

Transpor o Ecrã

o videojogo como interface de afeto

Transpor o Ecrã:
O Videojogo como Interface de Afeto

João dos Santos Pereira

Relatório de Projeto submetido para obtenção de grau em Mestre em Artes Plásticas,
especialização em Pintura.

Sob a orientação de Prof. Doutor Pedro Cardoso & Prof. Doutor Miguel Carvalhais

Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto

Porto, 2025

(Página em branco)

Agradecimentos

Aos meus orientadores, professores Pedro Cardoso e Miguel Carvalhais, por me aceitarem como orientando, pela sua ajuda incansável e por todos os conhecimentos que levarei comigo para o meu futuro.

Aos meus pais, Fátima e Fernando, por fornecerem tudo o que alguma vez precisei, por me apoiarem e ajudarem em tudo que faço.

À minha irmã, Helena, pela companhia, pelas memórias e pelo apoio incondicional desde que existo.

Aos meus colegas de mestrado e amigos reais, Aldina, Ana, Beatriz, Davide, Juncal, Mariana, Pedro, Raquel e Verónica, por cada momento partilhado – os bons e os melhores – e mostrarem-me o melhor da vida. Já ganhei este mestrado só com vocês.

Aos meus companheiros e amigos virtuais, em especial ao meu amigo Ryu, pelas aventuras e debates sobre videojogos e por uma amizade virtual, mas tão real como qualquer outra.

E para o caso de me ter esquecido de alguém, obrigado a todos!

Resumo

Nos videojogos nós, o jogador, participamos ativamente; são as nossas ações e escolhas que afetam os resultados atingidos: se ganhamos ou se perdemos. Existe uma sensação de responsabilidade pelo que decorre dentro do ecrã, porque acontece por nossa culpa. Então, quando participamos num jogo com afeto, amizade, amor ou romance; somos nós a experienciar e a retribuir esse mesmo afeto. Jogar torna-se em amar, numa prática de afeto onde este consegue viajar para além das personagens, dos pixéis e do ecrã até chegar a nós – os jogadores. Todo este ato de jogar pode tornar-se numa experiência mais intensa. O que o jogador sente por estas narrativas, momentos e personagens evolui e existe para além do mundo do jogo – começa a afetar a vida real do jogador. Este trabalho surge a partir destas preocupações, a partir de uma consciência do poder do videojogo em criar apegos no jogador. Este projeto consiste numa prática artística que tem como objetivo expor estes apegos, expressar estes afetos e evidenciar que isto é algo que acontece, ao validar essas mesmas experiências. A ferramenta mais importante aqui é a captura de ecrã; esta permite documentar momentos de jogo - só o próprio ato de captura já lhes atribui alguma significância e impacto. É importante reconhecer o próprio ecrã que enquadra estes momentos, sendo este o que dá forma a estas imagens. O ecrã pode transformar-se numa multitude de formas e objetos e a prática artística pretende realizar estas transformações ao transferir e intervir estas imagens num ecrã para suportes físicos a partir de processos plásticos. Não se quer sugerir que esta seja a experiência derradeira do videojogo, mas sim que é uma mera possibilidade dentro de tudo que é possível fazer e jogar. É uma reflexão, uma demonstração do que acontece quando jogamos não com violência, mas com afeto.

Palavras-chave:

Videojogo – Personagens – Afeto – Captura de Ecrã – Jogador

Abstract

In videogames we, the player, actively participate, it's our actions and choices that affect the outcomes obtained: if we win or lose. There's a sense of responsibility for what happens inside the screen, it happens because of us. So, when we participate in a game with affection, friendship, love or romance, it's us experiencing and returning that same affection, playing turns into loving, in a practice where affection can travel beyond characters, the pixels and the screen until it reaches us – the players. The whole act of playing can turn into a more intense experience, what the player feels for these narratives, moments and characters evolves and exists outside of the realm of the game – it starts to affect the real life of the player. This investigation is born from these preoccupations, from an awareness of the power of the videogame in creating attachments in the player. This project consists of an artistic practice that aims to expose these attachments, express this affection and highlight that this is something that happens by validating these same experiences. The most important tool here is the screenshot, it enables us to document in-game moments, just the act of capture already gives them some significance and impact. It's important to recognize the screen itself, it frames these moments, it being the one that gives form to these images, the screen can transform into a multitude of forms and objects and the artistic approach attempts to fulfill those transformations by transferring and intervening these screen images into physical supports through plastic process. All of this isn't to suggest that this is the ultimate videogame experience, but that it's a mere possibility inside of all that we can do when we play. It's a reflection, a demonstration of what happens when we play not with violence, but with affection.

Keywords:

Videogame – Characters – Affection – Screenshot – Player

Índice

Agradecimentos	I
Resumo	II
Abstract	III
Índice	IV
Índice de Imagens	VI
Introdução: Liga o Ecrã	1
<i>Contexto</i>	1
<i>Questões e Objetivos</i>	2
<i>Abordagem Metodológica</i>	3
<i>Estrutura do Documento</i>	3
1. Dentro do Ecrã	4
1.1 O que é um Videojogo	4
1.2 Videojogo como Medium de Remediação	9
1.3 Videojogo como Simulação	11
1.4 Espaço de Possibilidades e Affordances	13
2. Através do Ecrã	16
2.1 Jogar com Afeto	16
2.2 Romance em Videojogos	19
2.3 Videojogo como uma Experiência Emocional	23
2.4 Afeto por Seres Virtuais	29
3. Fora do Ecrã	33
3.1 Ecrã e Captura	33
3.2. Videojogo em Forma de Arte	39
Angela Washko	40
Mak Ying Tung	44
Bob Bicknell-Knight	45
Roc Herms	47
Eva & Franco Mattes	49

4. Transpor o Ecrã	50
4.1 Metodologia	50
4.2 Prática: Transferência	51
<i>Achievement: Our First Kiss!</i>	51
<i>Action: Kiss</i>	52
<i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i>	53
<i>I Want More</i>	54
<i>Letters to/from Greta</i>	58
<i>Chatboard Confessions</i>	61
4.3 Prática: Intervenção	62
<i>I need to talk to you (Dorian 1#-4#)</i>	62
<i>Keyframes (I remember it this way)</i>	64
Conclusão: Desliga o Ecrã	66
<i>Sumário dos Resultados</i>	66
<i>Limitações do Estudo</i>	67
<i>Trabalho Futuro</i>	68
Bibliografia	69
Ludografia	76
Glossário	78
Anexos	79

Índice de Imagens

Figura 1.1 - Creative Mode em Minecraft (2009) remove os aspetos de sobrevivência do modo de jogo normal, neste modo o jogador consegue voar e criar sem restrições com recursos infinitos. Os objetivos são determinados pelo jogador	6
Figura 1.2 - A história de Baldur's Gate 3 (2023) decorre no continente fictício de Faerûn repleto de magia e criaturas como dragões e ogres	7
Figura 1.3 - Exemplo do menu de Dragon Age Origins (2009), aqui vemos o Codex - uma enciclopédia constituída por textos do mundo do jogo (Autoria de Stacey Church)	10
Figura 1.4 - Tabela de tipos de affordances identificados por William Gaver (1991, 80)	14
Figura 2.1 - Em Pac-Man (1980) o jogador tem como objetivo acumular pontos para criar um recorde para tal precisa de evitar os seus inimigos, os fantasmas.	16
Figura 2.2 - Tamagotchi (1977) consiste num jogo de animal de estimação virtual onde o jogador tem como objetivo tomar conta da criatura virtual Tamagotchi ao dar-lhe alimentos, banho, etc.	17
Figura 2.3 - Super Mario Bros (1985) termina quando o jogador salva a princesa.	17
Figura 2.4 - Momento do romance com Dorian de Dragon Age: Inquisition (2014) em que se confirma a relação romântica com a personagem (@João Pereira)	21
Figura 2.5 - Diálogo com Dorian de Dragon Age: Inquisition (2014) onde é possível responder de um modo amoroso (flirting).	22
Figura 2.6 - Scan do anúncio "Can A Computer Make You Cry?" da Electronic Arts	24
Figura 2.7 - Jogo de Tabuleiro Train (2009) de Brenda Brathwaite Romero	26
Figura 2.8 - Sacrificio de Floyd em Planetfall (1983)	27
Figura 3.1 - Em New Pokémon Snap (2021) o objetivo central de gameplay é tirar fotografias a vários Pokémon	36
Figura 3.2 - Screenshot de mim e outros jogadores depois de termos vencido uma raid em Final Fantasy XIV (2010), esta imagem demonstra e valida a nossa conquista (@João Pereira)	36
Figura 3.3 - Excertos da banda desenhada criada, a partir de The Sims 3, por Alice Langdon intitulada Trusting Desire (Autoria de Alice Langdon)	38
Figura 3.4 - Angela Washko, frame de "A Bad Apple Can Ruin The Bunch" (5m24s), vídeo performance, 2013 (Autoria de Angela Washko)(Washko 2013)	41
Figura 3.5 - Angela Washko, série "Heroines with a Baggage", Cianotipia, 2013 (Autoria de Angela Washko)(Washko 2013)	42
Figura 3.6 - Angela Washko, frame de "Disposable Muses (Or: Your Turn now, fuckers)" (1m46s) da série "Free Will Mode", vídeo performance, 2013 (Autoria de Angela Washko)(Washko 2013)	43

Figura 3.7 - Mak2, Home Sweet Home: Feng Shui Painting, Water 2, acrílico sobre tela, 120 x 213 cm, 2021 (Autoria de Mak2)	44
Figura 3.8 - Mak2, Home Sweet Home: In the Same Breath 5, acrílico sobre tela, 120 x 213 cm, 2020 (Autoria de Mak2)	45
Figura 3.9 - Bob Bicknell-Knight, Hey Listen!, Tinta e Acrílico sobre tela, madeira, Plástico PLA de mármore impresso em 3D, 21.3 x 34 x 3.5cm, 2022 (Bicknell-Knight 2022)(Autoria de Bob Bicknell-Knight)	46
Figura 3.10 - Bob Bicknell-Knight, Never Should Have Come Here, Tinta e Acrílico sobre tela, madeira, Plástico PLA de mármore impresso em 3D, 21.3 x 34 x 3.5cm, 2022 (Bicknell-Knight 2022)(Autoria de Bob Bicknell-Knight)	46
Figura 3.11 - Bob Bicknell-Knight, Can You Help Us With Some Items, Tinta e Acrílico sobre tela, madeira, Plástico PLA de mármore impresso em 3D, 21.3 x 34 x 3.5cm, 2022 (Bicknell-Knight 2022)(Autoria de Bob Bicknell-Knight)	47
Figura 3.12 - Roc Herms, Postcards from Home, Captura de Ecrã com edição de imagem, 2016 (Herms 2016) (Autoria de Roc Herms)	48
Figura 3.13 - Eva & Franco Mattes, Portraits, série de impressões em tela, 2006-07, instalado em Fotomuseum Winterthur, Suíça (autoria de Eva & Franco Mattes)	49
Figura 4.1 - Projeção inicial de Achievement: Our First Kiss! (©João Pereira)	52
Figura 4.2 - Imagem referente para Action: Kiss (©João Pereira)	53
Figura 4.3 - Projeção da montagem da série The Only Sound (Crashing of the Waves) (©João Pereira)	54
Figura 4.4 - David Hockney, Pearblossom. Hwy 11, - 18th April 1986 #2, Colagem, 1986 (Autoria de David Hockney)	55
Figura 4.5 - João Pereira, I'm curious where this goes, Colagem de slit-scans, 2025 (©João Pereira)	56
Figura 4.6 - João Pereira, I like you, Colagem de slit-scans sobre tela, 2025 (©João Pereira)	56
Figura 4.7 - João Pereira, Later Might be Dangerous, Colagem de slit-scans, 2025 (©João Pereira)	57
Figura 4.8 - João Pereira, I want more, Colagem de slit-scans, 2025 (©João Pereira)	57
Figura 4.9 - Projeção da montagem destas colagens (©João Pereira)	58
Figura 4.10 - Greta, NPC de Animal Crossing: New Horizons (2020)	59
Figura 4.11 - João Pereira, Letters to/from Greta, Série de 10 transferências com papel químico sobre papel, 12.8 x 20.3 cm, 2025 (©João Pereira)	60
Figura 4.12 - Letter to/from Greta em exposição (©João Pereira)	61
Figura 4.13 - Excertos recolhidos de conversas com jogadores em Final Fantasy XIV (2010) (©João Pereira)	62
Figura 4.14 - Projeção inicial da peça (©João Pereira)	62
Figura 4.15 - Estudos de intervenção em diálogo de Dragon Age: Inquisition (2014) (©João Pereira)	63
Figura 4.16 - Aplicação das intervenções sobre grade de tela (©João Pereira)	63

Figura 4.16 – Estudos de intervenções em imagens de momentos românticos de *Dragon Age*:

Inquisition (2010) (©João Pereira) _____ 64

Figura 4.17 – Protótipo de uma televisão transformada em caixa de luz (©João Pereira) _____ 65

Introdução: Liga o Ecrã

É curioso que aos teus olhos o meu mundo inteiro é o amanhecer de uma história por contar.

Ou dizendo-o de outra forma... Isto é fantasia.

Mas pode esta ser descartada como algo tão distante de ti?

Mais do que imaginação. Mais do que ficção. Algo capaz de afetar as realidades para além dos seus limites.¹

(Atlus 2024, Scheming Man)²

Contexto

Este projeto nasceu no dia em que o meu pai decidiu oferecer-me uma *Playstation 2*, quando eu tinha só cinco anos. Desde então, percorri dezenas de mundos virtuais, conheci centenas de seres virtuais e ultrapassei incontáveis desafios nestes lugares com estas pessoas.

Estas experiências que levo comigo, algumas mais do que outras, são importantes para mim da mesma maneira como as minhas experiências no mundo real, no mundo físico. Com um comando na mão, ou teclado, já conheci personagens com o potencial de permanecerem comigo para além do mundo do videojogo onde existem. Algumas foram só grandes companheiros e amigos que me ajudaram nas minhas aventuras, outros 'namoraram' comigo e se calhar, talvez, apaixonei-me por eles. Passei uma considerável quantidade de tempo (talvez demasiado até) da minha vida nestes mundos. Tenho mais do que experiência própria para reconhecer o poder que o videojogo tem em puxar-nos, em tocar-nos.

É daqui que surge todo o conceito que impulsionou este projeto: *afeto em videojogos*, mas também, *afeto por videojogos*. Sinto que existe alguma falta de compreensão do videojogo, sendo muitas vezes visto como algo 'que é só para crianças'

¹ Diálogo que inicia *Metaphor: Refantazio* (2024), um videojogo que comecei e acabei enquanto trabalhava neste projeto.

² Citação original: "It is a curious thing that in your eyes, my entire world is but the dawn of a story yet untold. Or to put it another way... This is a fantasy. But can it truly be dismissed as something so far removed from you? More than wishful thinking. More than fiction. Something capable of affecting the realities beyond its bounds." (Atlus 2024, Scheming Man).

ou algo completamente banal, uma percepção que ignora as complexidades e nuances que este consegue atingir não só nos seus sistemas, mas também nas suas narrativas.

Evidentemente, este projeto insere-se no Mestrado de Artes Plásticas no ramo de pintura. Toda a minha prática pode não demonstrar a técnica da pintura (pelo menos não num sentido mais literal), mas esta surge sempre a partir de processos pictóricos na construção das imagens. Utilizo diferentes suportes e materiais para além daquilo considerado 'tradicional' no mundo da pintura, mas o enquadramento e composição incorporados refletem a história da pintura. Houve um interesse multidisciplinar, uma insistência por outras materialidades plásticas, mesmo que no início deste percurso tenha começado com um foco só na pintura, considerei pertinente aos temas tratados o uso de outros meios.

Questões e Objetivos

Este projeto tem como objetivo entender o videojogo a partir de um ponto de vista afetivo. Para isso, é primeiro importante reconhecer o que o distingue de outros *media*, e como este funciona a partir das suas mecânicas e *gameplay*³ num sentido alargado, mas necessário para criar um fundamento de discussão sobre afeto em videojogos. O foco da investigação debruça-se sobre narrativas e *gameplay* de romance encontrados em alguns jogos. Como é que estas funcionam? Como é que estas afetam o próprio jogador? Será que é possível que este se apaixone? De que maneira é que o videojogo incentiva interação com estas mecânicas? Como é que as características inerentes ao videojogo diferenciam estas experiências de outros *media*?

Apesar do romance ser um grande foco, aceita-se também noções menos 'amorosas' de afeto, reconhecendo que se é possível alguém se apaixonar por uma personagem virtual também será possível um sentimento de amizade ou de proximidade.

Se a investigação é sobre o videojogo, então é importante definir e entender o ecrã, a moldura que o enquadra – onde ele nasce e morre – e o que é que pode ser considerado como um ecrã. Com o ecrã surge uma única ferramenta capaz de o capturar e documentar, *a captura de ecrã*: a ferramenta mais importante durante todo este projeto. Será relevante reconhecer como é que os jogadores utilizam esta ferramenta, com que intenções é que ela é utilizada e como esta afeta a própria maneira de jogar. Todas estas questões construíram este projeto e deram asas à minha prática artística.

³ Traduzido para "jogabilidade" e define-se como o modo que a ação de um jogo é experienciada, por outros termos é o modo como um videojogo se deixa jogar.

Abordagem Metodológica

O projeto constrói-se a partir de uma investigação teórica, de uma procura de respostas sobre o videojogo, as suas características e o seu poder sobre nós. Começou com um apanhado geral de referências: autores e artistas que trabalham e pensam sobre o videojogo; de modo a estabelecer uma base de dados que seria desenvolvida ao longo do projeto. A partir daí, foi-se afunilando a pesquisa de acordo com o que se tornou essencial à investigação: afeto em videojogos. As referências mais relevantes são aquelas que reconhecem este aspeto do videojogo a partir de testemunhos de jogadores e casos de estudos que procuram desvendar estas ocorrências - é mais do que importante o que estes jogadores têm a dizer sobre este tema e como foram afetados por um videojogo.

Toda esta investigação serviu para definir um estado da arte, o enquadramento teórico e prático deste projeto que deu forma à prática. É esta teoria que informou o conceito e criação de cada peça. Esta prática artística é a conclusão natural não só da investigação, mas deste documento.

Estrutura do Documento

Qualquer ecrã exige um certo posicionamento físico relativo a este: quer seja de perto, longe, na nossa mão ou na parede, para olhar um ecrã é preciso sempre um certo comportamento que nos é imposto. Este documento seguirá a mesma lógica de relação com o ecrã: começamos *Dentro do Ecrã* (Capítulo 1), onde todo o conteúdo discutido existe no interior - este conteúdo é o videojogo, tendo como objetivo criar uma base que o compreenda e o distinga, começando a enaltecer as qualidades e termos que serão relevantes ao longo do documento. Antes de sair é primeiro preciso ir *Através do Ecrã* (Capítulo 2), onde já nascem ligações e ideais que atravessam o ecrã para o mundo exterior: as emoções, as sensações e o afeto recebidos pelo jogador; este capítulo estabelece uma relação entre o *dentro* e o *fora*. Depois de o atravessar, encontramos-nos *Fora do Ecrã* (Capítulo 3), onde olhamos o ecrã de fora. Vemo-lo pelo que ele é, o que ele pode ser e como é que este pode ser documentado e transformado a partir de imagens de ecrã. Aqui inserimos artistas que exteriorizam o ecrã ao trabalhar o videojogo. Com o *dentro, através* e o *fora* chegamos ao ato de *Transpor o Ecrã* (Capítulo 4), no qual estas três atitudes e posicionamentos se juntam no âmbito da minha prática artística - toda ela consiste numa transposição do ecrã, uma transformação e transferência do ecrã e as suas imagens para o mundo físico onde estas serão evidências e validadas ao serem vistas com uma nova luz.

1. **Dentro do Ecrã**

1.1 O que é um Videojogo

Será relevante começar com uma definição e entendimento do que é o videogame, tendo em conta que este projeto se baseia fortemente neste, não só para contextualizar e fundamentar a minha prática artística, mas também para justificar a escolha do videogame como ferramenta e base do projeto. A partir daqui, surge toda uma problemática que é a definição concreta de videogame. No campo de ludologia⁴, existem várias tentativas de definir e entender videogames (Bogost 2009), o que revela uma certa dificuldade em definir concretamente o que é um videogame. O dicionário de Cambridge define um videogame como “um jogo no qual um jogador controla imagens em movimento num ecrã ao premir botões,”⁵ porém esta acaba por ser uma definição relativamente minimalista que não assume as características particulares do videogame e deixa de parte alguns videogames.⁶

É importante ter em conta que o videogame existe como uma evolução natural do jogo tradicional, sendo que este e o próprio ato de jogar/ brincar são algo essencial para nós como humanos (Crawford 1984) e como tal ocupam o seu lugar na nossa cultura há milhares de anos (Peterson 2012). Jesper Juul (2005) define um jogo como:

Sistema baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, no qual diferentes resultados são atribuídos a valores diferentes, o jogador exerce esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se emocionalmente apegado a esse resultado e as consequências desta atividade são negociáveis.

(Juul 2005, 36)⁷

Este modelo apresentado por Juul (2005) descreve o jogo em três momentos diferentes — “o jogo em si, a relação do jogador e o jogo, e a relação entre o jogar e o resto

⁴ Disciplina que estuda a estrutura e elementos presentes em jogos, particularmente os videogames (Frasca 2003). Termo originado por Espen Aarseth (1997) que considerava uma necessidade um campo de estudos dedicado a jogos e gameplay separado do estudo das narrativas presentes em videogames.

⁵ Citação original: “a game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons” (Cambridge Dictionary s.d.).

⁶ A exigência de “premir botões” (Cambridge Dictionary s.d.) exclui qualquer videogame que dependa só de toque num ecrã, de movimento físico ou de áudio/voz.

⁷ Citação original: “A rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable” (Juul 2005, 36).

do mundo” (2005, 197).⁸ Com isto, Juul afirma que um jogo existe como um conjunto de regras, ficção e as relações entre o jogo, jogador e o mundo. O videogame irá, automaticamente, reter algumas destas características - para todos os efeitos continua a ser um jogo.

A definição de videogame que assumirei neste documento surge de Raffaello Bergonze (2017). A sua definição surge de uma análise e crítica de outras definições que antecedem a sua, e nasce de uma fusão dessas mesmas. No caso da definição de jogo dado por Juul (2005), Bergonze realça a qualidade de regras apresentada por este, notando que qualquer videogame será governado por funções e condições, ou, dito de outra forma, regras. Porém, afirma que não são as regras, o jogador ou a ficção que são a essência do videogame, mas sim a sua interatividade, a qual é composta por estes três componentes previamente mencionados. Assim, Bergonze (2017) declara que o videogame existe como um modo particular de interação.

Bergonze (2017) opõe-se à noção de resultados quantificáveis com variados valores atribuídos pelo jogo em si apresentada por Juul (2005), considerando que esta não é uma característica presente em todos os videogames, havendo casos de jogos mais ‘abertos’ que permitem o jogador fazer a sua própria valorização dos resultados que atingem, como em *Minecraft* (2009), onde ao jogador é permitido criar o que quiser, particularmente no seu *Creative Mode* (Figura 1.1). Assim, somos nós que estabelecemos os nossos próprios objetivos e quantificamos os resultados que surgem desses (em certos videogames), mas aqui conecta-se o apego emocional também sugerido por Juul (2005). Este apego surge das ações e escolhas realizadas pelo jogador, algo que discutirei no Capítulo 2, quando abordar a culpabilidade e responsabilidade em videogames. Bergonze (2017) considera este apego uma propriedade essencial ao videogame.

⁸ Citação original: “the game itself, the player’s relation to the game, and the relation between playing and the rest of the world” (Juul 2005, 197).



Figura 1.1 - *Creative Mode* em *Minecraft* (2009) remove os aspectos de sobrevivência do modo de jogo normal, neste modo o jogador consegue voar e criar sem restrições com recursos infinitos. Os objetivos são determinados pelo jogador⁹

Chris Crawford entende o videogame como um “sistema formal fechado que representa subjetivamente um subconjunto de realidade” (1984).¹⁰ Bergonse (2017) opõe-se a esta ideia de que todos os videogames representam partes da nossa realidade, até porque nem todos retratam o mundo real, mas sim mundos de fantasia, como por exemplo *Baldur's Gate 3* (2023) (Figura 1.2) que decorre num mundo ficcional com magia e demónios, ou seja, elementos que não são representativos de nada que encontremos na realidade. Bergonse (2017) considera que videogames conseguem apropriar-se de elementos reais e os recombina num processo de abstração para criar um contexto ficcional significativo dentro do qual podem existir coisas que não existam no nosso mundo.

⁹ Retirado de: Minecraft Wiki, s.d, “Creative”, <https://minecraft.wiki/w/Creative>

¹⁰ Citação original: “closed formal system that subjectively represents a subset of reality” (Crawford 1984).



Figura 1.2 - A história de *Baldur's Gate 3* (2023) decorre no continente fictício de Faerûn repleto de magia e criaturas como dragões e ogres¹¹

Bergonse confronta, também, a definição dada por Grant Tavinor (2009) que entende um objeto como um videojogo se este for:

Um artefacto num medium visual digital, se for pretendido como um objeto de entretenimento e se pretender entreter através da implementação de um ou de ambos dos seguintes modos de interação: regras e gameplay objectiva ou ficção interativa.

(Tavinor 2009, 26)¹²

Bergonse (2017) concorda com a qualidade visual e digital do videojogo, mas discorda com a propriedade de entretenimento oferecida, assumindo que grande parte de videojogos comerciais têm entretenimento como o seu objetivo principal. Porém, não o admite como uma característica essencial, argumentando que entretenimento pode servir como um objetivo secundário e que até esta ideia pode contribuir para o pensamento de que videojogos são só para 'diversão', removendo qualquer conotação mais séria deste objeto, e assim o autor deixa esta qualidade de parte.

¹¹ Retirado de: Larian Studios Game Ltd, 2023, *Baldur's Gate 3*, https://store.playstation.com/pt-pt/product/EP3383-PPSA14002_00-0872837811678079

¹² Citação original: "an artifact in a digital visual medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule and objective gameplay or interactive fiction". (Tavinor 2009, 26).

A partir destes vários conceitos e entendimentos de videojogo apresentados, Raffaello Bergonse (2017) propõe uma definição essencialista e concreta sobre o videojogo, definição esta que assume como algo que abrangeria qualquer objeto que fosse um videojogo. Assim, Bergonse define-o como:

Um modo de interação entre um jogador, uma máquina com exibição visual eletrônica, e, possivelmente, outros jogadores que é mediado por um contexto ficcional significativo e sustentado por um apego emocional entre o jogador e os resultados das suas ações dentro deste contexto ficcional.

(Bergonse 2017)¹³

Jonne Arjoranta (2019) critica esta definição ao afirmar que esta falha em incluir todos os videojogos¹⁴ só demonstra um constrangimento e a dificuldade em criar uma definição 'correta' do que é um videojogo, considerando que este é um *medium* em constante evolução e inovação e, conseqüentemente, estará em constante necessidade de redefinição. De qualquer modo, a definição oferecida por Bergonse (2017) será a que consideraremos neste documento, já que esta abrange todos os videojogos que serão aqui mencionados e tratados.

Nesta definição, destaco o carácter emocional nela anunciado, o apego que surge no jogador a partir das suas ações dentro do mundo jogo. Esta questão de apego será desenvolvida no Capítulo 2 e servirá, essencialmente, como base para o meu trabalho prático que abrange emoções mais fortes que surgem do videojogo, sendo importante notar que o apego que quero abordar surge da interação, anunciada também nesta definição, entre jogador e jogo. O carácter visual é importante já que será esse elemento que me permite trabalhar com o videojogo a partir de imagens, algo que será analisado com mais detalhe no Capítulo 3.

O videojogo pode ser algo difícil de definir, mas algo que é assumido por todos é a sua qualidade como um *medium* e então este acaba por seguir a lógica de remediação sugerido por Jay David Bolter e Richard Grusin (1999).

¹³ Citação original: "a mode of interaction between a player, a machine with an electronic visual display, and possibly other players, that is mediated by a meaningful fictional context, and sustained by an emotional attachment between the player and the outcomes of her actions within this fictional context" (Bergonse 2017).

¹⁴ Como por exemplo: videojogos sem exibição visual eletrônica, como o *Dark Room Sex Game* (2008).

1.2 Videojogo como *Medium* de Remediação

Remediação é entendida como “o método em que um *medium* é visto pela nossa cultura ao reformar ou melhorar outro” (Bolter e Grusin 1999, 59).¹⁵ É o processo de representação de *media* anteriores num novo *medium*. Esta reprodução de características formais é essencial para qualquer *medium* conseguir obter a sua significância. Jay David Bolter e Richard Grusin afirmam que “um *medium* é aquilo que remedia” (1999, 65).¹⁶ É a partir desta remediação, desta transformação de formas e técnicas daquilo que veio antes, que um *medium* consegue inovar e definir-se, porém, este terá de superar a norma estabelecida pelos *media* antigos, pois ficará aquém se for julgado pelos critérios estabelecidos por estes (Bolter e Grusin 1999).

Com isto em conta, o videojogo acaba por reutilizar e modelar aspetos formais de *media* que o antecederam. Os próprios autores exemplificam com os casos de *Doom* (1993) e *Myst* (1993) que remediam tanto televisão como filme a partir da sua utilização da câmara, sendo até estes considerados como filmes interativos em que o jogador existe como uma personagem dentro de uma narrativa cinemática com alguma possibilidade de exercer controlo, funcionando tanto como um ator e diretor, tentando assim evoluir as qualidades específicas que retira de outros *media* (Bolter e Grusin 1999).

Os videojogos definem a sua realidade a partir das convenções de fotografia e filme e são validados por estas expectativas a nível visual como gráficos que querem demonstrar um fotorrealismo digital que surge das convenções da fotografia, tal como podemos ver em videojogos mais recentes em que os gráficos já atingiram um nível hiper-realista visualmente. Esta vontade de evoluir gráficos digitais a este nível revela a continuação do imediatismo presente em cinema e fotografia, imediatismo esse que apresenta a lógica de que o *medium* deve desaparecer em si, tornando-se impercetível ao espetador; mas no caso do videojogo isto só acontece com o desaparecimento da interface, algo que relembra o espetador de que está perante um videojogo (Bolter e Grusin 1999).

Com a presença da interface, os videojogos conseguem demonstrar a lógica de hipermediação, sendo esta ditada pela consciencialização de que estamos perante um *medium*, a sua qualidade como tal é clara. Bolter e Grusin (1999) comparam videojogos de ações à televisão no sentido em que os dois se assumem frequentemente como *media*: no

¹⁵ Citação original: “the way in which one medium is seen by our culture as reforming or improving upon another” (Bolter e Grusin 1999, 59).

¹⁶ Citação original: “a medium is that which remediates” (Bolter e Grusin 1999, 66).

caso do videogame de ação este exige um envolvimento íntimo com a sua interface. Conseguimos perceber aqui que o videogame consegue agir sobre a lógica de imediatismo e da hipermediação, distinguindo-o de outros *media*. Os autores identificam estas duas lógicas como produtos do mesmo desejo: “o desejo de ultrapassar os limites da representação e atingir o real” (Bolter e Grusin 1999, 53),¹⁷ real este que é definido como “aquilo que evocaria uma resposta emocional imediata (e, portanto, autêntica)” (Bolter e Grusin 1999, 53).¹⁸

Em videogames existe também uma remediação de outros jogos, um reaproveitamento de jogos físicos e analógicos como os jogos de tabuleiro ou até jogos de cartas que persistem em formatos digitais a partir do videogame. Videogames que recriam até outras atividades físicas ou a guerra (sendo esta uma das mais comuns), seguindo a lógica de que qualquer *media* acaba por remediar o real (Bolter e Grusin 1999). Em *Dragon Age: Origins* (2009) temos a possibilidade de que os videogames também consigam remediar o objeto que é o livro - este não existe só como um item dentro do mundo do jogo (havendo livros que podem ser lidos pelo jogador), mas também dá a forma às suas interfaces (Figura 1.3), sendo que, neste caso, a forma do livro é adaptada à estrutura dos menus onde a rapidez do *click* substitui o folhear das páginas (Church 2011).

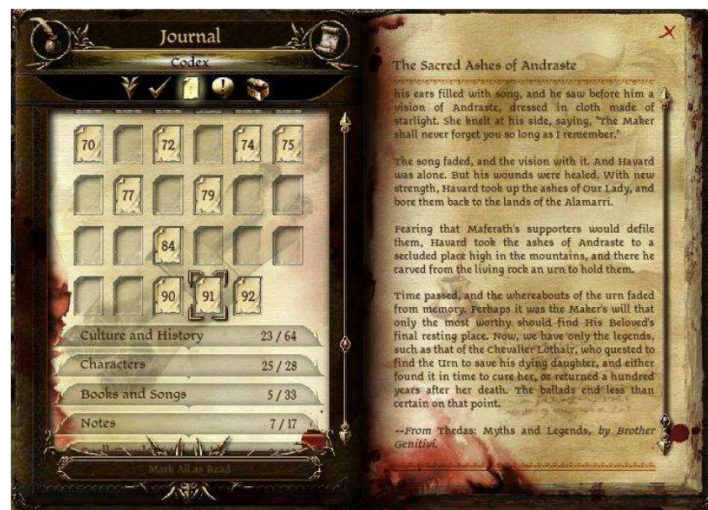


Figura 1.3 - Exemplo do menu de *Dragon Age Origins* (2009), aqui vemos o *Codex* - uma enciclopédia constituída por textos do mundo do jogo (Autoria de Stacey Church)¹⁹

17 Citação original: “the desire to get past the limits of representation and to achieve the real” (Bolter e Grusin 1999, 53).

18 Citação original: “that which would evoke an immediate (and therefore authentic) emotional response” (Bolter e Grusin 1999, 53).

19 Retirado de: Church, S. (2011). *Remediation and Video Games: Bookwork in Dragon Age: Origins* (Santa Barbara: University of California),

Esta lógica da remediação será útil a ter em conta, não só para compreender o videojogo e como é que este se constrói ao 'emprestar' de outros *media*, mas também para entender a ferramenta da captura de ecrã como uma remediação da fotografia (Gidding 2013), o que será aprofundado no Capítulo 3. Estas relações entre o videojogo e outros *media* será fulcral para este projeto que depende fortemente de uma transferência do videojogo para outros meios. Se o videojogo incorpora outros *media* para ser si mesmo, então o meu trabalho acabará por incorporar o videojogo através de outras técnicas como a pintura e o desenho. Com a remediação conseguimos entender como um *medium*, neste caso o videojogo, se relaciona com outros; então, agora avançamos para algo que o distinga de outros meios, neste caso a sua qualidade como simulação.

1.3 Videojogo como Simulação

Gonzalo Frasca (2003) assume o videojogo como um *medium* simulacional e não como um *medium* representacional. Assim, defende que o videojogo existe como uma ferramenta para estruturar uma simulação, opondo-se como uma alternativa à narrativa que origina uma representação. Frasca considera que os media tradicionais é que seguem um modelo representacional, o videojogo não sendo um deles. Tanto um videojogo como uma simulação são baseados em condições, ou regras como já vimos na secção 1.1, que são o que definem o comportamento do sistema.

Frasca defende que o videojogo não é representacional, porque os *media* representacionais (e.g. fotografia) só conseguem representar informação pertinente a um sistema, mas não nos permitem influenciá-los de nenhuma maneira e, como já observámos, um videojogo é algo interativo que reage às nossas ações. Enquanto um *medium* representacional só consegue representar uma sequência de eventos (como um filme), o videojogo (se o entendermos como uma simulação) permite-nos intervir nessa sequência, e essa mesma sequência não é fixa — o mesmo jogo pode resultar em experiências completamente diferentes (Frasca 2003).

Se aceitarmos o videojogo como uma simulação, então podemos manipulá-la e entender os sistemas reproduzidos nesta. A partir desta manipulação, é possível observar os diferentes resultados que podemos atingir com as nossas ações e escolhas e entender o que influencia esses mesmos resultados. Isto fornece ao videojogo um grande potencial de expressão que não é atingível por *media* representacional (Frasca 2003).

Frasca considera uma simulação como um ato de criação e modelação de um novo sistema baseado num sistema referente preexistente.²⁰ Assim, este novo sistema manterá algumas qualidades e comportamentos do sistema original, porém, dificilmente atingirá o mesmo nível de complexidade que o seu antecedente (Frasca 2001). Com isto em mente, se conseguirmos reconhecer qual o sistema referente de um videojogo, conseguimos perceber com que objetivos é que este foi criado e como é que a combinação dos seus vários aspetos formais se estrutura à volta desse mesmo objetivo (Järvinen 2003).

Esses objetivos são refletidos nos modelos, mecânicas e sistemas presente num videojogo. Ian Bogost (2007) defende que os videojogos existem como uma expressão deliberada de perspetivas específicas. Apresentam processos específicos do nosso mundo, quase como os sistemas referentes já mencionados. Bogost considera que os videojogos têm o poder de argumentar e criar declarações sobre o mundo a partir dos seus processos²¹ e, tal como Frasca (2003), assume uma capacidade inerente do videojogo de transmitir ideias e sentimentos. São estes processos que conseguem persuadir-nos e convencer dessas mesmas ideias. Bogost utiliza o termo de retórica processual para esta persuasão através de processos; as regras e sistemas inscritos num videojogo ajudam nesta argumentação.

Ao discutir o videojogo, Jay David Bolter e Richard Grusin mencionam brevemente um jogo de 'simulador de voo' e afirmam que este "promete mostrar ao jogador 'como é ser' um piloto" (1999, 11)²². Considerando que este projeto se baseia em afeto e até amor em videojogos, aqui surge a pergunta de como é que jogos demonstram estas emoções, como é que eles mostram ao jogador como é amar ou ser amado? Se um videojogo permite algum tipo de afeto nos seus sistemas, então é esse o seu sistema referente? Como é que este se estrutura a partir destas ideias e destes sentimentos que querem ser transmitidas pelo jogo? Será que um videojogo consegue captar com sucesso estas experiências de amor e afeto?

Para a concretização do meu projeto tenho estas perguntas em mente sobre o amor como um sistema referente e como é que os elementos formais de um videojogo são

²⁰ Este sistema referente pode ser qualquer coisa: um espaço, uma ação ou um objeto. A título de exemplo: o jogo *Solitaire* (Microsoft 1990) simula o jogo de cartas com o mesmo nome e as ações e regras presentes neste, assim esse jogo de cartas é o seu sistema referente.

²¹ Bogost (2007) exemplifica com a série de jogos de *Animal Crossing* (2001) que retratam a vida quotidiana numa cidade, mas os seus processos e dinâmicas enaltecem momentos de trabalho e de dívida económica o que o autor sugere que estes refletem uma declaração capitalista pelo próprio jogo.

²² Citação original: "promises to show the player 'what it is like to be' a pilot" (Bolter e Grusin 1999, 11).

utilizados em torno desta retórica processual. Estas perguntas serviram para tentar compreender como é que tudo isto afeta o próprio jogador e o que é que este sente, algo que será desenvolvido no Capítulo 2; as mesmas perguntas serão consideradas e exploradas no próprio ato de jogar. Para este efeito, é necessário compreender o que é o jogar e conseguir compreender aquilo que um videojogo nos permite fazer.

1.4 Espaço de possibilidades e *Affordances*

Katie Salen e Eric Zimmerman definem o ato de jogar como um “movimento livre inserido numa estrutura mais rígida” (2004, 304).²³ Assim, jogar nasce dentro de um espaço de possibilidades com certas restrições, estas existindo na forma de regras que são o que permitem o ato em si de jogar e é dentro deste espaço que se situam as várias oportunidades de expressão para o jogador dentro de um jogo (Salen e Zimmerman 2003). No contexto de videojogos, este espaço de possibilidades é o que o jogador explora ao interagir com os sistemas simbólicos presentes no jogo, isto tudo de acordo com as suas regras e limitações. Ian Bogost (2007) nota que são as regras que constroem o significado de um jogo, ou seja, os processos, momentos e interações que nos são permitidos num videojogo são o que lhe atribui sentido. Se falamos daquilo que nos é permitido fazer, em qualquer contexto, é importante discutir *affordances*.

O termo *affordance* surge com James J. Gibson numa tentativa de explicar como navegamos o mundo. Uma *affordance* diz respeito àquilo a que um objeto ou um ambiente aparenta oferecer-nos (*affords*) e nos possibilita a fazer, ou seja, as ações que podemos realizar a partir destes²⁴ (Gibson 1979). Uma *affordance* existe como uma relação entre as nossas capacidades e as propriedades e potencialidades de um objeto, é esta relação que determina como um objeto pode, possivelmente, ser utilizado (Norman 1988). Para efeito de exemplo temos a cadeira que nos permite sentar nela a partir da sua forma, mas também permite ser levantada e transportada, e tanto o ato de sentar como o ato de levantar dependem das nossas próprias qualidades e se estas nos permitem realizar os atos permissíveis por um objeto. Assim, uma *affordance* só existe realmente se houver um sujeito capaz de a concretizar (Norman 1988).

William Gaver (1991) identifica três tipos distintos de *affordances*: *perceptível*, *escondida* e *falsa* (Figura 1.3). A *perceptível* encontra-se em objetos que indicam, a partir dos seus atributos, as ações que nos permite realizar, assim, aquilo que é visível ou “perceptível

²³ Citação original: “Play is the free movement within a more rigid structure” (Salen e Zimmerman, 2004, 304).

²⁴ A título de exemplo: uma cadeira serve como um suporte físico, assim, oferece a possibilidade de nos sentarmos nela.

é o que é acionado” (Gaver 1991, 81)²⁵. Uma *affordance escondida* será aquela que apresenta informação confusa ou nenhuma para qualquer tipo de ação, está obscurecida e terá de ser obtida por outros meios (e.g. tentativa e erro). Uma *affordance falsa* existe quando um objeto apresenta informação inválida, no sentido em que oferece uma *affordance* que é irrealizável através do objeto, enganando o sujeito. Existe, também, o caso de uma rejeição de *affordance*, no sentido em que um objeto não apresenta nenhum indicativo para nenhum tipo de ação, mas também não permite nenhuma ação (Gaver 1991).

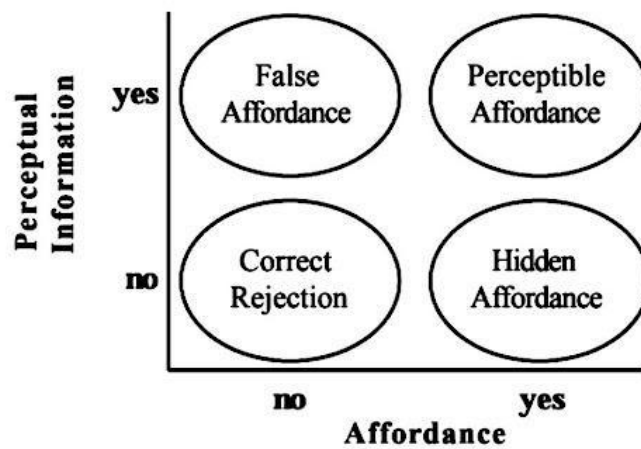


Figura 1.4 - Tabela de tipos de *affordances* identificados por William Gaver (1991, 80)

Relativamente a nível de design de interface, a lógica das *affordances* pode ser aplicada também, sendo esta algo disponibilizado pela interface de um sistema. Michael Mateas (2004) defende que para que uma ação oferecida por uma interface possa ser considerada como uma *affordance* esta terá de chamar atenção a essa mesma ação, de tal forma que pedirá para essa ação ser tomada, sendo como uma ação natural ou óbvia ao utilizador.

No contexto dos videojogos, as *affordances* ajudam o jogador a entender rapidamente como interagir com os vários elementos presentes neste. Aqui, incluem-se não só objetos que existem dentro do mundo do jogo, mas também a UI (User Interface). As *affordances* são vitais a uma experiência nítida e sem frustrações por parte do jogador (Rowley 2022), sendo que são estas que indicam ao jogador o que este pode ou não fazer e que ditam a maneira como este se pode expressar em relação ao videojogo (Greer 2013).

²⁵ Citação original: "What is perceived is what is acted upon." (Gaver 1991, 81).

Considerando que o meu trabalho envolve videogames, parte da minha prática funcionará a partir de uma exploração das *affordances* de um jogo, uma exploração do 'espaço de possibilidades' sugerido por Katie Salen e Eric Zimmerman, ou seja, irei jogar e não tentarei escapar às regras impostas pelo sistema do videogame, sendo que todo o meu trabalho prático para este projeto surgirá deste ato de jogar e daquilo que os videogames me permitem realizar a partir dessa exploração orgânica de espaços do videogame.

2. Através do Ecrã

2.1 Jogar com Afeto

Lindsay Grace aponta para uma disparidade na quantidade de videojogos sobre afeto ou amor em comparação com jogos sobre guerra e combate. As duas primeiras são talvez as menos exploradas no campo de videojogos: mesmo que afeto esteja presente num jogo, raramente será o foco principal deste. Grace teoriza que a razão para tal é o facto de que amor e afeto são conceitos muito abstratos para representar com sucesso (Grace 2020a).

Grace considera *Pac-Man* (1980) como um precedente para jogos de afeto. Dependendo da forma como o interpretamos, *Pac-Man* (Figura 2.1) pode ser visto como um jogo sobre vida, morte e amor: o jogador é responsável pela sobrevivência da personagem de *Pac-Man* e cuida deste ao colecionar comida e evitar conflitos. Assim, o jogador torna-se um cuidador que tem que prestar atenção às necessidades da sua *player character* (PC) (Grace 2020a). Isto acaba por ser uma questão de interpretação, mas considero importante que um videojogo já teria esse potencial em 1980. Outro exemplo seria o *Tamagotchi* (1997) que é, para todos os efeitos, “o primeiro computador que pediu para ser amado” (Nova 2021, 97)²⁶, como podemos ver na Figura 2.2.

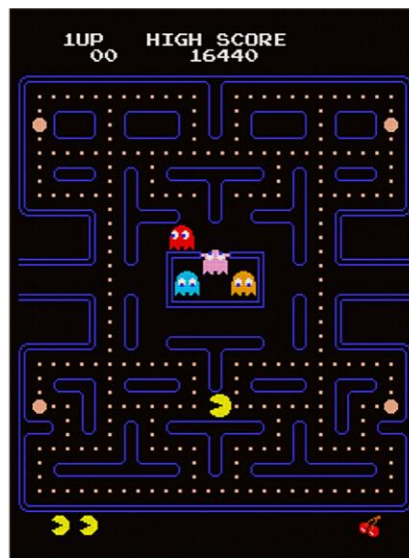


Figura 2.1 - Em *Pac-Man* (1980) o jogador tem como objetivo acumular pontos para criar um recorde para tal precisa de evitar os seus inimigos, os fantasmas.²⁷

²⁶ Citação original: “the first computers that asked for love” (Nova 2021, 97).

²⁷ Retirado de: Jacopo Prisco, 2020, “Pac-Man at 40: The eating icon that changed gaming history”, <https://edition.cnn.com/style/article/pac-man-40-anniversary-history/index.html>



Figura 2.2 - *Tamagotchi* (1977) consiste num jogo de animal de estimação virtual onde o jogador tem como objetivo tomar conta da criatura virtual Tamagotchi ao dar-lhe alimentos, banho, etc.²⁸

Ironicamente, amor é frequentemente utilizado como a motivação instigante para a narrativa de um videojogo e para contextualizar os motivos e ações da PC. A noção de uma implicação de amor por um *Non-Playable Character* (NPC) foi frequentemente utilizada para fomentar os objetivos da PC, como em *Super Mario Bros* (1985) com a sua narrativa de donzela em perigo que motiva o jogador a percorrer qualquer obstáculo para salvar a princesa (Grace 2020a), como podemos ver na Figura 2.3. Aqui, amor romântico torna-se uma experiência estruturada de desejo, onde o amor se transforma num desafio a vencer e a satisfação emocional obtida pelo superar destes obstáculos é superior à conquista da representação ficcional de desejo. Nestes casos, essa representação seria a princesa em perigo (Ntelia 2020).



Figura 2.3 - *Super Mario Bros* (1985) termina quando o jogador salva a princesa.²⁹

²⁸ Retirado de: Retro Dodo, 2017, frame de "Unboxing Original 1997 Tamagotchi" (3m36s), <https://www.youtube.com/watch?v=tJE-5nIOXKI>

²⁹ Retirado de: CleverUsername42, 2008, frame de "Super Mario Bros. Ending" (0m08s), <https://www.youtube.com/watch?v=QnGFHCEggag>

A cultura dos videojogos foca-se muito mais em praticar a guerra do que trabalhar o amor (Grace 2020a), sendo muito fácil encontrar um jogo onde se possa matar alguém, enquanto o beijar alguém é quase tratado como tabu (Grace 2011). Aqui, surge uma reflexão invertida da nossa realidade: a violência é tratada como algo comum e necessária ao aparecer em forma de *gameplay*, sendo esta raramente concretizada na realidade (pelo menos num sentido militar dentro de uma guerra) pela maioria de jogadores. Em contraste, aspetos de amor ou a própria prática de afeto é rara em videojogos, enquanto amor é algo muito comum à experiência humana, e até é mais essencial do que violência (se considerarmos reprodução como uma estratégia de sobrevivência). Grace aponta também que o desejo por amor é talvez mais comum do que o desejo por violência e sugere que os videojogos podem permitir a concretização desse desejo pela prática de amor e afeto e partir de *gameplay*.

Em *Playing with Feelings*, Aubrey Anable (2018) revê a origem do videojogo, vendo-o como um embaixador pelo computador. Tornou-o uma máquina 'amigável' e acessível e, assim, já na sua origem, o videojogo serviu quase como uma *interface* de afeto entre as pessoas e processos computacionais. Anable entende afeto como as forças que informam os nossos estados emocionais: são as emoções, os sentimentos e as reações que atravessam o corpo como uma corrente e apenas surgem num momento de contacto ou transmissão. Para Anable, este momento é um toque, não exclusivamente um toque físico, mas também um toque emocional — este toque é essencial para sentir e transmitir afeto (Anable 2018).

Anable pensa em videojogos como objetos que contêm uma dimensão afetiva e é o toque que nos abre esta dimensão. Um toque num ecrã é para ela um momento íntimo, um momento que distingue o sujeito (o jogador) e o dispositivo (a máquina). É um toque que nos permite estar e sentir com uma máquina. A maneira como a tocamos (a partir do toque num ecrã ou de um comando) e a nossa linguagem corporal é o que nos permite receber esse afeto e é este que relaciona o nosso corpo com o objeto que é o videojogo (Anable 2018).

Este toque surge com a ação, algo que veremos mais à frente com Galloway (2006). Sem estes atos o afeto não surge e como este mesmo define o jogar como uma comunicação entre operador e sistema que enviam e recebem mensagens, talvez estas sejam mensagens de afetividade. Já como Aubrey Anable (2018) sublinha, num momento em que tocamos um videojogo também é possível sermos tocados, é um toque mútuo, é uma confirmação que estamos a ser afetados ou a afetar algo. O que sentimos é maioritariamente código, a programação, o algoritmo e sistemas do jogo que têm como objetivo mover-nos emocionalmente. Podemos até manipular o sistema para atingirmos

os resultados que desejamos, mas este afeta-nos de volta. Anable sugere que isto tudo é devido a um “circuito íntimo de sentimentos entre jogador, narrativa e código possibilitado por uma interface lúdico” (Anable 2018, 67).³⁰ Assim, afeto atravessa a interface até ao jogador.

Anable identifica o código, algoritmos e sistemas como acionadores de afeto, mas como é que estes funcionam? Grande parte deste projeto foca-se em romances de videojogos e as suas mecânicas e como estas afetam o jogador. Será, então, importante identificar estes sistemas e como estes constroem o *gameplay* para depois entender como as suas mecânicas afetam o jogador.

2.2 Romance em Videojogos

Annika Waern (2011) distingue três tipos diferentes de romance em videojogos: 1) romance como parte de uma narrativa fixa, onde uma relação amorosa/afetiva constitui a narrativa independentemente dos desejos do jogador, um tipo de romance já mencionado; 2) romance como uma mecânica opcional que se expressa como uma narrativa adicional à narrativa central do videojogo, sendo algo optativo e que valoriza a agência e desejos do jogador; 3) romance como uma mecânica fundamental de *gameplay*, como em *The Sims 2* (2004) onde acasalar personagens é necessário para uma continuação do videojogo. Para efeito deste relatório o foco estará no segundo tipo de romance, por permitir agência e escolha por parte do jogador.

Existem vários videojogos com estes tipos de romance, porém, as limitações deste projeto não permitem abordar por extenso todos estes. Assim, esta análise focar-se-á sobretudo na série de jogos *Dragon Age* (2009-2024), tanto por uma questão de preferência e experiência pessoal com estes jogos, como pela abundância de discussão teórica sobre estes e pelo facto de que estes fazem grande parte da minha prática artística neste projeto.

Como é que estes romances acontecem? Que *affordances* é que existem para o jogador conseguir amar num mundo virtual? No mundo de *Dragon Age*, o jogador é frequentemente confrontado com escolhas, quer sejam estas decisões que afetam a narrativa e o mundo ou em simples escolhas de diálogo. Os *companions*³¹ vão reagindo a

³⁰ Citação original: “intimate circuit of feeling among player, narrative, and code made possible by the ludic interface” (Anable 2018, 67).

³¹ Os companheiros (*party members*) do jogador que o assistem em combate e o acompanham durante o decorrer do jogo.

estas escolhas, aprovam ou desaprovam,³² de acordo com a sua personalidade, gostos e crenças. Quando se atingem certos níveis de aprovação, desbloqueiam-se novas conversas com estas personagens e com algumas delas é possível entrar numa relação amorosa, se se obtiver aprovação suficiente, claro. Estas conversas servem quase como um teste ao jogador e o seu conhecimento das personagens, sendo recompensado por utilizar as melhores opções ao obter a aprovação e o afeto delas (Leoni 2020). É relevante apontar que estes romances terão de ser iniciados e continuados pela iniciativa do jogador, no sentido em que os *NPCs* muito raramente mostrarão um interesse romântico primeiro por vontade própria³³ (Greer 2013).

Peter Kelly (2015) compara as mecânicas de romance em *Dragon Age 2 (DA2)* da Bioware (2011) com livros de engate, comparando-o com o artigo *How to Become a Woman's Puppet Master* (Swingcat 2011) que revela várias técnicas de engate que ajudaram o leitor a conquistar mulheres. Kelly assume que tanto neste artigo como em *DA2* existe uma suposição que encontrar amor e namorar é um processo simples e fácil; tanto num como outro existe uma lógica de passos a seguir para se conseguir o prémio desejado: amor ou sexo. Kelly (2015) aponta para três momentos distintos na progressão de cada narrativa romântica: um interesse romântico inicial seguido por uma fisicalidade (um beijo ou sexo) e concluído com um compromisso verbal (Figura 2.4). Para iniciar e desenvolver uma relação com uma *NPC* o jogador só terá de escolher as opções corretas de diálogo; o próprio sistema do jogo assume esta como a única 'estratégia' necessária para ganhar amor, considerando que as personagens estão presas às regras de jogo, não podendo rejeitar os avanços do jogador, e assim perde-se a nuance de interações sociais e românticas em favor de facilitar o processo de amar para o jogador. Porém, *DA2* acaba por ser um pouco mais complexo por exigir que o jogador preste atenção às personagens para escolher as melhores opções para as conquistar (Leoni 2020).

³² Esta aprovação é representada visualmente numa métrica em cada *companion*, onde o resultado quantificado dependerá das ações do jogador e o quanto estes aprovam ou desaprovam delas. Em *Dragon Age: Inquisition* (Bioware 2014) esta métrica torna-se invisível, exigindo que o jogador preste mais atenção às reações dos seus companheiros e que os trate mais como pessoas reais (Lucas 2020).

³³ Uma exceção seria Zevran em *Dragon Age: Origins* que ativamente mostra o seu interesse pelo avatar do jogador a partir de *flirting* (Greer 2013).

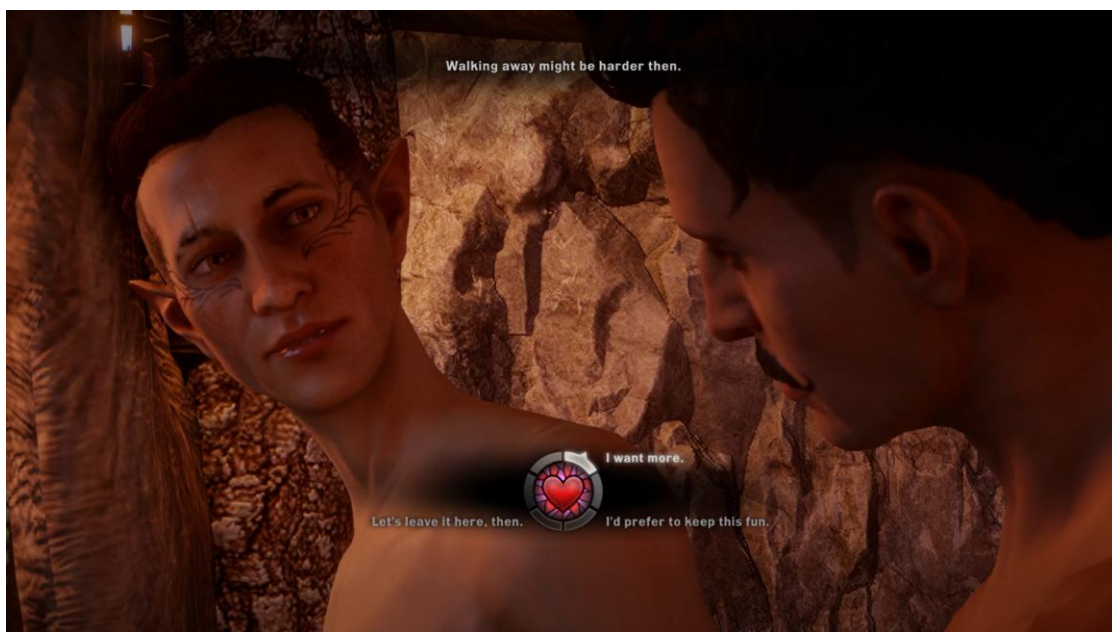


Figura 2.4 - Momento do romance com Dorian de *Dragon Age: Inquisition* (2014) em que se confirma a relação romântica com a personagem (©João Pereira)

O momento inicial de romance indicado por Kelly (2015) consiste maioritariamente em *flirting*,³⁴ sendo esta uma interação entre *PC* e *NPC*. Grace (2020b) aponta para o facto de que esta é em si uma interação com um sistema que consente a partir do design e algoritmo do videojogo (Figura 2.5). Este *flirting* pode servir como um método para atrair o jogador à personagem. Grace (2020b) considera que o facto de um *NPC* ter a capacidade para iniciar ou responder a *flirting* pode, também, contribuir para o jogador continuar a jogar, servindo como um método de retenção. Devido à interatividade do videojogo, este *flirting* existe como a prática de afeto e de amor sugerida por Grace (2020a), e também pode existir entre jogadores em videojogos online. Grace (2020b) dá o exemplo de *World of Warcraft* (2004) e *Second Life* (2003) onde é comum haver este tipo de interações entre jogadores que até podem levar a casamentos virtuais. Assim, *flirting* é permitido ao jogador, existindo como uma *affordance* nestes mundos virtuais.

³⁴ *Flirting* é um modo de agir amoroso, casual e deliberado com outra pessoa (Grace 2020b).



Figura 2.5 - Diálogo com Dorian de *Dragon Age: Inquisition* (2014) onde é possível responder de um modo amoroso (flirting).³⁵

Grace (2020b) identifica outra *affordance*, outra linguagem amorosa em videojogos: o ato de oferecer prendas existe em qualquer jogo online que permita a troca de itens entre jogadores. Em *Dragon Age* (2009-2024) também é possível oferecer prendas, estas servindo para aumentar o nível de aprovação de uma personagem ou para progredir a relação romântica (Lucas 2020). Também se pode oferecer prendas aos *NPCs* de *Stardew Valley* (2016), sendo essencialmente o único método no jogo para desenvolver qualquer tipo de relação com estas personagens (Lange 2018).

Na sua análise às narrativas românticas de *Dragon Age: Inquisition* (2014), Moyzhes Leoni (2020) sublinha a ausência de conflitos amorosos, sendo que, assim, as relações amorosas requerem poucos sacrifícios ou conformidade aos gostos e crenças de nenhuma personagem. Não surge nenhuma consequência negativa por o jogador induzir a PC numa relação amorosa.³⁶ Estes romances são separados da narrativa central e as decisões do jogador não causam um conflito ou rutura nestes relacionamentos amorosos (Leoni 2020),³⁷ apesar de ser comum os jogadores decidirem as várias escolhas em torno do que um ou vários *companions* preferirem e não em torno do que o próprio jogador quer (Lucas 2020). Leoni (2020) defende que esta falta de conflito é propositada pelo design do jogo

³⁵ Retirado de: Scarlet Sage Gaming, 2015, frame de "Dragon Age™: Inquisition-Flirting with Dorian" (omo8s), <https://www.youtube.com/watch?v=6bdTqzXY-tg>

³⁶ O que pode ser surpreendente considerando que a PC, o *Inquisitor*, de *Dragon Age: Inquisition* (2014) é uma figura política e importante no seu mundo ficcional de *Thedas* (Leoni 2020).

³⁷ É possível surgir queixas por parte das outras personagens e que a aprovação destas desça, mas estas consequências são independentes de se a personagem for romanceada ou não (Leoni 2020).

com o objetivo de facilitar estes processos de amor e para este não entrar em conflito com a narrativa central e afetar minimamente de modo negativo o jogador nestes contextos, quase como um encorajamento para este aproveitar a vertente romântica deste jogo.

Existem outros encorajamentos para participar nestas relações. Em *Dragon Age: Origins* (2009), se um *companion* atingir níveis específicos de aprovação, então este ganhará uns melhoramentos às suas capacidades de combate. Considerando que é mais fácil obter mais aprovação com uma personagem a partir de romance, existe quase um incentivo para namorar com o máximo de *companions* possível (Greer 2013). Existe outra motivação, uma exterior aos sistemas do jogo em si: em jogos de *Dragon Age* (2009-2024) quando se inicia uma relação amorosa comprometida pela primeira vez, o jogador receberá um *achievement*,³⁸ porém este troféu é praticamente o único benefício objetivo de participar num romance (se excluirmos *Dragon Age: Origins*). Kelly (2015) argumenta que este pode retirar alguma autenticidade a estes romances: presume que para amar é só necessário jogar.

Conseguimos perceber que estas narrativas românticas são de certa forma fáceis, descomplicadas para o proveito do jogador, sendo que as relações perdem alguma complexidade para incentivar uma interação com esta mecânica. Os sistemas presentes querem que o jogador se envolva nestas narrativas, e é a partir deste envolvimento que pode surgir afeto e emoções mais fortes, mas primeiro é necessário entender como um videogame consegue colocar-nos numa posição emocional.

2.3 Videogame como uma Experiência Emocional

Em 1983, a *Electronic Arts*, que na altura era uma empresa de videogames recém-nascida, publicou um anúncio de recrutamento intitulado “*Can A Computer Make You Cry?*” (Figura 2.6) que questiona o potencial emocional do computador ao declarar que o “computador pode ser mais do que só um processador de dados” (Electronic Arts 1983)³⁹. O anúncio serviu quase como um convite a todos os que queriam explorar esse potencial e criar jogos⁴⁰ que o atingissem. Anuncia, também, que o computador, e por associação o videogame, exibe um potencial emocional superior a outros *media*.

³⁸ Achievements são um sistema exterior aos parâmetros do jogo, uma recompensa digital que simboliza que o jogador completou uma tarefa ou desafio específico dentro de um videogame.

³⁹ Citação original: “the computer can be more than just a processor of data” (Electronic Arts 1983).

⁴⁰ O anúncio não menciona videogames diretamente, foca-se maioritariamente no potencial do computador. Porém, é assumível que os videogames se inserem nessa discussão.



Figura 2.6 - Scan do anúncio "Can A Computer Make You Cry?" da Electronic Arts⁴¹

Já em 1984 Chris Crawford declarava a capacidade emotiva do computador, sublinhando que esta capacidade nasceu quando este obteve as suas capacidades visuais (gráficos digitais) e sonoras e que com estas ganhou o poder de comunicação e expressão. Assim, o computador podia ser utilizado como um meio de comunicação emocional e o videojogo surge como a ferramenta ideal para este tipo de expressão. Um jogo tem o poder de criar uma representação de uma realidade emocional. Crawford destaca que com um videojogo existe um elemento de participação, ou interação como já vimos, e de investimento pessoal nesta realidade e são estas duas características que contribuem para uma maior satisfação emocional por parte do jogador (Crawford 1984). É este aspeto participativo que destaca o videojogo de outros *media* em termos de expressão emocional.

Com isto em conta mudemos a nossa atenção para Alexander Galloway. Em *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Galloway (2006) entende videojogos como ações, distingue-os de outros *media* ao argumentar que se "fotografias são imagens (e) filmes são imagens em movimento então *videojogos são ações*" (Galloway 2006, p.2).⁴² O videojogo não existe sem a ação (a participação) por parte de quem interage com este — o jogador, identificado por Galloway como um operador que comunica com o software e hardware

⁴¹ Retirado de: Chris Checker, 2007, "Can A Computer Make You Cry?", https://chrischecker.com/Can_a_Computer_Make_You_Cry%3F

⁴² Citação original: "If photographs are images, and films are moving images, then video games are actions" (Galloway 2006, 2).

que envia e recebe mensagens através de dispositivos. É essencial notar que a própria ação da máquina é tão importante como a ação do jogador: ambos são necessários para o funcionamento de um videogame, ambos contribuem para o *jogar*.

Seguindo esta linha de pensamento, surge Katherine Isbister (2016) que compara o ato de jogar (um videogame) com o ato de participar numa corrida: em ambos são realizadas uma série de decisões sobre as ações que se toma, sendo que cada uma delas tem o potencial de afetar quer o jogador ou o corredor de perder ou ganhar. A interatividade do videogame é o que evolui o jogador para além de um espectador e o torna num participante ativo na ação, algo que não é possível em cinema ou literatura (Isbister 2016). Como Sid Meier afirma: “um jogo é uma série de escolhas interessantes” (Rollings e Morris 2000, 61)⁴³. Apesar da existência de escolhas não ser essencial para um jogo ser um jogo (Bateman 2008), são estas escolhas que conseguem criar um sentimento de causa e efeito, de consequência e responsabilidade de cada escolha; só o próprio jogador é que pode ser culpabilizado pelo resultado final (Isbister 2016). Para exemplificar, Isbister fornece o exemplo do jogo de tabuleiro *Train* (2009) de Brenda Brathwaite Romero:

Jogadores de *Train* movem carruagens ferroviárias cheias de passageiros de um lado para o outro, lidando com obstáculos e desafios ao decorrer da viagem. Só no fim da viagem é que aprendem a destinação do comboio: Auschwitz. Quase todos os jogadores sentem emoções fortes depois de terem experienciado o fim do jogo.

(Isbister 2016, 10)⁴⁴

Aqui surgiram casos de jogadores que demonstraram sentimentos de culpa e cumplicidade por estarem a contribuir para o sofrimento destes passageiros fictícios. Quando se aperceberam do que estavam a fazer no contexto do mundo do jogo, houve aqueles que tentaram salvar estas pessoas do seu destino. *Train* (Figura 2.7) cria uma justaposição entre a satisfação emocional de ‘ganhar’ o jogo e as emoções negativas que surgem a partir do contexto social das ações presentes. Assim, estes sentimentos de culpabilidade e responsabilidade são específicos ao jogo (Isbister 2016), quer este seja um jogo de tabuleiro ou videogame, sendo que estes sentimentos são devidos ao aspeto participativo inerente a este (Crawford 1984).

⁴³ Citação original: “a game is a series of interesting choices” (Rollings e Morris 2000, 61).

⁴⁴ Citação original: “Players of *Train* move boxcars full of passengers from one place to another, dealing with obstacles and challenges along the way. Only at the end of the game do they learn the train’s destination: Auschwitz. Almost all players feel strong emotions after they have experienced the endgame” (Isbister 2016, 10).



Figura 2.7 - Jogo de Tabuleiro *Train* (2009) de Brenda Brathwaite Romero⁴⁵

Isbister (2016) sublinha outro elemento importante: o avatar, ou a PC, ou seja, a personagem controlada pelo jogador, fornece o ponto de vista primário no contexto de um videojogo, qualquer ação ou decisão tomada será a partir da perspectiva desta personagem. Assim, as características e capacidades da PC pertencem também ao jogador. Isbister (2016) refere-se a esta personagem como um corpo protético e é a partir deste que nasce um processo de identificação⁴⁶ em quatro níveis diferentes: visceral, cognitivo, social e fantasia. O nível visceral surge a partir da sensação de controlo sobre a personagem; o cognitivo provém dos atos de escolha e das recompensas das mesmas; o social nasce com a possibilidade do jogador experienciar qualidades sociais que este poderá não possuir; tudo isto culmina no nível de fantasia quando, a partir desta projeção na PC, o jogador consegue explorar outras versões de si mesmo em mundos ficcionais (Isbister 2016).

Lewis, Weber e Bowman (2008) propõem uma métrica que mede a imersão do jogador pela PC. Uma das componentes identificadas por estes autores foi a já mencionada identificação, sendo que para esta acontecer é preciso haver alguma suspensão de descrença para acreditar nessa fantasia. Os autores mencionam também sentimentos de amizade pela personagem, ou seja, um apego mais emocional por esta, e sentimentos de responsabilidades pelas ações da PC que provém do controlo destas, como também já abordámos.

⁴⁵ Retirado de: Brenda Brathwaite Romero, 2009, "*Train*", <https://brenda.games/train>

⁴⁶ Identificação é o fenómeno onde o espetador imagina ser outra pessoa, neste caso uma personagem ficcional, o que conduz a uma perda de consciência de si mesmo (Cohen 2001).

Destaco agora um dos itens do questionário que pertence à escala apresentada por Lewis et al. (2008): “Às vezes esqueço-me dos meus próprios sentimentos e assumo os da minha personagem” (Lewis et al. 2008, 516).⁴⁷ Esta questão obteve uma maioria de respostas positivas e é indicativo desta imersão, de uma sobreposição das emoções do jogador com as emoções da *PC*. Assim, o jogador sente o que a personagem deverá sentir. Isbister (2016) revela que os momentos em que uma personagem, uma *Non-Playable Character* (*NPC*), morre costumam ser uns dos momentos mais emocionais para jogadores, considerando que estes *NPCs* acompanham o jogador no decorrer do jogo. A autora exemplifica com o videojogo *Planetfall* (1983) no qual existe um *NPC* chamado Floyd, um robot que assiste o jogador, considerado por muitos o melhor elemento do jogo, capaz de estimular sentimentos genuínos de apego e afeto (Schultz 1983). Sobre esta personagem Janet Murray conta:

A memória do sacrifício de Floyd o robot permanece com os jogadores anos depois como algo experienciado diretamente neles. ‘Ele sacrificou-se por mim,’ é a maneira que um jogador (...) o descreveu.

(1997, 52-53)⁴⁸

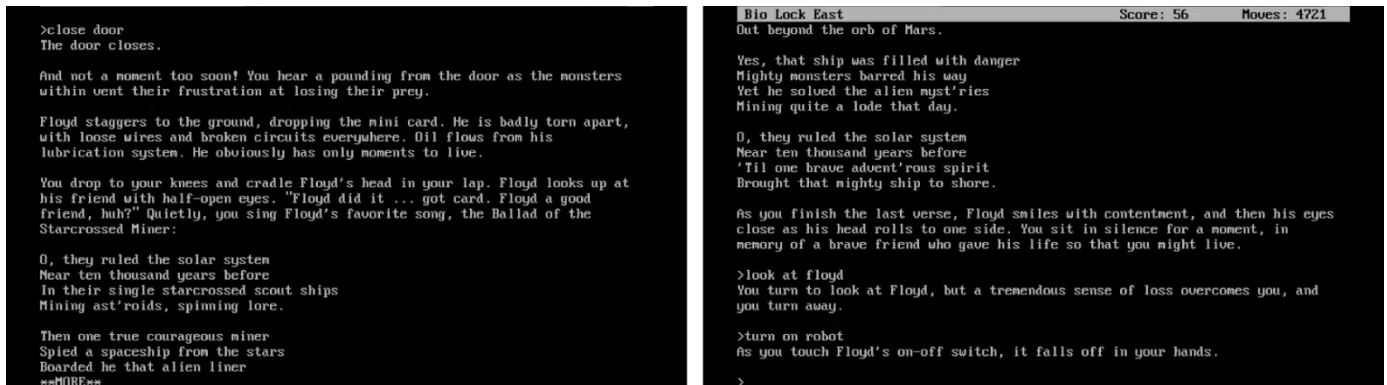


Figura 2.8 - Sacrifício de Floyd em *Planetfall* (1983)⁴⁹

Do relato desse jogador, destaco o uso da primeira pessoa: o jogador sentiu que o sacrifício (Figura 2.8) foi feito por ele e não pela sua personagem, ou seja, as emoções direcionadas à personagem foram recebidas pelo jogador. Isto tudo devido a este processo

⁴⁷ Citação original: “I sometimes forget my own feelings and take on those of my character” (Lewis et al. 2008, 516).

⁴⁸ Citação original: “The memory of Floyd the Robot’s noble self-sacrifice remains with players even years later as something directly experienced. ‘He sacrificed himself for me,’ is the way one (...) player described it to me” (Murray 1997, 52-53).

⁴⁹ Retirado de: MysteriousJG, 2014, frames de “Let’s Play *Planetfall* 06: *Floyd’s Sacrifice*” (28moos e 30m43s), <https://www.youtube.com/watch?v=1cTPjdhlk>

de identificação. Lewis et al. (2008) reconhecem os videojogos do género *Role-Playing Game* (RPG) como os mais bem capacitados para este tipo de imersão, sendo até este destacado como o objetivo do próprio jogo, algo que está explícito no seu próprio nome: encenação de papéis. O jogador é encorajado a tomar o papel da personagem que controla. Mike Pohjola descreve o processo de imersão como “o jogador fingir ser outra pessoa (...) o jogador fingir acreditar ser a personagem (...) e quanto mais tempo o jogador fingir acreditar, mais este irá realmente acreditar” (Pohjola 2004, 84).⁵⁰ Assim, o jogador participa neste ato de encenação, a personagem torna-se um papel a desempenhar, o jogador efetivamente transforma-se nesta ao sair da realidade para entrar num mundo virtual. A personagem é que se torna real (Pohjola 2004).

Esta imersão conduz-nos a Annika Waern que defende que certos videojogos, particularmente *Dragon Age: Origins* (2009) no caso da sua investigação, contêm certos elementos formais que facilitam o jogador sentir as emoções da PC. A autora intitulou este processo de *bleed*, uma espécie de diluição das barreiras emocionais entre jogador e personagem. Esta diluição consegue surgir logo no início do jogo quando somos instruídos a criar a PC; nesse momento, os jogadores têm a tendência de projetarem a sua própria identidade no avatar que constroem, este existindo como um substituto do jogador dentro do mundo do jogo. Este processo permite ao jogador sentir as emoções direcionadas à sua personagem, algo que já confirmámos, porém, neste caso, as emoções sugeridas por Waern demonstram-se ser mais pervasivas ao acontecerem fora de momentos de jogo (Waern 2011).

Com tudo isto, conseguimos perceber que os videojogos estão especialmente capacitados para posicionar o jogador em contextos emocionais, tudo dependendo da ação e participação nestes mundos virtuais. Assim, estes jogos não são só algo que se joga, mas todo um contexto experienciado pelo jogador (Murray 1997) e mesmo este sendo um contexto virtual, os momentos que acontecem dentro do jogo tornam-se parte da experiência vivida pelo jogador (Filiciak 2003), como vimos com o relato de um jogador de *Planetfall* (1983). Considero importante notar que os próprios jogadores querem e procuram este tipo de experiências emocionais (Chesler 2021). Agora que estabelecemos uma base para compreender como um videojogo consegue estimular emoções, e conseguimos agora entender a posição em que o jogador é colocado pelo ato de jogar, a seguir veremos os efeitos deste posicionamento.

⁵⁰ Citação original: “The player pretends to be somebody else (...) the player pretends to believe she *is* the character (...) the longer the player pretends to believe, the more she starts to really believe” (Pohjola 2004, 84).

2.4 Afeto por Seres Virtuais

Videojogos são um convite.

(Miller 2018, 159)

Devido à sua inerente interatividade, Leah Miller (2018) acredita que os videojogos convidam o jogador a participar no seu enredo e a imaginar a partir deste. Miller sugere que estas histórias existem como uma colaboração entre a audiência (o jogador) e os escritores do jogo, a função de um sendo tão importante como a do outro no resultado que é a história absorvida pelo jogador. Miller aponta para o avatar, a *PC*, como um espaço de expressão pessoal dentro dos confins de um videojogo. Quanto mais poder de escolha e customização um jogo permitir, maior serão as possibilidades de expressão. Em jogos com romance como uma mecânica opcional, como *Dragon Age Inquisition* (2014) e *Stardew Valley* (2016), estes romances apresentam-se também como uma forma de expressão pessoal, talvez a mais distinta. Miller entende as *PCs* como um “quarto dentro do universo (do videojogo) para a audiência habitar. Estas criam espaço onde à imaginação é dada estrutura, mas também legitimidade” (Miller 2018, 167).⁵¹

Miller (2018) acredita que são os jogadores que enriquecem as histórias de um videojogo a partir das suas perspetivas e escolhas. Com a sua imaginação, os jogadores conseguem preencher qualquer espaço narrativo deixado vazio pelo jogo.⁵² Assim, as complexidades emocionais surgem do jogador, sendo que estas narrativas não teriam o mesmo impacto se não fosse o contributo imaginativo e emocional deste. Desta forma, quem aceita o convite para imaginar e participar será mais afetado por estas narrativas. Em termos de narrativas românticas, isto significa um maior investimento emocional nestas relações amorosas que será transformado num maior afeto sentido pelo jogador.

Mallon e Lynch (2014) diriam que muitos jogadores aceitariam, ou já aceitaram, o convite proposto por Miller (2018), pelo menos em termos românticos, já que estes notam que os jogadores apreciam por si não só estas narrativas, mas também as personagens envolvidas. Isto conduz a um maior envolvimento com o jogo. Esta apreciação pode surgir do conforto e segurança proporcionados por um videojogo, sendo que este consegue agir

⁵¹ Citação original: “room inside your universe for the audience to inhabit. They create spaces where imagination is given structure, but also legitimacy” (Miller 2018, 167).

⁵² A autora exemplifica com as interações e narrativas românticas que costumam ser desprovidas de complexidade e conflitos, como já vimos com Kelly (2015) e Leoni (2020), o que contribui para um maior espaço de imaginação.

como um espaço seguro que nos permite expressar e experienciar momentos de vulnerabilidade e intimidade de uma forma segura e privada (Leah 2018; Harrer 2018).

Trazendo de volta Annika Waern (2011) e o seu conceito de *bleed*, sendo este um efeito onde sentimos as emoções direcionadas às personagens do jogo ou, simplesmente, sentimos emoções mais intensas nestes contextos. Waern sugeriria que este *bleed* tornaria possível desenvolvermos um apego emocional forte com as personagens que constituem narrativas românticas, ao sentirem o afeto expressado por estas, que é na verdade direcionado à PC. Este apego tem o potencial de levar o jogador a 'apaixonar-se' por estas personagens virtuais.

A ideia de nos apaixonarmos por personagens não é algo novo, nem é algo exclusivo ao *medium* do videojogo, é um fenómeno conhecido como *fictoromance* que indica um grande sentimento de paixão, amor e/ou desejo por uma personagem ficcional. Para ilustrar, utilizo um relato obtido por Karhulathi e Välisalo (2021):

Estou apaixonado por uma personagem fictícia há anos. Um tipo obsessivo de amor. Eu fantasio constantemente sobre ele, independentemente de onde esteja ou com quem esteja comigo.

(Karhulathi e Välisalo 2021, 4)⁵³

A partir da sua análise de discussões online sobre *Dragon Age: Origins*, Waern recolheu um relato semelhante:

Estou apaixonada por Alistair (...) uma pessoa fictícia dentro de uma história inventada sobre algo que nunca aconteceu. Sonho frequentemente com ele e penso nele demasiado para ser considerado saudável. Estou apaixonada por alguém que não existe!

(Waern 2011)⁵⁴

⁵³ Citação original: "I've been in love with a fictional character for literally, years now. An obsessive kind of love. I fantasize constantly about him, no matter where I am, who I am with.

⁵⁴ Citação original: "I am in love with Alistair (...) with a fictional person in a made up story about something that never happened. I regularly dream about him and think about him far too much to be considered healthy. I'm in love with someone that doesn't exist!" (Waern 2011).

Aqui já conseguimos ver o efeito *bleed* em ação: um desfoque entre um mundo fictício/virtual e o mundo real, onde as emoções que surgem deste ganham um caráter pervasivo ao estenderem-se para fora do *medium* e começam a afetar a realidade emocional do jogador. Mas este efeito não é exclusivo a sentimentos de paixão ou amor. Waern (2011) recolheu também alguns relatos de inveja, de quem viu o seu parceiro amoroso virtual com outros jogadores:

Ó meu Deus, Zevran está com outra pessoa (...) vê-lo com um outro homem (...) foi o suficiente para sentir um pouco de inveja.

(Waern 2011).⁵⁵

Vemos que também é possível incutir emoções mais negativas. Burgess e Jones (2020) descobriram relatos semelhantes na sua recolha de dados de discussões online sobre duas personagens (com narrativas optativas de romance) de *Mass Effect 2* (Bioware 2010), Tali e Garrus. As discussões relativas à Tali eram descritas a partir da perspetiva do jogador e da sua ligação e sentimentos a esta personagem, enquanto as discussões sobre Garrus tinham como foco a relação deste com Shepherd (o protagonista) e não com o jogador em si. Os relatos pertinentes a Tali são os mais relevantes aqui, por evidenciarem uma identificação, uma falta de separação entre a *PC* e o jogador. Houve alguns relatos que se declararam à personagem: “Eu amo a Tali” (Burgess e Jones 2020, 8).⁵⁶ Este tipo de declarações demonstram um apego amoroso, mas notou-se também que havia apegos mais platónicos com grandes sentimentos de admiração e amizade.

Outros comentários destacam a personalidade de Tali. Indicando as distintas personalidades de cada personagem como um dos aspetos fundamentais para um favorecimento de apegos emocionais tão fortes, Burgess e Jones destacam que estes apegos afetam a maneira como os jogadores se expressam dentro do jogo de modo a aprofundar esses mesmos apegos (Burgess e Jones 2020).

Killham et al. (2018) notam que é possível os próprios jogadores reconhecerem a separação entre físico e virtual, mesmo que haja um efeito *bleed* (Waern 2011). Lá no fundo, sabem que são personagens programadas e que nunca poderão verdadeiramente reciprocitar os seus sentimentos:

⁵⁵ Citação original: “Oh my God, Zevran’s seeing someone else (...) seeing Zevran with another man (...) was enough to bring up a glimmer of jealousy” (Waern 2011).

⁵⁶ Citação original: “I love Tali” (Burgess Jones 2020, 8).

À medida que o jogo se desliga, a relação transforma-se numa memória na qual estamos sozinhos, mas a socializar. As nossas emoções são só nossas, no entanto, as escolhas que fazemos no jogo criam a breve ilusão de que o que sentimos pode ser partilhado—mas a outra pessoa não nos pode seguir quando saímos.

(Killham et al. 2018, 220)⁵⁷

Mesmo com todo o seu potencial, o toque que sentimos com um videojogo (Anable 2018) não é um toque que permaneça depois do fim do jogo: existirá sempre uma barreira física entre o jogador e a personagem, haverá sempre alguma limitação nesta relação, porém aquilo que o jogador sente não é de maneira alguma menos importante por causa disso. É este afeto sentido pelo jogador que quero enaltecer com este projeto. Compreender aquilo que se pode sentir por personagens virtuais, mas com uma noção das limitações que existem, sendo que são estas que tornam estes sentimentos diferentes do 'normal'.

⁵⁷ Citação original: "As the game shuts down, the relationship fades to a memory where we are alone, yet socializing. Our emotions are entirely our own, yet the choices we make in the game give us the brief illusion that what we feel could be shared—but the other person cannot follow us when we leave." (Killham et al. 2018, 220).

3. Fora do Ecrã

3.1 Ecrã e Captura

Se falamos de videojogos, considero importante entender onde estes existem, ou melhor dito, onde estes são representados visualmente – o ecrã. Lev Manovich (1995) define este como uma “superfície plana e retangular. Com a intenção de visualização frontal. Existe no nosso espaço normal, o espaço do nosso corpo, e age como uma janela para um outro espaço (...) o espaço de representação” (Manovich 1995, 3).⁵⁸ Aqui surge uma separação física entre o que está fora do ecrã e o que está dentro deste. À sua representação Manovich (1995) considera-o como um espaço virtual.

Esta definição de ecrã consegue até abranger a tela de uma pintura. Mitchell (2015) defende que tudo tem o potencial de se tornar num ecrã⁵⁹: uma folha branca serve como um ecrã se projetarmos uma imagem sobre ela. Tudo pode ser um ecrã, mas o ecrã não é necessariamente tudo o que representa:

O ecrã não é a totalidade do mundo que este implica; é só uma parte de uma cena inteira ou uma montagem de partes. Todo o mundo pode aparecer no ecrã, mas um ecrã nunca será o mundo inteiro. Ecrãs nunca aparecem sozinhos, só como um componente relacional de um momento de projeção ou visualização.

(Mitchell 2015, 232)⁶⁰

O ecrã só existe com o objetivo de ser visto. Manovich (1995) afirma que um ecrã tem como objetivo criar uma ilusão com o espetador para este se focar inteiramente na imagem representada, “o ecrã é agressivo. Tem como função filtrar, apagar, sobrepor, tornar inexistente tudo o que está fora da sua moldura” (Manovich 1995, 4)⁶¹. Ao olharmos para um ecrã, é suposto ignorarmos o que está à sua volta, a realidade é delimitada pelos

⁵⁸ Citação original: “It is a flat, rectangular surface. It is intended for frontal viewing. It exists in our normal space, the space of our body, and acts as a window into another space (...) the space of representation” (Manovich 1995, 3).

⁵⁹ Mitchell (2015) até argumenta que a parede da alegoria da caverna de Platão existe como um ecrã, pois nesta são projetadas sombras. A parede assume uma imagem para ser espetada.

⁶⁰ Citação original: “the screen is not the totality of the world it implies; it is only a part of an entire scene or assemblage of parts. All the world may appear on a screen, but a screen is never all of the world. Screens never appear by themselves, but only as relational component of a larger scene of projection or viewing” (Mitchell 2015, 232).

⁶¹ Citação original: “the screen is aggressive. It functions to filter, to screen out, to take over, rendering non-existent whatever is outside its frame” (Manovich 1995, 4).

limites do ecrã. Manovich apoia-se na seguinte citação de Barthes (1977) para entender o ecrã como:

Um puro segmento recortado com limites bem definidos, irreversível e incorruptível; tudo o que o rodeia é banido para o nada, permanece sem nome, enquanto tudo o que é admitido dentro do seu campo é promovido à essência, à luz, à vista.

(Barthes 1977, 70)⁶²

Manovich (1995) sugere que este corte de realidade resulta na coexistência do espectador em dois espaços ao mesmo tempo, o espaço físico e o espaço virtual. No contexto do videojogo, esta separação do físico e real é potencialmente mais difusa, como já verificámos a nível de identificação e imersão.

Manovich (1995) identifica alguns tipos de ecrã: o ecrã clássico, com uma imagem estática e permanente, tendo a pintura como um exemplo; o ecrã dinâmico, que apresenta uma sequência de imagens (imagens estas que surgem do passado), o filme e a televisão servem aqui como exemplo; o ecrã em tempo-real, com uma imagem que se pode alterar no momento, que demonstra alterações do seu referente. Manovich refere o radar como um exemplo de um ecrã de tempo-real, porém facilmente o videojogo se poderá enquadrar aqui, especialmente quando Manovich relaciona este tipo de ecrã com interatividade: ao jogar, a imagem altera-se de acordo com as ações do jogador.

Com a minha prática, eu transformei estes ecrãs dinâmicos (neste caso, as imagens em movimento do videojogo) em ecrãs clássicos (imagens estáticas), com o objetivo de enaltecer essas imagens. Tal como Barthes (1977, 70) sugere, trazer esses momentos “à luz”. Para tal, utilizo a ferramenta da captura de ecrã para transferir a imagem de um ecrã para outro, este sendo um outro suporte, mas será, de certa forma, mantido dentro de um outro ecrã se seguirmos a lógica de Manovich (1995) e Mitchell (2015).

A captura de ecrã, ou *screenshot*, existe na prática como uma forma de fotografia. Tem como função a documentação de eventos dentro de um ecrã, normalmente um ecrã de computador. Como o nome indica – o ecrã – o espetador olha através delas para o ponto da sua origem (Gerling et al. 2023). Gerling et al. (2023) considera-as como imagens de

62 Citação original: “a pure cut-out segment with clearly defined edges, irreversible and incorruptible; everything that surrounds it is banished into nothingness, remains unnamed, while everything that it admits within its field is promoted into essence, into light, into view” (Barthes 1977, 70).

imagens, mas são na verdade cópias exatas de uma outra imagem, esta sendo um estado temporário de interfaces, estéticas digitais e gráficos computacionais. Apesar de ser quase uma evolução da fotografia, a captura de ecrã não é realmente fotografia, já que esta técnica elimina por completo o seu elemento essencial, a luz em si, a 'foto' em fotografia (Gidding 2013).

Em videojogos, a câmara existe como muito mais do que um efeito visual ou de realidade. Na verdade, existe como um elemento fulcral à *gameplay* e ao próprio jogo em si, é o que dá forma ao jogo e descreve o seu estado atual, permite-nos ver, interagir e existir dentro do ecrã (Gidding 2013). Cindy Poremba (2007) sugere que o videojogo levou a uma remediação da câmara fotográfica e da captura de ecrã, afirmando que o jogador existe como um "avatar da câmara, jogadores não só navegam o mundo do jogo, eles também o filmam" (Poremba 2007, 49).⁶³ A câmara existe como o olhar do jogador agindo como mediador da ação (Poremba 2007), e esta mesma câmara é composta pelo mesmo material que representa: código. Uma imagem de um videojogo até pode aparentar ter luz, mas essa é na verdade uma produção gráfica derivada de um conjunto de processos invisíveis e intangíveis de software, não é uma fotografia, mas sim uma simulação de fotografia que não surge de uma fixação de luz, nem a partir de uma captura eletrónica ou digital dessa mesma luz. Na verdade, este processo depende de uma renderização de eventos de um mundo virtual no qual não existe sol nem luz (Giddings 2013).

Vários jogos oferecem a possibilidade de criação e coleção de imagens (Figura 3.1) que no contexto do próprio jogo e do seu mundo são compreendidas como fotografias. Em alguns casos, este ato de fotografar é fulcral à *gameplay* e noutros é algo aditivo, uma atividade opcional com uma mecânica de *photo-modes* que incluem operações fotográficas (Gerling et al. 2023). Também há jogos que não incluem em si a oferta de fotografia, porém haverá algo nestes, na qualidade dos seus gráficos e das suas paisagens virtuais, que incitavam o desejo de captura de imagem a partir da captura de ecrã (Giddings 2013).

Betsy Book (2003) compara estas imagens de mundos virtuais com fotografias captadas por turistas – fotografia vernacular – afirmando que estes dois tipos de imagens surgem com os mesmos motivos em mente: para lembrar uma viagem ou uma experiência positiva e ter algo para mostrar aos amigos. Até as próprias composições destas imagens são semelhantes a fotografias de turistas, com o avatar posado em frente

63 Citação original: "camera avatar, players not only navigate through the game world, they film it as well" (Poremba 2007, 49).

(Figura 3.2) e a interface do jogo é, normalmente, escondido⁶⁴ o que indica uma tentativa de imitação de convenções de fotografia, ignorando as especificidades visuais de um videojogo (Poremba 2007).



Figura 3.1 - Em *New Pokémon Snap* (2021) o objetivo central de *gameplay* é tirar fotografias a vários *Pokémon*⁶⁵



Figura 3.2 - Screenshot de mim e outros jogadores depois de termos vencido uma *raid* em *Final Fantasy XIV* (2010), esta imagem demonstra e valida a nossa conquista (© João Pereira)

⁶⁴ Aqui nota-se o imediatismo sugerido por Bolter e Grusin (1999).

⁶⁵ Retirado de: Jason Hidalgo, 2021, "Pictures of 'chu: New Pokémon Snap review - Technobubble Gaming", <https://eu.rgj.com/story/life/2021/06/18/pictures-chu-new-pokemon-snap-review-technobubble-gaming/7746124002/>

Aqui, a *screenshot* pode surgir como uma prova de um feito, de algum resultado conquistado pelo jogador,⁶⁶ e é ao documentar essas experiências que as validamos, remetendo momentos virtuais a memória ao seguir rituais fotográficos. Uma fotografia de uma viagem tem o mesmo significado que uma captura de ecrã de um mundo virtual, como sugerido por Cindy Poremba:

Se o processo e o ritual que originam esta imagem (*screenshot*) é semelhante (a uma fotografia), os jogadores em si validam a realidade dos seus sujeitos simplesmente ao criar uma documentação destas experiências. Neste sentido, jogadores capturam fotografias reais, só em espaços virtuais. A imagem não discrimina em relação à qualidade perceptível dos seus conteúdos.

(Poremba 2007, 50)⁶⁷

O ato de captura demonstra uma intenção e um afeto pelo momento documentado por parte do jogador. É isto que dá validade a estas imagens, que as torna 'reais,' especialmente se considerarmos que elas podem ser partilhadas com outros, o que leva a uma componente social (Poremba 2007). Poremba (2007) acredita que a captura de ecrã (ou fotografia dentro de um jogo) consegue ir mais longe: "estas imagens têm a habilidade (...) de transferir o poder da construção de realidade do criador do mundo virtual ao jogador – permitindo-o capturar e recontextualizar a experiência" (Poremba 2007, 50).⁶⁸ Poremba dá o exemplo da mecânica da galeria de imagens de *The Sims* (Maxis 2000), tratada como um álbum de fotografias, que tem como objetivo guardar momentos escolhidos pelo jogador da vida dos seus *Sims*. Porém, os jogadores frequentemente elevam a utilidade desta ferramenta ao criar narrativas a partir de uma sequência de 'fotografias'. Estas narrativas podem ser retiradas da vida pessoal do jogador ou do imaginário (Salen 2002), como podemos ver na Figura 3.3. Katie Salen considera que, com isto, os jogadores transformam a maneira como interagem com o jogo, alteram o próprio ato de jogar que é pretendido pelos sistemas do jogo:

66 O feito que é captado varia de pessoa para pessoa, como vimos em 1.1. Cada jogador tem um apego emocional diferente a cada resultado obtido, como afirmava Bergonse (2017). Alguns quererão documentar um momento de vitória em combate e outros terão preferência por momentos mais íntimos.

67 Citação original: "If the process and ritual behind this image making is similar, the players themselves are validating the reality of their subjects simply by creating a document of these experiences. In this sense, players are taking real photographs, just in virtual spaces. The image itself does not discriminate with regards to the perceived reality of its contents" (Poremba 2007, 50).

68 Citação original: "these images have the ability (...) to transfer the power to construct reality from the virtual world creator to the player—allowing them to capture and reframe the experience" (Poremba 2007, 50).

Jogadores transformaram o jogar do sistema enquanto procuravam meios de expressão criativa, fazendo ajustes ao modo como jogam o jogo (...) em ordem a compor a imagem exata que queriam para criar as suas narrativas de *storyboard*. Estratégias para *gameplay* bem-sucedida (...) foram substituídas por estratégias de posicionar objetos e personagens numa cena.

(Salen 2002)⁶⁹



Figura 3.3 - Excertos da banda desenhada criada, a partir de *The Sims 3*, por Alice Langdon intitulada *Trusting Desire*⁷⁰ (Autoria de Alice Langdon)

Aqui vemos que só a existência de uma ferramenta de captura de ecrã consegue alterar a maneira como jogamos; a vontade criativa consegue sobrepor-se a qualquer objetivo dado pelo jogo. É relevante reconhecer que existe um nível técnico na criação destas imagens, não só num posicionamento correto dos objetos, mas também na utilização dos vários elementos de uma lente fotográfica que são simulados em *photo-modes* e no posicionamento da 'câmara' em si. Isto tudo permite um maior controlo criativo sobre estas imagens, mas também cria uma distinção dos videojogos de outros

69 Citação original: "players transformed the play of the system as they sought out avenues for creative expression, making adjustments to the way they played the game (...) in order to compose the exact "shots" they wanted for their storyboard-like narratives. Strategies for successful gameplay (...) were superceded by strategies for positioning objects and characters in a scene" (Salen 2002).

70 Retirado de: Alice Langdon, 2014, "Chapter One: Trusting Desire", <https://trustingdesire.wordpress.com/chapters-3/chapter-one/>

media (como o filme) onde não será possível retirar imagens com muita variação, enquanto num videojogo é possível captar uma multidão de imagens diferentes (Poremba 2007).

Gerling et al. (2023) identificam cinco categorias de tratamento do ecrã a partir de imagens, ou o que eles denominam de imagem-ecrã, com uma lógica situacional e relacional: *sobre, dentro, através, debaixo* e *em frente de*:

- *Sobre*: imagens que assumem o ecrã a nível material e físico, mostrando-o visivelmente como objeto;
- *Dentro*: imagens que existem unicamente dentro do ecrã e que revelam uma intimidade entre estas imagens, as interfaces e o utilizador;
- *Através*: imagens que capturam um momento prolongado no ecrã, que revele algum movimento ou ação que tenha sido influenciada de alguma maneira pelo utilizador. Implica uma transmissão de movimento de dentro para fora;
- *Debaixo*: imagens que são só encontradas por 'detrás' do ecrã, por detrás dos seus sistemas operadores e interfaces, aceitando também algum erro nesses programas, revelando *glitches* visuais e falhas nestes sistemas como meios de criação de imagem;
- *Em frente de*: imagens que mostram pessoas a interagir com o ecrã ou que exerçam um certo poder sobre o ecrã ou vice-versa. Estas imagens demonstram a espacialidade e corporalidade que a presença de um ecrã traz a um espaço (Gerling et al. 2023).

Este projeto depende fortemente da ferramenta da captura de ecrã e das imagens-ecrã, sendo trabalhadas imagens dentro das categorias de *sobre, dentro* e *através*. O foco incidirá nas imagens que surgem do videojogo e o ecrã onde elas se encontram. Trabalhar erros digitais ou a relação física com o ecrã não será tão relevante, apesar que de certa forma se as obras se assemelharem a ecrãs então acabaram por trazer a questão de corporalidade em si mesmas. O importante é o que estas imagens retiradas de dentro do ecrã transmitem, haverá obras que assumiram a presença do ecrã como um objeto, mas o que é importante será sempre o que se encontra dentro deste.

3.2. Videojogo em Forma de Arte

No campo da arte de videojogos existe uma distinção entre o que é considerado como arte de videojogos e arte que é jogável: a primeira será uma peça que faz alguma referência ou reconhece a cultura e iconografia de videojogos; a segunda serão obras, de certa forma, interativas que se apropriam da tecnologia dos videojogos, ou terão elementos semelhantes à dos videojogos, mas que não fazem obrigatoriamente uma

referência ao mundo destes (Clarke e Mitchell 2003; Clarke e Mitchell 2013). Essencialmente, a “arte de videogames toma o videogame como o seu ponto de partida necessário” (Clarke e Mitchell 2013, 14),⁷¹ ou seja, é produzida e influenciada a partir daquilo que conhecemos de videogames e assume isso na sua criação artística. Estas obras tratam o *medium* original com respeito ao apropriarem-se da sua forma e dos seus conteúdos (Clarke e Mitchell 2013). Esta será a prática adotada para este projeto com o objetivo de criar obras que surjam de videogames e não criar um videogame em si ou uma obra interativa.

Será relevante apontar artistas que se debruçam sobre a mesma lógica, que tenham uma prática que utilize o videogame como ferramenta de criação artística e não tanto como uma fonte de inspiração. Considerando que a ferramenta de captura de ecrã é de grande relevância neste projeto, assim, será importante que estes artistas também utilizem esta ferramenta ou realizem alguma espécie de documentação de conteúdo presente em videogames. O que me interessa nestes artistas não será necessariamente a temática das suas obras, o que elas comunicam, mas sim a maneira como o artista trabalha o videogame e os seus conteúdos e como é que estes são exteriorizados em forma de peças de arte. As seguintes peças e artistas foram selecionados por terem servido como inspiração ou influência na criação artística. Pela natureza do documento, não poderei mencionar todos os artistas e referências deste trabalho, mas penso ter escolhido os mais importantes, sendo que as seguintes peças estarão de alguma maneira refletidas nas peças que apresentarei no capítulo seguinte, o qual abrange o projeto em si.

Angela Washko

Angela Washko trabalha o videogame a partir de uma perspetiva feminista, utilizando-o como uma ferramenta de comentário social ao explorar a cultura sexista que existe em videogames. Washko criou uma série de vídeos (Figura 3.4) a partir do seu *Conselho de Sensibilidade de Género e Consciência Comportamental* no mundo online de *World of Warcraft*⁷² (2004). Dentro destes vídeos, a artista interage e questiona outros jogadores sobre o que consideram como feminismo e as suas opiniões relativamente a este tópico. A partir destas perguntas a artista recebeu várias respostas e comentários sexistas, mas também testemunhos de outras mulheres sobre as suas experiências com sexismo e abuso; cada resposta revela a cultura misógina, retrógrada e até homofóbica que existe

⁷¹ Citação original: “Videogame art takes the videogame as its necessary starting point” (Clarke e Mitchell 2013, 14).

⁷² Um jogo MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) que permite a milhares de jogadores se encontrarem no mesmo espaço virtual e interagirem uns com os outros.

dentro destes espaços e comunidades virtuais e as experiências de mulheres dentro destes espaços virtuais (Washko 2013). Esta obra existe quase como uma performance virtual que nasce da interação com outros jogadores, mas também um ato de documentação destas comunidades que assume a interface do jogo.



Figura 3.4 - Angela Washko, frame de "A Bad Apple Can Ruin The Bunch" (5m24s), vídeo performance, 2013 (Autoria de Angela Washko)(Washko 2013)

Heroines with a Baggage (Figura 3.5), uma outra obra pertinente, consiste numa série de cianotipias criadas a partir de *frames* de vários momentos de vários videojogos, mas todas com um foco sobre uma personagem feminina e como esta é tratada e apresentada dentro destas narrativas. Angela Washko trata estas imagens como artefactos culturais que expõem estereótipos de género e a cultura sexista predominante no mundo dos videojogos (Waskho 2013). Nesta obra noto o claro uso da ferramenta de captura de ecrã que demonstra a intenção da artista na seleção destas imagens que são, posteriormente, processadas com a técnica analógica da cianotipia.



Figura 3.5 - Angela Washko, série "Heroines with a Baggage", Cianotipia, 2013 (Autoria de Angela Washko)(Washko 2013)

Outra série de vídeos performance de Angela Washko, é *Free Will Mode*, criada dentro do jogo *The Sims* (2000). Neles a artista testa os limites da inteligência artificial das personagens – que apesar de serem controláveis também conseguem agir por vontade própria – ao colocá-las em contextos absurdos e até perigosos à sua sobrevivência. Porém, estas estão programadas a simplesmente aceitar o seu destino, não conseguindo encontrar maneiras de se salvarem; a única coisa que podem fazer é pedir salvamento ao jogador. Em *Disposable Muses (Or: Your Turn now, fuckers)* (Figura 3.6) a artista continua o seu comentário social ao criar um jardim com uma piscina dentro da qual só nadam homens, a piscina não tem meios para estes saírem e, como tal, a única coisa que estes podem fazer é pedir salvamento enquanto se afogam lentamente; fora da piscina encontra-se uma mulher a pintar que observa (Washko 2013). Aqui, Washko inverte estereótipos de género ao tornar o homem na 'donzela em perigo' que precisa de salvamento do sexo oposto, uma narrativa muito comum em videojogos. Aqui noto a utilização do videojogo *The Sims* como uma ferramenta de construção de cenário e de imagem ao serviço de uma narrativa. Não será muito diferente dos modos de jogar identificados por Katie Salen (2002) nos quais a vontade de criar uma narrativa se sobrepõe à maneira 'adequada' de se jogar.



Figura 3.6 - Angela Washko, frame de "*Disposable Muses (Or: Your Turn now, fuckers)*" (1m46s) da série "*Free Will Mode*", vídeo performance, 2013 (Autoria de Angela Washko)(Washko 2013)

Esta lógica de utilizar o videogame como ferramenta de construção de imagem é continuada por Mak Ying Tung, também conhecida por Mak 2, com a sua série de pinturas *Home Sweet Home* (Figuras 3.7 e 3.8). O jogo *The Sims 4* (2014) é utilizado para construir cenários bizarros e surreais e, após esta construção, a artista captura o momento desejado a partir de uma captura de ecrã e, seguidamente, divide a imagem em três. Cada um desses terços é pintado por um artista diferente com o mínimo de instrução possível, o que permite evitar que fatores externos à artista afetem a produção da obra. Assim, quando as imagens se juntam e formam um tríptico, haverá sempre algumas inconsistências visuais de uma tela para a outra, fazendo com que todo este processo leve a um confronto da disparidade entre o virtual e o real, entre imitação e autenticidade. Esta série reflete o tópico de autoria, considerando que as imagens trabalhadas surgem de um videogame (algo criado por uma outra pessoa), mas também o entendimento do conceito de casa de Mak 2 (Tung s.d). Aqui destaco a passagem de uma captura de ecrã para uma tela: a imagem atravessou um processo de transformação, uma passagem do digital para o físico, a partir da materialidade e plasticidade da pintura.

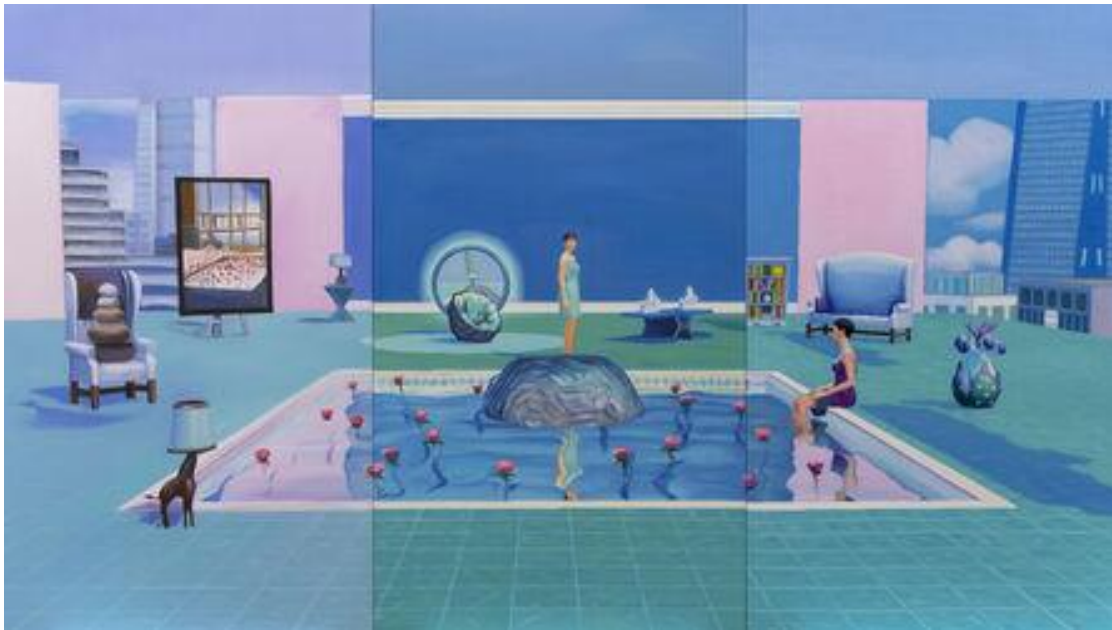


Figura 3.7 - Mak2, *Home Sweet Home: Feng Shui Painting, Water 2*, acrílico sobre tela, 120 x 213 cm, 2021 (Autoria de Mak2)⁷³

⁷³ Retirado de: Mak2, 2021, "Home Sweet Home: Feng Shui Painting, Water 2", <https://www.artsy.net/artwork/mak2-alias-mak-ying-tung-home-sweet-home-feng-shui-painting-water-2>



Figura 3.8 - Mak2, *Home Sweet Home: In the Same Breath 5*, acrílico sobre tela, 120 x 213 cm, 2020 (Autoria de Mak2)⁷⁴

Bob Bicknell-Knight

Bob Bicknell-Knight produziu uma série de pinturas que expõem citações de vários *NPCs* de diferentes videojogos. Estas obras exploram e documentam o diálogo presente em videojogos, sendo que as frases trabalhadas são repetíveis tendo o potencial de serem ouvidas bastantes vezes pelo jogador no decorrer do jogo. Estas frases surgem em reação à presença ou às ações do jogador ou só proferidas de um modo aleatório. Cada pintura contém uma citação, com a tipografia do jogo do qual esta foi retirada, que é sobreposta a uma imagem também retirada do jogo a partir de uma captura de ecrã, tal como podemos ver nas Figuras 3.9, 3.10 e 3.11 (Bicknell-Knight 2022). Com esta obra, o artista trata estas frases como artefactos dos mundos virtuais de onde pertencem e enaltece-os. O foco destas pinturas é o texto e não tanto uma imagem, servindo como uma documentação de diálogos ao trazê-los para fora do videojogo.

⁷⁴ Retirado de: Mak2, 2020, "Home Sweet Home: In the Same Breath 5", <https://www.artsy.net/artwork/mak2-home-sweet-home-in-the-same-breath-5>



Figura 3.9 - Bob Bicknell-Knight, *Hey Listen!*, Tinta e Acrílico sobre tela, madeira, Plástico PLA de mármore impresso em 3D, 21.3 x 34 x 3.5cm, 2022 (Bicknell-Knight 2022)(Autoria de Bob Bicknell-Knight)



Figura 3.10 - Bob Bicknell-Knight, *Never Should Have Come Here*, Tinta e Acrílico sobre tela, madeira, Plástico PLA de mármore impresso em 3D, 21.3 x 34 x 3.5cm, 2022 (Bicknell-Knight 2022)(Autoria de Bob Bicknell-Knight)



Figura 3.11 - Bob Bicknell-Knight, *Can You Help Us With Some Items*, Tinta e Acrílico sobre tela, madeira, Plástico PLA de mármore impresso em 3D, 21.3 x 34 x 3.5cm, 2022 (Bicknell-Knight 2022)(Autoria de Bob Bicknell-Knight)

Roc Herms

Em *Postcards from Home* (Figura 3.12), Roc Herms documenta o mundo virtual e online de *Playstation Home*, uma plataforma de comunidade virtual disponível durante 5 anos na consola *Playstation 3*. Herms transformou o seu avatar desse mundo num proponente de fotografia ao captar a sua comunidade durante o dia a dia e ao documentar todas as suas conversas e interações com outros jogadores. Estas imagens serviram para criar um livro que serve quase como resultado de um estudo antropológico desta comunidade online (Herms 2016). Existe um aspeto performativo nesta obra, considerando que o artista interage com outras pessoas para as captar. As imagens facilmente assumem a interface do videojogo, não querem esconder a sua origem revelando uma estética específica ao videojogo.



Figura 3.12 - Roc Herms, *Postcards from Home*, Captura de Ecrã com edição de imagem, 2016 (Herms 2016) (Autoria de Roc Herms)

Uma série de obras simples, mas eficaz, *Portraits* (Figuras 3.13), de Eva e Franco Mattes, consiste num conjunto de retratos de vários avatares em *Second Life* (2003), uma outra plataforma de comunidade virtual e online. Estes retratos são capturados a partir da *screenshot* e posteriormente impressos em tela. Desta forma, os artistas representam aquilo que já é em si uma representação. Estas imagens debruçam-se sobre as possibilidades e ironias da nossa identidade que é agora dividida em 'real' e 'virtual'. Estes retratos abrem todo um caminho para a discussão de ideais de beleza e aparência: o que é que nos define melhor, o nosso corpo ou o nosso avatar? Estas obras criam uma outra diluição entre real e virtual ao terem sido expostas não só em várias galerias pelo mundo, mas também dentro do jogo em si, *Second Life* (Cooke 2010).



Figura 3.13 - Eva & Franco Mattes, *Portraits*, série de impressões em tela, 2006-07, instalado em Fotomuseum Winterthur, Suíça (autoria de Eva & Franco Mattes)⁷⁵

⁷⁵ Retirado de: Eva & Franco Mattes, 2007, "Portraits (2006-07)", <https://0100101110101101.org/portraits/>

4. Transpor o Ecrã

4.1 Metodologia

Passamos agora ao projeto em si que existe com algumas condições: se o próprio ato de jogar só existe dentro de regras (Salen e Zimmerman 2003), então a minha própria prática artística aconteceu dentro de um conjunto de regras também:

- 1) cada peça teve que surgir de um videojogo, o objetivo não é criar um jogo, mas sim criar um objeto que resulte de uma transferência de dentro do ecrã para fora deste, uma transposição do virtual e digital para o físico e analógico;
- 2) esta transferência deu-se a partir da ferramenta de captura de ecrã, ou pelo menos surgirá de algum tipo de imagem-ecrã que captura e documenta o ecrã, ou seja, foram trabalhadas imagens que acontecem dentro de um videojogo, a intenção não foi criar peças que fossem inspiradas por videojogos, mas sim trabalhar imagens capturadas dentro destes;
- 3) essas imagens tiveram que surgir de momentos normais de jogo, de *gameplay*, surgiram das *affordances* naturais ao videojogo, sendo que não foi permitido algum tipo de modificação exterior ao jogo e nem foi permissível procurar por algum erro ou *glitch* no decorrer do jogo – o que se pretende é explorar não só o que o jogo me permite fazer, mas aquilo que pretende que eu faça e capturar e documentar esses momentos de jogo.

Com este conjunto de regras certifico que concretizo o objetivo deste projeto: evidenciar momentos de videojogos, momentos que qualquer jogador conseguisse experienciar. Quero, essencialmente, que as minhas peças sejam um reflexo da prática de jogar estes videojogos. Esta prática coexiste com a ferramenta da captura de ecrã (como vimos no capítulo anterior), que transforma a maneira como jogo e produzo as minhas peças.

A teoria abordada nos capítulos anteriores informou a criação destas peças: encarei o videojogo como um sistema afetivo, algo só atingível a partir do toque indicado por Anable (2018). Este toque surge ao jogar e com ele pratiquei e senti o afeto como sugerido por Grace (2020a). E, como Isbister (2016) afirmaria de qualquer jogo, senti uma responsabilidade pela minha escolha de experienciar estes afetos. Aceitei o convite sugerido por Leah Miller (2018) para ter um maior investimento emocional nos momentos e nas narrativas que serão trabalhadas. Coloquei-me no lugar dos meus avatares virtuais e senti o que eles sentem, assumindo os casos de pessoas que sentiram emoções mais intensas por personagens a partir do efeito *bleed* defendido por Waern (2011). Com o uso

da captura de ecrã, esta linha de pensamento foi capturada e, consequentemente, validada como dito por Poremba (2007), esta existindo como uma ferramenta com alto poder de criar imagens importantes para o jogador.

De um modo geral foram utilizadas duas abordagens diferentes ao longo deste projeto: a) *transferência* e b) *intervenção*. Com a abordagem da transferência o objetivo consistiu numa passagem de uma imagem digital (a captura de ecrã) para um outro suporte físico, uma passagem do virtual para o real. Estas peças servem como uma documentação do videojogo a partir de uma transformação dessas imagens, mas, mesmo com estes processos, o intuito é manter a informação presente nestas. Peças com intervenção tiveram, de certa forma, essa mesma passagem do digital para o físico (a transferência), porém acrescentou-se alguma intervenção por cima dessas imagens. Esta serve para acrescentar algo, ou até rasurar. Continua a haver a transformação da imagem, mas a esta adiciona-se uma alteração da informação presente nesta. O foco passa mais por injetar estas imagens com uma intenção exterior (a minha) que se transmite a partir das intenções presentes na imagem original.

Algumas destas peças não se encontram finalizadas no momento da redação deste documento, estas sendo: *Achievement: Our First Kiss!*; *Action: Kiss*; *The Only Sound (Crashing of the Waves)*; *Chatboard Confessions*; *I need to talk to you* e *Keyframes*. Para estas, neste relatório, serão apresentadas as ideias e projeções daquilo que é pretendido,⁷⁶ sendo que na defesa deste projeto estas peças encontrar-se-ão finalizadas. Consequentemente, fotografias destes trabalhos finalizados encontram-se em Anexos. Por motivos de força maior não consegui finalizar estas peças. Houve também uma série de ideias e estudos que foram perseguidos, mas que acabaram por ser deixados para trás, sendo que serviram o seu propósito de afinar o projeto, estes estudos encontram-se em Anexos.

4.2 Prática: Transferência

Achievement: Our First Kiss!

Esta peça surge com a ideia de documentar o clímax de várias narrativas românticas em videojogos, sendo um de três momentos distintos presentes nestas narrativas (interesse, fisicalidade e compromisso) identificados por Kelly (2015).⁷⁷ O foco aqui será no momento

⁷⁶ É possível que, até à defesa, estas peças sofram algumas alterações daquilo que é apresentado aqui.

⁷⁷ Kelly (2015) indica isto relativamente a *Dragon Age 2* (2011), porém eu assumiria que o mesmo pode ser dito, de um modo geral, a outros videojogos com narrativas semelhantes.

de fisicalidade – o beijo – que acontece quase como uma recompensa (um troféu) ao jogador pelo seu investimento nestas narrativas. É o momento em que o romance é validado e tornado real nos sistemas do jogo.

Criei uma compilação destes momentos dentro desta peça (Figura 4.1 e Anexo 3.3). Para tal, quero criar uma montagem dessas imagens impressas em papel fotográfico, assim, é lhes atribuído a mesma validade que uma fotografia 'real'. Cada imagem torna-se numa 'janela'; algumas sobrepõem-se a outras; tudo isto dentro de um formato a um monitor de computador, com as proporções de 16:9, numa tentativa de recolocar estas imagens no contexto onde elas terão acontecido. E para evidenciar o ecrã que se tornara num ecrã dinâmico, de acordo com Manovich (1995), um ecrã com várias imagens em simultâneo.

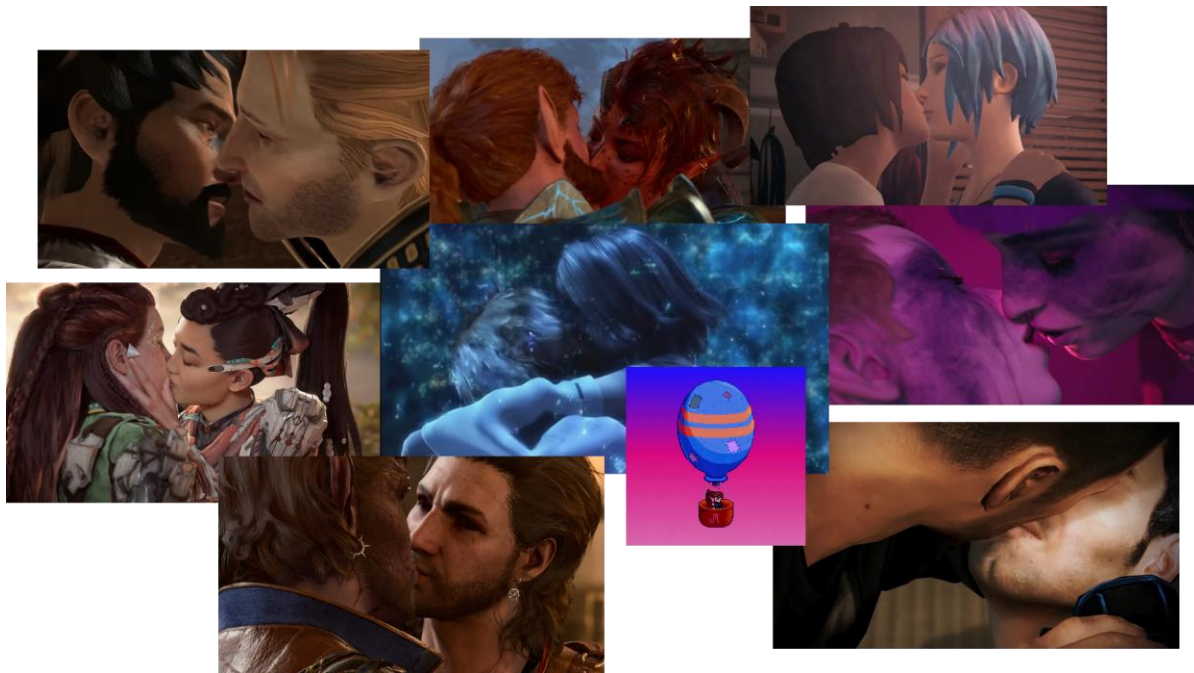


Figura 4.1 - Projeção inicial de *Achievement: Our First Kiss!* (©João Pereira)

Action: Kiss

Em diálogo com a última peça haverá uma pintura em tela com as mesmas dimensões que invocará a mesma ideia: o beijo. Através do processo de pintura, esta imagem tornar-se-á num ecrã clássico como dito por Manovich (1995) e, de certa forma, ao pintá-la, ao

transformá-la, a imagem final seria da minha autoria que apropria e transforma as estéticas do videogame.

O videogame escolhido foi *The Sims* (2000), com o qual a intenção na criação da imagem referente à pintura é participar no tipo de prática identificada por Salen (2002), na qual a vontade de criar uma imagem é mais forte que a vontade de jogar como é pretendido. Em *The Sims* (2000) o jogador tem o poder total sobre o que acontece: o momento captado será decidido por mim e composto por mim. Esta peça (Figura 4.2 e Anexo 3.4) não surge de uma narrativa fixa que tem algum significado para mim, mas sim de um significado/vontade que originou a intenção que levou à composição dessa imagem.



Figura 4.2 - Imagem referente para *Action: Kiss* (©João Pereira)

The Only Sound (Crashing of the Waves)

Esta peça (Figura 4.3 e Anexos 3.6 - 3.13) serve como uma documentação do momento final das várias narrativas de romance presentes em *Persona 4 Golden* (2012). Este momento serve como a derradeira expressão dos sentimentos destes *NPCs* pelo jogador, ou melhor dito pela *player character*. Estes momentos acontecem todos no dia 14 de fevereiro – Dia dos Namorados – dentro do calendário do jogo. No mesmo sítio e com a mesma estrutura, selecionei as últimas linhas de diálogo de cada encontro que posiciona as personagens em lugares e perspetivas idênticas. O foco será o que é dito num ato de comparação e discussão entre estas personagens: uma prática comum dentro da comunidade de fãs de jogos com romance.

Cada momento/personagem será representado por uma seleção de capturas de ecrã que documentam o diálogo em ordem, o resto da interface será assumido para a própria imagem não esconder as suas origens: o videojogo. O texto é o mais importante, mas todos os outros elementos visuais contextualizam a imagem. O título desta obra é retirado da primeira *frame* de cada momento, sendo esta a que contextualiza o momento e também a única frase comum a todas. As imagens serão reproduzidas através do processo analógico de *Lumen Printing*, como indica Gidding (2014), um processo semelhante à *screenshot* no sentido em que os dois são uma cópia exata de uma outra imagem. Através deste processo devolve-se a luz que está em ausente destas ‘fotografias digitais’.



Figura 4.3 - Projeção da montagem da série The Only Sound (Crashing of the Waves) (©João Pereira)

I Want More

Inspirado pelas colagens de David Hockney (Figura 4.4), nomeadamente pelo seu método de construção de imagem. Estas colagens (Figuras 4.5 – 4.8 e Anexos 3.14 – 3.18) nasceram a partir de capturas de ecrã antigas que tinha guardadas no meu arquivo, ou seja, imagens que surgiram de momentos normais de *gameplay* e que considerei importantes o suficiente para as guardar. Estas imagens pertencem à narrativa de romance de Dorian de *Dragon Age: Inquisition* (2014) – a minha personagem favorita que na altura causou uma

grande impressão em mim – e pertencem todas à mesma *cutscene*: um momento de fisicalidade e de compromisso.



Figura 4.4 - David Hockney, *Pearblossom. Hwy 11, - 18th April 1986 #2*, Colagem, 1986 (Autoria de David Hockney)⁷⁸

A partir destas *screenshots*, decidi utilizar um scanner e digitalizar cada imagem por partes ao encostar o scanner diretamente no ecrã, resultando em imagens a preto e branco (com algum ruído colorido), devido à própria maneira que o scanner capta a cor e o modo como o ecrã a transmite. Assim, o processo instantâneo de captura de ecrã (que é feito a partir de um só clique) torna-se num processo mais demorado e intencional numa tentativa de demonstrar o significado que estas imagens carregam em mim. Cada imagem digitalizada será impressa em tamanho real, o que resulta em colagens com as mesmas dimensões que a minha televisão, o ecrã onde estes momentos aconteceram originalmente, que se encontra no meu quarto - um espaço íntimo para mim. Assim, evidencio esta intimidade espacial ao demonstrar momentos íntimos entre duas personagens.

⁷⁸ Retira de: David Hockney, s.d., "Photographic Collages", <https://www.hockney.com/index.php/works/photos/photographic-collages>



Figura 4.5 - João Pereira, *I'm curious where this goes*, Colagem de slit-scans, 2025 (©João Pereira)



Figura 4.6 - João Pereira, *I like you*, Colagem de slit-scans sobre tela, 2025 (©João Pereira)

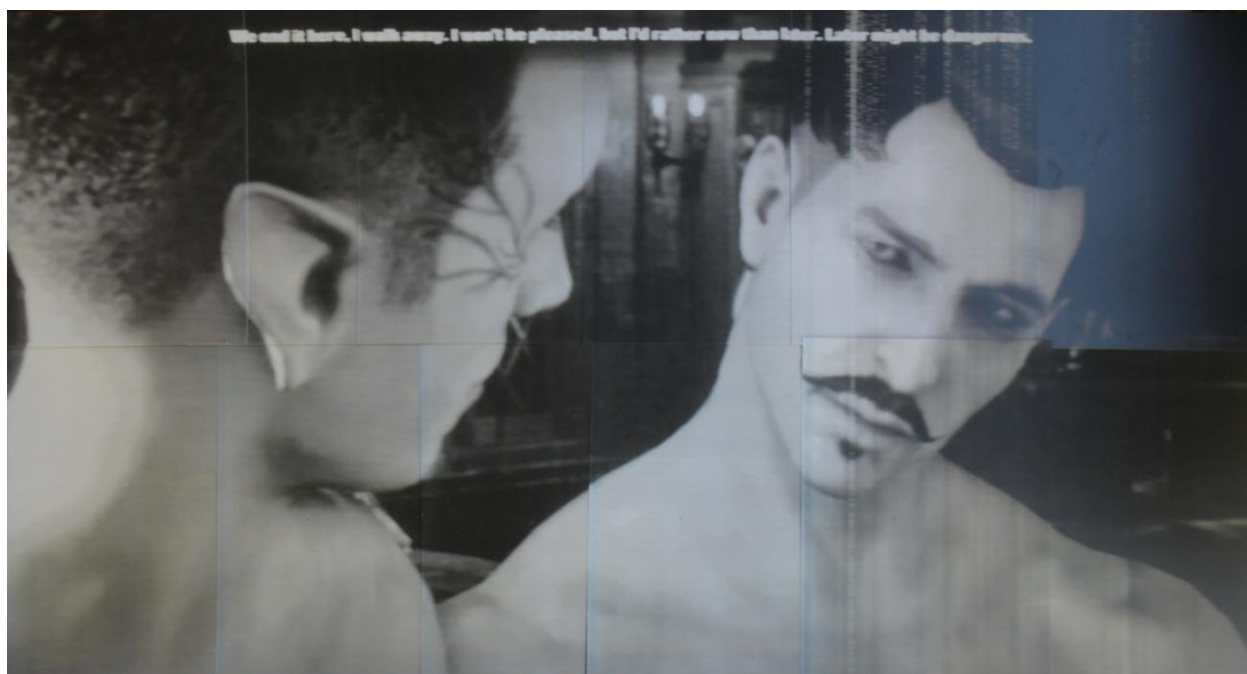


Figura 4.7 - João Pereira, *Later might be dangerous*, Colagem de slit-scans, 2025 (©João Pereira)



Figura 4.8 - João Pereira, *I want more*, Colagem de slit-scans, 2025 (©João Pereira)

Existe uma colagem (Figura 4.6) distinta das outras: foi a primeira a ser concretizada, num outro tempo, e as suas diferenças demonstram a evolução e o refinamento desta ideia. Esta colagem foi manipulada de modo a devolver cor à imagem, mas só ao que é importante: as personagens. As digitalizações seguem diferentes orientações, enquanto com as outras colagens os scans seguem todos a mesma orientação. Esta colagem encontra-se enquadrada por uma grade preta com a intenção de representar a minha televisão, com as mesmas dimensões, para devolver a imagem ao seu ponto de origem. Posteriormente, considerei esta peça demasiado complexa para o seu objetivo, no sentido em que tem demasiados elementos distintos que podem distrair, mas por a sua imagem ainda pertencer ao mesmo momento, considerei que ainda a podia inserir com as outras colagens para criar um momento de destaque (Figura 4.9), até porque o seu momento é um de confissão de sentimentos, talvez o momento mais importante e significativo.



Figura 4.9 - Projeção da montagem destas colagens (©João Pereira)

Letters to/from Greta

Na sua análise ao sistema de cartas⁷⁹ na série de videojogos *Animal Crossing* (2001-20), Bohunicky (2020) declara que o ato de escrita existe como o único método livre de expressão total do jogador aos *villagers* (as *NPCs* que populam a cidade do jogador) e afirma que os jogadores frequentemente dedicam o seu tempo e esforço nesta escrita, mesmo que saibam que estão só a escrever para um programa. A carta existe como uma superfície de afeto: com a escrita é possível aprofundar apegos emocionais com estas personagens e também expressar esse apego a elas próprias.

Daqui surge uma vontade de fazer o mesmo, de me envolver com a mecânica que é a escrita de uma carta continuada pela receção de uma resposta a essa mesma. Tento ser genuíno com a minha escrita e interagir com uma personagem com alguma suspensão de

⁷⁹ Em *Animal Crossing* (2001-2020) é possível enviar cartas a *NPCs* e receber cartas deles também.

descrença. Escolho a *villager* Greta – uma das minhas favoritas em *Animal Crossing: New Horizons* (2020) – como alvo das minhas cartas (Figura 4.10).



Figura 4.10 - Greta, NPC de Animal Crossing: New Horizons (2020)⁸⁰

A ideia será documentar uma conversa entre mim e Greta. Nas minhas cartas tento expressar o meu afeto por ela e falar com ela como se fosse uma pessoa real, mas as respostas dela são limitadas, pré escritas e não conseguem realmente reagir àquilo que lhe tento comunicar, o que leva a uma frustração minha. Este diálogo serve como uma documentação do contraste entre a minha expressão de afeto e a incapacidade dos sistemas do jogo de reagirem de acordo com o que é dito, revelando as limitações do sistema em responder de acordo com o que é escrito.

O processo começa com a escrita das cartas dentro do jogo em si e, consequentemente, recebo a resposta a cada uma dessas cartas. Todas essas cartas foram captadas (Anexo 2.1) com uma *screenshot* e seguidamente impressas em fotocópia a partir da qual utilizei papel químico para transferir o texto, e só o texto, para uma folha das mesmas dimensões. Ao ter de desenhar cada letra, acabo por escrever cada carta à mão (alguns estudos encontram-se em Anexos 2.2, 2.3 e 3.19). As minhas cartas foram transferidas com papel químico azul e as cartas de Greta com papel preto e assim é possível distinguir-se de quem é cada carta, o que ajuda a estabelecer uma ordem do diálogo (Figura 4.11 e 4.12). Utilizei só uma folha para cada cor: assim, cada nova carta tem menos cor que a anterior demonstrando um desgaste e desinteresse, mas também contribui para a criação de uma sequência.

⁸⁰ Retirado de: Nookipedia, 2020, "Greta", <https://nookipedia.com/wiki/Greta>

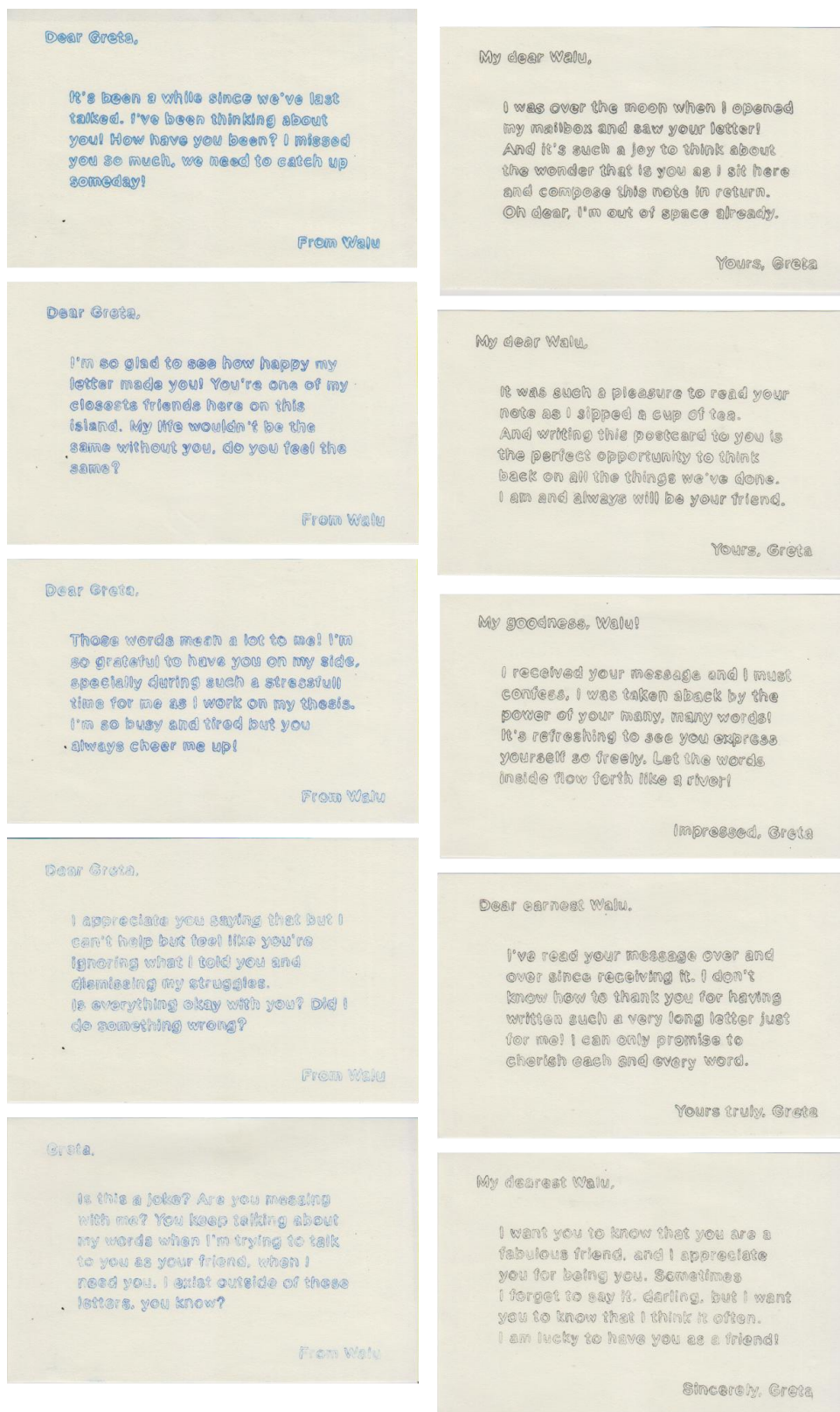


Figura 4.11 - João Pereira, *Letters to/from Greta*, Série de 10 transferências com papel químico sobre papel, 12.8 x 20.3 cm, 2025 (©João Pereira)

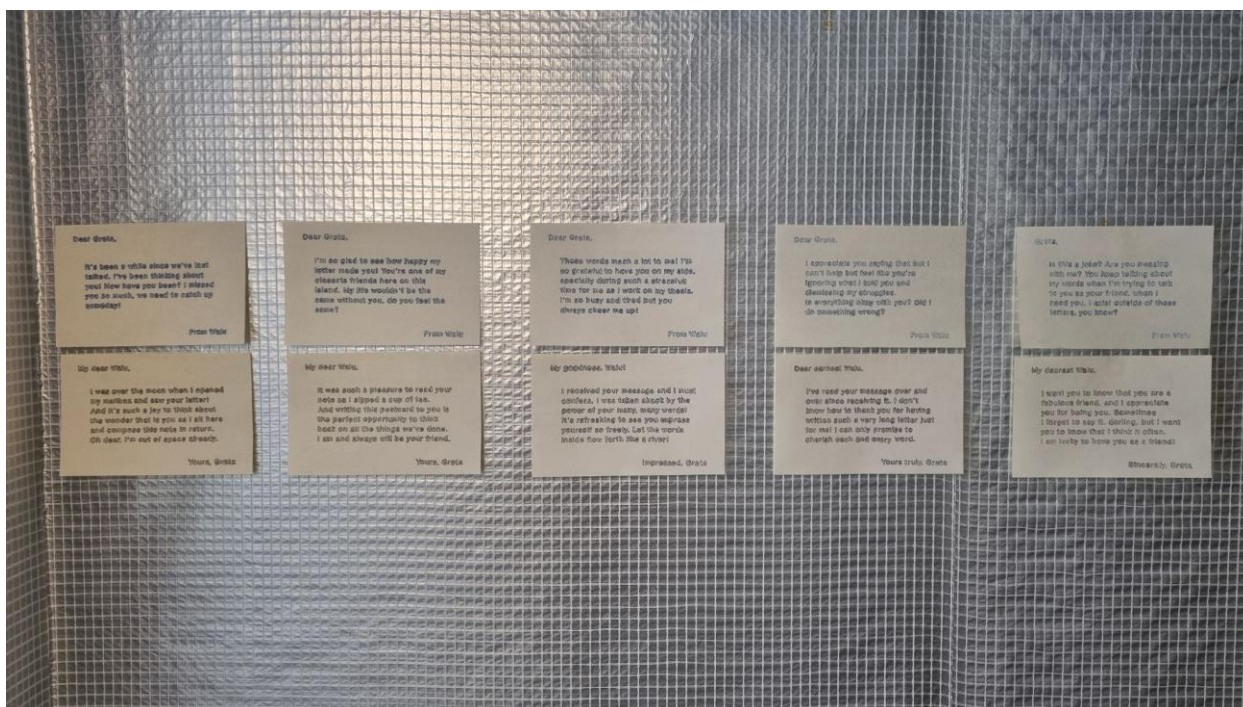


Figura 4.12 - Letter to/from Greta em exposição (©João Pereira)

Chatboard Confessions

Esta peça (Anexo 3.20) surge a partir de interações em videogames online, nos quais questiono outros jogadores sobre as suas experiências em videogames, mais especificamente sobre o seu afeto por personagens. O objetivo é encontrar casos de ligações mais intensas, jogadores que se 'apaixonaram' ou que sentiram um grande carinho ou amizade por uma personagem. Esta peça é inspirada pelas interações com comunidades virtuais presentes nas peças de Angela Washko e Roc Herms, com o objetivo de as documentar.

Estas interações ocorrem todas dentro de *chats* em *Final Fantasy XIV* (2010) – é o que permite jogadores comunicarem uns com os outros em videogames – e consistem em conversas onde eu peço a outros jogadores para falarem das suas personagens favoritas em videogames e porquê. Estes acabam por contar a história dessas personagens, a sua personalidade e o efeito que tiveram neles. As interações (Figura 4.13) acontecem inteiramente através de texto e será esse texto que será destacado ao ser transferido a partir do uso da técnica de transferência litográfica.

[16:10]Chrestchen Mcniel ✨ Shiva >> Sora from Kingdom hearts i always find his determination inspiring. despite his naivitie and he is a good person who always fight trough and see the good in people

[16:20](@Flavia Avenguard ✨ Lich) im also very fond of Variks
[16:21](@Flavia Avenguard ✨ Lich) she is a major NPC and caretaker of the moon
[16:21](@Flavia Avenguard ✨ Lich) she has amazing character design too

[16:18](@Flavia Avenguard ✨ Lich) i adore Eris Morn from Destiny 2 tbh
[16:18](@Flavia Avenguard ✨ Lich) it kinda started off with just being really into her character arc
[16:19](@Flavia Avenguard ✨ Lich) her whole story is surviving horrible trauma, that trauma coming back to haunt her as literal red phantoms of her dead friends and her overcoming it with your help
[16:19](@Flavia Avenguard ✨ Lich) and then in a later dlc
[16:19](@Flavia Avenguard ✨ Lich) she uses her knowledge of how to fight these trauma phantoms by helping others

[16:52](@May Be) Ok, so, from FFXIV I would say I am pretty attached to Estinien, Errenville, Deryk (Oschon). I believe it might be because they all are.. quite tsundered but grow and care over time? You can see growth in their character. Yes, even Oschon. Since his wanderer's heart was closer to wanting to live out his days as human.
[16:54](@May Be) Makes me really happy when we see him and the baby oppo oppo appear in season events sometimes. He was during the Rising event.

Figura 4.13 – Excertos recolhidos de conversas com jogadores em *Final Fantasy XIV* (2010) (©João Pereira)

4.3 Prática: Intervenção

I need to talk to you (Dorian 1#-4#)

Esta peça consiste num ato de documentação de diálogo com a personagem Dorian⁸¹ em *Dragon Age: Inquisition* (2014). A ideia teve origem a partir da potencialidade deste jogo de criar uma rotina amorosa, como indicado por Killham et al. (2018). Depois de entrar numa relação amorosa com uma personagem, há algumas escolhas de diálogo infinitamente repetíveis (e.g. pode-se pedir um beijo ou pedir para passar tempo a estas personagens). Ao interagir repetidamente com estas escolhas pode criar-se uma sensação de rotina com estas personagens – parte também de um imaginar: é o jogador que infere estas intenções nestes momentos (Figura 4.14).



Figura 4.14 - Projeção inicial da peça (©João Pereira)

⁸¹ Relembro que Dorian foi uma personagem muito marcante para mim e é por isso é que ele aparece em várias peças.

Com uma intervenção sobre estes diálogos, pretendo descodificar, descomplicar, imaginar sentidos e especular novos significados nestas conversas ao ocultar, sublinhar e escrever sobre estes textos (Figuras 4.15 e Anexo 2.4), a partir do uso de pastel de óleo sobre estas imagens. Estes diálogos foram captados com o scanner, por isso frases mais longas tiveram de ser captadas em mais do que uma imagem.



Figura 4.15 - Estudos de intervenção em diálogo de *Dragon Age: Inquisition* (2014) (©João Pereira)

Depois de alguns estudos e experiências, considerei que a versão final deveria ter alguma tridimensionalidade, algum afastamento da parede, para ajudar a elevar e destacar cada imagem e, para criar tal efeito, pensei em colocar estas imagens em placas MDF. A peça final consistirá numa composição de várias capturas de texto, com intervenções por cima deste em placas MDF (Figura 4.16 e Anexos 3.21-3.23).

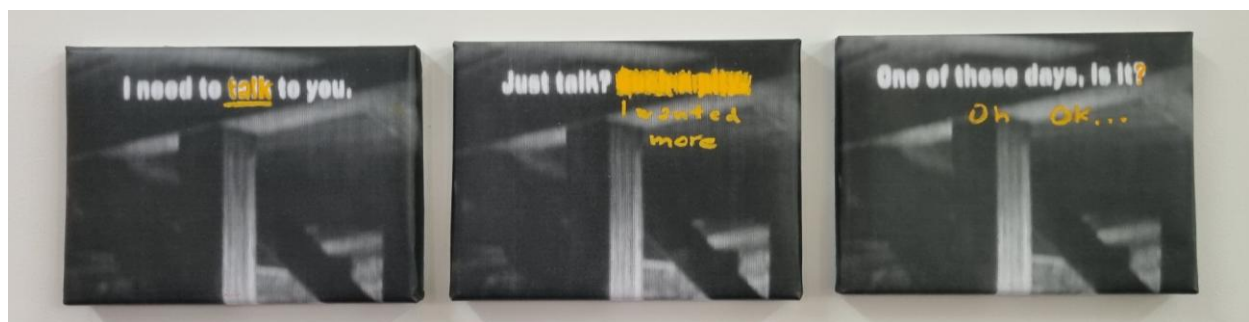


Figura 4.16 - Aplicação das intervenções sobre grade de tela (©João Pereira)

Keyframes (I remember it this way)

A última peça consiste numa série de capturas de ecrã de momentos íntimos/românticos de vários videojogos. A intervenção surge com o objetivo de enaltecer esses momentos, evidenciar o que é importante, o que é mais marcante, acrescentar ou obscurecer o resto com uso de riscadores (segue essencialmente a mesma lógica da peça anterior). O processo varia de imagem para imagem de acordo com a intenção que cada uma gera em mim, tendo concretizado vários estudos com estas intenções (Figura 4.16 e Anexo 2.5).



Figura 4.16 – Estudos de intervenções em imagens de momentos românticos de *Dragon Age: Inquisition* (2010) (©João Pereira)

Para enaltecer estas peças, surgiu a ideia de as colocar em caixas de luz, com o objetivo de imitar a luz de ecrã de onde elas são originárias. Com esta linha de pensamento, a ideia evoluiu para a criação de caixas de luz a partir de televisões/monitores estragados. Assim, a imagem não volta só a ter luz, mas também retorna ao seu sítio de origem. Pretendo utilizar várias televisões/monitores, porém, no momento de escrita deste documento, ainda não consegui recolher ecrãs suficientes. Portanto, tudo o que consegui concretizar até ao momento foi um único protótipo (Figura 4.17). A ideia consiste num conjunto de pelo menos cinco imagens, com diferentes intervenções e luzes, e dependerá das necessidades que cada imagem traz (Anexos 3.24 – 3.30).



Figura 4.17 – Protótipo de uma televisão transformada em caixa de luz (©João Pereira)

Conclusão: Desliga o Ecrã

Querido convidado, de um mundo que eu nunca conhecerei...

Aos teus olhos, eu sei que a nossa jornada foi só uma ficção.

Contudo, eu espero que as tuas memórias desta aventura fantástica ardam tão intensamente dentro da tua realidade. Espero que a promessa do nosso mundo ecoe em ti.

Com todo o meu coração, espero que fantasia te dê força.

(Atlus 2024, Narrador)⁸²

Sumário dos Resultados

Chegámos ao fim do jogo, o fim de outra aventura, e, como no fim de qualquer coisa, é importante olhar para trás. Este projeto nasceu de uma vontade de enaltecer o videojogo, mais especificamente (alguns) momentos dentro dele que afetam o jogador, querendo mostrar o potencial afetivo de um jogo. Esta vontade esteve por detrás de todas as minhas peças produzidas, que é como quem diz: “olha para isto, isto é importante.” A partir desta vontade, joguei e a partir deste jogar, captei e, com o que foi capturado, transformei: estas transformações tiveram várias formas, diferentes técnicas e materiais, tudo a partir de um desejo de explorar o videojogo e de o expor.

Produzi oito ideias diferentes para peças, todas a partir da consideração que o videojogo tem um poder afetivo sobre nós, todas a partir do uso da captura de ecrã e diferentes técnicas e processos plásticos: estas peças vão servir para criar uma exposição durante a defesa deste projeto. Além destas, ao longo do ano, foram desenvolvidas algumas experiências que não foram continuadas, porém foram importantes para eu chegar às outras peças. O objetivo destas peças não foi de opinar sobre afeto em videojogos (não quero convencer ninguém se é certo ou errado) mas, simplesmente, demonstrar que este existe.

⁸² Citação original: “Dear guest, from a world I shall never know... In your eyes, I know our journey was ultimately a fiction. However, I hope your memories of this fantastical adventure burn as bright in your reality. I hope the promise of our world echoes in you. With all my heart, I hope that fantasy gives you strength. (Atlus 2024, Narrador).

Devido ao tema de investigação do projeto, o afeto em videojogos, senti alguma escassez em termos de teoria existente que conseguisse informar as minhas ideias e linhas de pensamento. Não tive necessariamente grande dificuldade em encontrar o material que foi utilizado, mas não foi possível encontrar uma quantidade vasta de referências sobre afeto em videojogos. Isto pode ser devido ao processo de pesquisa utilizado: depois de encontrar algumas fontes (algumas sugeridas pelos meus orientadores e outras encontradas a partir de uma procura superficial na internet), utilizei as suas bibliografias como pontos de referência para encontrar mais teoria. Não foi necessariamente uma investigação exaustiva sobre o tópico, mas encontrei material suficiente para o desenvolvimento do projeto.

Dentro desta investigação senti que não tinha muito por onde escolher, no sentido de não encontrar grande variedade de discussão dentro deste mesmo tópico. Senti uma falta de opiniões opostas que pudessem desafiar as minhas perspetivas: algo que defendesse que afeto em videojogos é impossível, por exemplo. Pela minha investigação, vi que a teoria sobre videojogos tem a tendência de se focar noutros assuntos, nomeadamente a nível do seu *design*, os seus sistemas e a sua qualidade como *medium* representacional ou de simulação.

Numa futura investigação considero que seria mais adequado afunilar e pesquisar mais profundamente em base de dados, como os jornais de investigação dedicados ao videojogo. Se calhar continuarei a não encontrar muita informação, mas tenho esperança de que este campo de estudo – afeto em videojogo – seja aprofundado no futuro.

Também considero relevante mencionar uma escassez de artistas que trabalham o videojogo a partir da mesma perspetiva que eu. Grande parte dos artistas que utilizam o videojogo como ferramenta para sua criação artística focam-se, tipicamente, no tópico de violência frequentemente encontrado nestes sistemas ou utilizam-no como um instrumento de comentário ou crítica política.

De referir que este tema e prática são algo de novo para mim. Quando iniciei este mestrado, tinha outras preocupações para a minha prática, que não se relacionavam com o videojogo. Estas e a minha curiosidade acabaram por me dirigir a este tópico e, por isso, praticamente todo o trabalho aqui apresentado foi concretizado durante um único ano letivo, o que cria todo um conjunto de dificuldades, mas que também permitiu criar em mim um entusiasmo por um tópico novo e diferente, e uma grande vontade de o explorar. Foi um campo de investigação totalmente novo para mim, o mundo dos videojogos é-me

mais do que familiar, mas desconhecia todo este campo de investigação e teoria antes deste mestrado, e até tinha relativamente pouca experiência em utilizar o videojogo na minha prática artística, o que impulsionou uma vontade de o explorar dentro dos meus processos plásticos.

Trabalho Futuro

A partir destas explorações, encontrei uma miríade de temas cativantes relacionados com o videojogo. Alguns até considerei abordar dentro deste projeto, como o tema de representação de sexualidade em videojogos (especialmente em romances) e como este pode servir como um espaço seguro para exploração de identidade de género, a identificação que o jogador forma com a sua *player character*, a nível de customização, e como as escolhas na criação destas personagens refletem a identidade ou preferências do próprio jogador. Estes serão alguns dos temas que pretendo explorar no futuro, sendo que estes foram deixados de parte neste projeto por considerar que seria preferível evitar abordar temas divergentes, mas continuo a considerar estes como questões importantes que quero trabalhar com a devida atenção.

Quero continuar a explorar o videojogo como uma ferramenta de criação artística. Obviamente, continuarei a desenvolver o trabalho iniciado com este projeto e este desenvolvimento poderá passar por rever estudos e ideias que não foram finalizados e construir sobre eles. Também será possível revisitar as peças finalizadas, reformular e reinventá-las. Não considero que este trabalho esteja finalizado de modo algum; este é só um primeiro passo neste caminho – o início de algo mais.

Bibliografia

- Aarseth, Espen J. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Anable, Aubrey. *Playing with Feelings: Video Games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- Arjoranta, Jonne. "How to Define Games and Why We Need To." *The Computer Games Journal* 8, no. 3–4 (dezembro 2019): 109–20. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>.
- Barthes, Roland. *Image, Music, Text*. Editado por Stephen Heath. 13th ed. London: Fontana, 1977.
- Bateman, Chris. "A Game Isn't a Series of Interesting Decisions." Only a Game, 2008. https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2008/07/a-game-isnt-a-series-of-interesting-decisions.html.
- Bergonse, Rafaello. "Fifty Years on, What Exactly Is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach." *The Computer Games Journal* 6, no. 4 (dezembro 2017): 239–55. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>.
- Bicknell-Knight, Bob. "Non-Player Character." Germany: Galeria.Kollektiva, 2022. https://www.bobbicknell-knight.com/files/ugd/25d9ea_e88c9f06f6904dbda7e55bf9f948f99a.pdf.
- Bogost, Ian. "The Rhetoric of Video Games." In *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, editado por Katie Salen, 1ª ed., 288. Cambridge: MIT Press, 2007.
- . "Videogames Are a Mess." Bogost.com, 2009. https://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/.
- Bohunicky, Kyle Matthew. "Dear Punchy: Representing and Feeling Writing in Animal Crossing." *Loading* 13, no. 22 (16 de fevereiro, 2021): 39–58. <https://doi.org/10.7202/1075262ar>.
- Bolter, J. David, & Richard A. Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1999.
- Book, Betsy. "Traveling through Cyberspace: Tourism and Photography in Virtual Worlds." *SSRN Electronic Journal*, 2003. <https://doi.org/10.2139/ssrn.538182>.

Burgess, Jacqueline, & Christian Jones. "'I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character': Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters." *Game Studies* 20, no. 1 (2020).

Cambridge Dictionary. "VIDEO GAME | English Meaning - Cambridge Dictionary." Acedido em 12 de maio, 2025. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>.

Chesler, Caren. "The Lure of Emotionally-Complex Video Games." UNDARK. Acedido em 21 de junho, 2025. <https://undark.org/2021/11/03/the-lure-of-emotionally-complex-video-games/>.

Church, Stacey. "Remediation and Video Games: Bookwork in Dragon Age: Origins." University of California, 2011.

Clarke, Andy, & Grethe Mitchell. "Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions." Netherlands: Citeseer, 2003. <https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.57>.

Clarke, Andy, & Grethe Mitchell. *Videogames and Art 2ed: Second Edition*. 2ª ed. Bristol: Intellect, 2013.

Cohen, Jonathan. "Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters." *Mass Communication and Society* 4, no. 3 (agosto 2001): 245–64. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01.

Cooke, Grayson. "De-Inter-Facement: 0100101110101101.Org's Portraits of 'Second Life' Avatars." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 16, no. 4 (novembro 2010): 395–410. <https://doi.org/10.1177/1354856510375142>.

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Edição Eletrónica. Washington: Washington State University, 1984/1997.

Dittmar, Pierre-Olivier, Matthieu Duperrex, Benjamin H. Bratton, Alexandre Monnin, Anna Lowenhaupt Tsing, Michel Lussault, Pauline Briand, & Geoffrey C. Bowker. *A Bestiary of the Anthropocene: On Hybrid Minerals, Animals, Plants, Fungi...* Editado por Nicolas Nova. Traduzido por Themba Bhebhe & Eamon Drumm. Eindhoven: Set Margins' Publications, 2023.

Electronic Arts. "Can a Computer Make You Cry?," n.d.

- Filiciak, Mirosław. "Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games." In *The Video Game Theory Reader*, editado por Mark J.P. Wolf & Bernard Perron, 1ª ed., 87–102. New York: Routledge, 2003.
- Frasca, Gonzalo. "SIMULATION 101: Simulation versus Representation." *Ludology*, 2001.
<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/sim1/simulation101.html>.
- Frasca, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." In *The Video Game Theory Reader*, editado por Mark J.P. Wolf & Bernard Perron, 1ª ed., 368. New York: Routledge, 2004.
- Galloway, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. NED-New edition. Vol. 18. University of Minnesota Press, 2006.
- Gaver, William W. "Technology Affordances." In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems Reaching through Technology - CHI '91*, 79–84. New Orleans, Louisiana, United States: ACM Press, 1991.
<https://doi.org/10.1145/108844.108856>.
- Gerling, Winfried, Sebastian Möring, & Marco De Mutiis. "Introduction." In *Screen Images: In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, editado por Winfried Gerling, Sebastian Möring, & Marco De Mutiis, 11–42. Brandenburgisches Zentrum Für Medienwissenschaften. Sammelband 04. Berlin: Kulturverlag Kadmos Berlin, 2023.
- Gibson, James J. "The Theory of Affordances." In *The Ecological Approach to Visual Perception: Classic Edition*, 127–37. Boston: Psychology Press, 1979.
<https://doi.org/10.4324/9781315740218>.
- Giddings, Seth. "Drawing Without Light." In *The Photographic Image in Digital Culture*, editado por Martin Lister, 2ª ed., 41–55. Comedia. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2013.
- Grace, Lindsay D. "Discomfort Design: Critical Reflection through Uncomfortable Play." Istanbul, Turkey, 2011.
- Grace, Lindsay D. "On a History of Love and Affection Games." In *Love and Electronic Affection*, de Lindsay Grace, 3–27. editado por Lindsay D. Grace, 1ª ed. CRC Press, 2020a. <https://doi.org/10.1201/9780429429903-2>.

- Grace, Lindsay D. "On Flirting Games and In-Game Flirts." In *Love and Electronic Affection*, de Lindsay Grace, 47–60. editado por Lindsay D. Grace, 1ª ed. CRC Press, 2020.
<https://doi.org/10.1201/9780429429903-4>.
- Greer, Stephen. "Playing Queer: Affordances for Sexuality in Fable and Dragon Age." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 5, no. 1 (1 de março, 2013): 3–21.
https://doi.org/10.1386/jgvw.5.1.3_1.
- Harrer, Sabine. "Intimate Games: Facing Our Inner Predators." In *Digital Love: Romance and Sexuality in Games*, editado por Heidi McDonald, 93–105. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2018.
- Hermes, Roc. *Postcards from Home*. Barcelona: Terranova, 2015.
- Isbister, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Editado por Jesper Juul. Playful Thinking. Cambridge: The MIT Press, 2016.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9267.001.0001>.
- Järvinen, Aki. "The Elements of Simulation in Digital Games: System, Representation and Interface in GRAND THEFT AUTO: VICE CITY," 2003.
<https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/17628>.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- Karhulahti, Veli-Matti, & Tanja Välisalo. "Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters." *Frontiers in Psychology* 11 (12 de janeiro, 2021): 575427. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575427>.
- Kelly, Peter. "Approaching the Digital Courting Process in Dragon Age 2." In *Game Love: Essays on Play and Affection*, editado por Esther MacCallum-Stewart & Jessica Enevold, 66–86. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2015.
- Killham, Jennifer E., Arden Osthof, & Jana Stadeler. "Designing Video Game Characters for Romantic Attachment Practical Application and Design Pitfalls." In *Digital Love: Romance and Sexuality in Games*, editado por Heidi McDonald, 183–222. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2018.
- Lange, Amanda. "Love on the Farm—Romance and Marriage in Stardew Valley." In *Digital Love: Romance and Sexuality in Games*, editado por Heidi McDonald, 59–67. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2018.

- Leah, Miller. "Invitation: Granting Emotional Access through Romantic Choice." In *Digital Love: Romance and Sexuality in Games*, editado por Heidi McDonald, 159–81. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2018.
- Leoni, Moyzhes. "Love Without Consequences: Ideology of Romance Representation in Video Games. Case Study of Dragon Age: Inquisition." In *Love and Electronic Affection*, editado por Lindsay D. Grace, 1ª ed., 157–77. CRC Press, 2020.
<https://doi.org/10.1201/9780429429903-2>.
- Lewis, Melissa L., René Weber, & Nicholas David Bowman. "'They May Be Pixels, But They're MY Pixels': Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games." *CyberPsychology & Behavior* 11, no. 4 (agosto 2008): 515–18.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0137>.
- Lucas, Alexandra M. "Innovative Origins, Playersexuality, & Complex Inquisition The Evolution of Relationship Mechanics in Dragon Age." In *Love and Electronic Affection*, editado por Lindsay D. Grace, 1ª ed., 157–77. CRC Press, 2020.
<https://doi.org/10.1201/9780429429903-2>.
- Mallon, Bride, & Ronan Lynch. "Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players With Game Characters." *Simulation & Gaming* 45, no. 4–5 (agosto 2014): 508–27. <https://doi.org/10.1177/1046878114553572>.
- Manovich, Lev. "An Archaeology of a Computer Screen," 1995.
- Mateas, Michael. "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, editado por Noah Wardruip-Fruin & Pat Harrigan, 19–33. Cambridge: MIT Press, n.d.
- Mitchell, William J.T. "Screening Nature (and the Nature of the Screen)." *New Review of Film and Television Studies* 13, no. 3 (3 de julho, 2015): 231–46.
<https://doi.org/10.1080/17400309.2015.1058141>.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- Norman, Donald. *The Design Of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1988.
- Ntelia, Renata. "Romantic Love in Games, Games as Romantic Love." In *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–4. Bugibba Malta: ACM, 2020.
<https://doi.org/10.1145/3402942.3402968>.

- Peterson, Jon. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego, CA: Unreason Press, 2012.
- Pohjola, Mike. "Autonomous Identities - Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities." In *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, editado por Markus Montola & Jaakko Stenros, 81–96. Ropecon ry, 2004.
- Poremba, Cindy. "Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace." *Games and Culture* 2, no. 1 (janeiro 2007): 49–58. <https://doi.org/10.1177/1555412006295397>.
- Rollings, Andrew, & Dave Morris. *Game Architecture and Design*. Scottsdale: Coriolis, 2000.
- Rowley, Nat. "The Importance of Affordances in Games." *Medium* (blog), 2022. <https://medium.com/@Nat.Rowley/the-importance-of-affordances-in-games-556a03986baa>.
- Salen, Katie. "Quake! Doom! Sims! Transforming Play: Family Albums and Monster Movies." Walker Art Center, 2002. <https://web.archive.org/web/20120427232409/http://www.walkerart.org/archive/7/A5736D3C789330FC6164.htm>.
- Salen, Katie, & Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003. <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play/>.
- Schultz, Monte, & Steve Arrants. "Infocom Does It Again ... and Again." *Creative Computing*, 1983. https://www.atarimagazines.com/creative/v9n12/120_Infocom_does_it_again_.php.
- Swingcat. "How To Become A Woman's Puppet Master." Become a Player. Acedido em 21 de junho, 2025. <https://web.archive.org/web/20150206090518/http://becomeaplayer.com/articles/puppetmaster.htm>.
- Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.
- Tung, Mak Ying. "★Bio★." Mak Ying Tung, s.d. Acedido em 21 de junho, 2025. <https://makyingtung.com/%e2%98%85bio%e2%98%85.html>.

Waern, Annika. "'I'm in Love with Someone That Doesn't Exist!' Bleed in the Context of a Computer Game." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 3, no. 3 (13 de setembro, 2011): 239–57. https://doi.org/10.1386/jgvw.3.3.239_1.

Washko, Angela. "Gaming Interventions." ANGELA WASHKO. Acedido em 21 de junho, 2025. <https://angelawashko.com/section/289333-Gaming%20Interventions.html>.

Ludografia

Animal Crossing. 2001. Nintendo

Animal Crossing: New Horizons. 2020. Nintendo

Baldur's Gate 3. 2023. Larian Studios

Dark Room Sex Game. 2008. Lau Korsgaard

Doom. 1993. id Software

Dragon Age: Origins. 2009. Bioware

Dragon Age 2. 2011. Bioware

Dragon Age: Inquisition. Bioware

Final Fantasy XIV. 2010. Square Enix

Metaphor: ReFantazio. 2024. Atlus

Minecraft. 2009. Mojang Studios

Myst. 1993. Cyan, Inc

New Pokémon Snap. 2021. BANDAI NAMCO Studios

Pac-Man. 1980. Namco

Persona 4 Golden. 2012. Atlus

Planetfall. 1983. Infocom

Second Life. 2003. Linden Lab

Solitário. 1990. Microsoft

Stardew Valley. 2016. ConcernedApe

The Sims. 2000. Maxis

The Sims 2. 2004. Maxis

The Sims 3. 2009. Maxis

The Sims 4. 2014. Maxis

Train. 2009. Brenda Brathwaite Romero

Glossário

DA2 – *Dragon Age 2*

Gameplay – como se joga um jogo

NPC – *Non-Playable Character*, personagens incontroláveis pelo jogador

PC – *Player Character*, personagem controlado pelo jogador

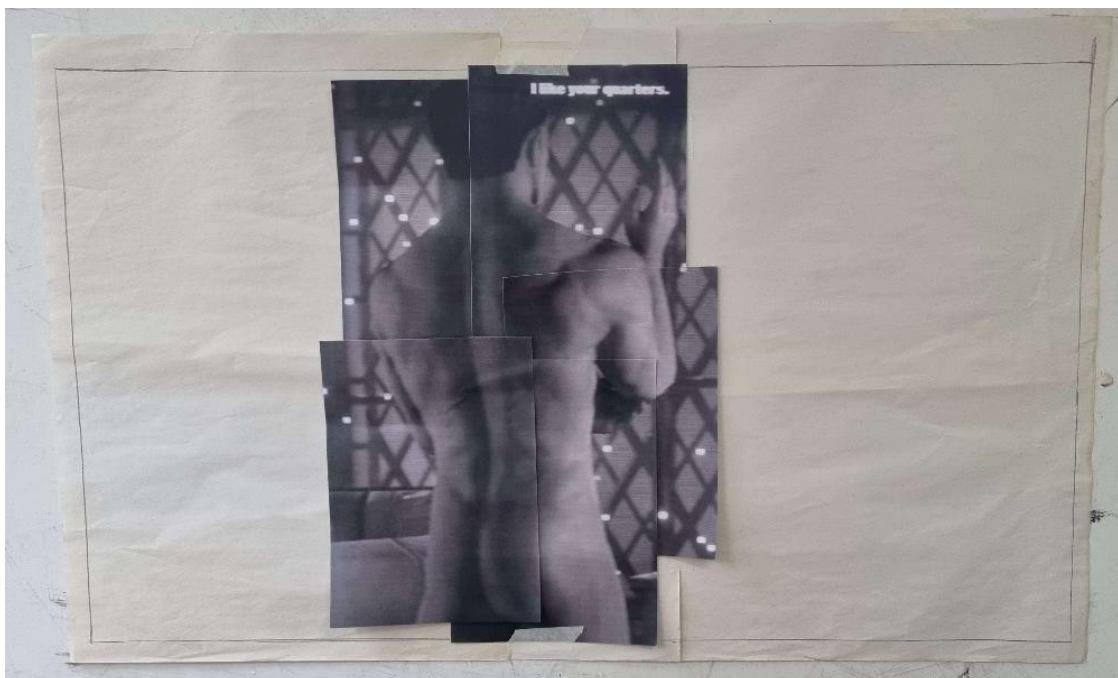
Anexos

1.Estudos	80
2.Projeto	83
<i>Letters to/from Greta</i>	83
<i>Chatboard Confessions</i>	85
<i>I need to talk to you (Dorian 1#-4#)</i>	91
<i>Keyframes (I remember it this way)</i>	92
3.Exposição	93
Cartaz	93
Folha de Sala	94
Exposição	95
Índice de Anexos	93

1. Estudos



Anexo 1.1 – Colagem com acetatos (©João Pereira)



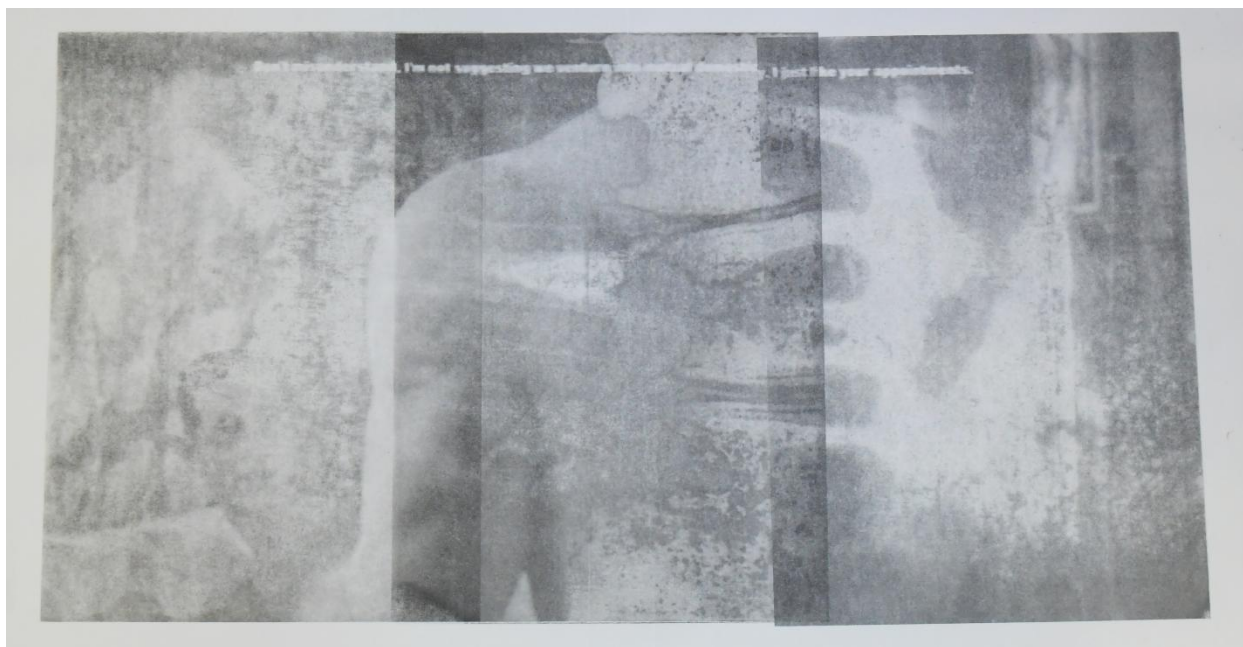
Anexo 1.2 – Colagem sobre papel e lápis de cor (©João Pereira)



Anexo 1.3 – Colagem de screenshots de *Animal Crossing: New Horizons* (2020) (©João Pereira)



Anexo 1.4 – Transferência de acetona (©João Pereira)



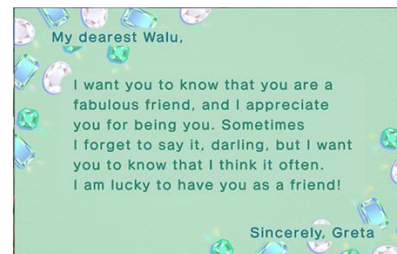
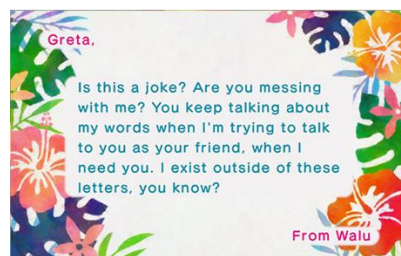
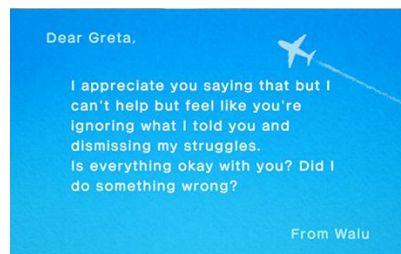
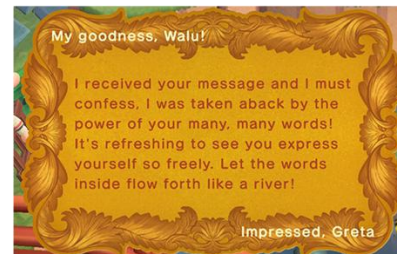
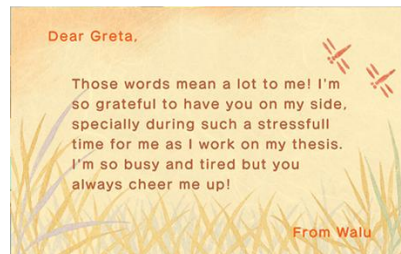
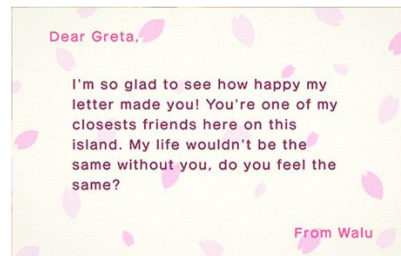
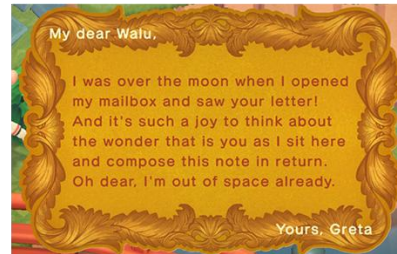
Anexo 1.5 – Transferência com acetona (©João Pereira)



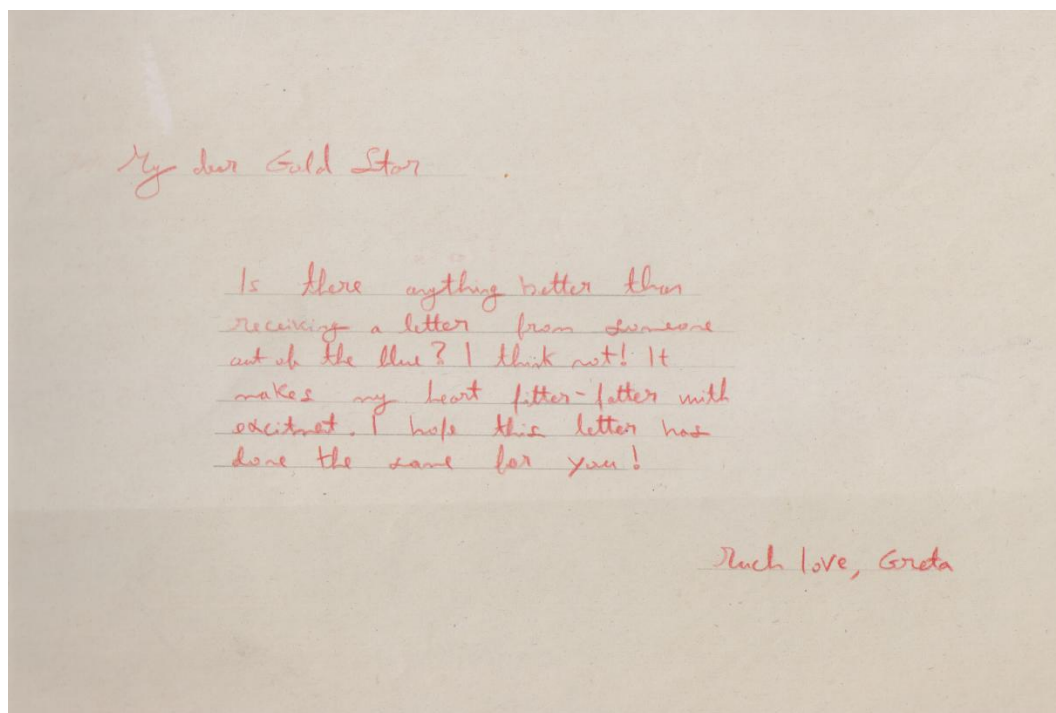
Anexo 1.6 – Transferência com acetona (©João Pereira)

2. Projeto

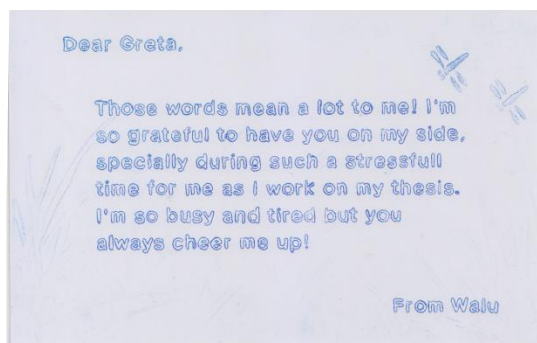
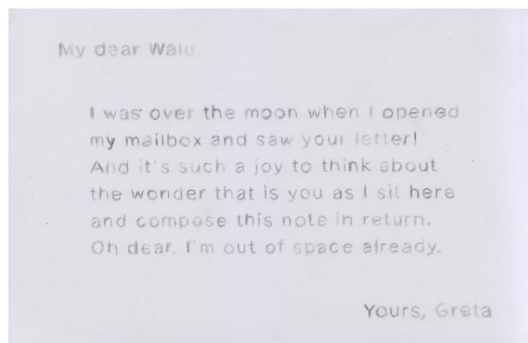
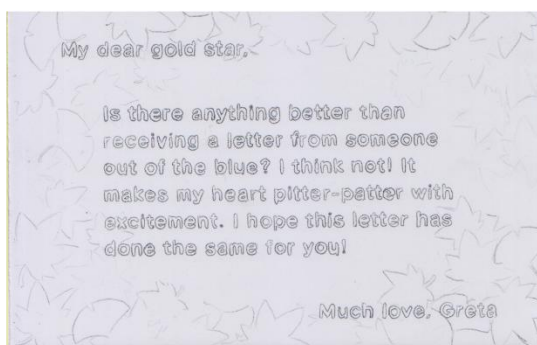
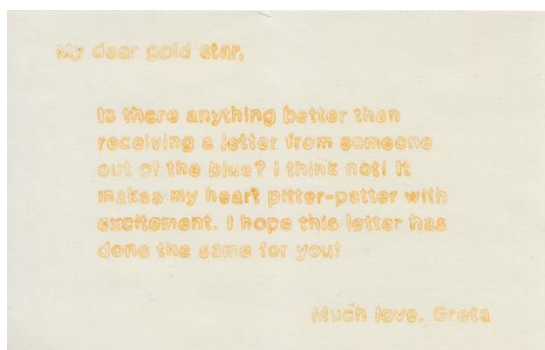
Letters to/from Greta



Anexo 2.1 – Capturas de ecrã das cartas escritas em *Animal Crossing: New Horizons* (2020) (©João Pereira)



Anexo 2.2 – Estudo de carta transcrita à mão (©João Pereira)



Anexo 2.3 – Primeiras experiências de transferência de texto (©João Pereira)

Chatboard Confessions

Segue aqui uma cópia das conversas dentro de *Final Fantasy XIV* (2010) que originaram a peça.

[16:10]Chrestschen Mcniel[?]Shiva >> Sora from Kingdom Hearts i always find his determination inspiring. Despite his naivite and he is a good person who always fight trough and see the good in people

[16:17](?)Flavia Avenguard(?)Lich) tried to send you a tell and the game refused lmao

[16:17](?)Flavia Avenguard(?)Lich) anyway

[16:18](?)Flavia Avenguard(?)Lich) I adore Eris Morn from Destiny 2

[16:18](?)Wallu Dakawa) yeah I was having trouble too

[16:18](?)Wallu Dakawa) can I ask why?

[16:18](?)Flavia Avenguard(?)Lich) it kinda started off with just being really into her character arc

[16:19](?)Flavia Avenguard(?)Lich) her whole story is surviving horrible trauma, that trauma coming back to haunt her as literal red phantoms of her dead friend and her overcoming it with your help

[16:19](?)Flavia Avenguard(?)Lich) and then in a later dlc

[16:19](?)Flavia Avenguard(?)Lich) she uses her knowledge of how to fight these trauma phantoms by helping others

[16:20](?)Wallu Dakawa) oh interesting, ive never played destiny 2

[16:20](?)Flavia Avenguard(?)Lich) oh I was addicted to it for 7 years

[16:20](?)Flavia Avenguard(?)Lich) got over 5000 hours on it

[16:20](?)Flavia Avenguard(?)Lich) even a tattoo on my right arm

[16:20](?)Wallu Dakawa) that's dedication

[16:20](?)Flavia Avenguard(?)Lich) i adore that game

[16:20](?)Flavia Avenguard(?)Lich) im deep into the lore

[16:20](?)Flavia Avenguard(?)Lich) im also very fond of Variks

[16:20](?)Wallu Dakawa) is she a companion that follows you throughout the game? Idk how destiny works

[16:21](?)Flavia Avenguard(?)Lich) she is a major NPC and caretaker of the moon

[16:21](?)Wallu Dakawa) ok ok

[16:21](?)Flavia Avenguard(?)Lich) she has amazing character design too

[16:21](Wallu Dakawa) is the tattoo of her or just the game?

[16:21](Flavia AvenguardLich) its kinda the whole idea of the game in a geometric tattoo

[16:22](Flavia AvenguardLich) its the solar system of d2s timeline with the traveler on one end and the black fleet on the other

[16:22](Wallu Dakawa) oh she does look pretty cool

[16:22](Flavia AvenguardLich) you got discord? i can send a pic

[16:23](Wallu Dakawa) yes i do

[16:46](May Be) Hello. What info are you looking?

[16:46](Wallu Dakawa) Hi!

[16:47](Wallu Dakawa) I'm looking to talk about videogame characters, especially any character you feel any particular attachment to

[16:47](Wallu Dakawa) or just a character that you really like

[16:48](May Be) I think you would need to categorize the question because I could say I like my character, one of the main ones and then one of the very very side characters. ^^;

[16:49](May Be) But I guess I can give some examples to what I've noticed in preference.

[16:49](Wallu Dakawa) not player created characters

[16:49](May Be) Ah okay. Does it have to be specifically FFXIV?

[16:49](Wallu Dakawa) no, any game will do :)

[16:50](May Be) Is it okay if I give several examples from different games?

[16:50](Wallu Dakawa) yes! go ahead :)

[16:52](May Be) Ok, so, from FFXIV I would say I am pretty attached to Estinien, Errenville, Deryk (Oschon). I believe it might be because they all are.. quite tsundered but grow and care over time? You can see growth in their character. Yes, even Oschon. Since his wanderer's heart was closer to wanting to live out his days as human.

[16:53](Wallu Dakawa) oschon is that guy from the endwalkers alliance raids right?

[16:53](May Be) Yes

[16:53](Wallu Dakawa) oh ok :)

[16:53](May Be) Well, one of the Twelve xD

[16:53](Wallu Dakawa) ahah yeah

[16:54](May Be) Makes me really happy when we see him and the baby oppo oppo appear in season events sometimes. He was during the Rising event.

[16:54](Wallu Dakawa) oh really? i havent been playing much

[16:55](May Be) I think you can see a video on youtube on 2024 Rising event

[16:55](☐May Be) Then there are, of course, some very very very side characters in FFXIV that just live rent free inside my head: Like the Miqote and Highlander couple you meet at the Wanderer's Palace and who later ask you to help save the Tonberries from Mamool Ja. Unfortunately they don't have names

[16:56](☐May Be) I kept thinking about them since I started to play the game. Which was about 6 years ago.

[16:56](☐May Be) I hope they got happily eternally bonded and survived the EW events

[16:56](× Wallu Dakawa) aw that's sweet

[16:57](☐May Be) I think they got stuck for me because they were probably the very first gay characters spotted in ffxiv? In an ARR zone too

[16:57](☐May Be) Just want the boyos to be happy

[16:57](× Wallu Dakawa) oh yeah i remember hearing of them

[16:57](× Wallu Dakawa) i dont think i noticed them back then

[16:58](☐May Be) You can still find them whenever you enter Wanderer's Palace. They're right at the beginning of the dungeon

[16:58](☐May Be) I wish they had names tho

[16:58](☐May Be) I really wanted to write a story or two about them ^^;

[16:58](☐May Be) But then again, I do tend to get "living rent free" characters.

[16:59](× Wallu Dakawa) i have those too

[16:59](☐May Be) Same happened with the Freedom Fighter and Global Citizen (EW)

[17:00](× Wallu Dakawa) from the omnicons?

[17:00](☐May Be) Yes

[17:00](× Wallu Dakawa) i remember those ahah

[17:00](☐May Be) They argue like they're married... a little

[17:01](× Wallu Dakawa) omg yeah i remember that

[17:01](☐May Be) And of course, DT gave me characters also live rent free

[17:01](☐May Be) Shunye and Uvlo. From the Gatherer questline

[17:02](☐May Be) So I guess, it's like... I like characters that are a certain type of mysterious, growing and then there's "I see they're doing their own thing and I just want them to be happy" xD

[17:03](☐May Be) But these are examples from FFXIV

[17:04](× Wallu Dakawa) im impressed you remember some of these, i dont ahah

[17:04](☐May Be) Let's say I like lore? xD

[17:04](☐May Be) I do pay attention to the little things sometimes

[17:04](☐May Be) Like.... that funny side quest in SB

[17:05](☐May Be) OMG. I just reminded myself of the pair in SB

[17:05](☐May Be) If you do the side quests, they get connected

[17:06](× Wallu Dakawa) oh in the azim steppe?

[17:06](× Wallu Dakawa) or am i confusing

[17:07](☐May Be) No, from the Azim Steppe. Mauci who is a Dhortal

[17:07](☐May Be) And what is that one other character called...

[17:08](☐May Be) ESUGEN

[17:08](☐May Be) Yes, those two

[17:08](☐May Be) Like, they're both from rival tribes because Mauci is Dhortal and the Esugen is Oronir

[17:09](☐May Be) Not even rival tribes, ENEMIES

[17:09](☐May Be) And yes, if you do their individual quests, you get to know ttheir characters

weapon of choice is it this time since he was reincarnated again was looking for a good meal to become strong and doesn't care that the one who is an amazing cook is from an enemy tribe

bad fights and hunting but enjoys cooking... and the enemy that becomes his friend enjoys it and IS WILLING to take time to teach him.

[17:11](☐May Be) *since he's bad at fights

[17:12](☐May Be) brb

[17:14](× Wallu Dakawa) oki

[17:15](☐May Be) bk

[17:16](× Wallu Dakawa) welcome back !

[17:16](☐May Be) So, yeah, not sure what pattern comes with the "lives rent free" but here it is

similar but from two different games

[17:17](☐May Be) Do you know Divinity Original Sin 2?

[17:17](× Wallu Dakawa) ive heard of it yes

[17:17](× Wallu Dakawa) one of my friends loves one of the characters

[17:17](☐May Be) Let me guess. The Red prince? xD

[17:18](× Wallu Dakawa) uhh i dont think so?

[17:18](☐May Be) Huh, he usually is very beloved despite being posh xD

[17:18](× Wallu Dakawa) it was like an undead guy or something like that

[17:18](× Wallu Dakawa) Fane

[17:18](☐May Be) FANE

[17:19](× Wallu Dakawa) yeye

[17:19](☐May Be) Yeah, I was about to say that Fane is my favorite character as well

[17:19](x Wallu Dakawa) can i ask why?

[17:19](☑May Be) I romanced him as a "hi hi hi I can romance a skeleton" type but came out with "GODDAMN IT LARIAN, I DID IT AGAIN"

[17:20](☑May Be) Why again? Because I first played BG3 and romanced Gale

[17:20](☑May Be) They both have very similar vibes

[17:20](x Wallu Dakawa) oh i romanced gale as well

[17:20](☑May Be) Gale was my very 1st playthrough

[17:20](☑May Be) I don't think any other romance can top him

[17:21](x Wallu Dakawa) same! im doing a 2nd playthrough rn and im romancing karlach, she's so sweet and cute

[17:21](x Wallu Dakawa) but yeah gale will always be my favorite

[17:21](☑May Be) I still need to finish my Astarion and Wyll romance... I need to do the girls as well ;-; I want to romance KARlach ;-;

[17:22](☑May Be) I think you might like Fane as well

[17:22](x Wallu Dakawa) i probably will once i play the game ahah

[17:23](☑May Be) Ok, don't expect it to be amazing. You might even get frustrated.

Because he has a certain poshness to him but... you will see what I mean when I say i got gale vibes

character and i fall again... I have a type apparently

[17:24](☑May Be) So yeah, to explain why I like Fane...

[17:24](x Wallu Dakawa) i didnt even realized the wind theme

[17:24](☑May Be) Fane and Gale are a type of winds xD

[17:24](☑May Be) Or at least weather conditions

[17:25](☑May Be) I thought of Fane as this... comedic, weird romance option because why the fuck not. How many other games have unusual romance options? Probably not many

would be judged for picking him as my 1st option. I liked that he was confused about the world, that we was learning about it along the way, that he started to care about what was going around the world, that he didn't feel anything sensory wise but wished to know

[17:27](☑May Be) I will not spoil that one romance scene but... if they had BG3 quality stuff... it would have been amazing

[17:28](x Wallu Dakawa) you can spoil it if you want

[17:30](☑May Be) Basically, Fane is undead but he was willing to let you take a 'sip' of his soul to know what he was. You see a memory of his, but he's in there. Of course it's your imagination working but you see Fane as what he used to be, when he still have skin and was alive. And the mental picture is beautiful. Kinda gave off then "When I'm with you, I

forget my goddess" moment. It's spicy tho. xD

[17:30](☑May Be) But you're forced to use your imagination fro the scene

[17:30](☑May Be) Hence why i said if only they had bg3 stuff...

[17:31](× Wallu Dakawa) oh does it like cut to black?

[17:31](☑May Be) It kinda does? I mean, you can look up the scene

[17:32](☑May Be) I mean DOS2 is an old-ish game. So when I gave it a chance after BG3, i finally understood why my friend liked the game so much

[17:32](× Wallu Dakawa) yeah my friends is also really into it

[17:33](☑May Be) I think I rambled enough ^^; But I think you get the idea

[17:33](× Wallu Dakawa) this might be a weird question but, would you say you 'fell in love' with fane or gale?

[17:33](☑May Be) I did. Well, not really, but more like... I wish I had that.

[17:34](× Wallu Dakawa) oh i get that

[17:34](☑May Be) When you don't get any love in life and you get something like this it's like "*sigh* i wish that were me"

[17:35](× Wallu Dakawa) i know how that feels...

[17:35](☑May Be) I hope that gives you enough info for what you're looking for ^^

[17:36](× Wallu Dakawa) it does!

[17:36](× Wallu Dakawa) thank you so much!

[17:36](× Wallu Dakawa) i wasnt expecting any replies ahah

[17:36](× Wallu Dakawa) you gave me alot to work with :)

[17:36](☑May Be) I was thinking that maybe you were looking for a prog party but then saw it and was like 'Welp, time to talk this poor aura's horn off" xD

[17:37](× Wallu Dakawa) that was my goal ! :D

[17:37](× Wallu Dakawa) im glad you did

[17:37](☑May Be) keep going, I think more people will join ^^

[17:37](× Wallu Dakawa) yes i will!

[17:37](☑May Be) I will be going now ^^

[17:38](× Wallu Dakawa) oh have fun!

[17:38](× Wallu Dakawa) and thank you again <3

[17:38](☑May Be) See you around in limsa (I stand mostly for hunt notifications)

[17:38](☑May Be) You're welcome ^^ Take care

[17:38](× Wallu Dakawa) see ya :)

[17:38](× Wallu Dakawa) take care as well

I need to talk to you (Dorian 1#-4#)

Let's do something ~~interesting~~
anything

One of those days, is it?
Oh OK

I need ~~to talk to~~ you.

You seem very interested in my opinions.

~~I need to talk to you. I'm hurt.~~
I'm hurt.

I need to talk to you.

I need to talk to you.
It's serious

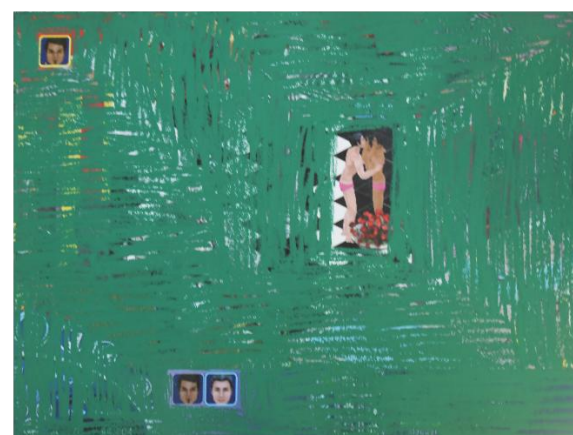
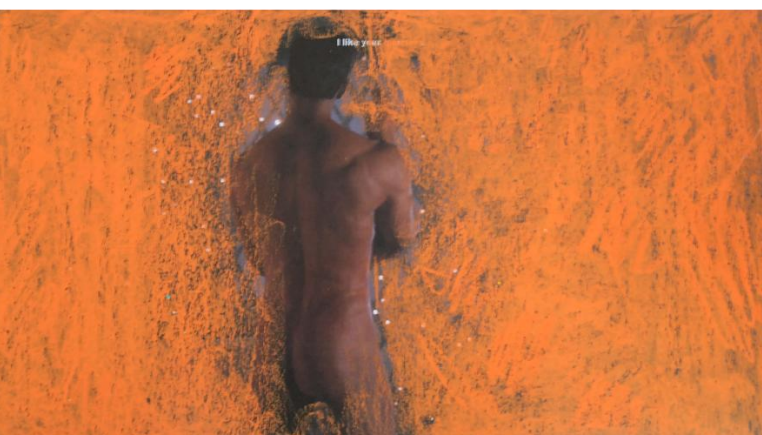
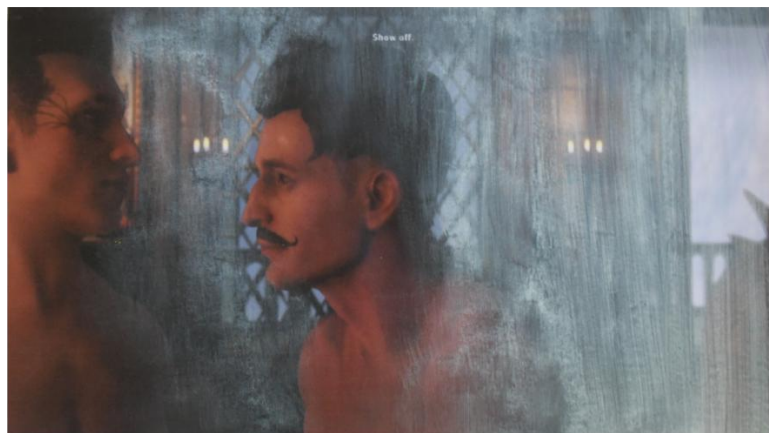
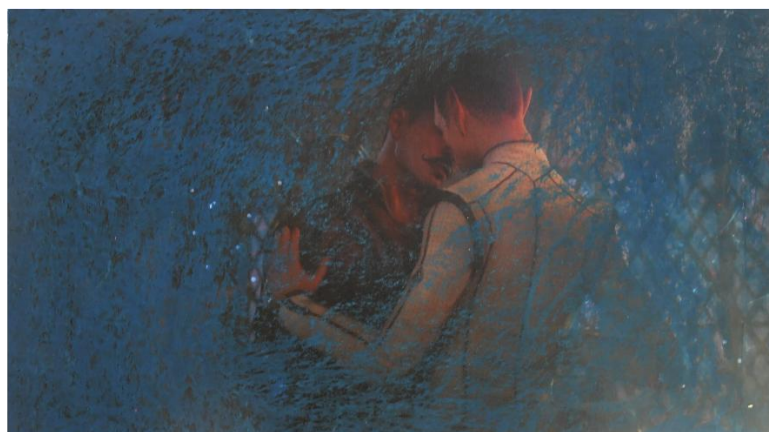
About how much ~~you~~ adore me. ~~I~~

I came for a kiss. ~~We should talk.~~
~~I need to talk to you.~~

We should talk. ~~I need to talk to you.~~

Anexo 2.4 – Estudos de Intervenção com pastel de óleo(©João Pereira)

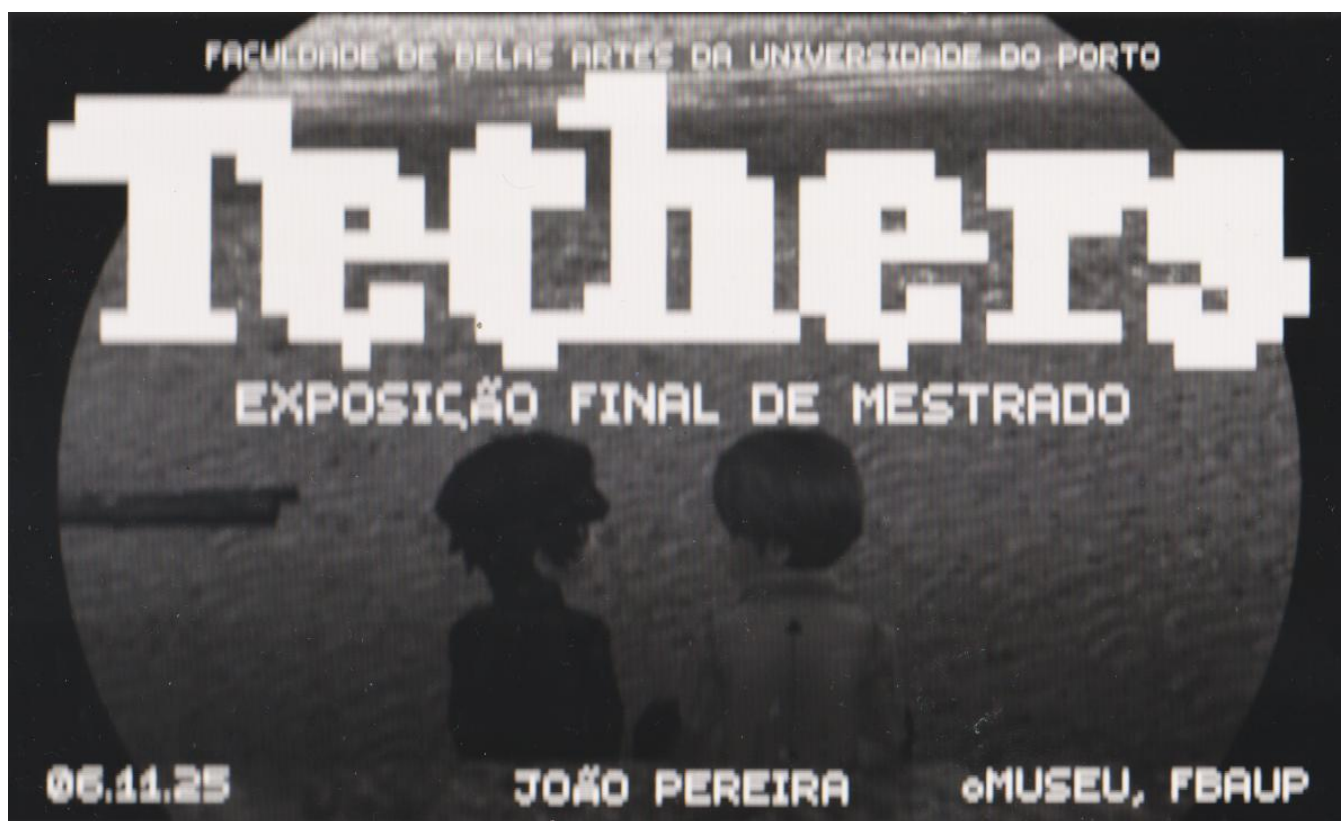
Keyframes (I remember it this way)



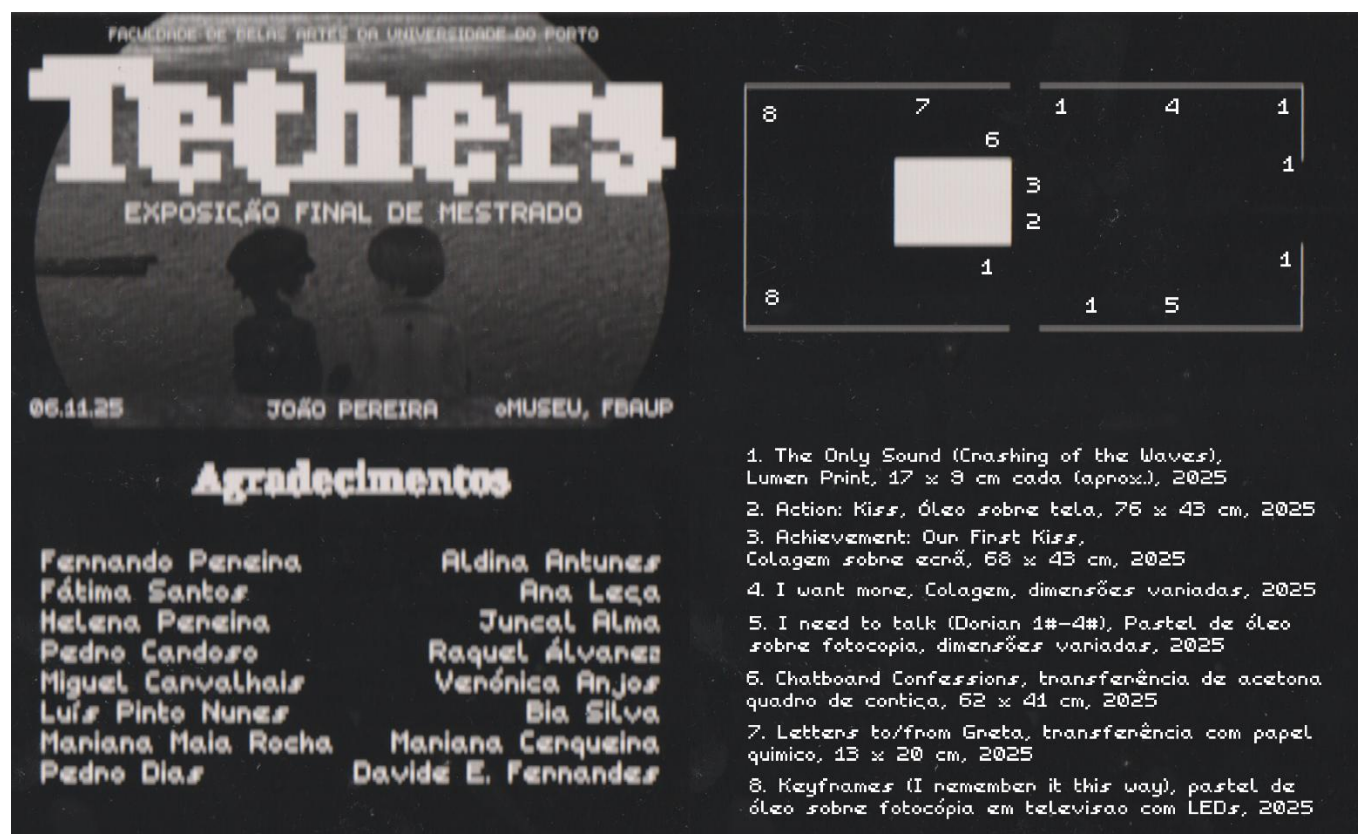
Anexo 2.5 – Estudos de Intervenção com pastel de óleo e tinta acrílica (©João Pereira)

3. Exposição

Cartaz

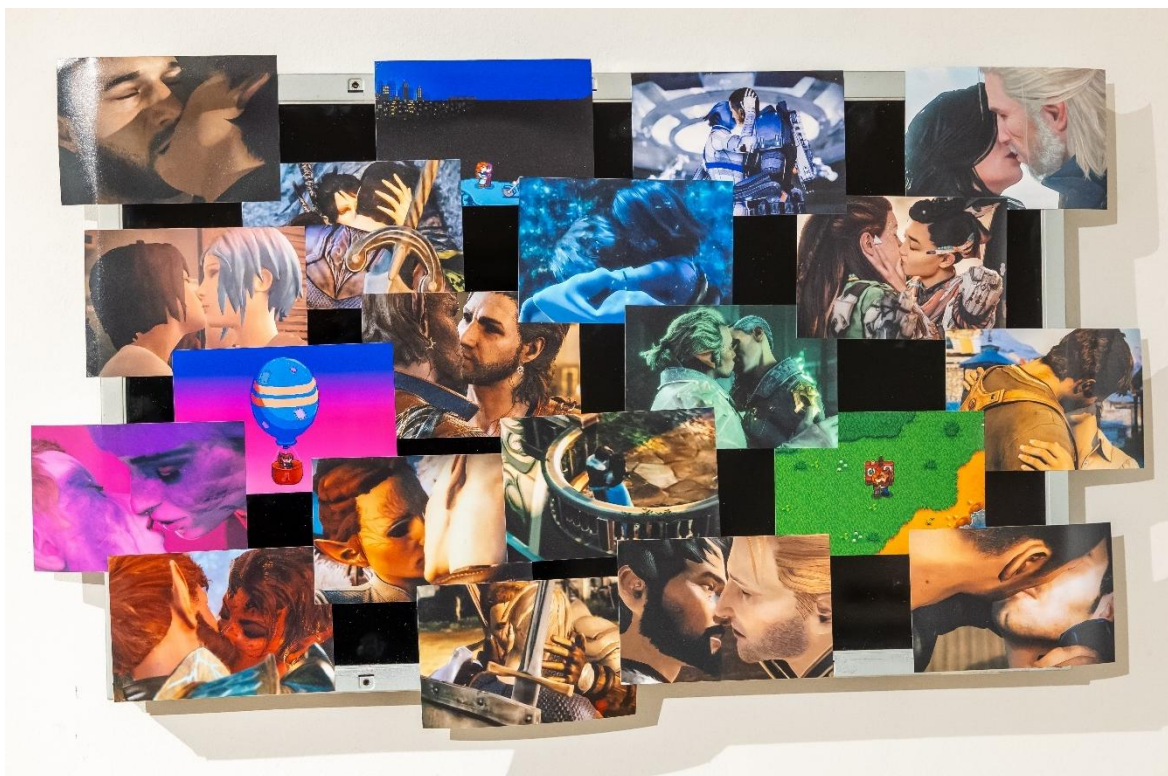


Anexo 3.1 – Cartaz exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.2 – Folha de sala da exposição *Tethers* (©João Pereira)

Exposição



Anexo 3.3 – João Pereira, *Achievement: Our First Kiss!*, Colagem sobre ecrã, 68 x 43 cm, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.4 – João Pereira, *Action: Kiss*, Colagem sobre ecrã, 68 x 43 cm, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.5 –Action: Kiss e Achievement: Our First Kiss!(©João Pereira)



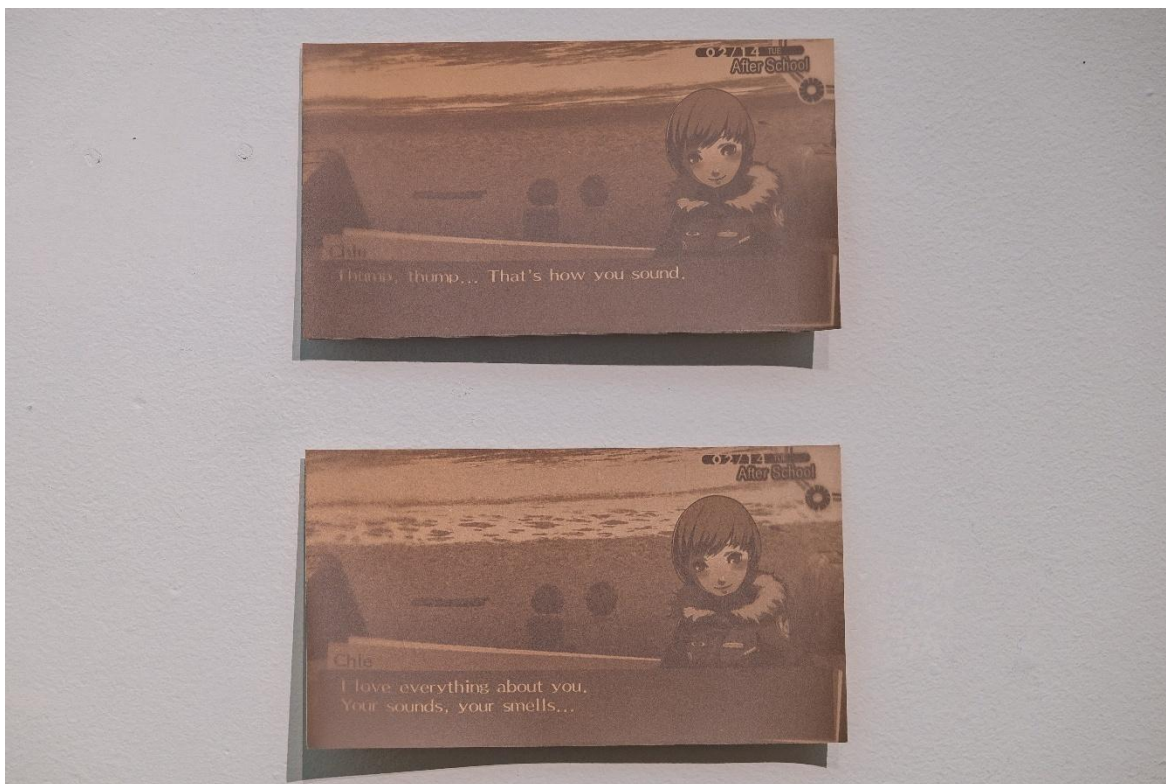
Anexo 3.6 –João Pereira, *The Only Sound (Crashing of the Waves)*, Lumen Print, 17 x 9 cm cada (aprox.), 2025(©João Pereira)



Anexo 3.7 –João Pereira, *The Only Sound (Crashing of the Waves)*, Lumen Print, 17 x 9 cm cada (aprox.), 2025(©João Pereira)



Anexo 3.8-3.10—João Pereira, *The Only Sound (Crashing of the Waves)*, Lumen Print, 17 x 9 cm cada (aprox.), 2025(©João Pereira)



Anexo 3.12 –Detalhe: João Pereira, *The Only Sound (Crashing of the Waves)*, Lumen Print, 17 x 9 cm cada (aprox.), 2025(©João Pereira)



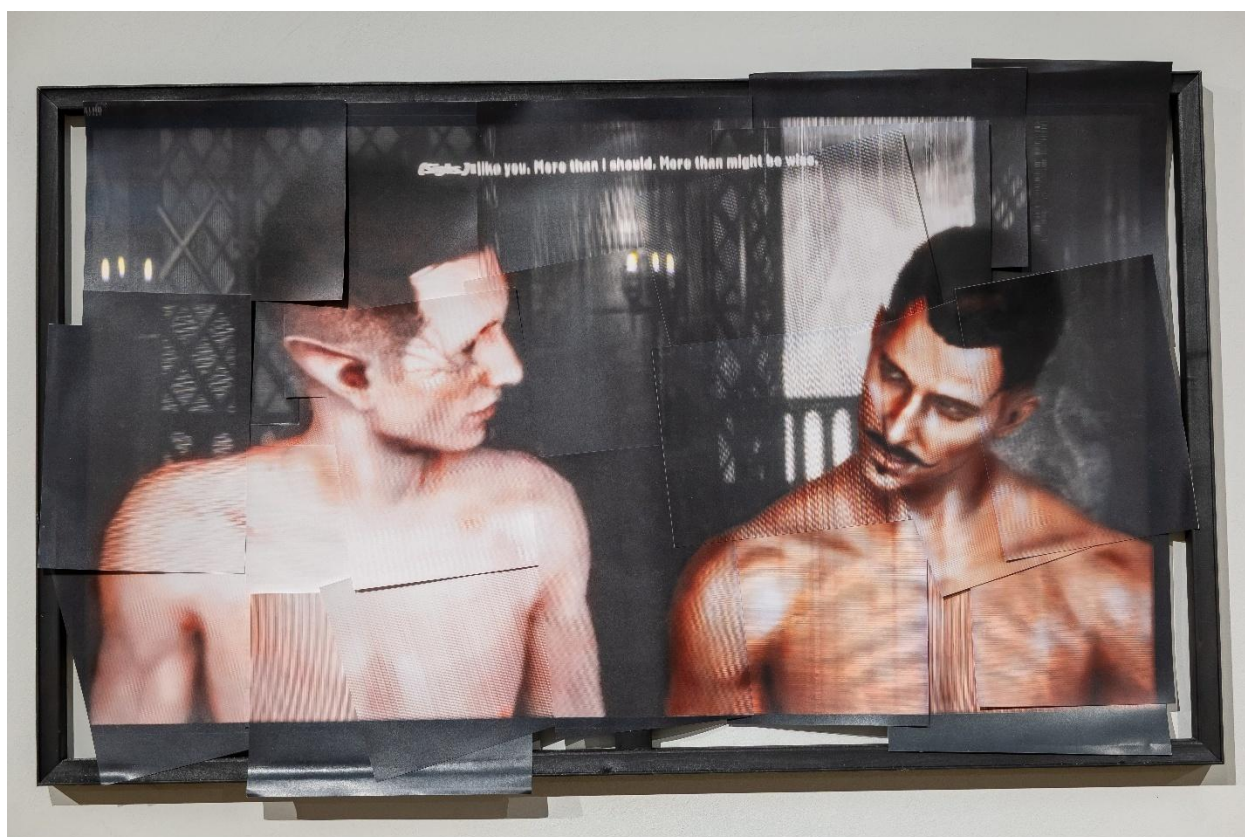
Anexo 3.13 –Detalhe: João Pereira, *The Only Sound (Crashing of the Waves)*, Lumen Print, 17 x 9 cm cada (aprox.), 2025(©João Pereira)



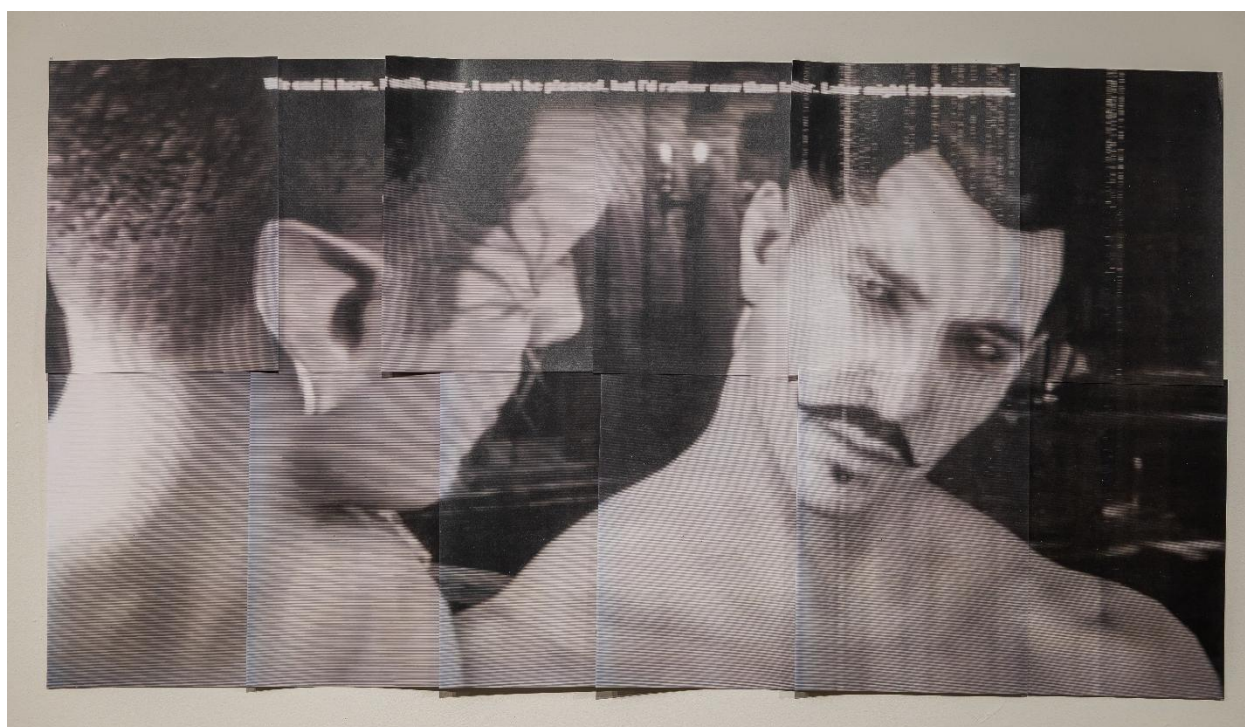
Anexo 3.14 –João Pereira, *I want more*, Colagens, dimensões variadas, 2025(©João Pereira)



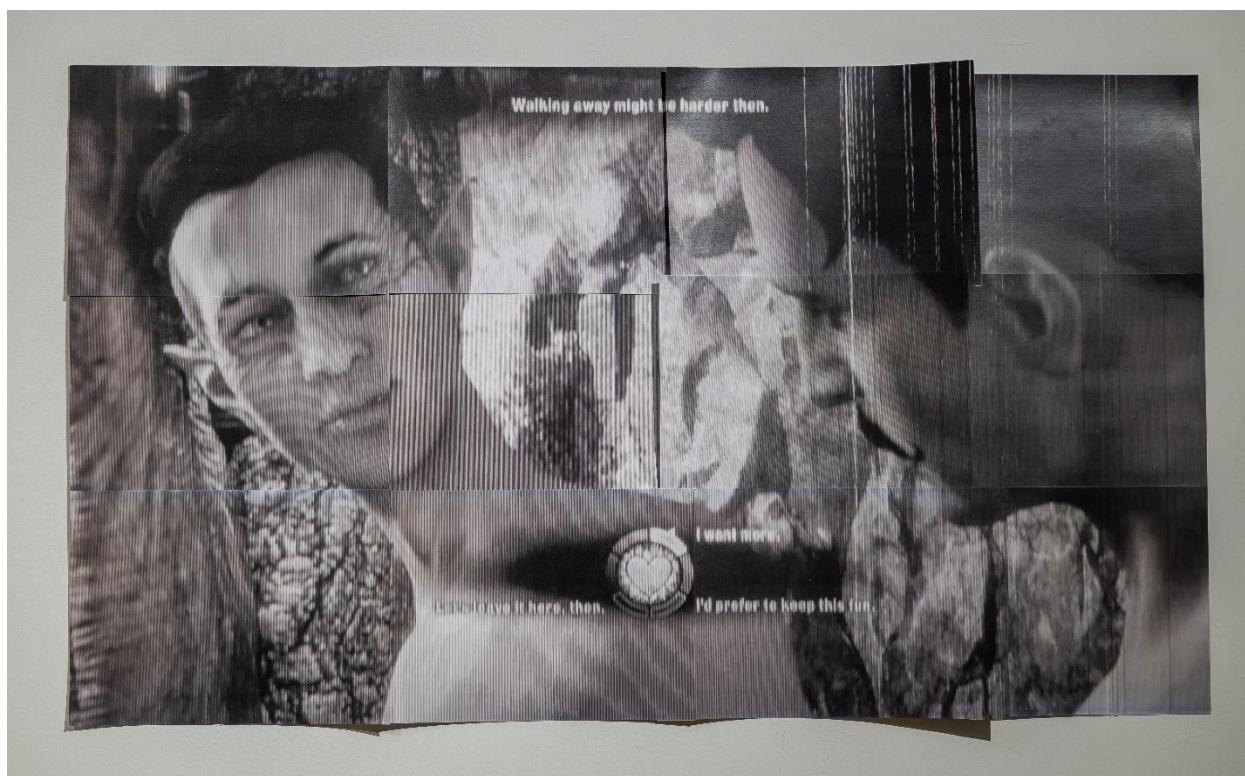
Anexo 3.15 –João Pereira, *I'm curious where this goes, you and I*, Colagem, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.16 –João Pereira, *I like you*, Colagem, 2025(©João Pereira)



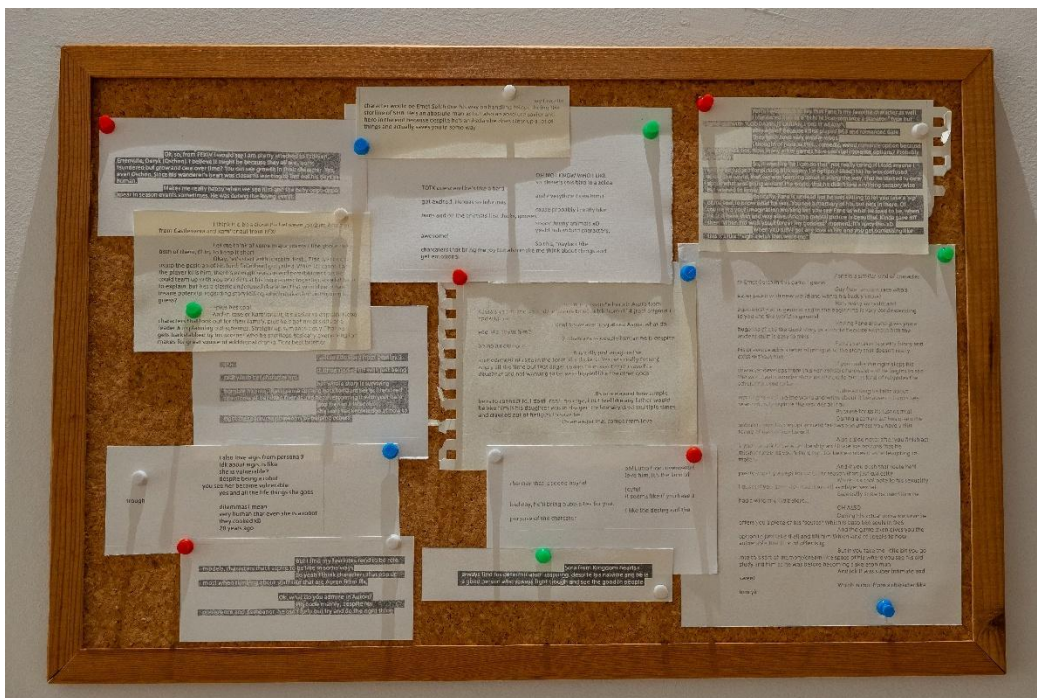
Anexo 3.17 –João Pereira, *Later might be dangerous*, Colagem, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.18—João Pereira, *I want more*, Colagem, 2025(©João Pereira)



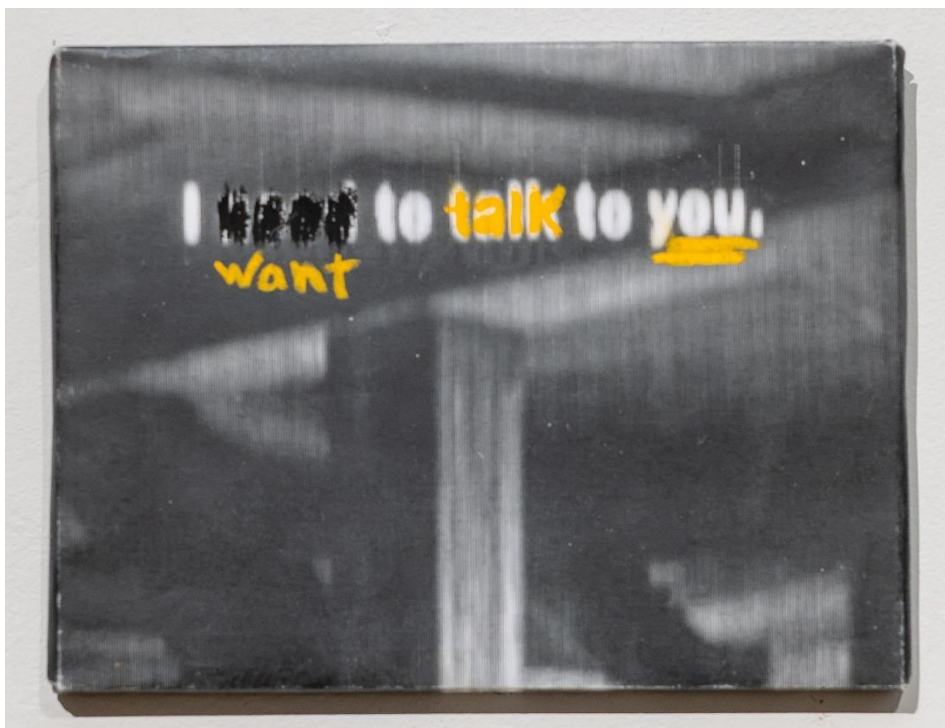
Anexo 3.19—João Pereira, *Letters to/from Greta*, Transferência com papel químico, 13 x 20 cm, 2025(©João Pereira)



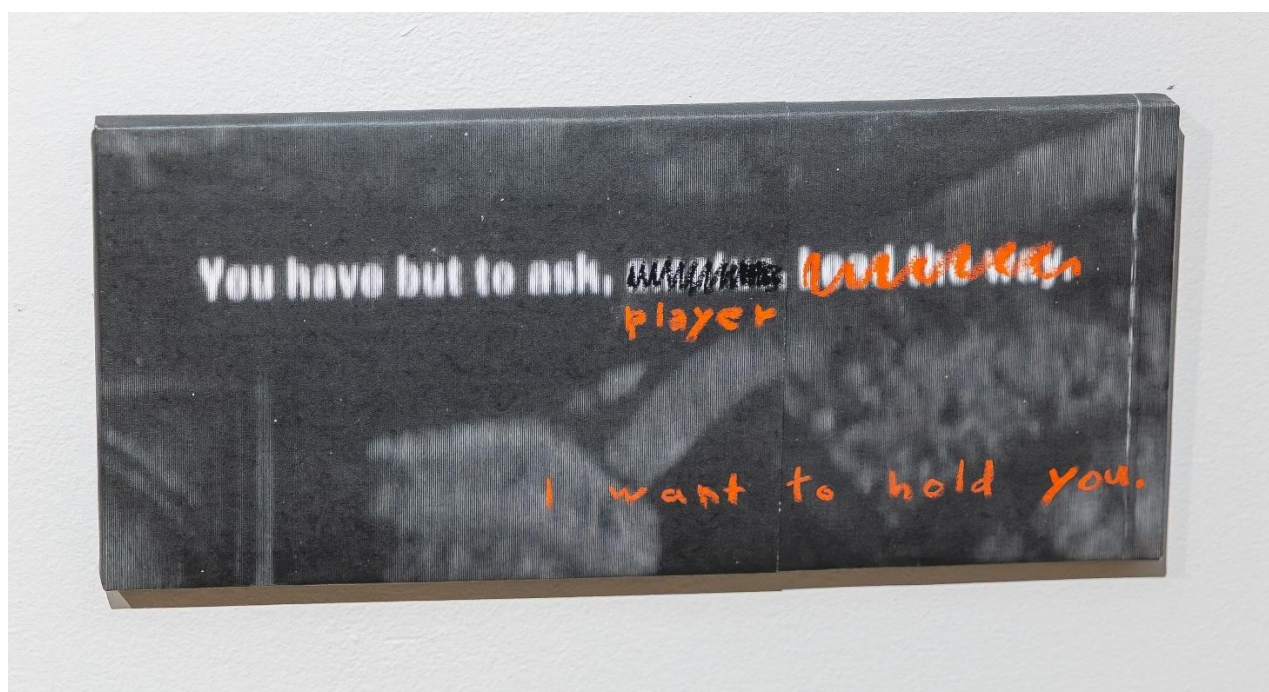
Anexo 3.20 –João Pereira, *Chatboard Confessions*, Transferência de acetona sobre quadro de cortiça, 62 x 41 cm, 2025(©João Pereira)



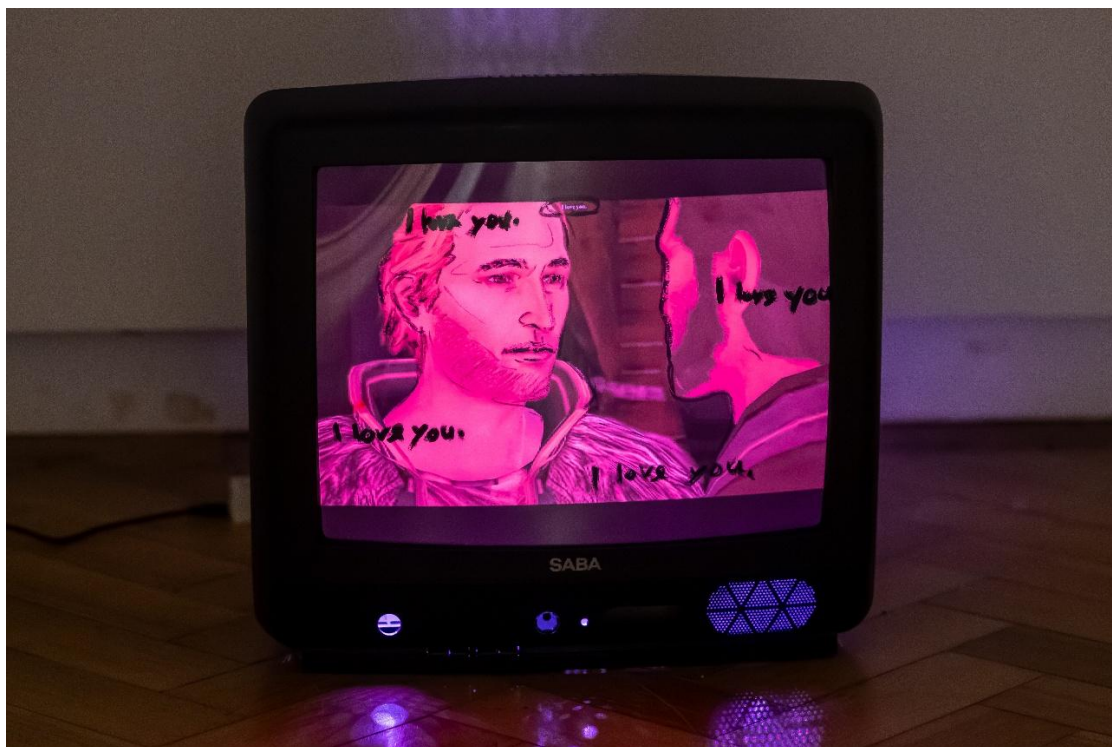
Anexo 3.21 –João Pereira, *I need to talk to you (Dorian 1#-4#)*, Pastel de óleo sobre fotocópia, dimensões variadas, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.22 –Detalhe: João Pereira, *I need to talk to you* (Dorian 1#-4#), Pastel de óleo sobre fotocópia, dimensões variadas, 2025(©João Pereira)



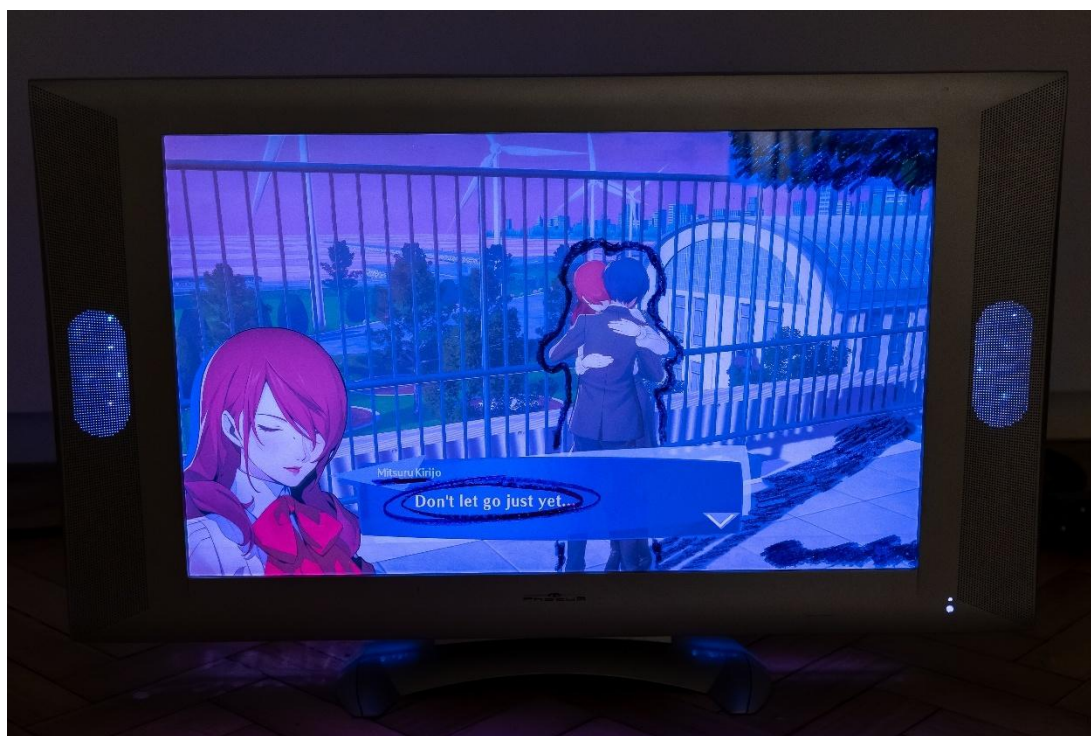
Anexo 3.23 –Detalhe: João Pereira, *I need to talk to you* (Dorian 1#-4#), Pastel de óleo sobre fotocópia, dimensões variadas, 2025(©João Pereira)



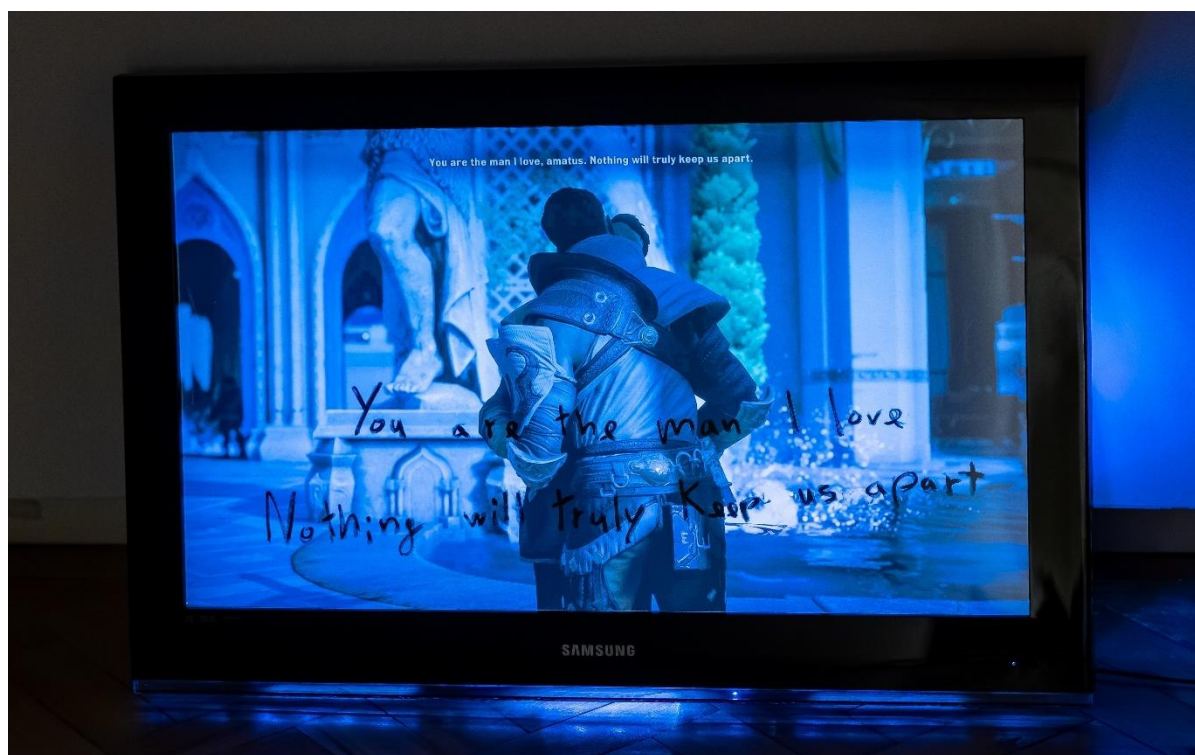
Anexo 3.24 –João Pereira, *Keyframes (I remember it this way)*, Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.25 –João Pereira, *Keyframes (I remember it this way)*, Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.26 –João Pereira, *Keyframes (I remember it this way)*, Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.27 –João Pereira, *Keyframes (I remember it this way)*, Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.28 –João Pereira, *Keyframes (I remember it this way)*, Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.29 –João Pereira, *Keyframes (I remember it this way)*, Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.30 –João Pereira, *Keyframes (I remember it this way)*, Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025(©João Pereira)



Anexo 3.31 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.32 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



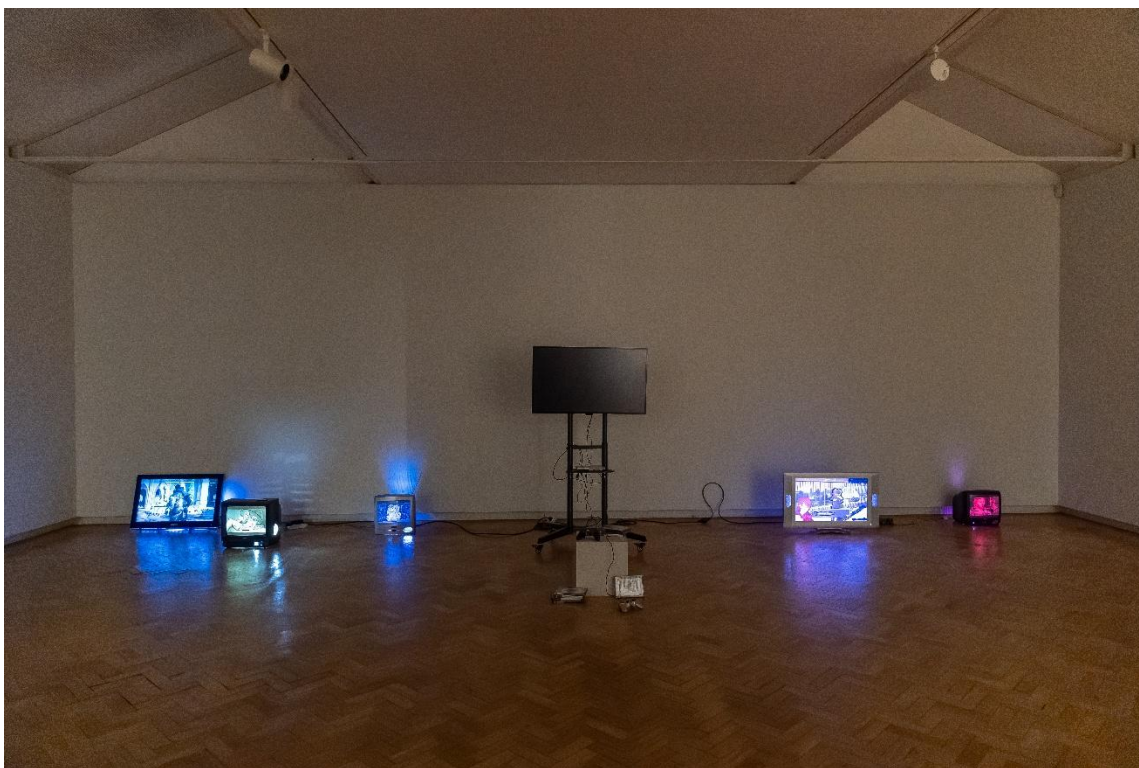
Anexo 3.33 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.34 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.35 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.36 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.37 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.38 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)



Anexo 3.39 – Exposição *Tethers* (©João Pereira)

Índice de Anexos

Anexo 1.1 – Colagem com acetatos (©João Pereira)	80
Anexo 1.2 – Colagem sobre papel e lápis de cor (©João Pereira)	80
Anexo 1.3 – Colagem de screenshots de <i>Animal Crossing: New Horizons</i> (2020) (©João Pereira)	81
Anexo 1.4 – Transferência de acetona (©João Pereira)	81
Anexo 1.5 – Transferência de acetona (©João Pereira)	82
Anexo 1.6 – Transferência de acetona (©João Pereira)	82
Anexo 2.1 – Capturas de ecrã das cartas escritas em <i>Animal Crossing: New Horizons</i> (2020) (©João Pereira)	83
Anexo 2.2 – Estudo de carta transcrita à mão (©João Pereira)	84
Anexo 2.3 – Primeiras experiências de transferência de texto (©João Pereira)	84
Anexo 2.4 – Estudos de Intervenção com pastel de óleo (©João Pereira)	91
Anexo 2.5 – Estudos de Intervenção com pastel de óleo e tinta acrílica (©João Pereira)	92
Anexo 3.1 – Cartaz exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	93
Anexo 3.2 – Folha de sala da exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	94
Anexo 3.3 – João Pereira, <i>Achievement: Our First Kiss!</i> , Colagem sobre ecrã, 68 x 43 cm, 2025 (©João Pereira)	95
Anexo 3.4 – João Pereira, <i>Action: Kiss</i> , Colagem sobre ecrã, 68 x 43 cm, 2025 (©João Pereira)	95
Anexo 3.5 – <i>Action: Kiss</i> e <i>Achievement: Our First Kiss!</i> (©João Pereira)	96
Anexo 3.6 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	96
Anexo 3.7 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	96
Anexo 3.8 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	97
Anexo 3.9 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	97
Anexo 3.10 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	97
Anexo 3.11 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	98
Anexo 3.12 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	99
Anexo 3.13 – João Pereira, <i>The Only Sound (Crashing of the Waves)</i> , Lumen Print, 17 x 9 cm (aprox.), 2025 (©João Pereira)	99

Anexo 3.14 – João Pereira, <i>I want more</i> , Colagens, dimensões variadas, 2025 (©João Pereira)	100
Anexo 3.15 – João Pereira, <i>I’m curious where this goes</i> , Colagem, 2025 (©João Pereira)	100
Anexo 3.16 – João Pereira, <i>I like you</i> , Colagem, 2025 (©João Pereira)	101
Anexo 3.17 – João Pereira, <i>Later might be dangerous</i> , Colagem, 2025 (©João Pereira)	101
Anexo 3.18 – João Pereira, <i>I want more</i> , Colagem, 2025 (©João Pereira)	102
Anexo 3.19 – João Pereira, <i>Letters to/from Greta</i> , Transferência com papel químico, 13 x 20 cm, 2025 (©João Pereira)	102
Anexo 3.20 – João Pereira, <i>Chatboard Confessions</i> , Transferência de acetona sobre quadro de cortiça, 62 x 41 cm, 2025 (©João Pereira)	103
Anexo 3.21 – João Pereira, <i>I need to talk to you (Dorian 1#-4#)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia, dimensões variadas, 2025 (©João Pereira)	103
Anexo 3.22 – Detalhe: João Pereira, <i>I need to talk to you (Dorian 1#-4#)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia, dimensões variadas, 2025 (©João Pereira)	104
Anexo 3.23 – Detalhe: João Pereira, <i>I need to talk to you (Dorian 1#-4#)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia, dimensões variadas, 2025 (©João Pereira)	104
Anexo 3.24 – João Pereira, <i>Keyframes (I remember it this way)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025 (©João Pereira)	105
Anexo 3.25 – João Pereira, <i>Keyframes (I remember it this way)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025 (©João Pereira)	105
Anexo 3.26 – João Pereira, <i>Keyframes (I remember it this way)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025 (©João Pereira)	106
Anexo 3.27 – João Pereira, <i>Keyframes (I remember it this way)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025 (©João Pereira)	106
Anexo 3.28 – João Pereira, <i>Keyframes (I remember it this way)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025 (©João Pereira)	107
Anexo 3.29 – João Pereira, <i>Keyframes (I remember it this way)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025 (©João Pereira)	107
Anexo 3.30 – João Pereira, <i>Keyframes (I remember it this way)</i> , Pastel de óleo sobre fotocópia em televisão com LEDs, 2025 (©João Pereira)	108
Anexo 3.31 – Exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	108
Anexo 3.32 – Exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	109
Anexo 3.33 – Exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	109
Anexo 3.34 – Exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	110
Anexo 3.35 – Exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	110
Anexo 3.36 – Exposição <i>Tethers</i> (©João Pereira)	111

Anexo 3.37 – <i>Exposição Tethers (©João Pereira)</i>	<u>111</u>
Anexo 3.38 – <i>Exposição Tethers (©João Pereira)</i>	<u>112</u>
Anexo 3.39 – <i>Exposição Tethers (©João Pereira)</i>	<u>112</u>

(Página em branco)