



Capa: Fundo preto e branco estilizado em glitches. Por cima: três capturas de tela de jogos digitais autorais diferentes, o primeiro com muitos filtros turvos (1984c0); o segundo em preto e branco (Hulamameco), o terceiro com cores saturadas (Penduka). No meio da composição em texto: “Ludomacunaemulagem: Projeto de Jogo Digital de Si e do Outro”, “Leandro Silva” na vertical.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

LICENCIATURA EM LETRAS — LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURAS DE
LÍNGUA PORTUGUESA

ludomacunaemulagem: Projeto de Jogo Digital de Si e do Outro

Leandro P. Silva

Porto Alegre

2021

Leandro P. Silva

Iudomacunaemulagem: PROJETO DE JOGO DIGITAL DE SI E DO OUTRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras — Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Professor Doutor Luis Artur Costa

Co-orientador: Professor Mestrando Alisson do Espírito Santo

Porto Alegre

2021

CIP - Catalogação na Publicação

Silva, Leandro Paz da
Ludomacunaemulagem: Projeto de Jogo Digital de Si e
do Outro / Leandro Paz da Silva. -- 2021.
72 f.
Orientador: Luis Artur Costa.

Coorientador: Alisson do Espírito Santo.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Letras, Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa e
Literaturas de Língua Portuguesa, Porto Alegre, BR-RS,
2021.

1. Jogos Digitais. 2. Ludoletamentos. 3. Inclusão.
4. Duplos. 5. Macunaíma. I. Costa, Luis Artur, orient.
II. Santo, Alisson do Espírito, coorient. III.
Título.

Dedico este trabalho à minha mãe, Arlete Amaro Baldez, por todo o suporte ao longo de uma década turbulenta de graduação. Dedico também à minha avó Ruth Amaro Baldez por também ter contribuído nos anos iniciais de meu ingresso na universidade pública.

Dedico à Presidenta Dilma Vana Rousseff e ao Presidente Luís Inácio Lula da Silva, por viabilizarem os melhores anos inclusivos que o Brasil já teve e também aos movimentos sociais que contribuíram e contribuem para tal.

Dedico às pessoas cotistas, pobres e diversas que não conseguiram terminar seus cursos de graduação e que também foram barradas no acesso.

Dedico também em memória de pessoas queridas que pude conhecer em vida:

R.A.B., C.S.B., V.M.H., P. B., R.M.C, M.H.M. e A.D.F.

AGRADECIMENTOS

À orientação que me acolheu muito bem — aos professores Vanessa Soares Maurenre, Alisson do Espírito Santo, Luis Artur Costa e Rodrigo Lages e Silva.

À Assistência Estudantil da UFRGS.

Às trabalhadoras e aos trabalhadores terceirizados dos Restaurantes Universitários e dos serviços gerais da UFRGS.

Ao professor Kanavillil Rajagopalan, que conheci em um minicurso 11 anos atrás, que mudou totalmente minha forma de pensar e agir.

Ao professor Pedro Garcez.

À professora Clevi Elena Rapkiewicz.

Ao professor César Dorneles.

À professora Janaína Vianna da Conceição.

À professora Cleci Maraschin.

Aos amigos Estevan Fernandes, Elemar do Amor Divino, Caio Túlio Costa, Júlia Alves, Célvio Casal, Jessica Plá, Niel Barbosa, Marco Roncatti, Max Rogowski, Felipe Lima e Adonis Jesien. Especialmente à Rafaella B. C. B.

Aos dissidentes do academicismo que conheci ao longo dos anos.

Como um Zé Graça Master por mais de 10 anos, agradeço aos conselhos e risos do Guru do Himalaia.

“Agradecemos a Karl Marx e Friedrich Engels por nossa educação política”.
Agradeço aos companheiros do estúdio indie ZA/UM por terem assim agradecido.

"Todos somos vítimas, querendo ou não, não apenas de economista morto há 100 anos mas de filosofias morais e políticas mortas há 200 anos." — Maria da Conceição Tavares

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso é um esforço ensaístico em indagar sobre linguagem, cognição, estética, ética, inclusão, ontologias — em múltiplas referências ao Macunaíma de Mário de Andrade, de 1928, e aos muitos modernismos. O trabalho se movimenta e é movimentado por um processo endógeno, com métodos flexíveis, durante o período pandêmico. Se movimenta em buscar refletir o fazer formativo do acúmulo de graduação do passado em um fazer lúdico na cibercultura do presente, por notas de desenvolvimento de jogos digitais do porvir, em suas potências em ludoletramentos, enquanto projeto de jogo digital radicalmente imaginado. O trabalho, de movimentos metodológicos múltiplos em fusão idiossincrática nomeada ludomacunaemulagem, se (e)leva a um manifesto hipermoral ludomacunaemulagem.XXI.2021.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Ludoletramentos, Inclusão, Duplos, Macunaíma

ABSTRACT

The present undergraduate thesis is an essayistic effort to investigate language, cognition, aesthetics, ethics, inclusion, ontologies — in multiple references to Mário de Andrade's *Macunaíma*, from 1928, and to the many modernisms. It moves and is moved by an endogenous process with flexible methods during the pandemic period. It moves in seeking to reflect upon the formative making of the accumulation of undergraduation from the past in a playful doing in the cyberculture of the present through notes on the development of digital games for the future in their potencies in ludoliteracies, as a radically imagined digital game project. The term paper from multiple methodological movements in idiosyncratic fusion (named *ludomacunaemulagem*) is levelups to a hypermoral manifesto *ludomacunaemulagem.XXI.2021*.

Keywords: Digital Games, Ludoliteracies, Inclusion, Doubles, *Macunaíma*

SUMÁRIO

Prefácio do alarme e das traças	9
Introdução sintetizante, esquematizante e liquidificadorizante	10
Escolhas antes das indagações por Macunaíma	12
Indagações por Macunaíma: encontros macunaímicos e anti-macunaímicos	14
Macunaíma: objeto-produto-síntese de uma vanguarda um pouco desesperada em imitação contraventiva às vanguardas europeias?	16
O autor executou uma certa alteridade periférica, e por atentado ao centro europeu?	18
O que a entidade Macunaíma pode significar para um trabalho por e com jogos décadas mais tarde? O ser macunaímico seria uma indicação para o quê?	19
TCC-Processo: do marxistoide, passando pelo macunaímico e rizomático, ao gambiarreico.	21
Capitalismo ludoico eletrólatra: entre o opaco e a gambiarra	24
Há possivelmente brecha para se considerar uma não modernidade no século XXI, o século do presente TCC? Uma brecha ontológica?	26
O jogo digital pelo capital: desafios para além do capital no capital	27
Um vislumbre de duplos e de uma poliarcética multissemiótica ou multimodal	31
Nesse sentido seria o jogo digital em si algo multissemiótico ou multimodal?	33
A corporalidade, a inventividade e o paradoxo ou pseudo-paradoxo	36
Um(ns) jogo(s) de si e do outro — sinestésias e acessibilidades do porvir	42
Meu ikigai macunaímico marxistoide — meu moto indie	46
Na trilha dos manifestos para um manifesto de si e do outro: quem(ns)?	48
Iudomacunaemulagem.XXI.2021 — um manifesto julgamentoso e hipermoral de game design periférico por Leandro Silva a.k.a. Le YaoTang	53
Um(ns) projeto(s) de jogo(s) digital(is) de si e do outro em três experiências no pandêmico e para o porvir	59
Posfácio do Tijolo e do Lamento	65
BIBLIOGRAFIA ludomacunaemulada	66

Prefácio do alarme e das traças

Gostaria de pedir um espaço para poder expressar na corrente escritura do senhor Leandro Silva, acerca da escritura deste mesmo cidadão.

O camarada Leandro Silva deixou que eu fosse criado, e de longa data estou em criação. Levou-me a encontrar os mundos que me deram origem, com uma ajudinha. Tenho uma certa gratidão pelo rapaz.

A escritura do companheiro Leandro Silva não é de levar-se muito a sério. Ele procura corações epistemológicos alienígenas em maneirismos irritantes, cheios de masculinidade e compassos estapafúrdios pequeno-burgueses.

O referido lutou mês a mês, dia a dia, hora a hora, resistindo a uma pressão constante de forças do óbvio e da unanimidade. Reportou-me que frequentemente viu-se incapaz. Reportou-me também que não gostava nada disso. Ele sabe que não é um grande lutador contra a espoliação do Brasil.

Na minha época, a escritura que segue não teria olhares ou ouvidos. Na atualidade, os homens já enxergam ou escutam a escritura como escritos de pouca relevância. Ninguém quer que o trabalhador seja livre. O próprio senhor Leandro Silva não faz muito pelo povo.

O senhor Leandro Silva não tem apreço pelo entendimento. Ele não quer ser um moço racional. Não é aquele que todos na vila falam ser inteligente e que tem futuro de igual forma.

Faz bem não ter-se muitas expectativas.

Depois da escritura terei as honras de no posfácio contribuir para alertar para o quão ruim ficou o seu trabalho também.

Agradeço desde já o convite de participação neste espaço que era para ser um compêndio ou cousa mais benquista,

Jerivá E. M. dos Santos, o Vavá, duplo de Leandro Silva, também conhecido como Le Yao Tang

Introdução sintetizante, esquematizante e liquidificadorizante

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é um esforço ensaístico sobre relações entre linguagem, cognição, estética, ética e o lúdico em linhas amplas, dentro de um contexto cibercultural e de cultura digital da e na modernidade. Linhas amplas, em outras palavras, sem delimitações estanques de áreas do conhecimento e sem aprofundamentos objetivos. O tipo de pesquisa em formas heterodoxas de ensaio híbrido¹ é em conjunto com notas do próprio pesquisador em uma autoétnografia ou cartografia de si durante o período pandêmico, desde o início de 2020. A heterodoxia de ensaio é um experimento com mesclas de formas de escrita e conteúdo aqui, um ensaio que pode se² transformar eventualmente em algo diferente de ensaio também, ao se formalizar algumas vezes como artigo duro acadêmico; ao se desformalizar por alguma intervenções poéticas; ao desembarcar em um manifesto ao final.

A jornada de descobrimentos em fins de formação na graduação universitária se cruzou com um ímpeto para-acadêmico³ de desenvolver um jogo digital próprio, e registrar esse processo. A busca pelo jogo digital seria uma consequência e também uma extensão da própria formação, recheada de transdisciplinaridade, muitas vezes indevida — pseudo-autodidatismos e propósitos de ruptura. Os propósitos de ruptura, em projeto, em transgressão elástica⁴, assumem certa estrutura ao se questionar aqui também a própria forma do TCC, em que mais à frente se assume como um manifesto quase normativo, passeando por algo com um tom de vanguarda, de idiosincrasias e de certa intenção de comicidade.

¹ ensaio híbrido — não segue o estilo ensaístico de Michel de Montaigne, sendo um ensaio que se desfaz muitas vezes ao longo do TCC.

² se — se opta por essa posição sintática do pronome oblíquo de tal forma que se valorize uma certa coloquialidade ou oralidade no tipo de escrita de TCC em que a distância entre sujeito e objeto não seja tão formal.

³ para-acadêmico — seria o conjunto de atividades que se atravessam com o acadêmico de certa forma, como a formação política ou atividades lúdicas letradas ou hiper-letradas como espaços outros de discussão livre aberta e ou específica.

⁴ transgressão elástica — transgressão que algumas vezes avança revolucionariamente, e outras vezes recua com reformismos. Nesse sentido, seria uma transgressão menos barroca e menos burguesa, mas jamais clássica.

O TCC portanto é um produto de uma jornada muito pseudo-autodidata com vários suportes universitários⁵ e extra-universitários. Algumas vezes o TCC pode se apresentar em uma aparência de tese por defender pontos em dissenso, por buscar tensões além de um ensaio mais equilibrado, ainda que não queira propor outros paradigmas ou soluções imediatamente aplicadas.

A neutralidade ou distanciamento laboratorial de igual forma não existem aqui (em muitos níveis). Se assume politicamente de forma explícita. De uma forma mais coloquial e pythonesca⁶, o TCC seria um compilado de gambiarras tecnodiversas, um tanto macunaímicas, para um projeto lúdico em aprendizagem e linguagem como contrapeso para a imensidão do poderio euromaníaco⁷ com um programa de maximização de inclusões ontológicas, uma vez que em boa parte o jogo digital é feito ao longo de seis décadas por e para um outro historicamente mesmo, mesmo em branquitude, de países do Norte global, de cisgeneridade, de heteronormatividade, em mesmeficação de crenças e anseios também.

Um trabalho do perguntar, sobre que (em que) faz o jogo digital — e muito mais quem faz o jogo digital? Quem joga o jogo digital? Quem é jogado no ou em jogo digital? E sem pretensão alguma de responder de fato tais perguntas. Isso tudo para identificar algum suspiro na tensão, alguma forma de como alguém que passa por uma educação formal e não formal em conflituosidade possa se expressar olhando para o jogo digital como um algo de relevante para algum projeto ético inclusivo para as pessoas do século XXI.

As perguntas também levam a um manifesto próprio e a algumas experiências de fazer três jogos digitais autorais pesando reflexões, espelhos e caminhos em processo.

⁵ suportes universitários — em um sentido helênico amplo, de várias disciplinas. Um universo de saberes e aprendizagens interdependentes. Diferente do acadêmico institucional departamental ou disciplinar.

⁶ pythonesca — ou pythonesque — algo do absurdismo baseado no grupo teatral Monty Python.

⁷ poderio euromaníaco — um conjunto de poder bélico e soft power histórico dos países do Norte global.

As notas, o manifesto próprio e o desenvolvimento dos três jogos são concomitantes, em interdependência. Uma parte atualiza a outra sem hierarquização, ao longo do período pandêmico.

São os jogos: 1984c0 (SILVA, 2017), que é um jogo de longo prazo, muito denso e trabalhoso, sem vias de ser lançado para o grande público tão logo; Hulamameco (SILVA et al, 2021a), que é um jogo mais curto, porém com impulsos megalomaniacos, talvez o mais perturbador e estranhador entre os três; Penduka (SILVA et al, 2021b), que é um jogo mais casual, com um escopo mais reduzido e com uma semente popularizante. Ambos os três estão incompletos e por acabar, e se dão por algum nível de co-autoria. Ao final do TCC os jogos serão melhor apresentados.

Conjunturalizador:

- O TCC se coloca como não formal, em estado da arte fragmentado. Não monográfico. Algumas vezes (des)racional;
- O TCC deriva principalmente de notas próprias;
- O TCC é em em boa parte um ensaio que passa por alguns manifestos, para chegar até um manifesto próprio, mais para o final;
- O TCC irá apresentar movimentos metodológicos a seguir, em meio ao ensaio híbrido;
- O TCC é feito de perguntas e testagens. Não é uma busca para estabelecer qualquer verdade total.

Escolhas antes das indagações por Macunaíma

Há uma escolha de se fazer a escrita por texto em grafia, texto em escrita em blocos, sem tabelas ou figuras ou muitas indicações visuais, para ser um texto veloz e sequencial para leitores de tela, para pessoas cegas ou com baixa visão.

Há também uma outra escolha em se considerar palavras predominantemente de repertórios anglos como parte de uma mesma linguagem aqui, sem delimitar estanquemente “língua”, dessa forma nenhuma palavra será colocada em itálico. Em troca, irei colocar em itálico as minhas notas.

Não considero jogo ou jogo digital por uma definição específica. Não sei bem com qual conceitualização poderia navegar, me sinto um tanto à deriva. Sei mais o que o jogo digital não é: não é computacional, não é virtual, não é ficcional. Ao mesmo tempo acho muito conveniente e bem encaixado o conceito de círculo mágico usual sobre e do lúdico, em que há um pacto, sendo “(...) um recinto de jogo no interior do qual as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas” (HUIZINGA, 2014, p.59). Frequentemente assumo o pacto lúdico de diferentes formas ao longo do TCC.

Um termo chave durante o trabalho seria o pseudo-autodidatismo. Por muito tempo enxerguei minha participação na vida letrada como algo autodidata, muito pela memória que tinha de minhas descobertas antes de entrar na graduação. Mas, somente em defesa de TCC, me foi alertado que minha vida feita na academia é altamente envolvida formalmente e não formalmente. Portanto, minha jornada que enxergava como mais autodidática, passo a considerar como pseudo-autodidata, ao longo do texto. Um pseudo-autodidatismo que se aproxima de um processo de buscar autoria e autonomia em meios acadêmicos.

Justifico manter o pseudo-autodidatismo como um termo aqui pois demarca um processo crucial durante o TCC e na defesa do TCC. Demarcar um processo tão endógeno, “de si”, como uma longa reflexão sobre a introspecção masculina, e as tentativas de subversão dessa escrita masculinista para alguns pactos e afetos com “o outro”. A escolha por tal movimento endógeno é principalmente uma derivação de reflexões éticas, pois, dessa forma, um trabalho de mim e por mim só estaria lidando com o meu próprio ser vivo e humano, e não com outros humanos.

Eu, enquanto Leandro Silva que produziu algo no mundo, direcionado ao meu duplo investigador Leandro Silva, consinto com o uso de mim mesmo neste trabalho.

Um outro termo e conceito muito chave que vale um grande destaque, antes do movimento ensaístico: “porvir”. O “porvir” que faço uso aqui é muito o porvir da

filosofia da diferença, significando, em minha adaptação, um presente contínuo; ou algo que está entre o presente e o futuro; ou que é presente e futuro ao mesmo tempo; ou um processo sem um fim utópico ou distópico ou mesmo sem fim:

“(...) “porvir” é compreendido a partir de Deleuze e Guattari (...) não como um futuro que estaria para chegar, quer seja com brevidade ou lentidão, mas como o que nos alcança no instante.” (SANTOS 2021, p. 134)

Indagações por Macunaíma: encontros macunaímicos e anti-macunaímicos

Como exercer na escrita do TCC a organização da contação da jornada acadêmica pessoal e articular teoricamente com o mundo universitário⁸ de uma forma integrada em um contexto pandêmico⁹?

O TCC tem uma estética superestrutural de algo de ruptura, algumas vezes com uma certa arrogância proposital de imitação de vanguarda, ou apenas um estilo febril idiossincrático, ou seja, é por propósito um ensaio cambaleante, despreparado, mocoseado, prolixo, pseudista, alarmista, panfletário, desajustado, chineleado, chineleante, chorado, atormentado, irrelevado, aluado, desorganizado, risonhado, sensacionalista, ridiculante e ridículo.

Os processos criativos íntimos e uma certa rebeldia de autor interferem na escrita, ao primariamente demonstrar uma resistência ao ímpeto monográfico¹⁰ e cientifizante. Ao optar por outros ímpetos, que fomentam a heterodoxia, o gênero ensaio seria o distribuidor de fios que interligam os tópicos e outros gêneros também presentes, compreendendo dialogicamente gênero como gênero do discurso (BAKHTIN, 2003). Naturalmente os tópicos já seriam interligados, os saberes humanos teriam uma liberdade independente das institucionalizações que

⁸ mundo universitário — aqui o universitário pode ser compreendido tanto como universitário em um sentido amplo helênico quanto como universitário relacionado ao meio acadêmico produtivo.

⁹ pandêmico — o TCC iniciou exatamente no ano da pandemia da doença COVID-19 e foi todo feito em um período remoto universitário.

¹⁰ monográfico — dada a transdisciplinaridade dos assuntos, e em profundidade, de qualquer assunto, seria muito difícil qualquer movimento monográfico aqui.

conhecemos, em análise rápida. Este seria um lado mais estruturalmente macunaímico, explicitamente moderno, minimamente futurista¹¹ aqui. O macunaímico, referente a Macunaíma: o herói sem nenhum caráter, de Mário de Andrade (2004), de 1928, é o multiplicador do TCC aqui. Tal multiplicador é enxergado como entidade, como entidade-duplo, como entidade-mundo, muito além de personagem ou agente.

Além da estrutura de escrita macunaímica, que não é tão rígida e por vezes passando por territórios de escritas, gêneros, ao mesmo tempo que passando por “biomas” — o TCC se move por uma amoralidade macunaímica em antropofagizar contextos, espaços, décadas, de uma forma explosivamente lúdica, possivelmente muito mais pré-individual (KEATING, 2019), pré-cultural (HUIZINGA, 2014), como em um jogar acima do viver, mas profundamente humano. Tal amoralidade raramente é niilisticamente imoral, ausente de regras. Seria um ponto de apoio para o porvir do desenvolvimento de TCC em um movimento autoétnográfico ou cartográfico de si, mas o apego e o espelho em Macunaíma é bem maior, bem mais presente.

A amoralidade macunaímica podemos também ver como um conjunto de violências de colonizador emulado, uma vez que Macunaíma em práxis se move por uma violência de gênero e por muitas outras violências, em uma alegoria do colonialismo patriarcal, mesmo que também possa ser tal violência um constituinte da história miscigenada de Brasil(is) em disputa, e em denúncia. O anti-macunaímico também é necessário para contrariar a violência do colonialismo patriarcal, e outras violências. O anti-macunaímico é também parte do projeto de TCC.

O (anti-) macunaímico aqui também poderia ser uma forma de refletir sobre a masculinidade e a escrita, de autor e de agente no mundo, tendo em vista que esse ensaio é escrito por um homem miscigenado, predominantemente branco, marrano, ouvinte, vidente, potencialmente neurodivergente, pobre, periférico¹² oriundo de

¹¹ futurista enquanto expressão mínima de euro-vanguardas do século XX. Longe de ser atrelada a ideia de futurismo italiano que se aliou com o fascismo. Mais próximo do cubo-futurismo russo.

¹² periférico — aqui pode ser o periférico da polis também, próximo ao favelado.

um(ns) Brasil(is) incerto(s), turvo(s), miscigenadamente negligenciado(s), lateralmente vivenciado(s).

É, desde as indagações macunaímicas, também um apelo descolonial (STREVA, 2015), da forma como pode ser feito, utilizando-se prioritariamente referências do “Sul” global¹³, e voltado para o mesmo, em tentar dialogar com o mesmo. O apelo se faz mais além em forma de um manifesto imitador, se usando de formas eurocentradas para uma extrapolação irônica em experimentalismo.

Macunaíma: objeto-produto-síntese de uma vanguarda um pouco desesperada em imitação contraventiva às vanguardas europeias?

Se o expressionismo alemão adotou traços de cosmovisões africanas (MCGINITY, 2011), Mário de Andrade tentou sistematizar o “popular brasileiro” rapsodicamente em uma entidade que se move por atacar o outro, para além dos ritos de cada cultura em que pisa. A entidade (muito mais que personagem em masculinidade), filha de um Brasil interiorano, passa por uma rota de reconhecimento do litoral urbano para depois retornar para sua terra de origem. Seu rastro existencial de ataques ao social (às sociedades mescladas em Brasil(is)) acumularam experiências não moralizantes no enredo. Há uma contraposição constante entre a branquitude e a americanidade, e pouca atenção para a negritude e a mestiçagem.

Um agrado do autor aos manifestos do modernismo brasileiro. Macunaíma seria a arte brasileira que ataca o centro europeu, se exportando, porém com seu orgulho próprio (ANDRADE, 1976), muito próximo ao engajamento de vanguarda crescente na Europa (sempre) em crise. Em outras palavras, Macunaíma serviu como produto moldado exemplo dos Manifesto Pau-Brasil e Manifesto Antropofágico também dos anos 20.

Sergio Buarque de Holanda (1987), em *Raízes do Brasil*, nos capítulos 4, 5 e 6 – defende a ideia de que na formação do brasileiro há uma disputa entre um

¹³ “sul” global — não necessariamente o hemisfério sul, mas o conjunto de países em desenvolvimento, predominante colonizados por potências do “centro” e do “norte”. Em alguns pontos a Federação Russa do agora poderia ser considerada como sul e periferia, mesmo sendo norte e Europa; em outros pontos o Japão poderia ser considerado periferia, não europeia, permanentemente ocupada por outras forças, mesmo que sendo um epicentro do domínio global.

rigor reacionário luso-brasileiro e novas infiltrações puritanas também rigorosas. Porém, o primeiro rigor é feito de fragmentos de moral privada, por meio de atuações de cordialidade e civilidade para a manutenção da sociedade brasileira. Macunaíma poderia ser uma alegoria dessa moral, feita só para si, que consome e se mescla com tudo. Que ataca as sociedades, mas que não as subverte, no máximo as destrói em prol de uma sociedade mais “violenta” (talvez, afinal, quantas violências são necessárias para manter uma qualquer Europa nos últimos 10 séculos? E quantas violências Americanas podemos saber sobre aqui?). O (a)herói chega na urbanidade litorânea, se confronta com certo puritanismo¹⁴, e apenas o absorve, sem prestar tributos – um movimento antropofágico por excelência. Porém, como uma apresentação em nível macro do que seria a cultura brasileira naquela década, a obra de vanguarda acaba por negligenciar periferias¹⁵, inclusas periferias morais.

No processo de expansão geográfica enquanto entidade nômade transterritorial (BERND, 2011) Macunaíma faz uso de táticas tanto da selva quanto da cidade. Preguiça, graça, ironia, cobiça, sensualidade, deboche, esperteza, ameaça, desconforto. É nesses usos que Macunaíma se revela como entidade ultra-humana¹⁶, que assume várias humanidades da selva e da urbanidade, assumindo por vezes uma imperatividade de colonizador europeu patriarcal letrado, por outras vezes ludicamente desde uma potência da infância (NOGUERA, 2019). Vive e revive predadores o tempo inteiro, não ao seu bel prazer, não como individualista, mas como um jogador caótico que conhece muito bem os jogos da selva e da cidade. Vivendo tanto as violências coloniais do predador sexual e do predador capitalista quanto, por outro lado, vivendo a predação antropofágica de ritos e jogos, em uma ludicidade que escapa da violência e abre possibilidades de vida.

¹⁴ puritanismo — não necessariamente o cristianismo protestante, mas um catolicismo brasileiro com espaços sincretistas, ainda que violentamente moralista.

¹⁵ periferias — compreendidas aqui muito mais como uma maioria afastada do centro, do centro europeu principalmente.

¹⁶ entidade ultra-humana — é dessa forma que enxergo boa parte das personagens, mesmo as de narrativas mais duras e europeias, mesmo as óbvias com nome e ficha. No entanto, pelo macunaímico, podemos compreender entidades mais diversas que as duras canônicas. Nesse sentido, o “além humano” seria mais que personagem ou humano, seria entidade misturada ao mundo, entidade-mundo.

O perspectivismo indígena ameríndio (CASTRO, 1996) pode ser um caminho para esboçar o que o autor modernista estava tentando explicitar (pelo autor de vanguarda “periférica”) por meio da entidade Macunaíma, na sua apresentação ao mundo “civilizado” urbano europeu. É aí que se realizam em certa matéria os dois manifestos do movimento.

O autor executou uma certa alteridade periférica, e por atentado ao centro europeu?

Macunaíma poderia ser um grande atentado aos processos e resultados das sociedades europeias, tanto da lusitana/latina quanto da puritana¹⁷/germânica. Porém, devido ao próprio ponto vanguardista que assume, demasiado europeu, dialoga com os mesmos recursos do centro muitas vezes. A questão da unicidade linguística em torno do português brasileiro, como um mito fundador romântico, poderia ter impedido o projeto Macunaíma de englobar outras cosmovisões. Impedido incluir cosmovisões ameríndias e seus repertórios linguísticos diversos de uma forma mais radical, e assim promover alguma força política às centenas de povos indígenas da época. Talvez com o intuito de se afastar de essencialismos ufanistas pré-fascistoides como a procura do reavivamento da língua geral paulista, conhecida também como tupi austral, o projeto mesmo com uma pesquisa rapsódica indigenista de fundo não foi além de uma publicação em autoria única e voltada para população urbana paulista. Não foi um projeto, portanto, englobador de forças não europeias, pois não há em Macunaíma qualquer nível de autoria indígena, e sim uma pesquisa sobre recortes indígenas feita por alguém do centro, ainda que modernamente miscigenado e plural como Mário de Andrade seria fenotipicamente e ontologicamente (CAMARGO, 2018). Não há um movimento de um manifesto mais interno, para as populações brasileiras interioranas, ou surgidas delas e para elas. Macunaíma seria dessa forma uma expressão demasiada paulista urbana, de costas para o diálogo com o interior, ainda que com uma certa repercussão periférica pensando-se em América Latina.

¹⁷ puritana — aqui pode se referir ao puritanismo protestante, mas ao católico também. Bem como à burocracia germânica.

Enquanto entidade de humano em si, pressupondo suas faculdades humanas plenas adultas, Macunaíma (personagem-entidade-mundo) faz seus experimentos sociais, pulando de identidade (mais fixa e parecida com o centro) em alteridade (das Américas), bem como de português brasileiro hiperletrado em português brasileiro pretensamente periférico.

No plano narratológico, a entidade Macunaíma se apresenta como uma linearidade épica turva. Sobrepuja e brinca (joga) com os conflitos que a narrativa progressivamente coloca. É talvez uma entidade do lúdico, do lúdico amoral de uma racionalidade não europeia, mesmo sabendo operar muito bem na racionalidade europeia, jogando com ela. E, quando percebe sua busca, projetada na *muiraquitã*¹⁸, já tem em si um motor existencial definido, como se representasse um destino acasual para certa humanidade. Quando decide frear as experiências com os mundos, apenas para com elas. Faz seu próprio épico e tem consciência de que não deve nada a ninguém. Se sincretiza com os mundos, mas apenas sendo o seu próprio mundo, não necessariamente de uma forma individualista. Uma entidade em si, dependente e reprodutora das sociedades por onde transita. Parte para uma certa inutilidade depois por passar por várias expiações como Roberto Akira Goto (1994) sintetiza.

O que a entidade Macunaíma pode significar para um trabalho por e com jogos décadas mais tarde? O ser macunaímico seria uma indicação para o quê?

Podemos emprestar de Goto (1994) a incorporação em escrita de ser macunaímico, uma “dilatação (...) busca abarcar a condição humana em geral” (Goto 1994, p.371). Aqui, o ser macunaímico pode ser o fio condutor das próprias relações entre linguagem, cognição, lúdico, ética, estética, e, principalmente, o ontológico. O pacto do jogo não poderia existir sem a questão do ser e do ser humano, e falar sobre esse pacto no TCC se faz por estilo e conduta por um esboço de ser macunaímico enquanto autor em sua autoetnografia ou cartografia de si, olhando-se

¹⁸*muiraquitã* — Uma espécie de fetiche, objeto totêmico ou não de alguns povos amazônicos. Algo de algum poder.

no outro. Esse ensaio é um ensaio de buscas ontológicas portanto, e, de metodologia autoétnográfica ou cartográfica em período crítico¹⁹ e por um acionamento periférico.

O macunaímico em minhas notas aparece em sexta-feira, 19 de fevereiro de 2021, em que coloco o macunaímico como algo pejorativo e em oposição ao orgânico em meu próprio trabalho, refletindo sobre uma possível dicotomia entre criatividade e produtividade, que, em outros momentos e em outros afetos parecem ter sido um tanto vacilantes, ou seja, em novembro de 2021 não assino tal preocupação dicotômica mais:

Sexta-feira, 19 de fevereiro de 2021 — *Por um tempo já tenho um embate interno de produtividade — fico travado para escrever, desenhar e programar o jogo e as reflexões sobre jogo(s), devido a uma certa incompatibilidade com a produtividade maquinária organizada. Em relação ao(s) jogo(s), por exemplo, boa parte do trabalho na engine e fora da engine é organizar os assets, redimensionando e recortando, o que quebra um pouco as expectativas de se ver o jogo em si. Cansa a criatividade, da forma como a concebo em minha história pessoal. Talvez seja um ponto de ação e reflexão pensar a criatividade e a produtividade aqui fora de paradigmas industriais em que se demande um tipo de trabalho específico, um tipo de movimento corpóreo específico. Ou seja, muitas vezes “eu sou criativo e desorganizado por tanto preciso de um ritual” ou de outro lado “eu preciso de uma rotina e de períodos de trabalhos fixos para estar bem comigo mesmo” são mais fortes, pelo peso de forçar essas representações, do que o que eu mesmo faço, conduzo e vivo — parece que o que me constitui culturalmente ao longo dos últimos anos formativos, na busca teleológica desenvolvimentista, não condiz muito bem com o que exerço por assim ser como um ser complexo no aqui e no agora, e isso pesa no meu próprio “período de entrega de jogo e TCC”. Me sinto um tanto macunaímico e orgânico, depois de alguns confrontos teóricos, o macunaímico pode ser visto como algo muito péssimo, porém o orgânico como algo somente ótimo.*

¹⁹ período crítico — no contexto após o golpe de 2016 no Brasil e em período pandêmico. O contexto para o autor significa materialmente e moralmente um período de precarização generalizada e empobrecimento de sua própria família e balanços sobre seguir ou não no meio acadêmico, inclusive se seria possível prosseguir com o referido TCC, tamanho o peso do período sobre a sobrevivência e as potencialidades de enfrentar as burocracias e o investimento intelectual em um TCC.

TCC-Processo: do marxistoide, passando pelo macunaímico e rizomático, ao gambiarreico.

O TCC é um TCC em e de processo. Reflexões entre game design²⁰, cognição e linguagem, em movimentos metodológicos flexíveis, a partir principalmente de disparadores interseccionais e inclusivos, por principalmente um moto crítico sobre como integrar pessoas com deficiência, sobretudo com cegueira ou baixa visão por meio de jogos digitais, em um(ns) jogo(s) em desenvolvimento à parte.

As reflexões se dão por uma espécie de autoétnografia autocrítica (TAKAKI 2020) ao mesmo tempo que a própria metodologia deste trabalho se move por movimentos cartográficos, em que há um acompanhamento subjetivo-objetivo dos processos investigativos (MIGUEL, 2015). Esses movimentos cartográficos também se fazem pelo exercício da análise de implicação, ferramenta da análise institucional, mas que pode ser muito próxima do ato cartográfico como em Paulon e Romagnoli (2010). Tal junção que está ao mesmo tempo para o autoétnográfico e para o cartográfico de si, com um “ou” em interligação, posso nomear audaciosamente em fusão idiossincrática como: ludomacunaemulagem.

Tais movimentos ocorreram principalmente nas já citadas notas de desenvolvimento, de acompanhamento, de campo, do próprio trabalho como desenvolvedor de jogos digitais. E, aqui no TCC formalizado, os movimentos metodológicos também se dão por empréstimos do macunaímico ou do antimacunaímico, e, em certa forma da gambiarra. O conglomerado de movimentos metodológicos flexíveis para se chegar nas reflexões sobre jogos digitais integradores, seria a ludomacunaemulagem. Mais além, a ludomacunaemulagem fará o TCC desembocar em uma inflexibilidade hipermoral em forma de manifesto,

²⁰game design — em parte emprestado do design, é um termo que se refere ao ato de projetar ludicamente jogo. É uma atividade muito antiga, às vezes profissionalizada. Não se refere ao design, ou ao ato de fazer arte. Se refere ao ato de criação e montagem de lúdico — como o lúdico ocorrerá. Muitas vezes se confunde também com o algorítmico, mas está além do programável. Algumas vezes também se confunde com o narrativo. O ato de promover o lúdico em si é um desenho proto-cultural.

para que autoralmente (de forma irônica) se arrisque politicamente e efusivamente sobre a densidade do trabalho.

O TCC também se filia com concepções de linguagem e cognição específicas, como influências indiretas e atuantes não tão passivas. Se compreende linguagem pela linguística crítica a partir de autores como Kanavillil Rajagopalan (2003) (2009), Suresh Canagarajah (2012), Emi Otsuji e Alastair Pennycook (2015). Se compreende a cognição a partir de estudos do cognitivismo não representacional, ou psicologia experimental, por Humberto Maturana (2001) e Francisco Varela (1994). Ambas compreensões são disputas com concepções duras e formais em suas interdiscipliniedades (principalmente contra o simbólico, o computacional, o representacional, o despolítico), levando a uma possível transdiscipliniedade em que seja possível uma integração de um enativismo radical do cognitivismo não representacional e uma linguística crítica, como por García e Leiva (2014) ou por Harvey (2015). Tais formas de olhar para a linguagem e para a cognição estão a contribuir no TCC como disparos lateralizantes para um jogo digital concebido em um jogo político de alianças de várias entidades, investigando politicamente letramentos diversos por e em (GARCIA et al, 2019).

Uma pesquisa de si em primeiro lugar só envolveria eticamente o que sou e o que faço enquanto projeto de pesquisador e desenvolvedor de jogos digitais, e em certa parte as pessoas, ideias, e projetos mais coletivizantes que são próximos de mim. Vale ressaltar que minha concepção de docente é muito próxima a de atuante enquanto game designer²¹, pensando em uma formação não formal, em que possa de alguma forma contribuir (inclusive profissionalmente) para o mundo com jogos digitais, que possam ser aliados de, principalmente, uma formação não formal, pseudo-autodidática, uma vez que compreendo o jogo digital em si, muito além de ser ou não jogo sério (CLARK, 1987) ou aplicado (SCHMIDT et al, 2015) ou parte de algum tipo de ludificação — como uma potência de ludoletramentos²² (ZAGAL,

²¹ game designer — quem inicia o enlace do jogo enquanto jogo. Não necessariamente quem cria o jogo ou as regras do jogo. Seria quem proporciona os passos iniciais do jogo e do jogar. Quem fomenta o lúdico materialmente. Quem se faz pelo game design.

²² ludoletramentos — letramentos próprios do jogo, camadas ou porções de letramentos inerentes ao jogo e mais especialmente ao jogo digital. Não necessariamente algo próprio do “educativo”.

2010), inclusos jogos mercadológicos, experimentais, sérios ou aplicados, inacabados e vacilantes.

A ontologia de mim mesmo em um espelho não narcísico para uma ontologia de quem faz o jogo, de quem joga o jogo e de quem é jogado no jogo seria um grande moto epistêmico aqui, percorrendo por uma metodologia não dura, ao mesmo tempo com um núcleo duro epistemológico marxista (de diferentes fases de Karl Marx e Friedrich Engels), e acompanhada de uma força-antídoto (talvez falha) epistemológica referenciada na filosofia da diferença, mas não tributária a ela — muito forte em um certo apego ao rizomático (DELEUZE et al, 1997). Em outras palavras, o núcleo marxista se corrompe pela natureza macunaímica, por vezes rizomática, pela periferia desatomizante em escrita, em defesa. Em síntese a forma, o movimento e a base são imitações de uma incompletude macunaímica aqui.

Ao se decantar o ontológico subjetivo-objetivo por matéria e da matéria, por perguntas e antropofagias, como incompletude macunaímica, o TCC se revela em um exercício por buscar um porvir não eurocentrado, mesmo se utilizando de artifícios do euro-centro, buscando uma possível descolonialidade pelo poder epistêmico da gambiarra por José Messias e Ivan Mussa (2020).

A palavra “gambiarra” aparece nas minhas notas como uma operação empírica, em pensamento-ação algorítmico entrejogos em desenvolvimento em Sexta-feira 16 de Junho de 2021:

Sexta-feira, 16 de Julho de 2021 — *Escutando Weeknd obtive problemas na submissão de Hulamameco para a BlindJam 2. Estou aguardando algum retorno. Em verdade — não consegui trabalhar muito bem nos algoritmos para o feedback sonoro como planejei anteriormente, estou tendo dificuldades em pensar modularmente e recursivamente, como já havia comentado antes, sendo dificuldades históricas em mim, do meu próprio aprendizado e ação-em-formação. Porém consegui fazer um corredor de trocas de algoritmos entre o 1984c0 e Hulamameco, alguns algoritmos que consegui fazer dar certo em um projeto, adaptei para outro, sendo que, por exemplo, os algoritmos eram totalmente diferente: originalmente em 1984c0 desenvolvi um algoritmo simples para obter um evento randômico no jogo em um loop, e então aproveitei ele para em Hulamameco gerar*

um loop para gambiarrar um bug que tive em uma variável booleana que ativava sem querer e desativava todos os feedbacks sonoros “de acessibilidade” que eu havia conquistado, aplicando um loop que ativa portanto como um timer a variável booleana, rapidamente os feedbacks sonoros “de acessibilidade” voltam a funcionar e o jogador²³ mal sente a diferença quando eles desativam. Perceber esse corredor entre algoritmos entre projetos andando em paralelo causa um grande sentimento de sobrepujança sobre a minha própria produção cultural, eis a importância de se ter projetos de desenvolvimento concomitantes diferentes em ação-reflexão. Estive pesquisando mais e mais sobre diretrizes de acessibilidade para jogos digitais, bem como em qualidade para jogos digitais e softwares em geral, estou visitando inclusive artigos acadêmicos antigos dos anos 90 sobre questões éticas entre qualidade total (de linha japonesa) e desenvolvimento de softwares, Sobre as diretrizes de acessibilidade, estou consultando pouco a pouco os inúmeros tópicos da Game Accessibility Guidelines.

Conjunturalizador:

- O TCC ensaiou sobre e pelo Macunaíma;
- O TCC tem como base e movimentos metodológicos algo híbrido e múltiplo;
- O TCC deseja chegar até os jogos digitais em seguida;
- O TCC assume uma caracterização de ser à parte. Poderia o TCC ser um ser?

Capitalismo ludoico²⁴ eletrólata²⁵: entre o opaco e a gambiarra

Uma escrita como esta, está profundamente dinamizada pelos paradigmas (ainda) presentes da modernidade. Desde antes de Macunaíma nos anos 20 do século XX até os anos 20 do século XXI, temos possivelmente condições materiais e morais de

²³ jogador — Algumas vezes considero quem joga como apenas “jogador” ou “o jogador”, porém em boa parte das vezes é por uma adaptação textual, pois não estou pensando no jogador masculino idealizado. O mesmo valeria para “o game designer” ou “o autor”.

²⁴ ludoico — que tem formas de lúdico, não necessariamente totalmente lúdico

²⁵ eletrólata — uma apreciação de momento de humanidade conectado ao elétrico e ao eletrônico, talvez um status generalizado entre o século XX e XXI

modernidade mais ou menos guiadas por uma queda de braço entre o capitalismo enquanto imperialismo²⁶ totalizante e a própria realidade material, ou o próprio fazer-se existir da condição humana.

Podemos, por Cornelius Castoriadis (1992), refletir sobre como somos modernos e estamos modernos. Castoriadis faz uma distinção entre antiguidade e modernidade a partir do Renascimento. O que era antigo, em termos euroasiáticos, seria muito restrito a um grupo interno, a uma certa polis, que vivia em dualidades e entre os iguais internos e o outro, entre um certo e um errado de viver. Já na modernidade, as dualidades são unificadas e a coletividade é fragmentada, há uma relação feita no jogo de interesses²⁷ em uma perspectiva globalizante, que universaliza o outro, mas que também desinteressa o outro. Na não modernidade (antes da modernidade), a ideia de humanidade seria muito restrita bem como a ação política sobre, a modernidade tentou prometer a humanidade, a universalidade em contraponto. No entanto, as promessas, as imaginações dessas promessas, são limitadas ao próprio jogo de interesses moderno. O pré-capitalismo e o capitalismo se colam caoticamente na modernidade e nós vivemos intensamente na modernidade a que pertencemos e não ao mesmo tempo, não necessariamente em um individualismo, mas em um não coletivismo sempre incompleto. Também, por Castoriadis podemos explorar capitalismos imaginários além de uma historicidade evolutiva marxiana (Losada, 1996), pensando em modernidades ainda mais fragmentosas.

Reflexões nesse sentido podemos ver por Yuk Hui (2020), ao pensarmos na modernidade e na concepção de humanidade. A iluminação na Europa fundamentou uma humanidade; enquanto o humanismo confuciano na China e em seus Estados tributários e próximos também fundamentaram outra humanidade. Formas de ser humano e de exercer essa humanidade por técnicas distintas afloraram, e não só por esses dois epicentros de modernidade e humanidade, podendo haver uma tecnodiversidade muito mais ampla que nossos olhares acadêmicos podem parar

²⁶Imperialismo — aqui podemos considerar como uma força total organizada pelo complexo industrial-militar entre o Reino Unido e os Estados Unidos com componentes corporativos de vários países do Norte global que atuam sobre todo o globo. Um pouco além do construto teórico leninista.

²⁷jogo de interesses — aqui não há uma relação direta com os jogos ou lúdico, e sim uma expressão idiomática completa em que seria mais próxima de conflitos de interesses ou diplomacia de interesses.

para notar.

Em outras palavras, nós tivemos preparativos humanistas para a modernidade, principalmente pela iluminação francesa no ocidente e pelo confucianismo no leste asiático, em um trajeto de muita luta e violências, muito possivelmente não por uma evolução histórica como reflete também Castoriadis, ainda que, em contraponto, em análise já marxiana por uma materialidade sim de cambaleamento cíclico do pré-capitalismo e do capitalismo ao se laboratorizar²⁸ a questão.

Quando pensamos em humanismos, podemos rascunhar um possível novo humanismo descolonial (STREVA, 2015), que possa atravessar a nossa modernidade colonial, que possa proporcionar algum alcance de ontologias periféricas, não tão eurocentradas, em resistência.

Há possivelmente brecha para se considerar uma não modernidade no século XXI, o século do presente TCC? Uma brecha ontológica?

Por esses acúmulos podemos considerar parcialmente que nossas ontologias são marcadas por uma humanidade nunca realizada, por uma Europa turva de mundo e por um mundo (central ou periférico) turvo de si. O em si e o outro podem ser um risco falhado entre identidades e alteridades modernas desumanizadas e ainda por desumanizar (resquícios de antigas e modernas, apesar de podermos considerar o todo já como plenamente moderno dada a infiltração do imperialismo), mesmo que inclusões plurais tentem subverter as identidades e as alteridades presas na modernidade. Tal subversão pode se dar por tornar a tecnociência que é obscura e fechada em sigilos, em algo mais transparente, como observado por Blanca Callén Moreu (2012) ao explorar o tecnocientífico enquanto “caixa-pretização”²⁹, passando

²⁸ laboratorizar — em um sentido de pensar controladamente uma questão, não necessariamente por dados econométricos ou por um elenar duro de realidade.

²⁹ caixa-pretização como referência às caixa-pretas em que informações e conhecimentos estejam contidos, escondidos, e reforçadas pelo próprio ato de conceber a circulação dos saberes em caixas-pretas fechadas. Pretas no sentido de não se poder ver o que há dentro enquanto compartimento, não transparentes. Analogia possível com caixas-pretas de aviões, que na verdade são laranjas e contém o registro de várias informações de vôos. Aparentemente não tem uma etimologia racista o termo. O termo caixa-opaca seria mais interessante nesse sentido.

de paradigmas opacos (do capitalismo sigiloso, padronizador e fechado) para uma(s)(algumas) tecnodiversidade(s).

Ao se pensar em tecnodiversidade(s) podemos explorar algo muito próprio nosso, periférico, ainda que sem um território declarado — a gambiarra. Pois “a gambiarra como multiplicidade aponta para uma forma de conhecer livre das amarras das leis imutáveis e dos percursos pré-concebidos das lógicas racionais” (MESSIAS et al, 2020).

A gambiarra por cosmovisão subjetiva-objetiva poderia ser uma operação sobre a modernidade, parte de uma maquinaria periférica, em contraponto a uma dureza eurocentrada. Mesmo emulando o eurocentro, e mesmo em dureza, seria possível se contrapor também, pois a própria periferia se colocando em uma projeção descolonial já estaria em contraponto — a gambiarra compreenderia tais contradições também.

Uma maquinaria periférica com teor macunaímico pode ser uma resposta, para pensar em outras ontologias (que serão aqui exploradas em seguida). E, talvez, beber um pouco de outras modernidades para atuarmos sobre alguns pressupostos. O TCC está por fazer um ato de se embebedar de algumas décadas de modernidade (principalmente como projeto explícito vanguardista de modernidade) e suas moralidades ontológicas. A brevidade moderna e (des)racionalizante, por gambiarra, em escrita, é uma operação aqui.

O jogo digital pelo capital: desafios para além do capital no capital

Ao pensarmos em jogo, e em jogo dentro de um contexto em uma fraca arqueologia do capitalismo³⁰ moderno pós-eletromecânico³¹, existem alguns vários pressupostos para um jogo digital desenvolvido de forma independente. E existem

³⁰ fraca arqueologia do capitalismo — o capitalismo investigado brevemente, um recorte curto.

³¹ jogos eletromecânicos — meio termo entre analógicos e digitais. Existem desde antes do pós guerra, por exemplo pinball ou pachinko (jogos com muitas peças em que há bolas para serem atingidas em várias partes da maquinaria). Por outro lado, jogo digital pode ser o jogo chipado (podendo ser emulado por fora) das últimas 6 décadas, sejam por arcades (flipperamas ou videogames públicos) ou consoles (videogames caseiros)

alguns muitos pressupostos para um que também esteja submetido à reflexões sobre linguagem, cognição, inclusão, estética e ética, bem como de suas ontologias.

Ao considerarmos esse jogo como uma produção independente ou indie³² — quem produz um jogo digital dentro do capitalismo com recursos próprios e para uma certa audiência, está produzindo dentro de uma dinâmica de correlações de forças próprias do capitalismo muito maior que o poder de uma só pessoa ou grupo pequeno que está produzindo. Nesse caso, uma produção independente sem ser uma encomenda clara do próprio maquinário imperial capitalista, às vezes podendo ser até uma contra-encomenda (será que sempre tem uma audiência demandando por?).

O desafio do jogo digital indie pode ser um fractal do meu desafio epistêmico que é ao mesmo tempo eurocentrado e anti-eurocêntrico, masculinocentrado e anti-masculinizante, brancocentrado e anti-brancocentrista. As dicotomias são os combustíveis aqui para intervir sobre os jogos digitais pelo macunaímico e pelo anti-macunaímico, sendo a ambiguidade também uma possível aproximação com a gambiarra epistemológica.

O jogo digital seria uma produção dentro do capitalismo, mas não capitalista, a não ser que quem produz também tenha o poder de capital. Toda a cadeia produtiva do jogo digital durante seis décadas é fortemente marcada por um trabalho industrializado de trabalhadores, e também de uma pequeno-burguesia com relações de trabalho não produtivo proletarizado (pensando na parte criativa da cadeia produtiva dessa economia criativa).

Há uma possível exceção — jogos estatais feitos em território do antigo segundo mundo³³, como Tetris (1984), submetidos a uma lógica de criação e de projeto distante das diretrizes mercadológicas capitalistas, mas em certa medida

³² indie — termo e conceito de muito uso na economia criativa. Ao se pensar em produção de jogos, seria um grupo pequeno de pessoas que publicam um jogo de forma independente sem uma publisher como atravessadora. No entanto indie em si se tornou uma estética de gênero de jogo também e muitos jogos com atravessamentos de publishers são defendidos ainda assim como produção indie.

³³ Segundo mundo — conceito mais presente no pós-guerra, ao se considerar uma composição socialista. Ainda é possível se considerar um certo segundo mundo com países que estão afastados ou em meio termo de integração globalizante no século XXI, como Vietname, Coreia Popular ou Cuba, cada qual com suas tecnodiversidades.

postumamente integrados ao capitalismo como foi o caso de Tetris no final dos anos 80. Podemos ainda expandir: ainda que tudo esteja atravessado pelo capitalismo, mesmo quem de fora está, está excludentemente dentro, inclusive de certa forma as relações econômicas globais capitalistas integram o segundo mundo tentacularmente.

Curioso destacar também que boa parte dos jogos digitais das últimas seis décadas foram feitos de japoneses para estadunidenses, ou seja, de povos “coloridos” e indígenas³⁴ para um dos epicentros brancos do imperialismo. O game design dos jogos digitais de certa forma esteve e está em mãos diversas também.

Seguindo por esse fio, uma produção independente poderia ser sempre algo fraco perante o hegemônico, e contra-hegemônico quase sempre. Porém, ao colocarmos reflexões sobre linguagem, cognição, inclusão, estética, ética, pode ser fortemente contra-hegemônico a não ser que uma encomenda do capital queira mercantilizar fortemente esse produto, pois identificou, criou ou gerou demanda e audiência para tal pelas suas diretrizes mercadológicas. Uma encomenda de algo sensível a algumas reflexões (e ontologias), com demandas gerais e específicas, poderíamos identificar com o jogo não independente *The Last of Us Part 2* (NAUGHTY DOG, 2020), do estúdio Naughty Dog com a poderosa Sony, com suas múltiplas facetas inclusivas (o jogo conta por exemplo com múltiplas acessibilidades para pessoas com deficiência poderem jogar o mesmo), em um possível movimento estrutural da economia criativa em tentar atingir mais e mais inclusões e expandir públicos, dentro e por diretrizes mercadológicas do capitalismo orientado pelo imperialismo.

Em contraponto, o que se move dentro do fragmentário e caótico, sob o peso do capital, também pode ser fortemente produtivo para subversões da modernidade. Tanto jogos independentes ou não independentes, como *The Last of Us Part 2*, têm muito a contribuir para as vivências em divergência das pessoas, em suas próprias potências no mundo. Ao refletir sobre a cultura dos jogos e o capitalismo, Jamie

³⁴ povos “coloridos” e indígenas — povos das periferias americanas, africanas e asiáticas, de racialidades não estritamente brancas, muitas vezes podendo ser indígenas também por suas diversidades e por resistências descoloniais em múltiplas esferas. Uma categorização ampla que pode abranger povos do Brasil ao Japão, inclusive no meio urbano ou intensamente urbano.

Woodcock (2019) defende que existe um compartilhamento de fins e meios entre o ser crítico ao capitalismo e o ser flutuante na cultura dos jogos digitais:

“Há também um claro interesse compartilhado por marxistas e pessoas que jogam videogame. Os jogos eletrônicos fazem uma intervenção no mundo. Eles juntam um grande número de pessoas pelas atividades compartilhadas, construindo novas comunidades e culturas. Enquanto os primeiros desenvolvedores podiam ter sonhado com as possibilidades progressivas dos jogos eletrônicos, a realidade se tornou muito mais sombria. Do Gamergate à Alt-Right, nós não podemos mais ignorar que os jogos sejam um campo de luta cultural. Isso não quer dizer censurar jogos, mas sim entender que batalhas de ideias são vencidas e perdidas nesses terrenos. Tem-se muito a celebrar com a cultura de jogos”.(WOODCOCK, 2019, p. 259)

Estes pressupostos são explorados em uma articulação constante ao longo das notas de autor-pesquisador-desenvolvedor-jogador, enquanto, talvez, projeção-identificação (MORIN, 1980). Muitas vezes se esbarram em questões éticas que podem ser paradoxos ou pseudo-paradoxos. A exploração autoétnográfica ou cartográfica pode levar a tropeços macunaímicos, percepções exageradas ou atenuadas sobre o próprio processo com jogos digitais, com o fazer de jogos digitais, seja ali nas notas de processo em game design, seja como descobrindo e redescobrando jogos digitais.

O autor-pesquisador-desenvolvedor-jogador é uma preocupação fundamental para o autor-pesquisador-desenvolvedor-jogador: se trata de uma tautologia com esperanças de produzir deslocamentos críticos para se aproximar das possíveis dicotomias em investigação, mas sempre sob o risco de generalizar-colonizar a multiplicidade do mundo desde o seu próprio lugar.

E, encontrei um paradoxo ou pseudo-paradoxo tonteante (talvez mais de um), embebido no fazer flutuante à deriva, que muitas vezes percebo e vi ser percebido como frívolo — de emergência ontológica. E, antes de apresentá-lo, seria interessante uma aventura sobre duas possibilidades epistêmicas rumo ao certo drama³⁵ ontológico.

³⁵ drama — aqui há de fato um drama, um jogo imitacional, não necessariamente trágico ou cômico, ou belo ou não belo, muito menos ridículo ou não ridículo. Mas um drama de entidades, em que eu estou incluído enquanto pesquisador-autor-jogador, e muito mais.

Um vislumbre de duplos e de uma poliorcética³⁶ multissemiótica ou multimodal

Podemos estabelecer algumas camadas de ser ou de duplos quando pensamos em um produto cultural como o jogo digital. Mais ou menos parecido com o que Antonin Artaud encontrou duplos como e em relação com o teatro (CURTY, 2006). A questão dos duplos é muito discutida na literatura canônica grafo-textual³⁷, como um grande mito, e intensificada pela cibercultura também (SCHARGEL, 2020), e, podemos atuar sobre a literatura dos jogos digitais de forma semelhante pensando em duplicações não idênticas do eu-ser: autor, pesquisador, desenvolvedor, jogador, leitor, avatar, personagem, entidade, entidade-mundo.

Antes de tudo, seria relevante considerar o tipo de jogo digital popularmente imaginado, em imaginário próprio, e altamente frequente, ao longo das seis décadas de cultura digital dos jogos digitais: podemos pensar em alguém que joga por um controle com alguma personagem visualmente comumente humanoide, escolhendo se ela vai para a esquerda ou para direita em uma tela, e com alguns sons, e algo acontecendo sobre e a partir dessas escolhas. Esse vislumbre estereotípico pode ser bem acessível a boa parte de jogadores e não jogadores dos jogos digitais no presente século XXI.

Voltando à emergência dos duplos, podemos pensar na construção em imaginação de duas entidades asiáticas, possíveis figuras de doppelgänger (Schargel, 2020), que podem ilustrar um pouco como poderiam ser tais realizações de duplos em jogos digitais (autor, pesquisador, desenvolvedor, jogador, leitor, avatar, personagem, entidade, entidade-mundo). Qareen, predominantemente no mundo árabe e afro-asiático, que em algumas formas seria uma concepção de um duplo de si, de pessoa, além do corpo ou da alma (ou self), em que instigaria a pessoa, ainda que Qareen também seja a pessoa também, (NAQVI 2018), e faria coisas algumas vezes destoantes do que a pessoa teria vontade de fazer e ser, ou ainda seria uma companhia inspiradora transdimensional; Chimaira, ou quimera,

³⁶ poliorcética — estudo ou ação sobre formar ou resistir à cercos predominantemente nas ciências militares

³⁷ grafo-textual — “texto em grafia”, uma distinção mais precisa sobre o texto escrito sequencialmente e um alfabeto ou silabário, distinção essa para se distinguir de outros textos como textos imagéticos ou sonoros.

entidade propulsionada pelo helenismo³⁸, em que consistiria de parte de vários seres, sendo um ser híbrido, considerado um fantástico em comparação com uma pessoa, uma não pessoa. Sendo o próprio ser quimérico uma possível constituição ontológica perspectivista helênica e pós-helênica³⁹ (SNYDER, 2019).

Ambas entidades com responsabilidades ontológicas complexas, populares e muito influentes na forma como as pessoas modernamente de forma indireta fazem sua vida e organizam também suas ficções, e inclusive variadas religiões e metafísicas modernas. Ambas anteriores à própria concepção de humanidade iluminada (ocidente e seus tentáculos asiáticos e africanos) ou largamente confucianada (leste asiático). Existem aceitabilidades do ser humano e do não humano por meio das duas entidades, o ser humano que atua sobre o ser humano, o ser não humano que demonstra que não é humano, todos fazendo e existindo com uma certa interdependência.

Os jogos e ainda mais os jogos digitais, podem ser formados na integração em quem faz o game design com quem joga, e com o que(m) é jogado — muitas vezes essa integração pode ser quando na performance do jogar uma Chimaira, mesmo sem imagens claras de videogame; outras vezes a integração possa ser a permissão de entrada de Qareen para formar o jogo, em boa parte uma permissão dada por quem faz o game design. Aquilo que é ou quem é jogado, por exemplo um humanoide em pixels que pula no videogame, impulsionado pelas limitações do game design em algoritmo e pelas entradas de comandos de quem joga, possa ser um duplo Qareen, com um aspecto mais doppelgänger, ou uma hibridez Chimaira. O próprio mundo edificado em game design e por ser completo por quem joga pode ser uma circulação Qareen, e ainda mais se o mundo todo induz quem joga para uma situação em que o mundo não se faz mais, para o game over. Provavelmente toda vez que se joga um jogo digital, se está jogando além do eu, com ontologias não declaradas diversas, e de uma forma muito mais acelerada que em outras tipologias de jogos, uma vez que se faz e refaz o pacto lúdico muito rapidamente,

³⁸ helenismo — uma ideia de um momento da história ocidental, com grande intercâmbio com o(s) oriente(s), em que povos e culturas gregas e próximas se expandiram.

³⁹ pós-helênica — compreendendo povos modernos túrquicos, gregos, macedônios e egípcios.

pelo game over, pelo suspender, pelo salvar, etc. Tais ontologias, mesmo sob o comando de um capitalismo muito ocidentalizante, limitadas materialmente muito mais historicamente a uma mesma branquitude (e seus aliados) de acesso às tecnologias do pós-guerra, são ontologias imaginárias, com seu próprio *ikigai*⁴⁰, potentes reusáveis de forma macunaímica aqui, longe de uma contestação estanque.

Esses duplos imaginados, e possivelmente outros muitos duplos, esses seres ou entidades formados pelo poder narratológico e/ou pelo poder ludológico⁴¹ em cibercultura (GOMES, 2009), também podem atuar em multiplicidades semióticas, em correspondências de domínios semióticos (GEE, 2004). O videogame à princípio, voltando para uma semiose muito mais visual, nas primeiras décadas e até agora, seria muito mais voltado para o agenciamento de pixels ou vetores em tela; no entanto, mesmo em um jogo digital demasiado videogame, múltiplas semioses, múltiplas formas de interactuar com o mundo lúdico digital podem se formar no ato de jogar.

Nesse sentido seria o jogo digital em si algo multissemiótico ou multimodal?

O jogo digital poderia ser um gênero do discurso assim como esse presente gênero do discurso ensaio. Bem como texto (SILVA et al, 2017), muito além do texto grafado em escrita por certas letras ordenadas, sendo materialidade da linguagem; como também poderia ser uma mídia (ARANDA et al, 2020) assim como a mídia ou texto desse TCC que existirá em nuvem em algum repositório no futuro, e inclusive com um certo poder de transmídia ou de transtexto.

Aqui foco na própria ontologia do jogo, muito mais que uma tipologia — o jogo digital poderia ser esse conjunto de semioses, multissemiótico, ou conjunto de

⁴⁰ *ikigai* — 生き甲斐 — conceito com frequência utilizado em várias áreas, emprestado de alguns aspectos da cultura japonesa, que seria a motivação de viver para si e para o outro, e para o mundo, em linhas simplificadas. Pessoalmente quando penso em *ikigai*, penso no filme *Ikiru* 生きる de Kurosawa Akira, 1952, no seu enredo.

⁴¹ ludológico — compreendo o ludológico não de uma forma restrita à linha huizingueana. O ludológico pode estar em muito mais “territórios” da cognição e das humanidades, podendo ir ou não para uma visão mais pós-ludológica em que não haja uma dicotomia tão firme entre ludológico x narratológico.

modalidades, multimodal, com uma formação técnica específica, de um mundo cibercultural e um material, ambos tecnocientíficos e entrelaçados, em disputa (PIERSON et al, 2021).

Como um outro movimento macunaímico, podemos exercitar uma comparação entre dois produtos da economia criativa que demandam enorme produção cultural, em que semioses e organização profissional coletiva se confundem: desfile de escola de samba e jogo digital.

Pensando na diversas semioses, os constituintes de um jogo digital se aproximam de um desfile de samba de avenida em um determinado ano, com várias alas, vários troncos de importância, interligado por um mesmo samba-enredo ou game design pretensamente coeso e coerente, do começo ao fim para ser publicado e reverberado, sentido e ludicizado por um público amplo e/ou nichado também. Cada vez que a escola de samba ensaia ao longo do ano, seria cada vez que uma build⁴² de um jogo é testada nas fases alpha ou beta, e cada vez que se desfila no derradeiro dia, seria cada vez que algum jogador performa em experimentar a build gold do jogo em analogia. Há aqui literalmente alegorias em analogia.

Muitos autores perceberam nas últimas duas décadas a natureza multissemiótica ou multimodal dos jogos digitais, por exemplo, por J. P. Gee. Já podemos ver que os jogos digitais podem se fazer por domínios semióticos (GEE, 2004).

Temos tais possíveis semioses em um jogo digital de nossa década principalmente, com nosso aparato tecnológico de década:

- grafo-textual (texto em grafia, texto em escrita, com algum(uns) alfabeto, ou silabário, ou outras escritas);
- imagem (estáticas ou animadas);
- som (efeitos sonoros, captações, dublagens, música);
- vídeo (imagens em ação cinematográfica);
- háptico (vibração de controles, disposição de controles, pegada de controles);

⁴² build — uma etapa de uma composição de programa ou de jogo, podendo ser analógico ou digital ou sua mistura. Uma etapa inicial prototípica tradicionalmente se considera como pré-alpha, depois alpha, sendo uma mediana beta, e uma final gold. Gold seria o programa ou o jogo pronto de fato.

- interação (poder atuar sobre no ato em que se interage, não necessariamente jogar, tendo em vista que usar um site não jogo também seria algo interativo);
- performance (cada vez que se joga, se joga de uma forma singular, ou a “história das ações sucessivas realizadas pelo jogador” (KROEFF et al, 2020), existindo algo como uma narrativa de performance de quem joga);
- enlace lúdico (o jogar, por enlace com o game design, não necessariamente regras).

Ao se considerar o jogo digital com pelo menos duas dessas semioses e algum enlace lúdico (pensando por exemplo em um jogo text-based⁴³ dos anos 70: grafo textual + interação + lúdico), podemos pensar que o jogo digital possa ser um ser de múltiplas semioses, arriscando pressupor que sejam muito mais que objetos preparados por quem produz para ser consumido por quem joga.

Seria então o jogo digital um ser de semioses, um ser de ludoletamentos — um ser de potencializadores em formação não formal e formal. A inventividade de que o jogo digital possa ser um ser de ludoletamentos intrínsecos talvez seja uma forma macunaímica de considerar o jogo digital por si algo que possa existir como experiência de formação formal ou não formal, dessa forma se aproximando também da experiência com jogos digitais por Squire (2006).

Seguramente sou uma pessoa que se expressa razoavelmente no mundo letrado, e com um pouco menos de intensidade, mas ainda participante, no mundo hiperletrado universitário⁴⁴, e que faz a vida por vários letramentos, se usando de várias semioses, e inclusive em experiências diárias e constantes de ludoletamentos digitais. Passo boa parte do tempo jogando, lendo e dialogando em e sobre jogos digitais. Tenho relativo acesso a estes letramentos e semioses. Demasiado visual, busco também experienciar outras semioses, principalmente as

⁴³ text-based — jogo digital baseado primariamente em texto em grafia. Comumente com textos descritivos e narrativos em tela com opções curtas e delimitados para quem joga: sim ou não, direita ou esquerda. É um tipo de jogo que facilita o fazer do game design e do algoritmo para iniciantes em desenvolvimento de jogos digitais.

⁴⁴ mundo hiperletrado universitário — não necessariamente no acadêmico, mas com diálogos com o acadêmico. Em que se faz o debate sobre o debate e onde se discute por exemplo o metajogo, que seria falar sobre o jogo por em.

semioses sonora e háptica, desde que me percebi como muito ligado à visão, ao explorar principalmente o desafiante jogo digital inclusivo brasileiro Audiogame Breu (MORAES, 2017), em 2017 em um evento. A mobilização engatilhada com o Audiogame Breu apareceu em Quinta-feira, 10 de Junho de 2021 em minhas notas:

Quinta-feira, 10 de Junho de 2021 — *Consegui avançar consideravelmente no game design integrado, formando alguns algoritmos para a implementação de sons estéreo no meu jogo de game jam Hulamameco e também no meu jogo principal 1984c. Como poucos desenvolvedores pensam em acessibilidade, as engines não estão muito bem preparadas, daí vem o esforço dobrado em pensamento algorítmico, e talvez até triplicado já que não sou um bom programador. Tenho mais cerca de 15 dias para submeter meu Hulamameco para a BlindJam2, penso que os algoritmos e o modus operandi pelo level design quadriculado multinível irão ser reaproveitados no 1984c. Preciso também encontrar uma certa paz no meu ambiente e na minha organização mental para testar mais o Audiogame Breu ao passo que leio por completo os trabalhos acadêmicos de seu criador Tharcisio Vaz.*

A corporalidade, a inventividade e o paradoxo ou pseudo-paradoxo

Ao se colocar a preocupação ontológica exposta ao paradigma videogame (um lúdico digital predominantemente visual) e pensarmos derivadamente os duplos e o multissemiótico ou multimodal, é um passo para pensarmos o corpo, ou o que o corpo humano se expressa na materialidade, como experiência de si e para si. Ao se pensar em corpo, é um outro passo para pensarmos os corpos diversos, os muitos corpos que se fazem por essas múltiplas semioses por viver, principalmente pessoas com deficiência.

Sobretudo no TCC, há um eleger da pessoa com deficiência visual, cega ou com baixa visão, para um deslocamento ou realocamento ontológico (uma vez que eu, autor, sou vidente, potencialmente neurodivergente, mas não sou pessoa com deficiência).

Por Virginia Kastrup (2019), podemos explorar uma certa guinada para a questão do ser, e de semioses pouco atencidas (pelos atores da economia criativa) em expressão, como a háptica — que compreende o tocar e o sentir com mãos, pele, conjunto de corpo, por tocar, segurar, vibrar ou ser vibrado. E, como projeto de uma “invenção de uma estética verdadeiramente tátil” (ALMEIDA et al 2010). Se compreendermos também o jogo digital enquanto arte, ou parte da, não só como produto da economia criativa, podemos pensar que, enquanto questão estética⁴⁵, enquanto semiose embebida em si,

“a arte contemporânea tem extrapolado a estética puramente visual **(inclusive possivelmente o jogo digital)**, revelando a plena possibilidade da criação de uma arte tátil sólida, deixando evidente que, inclusive no que concerne às adaptações, há um amplo campo ainda a ser explorado” (ALMEIDA et al, 2010, pág 97). (grifo em parênteses e em negrito do autor).

Por Kastrup (2007), diferentes tipos de atenção podem existir para uma certa organização cognitiva modulada de uma forma ou de outra, dependendo das sensibilidades corporais e do exercício delas, que seriam também exercícios de ser.

Por Kastrup (2015), o exercício do sensível háptico, assim como o exercício do olhar visual, seria uma troca em coengendramento, de criar e ser criado, não se diferenciando muito a parte subjetiva da objetiva. Uma pessoa cega ou vidente completaria dessa forma a sua própria experiência com uma certa arte ou um jogo digital com as semioses, pois exerceu e exerce suas sensibilidades. Em outras palavras, o háptico (em um sentido mais filosófico, ou como algo anterior ao executável) seria também ser tocado pelo que se toca, muito além do tátil⁴⁶ imediato, seria uma troca de ação-reação de ambos os lados, atravessando a cognitividade.

O sentir háptico nessa completude, de mão dupla, pode ser um moto de aprendizagem, não só de pessoas com deficiência visual, como processo de reorganização cognitiva, por perturbações do sentires, em um tipo de

⁴⁵ questão estética — não necessariamente a estética possa depender de algo artístico. É possível que a estética também tenha alguma independência da arte.

⁴⁶ além do tátil — o háptico nesse sentido poderia existir também na visão, na audição, etc. Poderiam existir hápticos distribuindo para organizações e reorganizações cognitivas independentemente se as mesmas se dariam pela semiose háptica (tátil, vibracional, de pegada) ou pela visão, audição, etc. Essa concepção seria em parte a concepção de um háptico filosófico que me refiro algumas vezes ao longo do TCC.

pseudo-autodidatismo, ainda que potencializadas pelo e com o outro. Tal reorganização pelo háptico em um sentido kastrupiano mais filosófico, teria um forte caráter de formação não formal, de inventividade, de mergulhos corporais, sendo um jogo digital de potência háptica (em um sentido de semioses do háptico e também em um sentido kastrupiano mais filosófico) um possível grande propulsor inventivo para quem joga produzir a si mesmo, em outras palavras mais coloquiais: explorar a si mesmo e se descobrir e aprender.

Ainda pelo construto kastrupiano, a inventividade em um contexto digital poderia ser por gambiarra, uma vez que “a especificidade da gambiarra, quando comparada a outros conceitos empregados na análise da cultura digital, está no seu engajamento com as ideias de precariedade, improvisado e alteridade.” (MESSIAS et al, 2020).

Talvez seja um bom caminho pelas explorações em inventividade de Kastrup (2019), trazer uma outra entidade para o TCC, não uma entidade necessariamente do duplo, mas uma entidade da alteridade, meio parecida com Macunaíma, mas com um outro torpor moral, Kholstomer, um cavalo.

O conto Kholstomer, A História de um Cavalo, de Leon Tolstoi (2015), se faz em uma singularidade: um cavalo observando a sociedade humana. É um conto incompleto escrito no Império Russo, entre 1863 e 1886. Por vezes, Kholstomer ao longo do conto toma voz e fala aos seus iguais, cavalos, sobre a sociedade humana — se é que desde o começo até o fim Kholstomer não era narrador.

As descrições físicas de narrador, acompanhadas de descrições psicologizantes e culturais e da linguagem de quando Kholstomer toma voz mais explicitamente — indicam uma forma um tanto periférica de olhar sobre o ser material. Kholstomer se estranha com elementos estruturais do capitalismo ou do pré-capitalismo. Se estranha como alguém muito de fora, ao contrário por exemplo de Macunaíma, que tem uma atitude muito mais de dentro, com uma segurança enorme sobre onde pisa, e como subverte.

Aqui, penso na ontologia da entidade Kholstomer, russa, periférica em termos de Europa, e penso em comparação com a entidade Macunaíma. Seria possível

compreender Kholstomer como um exercício de alteridade em perspectivismo (CASTRO, 1996)?

Seria necessário um levantamento sobre constituintes históricos da cultura russa e também alguns constituintes de Tolstoi, sem dúvida. Sobre aquele viver russo do século XIX, na época conformado por um império guarda-chuva de mais de centenas de povos diferentes, quase todos do mundo rural — muito ligados às organizações sociais aldeãs agrárias.

Kholstomer seria uma entidade de fora para olhar o dentro infraestrutural do pré-capitalismo predominantemente rural periférico. Kholstomer estranha a posse verbalmente, e acha estranho o que não é material. Estranha a invenção da posse, da propriedade privada. O cavalo chega a ser um panfletário⁴⁷ de reflexões internacionalistas e socialistas da época. Tolstoi se debruça sobre as questões de sangue sobre a terra, a herança, entre conceitos de posse e propriedade.

Seguindo por essa ideia, de que Kholstomer seria uma entidade consequência das ideias do cenário do século XIX periférico, uma outra periferia diferente da americana, mas com algum toque de alteridade, Kholstomer pode ser um exercício do perspectivismo no conto, em uma alteridade de estranhamento total, de não estar inclusa em letramentos propulsionados pelo centro, em formas de viver permitidas, ao contrário de Macunaíma, entidade totalmente inclusa. Talvez Kholstomer seja uma entidade descolonial ontologicamente e ainda mais que Macunaíma.

Kholstomer seria quem joga ou quem mal joga por não ter sua alteridade inclusa. Kholstomer seria quem nem toca no game design, que nem se arrisca — por sua alteridade, nem ter o poder do jogo, nem ter a técnica que o capitalismo considerou com a técnica para tal. Kholstomer poderia ser quem é jogado pelos outros, que são os mesmos também.

Kholstomer poderia ser a entidade que não pode viver no jogo digital por causa das semioses negadas, uma grande entidade da alteridade (e materialmente

⁴⁷ panfletário — que defende ideias de uma forma breve e direta. O gênero do discurso panfleto se confundiria com o manifesto, porém o panfleto seria algo ainda mais curto e do romântico. Ser panfletário, pejorativamente ou não, seria ser breve e direto, quase que ingenuamente.

um sopro antiespecista⁴⁸ também). Ontologicamente, a pessoa com deficiência visual, cegueira ou baixa visão, estaria em uma alteridade mais ou menos Kholstomer quando se aproxima do jogo digital do paradigma videogame. O jogo digital, ao longo de seis décadas, voltado fortemente para o visual e secundariamente para o sonoro, provocou muito mais kholstomerizações do que macunaimizações. O macunaímico aqui, por esse caminho, se daria em pessoas que fazem suas vidas entre várias semioses, e além de não serem pessoas com deficiência, seriam pessoas com uma jornada de letramentos acessados que poderiam inclusive chegar ao total controle do game design e assim o subverter. O macunaímico pode ser um sinal muito mais de exclusão do que de inclusão. E, o kholstomérico, por sua vez, não seria de uma humanidade incompleta ainda que negada em acesso, uma vez que as semioses são completas em si — a pessoa cega ou com baixa visão, seguindo, se faz pelo sonoro e pelo háptico (e não só) e não pela não visão.

Eis o paradoxo ou o pseudo paradoxo:

- por um lado temos uma projeção macunaímica, para uma tomada antropofágica do poder lúdico, mergulhada em semioses e letramentos, em um sentido sinestésico, de se potencializar enquanto periferia para um jogo digital total, em que o visual, o sonoro, o háptico, o interativo, o lúdico, possam todos integrados desde as bases do game design, promover uma aliança lúdica formativa e revolucionária;
- por outro lado temos ontologias, alteridades, em que existem e se potencializam justamente por não se fazerem em certas semioses, por não se fazerem em um sinestesia ampla, mas em uma sinestesia particular de cada particularidade de cada pessoa com deficiência, em que a exemplo novamente da pessoa com deficiência visual, cegueira ou baixa visão, a sinestesia particular seria muito mais feita pelo sonoro e pelo háptico.

Temos caminhos sinestésicos diversos. E o capitalismo atuante sobre jogos digitais nas últimas seis décadas esteve muito pouco interessado em alcançar

⁴⁸ antiespecista — contra as injustiças do poder humano sobre outras espécies de seres vivos, principalmente animais mamíferos próximos. Ou em um sentido mais radical, contra o humano, e em prol de um humano enquanto parte de uma coletividade maior entre as espécies.

qualquer um dos lados. Uma tentativa de tal alcance por dentro da indústria foi feita e está sendo feita por Tetsuya Mizuguchi, com jogos sinestésicos como Rez (MONSTARS INC et al, 2017), jogo esse publicado originalmente para Sega Dreamcast em 2001.

A questão do duplo em minhas notas aparece em Terça-feira, 20 de Julho de 2021 e em Terça-feira, 28 de Setembro de 2021, principalmente como um sofrimento profissional, do fazer e do trabalho, ainda que sejam também analogias com duplos lúdicos:

Terça-feira, 20 de Julho de 2021 — *Nos embalos hipnóticos de The Weeknd — Can't Feel My Face — estou na madrugada de segunda-feira para terça-feira desempenhando tarefas. Aplicando aos poucos bem-estar e uma certa organização aos meus trabalhos como desenvolvedor e como acadêmico. Muito animado, provavelmente por ter dormido bem e estar muito confiante nas minhas habilidades, e lidar com elas de forma humilde — posso fazer algumas pequenas conquistas na(s) minha(s) produção(ões) sem pensar em todo o peso macro de tudo o que preciso fazer. Fico pensando constantemente que precisaria trabalhar com mais pessoas para que todos esses processos possam humanamente se materializarem. Mesmo quando otimista em alguns bons ciclos de bem-estar, penso que esse trabalho não é para apenas uma pessoa. Talvez eu tenha que aplicar uma virtualização do duplo sobre minhas produções, pensando que eu sou um estúdio — talvez seja uma proposta divertida em aprofundar no projeto de framework, no projeto de jogo que vai para o financiamento coletivo, no projeto de jogo de game jams. Talvez conferir estilo, comicidade e estranheza com duplos seja um bom caminho de autorreconhecimento e de reconhecimento de outros. Inclusive penso em fazer um totem de um duplo que tenho faz um tempo, que faz parte de algumas ilustrações de alguns projetos meus. Atualização sobre Hulamameco e a BlindJam2 — Provavelmente o itch.io considerou as minhas múltiplas entradas em game jams com um mesmo jogo como spam, então não consigo mais submeter para nenhuma game jam e estou perdendo a chance de divulgar a nova versão acessível de Hulamameco para a BlindJam2. Tem um impacto negativo no meu trabalho com*

esse projeto lateral, mas não tanto na motivação, acho que entrei em conflito com alguns desenvolvedores que tem uma visão restrita de game design em game jams, ao mesmo tempo que faço a mea culpa de que submeti o mesmo projeto para algumas game jams que não eram tão receptivas à ideia de Hulamameco, e, desde a Black and White Game Jam e a Ludum Dare não houve nenhum retorno interessado de desenvolvedores sobre meu Hulamameco, e de fato ter enviado para a GMTK Game Jam foi um erro. Um outro paradoxo reassumindo força: como ser apaixonado pela semiótica visual, e extremamente preso a ela, tendo inclusive minha sexualidade enjaulada a ela, e ao mesmo ter um forte desejo de explorar o mundo dos deficientes visuais? Seria necessária uma grande sensibilidade e muitas habilidades, além da audiodescrição, para alcançar uma semiótica cega pessoal e laboral em mim? Elenquei requisitos para poder colocar 1984c0 já em ação, como refazer a logo com a cor #1984c0, porém não achei interessante o resultado e ainda descobri que a cor #19840c se encaixa muito bem também por ser um verde retro. Esses requisitos como uma logo básica são essenciais para colocar para o mundo no catarse e na loja Steam o projeto. Porém esbarrei em problemas com cores. Penso que logo que retomar essa tarefa a partir dos requisitos vou me deparar com problemas de localização e translíngua, ao ter que descrever em inglês e em outras línguas 1984c0. E sobre a questão linguística ainda — Não consigo utilizar aplicativos speech-to-text para fazer trabalhos acadêmicos uma vez que mal reconhecem a minha mistura de palavras (e até de sintaxe) entre português, inglês e japonês (pouco de JP). Isso tem sido um problemão pro meu TCC, mas uma embodying da translíngua. O tensionamento entre linguística crítica (repertórios linguísticos cruzados) X linguística formal e comunicacional (“língua”) persiste.

Um(ns) jogo(s) de si e do outro — sinestésias e acessibilidades do porvir

Ao pensarmos as ontologias das pessoas com deficiência como ontologias em si, seguindo o construto kastrupiano e tendo como guia reconhecer o capacitismo como um limitador de inclusão (DIAS, 2013) e de uma forma não clínica (BISOL et al,

2017), podemos com certa firmeza no TCC rumar para uma contação de praxis em processo de game design.

Um projeto de jogo digital de si e do outro, significaria não um projeto da economia criativa apenas, mas também como um projeto em um sentido mais amplo, de projeto político para jogos digitais; da mesma forma jogo digital de si e do outro não significaria apenas um jogo, mas uma certa taxonomia de jogos em que alteridade fosse uma chamada maior. Um algum jogo, não um jogo específico. Pode ser o jogo do porvir atuante sobre o paradoxo ou o pseudo paradoxo exposto.

Como fazer a promoção de um game design da sinestesia, em que a sinestesia seja um grande moto, ao mesmo tempo em que se pensa em múltiplas acessibilidades? Como querer que quem joga sinta as múltiplas semioses como interdependentes sendo que ontologicamente uma pessoa com deficiência se faz em outras semioses e em sinestésias particulares?

Uma resposta totalizante (ou quase totalizante) e despreocupada seria: se seria possível uma pessoa apenas por feedback⁴⁹ háptico ter toda a experiência lúdica, independente de outras semioses que também poderiam ter (imagem, som, etc.) e com o mínimo de controle motor o possível — Ou seja, hipoteticamente⁵⁰, se uma pessoa cega e surda e com controle adaptativo bocal jogar um jogo digital que vibra em inúmeras intensidades, dependendo do que é construído ludicamente. Por exemplo um obstáculo alto para atravessar no jogo digital poderia ter uma sequência e uma intensidade de vibrações a formar uma parede própria na semiose háptica, bem como uma planície no jogo teria uma formação de vibrações baixas mas extensas, e, quem joga jogaria com indicações interacionais com demandas de baixo esforço. E, isso tudo seria uma experiência completa em sua própria

⁴⁹feedback — de uma forma geral no desenvolvimento de jogos digitais, feedback seria uma resposta visual, sonora ou háptica para que quem joga tenha uma constatação conjuntural de jogo. Por exemplo, quando se pula com aquilo que(m) se joga, e cai no chão, pode haver o visual de cair no chão, o som de cair no chão ou a vibração de se cair no chão, como um retorno do que acontece para quem joga.

⁵⁰ hipoteticamente — ao trazer um cenário com uma pessoa imaginada e com semioses imaginadas é uma forma de traçar um tipo de ontologia imaginária e não colocar que a pessoa com deficiência imaginada seria uma barreira ou um limite.

sinestesia, tão completa quanto a experiência de quem joga jogar com todas semioses possíveis o mesmo jogo, em uma equivalência próxima — teríamos então o jogo digital do porvir, uma ludomacunaemulagem de várias ontologias inclusas no jogar, até o conhecimento do que somos em nossas humanidades, em e por nossos corpos humanos poderem assim ser.

Em fevereiro de 2021 passei a perceber também a sinestesia, e nas notas o encontro com a sinestesia se fez por sábado, 20 de fevereiro de 2021, em que senti mais fortemente a sinestesia enquanto uma parte do possível paradoxo ou pseudo paradoxo:

Sábado, 20 de Fevereiro de 2021 — *Jogando muito Fallout 4, pensei muito sobre ambiente e os sentidos humanos. Estou com quase 500 horas somente no Fallout 4. Lembro de ter jogado muito também Fallout 2 e também The Elder Scrolls IV: Oblivion. Jogar tanto um jogo singleplayer de RPG tem impactos visuais, sonoros e interativos quando não estou jogando, que em parte são negativos, e por isso comecei a utilizar óculos de proteção contra luz azul do PC principalmente. Os impactos negativos do “real-virtual” quando estamos muito estimulados digitalmente trouxeram algumas percepções sobre os sentidos também, como um efeito positivo. Jogos singleplayer complexos assim tem muitos feedbacks diversos (principalmente sonoros e visuais, ainda que preferiria mais hápticos), são uma bomba de estímulos. É daí que sinto que preciso encontrar para o meu próprio jogo dispositivos sinestésicos sobre, por exemplo, o pôr do sol. Vou anotar por alguns dias o que sinto no por do sol “real”, e no digital de Fallout 4. Anotar em uma espécie de tradução que sons escuto, que sensações o clima me causa na pele — para transpor para o 1984c. Lembro que, em Almost Blue, de Carlo Lucarelli, uma novela italiana do final dos anos 90, o poder da sinestesia em uma certa personagem cega conferia uma ambiência e um envolvimento grande do/para o leitor. Por fim, não sei ainda até que ponto está sendo bom para minhas produtividades (incluindo quebras de produtividades e subversões às produtividades) jogar tanto Fallout 4. Jogo tanto que nem me sobra “tempo lúdico” para explorar jogos que comprei e nunca abri na Steam no PC e no Nintendo Switch.*

Respostas menos totalizantes poderiam ser encontradas na exploração da relação entre estética, cibercultura e o fazer do jogo, por Elementos Visuais, Aurais e Hápticos (E.V.A.HS), que seriam “elementos sensoriais de um jogo” (LEITE et al, 2019, p.81) em uma discussão ampla em estética considerando estudos de artefato-experiência, “por meio da interação entre jogador e artefato” (LEITE et al, 2019 p.87).

Nessa concepção haveria separações de elementos diversos do jogo digital (como jogabilidade e mecânicas) de elementos mais próprios sensoriais, que seriam elementos fundamentais para inclusões de pessoas com deficiência, ao mesmo tempo seriam integrantes do todo. Seria uma forma de olhar para as semioses não por semioses, mas por elementos constituintes, considerando o jogo um artefato digital, em uma visão cibercultural sobre. Nesse sentido, os elementos visuais seriam os constituintes visuais do mundo digital; os elementos hápticos seriam os que derivariam do tipo de controle (hardware de entrada) de usuário, se o controle vibraria e pudesse ter um acelerômetro para detecção de movimentos, fornecendo estímulos táteis; os elementos aurais estariam como o que está em torno do que(m) se joga, principalmente os sons, os efeitos sonoros e a música; pensando na virtualidade do ser.

Podem ser respostas principalmente ao trabalho de game design duro em jogos digitais⁵¹, atuando enquanto interface de usuário primariamente, sem muito a questão ampla de enlace lúdico, que facilitaria compreender como se daria a aproximação de uma pessoa com deficiência com o hardware e o software do jogo digital, enquanto artefato interacional, em uma experiência cibercultural.

Retomando Yuk Hui (2020), a exploração por E.V.A.Hs poderia ser também uma busca por tecnodiversidades ao se incluir ontologias de pessoas com deficiência. Os “quems” em ontologias do ser não deficiente e deficiente podem se realizar como por E.V.A.H.s de um game design duro em jogos digitais para um

⁵¹ game design duro em jogos digitais — que se daria a partir do desenvolvimento de software, de questões da computação, da interação humano-computador, ou de áreas próximas ou provindas da computação.

game design não duro em jogos digitais⁵², passando do técnico mais rígido para algo gambiológico, ao pensarmos em peso e contrapeso de como lidamos com objetos técnicos por Fernanda Bruno (2017).

Esse tipo de game design mais alinhado com a gambiarra, não necessariamente total em gambiarra, possivelmente seria o meu próprio ikigai macunaímico.

Conjunturalizador:

- O TCC já se apresentou como macunaímico e antimacunaímico de diversas formas;
- O TCC apresentou movimentos metodológicos mesclados;
- O TCC explorou vários duplos imaginários para chegar até os jogos digitais;
- O TCC encontrou nas explorações uma problemática sobre a inclusão de seres e de alteridades;
- O TCC deseja chegar até manifestos que possam apontar para um programa de jogos digitais que leve em consideração algumas multiplicidades imaginadas;
- O TCC tem como projeção mais finalizante chegar a um manifesto próprio.

Meu ikigai macunaímico marxistoide — meu moto indie

Meu ikigai, meu eros (hooks, 2017) — Ao ler “Jovem Marx” e refletir sobre o fim de minha jornada na graduação e os anseios profissionais, imaginei uma relação entre o ser, o ser que faz, o ser profissional. Podemos pensar em papel de quem produz culturalmente:

(...) Valor somente pode ser assegurado por uma profissão a qual não seremos apenas ferramentas servis, mas na qual agimos independentemente em nossa própria esfera. Só pode ser assegurado por uma profissão que não demande atos repreensivos, mesmo se repreensivos apenas na aparência, uma profissão onde o melhor pode seguir com nobre

⁵² game design não duro em jogos digitais — que se daria a partir do processo de alcançar um jogo digital formado a partir de paradigmas amplos da ludicidade, ainda que submetido ao processo algorítmico e de software, podendo muitas vezes quebrar o analógico-digital, por exemplo: com mecânicas de realidade alternativa em que se quebre a quarta parede, em que o jogo não se realize apenas pelo software.

orgulho. A profissão que assegurar essas condições, no mais alto grau, nem sempre é a mais alta, mas sempre é a mais preferível. (MARX, 1925 (1835))

No texto pré-hegeliano de Marx, há a questão do “chamado” para a profissão, um tanto não materialista. É um “chamado” para algo em que a autoridade não deva ser autoritária. Tal “chamado” em mim aconteceu em minha adolescência quando disputei a autoridade de conhecimento e de corpo com meus professores no Ensino Médio, em uma conjuntura de mobilizações e greves na educação pública estadual em que minha escola não se engajava. E, essa jornada me trouxe aqui com o texto de Marx tal tópico transtextual. A discussão parece ser um ponto fundamental para a nossa atuação no mundo, pois tem uma base filosófica e uma base de praxis também. Porém há uma sombra maior: a própria profissionalização.

Com isso, fico me perguntando sobre nosso próprio ser profissional, se ele é naturalmente de autoridade ou naturalmente comprometido com alguma autoridade? Seria todo profissional um agente que infere consenso sobre a sociedade? Em contramão, podemos pensar o profissional superprodutor de cultura como um dos poucos profissionais que poderiam, em sua ética, flutuar entre aquele que promove o consenso e também o dissenso?

Aquele que subverte seria o que por ética e defesa do aprendizado e da superação do mundo pela valoração das profissões seria um antiprofissional ao promover mais dissenso do que consenso?

Do “Jovem Marx”, me nutro antropofagicamente das questões da profissão, da profissionalização e do fazer no mundo, de certa forma pelo mundo. Uma fonte grandiosa de dilemas sobre o que fazer e como fazer, que influencia a própria existência desse TCC.

Um pouco mais tarde, Marx, já um hegeliano de esquerda, ao tratar da condição de escritor, de produção intelectual criativa, em defesa da liberdade de quem escreve ser independente e servir ao seu próprio ideal:

“Naturalmente, o escritor deve ganhar dinheiro para poder viver e escrever, mas, em nenhum caso, deve viver e escrever para ganhar dinheiro (...) O escritor não considera, de maneira nenhuma, os seus trabalhos como um meio. O que escreve constitui um “fim em si”. É em tão pequena escala um meio para si próprio e para os outros, que o escritor sacrifica a sua existência à existência do que escreve, quando isso se torna necessário e, como pregador religioso, submete-se ao princípio: ‘Obedecer a Deus mais do que aos homens’, aos homens entre os quais ele próprio está confinado com as suas necessidades e os seus desejos de homem. Em contrapartida, gostaria de ver um alfaiate, a quem tivesse encomendado um fraque parisiense e me trouxesse uma toga romana, a pretexto de que este traje corresponde melhor à lei eterna do belo! A primeira liberdade para a imprensa consiste em não ser uma indústria. O escritor que a rebaixa, até fazer dela um meio material, merece como punição desse cativo interior, o cativo exterior, a censura, cuja simples existência é já a sua punição.” (MARX et al, 1974 (1842 circa))

Também, após articular o ikigai mais profissional, identifico um ikigai mais do ser além do capitalismo, da profissionalização, retomando o háptico kastrupiano: é possível que o háptico em um sentido mais filosófico e/ou epistemológico seja um ikigai da aprendizagem, um moto da cognição também, mas de forma quase imanente, em outras palavras, se descobrir no próprio corpo, nos próprios sentires, se inventando, se aventurando, independente do peso do capital. Algo que acontece quase automaticamente, que seria de graça, mas por outro lado pode também ser potencializado, como algo gratuito, ainda que com um certo custo: como respirar ar.

Na trilha dos manifestos para um manifesto de si e do outro: quem(ns)?

No início do TCC, perguntamos para os manifestos mais de vitrine, mais escolarizantes, do modernismo paulista, dos anos 20, sobre a questão do ser, do(s) Brasil(is), do “como”. Perguntamos enquanto eu autor, enquanto TCC andarilho e enquanto projeto dialogista aqui com a banca e com futuros olhares em diálogo. Não só ao pensarmos em arte, ou expressão, ou experiência, mas principalmente ao pensarmos em “quem” ou “o que” — o corpo, a pessoa, o humano (ou não) se daria o moto, o ikigai do próprio TCC à parte. Dessa forma penso que há o ikigai de mim e um ikigai do TCC, sendo o TCC uma entidade outra, mesmo sendo de mim e de toda a humanidade.

Nesse ponto podemos explorar a opção aqui pelo gênero do discurso manifesto, que quando usado pela periferia, segue embutido de centro, seguindo o fio da crítica de Beatriz Blanco e Aline Conceição Job da Silva:

“(...) é importante (...) levar em consideração que a contribuição dos manifestos é limitada por sua perspectiva eurocêntrica, mesmo quando seu conteúdo é crítico ao eurocentrismo, e que, como gênero legitimador da arte na modernidade, os manifestos compartilham das mesmas epistemologias colonizadoras e estruturas institucionais que propõem desconstruir. (BLANCO et al, 2021, p.8)”

Ainda que embebido de eurocentrismo, um trabalho com manifestos, pela contradição, pela alteridade, pode ser um mobilizador de dinâmicas de propósito, não por uma desconstrução, mas por uma própria gambiarra macunaímica ou anti-macunaímica. O trabalho com manifestos, em um exercício de imitação do antropofágico, em incompletude macunaímica, pode ser uma condução para o porvir.

Perguntas (degustações) rápidas feitas para alguns manifestos sobre o ser que é ser, o ser que trabalha e o ser que é jogo (o ser quem é jogo, quem é jogado) em múltiplas escalas, condensadas em um ato furtivo de antropofagizar será o movimento de meio aqui.

Na trilha de manifestos da modernidade entre o século XIX e o presente, podemos roubar conceitos, por algumas perguntas, e assim roubá-las para um manifesto próprio ao final.

Em síntese, talvez como grande síntese do TCC também, a mesma questão tripla perguntada para cada manifesto temporal: quem faz (ou melhor, quem fala sobre) e sobre o que(m)? E o que(m) é jogado? Em outras palavras, perguntar o que carrega encapsulado na questão de tripla à una.

Ao se realizar em um jogo, seja a pessoa que prepara o jogo para ser jogado, ou a pessoa que joga o jogo para ser jogado — elas estariam, seguindo os tópicos anteriores, produzindo e performando. Pelo papel de quem faz, podemos ter percepções morais múltiplas, que acompanham as semioses e que acompanham os movimentos de corpo. No papel daquilo pelo qual se ludiciza, ou seja, por um ideia de corpo por feedbacks do que aparece na tela, nos sons, na vibração, temos alguns duplos (sejam personagens, atores, avatares) — algum outro há ali.

A indagação primordial de fundo (depois de todas aquelas perguntas ao modernismo paulista do século XX) — ao Manifesto do Partido Comunista de Karl Marx e de Friedrich Engels (2008), que, bem como a literatura internacionalista hegeliana de esquerda do século XIX são influências totalizantes de fundo aqui. No entanto a pergunta já foi perguntada, o reconhecimento do auto ikigai, como eros, é uma grande pergunta. Afinal, esse TCC é profundamente marxistoide, mesmo se quebrando em tiros ao escuro não materialistas, mesmo dionisiacamente e apolineamente se usando da filosofia da diferença.

O misto de tudo na trilha dos manifestos conduz ao profundo e retumbante escuro das ideias. Nada iluminado, e muito aluado. Como o basalto negro, muito negro, da Lua que brilha noturnamente imperante só porque está em um universo visível que é ainda mais escuro que a Lua.

Sobre os outros manifestos, não menos importantes, posso considerar perguntar e antropofagizar em uma corrida. Uma corrida amoral, podendo ser não tão tributária (ou nada tributária) a grandiosidade de cada manifesto.

Ao(s) Catecismo(s) Revolucionário(s) (BAKUNIN, 2009) editado(s) e reeditado(s) a partir de escritos dispersos de Mikhail Bakunin e Sergey Nechayev na segunda metade do século XIX, como uma máxima expressão anárquica e marxiana do período, em seus desacertos e sonhos — antropofagizo o revolucionário antídoto que alimenta minhas opções conformadas e prazerosas reformistas do agora. Ser um ser reformista é tão ruim?

Ao “manifesto” Por uma Arte Revolucionária Independente de Breton-Trotsky (1985) dos anos 30 — antropofagizo a liberdade do ser e do mundo desse ser. Um conluio entre mentes russas, francesas, mexicanas e brasileiras produziu nos anos 30 um manifesto-resposta que enfatizou a liberdade do fazer cultural independente de contextos e representações, ainda que militante. Uma liberdade que também pode significar um certo automatismo do ser?

Ao(s) Manifesto(s) Nadaísta(s), por Gonzalo Arango (1958) (1965), dos 50 e 60 — antropofagizo o ser niilista não niilista, o corpo à deriva, o astronauta flutuando. O pós-guerra, o “boom” latino-americano — um existencialismo “nosso”. Existir já não bastaria?

Ao Manifesto Ciborgue dos anos 80, de Donna J. Haraway (2020) — antropofagizo o ser humano além do humano. A desnaturalização das identidades. A tomada das tecnologias para subverter o controle. O que poderia ser o mínimo humano?

Aos Primeiro Manifesto ManguéBit por Fred Zero Quatro (2000) dos anos 90 — antropofagizo o humano-bioma, o ser humano-cidade. O movimento febril em se colocar como parte subversiva de uma urbanidade agonizante e ao mesmo tempo com tanta vida do mundo e da sociedade. O lugar movimenta o ser e o ser movimenta o lugar, seria a compreensão da entidade-mundo?

Ao Manifesto Dogma 95, por Lars von Trier (1995) e Thomas Vinterberg, dos anos 90 — antropofagizo o (des)fazer do cinema, do instanciamento do ato de se fazer em produção cultural. Seríamos em nossa materialidade entidades-mundo também?

Ao Manifesto Cyberpunk dos anos 90 de Christian As. Kirtchev (2017) — antropofagizo uma concepção de ciberespaço e de agente do ciberespaço como um lugar de disputa contra a unanimidade. Qual normalidade poderia ser o movimento do ser em encontro, não apenas contra?

Ao Manifesto Scratchware (2000) da virada do milênio — antropofagizo a produção independente do jogo digital acelerada em contraponto ao aceleracionismo corruptor das publishers grandiosas. Quem(ns) poderia(m) abraçar o game design e o fazer do jogo digital em uma proposta de ruptura? E como?

Ao Manifesto Contrassexual de Paul Beatriz Preciado (2014), dos anos 2000 — antropofagizo o ser autônomo, rompendo com estereótipos de gênero e sexualidade, como uma proposta de resistência pelo corpo. Em que o corpo e a história corporal podem chegar com o lúdico?

Ao “manifesto” Rise of the Videogame Zinesters de Anna Anthropy (2012),

dos anos 2010 — antropofagizo o estranhamento, o choque, e a tentativa de inversão do projeto masculinista em jogos digitais. Como sentir o jogo digital?

Ao Manifesto Por um Século Lúdico de Eric Zimmerman (2013), dos anos 2010 — antropofagizo o ser lúdico, o ser game designer. Há uma clara defesa de que existe uma tendência generalizante de que boa parte das pessoas tomem para si o fazer do jogo. Quem joga o jogo também poderia ser game designer por “apenas” jogar?

A El Manifiesto, por Henry G. (2017), dos anos 2010, considerada La Kilométrica Canción, uma das mais longas músicas já gravadas — antropofagizo a relação entre expressão do ser e a imensidão de “objetos” para se falar sobre, em uma talassofobia⁵³ e também em uma talassomania⁵⁴ de ideias. Quem tem o poder da palavra?

Ao Manifesto Xenofeminista, pelo coletivo Laboria Cuboniks (2018), dos anos 2010 — antropofagizo o papel revolucionário perante a técnica de nosso século, e não só isso, antropofagizo cada tópico, uma vez que meu ikigai quase se funde com a sua pluralidade crítica. O que seria o protótipo de um novo humano e do humano além do capitalismo?

Também constituem de passagem “honrosa” as antropofagizações: El Manifiesto Nuevo Cancionero, de vários artistas, de 1963; o álbum A Peste Negra do Nordeste de Clã Nordestino, de 2003; o álbum O Espetáculo do Circo dos Horrores de Facção Central, de 2006.

Em minhas notas, uma conexão entre o que jogo e experimento com o processo de (re) fazer meu próprio manifesto aparece em Sábado 18 de Setembro de 2021:

Sábado, 18 de Setembro de 2021 — *Pela escrita do TCC estou me direcionando para falar de manifestos e do meu próprio manifesto. Atualizei meu manifesto. Modifiquei algumas coisas depois de ter engajado tão bem no*

⁵³ talassofobia — medo de grandes porções de águas, em mar aberto. Poderia ser transposto para medo de qualquer coisa muito grande além do horizonte também.

⁵⁴ talassomania — paixão por grandes porções de águas. Poderia ser também aqui uma vontade de abraçar grandes porções de ideias e de coisas sobre o que atuar e falar.

Bloodstained usando o Steam Controller. Terminei a parte principal do jogo. Soube articular bem minha nostalgia, inclusive sendo crítico a ela. Penso que um próximo desafio háptico seria me aventurar no jogo Rez Infinite pela Steam, conhecido por sua sinergia “total”.

Antropofagizante de minha maneira e inspirado um pouco em cada manifesto, tenho o meu próprio manifesto a seguir. Note que meu próprio manifesto é da efusividade burguesa, do ridículo errático. É um roubo enquanto proletário periférico, em uso de tal construção vanguardista eurocentrada. Assim como os muitos manifestos latinos, como os modernistas paulistas e os nadaístas colombianos, é um roubo de formas e atentados da Europa.

O manifesto projeta um jogo digital bem específico e possivelmente não realizável, explorando ao máximo a performance, o háptico, a autonomia, e um romântico comunismo entre quem faz o jogo e quem joga o jogo.

Cada ponto do manifesto tem um igual peso. Os pontos estão em horizontalidade. Se opta por não subdividir em tópicos e não se enumerar os pontos, para que uma ideia geral de adição de tópicos sem hierarquização seja mantida ao longo do manifesto.

ludomacunaemulagem.XXI.2021 — um manifesto julgamentoso e hipermoral de game design periférico por Leandro Silva a.k.a. Le YaoTang

- De alguma forma e em qualquer enredo, sempre existirá um trem, seja ele acessório ou principal. O trem é o passado mórbido do imperialismo; foi por ele que a Revolução de 1917 derrotou mais de 20 nações; e será a tumba inevitável da civilização que destruiu mundos e tracejou o globo;
- Não ser vanguarda, mesmo com aspirações de vanguarda. Ser apenas mais um. O presente manifesto é uma mentira, e uma luta contra essa uma mentira. Não há como não trair meu próprio manifesto;
- ludomacunaemulagem é uma palavra que só pode ser escrita em minúsculas, e se possível, não se deve escrevê-la;

- O jogo digital não é computacional, virtual ou ficcional. Pode ser muitas outras coisas;
- O fazer do jogo digital não deve contemplar gêneros de jogo digital, ou, se contemplar, deve ser uma mistura de gêneros, de preferência improváveis. Cada novo jogo digital deveria ser o máximo possível um gênero de jogo digital único para esse jogo digital, ou seja, poderia se nomear o gênero de jogo digital com o título do próprio jogo digital, se possível. A busca por algo macunaímico ou anti-macunaímico. A busca pelo não gênero de jogo digital, do jogo digital estranho, é uma grande busca, um dos grandes motos;
- O combate não deveria existir. Mas o peso e a dor de um grande combate, de uma guerra, poderiam se fazer no jogo digital em um grande pesar;
- Sem saves. Salvar um jogo digital é negar a performance do choque. Todos que jogam devem participar como autores do jogo digital, e o choque é um grande moto. Está acima da memória. O jogo digital não é computacionável e não armazena; é uma expressão do ser, é um ser. E o fim do jogo digital é: não ser aqui e aí, ao mesmo tempo;
- O jogo digital pode ter um tempo de duração de muitas horas ou poucos minutos, mas não um tempo mediano. Ou quem joga se martiriza no tempo do jogo digital em horas; ou fagocita rapidamente o tempo do jogo digital em minutos. O tempo quem faz é quem joga, dessa forma o jogo digital não pode ter uma sequência muito cronológica para uma conquista do fim do jogo. Da mesma forma o jogo digital pode ser considerado completo quando quem joga desistir de jogar ou não conseguir mais jogar;
- Sem achievements. Não há desafios ou metas. Se joga pois se vive. E viver é muito. É indescritível;
- Sem pontuação. A demonstração pública dos arcades pode ser de outra forma, não precisa ser por scores. O outro pode ver seu jogo digital de outra forma. E essa forma não é pela pontuação, competitiva ou não;
- Sem passwords. Passwords para desbloquear algo do jogo digital não são bem-vindos. Mas códigos do estranhamento, que alertam que o jogo digital

esteja em mais lugares do que na tela, nos controles e nos fones de ouvido — são bem-vindos;

- Sem minimapa, ou compasso, ou bússula. Estar perdido e tentar saber onde e como se está é um grande algo de vida e de lúdico;
- Sem mapa geral com localizador. Algumas cartografias não óbvias podem ser exploradas, mas sem algo que se conjunturalize pelo computacional;
- As animações devem ser feitas quadro a quadro, predominantemente. Esse suor não pode ser negado, e talvez nem para o próximo século;
- Os efeitos sonoros devem ser por foley próprio, predominantemente. Esse suor também não pode ser negado, e talvez nem para as próximas cinco décadas;
- Sem cutscene. A época do tributo ao cinema no jogo digital já passou. O jogo digital é mais complexo e mais matéria;
- Sem trilha sonora, ou se evita ao máximo o uso. As músicas devem ser no próprio jogo digital, ingame, como por exemplo um rádio tocando em uma sala, dentro do contexto do jogo digital. A trilha sonora, se houver, deverá ser em primeiro lugar em música experimental e improvisada, sem conhecer o instrumento musical, e, só depois de forma sabida (conhecendo). Somente em último caso se aplica musicalidade (escalas e conformidades teóricas) não eurocêntrica e depois eurocêntrica;
- Evitar ao máximo a trava de controles. Quem joga precisa estar controlando algo sempre ou quase sempre, com feedbacks acontecendo e acontecendo. A jogabilidade deve se dar pelo acontecer quase analógico, à toda hora, o que se faz se tem um retorno imediato e sem trava de controles, o que significa também que não haverá quick time events ou coisa semelhante;
- Sem nenhum tipo de sustos induzidos, tampouco jump scares. Mas o estranhamento induzido é desejável, mesmo sendo um tanto teleológico;
- Não há limite para o fantástico antropomórfico, mas as proporções humanas da anatomia humana deverão ser preferencialmente de 7 ou 8 cabeças ao longo da altura do corpo. Deformações típicas de jogos digitais e da cultura pop deverão ser evitadas, como a deformação de cabeça grande, que são de

2 à 3 cabeças ao longo do corpo. A super deformação, o kawaii, o chibi, o cute, o Disney, devem ser evitados ao máximo ao se pensar em anatomia;

- São recomendáveis anatomias e disposições corporais diversas, como, por exemplo, de várias deficiências físicas comuns no mundo, mas negligenciadas;
- Cadeirantes-sentados são altamente recomendáveis como personagens. Inclui muitos tipos de personagens sentados ou com tronco apoiado não em pé. A “incompletude” do corpo humano compulsório (o que imaginamos não deficiente, “completo”) deve ser expressa sempre que possível;
- Sem pornografia direta ou indireta. Nada de hiperssexualização de personagens. Mas algum tipo de pós-pornografia e contrassexualização de algum tipo de eros sensível pode ser um moto;
- De preferência as personagens devem ser sem gênero definido e terem seus corpos cobertos. Vozes sem gênero também são preferenciais, e quando não possível, de mulheres;
- Evitar reaproveitar sprites e tiles com simples mudança de cor e transformações. Da mesma forma evitar reaproveitar foleys;
- Sem tutoriais. Se aprende no ato, na constância. Se joga como se quer jogar, se constrói o lúdico como se quer construir. Dessa forma quem faz o game design do jogo digital deve integrar outras formas não pensadas de se jogar em novas atualizações;
- Gratuidade ou baraticidade do jogo digital no mercado. De preferência doações sem recompensas. A gratuidade e a baraticidade dependem da luta econômica de quem está fazendo o jogo digital;
- Sem uso de blockchain ou nfts. A economia virtualizada é um horror do capitalismo do pós-guerra. O dólar sem lastro já é um horror em si. O uso de blockchains ou nfts só será possível se isso significar algum enlace com economia solidária, moedas de movimentos sociais ou bancos populares e locais;
- Evitar ao máximo o envio de jogo digital para premiações em eventos competitivos e competições de instituições maiores. As competições podem

afetar o próprio game design e o trabalho de game designer, se desviando para o agrado de instituições outras, se distanciando do próprio fazer de si. Se alguém desejar premiar, deverá ser recebido sem tributos e sem créditos;

- Prestar tributos é algo extremamente moral. Deve-se optar por prestar tributos sempre a pessoas e instituições de pouco reconhecimento e que estejam na base das hierarquias. Os agradecimentos devem ser sempre ou quase sempre amplos e não pessoais;
- Sem localização linguística — sem versão. Os repertórios linguísticos se apresentarão como no mundo, em que falas se atravessam de todos os lados. Contra a internacionalização compulsória;
- Em caso de mídia física, sempre tem que ter “manual”. O manual nunca poderá servir como tutorial. É aconselhável que o manual tenha conteúdo exclusivo, que complementa o jogo digital mas que apresenta ineditismo;
- Sem itens piscando para pegar (ou com indicação por interface visual), da mesma forma, sem ajudas sonoras ou hápticas descaradas;
- Utilizar de preferência todos os botões do controle, inclusive ao se pensar em teclado quando PC, aproveitar ao máximo as teclas, nem que haja repetições — sons como feedbacks simples em cada tecla podem servir, mesmo que não sirvam para nada. Nesse sentido, em outras palavras, todas ou quase todas teclas ou botões, ou qualquer controle, devem fornecer algum feedback, seja háptico, seja sonoro, seja visual, ou tudo ao mesmo tempo;
- Quase sem interface visual. O jogo digital deve se apresentar como uma falsificação de jogo digital, ao mesmo tempo que deve quebrar a quarta parede e se apresentar como jogo digital, mas não pela interface visual;
- Preferência para o cômico. Mesmo o trágico deve ser cômico. Se houver um dilema entre trágico e cômico, é aconselhável quebrar a quarta parede e trazer o cômico. É necessário viver além do clássico;
- Sem puzzles ou racionalidade engrenada. O desafio principal deve ser existir no jogo digital, realizar o pacto lúdico mínimo — o existencial;
- Títulos e nomeações grandes e propositalmente confusos são bem-vindos;

- A confusão é um grande moto, nunca o principal, mas um grande moto em plot e mecânicas. Se quem joga não complementa sentindo, ou não complementa por outro grande moto, mas acabou em confusão: já é um algo;
- Evitar ao máximo enumerar ao listar e mapear. As legendas, se houver, devem ser por texto livre, da mesma forma que títulos, grandes e propositalmente confusas;
- O fim do jogo digital não deve apresentar derrota ou vitória. O game over deve ser sentido. Quem faz o game design e quem joga devem no game over manter ou não manter a aliança lúdica;
- Plot twists não devem ser projetados, pelo contrário, o caminho deve ser todo feito de plot twists não binários. Dessa forma, deverá haver uma preferência para a randomicidade;
- De preferência o jogo digital deve ser jogável apenas uma vez. Sem opção de salvar. Se possível o jogo digital deveria no final do jogo digital embaralhar seus scripts e não ser mais jogável por quem joga;
- O jogo digital deve ser em colaboração com outras pessoas, a coautoria explícita deve ser exercitada ao máximo, mesmo em conjunto com pessoas que vão muito em contra com o presente manifesto. A colaboração deve ser voluntária se possível e pouco estimulada ou manipulada. Deve ser preferencialmente de forma cooperativa, em cooperativa ou não. A gratuidade ou a baraticidade estão sujeitas a luta econômica do conjunto dessa colaboração, e deve ser revista pela mesma;
- O jogo digital deve ser de preferência em game design participativo com comunidades diversas, e seguindo diretrizes éticas como no chamado para coautoria;
- O jogo digital deve ser de preferência publicado em uma coletividade independente de desenvolvedores de jogos digitais, que não pode ser uma publisher ou uma publisher que se mascara como independente, e sim uma coletividade em algum tipo de federalismo;

- O jogo digital preferencialmente deverá ser lançado por uma publicação estatal, em um projeto estatal. Secundariamente em economia solidária, por cooperativas e organizações populares;
- Não concluir;

Um(ns) projeto(s) de jogo(s) digital(is) de si e do outro em três experiências no pandêmico e para o porvir

Durante o período pandêmico e em constante registro em minhas notas, consegui em praxis reestruturar o básico do meu jogo digital principal, que no processo mudou de nome: 1984c (1984c — A História de um Grande Programador de C) para 1984c0 — O Fracasso da Grande Programação em C.

1984c0 (SILVA, 2017), é um jogo digital produzido vagarosamente, que está em desenvolvimento desde 2017. 90% dos assets⁵⁵ que uso são autorais. Tive ajuda de algumas pessoas brasileiras no processo, principalmente nos assets sonoros. Tive a doação de três músicos distintos também de algumas músicas. E, contratei o serviço de duas pessoas para um asset visual de concepção de personagem e outro asset sonoro de dublagem. Pretendo em verdade não utilizar nenhum asset doado ou contratado, que não seja meu, e colocar o jogo em um estado de desenvolvimento totalmente solo e independente.

“(...) High Concept – Quem joga controla uma entidade que engloba as identidades nipônica e brasileira, em um universo fictício de um Japão dos anos 80 reocupado, para lidar com hipóteses ciberculturais e geopolíticas forçadas por uma estranheza nostálgica por parte do enredo megalomaníaco.(...)”

(...) 1984c0 – Ficha Técnica

- Título: 1984c0 – O Fracasso da Grande Programação em C
- Antigos títulos: 1984 – Desventuras nipo brasileiras; 1984c – 1984: A História de um Grande Programador de C
- Plataforma: PC
- Jogadores: Apenas um jogador
- Gênero: RPG experimental
- Arte: Pixel Art 2D, top-view

(...) Personagem principal flutua entre as identidades brasileira e nipônica. Enfrenta desafios provocados por uma crise diplomática e tecnológica fictícia. Cabe ao jogador tomar parte de um ou mais discursos para dar uma solução ao complexo cenário político ou não.

⁵⁵ assets — qualquer tipo de arquivo digital para ser usado no jogo digital, podem ser assets visuais, sonoros, etc.

(...) O problema reside também no fato de que de um lado há uma grande dificuldade por parte de desenvolvedores independentes buscarem a produção e integração de assets em EVAHs – a produção de assets em foley original para a criação de paisagem sonora e as dublagens e audiodescrição contextualizadas demandam enorme investimento em tempo e material – e por outro lado essas comunidades a quem se pensa não serem próximas da cultura de jogos digitais justamente por não serem inclusas historicamente nesses jogos, ou seja, não há muitos jogos por elas e para elas, ainda que haja um esforço histórico na indústria de jogos digitais para essa inclusão e um efeito da própria indústria de se beneficiar de gimmicks a partir de pesquisas em EVAHs.” (SILVA⁵⁶, 2021)

O jogo digital ainda não será lançado de toda forma, mas será colocado na Loja Steam em breve como “ a ser anunciado”. Dessa forma as pessoas poderão colocar em sua wishlist na loja. 1984c0 se tornou muito complexo para fazer em períodos de estágio e em concomitância com atividades finais da graduação, bem como outros trabalhos que tive que assumir devido principalmente a crise pandêmica.

Pensando em projetos mais curtos, em testar game design mais flexível bem como acessibilidades, aderi fortemente, na metade do processo das notas e do TCC, ao desenvolvimento em game jam⁵⁷, e pude fazer dois experimentos, e assim criei dois novos jogos: Hulamameco e Penduka.

Hulamameco (2021a), inicialmente chamado Memeco, foi uma concepção muito rápida em um período conturbado, em abril de 2021, com a participação de uma pessoa brasileira-italiana no game design inicial. Se deu a partir de duas game jam. Um jogo com um visual totalmente em duas cores, preta e branca, minimalista, com efeitos sonoros distorcidos.

No mesmo jogo consegui explorar algoritmos diversos para proporcionar potências sonoras e aurais, em que parcialmente pessoas cegas ou com baixa visão poderiam se aventurar no jogo. Depois de várias atualizações e uma disputa na própria plataforma, o jogo foi descontinuado, não necessariamente abandonado. Há uma build com uma experiência intermediária disponível com feedbacks sonoros razoáveis, porém sem um enlace interacional e lúdico mais trabalhado.

⁵⁶ SILVA — Sou eu! Descrevo meu próprio jogo 1984c0 em auto-citação como uma forma de se apresentar em ridicularização produtiva.

⁵⁷ game jam — um tipo de evento de aprimoramento das habilidades em desenvolvimento de jogos. Em um curto período de tempo há o desafio de se fazer um jogo sobre uma temática sorteada. Podem ser eventos competitivos ou não.

Em uma de minhas notas iniciais sobre o desenvolvimento do jogo refleti sobre o retro impacto de meu manifesto, nas notas de Sábado 24 de Abril de 2021:

Sábado, 24 de Abril de 2021 — *De 17 de abril até hoje, sábado dia 24, estive envolvido com a Black and White Game Jam. Foram então 7 dias em vários percursos fortes em, principalmente, level design e pixel art. Foi apenas nos últimos dois dias que pude focar nos sons, o que é um grande “buraco” em relação aos meus princípios firmados em meu manifesto. De fato, a orientação geral do jogo pelo level design imperou, retomando meus argumentos em meus apontamentos mais de início do ano sobre o “modo Mario 64” de game design. Agora a palavra é “Memeco”, assim nomeei o jogo, e talvez o gênero. Não sei quando irei voltar para o 1984c. Pós-escrito: Mais tarde renomearia “Memeco” para “Hulamameco” e “1984c” para “1984c0”. Aqui comecei a perceber que poderia ser ousado e considerar cada jogo digital um gênero de jogo digital em si, não precisando estar preso no desenvolvimento na ideia de um jogo com um ou dois gêneros definidos, o que seria o habitual.*

Penduka (2021b), uma proposta mais recente, de novembro de 2021, também surgiu em game jam, com uma equipe formada por uma pessoa brasileira e uma pessoa angolana. Penduka foi uma forma de transgredir mecânicas principalmente, ao se trabalhar algo randômico e não euclideano para seguir uma lógica não tão eurocentrada em uma jornada de herói. Alguns algoritmos foram aproveitados de Hulamameco e de 1984c0. Aqui uma framework atuante sobre pixels foi utilizada inicialmente. Descrevo e reflito minhas investidas pretensamente descoloniais, ainda que muito rasas, sobre as mecânicas de Penduka em duas notas, de Quarta-feira, 27 de Outubro de 2021 e Domingo, 31 de Outubro de 2021, sendo esse período o ápice das minhas notas durante a escrita do TCC:

Quarta-feira, 27 de Outubro de 2021 — *Iniciando os trabalhos ao som de um samba fusion por Yumi Arai (Yumi Matsutoya), álbum Yuming Brand de 1976. Tenho um dia para poder terminar uma versão horror de Penduka. À criar: um novo mapa no próprio Penduka 2D com uma situação de dentro de uma casa. Fazer com que haja um de dentro e de fora de forma não euclideana. À criar também: duas personagens que podem intervir no gameplay — Curupira que pode ajudar*

protagonista com pegadas e a andar de pés virados; Saci — indica (ou atrapalha) o caminho a seguir.

Domingo, 31 de Outubro de 2021 — O jogo *Penduka* foi apresentado na *Spooktacular Game Jam*. Apresentei uma *build* com elementos randômicos e não-euclidianos mesclados com uma certa *tricksteria* afro-brasileira, se utilizando das entidades *Saci* e *Curupira* e de palavras fortes do sul de Angola, *Efimbo* (tempo) e *Penduka* (despertar). Consegui colocar um não racionalismo em operação, algo um pouco antropofágico e apresentei para anglófonos — e o estranhamento foi generalizado. Escutando *Yuta Orisaka*, consegui fazer essas interferências entre indústria e academia, provocando uma certa macunaimicidade, me movendo por uma certa confusão alegre macunaímica. Aquelas frustrações hecatômicas de antes, de metade do ano, parecem que não serem tão presentes. Mesmo sabendo que minha produção em jogos digitais, e que minha produção acadêmica com o TCC não estão como gostaria que estivessem, penso que há ou que já existiu um florescer de um *game design* que busco, mesmo que equivocado em algumas partes — fico pensando se é um atentado conceber o perspectivismo ou o não europeu no *game design*, por meio do não euclideado ou randômico ou pseudo-quântico, ou pelo simples moto da confusão e da não conclusão — afinal *Macunaíma* se conclui, *Kirikou* que se conclui.

Pós-escrito — O não euclideano, o randômico e a quebra de quarta parede em *game design* estão sendo fortemente usados por desenvolvedores indies em *game jams*, e muitos desses desenvolvedores são de centro, entre América do Norte e Europa. Aparentemente estão usando de uma forma bem conformada esteticamente, com uma lógica bem tradicional de videogame. Mas também creio que seja possível esses usos pela periferia, mas com alguma desconformação, pois esses usos são muito produtivos para um jogo digital de periferia, se afastando de identidades e jornada do herói eurocentradas.

Infelizmente não consegui chegar no háptico em nenhuma das propostas por enquanto, uma vez que a engine que uso não é focada em. Estou estudando muito o háptico e será o meu principal foco quando mudar definitivamente de engine. No

entanto, pude exercitar muito o que seria um audiogame, com indicações espaciais por sons de objetos diversos, passos, sons de colisões delimitando espaços e ambiências sonoras em diferentes camadas. Fiz também um balanceamento em minhas notas do quanto fui fiel ou traí meu próprio manifesto em Hulamameco e em Penduka, em Sábado, 16 de outubro de 2021:

Sábado, 16 de outubro de 2021 — *Gostaria de fazer uma apuração agora para enxergar o que alcancei e o que não alcancei com Hulamameco e com Penduka em relação ao que eu já desenvolvi em meu manifesto. Meu grau de traição ao meu próprio manifesto em ambos os jogos é considerado fraco. Pós-escrito: transformei a tabela original em bloco de texto para ser acessível em texto corrido:*

Existe algum trem no jogo? Em Hulamameco sim. Em Penduka não.

É possivelmente um jogo vanguardista? Em Hulamameco sim. Em Penduka não.

Há Saves? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há Achievements? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há High Score? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há Passwords? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há Minimapa? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há mapa geral com localizador? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

É feito Frame by frame? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Existem Cutscenes? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Existe música em loop em mapa, BGM? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Há Trava de Controles? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Existem feedbacks imediatos? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Há Sustos? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Personagens humanoides por 7 ou 8 cabeças? Em Hulamameco sim. Em Penduka não.

Há cadeirantes/sentados? Em Hulamameco sim. Em Penduka não.

Há sexualização? Em Hulamameco não. Em Penduka sim.

Existe gênero indefinido (“sexo”)? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Há reaproveitamento de sprites e tiles? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Há tutoriais? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

É em gratuidade ou baraticidade? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

Há localização? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há manual? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há indicação por interface? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Há uso de todos botões? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

É quase sem interface? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.

É cômico? Em Hulamameco não. Em Penduka sim.
Há puzzles? Em Hulamameco talvez. Em Penduka sim.
Os títulos são grandes e confusos? Em Hulamameco sim. Em Penduka não.
Há enumeração? Em Hulamameco não. Em Penduka não.
Há Game Over? Em Hulamameco talvez. Em Penduka sim.
É em jogada única? Em Hulamameco não. Em Penduka não.
É por co-autoria? Em Hulamameco sim. Em Penduka sim.
Se concluiu? Em Hulamameco não. Em Penduka não.

Tenho uma concepção muito diferente do meu próprio fazer e do jogo do porvir de quando iniciei as notas no início da pandemia, pensando em acompanhar um jogo sério ou aplicado, ou uma ludificação de e para um grupo marginalizado nos jogos digitais, ou um 1984c0 que pudesse ser um apanhado de ludificação de vários elementos soltos como um jogo quase educacional. Atualmente percebo o jogo digital do porvir (1984c0 ou não) com uma teleologia muito mais fraca, de uma forma mais ou menos macunaímica, ao explorar o desenvolvimento do jogo sem um grande propósito para demonstrar algo imediatamente formativo, mas claro, com impacto. Um impacto anti-macunaímico talvez, por querer demonstrar um sopro hecatômico de independência no futuro, como uma grande idiosincrasia moral, uma realização do manifesto, sem prestar tributos a ninguém, nem mesmo à academia ou à produção acadêmica — uma corrupção de portfólio talvez, mesmo que ainda por totalmente dentro do capitalismo.

Desejo tatear o capitalismo da forma que posso tocar o mesmo e experienciar negá-lo com esse jogo do porvir, e, se possível, com futuros muitos diálogos com game designers e jogadores cegos e com baixa visão em um possível game design participativo, seja no processo, seja na performance do ato de jogar — formando muitos duplos, imaginações, invenções, contextos,

Posfácio do Tijolo e do Lamento

Gostaria de defender a escritura do senhor Leandro Silva, em seu término (?) esplendoroso.

Os antigos faziam tijolos a partir de uma terra que não era para o plantio. A terra boa que vê-se lama depois, ou melhor, barro do bom. Era muito valioso para a feitura de tijolos. Com um molde de madeira os antigos faziam meia dúzia ou uma dúzia de tijolos. O molde em um mesmo dia usava-se por quinhentas vezes. No final do dia, depois de uns bons dois-três milheiros de tijolos erguia-se uma pilha de encaixes com tijolos intercalados com lenha. Tacava-se por cima da pilha o barro. Cobria-se tudo, a não ser por um pequeno buraco. Então a mão esperta queimava o agrião de forma que o abafamento geral da estrutura queimaria por uma semana, para cozer os tijolos.

O senhor Leandro Silva só viu os velhos entupirem o molde de madeira com barro. De tanto ver, por horas de labuta, esqueceu-se de ver o resto, para não falar coisa pior. Ele não sabe queimar os tijolos. Ele não quer queimar os tijolos, pelo menos por agora. Mas na escritura ele queimou-se junto com os tijolos!

O jogo de carteadado não foi bem jogado. A jogatina boa ainda poderá vir.

Jerivá E. M. dos Santos, o Vavá, duplo de Leandro Silva, também conhecido como Le Yao Tang

BIBLIOGRAFIA ludomacunaemulada

ALMEIDA, M. C; CARIJÓ, F. H; KASTRUP, V. **Por uma Estética Tátil: Sobre a Adaptação de Obras de Artes Plásticas para Deficientes Visuais.** Fractal: Revista de Psicologia, v. 22, n. 1. P. 85-100. 2010.

ANDRADE, M. de. **Macunaíma: o herói sem nenhum caráter.** 33ª Edição. Belo Horizonte / Rio de Janeiro: Livraria Garnier, 2004.

ANDRADE, O. de. O manifesto antropófago. In: TELES, G. M (org.). **Vanguarda europeia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas.** 3a ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976.

ANTHROPY, A. **Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form.** Seven Stories Press. New York. 2012.

ARANDA, M. C. T; FREIRE, M. M. **Narrativas Transmídia: Entre Multiletramentos E Letramentos Transmídia, O Que Levar Para A Aula De Línguas? Trabalhos em Linguística Aplicada, n 59.** Unicamp. Campinas. 2020.

ARANGO, G. **Primer Manifiesto Nadaísta.** Medellín, Tipografía y Papelería AMISTAD Ltda., 1958.

ARANGO, G. **Manifiesto Nadaísta al Homo Sapiens.** Medellín, Ediciones del Nadaísmo, colección “El topo con gafas”, 1965.

BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes, p.261-306. 2003.

BAKUNIN, Mikhail. **Catecismo Revolucionário: Programa da Sociedade da Revolução Internacional.** São Paulo: Faísca Publicações Libertárias/ Imaginário. 96 p. 2009.

BERND, Z. Colocando em xeque o conceito de identidade nacional. In: **Literatura e identidade nacional.** Porto Alegre: editora da Universidade/UFRGS, 3. edição revista e aumentada. p. 145-157. 2011.

BISOL, C. A et al. **Pensar a Deficiência a partir dos Modelos Médico, Social e Pós-social.** Cadernos de Pesquisa, 24(1), 87, 2017.

BRETON, A; TROTSKY, L. Por uma arte revolucionária independente. In: FACIOLI, Vicente (org.). **Breton & Trotsky.** São Paulo: Paz e Terra/Cemap, 1985.

BRUNO, F. **Objetos técnicos sem pudor: gambiarra e tecnicidade.** Revista ECO-Pós, 20(1), 136–149. 2017.

BUARQUE DE HOLANDA, S. **Raízes do Brasil**. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1987.

CAMARGO, O. de. **Negro Drama** — Ao redor da cor duvidosa de Mário de Andrade. Ciclo Contínuo, São Paulo. 2018.

CANAGARAJAH, S. **Translingual Practice: Global Englishes and Cosmopolitan Relation**. Routledge. 2012.

CASTORIADIS, C. **O Mundo Fragmentado. As Encruzilhadas do Labirinto/3**. Tradução por R. M. Boaventura. Rio, Paz e Terra. 1992.

CASTRO, E. VIVEIROS DE. **Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio**. Mana, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 115-144, Outubro, 1996.

CLARK, A. B. T. **Serious Games**. Lanham: University Press Of America, 1987.

CUBONIKS, L. **O Manifesto Xenofeminista: Uma Política Pela Alienação**. 2018. Acessível em:
<https://laboriacuboniks.net/manifesto/xenofeminismo-uma-politica-pela-alienacao/>

CURTY, V. **Nos arredores da linguagem artaudiana: idéias que convergem na problemática da linguagem em Artaud**. Urdimento, Revista de Estudos em Artes Cênicas. Nº 8. Universidade do Estado de Santa Catarina. 2006.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34. 715 pp. 1997.

DIAS, A. **Por uma genealogia do capacitismo: da eugenia estatal à narrativa capacitista social**. Anais do I Simpósio Internacional de Estudos sobre a Deficiência, SEDPcD/Diversitas/USP Legal, São Paulo, junho, 2013.

GARCIA, O.; LEIVA, C. Theorizing and Enacting Translanguaging for Social Justice In Heteroglossia as Practice and Pedagogy. In: **Heteroglossia as Practice and Pedagogy**. Adrian Blackledge, Angela Creese Editors. Springer. pp 199-216. 2014.

GARCIA, O. KLEIFGEN, J. A. **Translanguaging and Literacies**. Reading Reasearch Quartely, pp 1-19. International Literacy Association. 2019.

GEE, James. Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

GONZALEZ, Henry. **HENRY G / EL MANIFIESTO: La Kilométrica Canción, del Artista Henry G, Precursor de la Musica Post-Urbana.. [Compositor e intérprete]: Henry G. [S. I.]: CD Baby, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/hxSCL6Wl1Bw>. Acesso em: 29 nov. 2021.**

GOMES, R. **Narratologia & Ludologia: um novo round**. Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital — SBGAMES — 2009. Rio de Janeiro. 2009.

GOTO, R. A. **A atitude macunaímica: ensaio de interpretação da rapsódia de Mário**

de Andrade e seus paradoxos. Tese (doutorado) — Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP. 1994.

HARAWAY, D. **Manifiesto cíborg**. (Teorías del caos nº 1). Kaótica Libros. Madrid. 2020.

HARVEY, M. **Content in languaging**: Why radical enactivism is incompatible with representational theories of language. *Language Sciences*, vol. 48. pág. 90-129. 2015.

hooks, bell. **Ensinando a transgredir**: a educação como prática da liberdade. Martins Fontes. São Paulo. 2013.

HUI, Y. **Tecnodiversidade**. Tradução por Amaral, H. do. Editora Ubu. São Paulo. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O Jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KASTRUP, V. **Abecedário com Virginia Kastrup** — Cartografias da invenção. Programa de rádio ou TV/Entrevista, 2019.

KASTRUP, V. **A invenção na ponta dos dedos**: A reversão da atenção em pessoas com deficiência visual. *Psicologia em Revista*, 13(1), 21, 2007.

KASTRUP, V. **O tátil e o háptico na experiência estética**: considerações sobre arte e cegueira. *Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência*, vol. 8, nº 3, 3º quadrimestre, pp.69-85. 2015.

KEATING, T. P. **Pre-individual affects**: Gilbert Simondon and the individuation of relation. *Cultural Geographies*, Vol. 26(2), p. 211–226. 2019.

KIRTCHEV, Christian A. A Cyberpunk Manifesto. *In*: WHEELER, Isaac L. **Neon Dystopia**. [S. l.], 2017. A Cyberpunk Manifesto: 20 Years Later. Disponível em: <https://www.neondystopia.com/cyberpunk-fashion-lifestyle/a-cyberpunk-manifesto-20-years-later/>. Acesso em: 26 nov. 2021.

KROEFF, R; MARASCHIN, C. **Coengendramento entre Cognição e Emoção em um Jogo Móvel Locativo**. *Psicologia & Sociedade*, n. 32. Associação Brasileira de Psicologia Social. UFPE. Recife. 2020.

LEITE, P.S; ALMEIDA, L. D. A. Modelo Artefato-Experiência de jogos digitais: elementos e gameplay. *In*: **Digital Games and Learning 2**. Atena Editora. 2019.

LOSADA, M. **O Imaginário Radical em Castoriadis**. Dissertação de mestrado. Psicologia Pontifícia Universidade Católica Rio de Janeiro 1996.

MARX, K.. Reflexões de um Jovem sobre a Escolha de uma Profissão. *In*: **Archiv für die Geschichte des Sozialismus und der Arbeiterbewegung**. Tradução desconhecida. Ed. K. Grünberg, Leipzig, 1925.

MARX, K; ENGELS, F. **Sobre Literatura e Arte**. Tradução de Albano Lima. 4ª

Edição. Editorial Estampa. Lisboa. 1974.

MARX, K; ENGELS, F. **Manifesto do Partido Comunista**. 1ª edição. Expressão Popular. São Paulo. 2008.

MATURANA, H. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Editora da UFMG. Belo Horizonte. 2001.

MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. **Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais**. MATRIZES (USP. IMPRESSO), v. 14, p. 173-192, 2020.

MCGINITY, L. “Expressionismo alemão”. In: Farthing, Stephen. **Tudo sobre arte** Tradução: Paulo Polzonof Jr. et al. Rio de Janeiro: Sextante, p. 378-79. 2011.

MIGUEL, M. **Guerrilha e resistência em Cévennes. A cartografia de Fernand Deligny e a busca por novas semióticas deleuzo-guattarianas**. Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência, v. 8, n. 1, pp. 57–71. 2015.

MONSTARS INC.; RESONAIR; ENHANCE. **Rez Infinite**. [S. /], 2017. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/636450/Rez_Infinite/. Acesso em: 30 out. 2021.

MOREU, B. C. Software Libre: Abriendo las cajas negras de la tecnociencia. In **Teoría del Actor-Red** — Más Allá de los Estudios de Ciencia y Tecnología. Amentia Editorial. Barcelona. p. 71-110. 2012.

MORAES, T. V. C. **Composição Musical no Audio Game Breu: Os desafios e processos de um jogo inclusivo**, Dissertação de Mestrado, UFBA, 2017.

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Editora. 1980.
NAQVI, A. S. **Human Self: In the Light of Physics and Quran**. Balboa Press. 2018.

NAUGHTY DOG; SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT. **The Last of Us Part 2**. [S. /], 2020. Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA07820_00-THELASTOFUSPART2. Acesso em: 30 nov. 2021.

NOGUERA, R. **O PODER DA INFÂNCIA: espiritualidade e política em afroperspectiva**. Momento: diálogos em educação, v. 28, n. 1, p. 127-142, jan./abr., 2019.

PAULON, S. M; ROMAGNOLI, R. C. **Pesquisa-intervenção e cartografia** — melindres e meandros metodológicos. Estudos e Pesquisas em Psicologia, Ano 10, N.1, P. 85-102. UERJ. RJ. 2010.

PENNYCOOK, A; OTSUJI, E. **Metrolingualism: Language in the City**. Routledge. 2015.

PIERSON, A. E; CLARK, D. B; BRADY, C. E. **Scientific modeling and translanguaging: A multilingual and multimodal approach to support science learning and engagement**. Science Education, 105, 4. pp. 776-813. 2021.

PRECIADO, P. B. **Manifesto Contrassexual**. Editora N-1. São Paulo. 2014.

QUATRO, F. Z. Primeiro Manifesto Manguê: "Caranguejos com cérebro". In: LIRA, P. V. **UMA ANTENA PARABÓLICA ENFIADA NA LAMA** : ensaio de diálogo complexo com o imaginário do ManguêBit. Orientador: Danielle Perin Rocha Pitta. 2000. 234 f. Dissertação (Mestre, pelo Curso de Pós-Graduação em Antropologia Cultural) — Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2000.

RAJAGOPALAN, K. **"World English" and the Latin Analogy**: where we get it wrong. English Today, vol. 24, n. 2, junho, p. 46-51. 2009.

RAJAGOPALAN, K. **Por uma lingüística crítica: linguagem, identidade e questão ética**. São Paulo: Parábola Editorial. Pp.144. 2003.

SANTOS, C. A. **Notas sobre processos de criação em currículos**: por uma Educação "PORVIR". Educação em Revista, Marília, v.22, n. 02, p. 133-150. 2021.

SCHARGEL, S. **O duplo como mito, o duplo como ficção**: um debate acerca das construções da figura do doppelgänger. Revista Decifrar, v. 8, p. 104-119, 2020.

SCHMIDT, R; EMMERICH, K; SCHMIDT, B. **Applied Games – In Search of a New Definition**. Conference: 14th International Conference on Entertainment Computing, ICEC 2015. Trondheim. 2015.

SCRATCHWARE Manifesto. Home of the underdogs. 2000. Disponível em: <http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php>. Acesso em: mar. 2021.

SQUIRE, K. **From content to context**: Videogames as designed experience. Educational researcher, 35, 8, p. 19-29. 2006.

SILVA, L. **Um jogo sério ou aplicado com múltiplas acessibilidades translinguajeiras em experimentação**. Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital — SBGAMES — 2021. Gramado. 2021.

SILVA, L. **1984c0**. Pré-alpha 0.6. Brasil, 2017. Em desenvolvimento. Disponível em: <https://leyaotang.itch.io/1984c0>. Acesso em: 11 nov. 2021.

SILVA, Leandro. **Hulamameco**. V.0.05.1. Brasil., 2021. Jogo digital de game jam. Disponível em: <https://leyaotang.itch.io/hulamameco>. Acesso em: 7 set. 2021. (2021a)

SILVA, Leandro; SANTOS, Júlia T. A.; COTRIPA, Wilson. **Penduka**. V.0.09. Brasil, 2021. Jogo digital de game jam. Disponível em: <https://leyaotang.itch.io/penduka>. Acesso em: 17 nov. 2021.(2021b)

STREVA, J. M. Teoria Descolonial de Frantz Fanon: anti-racismo, novo humanismo e luta. In **Conversações: Política, Teoria e Direito**. Revista Discente da Pós Graduação — PUC-Rio. Cadernos do Seminário da Pós, pp. 120-150. 2015.

SILVA, M. M. de P.; ROCHA, M. S. da R. **A lingüística textual e a construção do texto**: um estudo sobre os fatores de textualidade. Revista A Cor das Letras, vol 18, n2. P. 26-44. 2017.

SNYDER, J. M. **To Hellenikon: The Chimera of 'Greekness' in the Hellenistic Age** — A Brief Survey, from the 5th Century B.C.E. Perspective. Vol 8 Issue 4. Global Journal of Archaeology and Anthropology. 2019.

TAKAKI, N. H. **Por Uma Autoetnografia/Autocrítica Reflexiva**. Interletras volume 8. Edição número 31, abril/setembro. 2020.

TOLSTOI, L. N. "Kholstomier". In: **Contos Completos**. São Paulo. Cosac Naify. 2015.

UNIÃO DAS REPÚBLICAS SOCIALISTAS SOVIÉTICAS. **Tetris**. [S. l.]. Electronika 60 disk. Desenvolvedor principal: Alexey Pajitnov. 1984.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama: Videogames e Luta de Classes**. Traduzido por CIANFARANI, G. Autonomia Literária. São Paulo. 2020.

VARELA, F. J. **Conhecer: as ciências cognitivas: tendências e perspectivas**. Instituto Piaget. Lisboa. 1994.

VON TRIER, Lars. **"DOGMA 95 – THE MANIFEST."** **Dogme95.Dk – A Tribute to the Official Dogme95**. 1995. Acessível em <http://www.dogme95.dk/dogma-95/>

ZAGAL, J. P. **Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education**. ETC Press. Pittsburgh. 2010.

ZIMMERMAN, E. **Manifesto for a Ludic Century**. 2013. Acessível em: <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-bygames-1275355204>