema Novo, nesse caso, chama a atenção. Da mesma forma que ocorreu com os desenvolvedores de jogos *scratchware*, os cinemanovistas, inicialmente, também priorizaram a produção dos filmes.

Sem solução para a distribuição dos jogos, e com o objetivo de ampliar a visibilidade em lojas *online* pertencentes às grandes corporações, os desenvolvedores precisaram se adequar a essas plataformas (Blanco; Silva, 2021, p. 13). *Árida: backland’s awakening*, apesar de brasileiro, por exemplo, tem o nome em inglês para

ser mais facilmente encontrado na ferramenta de busca do Steam¹⁴, plataforma de publicação de *indie games*. O *Manifesto scratchware* também possibilitou, como as vanguardas históricas e o Cinema Novo, uma autocrítica que provocou um “reconhecimento dos problemas da indústria de *videogames* e que esses não são de fácil solução” (2021, p. 8).

Se as demandas do Cinema Novo propuseram que o cinema brasileiro se afastasse das práticas imperialistas, com *O Manifesto scratchware*, no entanto, os criadores independentes de videogames não se afastaram totalmente das lógicas do mercado contemporâneo. Mark Fisher, em *Realismo capitalista* (2020, p. 9), esclarece que Frederic Jameson, durante teorização sobre o pós-modernismo, identificou a assimilação e comercialização dos temas modernistas (elementos vanguardistas que continham um potencial revolucionário) por parte do sistema capitalista.

Para Stuart Hall, é no terreno da cultura popular que “a hegemonia cultural é produzida, perdida e se torna objeto de lutas” (2013, p. 379). Se essa teoria é desmembrada em três fases distintas - produção, declínio e conflitos -, *O Manifesto scratchware*, sob esta perspectiva, estaria situado na terceira. No entanto, de acordo com Mark Fisher (2020, p. 9), no contexto do “realismo capitalista”, a sociedade já não enfrenta a incorporação de elementos potencialmente subversivos, mas sim o que ele nomeia como “precorporação”. Isso implica na formatação e pré-moldagem das ânsias, ambições e esperanças pela cultura capitalista. Para Fisher, esse cenário se prova pelo

[...] estabelecimento acomodado de zonas culturais “alternativas” ou “independentes”, que repetem infinitamente gestos de rebelião e contestação como se fossem feitos pela primeira vez. “Alternativo” e “independente” não designam nada fora do *mainstream*; pelo contrário, são, na verdade, os estilos dominantes no interior do *mainstream* (2020, p. 9).

Nessa circunstância, um manifesto com potencial revolucionário, como o *Scratchware*, tem a possibilidade de ressurgir de tempos em tempos, porém, unicamente como uma estética. O manifesto, quando articula um “discurso de amor ao trabalho”, evidencia uma consonância com os princípios nada revolucionários da lógica neoliberal.

Esse discurso de amor aos *videogames* é central tanto na construção de uma ideologia hegemônica masculinista, branca e colonial na

¹⁴ O Steam é um sistema de distribuição *online* de jogos digitais para computadores (Windows, macOS e Linux) que pertence à Valve Corporation.

indústria quanto no silenciamento de debates sobre questões sociais e políticas, que servem à manutenção de estruturas de opressão e de silenciamento [...] e a uma relação de otimismo cruel de práticas de trabalho abusivas como as horas-extras extensas e frequentes, conhecidas como *crunch time*. (Blanco; Silva, 2021, p. 9)

Para as escritoras, essas deficiências revelam, de maneira clara, como o capitalismo e o neoliberalismo se apropriam das formas de criação/produção, recontextualizando expressões contrárias ao sistema, de forma a alinhá-las aos próprios objetivos. Diante desse cenário, Blanco e Silva defendem a promoção e o desenvolvimento de novos sujeitos políticos, em pesquisa sobre os “movimentos alternativos de criação, produção e circulação de *videogames*” (2021, p. 13-14).

O *videogame* como objeto cultural, não só a indústria, reflete muito os aspectos desse estado do mundo, uma vez que diferentes jogos oferecem amplas possibilidade de desenvolvimento de nossos avatares, reproduzindo as máximas neoliberais da otimização de si e da autorregulação, o que reforça, nos mundos de jogo, a colonização das subjetividades. (p. 15)

Em um cenário em que o criador, mesmo independente e, em tese, antissistema, deve se encaixar às práticas do mercado, é preciso voltar aos jogos comerciais para descobrir como essas questões se manifestam. Qual é a influência do complexo “militar-industrial-acadêmico” nos *videogames*? Como se identifica a subjetividade colonial na mecânica dos jogos digitais? Para isso, é preciso voltar à história dos jogos, dessa vez sob um paradigma pós-colonial guiado por uma visão crítica ao eurocentrismo.

4.4 UMA VISÃO PÓS-COLONIAL DOS GAMES: “A HISTÓRIA QUE A HISTÓRIA NÃO CONTA”¹⁵

Na década de 1990, os lançamentos de *Mortal Kombat* (1993) e *Tomb Raider* (1996) chamaram atenção por razões diferentes, mas que têm origem no modelo de desenvolvimento do mercado de *videogames*. O primeiro jogo foi vítima de uma campanha política que o responsabilizou pela violência na sociedade estadunidense.

¹⁵ Verso do samba-enredo da escola de samba Estação Primeira de Mangueira, campeã dos desfiles do Carnaval de 2019 do Rio de Janeiro com o enredo *História para ninar gente grande*. O samba foi composto por Deivid Domênico, Tomaz Miranda, Mama, Marcio Bola, Ronie Oliveira, Danilo Firmino e Manu da Cuíca. Segundo Anna Cristina de Almeida Jesus (2020, p. 2), o enredo aborda uma nova perspectiva histórica e põe em dúvida a narrativa oficial.

Entre os envolvidos na cruzada estava Joe Biden, eleito presidente dos Estados Unidos em 2019. A campanha difamatória, no entanto, não levou em consideração a relação umbilical entre os jogos digitais e a cultura dessa indústria que tem origem no complexo militar-industrial-acadêmico. *Tomb Raider*¹⁶ (Figura 5), por sua vez, provocou um debate sobre representação feminina nos jogos (Woodcock, 2014, p. 62-63).

Figura 5 – Captura de tela do jogo *Tomb Raider*



Fonte: IMDb - Internet Movie Database (1997).

O discurso do mercado de *videogames* na época sugeria que “garotas não jogam”. A ideia de um entretenimento voltado para meninos era percebida desde a arte das caixas dos jogos às propagandas na televisão e em revistas especializadas. A indústria concentrava esforços no público masculino, estabelecendo uma hierarquia artificial de gênero. O resultado disso eram jogos protagonizados por heróis masculinos estereotipados e que retratavam mulheres como mocinhas

¹⁶ A franquia é protagonizada por Lara Croft, arqueóloga que vive inúmeras aventuras ao redor do mundo vestindo *shorts* curtos e camiseta, e que tem como principal característica os seios fartos, surgidos em uma brincadeira. Toby Gard estava manipulando o modelo tridimensional e, por acidente, aumentou o tamanho dos seios de Lara em 150%. Surpreendentemente, o restante da equipe levou isso a sério e apreciou o resultado, decidindo adotar essa versão como a aparência final da personagem (*Tomb Raider...* 2015).

hipersexualizadas, além de propagandas com viés sexista (Woodcock, 2020, p. 243), enquanto meninas só podiam brincar de boneca e *casinha*. O que não significa que não havia mulheres envolvidas com jogos digitais desde o princípio.

O início da história dos *videogames* e a segunda onda do movimento feminista¹⁷, nos anos 1960, são contemporâneos. Desde o início da formação da indústria de jogos digitais, houve criadoras e jogadoras, mas a história de *hackers* e desenvolvedores é masculina (Dyer-Witthford; de Peuter, 2013, p. 18), fenômeno que se observa até os dias de hoje¹⁸. No entanto, o mercado de jogos não se restringe ao público concebido pelo discurso dominante, e a percepção dessa realidade tem provocado uma resposta agressiva daqueles que antes eram adulados pela indústria (Martins, 2023, p. 530).

Em 2013, nos Estados Unidos, a designer de jogos Zoe Quinn lançou o *game* independente *Depression Quest*. Embora o jogo tenha sido bem avaliado pela crítica, uma postagem difamatória feita por um ex-namorado de Quinn provocou uma onda de ataques misóginos nas redes sociais, que atingiu outras mulheres e que ficou conhecida como *Gamergate* (Persicheto, 2014). Uma das vítimas foi Anita Sarkeesian, fundadora do canal *Feminist Frequency*, que sofreu ameaças de “morte a tiros” que a fizeram cancelar a participação em um evento na Universidade de Utah (Feminista..., 2014). Ela foi, inclusive, retratada como personagem em um jogo cuja missão era agredi-la fisicamente. Ao longo dos anos, Sarkeesian teve de lidar com uma variedade de abusos online, precisando mudar de residência várias vezes durante os momentos mais intensos dos ataques (Vaz, 2023). Durante a produção desta pesquisa, Anita Sarkeesian anunciou o encerramento das atividades do canal após 15 anos ininterruptos de um trabalho em que criticou convenções e levou o pensamento crítico feminista ao mercado de *videogames*, espaço frequentemente alheio a essas preocupações (Carpenter, 2023). No comunicado de encerramento das atividades do

¹⁷ A segunda onda do feminismo foi provocada pela publicação do livro *O segundo sexo*, por Simone de Beauvoir, em 1949. Esse trabalho destacou como os homens se autoproclamaram representantes da humanidade, relegando as mulheres a uma posição de diferença e inferioridade, ou seja, tratando-as como “o outro” (Zirbel, 2021).

¹⁸ Isso explica a ausência de pioneiras como Roberta Williams, co-fundadora da Sierra Online e criadora de *Mystery house* (1980), e Muriel Tramis, primeira desenvolvedora negra e criadora do *game* de aventura em primeira pessoa *Méwilo* (1987) (Kenney; Perera, 2022) no catálogo da exposição *The art of video games* (Broun, Elizabeth *apud* Melissinos; O'Rourke, 2012), que celebrou o aniversário de 40 anos do mercado de *videogames*, no Smithsonian American Art Museum, em Washington, Estados Unidos, em 2012, assunto que merece uma investigação posterior.

Feminist Frequency, Sarkeesian fez um pedido: “[...] por favor, lembre-se de defender aqueles que precisam de um aliado e continue criticando a mídia que você ama. E o mais importante: seja gentil consigo mesmo; não servimos para os outros se não cuidarmos de nós mesmos” (Dark, 2023, tradução nossa).

Influenciadas pelas críticas de Anita Sarkeesian e de outras mulheres, as empresas desenvolvedoras de jogos digitais apresentaram novidades, entre elas o jogo *Naughty Dog’s Uncharted: the lost legacy*, de 2017. O *game* traz duas personagens femininas travando uma série de diálogos sem falar sobre homens, explica Rachel Lara van der Merwe (2021, p. 1, tradução nossa). “Os trajés, ações e comentários das personagens também não parecem presumir um olhar masculino – pela primeira vez, minha posição como jogadora feminina parecia ser reconhecida por um jogo convencional”, comenta a autora. No entanto, mesmo que alguns clichês, como os analisados por Sarkeesian nos últimos anos, parecessem ultrapassados, a mecânica de exploração dos jogos anteriores da franquia *Uncharted* ainda não havia sido superada.

O jogo ainda é uma mistura de combate e resolução de quebra-cabeças em uma terra estrangeira e exótica cujos tesouros ainda não foram descobertos. *The Lost Legacy* tenta justificar a caça ao tesouro através de Chloe, que aparentemente também está em uma missão para aprofundar seu conhecimento de sua herança indiana e fornecer à Índia acesso a uma parte oculta de sua história. Além disso, tanto Chloe quanto Nadine não são apenas mulheres, são mulheres de cor, então a narrativa não é mais de homens brancos invadindo e saqueando. No entanto, uma vez que se retira a camada narrativa da história e examina a mecânica do jogo, ainda se encontra um jogo inerentemente imperialista, onde matar e invadir monumentos antigos é enquadrado como não apenas aceitável, mas também prazeroso (2021, p. 1-2, tradução nossa).

Por isso, as representações narrativa e visual não são o suficiente para analisar um *videogame*. É preciso levar em consideração a mecânica, ou melhor, como o jogador interage com o ambiente do *videogame*, uma vez que os jogos são, em seu sentido completo, simulações. Portanto, sugere van der Merwe (2021, p. 2, tradução nossa), é necessária uma nova ferramenta capaz de “expor as ideologias que estão incorporadas aos *videogames* em todos os níveis”: a retórica procedural de Ian Bogost.

Eu sugiro o nome “retórica procedural” para o novo tipo de prática persuasiva e expressiva [...]. Proceduralidade refere-se a uma maneira de criar, explicar ou entender processos. E processos definem a forma como as coisas funcionam: os métodos, técnicas e lógicas que impulsionam o funcionamento de sistemas [...]. Retórica refere-se à

expressão eficaz e persuasiva. Portanto, a retórica procedural é uma prática de usar processos de maneira persuasiva. Mais especificamente, a retórica procedural é a prática de persuadir através de processos em geral e processos computacionais em particular (Bogost, 2007, tradução nossa).

No livro *Persuasive games: the expressive power of videogames* (2007), Bogost define a noção de retórica procedural como “a arte da persuasão por meio de representações e interações baseadas em regras” escritas em código, durante a programação. É possível, dessa forma, afirmar que quaisquer aplicativos têm regras que foram estabelecidas por um programador. No entanto, apesar do subproduto desenvolvido por um programa computacional ser capaz de apresentar um resultado expressivo, esse não precisa de um computador para ter significado. Já os *videogames*, para Bogost, têm “poderes persuasivos únicos”, uma vez que são *softwares* que possuem “significados culturais” intrínsecos definidos na programação.

Diferentemente do cinema, onde a interação entre obra e audiência permanece no domínio da subjetividade, os jogos demandam a participação ativa do jogador. No *game*, é o jogador quem decide, com base nas regras estabelecidas, se vai realizar um assalto furtivo ou um massacre ao invadir um castelo para roubar um tesouro. Inicialmente, essas decisões podem parecer subjetivas, orientada pelo que entretém o jogador. No entanto, é uma escolha que deve ser feita, e o jogador é compelido a agir, controlando a ação com o seu dispositivo. A inatividade resulta em imobilidade do personagem virtual. Por essa razão, um jogo não pode ser analisado apenas pela narrativa e estética visual, mas também pelo conjunto de regras definidas durante seu desenvolvimento, uma vez que é obrigatório, para que o jogo se desenrole, que o jogador interaja com a programação uma vez que, no cinema, o personagem age independentemente da vontade do espectador, nos jogos, o controle é do jogador. Dessa forma, quando van der Merwe afirma que *The Lost Legacy* é “inerentemente imperialista”, ela o faz ao analisar a mecânica do jogo a partir da premissa de que as regras definidas pela programação impõem ao jogador práticas exploratórias colonialistas. Mesmo que o visual e a narrativa do jogo representem mulheres de outras cores além da branca, poderosas e sem apelar para o clichê da hipersexualização, a mecânica imposta pela programação ainda reproduz uma práxis colonial.

No entanto, essas características apontadas por Bogost não são exclusivas dos *videogames*. Como visto no capítulo anterior, para Edgar Morin, o filme sem

espectador é “ininteligível”. No universo dos jogos eletrônicos essa relação de importância é ainda maior, já que um game precisa da interação do jogador para que a história simplesmente aconteça. A agência do jogador, um elemento crucial em *videogames*, parece ser o ponto de ruptura entre a narrativa dos jogos e a cinematográfica. É importante considerar, no entanto, que apesar de passar a impressão de que a história do *game* está sendo construída pelo jogador ao interagir com a narrativa, todas as situações apresentadas em um *videogame* estão prontas. O que acontece durante a partida é uma combinação aleatória de situações preestabelecidas durante a criação do jogo.

Na análise de *The Lost Legacy*, a retórica procedural foi empregada na revelação de argumentos computacionais formulados por terceiros. Contudo, Bogost sustenta a visão de que a retórica procedural também é eficiente quando utilizada como uma técnica para construir argumentos em defesa dos desfavorecidos na criação de jogos. Para o autor, os *videogames* têm a capacidade de perturbar e transformar atitudes e crenças fundamentais sobre o mundo, possibilitando mudanças sociais de longo prazo. Ele ressalta que esse poder não se limita ao conteúdo dos jogos, mas sim à forma como eles apresentam argumentos por meio de retóricas procedurais. Esse poder é derivado da interação do jogador com a mecânica do jogo. Em um *videogame* do gênero *sandbox*¹⁹, por exemplo, o jogador tem liberdade para explorar o mundo aberto à vontade, interagir com o ambiente e definir as próprias ações no mapa do jogo, na ordem que desejar (Gomes, 2016, p.102). Ou seja, para um baú ser aberto em um *game* desse tipo, o jogador deve decidir fazê-lo. Portanto, para o Bogost, todos os tipos de *videogames* têm o poder de transmitir expressões igualmente relevantes e, assim, a retórica procedural pode ser uma importante ferramenta no desenvolvimento de jogos para a difusão de um discurso anti-hegemônico (Bogost, 2021).

É relevante destacar que os jogos digitais são produtos da cultura popular e, por isso, estão inseridos no que Stuart Hall denomina como o “campo de força das relações de poder e dominação cultural”. Por mais que os *videogames* (e outras mídias) sejam capazes transmitir ideologias dominantes (ou não), é preciso levar em

¹⁹ *Sandbox* é um gênero de jogo que destaca a exploração do ambiente de forma abrangente, possibilitando ao jogador escolher a sequência das atividades a serem executadas. É possível, por exemplo, completar missões secundárias antes da principal nesse estilo de game.

consideração que o sujeito comum não tem uma relação ingênua com a cultura. Ele é perfeitamente capaz de reconhecer como “as realidades da vida [...] são reorganizadas, reconstruídas e remodeladas da maneira como são representadas (isto é, rerepresentadas)” pela classe hegemônica que detém o poder sobre o mercado cultural, explica o autor (2013, p. 281). Além disso,

As indústrias culturais têm de fato o poder de retrabalhar e remodelar constantemente aquilo que representam; e, pela repetição e seleção, impor e implantar tais definições de nós mesmos de forma a ajustá-las mais facilmente às descrições da cultura dominante ou preferencial. É isso que a concentração de poder cultural – os meios de fazer cultura nas mãos de poucos – realmente significa (2013, p. 281).

Dessa forma, para Hall, o campo da cultura popular – que engloba todas as formas de mídia – é um campo de conflito “irregular e desigual” entre trabalhadores e classe dominante. No entanto, além de afirmar que o sujeito comum (no caso desta pesquisa, o jogador) não é facilmente manipulável, o autor alerta que a “dominação cultural tem efeitos concretos – mesmo que estes não sejam todo-poderosos ou todo-abrangentes” (p. 282).

Se os jogos digitais são usados pela classe dominante para manter sua posição hegemônica nas relações de exploração capitalistas, é possível, como afirma Bogost, que os *games* possam ser usados para passar uma mensagem anti-hegemônica? Ou, como perguntam Ella Shohat e Robert Stam, é possível, então, empregar novas tecnologias (no caso desta pesquisa, os *videogames*) com o intuito de promover uma pedagogia antieurocêntrica?

Shohat e Stam desencorajam uma “fé exagerada” nas novas tecnologias, alegando que os altos custos tendem a favorecer grandes corporações e o setor militar como os principais beneficiários capazes de explorá-las. “Como sempre, o poder está nas mãos daqueles que constroem, disseminam e comercializam os sistemas”. Movimentos de vanguarda no cinema, artes plásticas e literatura, por exemplo, propuseram ao longo da história a tomada e transformação do meio cultural na qual estavam inseridos, mas, como visto anteriormente, a ação disruptiva no mercado de videogames, o *Manifesto scratchware*, manteve-se atrelado a princípios neoliberais. Além do mais, nem todo o avanço tecnológico presente no mundo é capaz de promover engajamento político, afinal, um jogo, ou outras mídias, não possui a capacidade de eliminar de forma tão simples as barreiras culturais existentes. “Tampouco se pode esperar que uma pedagogia antirracista dependa unicamente de

empatia” (2006, p. 469-470). Isso, no entanto, não significa que o afeto, enquanto recurso, não esteja visível nos *games* – e nas demais mídias.

4.4.1 A retórica da empatia

O desenvolvimento de jogos digitais, assim como outras formas de produção cultural, é influenciado pelo multiculturalismo pós-colonial, fazendo com que a “retórica da empatia” se torne um recurso valioso para vender experiências de sentimento aos jogadores. Bonnie Ruberg, autora de *Empathy and its alternatives: deconstructing the rhetoric of “empathy” in video games* (2020, p. 3), identifica duas falas na origem dessa prática: a política e a corporativa.

A política, para Ruberg, é usada para promover uma diferenciação entre o jogo empático – que aborda discussões culturais contemporâneas – e o jogo apolítico, adequado ao consumidor tradicional da indústria – masculino, cisgênero e branco. Já o uso corporativo da retórica da empatia é empregado como uma estratégia de marketing que converte afeto em mercadoria (2020, p. 4-5). Desse modo, é possível observar que essas linguagens operam em conjunto, pois o discurso corporativo se fundamenta na fala política, buscando atender a diversas aspirações e, desse modo, impulsionar as vendas dos jogos.

É importante destacar que o uso do recurso da empatia para promover a identificação de um indivíduo comum com uma obra não é exclusividade dos *videogames*. Apesar da obra cinematográfica materializar a subjetividade do autor, a produção narrativa ainda é estética, ou seja, destinada ao espectador, que permanece consciente da ausência da práxis do que é apresentado, decodifica o sinal recebido e o transforma “em participações afetivas”. Dessa forma, de acordo com Edgar Morin, a plateia pode se reconhecer em um personagem estranho a ele uma vez que “a força da identificação é ilimitada”. Se a “projeção-identificação” de Edgar Morin acontece a partir do envolvimento recíproco entre as subjetividades do espectador e do filme, os *games* narrativos vão além, permitindo uma participação ativa a partir da interação do jogador com o ambiente do jogo. Para isso acontecer, a trama de um jogo precisa ser tão cativante quanto a de um filme, explica Renata Gomes (2016).

No entanto, como explicam Ella Shohat e Robert Stam, essa “identificação ilimitada” é passageira no cinema, nos *videogames* e outros meios de comunicação narrativos. Dessa forma, um jogo – ou um filme, um livro etc. – ao oferecer uma noção

vaga de uma vida marginalizada, não consegue reproduzir autenticamente essa experiência, a relegando a mero entretenimento. Como resultado, o *game* empático minimiza as vidas desfavorecidas, contrariando a intenção original.

A retórica da empatia apresenta outro problema ao pressupor que os jogos digitais com protagonistas em situação de risco social visam provocar afeto em pessoas de posições hierárquicas dominantes. Essa situação promove, apenas, a edificação de jogadores privilegiados e normativos, além de perpetuar a ideia de que os *videogames* são apenas brincadeiras para garotos. Por fim, a retórica da empatia impulsiona o que Ruberg chama de “colonização do afeto”. Para a autora, ao tentar vender a ideia de que o jogador pode realmente compartilhar os sentimentos representados na tela, o jogo acaba promovendo uma apropriação afetiva ilusória. O resultado dessa partilha é superficial, sem as reais consequências da vida marginalizada. Ao sair do *game*, o jogador retorna à vida cotidiana sem enfrentar as verdadeiras adversidades vividas por aqueles que estão à margem da sociedade (2020, p. 7-8). Por meio de um jogo, é possível que um homem branco, residente em um bairro privilegiado de São Paulo, por exemplo, experimente temporariamente ser uma adolescente afro-indígena e nordestina, que enfrenta diariamente os desafios de sobreviver na aridez do sertão baiano no final do século XIX. Entretanto, controlar uma personagem não implica compreender integralmente a sua experiência e, por conseguinte, não capacita o jogador a vivenciar as emoções da pessoa retratada (Martins, 2023, p. 537). Segundo Platão, a imitação (ou simulação) está aquém da verdade pois se “pode fazer todas as coisas é porque não alcança senão uma pequena parte delas, parte essa que é um mero fantasma” (2018, p. 410). A simulação é ilusória e temporária.

4.4.2 Playgrounds coloniais por excelência

A retórica da empatia não é o único recurso que as empresas desenvolvedoras de *videogames* utilizam para atender demandas multiculturalistas. Sybille Lammes defende que jogos de estratégia de forte apelo colonial como *Age of empires*²⁰ (1997),

²⁰ *Age of empires*, desenvolvido pela Ensemble Studios, é um jogo de estratégia em tempo real, no qual os jogadores precisam desenvolver sua civilização e conquistar outras.

*Civilization*²¹ (1991) e *Rise of nations*²² (2003) são “playgrounds pós-coloniais por excelência”. Para a autora, “a mecânica específica dos jogos de estratégia” tem potencial inerente ao convidar os jogadores a se envolverem com a história colonial. “Ao caminhar, atirar, colher, construir, cavar, esfaquear, navegar, mapear e dar ordens, os jogadores exploram e retrabalham as relações históricas entre identidade e espaço”. Ou seja, quem joga pode criar o próprio passado e futuro colonial pessoal (2010, p. 1-2, tradução nossa).

No entanto, jogos de estratégia têm forte ligação com a história colonial, incluindo as dimensões militaristas, econômicas e tecnocientíficas – que dialogam com a origem dos *videogames* no complexo “militar-industrial-acadêmico”. Pelo viés da retórica procedural, é possível identificar nesses jogos digitais o emprego de técnicas coloniais de dominação, como exploração, comércio, criação de mapas e manobras militares. Por mais que esses *games* convidem o jogador a reconstruir a própria relação com a colonialidade, as práticas possibilitadas pela mecânica – definida pelos desenvolvedores – seguem coloniais. Além disso, um sujeito subalternizado, ao realizar ações de viés colonial, não perde o *status* original. O ato de jogar suspende temporariamente as posições sociais do jogador, mas não abala o posicionamento social real. Ao alegar que jogos de estratégia são “playgrounds pós-coloniais”, a autora ignora a cosmovisão única do indivíduo colonizado. Essa análise foi viabilizada pela combinação de uma perspectiva geocrítica do eurocentrismo com a abordagem procedural dos jogos.

Enquanto o cinema e a televisão exibem representações ideológicas que o público pode se envolver e analisar em termos narrativos e visuais, os *videogames* proporcionam simulações imersivas, exigindo uma análise mais aprofundada de sua mecânica. Se um filme sem espectador é “ininteligível”, é possível dizer o mesmo sobre os jogos digitais, mas a obrigatoriedade da interação do jogador com o *videogame* para que a história simplesmente aconteça torna essa relação ainda mais importante (Martins, 2023, 536). Os jogos digitais não se limitam a estabelecer uma

²¹ *Civilization* é uma série de jogos de estratégia baseados em turnos criado por Sid Meier, cujo propósito é estabelecer a maior sociedade existente, permitindo aos jogadores guiar uma civilização desde a Idade da Pedra até a Era da Informação.

²² *Rise of Nations* é um jogo de estratégia em tempo real da Big Huge Games. Desenvolvido por Brian Reynolds, que trabalhou em *Civilization II*, o *game* com temática de guerra permite ao jogador escolher uma dentre 18 civilizações diferentes e, por meio da conquista dos territórios dos adversários, dominar o planeta.

conexão entre as visões subjetivas dos criadores e o público; eles facilitam a interatividade do jogador com o mundo do jogo, com a narrativa do jogo e, sobretudo, colocam o jogador no papel de um personagem. É por esse motivo que Ian Bogost argumenta que a interação do jogador com as regras predefinidas durante o desenvolvimento do jogo é mais profunda do que em outras formas de narrativa. Simulações requerem uma interação aguda entre o jogador e os desenvolvedores do jogo, tornando-se uma interseção (ou confronto, como defende Stuart Hall) entre as ideologias desses dois grupos. “É através do ato de jogo imersivo que interagimos com a retórica persuasiva e processual dos desenvolvedores de jogos” (Merwe, 2021, p. 4, tradução nossa).

Por essa razão, Rachel Lara van der Merwe, no artigo *Imperial Play* (2021), faz uma série de questionamentos:

Que ideologias moldam as decisões de programação de um desenvolvedor de jogos? Da perspectiva dos jogadores, que ideologias influenciam as escolhas ao interagirem com o código do desenvolvedor? Como os desenvolvedores de *videogames* programam involuntariamente certas posturas imperialistas no próprio código do jogo enquanto simplesmente seguem as práticas padrão da indústria? Como os jogadores abordam os prazeres visuais e de *games* com certas expectativas que são produzidas a partir de encontros fundamentalmente coloniais no jogo? (2021, p. 5, tradução nossa).

Louis Althusser, em *Aparelhos ideológicos de estado* (1985), destaca que as relações de produção capitalistas são sustentadas, em grande parte, “pela superestrutura jurídico-política e ideológica”, isto é, pelos aparelhos de Estado (governo, polícia, prisões, tribunais) e pelos aparelhos ideológicos de Estado (escolas, religiões, cultura, televisão). Como visto previamente, para o autor, as classes dominantes mantêm o poder sobre esses aparelhos como forma de manter a hegemonia. No entanto, é fundamental lembrar que, de acordo com Althusser, a classe trabalhadora é capaz de resistir à ideologia dominante e descobrir como se expressar por meio dos aparelhos ideológicos (p. 71-73).

Além disso, Stuart Hall (2013, p. 281-282) afirma que as ideologias dominantes não possuem a capacidade de moldar completamente nossas mentes. Como visto anteriormente, elas não operam sobre nós como se fôssemos uma folha em branco. A subjetividade presente no discurso imperialista não gera um efeito automático nos jogadores. No entanto, é necessário considerar que o discurso hegemônico está tão enraizado em certas sociedades que parece não ter sido construído, mas dado como

natural. Também é possível reconhecer que, mesmo entre aqueles excluídos do poder, existem indivíduos que se identificam com a retórica predominante. Ao invés de uma “dicotomia simples entre opressores/oprimidos”, a realidade apresenta uma diversidade significativa de relações complexas que envolvem dominação, subordinação e colaboração (Shohat; Stam, 2006, p. 447).

Nessa perspectiva, é possível concluir que a interação imersiva do jogador com o desenvolvedor do jogo é complexa e abrange diversas nuances. Portanto, não se pode afirmar que os *videogames* possuam uma característica intrínseca que os torne automaticamente alienantes ou imperialistas. Além de não poderem ser desvinculados do desejo, experiência e conhecimento do jogador e do desenvolvedor, os “efeitos de subjetividade” provenientes da retórica hegemônica não resultam em efeitos “automáticos ou irresistíveis” (2006, p. 453).

Frente às práticas colonialistas observadas ao longo da história dessa indústria – apesar das transformações insuficientes em direção a uma representação multicultural –, a interação entre o jogo e o jogador é influenciada por uma série de variáveis: a mecânica do *game*, a narrativa, os aspectos visuais, a inserção do jogo no mercado, a intenção dos criadores e a posição do jogador em relação aos *videogames* e ao seu conteúdo representacional.

Essa interação é fundamental para se entender a posicionalidade histórica e social de um jogo. Antes, é preciso definir, a partir de um paradigma pós-colonial, o que é um jogo. Para alcançar esse objetivo, será necessária a apreensão dos principais fundamentos teóricos e da presença subjacente de elementos violentos, moldados pela influência da mentalidade eurocêntrica colonial, nos jogos digitais.

4.5 TEORIAS E A VIOLÊNCIA INERENTE AOS JOGOS

Conforme abordado anteriormente, os jogos digitais operam através da interação entre as regras pré-estabelecidas durante a programação e o jogador. Diversos teóricos ao longo do século XX empreenderam esforços em vão para definir o conceito de jogos, não apenas os digitais. Uma característica comum a quase todos esses teóricos, segundo Katie Salen e Eric Zimmerman (2012, p. 95-96), é a compreensão de que um jogo é fundamentado em regras e que sua essência reside na interação lúdica do jogador com elas. De acordo com os autores, um jogo pode ser conceituado como “um sistema no qual os jogadores participam de um conflito

artificial, delimitado por regras, culminando em um desfecho mensurável”. Essa definição deriva de uma análise abrangente das contribuições de vários teóricos como Johann Huizinga, Roger Caillois Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith, entre outros.

O propósito desta pesquisa não é realizar uma análise exaustiva de todos os pesquisadores e suas teorias sobre esse tema. Neste momento, o foco se concentra em uma definição específica que merece atenção mais aprofundada: a noção de artificialidade dos jogos, como formulada por Katie Salen e Eric Zimmerman, que a descrevem como um limite que separa a realidade cotidiana no tempo e no espaço. Embora ocorra no mundo real, a artificialidade dos jogos é considerada uma característica distintiva fundamental (2012, p. 96). Essa concepção está enraizada no conceito de “círculo mágico” de Johann Huizinga:

Todo jogo se move e tem sua existência em uma área demarcada de antemão, quer material ou idealmente, de maneira deliberada ou como algo natural. ... A arena, mesa de cartas, círculo mágico, templo, palco, tela, quadra de tênis, tribunal de justiça etc, todos têm forma e funcionam como *playgrounds*, ou seja, locais reverenciados nos quais “as regras especiais se impõem”. Todos são mundos temporários dentro do mundo comum, dedicados ao desempenho de um papel à parte (*apud* Salen; Zimmerman, 2012, p. 96).

O conceito do círculo mágico, de acordo com os autores, representa um espaço distinto tanto em termos temporais quanto espaciais, demarcado por regras específicas e que se caracteriza como uma área isolada do mundo real ou como “mundos temporários dentro do mundo comum” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 112). Nesse contexto, emerge uma nova realidade moldada pela interação do jogador com as regras, o sistema do jogo. As teorias dos jogos são abrangentes e não se restringem ao universo digital. Elas incluem brincadeiras infantis, jogos de carta e tabuleiro, por exemplo. A teoria proposta por Aaron Trammell é também sobre pique-pegas, sobre futebol na hora do recreio na escola e sobre games. Segundo ele, as teorias dos jogos estabeleceram circunstâncias propícias para o florescimento de comunidades tóxicas dentro do espaço criado pelas regras: “o jogo em si é uma relação de poder” (2020, p. 34 e 36, tradução nossa). Nos estudos tradicionais de jogos, o ato de jogar representa uma conexão essencialmente consensual e gratificante. No entanto, ao limitar a abordagem do jogo unicamente ao prazer, indivíduos pertencentes a minorias são impelidos a se posicionarem como estraga-prazeres quando se recusam a brincar ou compartilham experiências dolorosas, uma vez que os jogos têm a capacidade de segregar jogadores em papéis de sujeitos

(aquele que define as regras) e objetos (aquele submetido às regras) (2020, p. 37-38). Ela se propõe a analisar a experiência da criança, que mesmo apaixonada por futebol, não é escolhida para jogar no recreio, e a relação tóxica de poder exercida pelos 'líderes' da dinâmica que batem par ou ímpar para montar os times.

No ecossistema de jogos digitais, conforme mencionado previamente, essas regras são estabelecidas pelos criadores, que por sua vez estão sujeitos às dinâmicas do mercado, cuja contexto fornece indícios cruciais a respeito da situação histórica e social dos jogos comerciais. Mesmo os desenvolvedores independentes não estão imunes à influência do mercado. Considerando que um jogo digital efetivamente se materializa quando o jogador interage com as regras dentro dos parâmetros do círculo mágico, se as estruturas desse *game* refletirem influências coloniais, é possível argumentar que as atividades ocorridas nesse cenário se encontram protegidas das influências externas? Os ataques à feminista e crítica de *videogames* Anita Sarkeesian, já citados nesta pesquisa, são um exemplo claro dessa dinâmica. Ao compartilhar as experiências negativas com os jogos, ela foi vítima de campanhas desmoralizantes e até mesmo de ameaças de morte.

Trammel argumenta que se o ato de jogar é parte de um acordo geral, esse acordo constitui uma forma de negociação. Entretanto, David Leonard sustenta que nos jogos digitais esportivos, jogadores presumidamente brancos são encorajados a se colocar no lugar de atletas negros, mas sem enfrentar os desafios reais da experiência negra. Esse processo de negociação não ocorre, dado que a comunidade negra não deu seu consentimento para essa espécie de "turismo de identidade" (*apud* Trammell, 2020, p. 39, tradução nossa). Isso se configura como mais uma forma de apropriação de afeto, impulsionada pela retórica da empatia, que transforma as vivências das minorias em mercadorias.

A negociação é mais um ideal do que uma realidade observada de jogos e brincadeiras hoje [...] nem todas as brincadeiras são consensuais. [...] as normas assumidas de consentimento que são saudadas pelo "círculo mágico do jogo" são frequentemente transgredidas pelos homens brancos. [...]. Para melhor apreciar como o jogo é exercido como um instrumento de poder, devemos começar reconhecendo aquelas explicações de jogo, que de outra forma seriam perdidas para uma definição que coloca em primeiro plano sua natureza voluntária (Trammell, 2020, p. 39, tradução nossa).

Questionar a natureza voluntária de jogos envolve considerar casos em que o brincar não é opcional. Mesmo que o prazer seja considerado o principal motivo para o envolvimento com uma atividade lúdica, enfatiza Trammell, "o jogo não é voluntário

para quem está sujeito a ele” (2020, p. 40-41, tradução nossa). Ou seja, o *videogame* não é voluntário ao jogador em situação de subalternidade submetido às regras coloniais comuns à maioria dos jogos. Essa problematização é importante para a realização desta pesquisa, que fala da relação do sujeito subalternizado com a mecânica de um jogo colonial.

Sybillie Lammes, ao examinar os jogos digitais de estratégia histórica com forte enfoque colonial já mencionados previamente, argumenta que a mecânica desses *games* incentiva os jogadores a desempenharem o papel de “colonizadores dominantes e belicistas”. Entretanto, para ela, o mérito desses jogos não reside na mera reprodução das dinâmicas de poder colonial, mas sim na habilidade de questionar como teriam evoluído as relações de poder se tivessem tomado diferentes rumos (2010, p. 1-2, tradução nossa). De acordo com essa perspectiva, o indivíduo sujeito à colonização agiria de maneira semelhante ao colonizador nesse gênero de jogo, pois essa é a única possibilidade dentro do conjunto de regras do game. Lammes não questiona a ausência de pontos de vista anticoloniais e parte do pressuposto de que a ação colonizadora empreendida pelo sujeito colonizado, por si só, enquadra os jogos de estratégia histórica em um contexto pós-colonial. A conclusão da autora se baseia primordialmente em uma abordagem de pensamento eurocêntrico, negligenciando as epistemologias provenientes do Sul Global²³.

Parafraseando Gayatri Chakravorty Spivak (2018): quando um jogador subalternizado joga voluntariamente, mas tem suas ações restringidas pela mecânica colonial do *game*, ele pode negociar essas regras? Experiências como o *Gamergate* mostram que não. Há relatos de jogadoras que escondem que são mulheres em ambientes de jogos *multiplayer online* para não sofrerem violências de gênero. Em um contexto tóxico caracterizado pela presença de violência, a realização de negociações se revela uma empreitada perigosa e de extrema complexidade.

Em *Torture, play, and the black experience* (2020, p. 43, tradução nossa) Trammel defende que “o jogo não é necessariamente voluntário para o *objeto jogador*”. É evidente que nem todo jogador pode ser considerado um objeto. Se os participantes se envolverem voluntariamente em uma brincadeira, o jogo é então uma relação sujeito-sujeito. Logo, se trata de uma relação consensual. No entanto, nem

²³ Há indícios históricos que afirmam que nações autóctones não europeias teriam agido da mesma forma que os colonizadores europeus? Essa questão merece uma investigação à parte.

toda relação com um jogo é consentida. Para o autor, os negros dos Estados Unidos “estão constantemente negociando estereótipos que conspiram para reduzi-los a objetos”. Essa “dupla consciência”, segundo Trammell, exige uma constante negociação de posições “tanto de sujeito quanto de objeto”. Stuart Hall pensa de forma semelhante. Para ele, “a cultura popular negra é um espaço contraditório. É um local de contestação estratégica” e não binária (2013, p. 379). Uma vez que o espaço cultural se configura como uma arena de conflito entre a classe que detém poder e aquela que é subjugada, a pessoa subalternizada precisa conciliar a própria experiência subjetiva com o fato de que será tratado como objeto, tanto pela sociedade, quanto pelos jogos que reproduzem a lógica colonial. Para Hall,

[...] essa cultura popular, mercantilizada e estereotipada como é frequentemente, não constitui, como às vezes pensamos, a arena onde descobrimos quem realmente somos, a verdade da nossa experiência. Ela é uma arena *profundamente* mítica. É um teatro de desejos populares, um teatro de fantasias populares. É onde descobrimos e brincamos com as identificações de nós mesmos, onde somos imaginados, representados, não somente para o público lá fora, que não entende a mensagem, mas também para nós mesmos pela primeira vez (2013, p. 386-387).

Por essa razão, Salen e Zimmerman, quando consideram o aspecto cultural do círculo mágico, alertam que o jogo troca significado com a sociedade em geral (2012, p. 113). É o que acontece com mulheres e garotas *gamers* que precisam esconder o gênero quando participam de jogos *online* com multijogadores para não sofrerem ataques misóginos (Martins, 2023, p. 534). Jogar obriga o indivíduo a lidar com a verdade de que deve negociar a própria experiência com a dos outros. Esquecer essa premissa implica estetizar a experiência do jogo e se render às normas culturais da supremacia branca. No entanto, aceitar que jogar pode reduzir pessoas a objetos, sugere Trammell, possibilita a apreciação de “jogos que existem principalmente nas margens da sociedade ocidental” (2020, p. 48, tradução nossa).

A interação entre jogadores e jogos não se dá em um ambiente necessariamente seguro, como sugere a teoria do círculo mágico. As regras, ao contrário do que defendem os teóricos dos jogos, não protegem todos os jogadores da vida real. A própria mecânica de algumas das principais franquias de *videogames* reforça de forma habitual práticas colonialistas como explorar, pilhar, matar e destruir. Além disso, o mercado de jogos oferece poucas alternativas que se afastem desse modelo. Isso não significa, no entanto, que as grandes empresas de jogos digitais não se posicionam em relação às críticas. Em uma tentativa de evitar questionamentos de

cunho multiculturalista – e conseqüentemente vender mais *videogames* –, o mercado adotou o discurso da representatividade sem negociar com as pessoas subalternizadas o uso de suas vivências para a criação de jogos, adotando práticas como a retórica do afeto. Como consequência, as vivências e dores das pessoas subalternizadas foram transformadas em produtos consumíveis, à venda, em muitos casos, para homens brancos, héteros, cisgênero e ocidentalizados. Dessa forma, a análise pós-colonial de cunho antieurocêntrica é basilar para a investigação de quaisquer *videogames*. E é isso que essa dissertação faz a seguir com *Árida: backland's awakening*.

5 ÁRIDA E A AMBIÇÃO POR UM JOGO ENGAJADO

A história dos *videogames*, da criação aos dias de hoje, está totalmente inserida em um contexto colonialista. Os jogos digitais foram inicialmente concebidos na década de 1960, em uma estrutura criada pelo departamento de defesa estadunidense, em parceria com universidades e empresas de telecomunicações, como visto no capítulo anterior.

Na mesma época, enquanto Julio García Espinosa notava um avanço técnico e um envolvimento mais ativo do público no cenário artístico e Glauber Rocha realizava *Deus e o diabo na terra do sol*, entre outras obras marcantes do Cinema Novo, Frederic Jameson (2006, p. 18), observava a erosão da fronteira entre a “alta cultura e a cultura de massas” – fenômeno caracterizado pela absorção dos motes modernistas pelo mercado, denominado pelo autor como pós-modernismo.

Segundo Jameson, tratava-se de um período marcado pelo surgimento de uma nova sociedade, que podia ser definida como “sociedade pós-colonial, capitalismo multinacional, sociedade de consumo, sociedade de mídia e assim por diante”. Os jogos surgiram e ganharam significados em uma sociedade marcada pelo “capitalismo tardio de consumo” (2006, p. 43). Não foi só a parceria entre militares, universidades e empresas que fomentou o desenvolvimento da indústria de *videogames*. O contexto social-econômico da época foi importante para o surgimento e crescimento do mercado de *games*.

Com o amadurecimento dessa indústria, a influência do complexo militar-industrial-acadêmico na criação e desenvolvimento de jogos arrefeceu, mas a ideologia colonial – que promoveu o apagamento de pioneiras da computação que participaram da criação dos primeiros jogos, apropriou-se de identidades étnicas e de gênero e da cultura dos jogos como entretenimento exclusivo para meninos – ainda pode ser observada nos *videogames* contemporâneos. Críticos e pesquisadores, a exemplo de Anita Sarkeesian, desempenharam papéis significativos ao identificarem questões de cunho colonial presentes nos jogos digitais, enquanto sofriam ameaças, inclusive de assassinato, por uma parte moralista da comunidade de jogadores. Por sua vez, as empresas de jogos digitais descobriram que podiam explorar um novo público consumidor e aumentar as receitas com a adoção do discurso multiculturalista. Por essa razão, é importante realizar uma investigação procedural dos jogos digitais,

uma vez que essa análise é capaz de revelar como as mecânicas ainda refletem abordagens eurocêntricas com raízes em práticas coloniais.

Os *videogames* não foram alvo só de críticos e jogadores subalternizados. Autores anônimos também questionaram o mercado de jogos digitais com a publicação d'O *manifesto scratchware*. No entanto, o texto, quem em tese tem características subversivas e transformadoras, surgiu no período histórico que Mark Fisher denomina como "realismo capitalista" (2020, p. 8-9), no qual não há mais espaço para movimentos que contestem a ordem estabelecida. Segundo Fisher,

Não estamos lidando agora, como antes, com a incorporação de materiais dotados de potencial subversivo, mas sim com sua "precorporação": a formatação e a moldagem prévia dos desejos, aspirações e esperanças pela cultura capitalista (2020, p. 9).

Compreende-se, dessa maneira, a facilidade que o mercado teve para absorver os jogos independentes que surgiram na trilha do manifesto. O desejo subversivo de transformação, como o dos criadores *scratchware*, no realismo capitalista, "é algo que até pode ressurgir, periodicamente, mas apenas como um estilo estético cristalizado" (Fisher, 2020, p. 9), fundamentado na ideologia neoliberal.

Diante do cenário dominado por práticas comerciais colonialistas, um mundo no qual a cultura "se tornou profundamente econômica e orientada pela mercadoria", "o Belo se apresenta agora como decoração" e "a inovação estilística não é mais possível", como *Árida: backland's awakening* se posiciona culturalmente (Jameson, 2006, p. 25, 128 e 142)?

5.1 A JORNADA INICIAL: COMO A AOCA GAME LAB DEU VIDA A *ÁRIDA*

Em 2017, reconhecendo os *games* como produtos audiovisuais, a Agência Nacional do Cinema (Ancine) lançou o edital pioneiro de fomento à criação de jogos digitais no Brasil: o *Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro* ou Prodav 14/2017. Esses avanços nas políticas de incentivo à produção audiovisual permitiram, nos últimos anos, o desenvolvimento da indústria independente nacional e a valorização da cultura do país a despeito do contexto colonialista em que a criação e produção dos principais jogos digitais estão inseridas em todo o planeta. Para Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter, em *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, os "jogos eletrônicos são mídias exemplares do Império. Eles cristalizam de

forma paradigmática sua constituição e seus conflitos” (2009, p. XXIX, tradução nossa).

Como alternativa a essa visão eurocêntrica da indústria de jogos, e com a política de investimentos federais e estaduais no setor no Brasil, surgiram publicações autorais e independentes com a ambição de disputar a atenção dos jogadores. Entre essas iniciativas, um jogo brasileiro, *Árida: backland's awakening*, destaca-se por semelhanças estéticas e culturais com o filme *Deus e o diabo na terra do sol*, do diretor baiano Glauber Rocha.

Dentre os projetos qualificados no Prodav 14/2017, oito tiveram origem no estado da Bahia; destes, seis alcançaram a final do processo seletivo. *Árida*, proposto pela empresa Virtualize e desenvolvido pela Aoca Game Lab em parceria com o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Comunidades Virtuais da Universidade Estadual da Bahia (UNEB), foi um dos contemplados com o financiamento público (Cayres, 2021, p. 7).

Inicialmente chamado de “Projeto Sertão”, o jogo contava com um time de seis pessoas em 2016: Victor Cardozo, Bigod Silva, Filipe Pereira, Vinícius Santos, Laiza Camurugy e Túlio Duarte. Com o passar do tempo, mais seis pessoas foram integradas à equipe: Daniel Argôlo, Anderson Sampaio, Gildevan Dias, Aldemar Macêdo Jr., Tharcísio Vaz e Layna Nascimento (Cardozo, 2021, p. 26). Um grupo reduzido se comparado a equipes das grandes produções do mercado, que chegam a contar com centenas de pessoas. Assim como *Árida*, *Deus e o diabo na terra do sol* foi produzido por uma equipe pequena, que contava com Glauber, Paulo Gil, Siri, Walter Lima Jr., Valdemar e o maquinista, que também desempenhava papéis de ator e iluminador, além do restante do elenco (Lima Jr. *apud* Viany, 1999, p. 52).

Árida foi lançado em agosto de 2019 com subsídio financeiro da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia (SECULT), por meio do Edital Culturas Digitais FCBA 2014 (Sampaio, 2019). Inicialmente disponibilizado com exclusividade para o sistema operacional de computadores domésticos Windows, o jogo era distribuído apenas pela plataforma digital Steam. Atualmente, também é possível adquirir *Árida* nas plataformas Windows Store, Nuuevem e Humble. Já a versão para telefones celulares e tablets está disponível nas lojas digitais Google Play – para aparelhos com tecnologia Android – e na App Store – para iPhone e iPads.

No ano de 2020, em meio à pandemia da COVID-19, a Aoca Game Lab precisou se adaptar à nova realidade para garantir a continuidade das atualizações

do jogo, a inclusão de novos recursos e o desenvolvimento da sequência de *Backland's awakening*. Devido à impossibilidade de acesso aos equipamentos dos laboratórios da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), os primeiros seis meses do ano foram marcados por atrasos nas entregas. Filipe Pereira, em entrevista ao site *The Enemy*²⁴, revelou que a equipe não tinha em casa os equipamentos necessários para o trabalho remoto. Somente em outubro do mesmo ano é que a linha de produção da Aoca conseguiu, ainda em isolamento, retomar o mesmo ritmo de operação pré-pandemia (Ferreira, 2021).

No mesmo ano, em 20 de novembro, Dia da Consciência Negra, a Aoca Game Lab foi uma das seis *startups* brasileiras lideradas por pessoas negras a ser escolhida para integrar o fundo de investimento *Black Founders Fund* promovido pelo Google (Ingizza, 2020). O projeto auxilia nas decisões relacionadas à seleção de tecnologias, estabelecimento de canais de vendas e estratégias de captação de investimentos adicionais, além de suporte financeiro. De acordo com o portal G1²⁵, o fundo foi criado em meio a debates sobre a questão racial no Brasil e nos Estados Unidos motivados pelas numerosas manifestações que se seguiram ao assassinato de George Floyd por policiais na cidade estadunidense de Minneapolis, em 2020. “O segurança negro foi morto em 25 de maio após ser imobilizado por um policial branco com um joelho em seu pescoço” (Feitosa Jr; Martinez, 2021).

A parceria firmada com o Google proporcionou à Aoca Game Lab o acesso a uma variedade de recursos, incluindo uma página dedicada ao jogo e assistência técnica no YouTube. O acordo envolveu também um programa de mentoria para aprofundar a compreensão do público-alvo do estúdio, utilizando o serviço de métricas Google Analytics como base para aprimorar a estratégia de marketing do jogo. Filipe Pereira explicou que, com a orientação do *Black Founders Fund*, a Aoca Game Lab aprendeu a criar melhores estratégias para venda de *Árida*: “Uma coisa é fazer jogo. Outra coisa é vender jogo. Parece que são coisas iguais, mas são coisas estupidamente distintas” (Ferreira, 2021). Com esse trabalho, o jogo ganhou uma versão para dispositivos móveis em 2022.

²⁴ Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/arida-canudos-e-a-ressignificacao-do-sertao-nos-videogames>. Acesso em: 29 ago. 2023.

²⁵ Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/pme/noticia/2021/04/13/startups-brasileiras-lideradas-por-negros-sao-selecionadas-para-fundo-de-investimento-do-google.ghtml>. Acesso em: 29 ago. 2023.

A relação com o Google ajudou os desenvolvedores da Aoca Game Lab a superarem desafios relacionados à distribuição de *Árida*, uma situação comum enfrentada tanto por cinemanovistas quanto pelos autores d' *O manifesto scratchware*. Inicialmente, o jogo era comercializado exclusivamente na plataforma online Steam, e em 2022, após a parceria com o Google, o título passou a ficar acessível em múltiplas plataformas.

No primeiro aniversário do lançamento de *Árida* na loja virtual Google Play – e também da sua inclusão no cardápio por assinatura do Google, o Play Pass²⁶ –, em junho de 2023, a Aoca Game Lab lançou a versão “*Definitive Edition*” do jogo. Esta edição trouxe uma série de melhorias significativas, incluindo a adição de mapas e níveis de dificuldade, correções de erros, aprimoramentos na experiência de interação, expansão de áreas disponíveis para exploração e acréscimo de novos elementos narrativos que aprofundaram o mundo de *Árida* e a história de Cícera. Vale mencionar que, para a realização desta pesquisa, a base utilizada foi a versão original de *Árida: backland's awakening*, lançada exclusivamente para computadores pessoais em 2019.

A partir de 2023, o jogo se tornou acessível em versão para dispositivos móveis em onze línguas: português, inglês, alemão, russo, japonês, espanhol, chinês simplificado, francês, italiano, coreano e turco. Além disso, na plataforma Steam, são seis opções de idiomas: português, inglês, alemão, chinês simplificado, espanhol e russo.

Com o jogo disponível em vários idiomas e em plataformas de venda de alcance internacional, a Aoca Game Lab enxergou a oportunidade de internacionalizar a cultura e a produção brasileira, valorizando a identidade nacional, questionando a padronização de temas e o perfil hegemônico da indústria de *games*. Inicialmente, a Aoca Game Lab planejava desenvolver um jogo sobre o arraial de Canudos (Cardozo, 2021, p. 9). O objetivo era contar, por meio do *game*, a história do povo e da cultura sertaneja nordestina, tão importante para tratar de assuntos como justiça social, migração, exploração do trabalhador e mudanças climáticas.

Ainda que o *Árida* tenha sido desenvolvido com o objetivo de ser um *game* comercial e de entretenimento, para Filipe Pereira, o jogo nunca deixou de possuir um

²⁶ Serviço de assinatura disponível na loja online de jogos e aplicativos da Google, especialmente concebido para dispositivos com o sistema operacional Android.

“aspecto de intervenção social” (*apud* Izidro, 2019). O enfoque na diversão, ele explica, nunca foi um impeditivo para a equipe responsável pelo jogo trabalhar com valores culturais e que refletissem as próprias raízes. Para Pereira, as características históricas e culturais da Bahia e o time de desenvolvedores formado em sua maioria por pessoas negras – “um fato raro no desenvolvimento de *games* no mundo todo” – fizeram diferença na criação do jogo (*apud* Sampaio, 2019). “Acreditamos na importância de valorizar a nossa memória e abordar narrativas sub-representadas. Os *games* são para nós uma tecnologia de resistência capaz de mudar a vida das pessoas” (Cardozo, 2021).

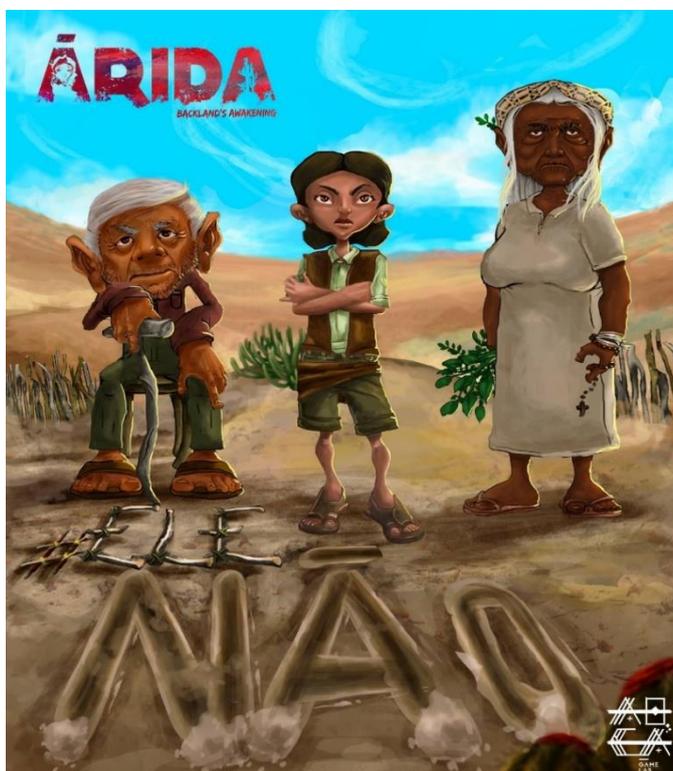
O comentário presente no *artbook* digital de *Árida* – livro que compila artes, esboços, ideias e fontes de inspiração que contribuíram para a formação dos elementos do *game* – ecoa a indagação levantada por Ella Shohat e Robert Stam a respeito da confiabilidade da utilização das novas tecnologias para promover uma pedagogia antieurocêntrica, conforme apresentado no capítulo anterior. Se Stuart Hall afirma que as ideologias hegemônicas não são plenamente capazes de moldar de forma automática a mente de jogadores, espectadores, leitores, é possível concluir que qualquer discurso, seja das classes dominantes, seja das classes subalternas, não tem essa capacidade. Filipe Pereira, ciente dessa situação, revela que a Aoca Game Lab nunca teve a intenção de influenciar as pessoas a pensarem de maneira diferente, especialmente aquelas que possuem valores distintos dos defendidos pela equipe por trás de *Árida* (Sampaio, 2019). Ele completa:

Para aqueles que já se sentem representados pelo projeto, que acreditam em valores semelhantes aos nossos e acreditam no nosso trabalho, esperamos que o jogo possa ser mais um vetor de identificação e de resistência junto a vários outros que já existem e aos que ainda virão.

Árida: backland's awakening foi desenvolvido entre 2016 e 2019, em meio ao recrudescimento das políticas conservadoras no Brasil. Em oito de outubro de 2018, por ocasião do Dia do Nordeste, a Aoca Game Lab compartilhou uma ilustração no Facebook apresentando Cícera, a protagonista do jogo, ao lado de Vô Tião e Dona Firmina, com expressões faciais sérias. No solo, foi desenhada com gravetos e traçada na terra a inscrição “#EleNão”, uma expressão emblemática dos protestos que ocorreram no final de setembro de 2018, contra o então candidato à presidência Jair Bolsonaro. Esses eventos, conhecidos como Movimento Ele Não, representaram manifestações populares lideradas por mulheres que aconteceram em várias regiões

do Brasil poucos dias antes da realização do primeiro turno das eleições para presidente em 2018 (Figura 6).

Figura 6 – Imagem de publicação do perfil do jogo *Árida* no Facebook



Fonte: Facebook (2018).

A Aoca Game Lab, atenta ao contexto histórico em que estava inserida, desenvolveu um jogo que retrata tanto a estética do sertão da Bahia quanto as características étnicas e culturais da maioria de seus desenvolvedores. *Árida: backland's awakening* é um jogo de caráter multicultural que transmite uma mensagem de resistência. Nesse sentido, os criadores, conscientes da inclinação conservadora prevalecente na indústria, tinham ciência de que o jogo enfrentaria rejeição por parte de alguns jogadores, mas isso nunca foi encarado como um obstáculo. Por esse motivo, não hesitaram em compartilhar no Facebook a posição política da empresa, mesmo que isso pudesse contrariar e potencialmente afastar possíveis jogadores no futuro.

5.1.1 Pesquisa e viagem ao sertão

A equipe que desenvolveu o jogo sempre teve em mente a criação de uma série com diferentes títulos. A escolha do nome *Árida* teve vários motivos, incluindo o fato

de ser uma palavra acentuada em português, o que dá identidade à marca. No entanto, é importante mencionar que o nome do jogo na loja online Steam não possui o acento agudo na primeira letra para facilitar a localização na ferramenta de busca da plataforma. Essa adaptação ao mercado é comum entre os jogos independentes, como visto no capítulo anterior. Além disso, o subtítulo em inglês – *Backland's awakening* – também foi escolhido para atender questões relacionadas ao mercado globalizado de *videogames*, suprimindo o desejo de soar nacional (Cardozo, 2021, p. 15 e 18).

Aoca se define como uma empresa de jogos “muito ligada com as humanidades, em especial à História”. As decisões criativas são influenciadas por uma variedade de fontes, incluindo pesquisas “bibliográficas, imagéticas, audiovisuais, musicais” e assim por diante. Embora houvesse uma constante preocupação em evitar anacronismos e manter uma relação sensível entre a inspiração em contextos históricos e a criação de um universo ficcional, a equipe da Aoca tinha consciência de que *Árida* não precisava necessariamente assumir a responsabilidade de ser um trabalho acadêmico e científico. Apesar disso, os desenvolvedores pesquisaram teorias relacionadas à História Social, além de buscarem inspiração em autores ligados à temática, tais como Manoel Neto, Euclides da Cunha, Antônio Olavo, Graciliano Ramos, Rachel de Queiroz, Mário Vargas Llosa, Guimarães Rosa e Glauber Rocha (Cardozo, 2021, p. 20-21).

Ainda na fase de concepção do jogo, em 2017, a equipe de desenvolvedores partiu de Salvador rumo ao sertão da Bahia. Na época, os personagens Cícera, Vô Tião e Dona Firmina já haviam sido criados. O conceito da jornada a Canudos também estava estruturado. Na viagem, o time conheceu a terceira povoação de Canudos – a primeira foi destruída na guerra e, a segunda, pelas águas do Açude de Cocorobó, construído entre os anos de 1951 e 1969 e responsável por submergir o sítio histórico de Belo Monte –, o Campus Avançado da UNEB – responsável pelo Parque Estadual de Canudos –, o Museu João Régis e o Memorial Antônio Conselheiro, além de regiões mais remotas, conhecendo a zona rural com a ajuda de moradores (Cardozo, 2021, p. 24).

O contato com a população local foi enriquecedor para os criadores de *Árida*, a ponto de conversas triviais entre a equipe e populares virarem conteúdo do jogo. O encontro com um senhor, descrito como uma cópia exata do avô da personagem principal, foi um marco importante para Filipe Pereira: “Criamos esse personagem

antes da viagem e isso comprovou que, mesmo sem ter ido ao sertão até então, de alguma forma estávamos no caminho certo”, revelou ao site Overloadr²⁷ (Sampaio, 2019). Parte da visão artística da equipe foi alterada pela viagem ao sertão. Além do contato com os moradores de Canudos, a jornada mar—sertão possibilitou o registro da fauna e flora local durante uma estiagem que já durava um ano, e, principalmente, das cores, formas, gostos e cheiros que mudaram a direção criativa de *Árida*. “Passar alguns dias lá com o time inteiro fortaleceu o senso de missão que já estava presente entre nós”, revelou Pereira (Cardozo, 2021, p. 22 e 24).

A jornada empreendida pela equipe da Aoca Game Lab ao interior da Bahia não é algo inédito, como visto no capítulo três. Euclides da Cunha e Glauber Rocha, tomados de ideias pré-concebidas e com pouco espaço de manobra para transformá-las de imediato, fizeram viagens ao sertão baiano para a realização de suas respectivas obras. Euclides, influenciado por uma ideologia de natureza determinista, mesmo após testemunhar os horrores da guerra e demonstrar disposição para se opor ao governo e aos interesses de seus empregadores, permaneceu fiel à abordagem positivista que interpretava a história através da tríade “meio, raça e circunstâncias”. Isso se traduziu na divisão de *Os Sertões* em três partes: a terra, o homem e a luta (Schwarcz; Botelho, 2019, p. 17).

Já Glauber Rocha e seus colegas cinemanovistas refutavam a cultura das classes populares. Essa negação, que permeava o cinema brasileiro em 1961-1962, era especialmente ligada à produção carioca associada ao Centro Popular de Cultura (CPC)²⁸. A ideologia de um povo alienado pelo transe continuou, como mencionado anteriormente, até pelo menos o período do golpe de 1964, pouco tempo depois do lançamento de *Deus e o diabo na terra do sol*. Mais tarde, essa crença enfraqueceu, desencadeando uma autocrítica que atormentou esses cineastas, fazendo com que se sentissem culpados por terem apoiado esse pensamento (Ramos, 2018, p. 44).

Para os criadores de *Árida*, mesmo com parte do universo ficcional estruturado, o contato com o povo sertanejo e com o ambiente incomum para jovens criadores de origem urbana mudou a visão que eles tinham sobre o projeto e a importância dele.

²⁷ Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2019/8/a-resistencia-dos-criadores-de-arida-jogo-sobre-a-vida-nosertao-baiano>. Acesso em: 20 set. 2020.

²⁸ Fundado em 1961 na cidade do Rio de Janeiro e associado à União Nacional de Estudantes (UNE), o Centro Popular de Cultura pode ser caracterizado pela tentativa de promover uma “cultura nacional, popular e democrática” através do processo de conscientização das camadas populares (Enciclopédia Itaú, 2022).

Apesar de toda a pesquisa prévia, essa aproximação permitiu que, enfim, percebessem qual era a verdadeira natureza da missão em que estavam embarcando (Cardozo, 2021, p. 23): contar a jornada de Cícera rumo a Canudos.

5.2 A CONSTRUÇÃO DE *ÁRIDA* E SEUS ELEMENTOS NARRATIVOS

Árida: backland's awakening é o primeiro capítulo de uma série de jogos de aventuras que se passam no sertão da Bahia. Ambientado na Vila Uauá²⁹, em 1896 – mesmo ano e local da primeira batalha entre tropas do governo e os homens de Antônio Conselheiro –, *Árida* é um jogo do gênero aventura³⁰ com características de sobrevivência³¹. *Backland's awakening* é a primeira parte da série, que terá novos capítulos ao longo dos anos. A data de lançamento de *Árida 2: rise of the brave* não foi anunciada até o momento da realização desta pesquisa.

A protagonista é Cícera (Figura 07), uma adolescente de 13 anos, de ancestralidade afro-indígena, pele queimada pelo sol e cabelos curtos, que vive com o avô, o ex-vaqueiro Tião. Abandonada pelos pais, que deixaram a vila para atravessar o sertão em busca de uma vida melhor no povoado de Canudos, Cícera chega à adolescência com a missão de cumprir o mesmo destino. Para isso, deve enfrentar uma jornada em que evitar a fadiga e se manter alimentada e hidratada são os principais desafios. *Árida* tem a caminhada pelo sertão, a exploração do cenário e a sobrevivência como propostas principais. Cícera foi a primeira personagem criada pela Aoca Game Lab.

Os desenvolvedores planejaram desde o início que o jogo seria protagonizado por uma personagem feminina e popular, que desafiasse os padrões da indústria. O *design* de Cícera deveria transmitir, de imediato, a força da personagem. Por essa razão, o artista conceitual e grafiteiro Bigod Silva produziu uma obra com linhas marcantes e membros superiores e inferiores desproporcionais (Cardozo, 2021, p.

²⁹ Euclides da Cunha descreveu Uauá como um “agrupamento desgracioso de cerca de cem casas malfeitas e tijupares pobre, de aspecto deprimido e tristonho [...]”. “Uauá figura-se um local abandonado” (2019, p. 274).

³⁰ Os jogos de aventura se caracterizam pelo estímulo à exploração por meio de tarefas propostas pelo jogo. De acordo com Filipe Pereira, *Árida* é um *game* focado na contação de história. Por essa razão, “deixa em segundo plano” as características do gênero sobrevivência, “valorizando um pouco mais os recursos” dos *videogames* de aventura (Araújo *et al.*, 2021, p. 143).

³¹ A essência dos jogos desse gênero reside na coleta e na gestão de recursos limitados para sobreviver a situações desafiadoras, como a fome e a sede em *Árida*.

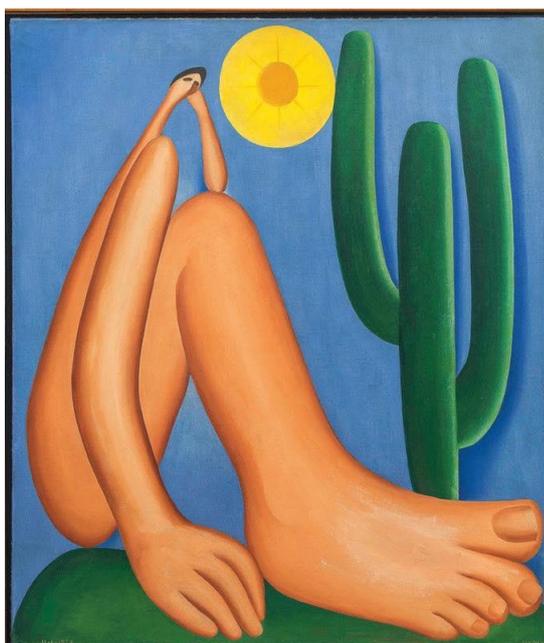
30). O quadro modernista *Abaporu* (Figura 8), de 1928, de Tarsila do Amaral, igualmente apresenta um sujeito com proporções irregulares, que invocam a ideia de vigor físico. No entanto, sua singularidade foi sintetizada por Oswald de Andrade ao receber o quadro de presente da esposa, criadora da obra: “É o homem plantado na terra” (Veiga, 2019).

Figura 7 – Captura de tela do jogo *Árida* com a personagem Cícera



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Figura 8 – *Abaporu* (1928), de Tarsila do Amaral



Fonte: Site oficial Tarsila do Amaral (2020).

Bigod Silva, ao abordar a criação de Cícera, revelou inspiração na esposa Fabiana, mulher sertaneja tal qual a protagonista de *Árida*. Ele evoca a imagem dos pés planados da personagem, marcados pelo solo após tantos passos na terra, pelo constante toque com o chão e pelas sandálias de couro. Essa inspiração esclarece algumas das características escolhidas para representar a heroína do jogo (*apud* Cardozo, 2021, p. 39). *Backland's awakening* conta a história de uma menina obrigada pela seca e pela fome a migrar em jornada rumo a uma terra próspera, de farta riqueza. No entanto, em diferentes passagens do jogo, Cícera, fortemente enraizada à terra, como o *Abaporu* de Tarsila, expressa pesar por ter que deixar a Vila Uauá para trás.

Retratar Cícera como uma criança entrando na adolescência foi motivado pela propensão inata à curiosidade e à imaturidade, traços característicos da idade, que seriam significativos para a evolução contínua da personagem ao longo da série. Cícera tem forte senso de coletividade, característica presente nas missões que realiza e nos diálogos com os personagens não jogáveis. O nome da personagem foi escolhido por duas razões: a primeira, a óbvia relação com Padre Cícero, personalidade importante para cultura nordestina. O segundo motivo é a origem do nome, que em latim significa “aquela que produz”, caracterizando a força e criatividade da personagem (Cardozo, 2021, p. 37-40).

Com o objetivo de se preparar para a jornada, Cícera é encarregada de completar diversas missões antes de iniciar a caminhada pelo sertão. Para isso, ela deve interagir com quatro personagens não jogáveis, que atribuirão tarefas ao jogador para serem cumpridas. Ao realizá-las, Cícera é recompensada com ferramentas e receitas que facilitarão a viagem. O primeiro a ajudá-la é o avô Tião (Figura 9), um senhor negro de cabelos brancos bem penteados, que sofre com fortes dores nas costas. Ao longo do jogo, Cícera, em momentos introspectivos, relembra histórias contadas pelo avô sobre a região onde nasceu. É na interação com Tião no primeiro ato de *Árida* que o jogador recebe as tarefas iniciais do jogo. Essa etapa funciona como um tutorial, momento em que o jogador aprende a fazer fogueiras, encontrar água, salvar o jogo, etc. (Cardozo, 2021, p. 43-44).

Depois da fase de instruções, ainda no primeiro ato, o jogador conhece Firmina (Figura 10), uma mulher afro-indígena de cabelos longos e brancos, “representante da religiosidade popular” na diegese do jogo (Cardozo, 2021, p. 47). Nesse primeiro contato com a personagem, Cícera avisa que ela e o avô pretendem seguir viagem

para Canudos, e Dona Firmina informa que não planeja deixar a vila. O diálogo entre ambas chega ao fim quando Cícera é incumbida da primeira missão obrigatória após a fase tutorial: recuperar os bodes perdidos de Dona Firmina.

Figura 9 – Captura de tela do jogo *Árida* com o personagem Tião



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Figura 10 – Captura de tela do jogo *Árida* com a personagem Firmina



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

A terceira personagem que Cícera encontra é Almira (Figura 11), uma mulher albina que sofre com a forte exposição solar da região. Por esse motivo, ela declara não ser capaz de atravessar o sertão. Almira também propõe uma missão a Cícera, dessa vez facultativa, permitindo ao jogador seguir destino sem completá-la (Cardozo, 2021, p. 49).

Figura 11 – Captura de tela do jogo *Árida* com a personagem Almira



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

O último com quem Cícera interage é Padre Olavo (Figura 12), o único personagem branco do jogo (Cardozo, 2021, p. 51). Representante da religiosidade institucionalizada, é ele quem informa que todos os moradores de Uauá, com exceção dos personagens presentes no jogo, já saíram em romaria para Canudos, fugidos da infantaria do exército brasileiro que se aproximava. Esse é mais um momento de interseção entre jogo e realidade, já que a Vila de Uauá serviu de acampamento para a primeira tropa enviada a Canudos.

Figura 12 – Captura de tela do jogo *Árida* com o personagem Padre Olavo



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

No diálogo com Cícera, Padre Olavo revela, resignado, desconfiar da fé das pessoas que deixaram a vila a caminho da comunidade de Antônio Conselheiro. Em *Deus e o diabo na terra do sol*, um representante da Igreja Católica faz críticas aos seguidores do beato Sebastião e, em diálogo com Antônio das Mortes, revela apreensão de que os eventos de Canudos possam ocorrer novamente, desta vez em Monte Santo.

5.2.1 Cordel e canções: a oralidade como fio condutor da história

No início do *game*, o jogador é saudado por uma melodia que evoca as sonoridades da região, acompanhada por uma voz feminina infantil e melodiosa, carregando um marcado sotaque sertanejo. A tela apresenta, nesse momento, imagens estáticas e bidimensionais em tons de sépia. A narração em cordel de *Árida*, assim como de *Deus e o diabo na terra do sol*, é utilizada para revelar o enredo do jogo, apresentar personagens e contextualizar o jogador.

No filme de Glauber Rocha, as canções são responsáveis pelo encadeamento narrativo e produzem “uma ambiência de sertão”, explica Sylvia Regina Bastos Nemer (2005, p. 73). Apresentado em *off* ao longo da obra, o cordel, em forma de canções, auxilia na divisão da história em três partes: apresentação do ambiente e dos personagens principais; a jornada dos protagonistas Manuel e Rosa até o encontro com o bando de Corisco; por fim, a morte do cangaceiro e a fuga do vaqueiro. Em *Árida*, a tradição oral é também elemento de pontuação, segmentando a história em três atos. Na abertura, um cordel revela a história de Cícera e o contexto em que ela se encontra, enquanto ilustrações apresentam na tela exatamente o que ouvimos nos versos recitados em primeira pessoa pela própria protagonista (Figura 13):

Eu vivo numa terra árida/ que é de rica natureza
 É o lugar onde nasci/ Me encanta sua beleza
 Sinto agora que esse sol/ Parece muito mais quente
 E essa chuva que não vem/ Já maltrata a minha gente
 Minha gente é corajosa/ Do vigário ao curandeiro
 Gente que vive da terra/ do lavrador ao vaqueiro
 Vejo gente dando jeito/ De jamais esmorecer
 Sempre atrás de novas formas/ De achar água pra beber
 Eu vejo gente valente/ Pensando em se retirar,
 Juntando sua família/ Em busca de um novo lar
 A procura de fartura/ De ganhar seu próprio pão
 Atrás de um lugar assim/ Bem no meio do sertão
 Desde pequena aprendi/ A viver com a saudade
 Os meus pais também partiram/ Em busca da tal cidade.

Também é chegada a hora/ Dessa minha despedida,
De partir com meu Avô/ Pra essa terra prometida.
Quero ver onde o sol nasce / Explorar esse mundão,
Viver novas aventuras, / E conhecer o meu sertão
(*Árida*, 2019)

Figura 13 – Captura de tela do jogo *Árida* com cordel da cena de abertura



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

A narradora, então, descreve a Vila de Uauá, realçando a diferença entre a exuberância das riquezas naturais e a aridez que assola a comunidade. Cícera menciona que muitos têm abandonado a vila em busca de prosperidade, ou, pelo menos, em busca de sustento, e que seus pais estão entre aqueles que partiram, a deixando sob os cuidados do avô.

Concluída essa etapa, Cícera volta para casa e descobre que o avô havia morrido. Nesse momento, a ação do jogo é interrompida e o cordel é utilizado para marcar a passagem a uma próxima fase da personagem. Mais uma vez, a narração em primeira pessoa, na voz da protagonista, é acompanhada por ilustrações bidimensionais que retratam os acontecimentos narrados em *off*. Quando a ação volta, o jogador deve realizar as últimas missões que vão preparar a personagem para deixar a Vila Uauá sozinha.

No ato final de *Árida*, Cícera inicia a jornada pelas montanhas rumo a Canudos, em uma última tarefa intitulada *O caminho sem retorno*. Não é possível ver muita coisa no cenário. Uma forte ventania, que atrapalha os movimentos da personagem, levanta nuvens de poeira que impedem a visualização total dos caminhos labirínticos que o jogador deve percorrer (Figura 14).

Figura 14 – Captura de tela do jogo *Árida: backland's awakening* com cena de nuvens de poeira



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

O cordel aparece novamente, mas em um novo formato. Desta vez, ele é construído a partir de ações realizadas pelo jogador. No caminho para Canudos, na saída de Uauá, Cícera deve encontrar estandartes (Figura 15). Esses elementos abrem a passagem para a personagem e revelam itens colecionáveis do *game*: versos que formarão uma estrofe. Aqui, o texto que o jogador ganha após concluir uma ação é também parte da diegese. No entanto, apesar de ainda ser escrito na primeira pessoa, ele não é recitado e deve ser lido pelo jogador na tela durante a ação do jogo. Após todos os estandartes serem encontrados, o jogador perde o controle da personagem pela última vez. Novamente, a tela é tomada por ilustrações bidimensionais em tons de sépia e o último cordel é recitado por Cícera.

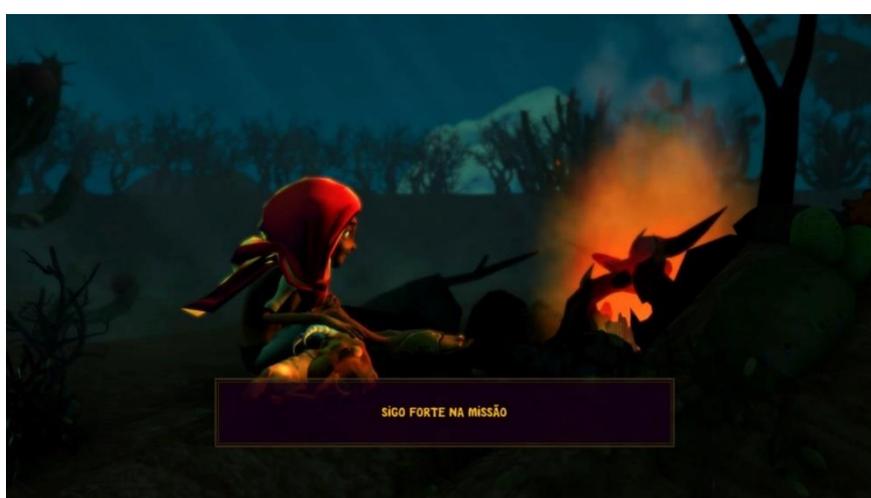
Figura 15 – Captura de tela do jogo *Árida: backland's awakening* com estandartes



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Em primeira pessoa, o texto relembra os acontecimentos do primeiro capítulo de *Árida*, como também adianta, dessa vez em imagens tridimensionais e coloridas, alguns dos desafios que a protagonista vai enfrentar na continuação do jogo, *Árida 2: rise of the brave* (Figura 16): “A noite nunca vem só / Lhe acompanha a escuridão / Eu já não posso voltar / Sigo forte na missão” (*Árida*, 2019). A tela, então, escurece e a palavra “continua”, em amarelo, seguida de reticências, aparece no centro da imagem. Assim, o jogo acaba.

Figura 16 – Captura de tela da cena final do jogo *Árida*



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Os versos apresentados na abertura de *Árida: backland's awakening* evocam a busca por uma “terra prometida”. Esse desejo é também aparente em *Deus e o diabo na terra do sol*, tanto nos discursos do beato Sebastião quanto nos diálogos de Manoel e Rosa. No entanto, enquanto o protagonista do filme é impelido pela tragédia e procura por uma ilha rica em recursos naturais inventada pelo líder messiânico, Cícera tem como destino um lugar real, bem “no meio do sertão”: o arraial de Canudos. Os versos que marcam a passagem para o segundo ato e o encerramento do jogo são melancólicos, mas também revelam a resiliência da personagem.

O uso do recurso da oralidade, característica fundamental da sociedade sertaneja, é uma marca em *Árida* e em *Deus e o diabo*, mas isso acontece a partir de uma contradição. A cultura oral se caracteriza pela efemeridade: o que não é memorizado e repetido, é esquecido. Por isso, essa tradição respeita a ancestralidade da sociedade em que se fundamenta (Ong, 1998, p. 52), enquanto se adapta e acompanha o passar do tempo. Jogo e filme, no entanto, por serem obras audiovisuais

baseadas em registro, preservam a narração e suas características originais. Nessa circunstância, a oralidade, originalmente definida pela transitoriedade, assume uma natureza de permanência. Isso não significa que recursos tradicionais dessa cultura não se façam presentes nas duas obras.

Duas características se destacam na tradição oral: a repetição e a transformação. No ensaio *O narrador*, Walter Benjamin explica que contar “histórias sempre foi a arte de contá-las de novo” (2012, p. 221). Para o autor, é a repetição que permite que a história seja conservada. Por sua vez, a transformação acontece quando o “narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes” (2012, p. 217). Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin fala sobre a perda da autenticidade das obras de arte na modernidade. Para ele, mesmo que a reprodução técnica permita a mimetização fiel da realidade (e em alguns casos, até mesmo superá-la), “o seu aqui e agora” se desvaloriza (2012, p. 182). E o “aqui e agora” é fundamental para a narrativa oral. O próprio autor explica essa condição em *O Narrador*:

A narrativa, que durante tanto tempo floresceu num meio de artesanato - no campo, no mar e na cidade -, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. Ela não está interessada em transmitir o “puro em si” da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso (2012, p. 182).

Ao contrário da narrativa convencional do mundo ocidental, a oralidade não se caracteriza pela mimese da realidade. O cordel em *Deus e o diabo* e em *Árida* transmite um conhecimento público, ao mesmo tempo em que transforma a história em sintonia com a experiência do contador e os anseios da plateia. Ou seja, enquanto repetiu histórias sertanejas que ouviu ao longo da vida, Glauber Rocha promoveu mudanças no cordel para atender ao público da década de 1960. Já os desenvolvedores de *Árida* criaram um jogo com uma protagonista adolescente, pobre e afro-indígena, em correspondência com o discurso antieurocêntrico do público das primeiras décadas do século XXI, para contar histórias do sertão nordestino do fim do século XIX e explorar o momento que precede a batalha contra o povoado de Antônio Conselheiro.

Árida: backland's awakening é um jogo que não apela a clichês comumente usados para representar o Brasil e os brasileiros nos jogos comerciais do Ocidente –

como futebol e violência urbana. A oralidade adotada para narrar o jogo é um recurso estético que Ella Shohat e Robert Stam apontam em *Crítica da imagem eurocêntrica* (2006, p. 418) como uma estratégia do cinema de “Terceiro Mundo” para se diferenciar da produção padronizada do “Primeiro Mundo”. A partir desta perspectiva, é possível afirmar que *Árida* se serve dos mesmos recursos da oralidade que o filme de Glauber Rocha e, por essa característica, pode ser identificado como um jogo que se opõe às narrativas convencionais da indústria.

Nas duas obras, além de ser um recurso que antagoniza as estéticas hegemônicas, o dispositivo narrativo situa espectador e jogador na trama, contextualiza o enredo e apresenta traços culturais do sertão nordestino. Contudo, há diferenças marcantes no uso da oralidade entre *game* e filme. Em *Árida*, a protagonista da história narra o jogo em primeira pessoa. A personagem, de voz melódica e juvenil, é dublada por Layna Nascimento. Em *Deus e o diabo*, por sua vez, Júlio é quem narra a trama, ora em primeira pessoa, ora em terceira, como um narrador observador dos acontecimentos. O personagem, ao contrário de Cícera, é um trovador “cego pedinte”, semelhante aos contadores de história que no passado se especializavam em instrumentos da época para ganhar a vida tocando e cantando nas ruas e praças públicas (Tinhorão, 2006, p. 138). Apesar de interpretado por Marrom, quem dá voz ao personagem quando as canções entram em cena é o cantor e compositor Sérgio Ricardo, de tom grave e maduro. Apesar da narração se fazer presente aos 03’18”, logo no início do filme, apenas aos 12’13” é possível ver, em um plano detalhe – quando a câmera enquadra uma parte do corpo — uma mão tocando um violão que possivelmente pertence a cego Júlio (Figura 17). O rosto do personagem aparece pela primeira vez com 01h03’16” de filme, no fim do primeiro ato, logo após a tragédia de Monte Santo (Figura 18). Em *Árida*, por sua vez, Cícera aparece logo depois da abertura do jogo, em um movimento de câmera panorâmico, encerrado em um plano geral que apresenta a personagem e parte do cenário sertanejo onde se desenrola a trama (Figura 19).

Figura 17 – Captura de tela com cena do filme *Deus e o diabo na terra do sol*



Fonte: *Deus e o diabo na terra do sol* (2004).

Figura 18 – Cego Julio, personagem do filme *Deus e o diabo na terra do sol*



Fonte: *Deus e o diabo na terra do sol* (2004).

Figura 19 – Captura de tela com a cena de abertura do jogo *Árida*

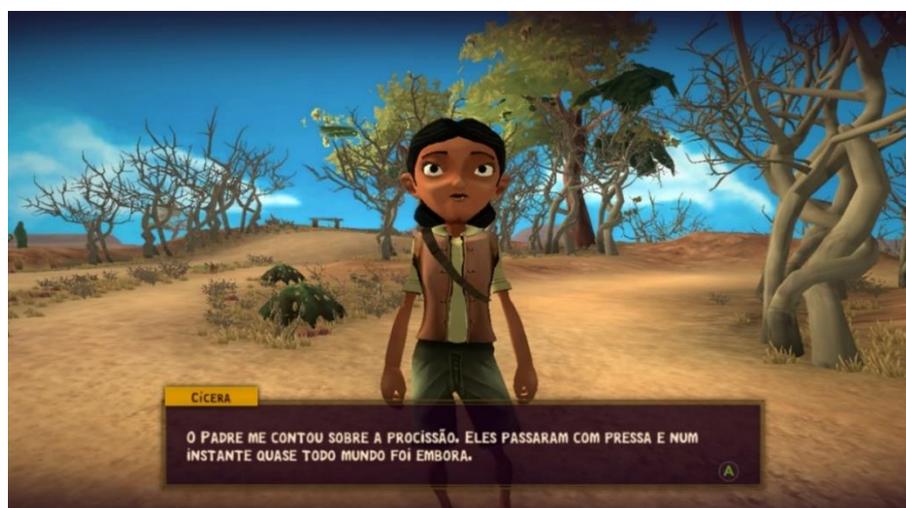


Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Cícera tem outras falas ao longo do jogo, que podem ser observadas na parte inferior da tela, em legendas (Figura 20) ou em balões de histórias em quadrinhos (Figura 21), recurso utilizado quando ela pisa em fezes de animais ou esbarra em espinhos de cactos espalhados pelo cenário. Em todas essas situações, no entanto, não é possível ouvir a voz da personagem. Além disso, a protagonista de *Árida*, como lembra Filipe Pereira, um dos criadores do jogo, é a única que conta com o “recurso vocal” no *game*. Segundo o criador, essa situação é causada por

uma limitação orçamentária, conectada não apenas com as dificuldades oriundas da direção e contratação de vozes, mas principalmente pelo fato de que tais vozes deveriam estar também na língua inglesa, por uma questão contratual com a loja Steam [...] (Araújo *et al.*, 2021, p. 142).

Figura 20 – Captura de tela do jogo *Árida* com fala inserida em legendas



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Figura 21 – Captura de tela do jogo *Árida* com fala inserida em balão



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

5.2.2 A construção do sertão: cores, melancolia e violência na criação de uma identidade estética

O baixo orçamento não é uma característica exclusiva de *Árida* ou dos jogos digitais brasileiros. Observa-se essa situação em inúmeras produções audiovisuais brasileiras – principalmente se comparadas as de *games* e filmes do norte global –, inclusive em *Deus e o diabo na terra do sol*. Glauber Rocha, como visto anteriormente, propôs no texto-manifesto *Estética da fome* a absorção dessa condição pelos filmes do Cinema Novo para criar uma identidade estética que se contrapusesse ao discurso do colonizador. No jogo, a carestia causada pela seca – que é reificada pela mecânica que obriga o jogador a coletar itens, fabricar artefatos e consumir alimentos e líquidos para não morrer – não é uma expressão metafórica da escassez de recursos para a produção do *game* como acontece com *Deus e o diabo* e o Cinema Novo.

Árida, de acordo com seus criadores, é um jogo “político”, termo controverso na indústria de jogos, geralmente conservadora. O objetivo original era fazer um jogo comercial e de entretenimento, mas isso não impediu que, de acordo com Filipe Pereira (*apud* Izidro, 2019), o jogo também tivesse um “aspecto de intervenção social”. Pereira explica que, apesar do foco no entretenimento, a equipe nunca deixou de trabalhar com valores culturais e de identidade que refletissem suas próprias raízes. Para ele, as características históricas e culturais da Bahia, bem como a origem

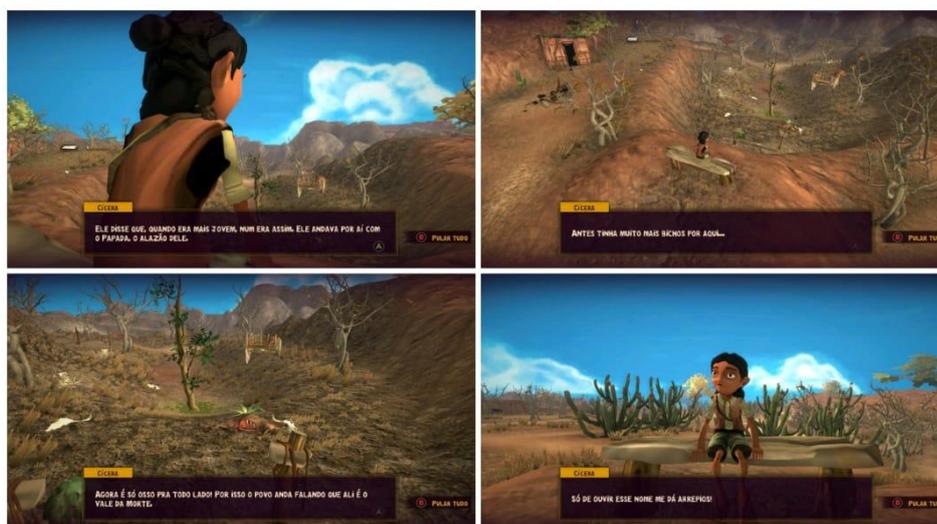
soteropolitana dos desenvolvedores, e uma equipe composta principalmente por criadores negros, tiveram um impacto significativo na criação do jogo.

Não é possível identificar na produção e na narrativa do jogo um desejo revolucionário no sentido moderno empregado por Glauber Rocha em *Deus e o diabo na terra do sol*. Os criadores de *Árida* não são motivados pelo desejo de desalienar a população sertaneja e promover uma revolução de cunho socialista, como visto anteriormente. Também não se opõem à cultura popular, como fizeram os cinemanovistas nos primeiros anos da década de 1960, muito pelo contrário. Elementos populares como a religiosidade, a diversidade étnica e o protagonismo feminino são abraçados e colocados em primeiro plano no jogo.

Outro elemento importante na narrativa de *Árida* são os monólogos contemplativos e melancólicos não dublados que acontecem quando Cícera interage com os bancos de madeira espalhados pelo cenário para evitar a fadiga causada pela seca. Nessa interação com o ambiente, o jogador perde temporariamente o controle da personagem. Em seguida, é apresentada uma cena com uma série de imagens consecutivas, sem movimento de câmera, em diferentes ângulos (Figura 22). Ao mesmo tempo, o jogador tem acesso aos pensamentos da personagem sobre a paisagem da Uauá e a história daquela região, revelando a tristeza de Cícera pela degradação de vila, medos, determinação e resiliência para realizar a jornada rumo a Canudos. A melancolia é um traço que se destaca em outros momentos da narração do jogo. Em vários diálogos, Cícera reforça as dificuldades apresentadas pela mecânica do *game*, experimentadas pelo jogador com a presença constante dos marcadores de fome e sede na tela.

Ainda que o jogo apresente um visual colorido e traços estilizados para rebater o que os criadores descrevem como “visão estereotipada do sertão como local atrasado e sombrio” (Aoca Game Lab, 2017), o ambiente de *Árida* é marcado pela imagem de carcaças (Figura 23) e pelo “zumbido de moscas sinalizando o processo de decomposição dos animais que foram mortos em virtude da seca” (Araújo *et al.*, 2021, p. 131), reforçando o tom melancólico da narrativa do jogo.

Figura 22 – Montagem nossa com capturas de tela do jogo *Árida* de 4 ângulos diferentes de uma mesma cena



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Figura 23 – Captura de tela do jogo *Árida* com carcaças de animais



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Em *Deus e o diabo*, a melancolia se faz presente no ritmo de algumas canções, como a que apresenta o casal de protagonistas Manoel e Rosa (03'18"). Ela também pode ser percebida nas cenas em que os dois aparecem fazendo trabalhos domésticos braçais repetitivos (06'10") e no diálogo entre o vaqueiro e a mulher enquanto fazem uma refeição em casa (09'15"). Essa tristeza é provocada, assim como em *Árida*, pelo ambiente desolador que cerca os personagens – a primeira cena do filme (02'05"), logo após os créditos iniciais, é um plano detalhe da carcaça de um dos bois mortos (Figura 24) que Manoel transportava – e pela fome, herança colonial

por excelência. No entanto, Manoel, alienado, desconhece a real causa da vida trágica que leva. Por essa razão, ele se deixa levar pelo desespero e recorre ao messianismo e à violência ao longo do filme em busca de salvação miraculosa.

Figura 24 – Captura de tela de cena com boi morto no filme *Deus e o diabo na terra do sol*



Fonte: *Deus e o diabo na terra do sol* (2004).

Assim como o vaqueiro, Cícera também não entende a razão da seca que castiga Uauá. Ela lamenta que a vila não seja rica em recursos naturais, como no passado das histórias contadas pelo avô, e que precise abandonar a região onde nasceu, mas não recorre ao fanatismo religioso e à violência para superar as adversidades presentes na diegese do *game*. Cícera é determinada, resiliente e corajosa, não desiste da missão de atravessar o sertão rumo a Canudos, mesmo sozinha após a morte do avô. Não há desespero diante da seca, da fome e da tragédia familiar, há melancolia e esperança.

É importante frisar que a fé, traço marcante da cultura sertaneja, faz parte de *Árida*. Os *saving points* – mecânica que permite que o jogador salve as últimas ações e volte para o mesmo ponto do cenário caso precise interromper a partida ou a personagem morra – são oratórios espalhados pelo ambiente do jogo, ornados com um crucifixo e um estandarte (Figura 25). Outros elementos religiosos podem ser

encontrados: a igreja do Padre Olavo, os túmulos com crucifixos, o altar da Dona Firmina que mistura objetos cristãos e de cultos de matriz africana, o banho de folhas e a conversa de Cícera com o fantasma do avô.

Figura 25 – Captura de tela do jogo *Árida* com oratório



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Em *Árida*, ao contrário do filme de Glauber Rocha, não se constata ações violentas realizadas pelos personagens. Cícera é uma criança, entrando na adolescência, que domina habilidades manuais necessárias para a vivência no sertão. Ela mobiliza e se solidariza com os personagens não jogáveis que ainda residem na Vila Uauá (Araújo *et al.*, 2021, p. 120).

Cícera não está envolvida em batalhas, nem precisa derrotar adversários, como pode ser observado em jogos do gênero de aventura desenvolvidos pelas empresas líderes do mercado global. A violência em *Árida* está presente no conflito com a seca e a escassez de recursos que podem levar a personagem à morte. Quando isso acontece, a tela gradativamente fica escura (*fade out*). Então, um texto com letras garrafais vermelhas em caixa alta e um subtítulo também em caixa alta, mas com letras amarelas, avisa ao jogador o destino da personagem e a causa da morte (Figura 26).

Nos jogos hegemônicos, que reproduzem práticas eurocêntricas, a “violência simbólica” funciona como um recurso interativo “que motiva e gera recompensa” (Araújo *et al.*, 2021, p. 105). Assim como o meio cinematográfico, a indústria dos *videogames* também pode ser designada como aparelho ideológico de Estado. A partir do conceito de Louis Althusser (1985, p. 78), assim como qualquer outra

instituição cultural que reproduz uma retórica dominante, o mercado de *videogames* caminha para o mesmo fim: “a reprodução das relações de produção, isto é, das relações de exploração capitalistas”.

Figura 26 – Captura de tela do jogo *Árida* quando a personagem Cícera morre



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

5.2.3 A mecânica em *Árida*: ações e limites de Cícera no sertão

Em 1993, com o lançamento dos jogos *Myst* e *Doom*, os *videogames*, pela primeira vez, incorporaram elementos das linguagens cinematográficas, especialmente a técnica da câmera subjetiva, que simula o ponto de vista do espectador através do personagem do jogo. Isso resultou em uma nova forma de vivenciar narrativas, que vai além da mera observação e envolve uma participação ativa como um dos protagonistas da trama (Gomes, 2016, p. 9 e 99).

Edgar Morin defende que um filme não tem sentido sem espectadores. É necessário que haja um vínculo entre plateia e obra para que o filme seja inteligível. Nos *videogames*, a conexão entre jogo e jogador é ainda mais profunda, pois o enredo só se desenrola com a interação do jogador. Além de analisar narrativa e gráficos, é preciso explorar também a mecânica de *Árida*.

Como visto anteriormente, *Árida* é atrelado à lógica neoliberal que permite a comercialização do jogo, uma vez que as lojas digitais pertencem a algumas das maiores empresas de tecnologia do mundo, como Google, Apple e Valve, entre outras. Como *game* de entretenimento, *Árida* reproduz mecânicas típicas de jogos de

aventura e sobrevivência como, por exemplo, a abertura forçada de baús. No caso de *Backland's awakening*, esses elementos são canastras (Figura 27) – cestas de vime ou madeira, geralmente com tampa amarrada por cordas e que não pertencem à personagem. No entanto, o que poderia ser encarado como apropriação de pertence de terceiros – prática comum em jogos de características coloniais –, em *Árida*, se transforma no ato de conservação da memória de uma vila abandonada pela maioria dos moradores.

Figura 27 – Captura de tela do jogo *Árida* com Cícera encontrando canastra



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

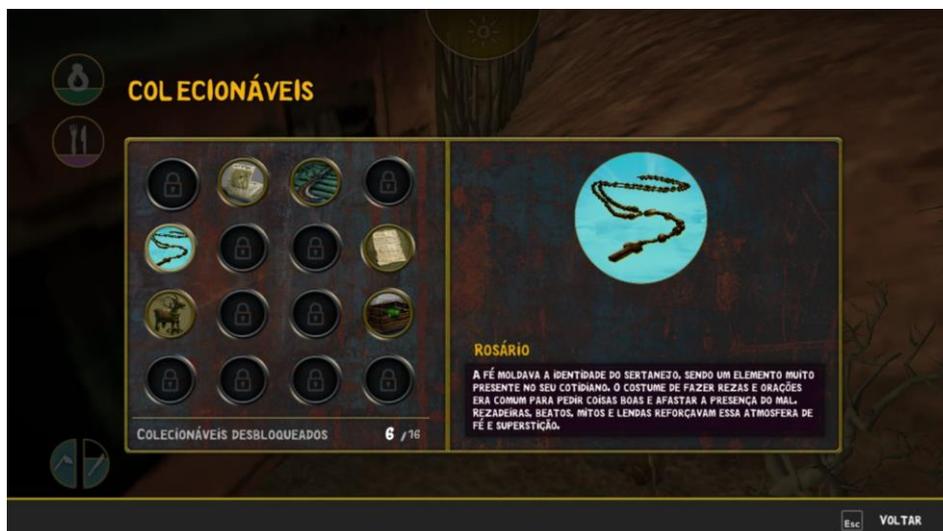
Em muitos jogos, como os da série *Assassin's Creed*, iniciada em 2007, um jogador pode invadir casas de personagens não jogáveis, abrir baús e roubar os itens encontrados, que mais tarde servirão para melhorar o equipamento do protagonista e subir o nível do jogador. Em *Árida*, cada item colecionável desbloqueado pelo jogador conta um pouco da história da região (Figura 28).

A história do povo e da cultura do Sertão nordestino são assuntos fundamentais para o entendimento de diversos outros temas, a exemplo da identidade étnico-racial, o senso de justiça social e as visões estereotipadas acerca da própria região Nordeste (Cardozo, 2021, p. 13).

As demais recompensas conquistadas por Cícera nas missões realizadas a pedido dos personagens não jogáveis são receitas, alimentos prontos, manuais de construção de armadilhas e fogueiras. Todos são elementos narrativos

importantíssimos para a personagem conseguir se alimentar, saciar a sede e assim começar a jornada rumo a Canudos.

Figura 28 – Captura de tela do jogo *Árida* com exemplo de item colecionável



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Em *Árida*, como já mencionado, não existem inimigos. Todas as relações de Cícera com os personagens não jogáveis são amigáveis. Nos jogos tradicionais da indústria de *videogames*, é comum que o herói enfrente antagonistas ameaçadores como dragões, demônios, terroristas, narcotraficantes ou supervilões de histórias em quadrinhos.

Em *Backland's awakening*, a única ameaça é o clima, e o jogador interage com ele de três maneiras ao longo do jogo. No canto superior esquerdo da tela, há dois indicadores gráficos que assinalam se Cícera está com fome ou sede. À medida que os valores diminuem, o jogador é obrigado a comer ou beber para a personagem não morrer. Esses valores não diminuem de maneira uniforme. O mapa de *Árida* é segmentado em seis seções, e cada uma apresenta um grau distinto de dificuldade. A intensidade da aridez do ambiente afeta os medidores de fome e sede de Cícera, que podem diminuir consideravelmente ou apenas de forma moderada, dependendo do ambiente onde a personagem se encontra. Quando o jogador muda de cenário, um aviso surge no lado direito da tela, exibindo o nome do novo local e o respectivo grau de aridez (Figura 29). Os cenários “Casa do vô Tião”, “Casa de dona Firmina”, “Vila Uauá” e “Caminho para a montanha” são todos classificados com o nível um de aridez. O “Caminho para Vila Uauá” é categorizado como nível dois. O “Vale da Morte”, que é o local mais seco do jogo, recebe uma classificação de nível três (Figura 30).

Figura 29 – Captura de tela do jogo *Árida* com indicativo “Aridez 1”



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Figura 30 – Captura de tela do jogo *Árida* com indicativo “Aridez 3”



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Quando os indicadores de fome e sede se aproximam da medida mínima, Cícera passa da postura ereta à curvada, com as mãos apoiadas nas pernas. Ao mesmo tempo, uma moldura semelhante ao efeito vinheta – recurso estético fotográfico que sombreia as bordas da imagem – aparece na tela, simulando um chão rachado pela seca. Esses elementos visuais indicam que a personagem está prestes a morrer (Figura 31).

Figura 31 – Captura de tela do jogo *Árida* com Cícera prestes a morrer



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

O recurso de indicar a morte iminente do personagem com o sombreamento das bordas é comum em diversos jogos do mercado tradicional, mas geralmente fazem referência a sangue.

Em *Árida*, a mecânica de *crafting* – conjunto de interações que permitem que o jogador manipule materiais para criar novos itens no ambiente do jogo – é voltada para a sobrevivência de Cícera. Quando o jogador encontra palha e graveto no chão, por exemplo, deve pegá-los para montar fogueiras. Pedras de amolar servem para manter facão e enxada afiados. Legumes (aipim, jerimum e milho) e frutas (caju e umbu) que ainda não secaram podem ser colhidos com auxílio das ferramentas. Cacimbas podem ser escavadas (Figura 32) por Cícera para encontrar água nas proximidades das poucas Carabeiras – árvores comuns da região, com flores amarelas que ocupam a copa – vivas na região. Os únicos recursos fartos, mas de baixa qualidade, são os mandacarus e as coroas-de-frade – cactáceos típicos do sertão – que servem, respectivamente, para reduzir a sede e a fome de Cícera. Essa mecânica, além de fundamental para a sobrevivência da personagem, é importante para a caracterização de Cícera, sertaneja integrada ao ambiente que vive dos próprios esforços. Em todos esses momentos, *Árida: backland's awakening* desafia convenções, inclusive ao utilizá-las, questionando as narrativas dominantes que prevalecem na indústria de *videogames*.

Em *Estética da Fome*, Glauber afirma que a fome latina é a maior originalidade trágica do Cinema Novo. Em *Backland's awakening*, a carestia tem a mesma força

observada em *Deus e o diabo na terra do sol*. A fome é o fio condutor da narrativa do jogo. É a razão dos pais de Cícera terem deixado a filha, ainda pequena, aos cuidados do avô, quando migraram para Canudos. É também o motivo que leva Cícera a se preparar para repetir a jornada. Ao mesmo tempo em que a tragédia causada pela fome é a mola mestra que faz a história avançar, ela também é a antagonista, que pode encerrar a jornada a qualquer momento, caso a personagem morra.

Figura 32 – Captura de tela do jogo *Árida* com Cícera procurando água



Fonte: *Árida: backland's awakening* (2019).

Se de “*Aruanda a Vidas Secas*, o Cinema Novo narrou, descreveu, poetizou, discursou, analisou, excitou os temas da fome” (Rocha, 2019, p. 132-133), a Aoca Game Lab retomou o debate em *Árida: backland's awakening*, o associando a outras discussões importantes para o público do século XXI. A desenvolvedora faz isso ao adotar uma gramática alternativa geocrítica em relação ao eurocentrismo, usando perspectivas do sertão nordestino, para diminuir a influência das mediações metropolitanas e abrir espaço para outras formas de racionalidade. A Aoca Game Lab fez uso da experiência pessoal dos desenvolvedores e da viagem à Canudos – reconstruindo o movimento mar—sertão de Glauber Rocha e Euclides da Cunha – para apresentar novos pontos de vista, incomuns nos produtos tradicionais do mercado de jogos digitais.

Os *games* narrativos tradicionais geralmente incluem características como exploração, expropriação, domínio, colonização, além da representação exótica de culturas não ocidentais, da subjugação de corpos LGBTQIAP+ e da objetificação do

corpo feminino. *Árida* percorre um caminho distinto e dá ao mundo um universo novo, para muitos, desconhecido, como explica Filipe Pereira: “Pouco se sabe sobre o sertão lá fora. Consumimos conteúdos culturais de lugares diversos e acreditamos que podemos ter sim um caminho de mão dupla” (*apud* Sampaio, 2019).

Foi com o desvio em direção a um outro sentido, como proposto por Inocência Mata, que a Aoca Game Lab questionou as ideias ocidentais universalistas dos *videogames*. O mercado de jogos, acostumado com narrativas que reduzem a “multiplicidade e a riqueza cultural brasileira” a estereótipos como violência urbana, futebol e selva (Silva, 2020, p. 239), foi apresentado a uma nova racionalidade. Ao sertão de *Árida: backland’s awakening*.

Árida é apenas um jogo em meio a centenas de outros desenvolvidos anualmente por empresas do Brasil. De acordo com Pesquisa da Indústria Brasileira de Jogos digitais 2022, os estúdios brasileiros criaram 1152 títulos proprietários no biênio 2020/2021 (Fortim, 2022, p. 45). O novo paradigma apresentado pela Aoca Game Lab ao ecossistema de jogos digitais não significa um rompimento definitivo da perpetuação de uma estrutura ideológica e histórica eurocêntrica e universalista dos jogos digitais. Manifestações agressivas e preocupantes de uma facção conservadora e retrograda buscam silenciar qualquer discurso que promova transformações nos padrões estabelecidos na indústria de *videogames*.

Em 2019, à época da divulgação de *Backland’s awakening* (2019), Filipe Pereira relatou que a equipe de desenvolvedores do jogo sofreu ataques antes mesmo do lançamento. Entre as ofensas, se destacam duas baseadas em estereótipos que associam o Nordeste à Idade Média e ao Bolsa Família (Sampaio, 2019). Ou seja, à miséria e à fome. O processo de descolonização, como descrito por Frantz Fanon em *Os condenados da terra*, “é sempre um fenómeno violento”, resultado do “encontro de duas forças congenitamente antagónicas” (2021, p. 39-40). Fanon falava da luta armada pela libertação da Argélia, cenário, a princípio, distinto da leitura de comentários agressivos a um jogo nas redes sociais. No entanto, *Árida* está inserido no campo da cultura popular, arena que Stuart Hall descreve como local onde acontece o enfrentamento a favor ou contra a cultura hegemônica e, ao mesmo tempo, “prêmio a ser conquistado ou perdido”, uma vez que é o ambiente onde uma pedagogia antieurocêntrica pode ser constituída (2013, p. 291).

Para Fanon, a descolonização é um processo “que se propõe a alterar a ordem do mundo” (2021, p. 40). Esse fenômeno, no campo dos estudos culturais, promove

um choque entre o discurso pós-colonial e o descontentamento de uma minoria conservadora e reacionária, o que explica, mas não justifica, os ataques descritos por Pereira e as ameaças à Anita Sarkeesian e a todas as mulheres que se opuseram e ainda se opõem ao ecossistema misógino dos jogos digitais.

Apesar da violência inerente a esse enfrentamento e do desgaste que ele causa, lutar por outras narrativas nos jogos e nos demais produtos culturais é uma batalha que não deve ser negligenciada e, ainda mais importante, não deve ser travada de maneira solitária. Quando a equipe da Aoca Game Lab remontou o movimento mar—sertão, deu voz ao indivíduo sertanejo e ouviu as experiências pessoais de jovens negros desenvolvedores, o estúdio adotou uma prática pós-colonial que agrega, em um movimento antieurocêntrico, sujeitos subalternizados e aliados conscientes no desenvolvimento de *Árida*.

O movimento mar—sertão de Euclides da Cunha, originalmente, tinha caráter científico, baseado em teorias evolucionistas, que objetivava construir uma epistemologia do sertão sob o ponto de vista de um homem cosmopolita da capital da República. Por sua vez, Glauber Rocha realizou a viagem do mar—sertão com uma ideia na cabeça já consolidada: de que a cultura popular era responsável pela alienação do povo subalternizado e que ela deveria ser combatida. Em ambos os casos, o sertão e o indivíduo sertanejo (o Outro) são estereotipados, ação que, de acordo com Stuart Hall, “divide o normal e aceitável do anormal e inaceitável (2016, p. 191).

A estereotipagem, em outras palavras, é a parte da manutenção da ordem social e simbólica. Ela estabelece uma fronteira simbólica entre o “normal” e o “pervertido”, o “normal” e o “patológico”, o “aceitável” e o “inaceitável”, o “pertencente” e o que não pertence ou é o “Outro”, entre “pessoas de dentro” (insiders) e “forasteiros” (outsiders), entre nós e eles (Hall, 2016, p. 192)

Stuart Hall explica que “*onde existem enormes desigualdades de poder*” um elemento fora da ordem é visto como contaminado, potencialmente perigoso e sujeito a proibições. Por essa razão, precisaria ser examinado e então excluído ou domesticado a partir da imposição de normas da própria cultura sobre a cultura do indivíduo subordinado (Hall, 2016, p. 192). Euclides da Cunha e Glauber Rocha, intelectuais cosmopolitas, foram ao sertão, respectivamente, para catalogar e para civilizar o Outro. Já os desenvolvedores de *Árida*, que também empreenderam o

movimento mar—sertão, foram a Canudos para ouvir e aprender, para depois retratar o Sertanejo como igual, sem traços de preconceito.

Árida: backland's awakening é um jogo com fins comerciais e, portanto, não representa uma expressão vanguardista como a observada em *Deus e o diabo na terra do sol*, de Glauber Rocha. No entanto, apesar de inserido em uma estrutura colonialista de criação, produção e distribuição, o jogo dialoga com questões culturais contemporâneas, conta a história de uma região pouco explorada pelos *videogames* e provoca reações e debates variados. *Árida* prova que os jogos digitais não estão essencialmente limitados às suas características industriais e mercadológicas, e que podem ser usados como uma ferramenta pedagógica multicultural de resistência contra a seletividade de vozes promovida pela cultura de massas.

6 CONCLUSÃO

Esta pesquisa partiu da comunicação de Walter Benjamin apresentada em Paris, no Instituto para o Estudo do Fascismo, em 1934. Na ocasião, ele defendeu que autores deveriam orientar suas atividades em função do que era útil ao proletariado na luta de classes, realizando obras que atendessem às demandas populares e fossem, ao mesmo tempo, corretas do ponto de vista estético. Para superar o fascismo, que ameaçava o mundo na primeira metade do século XX – e que ressurgiu com força na década de 2020 –, o autor não poderia se limitar a ser um mero observador; seria necessário que ele se engajasse ativamente como um combatente.

Seguindo o pensamento de Benjamin, um produtor engajado deveria sempre ter em mente que os meios de produção cultural – naquele contexto, a imprensa – estavam sob o controle do capital. Por essa razão, se referindo a Brecht, um autor não deveria contribuir para o aparato de produção sem provocar mudanças nele (*apud* Benjamin, 2012, p. 137).

Quando realizou o prognóstico sobre as tendências evolutivas da arte – inspirado na análise do modo de produção capitalista de Marx que previa a extinção do sistema econômico ou agudização da exploração do proletariado –, Benjamin estruturou o pensamento da reprodutibilidade técnica. Para o autor, à época, a reprodução mecânica da arte representava um processo novo, que alcançou o auge com o cinema falado. Dessa forma, o cinema se apropriou tanto da produção quanto da apreciação das obras de arte tradicionais, reconfigurando-as de forma a criar uma nova maneira de experimentar a realidade (2012, p. 179-181).

Para Walter Benjamin, o cinema era capaz de treinar as pessoas para desenvolverem novas percepções e reações necessárias ao lidar com a crescente presença de aparelhos técnicos no cotidiano. “Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inerações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido” (2012, p. 188). Embora Benjamin acreditasse que um filme fosse capaz de incitar plenamente a plateia em um sentido revolucionário, ele sabia e alertava que isso só seria possível quando o cinema se libertasse da “exploração pelo capitalismo”, uma vez que “capital cinematográfico dá um caráter contrarrevolucionário às oportunidades revolucionárias imanentes a esse controle” (2012, p. 195). Isso não impede que o autor comprometido com a causa proletariada, conforme o próprio Benjamin defende, provoque transformações nos

aparelhos de produção cultural. Décadas mais tarde, assim como aconteceu com o cinema, os *videogames* apreenderam técnicas de diferentes áreas de conhecimento, principalmente da linguagem cinematográfica, desenvolvendo assim uma estética particular (Cruz, 2005).

Cinema e *videogame* são aparelhos ideológicos, de acordo com o pensamento de Louis Althusser, capazes de encampar e reproduzir ideias das classes dominantes quando são produto do monopólio cultural. Stuart Hall, mesmo crítico à teoria de Althusser, de forma semelhante, observa que as indústrias culturais têm o poder de invadir e retrabalhar as “contradições internas dos sentimentos e percepções das classes dominadas”. Segundo o autor, a luta cultural é campo permanente de “resistência e da aceitação, da recusa e da capitulação” das ideias hegemônicas pelas “pessoas comuns”, uma vez que espectador e jogador não são, nas palavras do próprio autor, “tolos culturais” incapazes de reconhecer “que estão sendo nutridos por um tipo atualizado de ópio do povo”. A dialética da batalha cultural se caracteriza por ser campo “de resistência e também momentos de superação” (2013, p. 281-282).

Para Mark Fisher, no entanto, dois momentos importantes marcam a luta no campo cultural: a assimilação dos elementos modernistas pela cultura popular, que Frederick Jameson chamou de pós-modernismo; e o realismo capitalista, momento histórico no qual o modernismo foi derrotado, mas que ainda é capaz de ocasionalmente ressurgir apenas como um estilo estético. “A velha batalha entre apropriação e recuperação, entre subversão e incorporação, parece coisa do passado” (2020, p. 8-9).

A partir das questões apresentadas sobre reprodutibilidade técnica, de Benjamin, aparelhos ideológicos, de Althusser, cultura popular, de Hall, e realismo capitalista, de Fisher, foi possível atualizar o desafio proposto por Walter Benjamin. Um jogo brasileiro é capaz de transmitir de maneira eficaz sua função na luta de classes, enquanto permanece fiel aos princípios políticos e estéticos, e de estimular um debate antissistema? Para responder à questão, esta investigação tomou como base estudos pós-coloniais para analisar como o jogo se situa nos debates culturais contemporâneos e recorreu ao filme *Deus e o diabo na terra do sol*, de Glauber Rocha, para uma análise comparativa com *Árida: backland's awakening*.

Desde 2016, quando *Árida* ainda era chamado de “Projeto Sertão”, os desenvolvedores tinham clareza sobre a temática que desejavam explorar: uma história com raízes sertanejas, ampliando o alcance dos debates culturais e da

indústria de jogos no Brasil, valorizando a identidade nacional e questionando o perfil predominante no mercado de jogos. Para cumprir a tarefa proposta, a Aoca Game Lab contou a história de Cícera, uma jovem menina afro-indígena, que sozinha deve cruzar o sertão e chegar a Canudos. Partindo dessa premissa, o jogo debate questões climáticas, a história do Brasil – a Guerra de Canudos serve como pano de fundo para a jornada de Cícera – e o protagonismo feminino nos *videogames*.

No livro *How to do things with videogames*, Ian Bogost (2011, p. 18, tradução nossa) explica que os jogadores costumam assumir papéis de grande poder nos jogos, que, com frequência, satisfazem desejos de grandeza, como manusear armas letais, envolver-se em conflitos interestelares ou chutar a gol em uma final da Copa do Mundo. A indústria de jogos raramente se afasta de enredos baseados em mitologias europeias ou estadunidenses, estrelados por espiões, guerreiros *vikings* e super-heróis, entre outros personagens virtuosos. Isso não significa que jogos com personagens comuns, sem habilidades sobre-humanas, não estejam disponíveis. Cícera é um exemplo de personagem-protagonista sem habilidades incomuns, o que contraria a norma do mercado de *videogames* – além de manusear um facão e uma enxada, ela sabe montar armadilhas para capturar preás e fazer fogueiras para cozinhar, habilidades comuns no cenário em que a personagem está inserida, apesar de extraordinárias para um jogador inserido em um contexto urbano.

Mesmo atrelada às grandes companhias de tecnologia como Google, Valve, Apple e Microsoft, com parcerias ou por meio das lojas virtuais dessas empresas, a Aoca Game Lab não desistiu de produzir um jogo brasileiro que falasse de coisas do Brasil e contrariasse os conceitos estabelecidos pela indústria. Até mesmo a mecânica que permite que a personagem rompa as cordas que amarram as canastras que ela encontra pelo caminho está contextualizada pela narrativa. Em *Árida*, as canastras encontradas por Cícera pertenciam a moradores que abandonaram a Vila Uauá e deixaram pertences para trás. Não têm dono. Todas e quaisquer características em *Árida* que façam referência às práticas dominantes da indústria são contestadas pelo próprio jogo.

A equipe da Aoca Game Lab foi ao sertão disposta a aprender, apreender e então aplicar no jogo o que descobriram com o povo sertanejo, sem qualquer tipo de preconceito. Ao mesmo tempo, ao pesquisarem a ambiência do jogo na literatura e no cinema, além de outras manifestações culturais, reproduziram características estéticas que contribuíram para a construção imagética do sertão. Chama atenção a

maneira como *Árida* e *Deus e o diabo na terra do sol* se utilizam, de formas muito semelhantes, da conservadora tradição oral. Ambos prestam homenagem à ancestralidade ao mesmo tempo em que conseguem se adaptar a novos públicos para contar suas histórias.

No filme e no jogo, a seca e a fome são personagens presentes e violentos. Manoel e Cícera desconhecem as razões de tanto apanheio e assumem a necessidade de buscar uma terra prometida, onde a vida de sacrifícios chegaria ao fim. No entanto, as reações dos personagens à miséria em que vivem são bem distintas. Cícera, mesmo desconhecendo os perigos que a esperam na continuação de *Backland's awakening*, tem um objetivo traçado e um mundo real a alcançar. Manoel se mantém alienado do começo ao fim de *Deus e o diabo*. Ele deseja um “mar” que se mantém inalcançável enquanto ele não se reconhece como sujeito da história.

Se o filme de Glauber Rocha é uma obra anti-imperialista, o jogo da Aoca Game Lab tem características antieurocêntricas, mesmo fazendo parte de uma indústria predominantemente branca e masculina - ou seja, eurocêntrica. O desenvolvimento de jogos digitais alcança uma ampla audiência de várias idades, negociando significados culturais e políticos através da interação com os *videogames*. Nesse mercado monopolizado, o jogo brasileiro *Árida: backland's awakening*, diante de todas as características citadas ao longo dessa pesquisa, desde a produção até às características narrativas, estéticas e mecânicas, questiona a retórica predominante do mercado de *videogames*.

Com *Árida*, a Aoca Game Lab não contesta apenas o discurso hegemônico do mercado de *videogames*. O visual com cores vibrantes e traços estilizados que transformam o ambiente em personagem rebate também “a visão estereotipada do sertão como local atrasado e sombrio” (Aoca Game Lab, 2017) como imaginavam Euclides da Cunha, quando viajou à Bahia para fazer a cobertura jornalística da Guerra de Canudos, e Glauber Rocha, que à época de *Deus e o diabo na terra do sol* acreditava que o povo sertanejo era alienado do posicionamento histórico pela cultura popular.

Arida: backland's awakening é um jogo que, desde a concepção, em 2016, ao lançamento, em 2019, manteve-se fiel ao desejo de inserir a cultura e a história do Brasil no mercado global de *videogames*. A Aoca Game Lab construiu um jogo inclusivo, que retrata pessoas e cenários incomuns à indústria de jogos, desafiando a retórica narrativa, estética e mecânica comumente explorada nesse contexto. Dessa

forma, é possível afirmar que *Árida* se inscreve no campo da cultura popular, arena da batalha entre as culturas das classes dominantes e classes dominadas segundo Stuart Hall, mantendo-se fiel a princípios políticos que dialogam com as características raciais e culturais da maior parte de seus criadores e com a estética do sertão da Bahia. Mesmo diante do cenário observado por Mark Fisher, no qual o neoliberalismo se apropria do desejo das pessoas, *Árida: backland's awakening* consegue ser um jogo multicultural que pode ser interpretado como uma obra que ecoa uma retórica de resistência, mesmo não encarnando uma expressão vanguardista à maneira proposta por Glauber Rocha.

REFERÊNCIAS

ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos ideológicos de estado**: nota sobre os aparelhos ideológicos de estado (AIE). Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

ANDRADE, Gênese; SCHWARTZ, Jorge (org.). **Oswald de Andrade**: Manifesto Antropófago e outros textos. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017.

ANTHROPY, Anna. **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. Versão digital. Nova York: Seven Stories Press, 2012.

AOCA GAME LAB. **08/10 - Dia do Nordeste**. Salvador, 8 out. 2018. 1 imagem. Facebook: Aoca Game Lab @aocagamelab. Disponível em: https://www.facebook.com/aocagamelab/photos/a.1868325573396134/2300923463469674/?locale=hi_IN. Acesso em: 29 ago. 2023.

AOCA GAME LAB. **O São João tá chegando cheio de novidades! O ÁRIDA ganhará uma Edição Definitiva que vai estrear na Google Play [...]** Salvador, 15 jun. 2023. 1 imagem. Instagram: @aocagamelab. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cth14dWJQ6E/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

AOCA GAME LAB. **O sertão é poliglota! Está no ar um update que disponibiliza as versões mobile do ÁRIDA em mais seis novos idiomas [...]** Salvador, 29 mar. 2023. Instagram: @aocagamelab. 1 imagem. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cth14dWJQ6E/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

ARAÚJO, João; ALVES, Lynn; PEREIRA, Filipe; OLIVERIA, Beatriz. **Jogos de todos os santos**: um estudo da construção de mundos ficcionais nos videogames baianos. Salvador: EDUFBA, 2021.

ÁRIDA: backland's awakening. 1 ed.. Salvador: Aoca Game Lab, 2019. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/907760/ARIDA_Backlands_Awakening/?l=brazilian. Acesso em: 4 fev. 2020.

AUTRAN, Arthur. **O pensamento industrial cinematográfico brasileiro**. São Paulo: Hucitec Editora, 2013.

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista Brasileira de Ciência Política**: Ações afirmativas, Brasília, n. 11, p. 89-117, 16 jul. 2013. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rbcp/article/view/2069>. Acesso em: 24 jul. 2023.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 8ª edição. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BENTES, Ivana (Org). **Glauber Rocha**: Cartas ao mundo. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

BERNARDET, Jean-Claude. **Brasil em tempo de cinema**: ensaio sobre o cinema brasileiro de 1958 a 1966. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cinema brasileiro**: propostas para uma história. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BLANCO, Beatriz; SILVA, Aline Conceição Job da. **Do The Scratchware Manifesto à Game Workers Unite**: manifestos e reivindicações trabalhistas em duas décadas de videogame independente. Niterói: Contracampo, v. 40, n. 2, p. 01-17, 9 set. 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50478> Acesso em: 25 jul. 2023.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games**: The Expressive Power of Videogames. Londres: The MIT Press, 2010.

BOGOST, Ian. **How to do things with videogames**. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2011.

BUENO, Alexei. **Glauber Rocha**: mais forte são os poderes do povo! Rio de Janeiro: Manati, 2003.

BÜRGER, Peter. **Teoria da Vanguarda**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

CAHEN, Michel. O que pode ser e o que não pode ser a colonialidade: para uma aproximação “pós-póscolonial” da subalternidade. *In*: CAHEN, Michel; BRAGA, Ruy (org.). **Para além do pós(-)colonial**. São Paulo: Alameda, 2018.

CAMARGO, Zeca. **Elza**. São Paulo: Leya, 2018.

CARDOZO, Victor. **Book I**: awakening: the art of Arida. Salvador: Aoca Game Lab, 2021.

CARPENTER, Nicole. Anita Sarkeesian is shutting down Feminist Frequency after 15 years. **Polygon**, 01 ago. 2023. Disponível em: <https://www.polygon.com/23814201/feminist-frequency-shutting-down-anita-sarkeesian>. Acesso em: 03 ago. 2023.

CATANI, Afranio Mendes. A Vera Cruz e os estúdios paulistas nos anos 1950. *In*: RAMOS, Fernão Pessoa; SCHAVARZMAN, Sheila (org.). **Nova história do cinema brasileiro**. Volume 1. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

CAYRES, Victor. Prefácio *In*: ARAÚJO, João; ALVES, Lynn; PEREIRA, Filipe; OLIVEIRA, Beatriz. **Jogos de Todos os Santos**: um estudo da construção de mundos ficcionais nos videogames baianos. Salvador: Edufba, 2021.

CENTRO Popular de Cultura (CPC). *In*: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/grupo399389/centro-popular-de-cultura-cpc>. Acesso em: 20 set. 2023.

CÉSAIRE, Aimé. **Discurso sobre o colonialismo**. São Paulo: Veneta, 2020.

CONDURU, Roberto. Uma crítica sem plumas: a propósito de negerplastik de Carl Einstein. **Concinnitas - Revista do Instituto de Artes da Uerj**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 12, julho 2008. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/22826/16285> Acesso em: 9 jul. 2023.

CRUZ, Dulce Marcia. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games. *In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos*. São Leopoldo, v II, n. 3, p. 175-184, set./ dez. 2005. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6390/3533>. Acesso em 30 nov. 2020.

CUNHA, Euclides da. **Os sertões**: campanha de Canudos. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2019.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **Ch'ixinakax utxiwa**: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores. São Paulo: n-1 edições, 2021.

DARK, Joan Zahra. Feminist Frequency Shuts Down, Leaving Behind a Legacy of Fighting Toxicity in Gaming. *In: The Mary Sue*. 4 set. 2023. Disponível em: <https://www.themarysue.com/feminist-frequency-shuts-down-leaving-behind-a-legacy-of-fighting-toxicity-in-gaming/>. Acesso em: 10 set. 2023.

DEBS, Sylvie. **Cinema e literatura no Brasil**: os mitos do sertão: emergência de uma identidade nacional. Belo Horizonte: C/Arte, 2010.

DESBOIS, Laurent. **A odisseia do cinema brasileiro**: da Atlântida a Cidade de Deus. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

DEUS e o Diabo na Terra do Sol. Direção: Glauber Rocha. Rio de Janeiro: Copacabana Filmes, 2004. 1 DVD (125 min), son., p&b.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greig de. **Games of Empire**: global capitalism and video games. Minnesota: University of Minnesota Press, 2009.

ESPINOSA, Julio García. Por un cine imperfecto. *In: Hojas de cine: testimonios y documentos del nuevo cine latinoamericano*. Volume III. Cidade do México: Fundación Mexicana de Cineastas, 1988.

FABRIS, Annateresa. Modernidade e modernismo: o caso brasileiro. *In: FABRIS, Annateresa (org.). Modernidade e modernismo no Brasil*. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010.

FABRIS, Mariarosaria. Cinema: da modernidade ao modernismo. *In: FABRIS, Annateresa (org.). Modernidade e modernismo no Brasil*. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010.

FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. Lisboa: Livraria Letra Livre, 2021.

FAUTISNO, Deivison. **Frantz Fanon e as encruzilhadas**: teoria, política e subjetividade. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. **Colonialismo digital**: por uma crítica hacker-fanoniana. Versão digital. São Paulo: Boitempo Editorial, 2023.

FEITOSA Jr, Alessandro; MARTINEZ, Fernanda. Startups brasileiras lideradas por negros são selecionadas para fundo de investimento do Google. **G1**, São Paulo, 13 abr. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/pme/noticia/2021/04/13/startups-brasileiras-lideradas-por-negros-sao-selecionadas-para-fundo-de-investimento-do-google.ghtml>. Acesso em: 29 ago. 2023.

FEMINISTA crítica de games cancela palestra nos EUA após ameaça. **Folha de S. Paulo**, 15 out. 2014. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2014/10/1532797-feminista-critica-de-games-cancela-palestra-apos-ameacade-ataque.shtml>. Acesso em: 18 nov. 2021.

FERREIRA, Victor. MinC e Ancine investirão mais de R\$ 45 milhões no setor de games brasileiro. **The Enemy**, 6 dez. 2018. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/minc-e-ancine-investirao-mais-de-r-45-milhoes-no-setor-de-games-brasileiro>. Acesso em: 1 nov. 2021.

FERREIRA, Victor. Árida, Canudos e a ressignificação do Sertão nos videogames. **The Enemy**, 2 fev. 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/arida-canudos-e-a-ressignificacao-do-sertao-nos-videogames>. Acesso em: 29 ago. 2023.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista**: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FORTIM, Ivelise (org.). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. São Paulo: Abragames, 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. Acesso em: 25/07/2023.

FREIRE, Rafael de Luna. **O cinema no Rio de Janeiro (1914-1929)**. In: RAMOS, Fernão Pessoa; SCHVARZMAN, Sheila. **Nova história do cinema brasileiro**, v2. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

GOMES, Paulo Emílio Sales. **Uma situação colonial?** São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

GOMES, Renata. A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame. **Revista Mídia e Cotidiano**. Niterói, n. 10: dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9797>. Acesso em: 10 nov. 2021.

GONZALES, Lélia. **Por um feminismo afro-latino-americano**: ensaios, intervenções e diálogos. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

GROHMANN, Rafael. **Games como laboratório da luta de classes**. In: WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama**: videogames e a luta de classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

GUERRA, Rodrigo. Epic Games adquire Aquiris para expandir presença no mercado sul-americano. **The Enemy**, 19 abr. 2023. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/epic-compra-aquiris>. Acesso em: 20 mai. 2023.

GULLAR, Ferreira. **Cultura posta em questão, vanguarda e subdesenvolvimento**: ensaios sobre arte. Rio de Janeiro: José Olympio, 2010.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidade e mediações do popular. 2ª edição. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Editora Apicuri e Editora PUC-Rio, 2016.

INGIZZA, Carolina. Google investe em seis novas startups fundadas por empreendedores negros. **Exame**, São Paulo, 20 nov. 2020. Disponível em: <https://exame.com/pme/google-investe-em-seis-novas-startups-fundadas-por-empreendedores-negros/>. Acesso em: 29 ago. 2023.

IZIDRO, Bruno. “Árida” não tem medo de ser um jogo político sobre o sertão do Brasil. **Uol**, São Paulo, 18 ago. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/18/arida-nao-tem-medo-de-ser-um-jogo-politico-e-divertido-ao-mesmo-tempo.htm>. Acesso em: 18 nov. 2021.

JACKSON, Kenneth David. Uma questão de molduras. *In*: ANDRADE, Gênese. **Modernismos**: 1922 – 2022. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

JAMESON, Frederic. **A virada cultural**: reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JESUS, Anna Cristina de Almeida. Carnaval e “a história que a história não conta”: uma análise dos sambas de enredo. **Licere** - Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, [S.l.], v. 23, n. 1, p. 153-192, 17 mar. 2020. Universidade Federal de Minas Gerais - Pro-Reitoria de Pesquisa. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.35699/1981-3171.2020.19692>. Acesso em: 15 ago. 2023.

KENNEY, Mary; PERERA, Salini. **Gamer Girls**: 25 women who built the video game industry. Nova York: Running Press Teens, 2022.

LAFETÁ, João Luiz. **1930**: a crítica e o modernismo. São Paulo: Duas Cidades, Ed. 34, 2000.

LAMMES, Sybille. Postcolonial playgrounds: games as postcolonial cultures. *In*: Eludamos. **Journal for Computer Game Culture**, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 1-6, 26 abr. 2010. Disponível em: <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no1-1>. Acesso em: 06 jul. 2023.

MACHADO, Carlos Eduardo Jordão. **Um capítulo da história da modernidade estética**: debate sobre o expressionismo. São Paulo: Editora Unesp, 2016.

MAQUIAVEL, Nicolau. **A arte da guerra**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2008.

MARTINS, Thales Eduardo Soares. Resistência no sertão: a jornada de Arida contra o discurso hegemônico. *In*: ALVES, Márcio Miranda; BUENO, Ronaldo Velho. (org.) **Anais do V seminário internacional de língua, literatura e processos culturais: vozes do sul global**. Caxias do Sul: Educs, 2023. Disponível em: <https://www.ucs.br/educs/arquivo/ebook/v-seminario-internacional-de-lingua-literatura-e-processos-culturais-sillpro-vozes-do-sul-global-artigos/>. Acesso em: 4 de mai. 2023.

MATA, Inocência. Estudos pós-coloniais: desconstruindo genealogias eurocêntricas. **Civitas**: revista de Ciências Sociais, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 27-42, abr. 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/issue/view/787>. Acesso em: 2 jul. 2022.

MATA, Inocência. A pertinência de se ler Fanon, hoje. *In*: FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. Lisboa: Livraria Letra Livre, 2021.

MELISSINOS, Chris; O'ROURKE, Patrick. **The art of video games**: from Pac-Man to Mass Effect. New York: Welcome Books, 2012.

MELLO, Frederico Pernambucano de. **A guerra total de Canudos**. São Paulo: Escrituras Editora, 2014.

MERWE, Rachel Lara van der. Imperial Play. *In*: **Communication, Culture and Critique**, v. 14, issue 1, p. 37–51. Oxford: Oxford University Press, mar. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/ccc/tcaa012>. Acesso em: 09 jul. 2022.

MIRANDA, Gustavo Martins do Carmo; SILVA, Victor Augusto Araújo. Determinismo e relativismo nas obras de Euclides da Cunha e Gilberto Freyre: duas concepções, duas realidades interpretativas acerca da temática racial do Brasil. **Revista Habitus**: revista eletrônica dos alunos de graduação em Ciências Sociais – IFCS/UFRJ, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 35-49, 31 dez. 2013. Semestral. Disponível em: www.habitus.ifcs.ufrj.br. Acesso em: 30 ago. 2023.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É Realizações, 2014.

NEMER, Sylvia Regina Bastos. **A função textual do cordel no cinema de Glauber Rocha**. 2005. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <http://objdig.ufrj.br/30/teses/SylviaReginaBastosNemer.pdf>. Acesso em: 10 set. 2021.

N'KRUMAH, Kwame. **Neocolonialismo**: último estágio do imperialismo. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1967.

NUNES, Benedito. A antropofagia ao alcance de todos. *In*: ANDRADE, Oswald de. **Obras completas VI**: do pau-brasil à antropofagia e às utopias: manifestos, teses de concursos e ensaios. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1970.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**: a tecnologização da palavra. Campinas: Papirus Editora, 1998.

PERSCH, Martin Albert. **Bakunin Decolonial**: emancipação epistemológica ou teoria heterodoxa. Brasil: Editora Terra Sem Amos, 2021.

PERSICHETO, Renata. O que é Gamergate e por que você se importaria com ele. **Tecnoblog**, 2014. Disponível em: <https://tecnoblog.net/174053/o-que-e-gamergateestudio-pax-east/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

PLATÃO. **A república**. São Paulo: Nova Fronteira, 2018.

RAMOS, Fernão Pessoa. A ascensão do novo jovem cinema. *In*: RAMOS, Fernão Pessoa; SCHVARZMAN, Sheila (org). **Nova história do cinema brasileiro**. V. 2. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

RAMOS, Fernão Pessoa; SCHVARZMAN, Sheila (org.). **Nova história do cinema brasileiro**, v. 2. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. *In*: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna et al. **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

RIDENTI, Marcelo. **Em busca do povo brasileiro**: artistas da revolução, do CPC à era da TV. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

ROCHA, Glauber *In*: BENTES, Ivana (Org). **Glauber Rocha**: Cartas ao mundo. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

ROCHA, Glauber. **Revisão crítica do cinema brasileiro**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ROCHA, Glauber. Literatura e cinema. *In*: BUENO, Alexei. **Glauber Rocha**: mais forte são os poderes do povo! Rio de Janeiro: Manati, 2003.

ROCHA, Glauber. **Revolução do cinema novo**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ROCHA, João Cezar de Castro. Manifestos: a estética, a política, as polêmicas e o legado. *In*: ANDRADE, Gênese. **Modernismos**: 1922 – 2022. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

RUBERG, Bonnie. Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games. *In*: **Communication, Culture and Critique**, Califórnia, Oxford University Press, v. 13, issues. 1, p. 54-71, 3 mar. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/ccc/tcz044>. Acesso em: 5 out. 2021.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o oriente como invenção do ocidente. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.

SALDANHA, Rafael Machado. “**Life is Strange brought me here**”: uma análise sobre o uso dos jogos da série Life is Strange como prescritores musicais. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://www.bdtd.uerj.br:8443/handle/1/20056>. Acesso em: 26 ago. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

SALLES, Walter. Prefácio: cinema em construção. *In*: DESBOIS, Laurent. **A odisseia do cinema brasileiro**: da Atlântida a Cidade de Deus. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

SAMPAIO, Henrique. A resistência dos criadores de Árida, jogo sobre a vida no sertão baiano. **Overloadr**, 15 ago. 2019. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2019/8/a-resistencia-dos-criadores-de-arida-jogo-sobre-a-vida-nosertao-baiano>. Acesso em: 20 set. 2020.

SARTRE, Jean-Paul. Prefácio de Jean-Paul Sartre *In*: FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. Lisboa: Editora ULISSEIA limitada, 1965.

SCHWARCZ, Lilia Moritz; BOTELHO, André. Crime e castigo: Os sertões na cultura brasileira. Introdução *In*: CUNHA, Euclides da. **Os sertões**: campanha de Canudos. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2019.

SEVCENKO, Nicolau. **Literatura como missão**: tensões sociais e criação cultural na Primeira República. São Paulo: Brasiliense, 1999.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SILVA, Arthur Aroha Kaminski da. Árida, um folhetim de cordel audiovisual: o jogo eletrônico como ferramenta de valorização das culturas e regionalismos brasileiros. *In*. **Revista Antares**: Letras e Humanidades, v. 12, n. 28, p.224-247. Caxias do Sul: dez. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v12.n28.12a>. Acesso em: 30 set. 2021.

SILVA, Humberto Pereira da. **Glauber Rocha**: cinema, estética e revolução. Jundiá: Paco editorial, 2016.

SILVEIRA, Lélian Patrícia de Oliveira; BAPTISTA, Maria Manuel Rocha Teixeira. Estudos culturais, pós-colonialismo e a (des)construção do outro: a orientalização do novo mundo – o caso do Brasil. **Fênix**: Revista de História e Estudos Culturais, Uberlândia, v. 17, n. 1, p.354-375, 13 ago. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.35355/0000059>. Acesso em: 02. jun. 2022.

SOLANAS, Fernando “Pino”; GETINO, Octavio. Hacia un tercer cine: apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación em el tercer mundo. **RUA: Revista Universitária do Audiovisual**. São Carlos, 15 set. 2010. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/hacia-un-tercer-cine/>. Acesso em: 30 nov. 2020.

SOUZA, José Inácio de Melo. Os primórdios do cinema no Brasil. *In*: RAMOS, Fernão Pessoa; SCHVARZMAN, Sheila (Org.). **Nova história do cinema brasileiro**, v1. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty Spivak. **Pode o subalterno falar?**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.

STUART, Keith. Richard Bartle: we invented multiplayer games as a political gesture. 2014. **The Guardian**, 17 nov. 2014. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/17/richard-bartle-multiplayer-games-political-gesture>. Acesso em: 18 nov. 2021.

TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda europeia & modernismo brasileiro**: apresentação e crítica dos principais movimentos vanguardistas. Rio de Janeiro: José Olympio, 2022.

THE Scratchware Manifesto. Home of the underdogs, 5 set. 2000. Disponível em: <http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php>. Acesso em: 7 jul. 2023.

TINHORÃO, José Ramos. **Cultura Popular**: temas e questões. São Paulo: Editora 34. 2006.

TODOS JUNTOS. Compositores: Chico Buarque; Luis Enríquez Bacalov; Sergio Bardotti. Intérpretes: Magro Waghbi; Miúcha; Nara Leão; Ruy Faria. Rio de Janeiro: Philips Records, 1977. Disponível em: <http://www.chicobuarque.com.br/obra/cancao/829>. Acesso em: 29 jul. 2023.

TOMB Raider: saiba como surgiu e veja mais curiosidades sobre a franquia. **TechTudo**, 4 out. 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/10/tomb-raider-saiba-como-surgiu-e-veja-mais-curiosidades-sobre-franquia.ghtml>. Acesso em: 19 ago. 2023.

TRAMMELL, Aaron. Torture, Play, and the Black Experience. *In*: **GAME**: The Italian Journal of Game Studies, v. 1, n. 9, 2020. Disponível em: <https://www.gamejournal.it/torture-play/>. Acesso em: 21 jul. 2022.

VAZ, Borja. Anita Sarkeesian echa el cierre a Feminist Frequency. *In*: **El Español**. 10 ago. 2023. Disponível em: https://www.elespanol.com/el-cultural/blogs/homo_ludens/20230810/anita-sarkeesian-echa-cierre-feminist-frequency/785291466_12.html. Acesso em: 10 set. 2023.

VEIGA, Edison. Abaporu: a história do quadro mais valioso da arte brasileira. **BBC Brasil**, São Paulo, 3 abr. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/ce5rvednerpo>. Acesso em: 30 ago. 2023.

VERAS, Carlos Cesar de Lima. **A violência pedagógica da fome**: Deus e o diabo na terra do sol e as relações entre história, cinema e experiência. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2019.

VIANY, Alex. **O processo do Cinema Novo**. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora, 1999.

VIEIRA, João Luiz. **A chanchada e o cinema carioca (1930-1950)**. In: RAMOS, Fernão Pessoa; SCHVARZMAN, Sheila. **Nova história do cinema brasileiro**, v2. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama: videogames e a luta de classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

XAVIER, Ismail. **Sertão mar: Glauber Rocha e a estética da fome**. 1ª edição. São Paulo: Duas Cidades, Editora 34, 2019.

ZIRBEL, Ilze. Ondas do Feminismo. In: **Blogs de Ciência da Universidade de Campinas: Mulheres na Filosofia**, Campinas, v. 7, n. 2, 2021. Disponível em: <https://www.blogs.unicamp.br/mulheresnafilosofia/ondas-do-feminismo/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

ANEXO A – O manifesto scratchware

The Scratchware Manifesto

Phase One: Prelude To Revolution

The machinery of gaming has run amok.

Instead of serving creative vision, it suppresses it. Instead of encouraging innovation, it represses it. Instead of taking its cue from our most imaginative minds, it takes its cue from the latest month's PC Data list. Instead of rewarding those who succeed, it penalizes them with development budgets so high and royalties so low that there can be no reward for creators. Instead of ascribing credit to those who deserve it, it seeks to associate success with the corporate machine.

It is time for revolution.

Walk into your local bookstore; you'll find tens of thousands of titles. Walk into your local record store; you'll find thousands of albums. Walk into your local software store; you'll find perhaps 40 games.

Yet thousands of games are released each year.

The only games that fill those 40 slots are those on which publishers have lavished millions in placement and promotion and advertising and marketing dollars. The only games that make it to the shelves are those on which publishers have advanced millions in development funding, because they know that only a handful will succeed, will ever recoup the millions or tens of millions they spend in developing and launching them, because to succeed, a game must pass through the eye of the needle, become one of the handful that make it to the shelves or to the cover of PC Games.

When millions are at stake, the publishers become terrified. Each executive knows that greenlighting something offbeat that fails will lose him his job. So they greenlight the same old crap, imitations of what's on the list this month, simply to cover their own quivering asses. No one will fire them for going with the tried and true.

An industry that was once the most innovative and exciting artistic field on the planet has become a morass of drudgery and imitation.

A project that costs millions must have a development team to match; ten people, twenty, thirty, more. It must take years from project start to completion. It must involve so many talents, and so much labor, that no single creative vision can survive.

Certainly, none can survive the clueless demands of marketing weasels and clueless executives drawn from packaged-goods industries and inexperienced external producers who think demanding unnecessary and counter-productive changes will prove their merit to their bosses.

We say: Basta! Enough! It doesn't have to be like that.

You need thirty talents to develop a game? Bullshit. Richard Garriott programmed Ultima by himself in a matter of weeks. Chris Crawford developed Balance of Power sitting by himself at his Mac. Chris Sawyer created RollerCoaster Tycoon--last year's #1 best-selling game--almost entirely on his own.

What do you need to create a game? Two people and a copy of Code Warrior.

You need millions in funding to create a great game? Garbage! As recently as 1991, the typical computer game lost less than \$200,000 to develop. NetHack, still one of the best computer games ever created, was developed for nothing, by a dev team working as a labor of love, in their spare time. TreadMarks, this year's IGF finalist, was developed by a team working for scratch and paying their groceries with the meager earnings of a little downloadable game they'd put up on their site.

What do you need to fund a game? Food stamps and enough scratch to pay the electricity bill.

You need to imitate existing products to reduce the risk of publishing? Sheer and utter lunacy, a theory in complete defiance of the facts of the history of our field. The products that have become huge hits have almost always been startlingly innovative, amazing departures from what has gone before: The Sims, SimCity, Doom, Command & Conquer, Populous, Civilization, and on and on. The real risk is in developing the me-too product, the poor imitation, the incremental change from something else. The real wins come with creative vision.

The narrow retail channel forces millions in promotional expense? Then kill it. There is no shelf space on the Internet.

You need hundreds of thousands in sales to recoup your costs? Yes, under the dysfunctional business model that rules today. But if you develop games the right way, the fearless way, the independent way, your costs are drastically smaller. A few thousand unit sales will pay the bills.

Death to Software, Etc.! Almost every PC in America is connected to a pipe that can carry bits. Why are we copying bits to a plastic-and-metal platter, sticking it in box

full of air, and shipping it cross-country, when it is far easier, cheaper, and environmentally sensible to ship those bits down that pipe?

Death to EA and Vivendi! Your groveling to the retailers, your lack of understanding of what constitutes a game, your complete failure of aesthetic sense, your timidity in funding, your attempts to grow by choking off competitors, your inability to make developers and marketers understand each other, has led us to this pass. You are dinosaurs, your brobdignabian sloth nothing but a drag on what ought to be a field of staggering originality.

Death to Sony, Sega, and Nintendo! Your insistence on controlling every step of development, of ensuring that no product strays too far from your own blinkered twitch-game aesthetic, your absurdly high platform royalties, your gouging prices for development stations and SDKs, your boxes with the controllers wholly unsuited to a game of any depth make you irrelevant to anyone who wants to develop games of enduring merit.

Death to the gaming industry! Long live games.

We find our heroes not among rock stars, or game developers whose real desire is to direct movies, or designers who bare their breasts in the pages of Playboy. We find them among the men and women who created this industry, whose imaginative vision once sparked its rise, who developed games the way we mean to:

Chris Crawford, once vaunted as the world's greatest game designer, nowcast aside by a marketing machine that can't figure out how to sell anything that doesn't fit into its tedious categories.

Dani Buntén, who understood the importance of socialization in gaming far better than the Verants and Origins of the world, with their customer-hostile policies, spurned by a bigoted industry because she was a transsexual.

Richard Garriott, the virtual inventor of the computer RPG, cast aside like a used condom by a machine that thinks it's sucked what useful value it can find in him.

Julian Gollop, languishing in obscurity, the fruits of his own labor denied him by an industry that values trademarks more highly than talent.

Will Wright, who somehow still manages to force his vision through despite all the obstacles the machine puts in his path.

As they did, so shall we do.

We will develop for open platforms, not proprietary consoles.

We will work in the white-hot ferment of our own imaginations, striving to produce games of enduring merit, games so fine that generations to come will point to them and say, this, this was important in the creation of the great artistic form we know as games.

We will strive for innovation over imitation, originality over the tried and true.

We will explore the enormous plasticity of what is “the game,” the fantastic flexibility of code, seeking new game styles and new approaches to the form.

We will create games we know gamers will want to play, because we ARE gamers, not MBAs or assholes from Hollywood or marketing dweebs whose last gig was selling Tide.

We will work in small, committed teams, sharing a unified vision, striving to perfect that vision without fear, favor, or interference.

We will find our market not by bribing retailers to stock our product, but on the public Internet, reaching our audience through the excellence of our own product, through guerilla marketing and rabble-raising manifestoes, by nurturing a community of people passionate about and committed to games.

We will create, through sheer force of will, an independent games revolution, an audience and market and body of work that will ultimately redound to the benefit of the whole field, providing a venue for creative work, as independent cinema does for film, as independent labels do for music.

We reject the machine. We reject the retail channel. We reject big budgets and big teams. We reject \$50 boxes of air. We reject end-caps and payments for shelf-space. We reject executives and producers who don't understand what they sell. We reject timidity. We reject the notion that “we know what works,” and commit ourselves to finding NEW things that work.

We will turn this industry on its head.

Tremble, Redwood City! The forces of revolution are on the march.

Designer X

First they ignore you. Then they laugh at you. Then they fight you. Then you win.

Gandhi

WE are gamers, game makers, writers and readers of computerized media.

We think some things are deeply fucked in the game industry -- no surprise, given how much is fucked in every other industry. We've figured it out: shareholders, corporations, managers don't care how good a game is to make or play. They're just looking for their return on investment to be higher than humanly possible.

We want to play good games, and we want making games to be an art, not an electronic sweatshop. This problem, also not unique to the gaming industry, is as old as Das Kapital and as new as The Matrix.

It's ugly,

It's pervasive,

And it can and will be changed.

Designer J1

Marketing should be geared towards selling the game that the developers have created and not used as an extension of management. They work for you, the developer, not you for them. If they want a game with a feature list, then they should program it. If they can't sell the game that you've created then fire them and find someone who can.

Designer J2

We reject crunch time.

It is anathema to the principles of quality for which we strive. Nobody EVER does their best work at the end of a 12-hour day. And if you're not doing good work, then what the hell are you doing? Go home. Sleep. Play with your kids. Mow the lawn. Watch some television. Then, when you have some creative energy to give, come work.

We will declare a game done when it IS done, not when marketing says it has to be done. If it's not done, it will suck. If it sucks, then no one will want to buy it (or even download it for free) and no one will pay attention when we release the next one.

A corollary: no one should pay for being a beta tester. Listen up, everyone -- yes, even you, id software: we will do our level best to make sure the damn thing is done. If it ain't done, it's a beta. And those are free. If we discover something is wrong, we'll fix it.

Another corollary: our games are our responsibility. (You listening, Jason Hall, King of teh monstars?) If it's broke, we fix it. We don't blame it on other people, even computer and video card makers who don't adhere to standards. If we can't fix it, we let people know that we can't, why we can't... and we give them their money back if they ask.

What we're about is credibility, in a fundamental way. We're saying that games should be created by people who play them and love them. That comes with a responsibility to create games we would want to play -- and we sure as hell don't want to play buggy, unfinished games that make our systems crash.

Designer K

The original **Incredible Machine** was developed for \$35,000, and went on to sell over 800,000 units.

Dynamix

The Quotable R

Someone is raking in so much dough that even Zaphod Beeblebrox, or John Romero, would blush.

As for the state of game development...I need to use an even more disturbing metaphor: The Donner Party tragedy...their journey was also doomed to fail, and in the worst imaginable ways, due to inexperience, overconfidence, bad judgment, wasted resources, in-fighting, taking short cuts and heeding what turned out to be just plain bad advice...I have come to the conclusion that if game development is going to be so blindly ignorant that it only succeeds

in causing itself to relive some bizarre version of the Donner party story again and again...then it deserves whatever grim fate awaits...

There is a denial of failure pervasive in this business, from top to bottom, that defies common sense. Taking risks and failing is an important part of the creative process. Denying one's self of this experience is to enter the realm of the mediocre.

I see a utopia for game designers, artists, writers and musicians. I see a perfect balance of freedom, lifestyle and creativity as the norm, not the goal or the exception. However, this utopia cannot arise within a system which is based upon concepts of management, marketing and product development which are uncreative, out-dated, wasteful and ineffective.

Do you want an arcade-based, shoot-'em-up, puppet-show, Saturday-morning-cartoon aesthetic criteria to dominate the industry? Do you want more crappy games made with assembly-line techniques by yuppie puppies in luxury sweatshops?

Remember: John Romero wants to make you his bitch. As a matter of fact, so do about a dozen other game developers I know...

Designer R

Creator's Bill of Rights

The full version of the Creator's Bill of Rights that Scott McCloud created in 1987 can be read by clicking [here](#). It is very applicable to the computer game industry.

The **Rights** are:

1. The right to full ownership of what we fully create.
2. The right to full control over the creative execution of that which we fully own.
3. The right of approval over the reproduction and format of our creative property.

4. The right of approval over the methods by which our creative property is distributed.
5. The right to free movement of ourselves and our creative property to and from publishers.
6. The right to employ legal counsel in any and all business transactions.
7. The right to offer a proposal to more than one publisher at a time.
8. The right to prompt payment of a fair and equitable share of profits derived from all of our creative work.
9. The right to full and accurate accounting of any and all income and disbursements relative to our work.
10. The right to prompt and complete return of our artwork in its original condition.
11. The right to full control over the licensing of our creative property.
12. The right to promote and the right of approval over any and all promotion of ourselves and our creative property.

The Scratchware Manifesto

Phase Two: Know Your Enemy

Power And Money In The Game Industry

What is wrong with the game industry? Why do games come out buggy, why do good game companies go under, why are the games we play today just like the games we played 5 years ago, with better graphics? To understand why this is so, and to understand what we can do to change it will require an understanding of how power and money flow in the game industry.

The game industry is first and foremost an industry like many others in the world. They call it the new economy, as if it is in some way fundamentally different than what has gone before. Is it? Hell, no. When you get right down to it, the industry as a whole is populated by economic players (corporations) headed by people who are doing all they can to make money for themselves and another group of people (the

stockholders), while getting as much money as they can from the customers, and paying as little money as possible to the people making the games.

The Vampires Of Wall Street

If the economic and political world were a first-person shooter, it would be infested by the undead. That's right, the world is controlled by a bunch of vampires. Ever wonder why Exxon, Microsoft, Monsanto and all their buddies run so many commercials on how great they are? That's because they have to hide the truth to us. Vampires control the world, in the form of corporations.

What are the characteristics of vampires? Well, they're immortal. Strangely enough, a corporation can live forever, too. Morgan Bank, Ford Motors, and General Electric - they can go on and on and on. Another characteristic of vampires? They live by sucking blood. You know the feeling you get when you boot up a new game and it crashes five times in the first 15 minutes? That's your blood being sucked. The corporation exists for one reason only (and don't let them tell you otherwise) - to make as much money as it possibly can. It's like we're cattle, kept alive for the greedy bloodsuckers to get as much profit as they can out of us. (They treat the Earth the same way, too - ever seen a clear-cut forest? Corporate vampires in action!) Vampires are notoriously hard to kill, and so are corporations. Exxon spilled oil all over Alaska - but it's still going. Union Carbide killed thousands in Bhopal, India, but it's still trucking. You can try and sue a corporation, but they have millions of dollars and thousands of lawyers to make sure their evil undead masters remain in control. Bridgestone/Firestone made a bunch of shitty tires, which killed a whole bunch of people in their SUVs. They might get in some trouble, but you can be sure that the corporation will go on. (An interesting fact: many of the faulty tires were made in the Decatur Illinois plant, where the regular workers were on strike. The tires were made by 'replacement workers', also known as scabs. Vampires and scabs? Some coincidence.) Vampires also have nests; usually the basement of some dusty castle. The vampires who run America have a nest, too, but theirs is called Wall Street. Vampires have a dark charisma; corporations spend billions on advertising.

Benjamin Franklin The Vampire Slayer

The founding fathers of the US were an interesting bunch; some of them were into some strange things. Many were members of secret societies, with hidden knowledge and rituals. You think the eye in the pyramid on the back of the dollar bill doesn't have some hidden meaning? Right. These people knew of the evil arcane power of the vampire-corporation; the British controlled the colonies with a few huge and powerful corporations. After the Revolution, they let corporations exist, but they reserved the right to plunge a stake into their hearts at any time. For the first 100 years of the US, corporations were highly limited. But they were plotting and planning their release. They got their big break during the Civil War. At the same time that black folks were getting freed from slavery, the vampires of Wall Street were slipping their bonds, setting up a slave system for all of us. In 1872, they convinced the Supreme Court that corporations had all the rights of a person. And that's what we have today; America Inc., a wholly owned subsidiary of GlobalCapitalists'R'Us.

We Are All Renfield

They're crafty, these undead princes. Most people rely on them for a paycheck. They have created this hierarchy of slaves; from the zombies at the bottom to the cherished and pampered few at the top. They love dangling carrots, almost impossibly high. There are a lot of carrots in the computer industry right now - you too could be a dot-com millionaire! At the same time, the shortage of skilled computer workers has them trying to ship in people from abroad with the H1-B visa proposals. Now, there's nothing wrong with an Indian, Thai, Finn, or German wanting good work; remember, they're vampire-food too, but these visas tie these workers to the companies that hire them, which results in more company control. And the wage rates for all computer workers go down.

While they're crafty, they're also stupid. You'd think immortals would have a longer outlook, but the rules of their nest - sorry, Wall Street - have caused them to focus more and more on quarterly returns. Ever wonder why some buggy game got rushed out for a Christmas release? Fourth-quarter profits, friend!

Silicon Sweatshops

So the computer game industry is getting caught up more and more in a blood-sucking scam. Venture (vampire?) capitalists make sure everyone knows what side the bread is buttered on. The large amount of blood - sorry, capital - that is required to make a game nowadays mean more and more of the small development shops are being forced out or forced into 'partnerships' with big corporations. At the same time, working conditions in the industry are getting worse. Crunch time (crunch, like the sound Renfield makes biting into the carapace of a tasty bug?) seems to be more and more common, and to go on longer and longer. Descriptions of crunch seem to have a lot in common with the kinds of work practices you find south of the border. Here's one from Ion Storm Dallas, as reported in Salon (link: [How do game developers hack it?](#)). It's rife with 'I love my vampire masters' baloney.

All-nighters, 18-hour days, sleeping at the office -- John Romero's posse keeps up a "death schedule" to get Daikatana out of beta. Since Daikatana's inception, elite and obsessive gamers have road-tripped from around the world to work with their hero, Romero. They've quit school, left relationships and literally built beds under their desks to live and breathe nearly every breath in the house Romero built. Their commitment to a self-described "death schedule" -- the final, endless rush to perfect their game -- isn't just some start-up novelty, it's a way of life.

The commitment of a Mexican maquiladora worker to their imposed 'death schedule' isn't a choice -- it's a hard economic decision in a poor country.

The first 14 hours are always the easiest.

"Aaaaarrgggggggh!" Shawn Green screams as he thrashes his computer keyboard against the ground. It's midnight in the coders cove of Ion Storm and the cubes are as dark as the city below outside. Green, a stocky, long-haired programmer in a paunchy black T-shirt, hunches like an ape at the beginning of "2001" and whacks keys across the floor like loose teeth.

A skinny programmer stretches his neck out of a nearby cube to observe the tantrum, then nonchalantly returns to his work. Green brushes the hair from his face as a smile creeps across it. "Nothing like a little stress relief," he says, tossing the battered keyboard down the hall.

Nothing like a little violent behavior induced by an insane schedule. This is Texas -- will the next step be to grab a handgun and whack loose teeth across the floor after trying to eat a bullet?

Green, the 28-year-old lead coder on Daikatana and a veteran of id Software, is 14 hours into one more 18-hour day. In a few minutes, he'll take his first and only break, heading off to an abandoned abortion clinic to practice with his doom-metal band, Last Chapter...

The great thing is, if people in the industry were paid hourly, crunch time would be a clear violation of even the miserable US labor laws. Mmmmm... I love working 18 hours with one break. Sign me up, oh dark lords of capitalism!

Everyone teeters on the brink of self-destruction during crunch mode, the ruthless death schedule that comes during these final months of production.

That's got to be healthy!

The sheer relentlessness of crunch mode, Romero insists, is the only way to make sure everything gets covered.

The sheer relentlessness of global competition, sweatshop managers insist, is the only way to survive. Back to work, lazy sheep!

To hack it, survivors like Green have transformed crunch into their high-tech frat's equivalent of hazing -- the upperclassmen being

the machines, and the pledges, the humans who serve them. Brian Eiserloh, a bushy, 29-year-old coder who goes by the nickname Squirrel, set the office record for spending 85 out of 90 days without going home. “You can get an amazing amount of work done,” he enthuses via e-mail. “I thrive under [short bursts] of pressure.” The thing is, Daikatana turned out to be a long burst.

They get longer and longer. And soon enough, they become the expectation. This is called ‘reduced expectations’, baas and moos, and it’s one of the favorite tools of the vampire.

And this one has to be the crowning glory. We’re so much better in the US than in other parts of the world. There, you have other people forcing you to work in unlit, unventilated workplaces for 18 hours day in and day out. Here, we get people to convince themselves to do it voluntarily. Aren’t we so superior?

Now Ion Storm’s 31 game developers don’t just work in the shade, they work in the black. To get into their cubes, they part felt. It was a fairly awesome and ironic sight as I wandered through the glass-domed gamers’ haven last October. All I saw were rows of caves. And of these caves, Weasl’s was the darkest.

“I call myself a mushroom,” Weasl told me as I crouched inside, “because I’m always working in the dark.” With a couple extra layers of felt draping his cube, there’s not even the slightest trace of light, let alone fresh air. But Weasl... doesn’t seem to mind. “Darkness is really helpful when you’re trying to shut out outside influences,” he explains, tweaking an animated pool of lava on his screen. “After you spend enough time in here, your personality adapts.”

After you beat a child repeatedly, it’s personality adapts, too.

Luke “Weasl” Whiteside is the newest level designer to join the Daikatana team and, in a way, the most enigmatic. Since he came to the company just a few months before my visit, Weasl managed to miss out on Ion Storm’s tempestuous back story. He’s still so

awed to be working here that sometimes he doesn't leave. Underneath his desk there's a pillow. On some nights, he hunkers down below his computer, munches some M&M's and goes to sleep. For Romero, who dreamed of populating a company with gamers as intense as himself, Weasl is as hardcore as it gets.

Sounds like poor Weasl is suffering from a case of vampiric possession. Concentration camp victims identified with their oppressors, too. Not to say that the much (and probably accurately) maligned Ion Storm is the only company where this happens -- no, not at all. It's all over. Doesn't that make you feel better about the games you buy? It's a good thing that CDs don't carry bloodstains well.

Slash And Burn Development

So the companies are getting more work out of people under worse conditions, and making them like it. At the same time, they are increasing their control over the fruits of worker's labor. When you say it like this, it sounds great: 'Intellectual Property Rights'. Who could complain about people having control over their own work? Well, brothers and sisters, it's not the worker who has the control, it's the undead. Work for hire contracts leave computer creative workers with no rights whatsoever. Further, there are many games that get lost in the mad scramble for guaranteed profits. The industry is littered with the corpses of games that had funding pulled at some point. And who owns that work? The corporations. So thousands on thousands of hours of work have disappeared into the secret vaults of the demon princes.

An Unholy Alliance

How does something this wasteful and evil manage to keep going? One way is through good-old-fashioned anti-competitive marketing strategies. Why is it that every game in the world has to retail for \$55.00 when it comes out? Well, the vampire lords of the gaming industry have made a pact with the vampire lords of the distribution giants to make it so. And the lackeys of the computer gaming press, both online and in print, keep up the scam. The computer hardware masters don't mind either, as these

games are pushing bigger and better hardware sales. And the Demon King of the computer world, Microsoft, does it's part too.

Moo! Baa!

And let's not forget the 'keep the cattle in line' strategies. The dark masters of our industry are well aware that they are outnumbered, both in the workplace and in the gamer community. They have used the time-honored methods of divide and conquer, baffle them with bull, and keep them in the dark and feed them shit. The most common way people have fought for their rights as workers is to organize themselves, often into unions. Well, unions have been on the butt end of a bad-PR campaign that has gone on since the 1930s. Certainly these warriors of the new economy wouldn't want to take part in something as stinky as a union. We're Game Professionals, not autoworkers!

The Sun Is Rising

Our vampire overlords don't do too well when the sunlight of truth is shined upon them by well-educated workers and gamers. You can see signs of the rising sun all over. Microsoft's operating system monopoly was one of the forces that has helped the LINUX movement to grow. LINUX is deadly to vampires, because it works directly against one of their main sources of control - copyright of software. Without that, the cattle can slip out of the pasture, grow horns, and do all sorts of dangerous things. The whole open-source movement draws many people who are tired of the way the corporations do things. Another great anti-vampire example is Napster, and the other MP3 swapping schemes. People are really tired of vampire radio, vampire music companies, and vampire CD stores. The Indymedia movement is another example of resistance to the reign of the undead, particularly in their control of the media (baffle them with bull, keep them in the dark). Alternative forms of organization abound on the Internet, from everything to internet collectives (www.tao.ca) to Quake clans. Some of these are aware of their dark bondage, some are not.

Putting A Stake Into The Heart Of The Game Industry

Our vampire masters know their rule is precarious. Resistance is growing, from the Seattle uprising against the WTO to this manifesto. The corporate hold over our 'democratic' politics is slipping. There is a simple, three point plan that can take these guys out.

First, we need to pull the blinders off our eyes. Wake up. Games don't have to be shitty and buggy, working on games doesn't have to be some equivalent of slavery. We need to get mad and get active.

Second, we need to educate ourselves on the real story in our industry. Look for alternative sources of media. If you get the feeling that someone is trying to bullshit you when you read some news story, you're probably right. Find out the truth. Third, we need to organize. This is what makes them tremble - that the cattle and the sheep are getting together. We need to take direct actions to change things. We need to organize ourselves into a new industry, find new channels, and use our economic power as buyers and our labor strength as workers. We need to get out from under the thumb of the corporations, either by tearing them down or by making them obsolete.

New Model Utopia

Picture if you will, a time when we don't have to rely on our vampire overlords for our gaming or our game-making. Game development teams are small groups that share all the proceeds from their work and have control over it and ownership of it. Games are not bought in the mega-stores, but off the Internet or from your local independent game-download outlet. Games do not all cost 50 bucks - some cost 30, others 10, some are free for the first chapter and then 50 cents per chapter download. We have games about everything, from worker's revolution and women's rights to raves and pagan rituals to shooters and citybuilders. Faced with real competition, the current big players can no longer get away with releasing buggy product that's just a rehash of last year's hit title. We can do it, if we get mad enough, educated enough, and organized enough.

What do you want to overthrow today?

Designer J1

The Scratchware Manifesto

Phase Three: **What is Scratchware?**

The Scratchware FAQ

Everything you always wanted to know about scratchware games but were afraid to ask.

What is scratchware?

The phrase scratchware game essentially means a computer game, created by a microteam, with pro quality art, game design, programming and sound to be sold at paperback book store prices.

A scratchware game can be played by virtually anyone who can reach a keyboard and read. Scratchware games are brief (possibly fifteen minutes to an hour or so), extremely replayable, satisfying, challenging, and entertaining.

Why the term scratchware?

Scratch; chump change; nickles and dimes.

Ware; warez; software.

Why do we need scratchware?

We need scratchware because game programs cost too much for most people. Games are running \$35 for last year's model and upwards of \$55 retail for the latest title. Most aren't worth that much money.

Consider the one-time-through linearity, lack of replayability and derivative gameplay that many games suffer from, then reconsider the price that the publishers of these games are demanding again and again and again...

Cheapass Games is a board game company that manufactures and sells award winning board and card games for \$3 to \$7, and very successfully. It might be said that

scratchware is to commercial computer games what Cheapass Games is to commercial board games.

Like Cheapass Games, the philosophy of scratchware embraces the idea of value; of worth. This philosophy provides for a new frontier of thoughtful ideas, reasonable design goals and careful and dedicated craftsmanship.

* * *

We also need scratchware because development teams are too large.

Imagine writing a song or a poem with ten other people. Imagine weaving a tapestry or painting on canvas or writing a novel with twenty people.

Now imagine making big budget computer entertainment. The design team for an Unreal based 3D shooter game, for example, would be comprised of fifty to one hundred people.

On the other hand, imagine making a computer game with one or two other multiskilled people. They might even be your friends or family members. Imagine doing this without the restraints imposed by deadlines or bureaucracy. Imagine actually being in control of content, gameplay, art and design rather than subordinating it to someone else. Imagine a game that can actually be made and make it.

Imagine scratchware.

* * *

We need scratchware because there is more than one way to develop good computer games. Corporate computer game making is in a panic right now. Game publishers seem clueless and in denial. They aren't willing to admit that they may be insufficient judges of developer maturity, management ability, audience intelligence or design originality.

Meanwhile scratchware game designers, by their honest indifference to the computer game industry at large, can ignore all of this nonsense and simply create great games...

Does the term scratchware refer to other applications besides games?

Absolutely, although scratchware applications and tools probably already exist.

How are scratchware games made?

One to three people design, build, test and release them. They are made using normal software and hardware tools for the average computer system. They are made at night, on weekends, during vacations or whenever one can.

Tasks are delegated or shared. Anyone involved should have at least two of the following skills: writing, programming, art, game design, sound design and/or music production.

A scratchware game relies primarily on 2D art, which defines both its look and design. Most of you realize the distinct advantages of this. 3D games are complex and costly. [3D is discouraged unless one can program an engine one's self and are, or are working with, an artist competent in 3D tools, model making and textures.] 2D game art is faster to create and implement, and certainly possesses unplumbed aesthetic potential.

Who makes scratchware games?

Nobody intentionally makes scratchware yet; the concept is fairly new.

Some of the better low priced shareware games might fall under this category. Some low priced shelfware games might qualify.

If the game has original content, offers great gameplay and replayability, has a professional look, is bug free, costs \$25 or less for the complete program, and was made by three people, it is scratchware.

How much do scratchware games cost to design and make?

Each person involved puts their talent and tools into a pool. The question is then asked: Which one of our game ideas can we create using only the skills, assets and tools we already have?

In essence, it costs little or nothing to make a scratchware game. If a special tool or asset library is required, freeware programs and sources are recommended over shelfware, beyond what one can personally afford.

If scratchware costs anything to make it probably costs about as much as your average hobby, like golf, photography or mountain biking.

What game genres are appropriate for scratchware?

Any, either in terms of broad category (adventure, strategy, puzzle, etc.) or specific setting (science fiction, historical, fantasy, etc.). Any genre or category, really.

How much do scratchware games cost to purchase?

\$10 to \$25. Downloadable or on CD ROM.

What do I get for my money?

A good game, with professional quality art, programming, writing, design, sound and music, at a reasonable and worthwhile price.

Who distributes scratchware?

Nobody. Currently no distribution models or systems exist outside of the shareware model. When shareware is readmeware and not responsible enough to remind the customer of its price up front, it might as well be freeware. A slightly more aggressive approach is needed.

Scratchware needs very creative distribution methods. Solutions to this problem will vary but innovations in how we communicate and do commerce on the internet seem to offer the best possibilities at this time.

Creating a distribution system for indie games and scratchware should be very attractive to the more business minded entrepreneurs among us. Such a thing could be very profitable.

With the right kinds of creative online placement, spotlights and reviews at game oriented web sites, and a fair bit of guerilla marketing, these hurdles could be overcome...at least until scratchware distribution networks, which are inevitable, come to be.

Designer R

REVOLUTION

You say you want a revolution
Well, you know we all want to change the world
You tell me that it's evolution
Well, you know we all want to change the world

But when you talk about destruction
Don't you know that you can count me out...in
Don't you know it's gonna be all right?

You say you got a real solution
Well, you know we'd all love to see the plan
You ask me for a contribution
Well, you know we're doing what we can

But when you want money for people with minds that hate
All I can tell is brother you have to wait
Don't you know it's gonna be all right?

You say you'll change the constitution
Well, you know we all want to change your head
You tell me it's the institution
Well, you know you better free you mind instead

But if you go carrying pictures of chairman Mao
You ain't going to make it with anyone anyhow
Don't you know it's gonna be all right?

John Lennon, Paul McCartney
August 30, 1968

The Scratchware Manifesto

The Scratchware Manifesto was began during the summer months of 2000. Written in collaboration, and inspired somewhat by the Cyberpunk Manifesto, it is

meant to be a living organ; a message in a bottle; a battle cry. If after reading this first version you are moved to action, we encourage you to discuss your thoughts, revelations, experiences and ideas openly. Get the ball rolling, folks.

We also encourage you to make your own version of the manifesto, to suit your particular situation, outlook or needs. This, in fact, is the primary purpose of this document.

09.05.00

http://autofish.net/video_games/creation/scratch.html