

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA

HUMBERTO DORNELES BREUNIG

O RETRATO DE GRIS: EXPERIÊNCIA E ARTE NUM JOGO DIGITAL

PORTO ALEGRE

2021

HUMBERTO DORNELES BREUNIG

O RETRATO DE GRIS: EXPERIÊNCIA E ARTE NUM JOGO DIGITAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em ciências sociais.

Orientador: Prof. Dr. Vítor Queiroz

PORTO ALEGRE

2021

Humberto Dorneles Breunig

O RETRATO DE GRIS: EXPERIÊNCIA E ARTE NUM JOGO DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação submetido ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais.

Aprovado em 01 de dezembro de 2021

BANCA EXAMINADORA:

Vítor Aquino de Queiroz Teixeira

Departamento de Antropologia

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Carlos Eduardo Valente Dullo

Departamento de Antropologia

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Daniel Revillion Dinato

Departamento de História da Arte

Université du Québec à Montréal (UQAM)

AGRADECIMENTOS

Durante a minha trajetória para me tornar um cientista social no Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul tive a sorte de compartilhar experiências, salas de aulas e cafés com uma série de colegas, professores, servidores e transeuntes aos quais sou muito grato por todas as conversas e pelos ensinamentos valiosos.

Agradeço ao Vítor Queiroz, meu orientador e amigo, por toda a dedicação, incentivo, carinho, confiança e paciência. Sou muito grato pelo seu trabalho leve e bem-humorado, mas também incessante e inspirador na minha formação como cientista social e como pessoa. Agradeço por me ensinar que é, principalmente, com generosidade, humildade e alegria que o trabalho intelectual é feito. Obrigado por me fazer acreditar que é possível. Obrigado, mestre, por mudar a minha vida.

Agradeço aos professores Eduardo Dullo e Daniel Dinato por aceitarem dialogar com esse trabalho compondo a banca de avaliação. Também agradeço ao professor Eduardo por ter feito com que eu me apaixonasse pela antropologia.

Agradeço a minha família que acreditou, até mais do eu, nos meus projetos e me incentivou. À minha mãe, Miriam, por me ensinar a ser forte, corajoso e carinhoso, por me fazer ir além e me mostrar que sempre posso mais. Ao meu pai, Gerson, por me ensinar a ter paciência, a saber ouvir e a me dedicar, por me mostrar que a vida é uma risada e por sempre achar que eu me esforço demais. A ambos, agradeço, com todo o meu amor, pelo carinho e pela compreensão. Este trabalho também é de vocês e para vocês.

Agradeço ao Anderson Bernardo pelo companheirismo inabalável, por ler e comentar todos os meus textos, sou muito grato pelo teu afeto e pelos teus coices, pelas discussões madrugada a dentro e por inventar sonhos comigo. Agradeço ao Henrique Silva pelas provocações instigantes e ácidas, pelo forte incentivo e por aceitar sem pestanejar a todos os convites possíveis, por ser generoso e gentil, mas também brigão. Agradeço de coração a ambos por estarem sempre presentes, por serem inspiradores e dedicados, por me fazerem rir e chorar, por também serem a minha família. Sem vocês esse trabalho não seria possível.

Por fim, agradeço também ao apoio do Gabriel Fonseca, do Roberto Chagas, do Leonardo Jaques, do Luís Augusto Mercado, do Matheus Fagundes, da Bruna Cony, do Diego dos Santos, de toda a família Chies, do Felipe Abe, do Felipe Souza e de todos os ouvintes do No Próximo Melhora Podcast.

RESUMO

Esse trabalho de conclusão de curso tem como foco as dimensões da experiência e da arte vinculadas a um jogo digital chamado Gris. Essa pesquisa é pensada tanto a partir do texto quanto por desenhos feitos por mim. Partindo da observação de fóruns e plataformas on-line de interação tento mapear as relações que constituem Gris. Seguindo essas vinculações, traço uma rede que vai desde o algoritmo, imagem e som até os jogadores e produtores de conteúdo. Depois, com esses sistemas de conexões aproximo Gris à noção de pessoa distribuída (GELL, 1988). Na sequência, analiso a experiência de jogo a partir do conceito de performance procurando pensar Gris como um teatro, objetivando, assim, a produção de sensibilidades e afetos que perpassam o jogo. Por fim, busco investigar a materialidade do código, da música e da imagem em Gris, observando como as ideias de arte e experiência se relacionam com objetos, mas também como esses últimos se constituem através da complementariedade entre categorias sensíveis e inteligíveis (LÉVI-STRAUSS, 1993, 2015).

Palavras-chave: Gris. Jogo digital. Experiência. Arte. Pessoa distribuída. Performance. Materialidade.

ABSTRACT

This course completion work focuses on the dimensions of experience and art linked to a digital game called *Gris*. This research is designed both from the text and from drawings made by me. Starting from the observation of forums and online interaction platforms, I try to map the relationships that constitute *Gris*. Following these links, I draw a network that goes from the algorithm, image and sound to the players and content producers. Then, with these connection systems, I bring *Gris* closer to the notion of distributed person (GELL, 1988). Afterward, I analyze the game experience from the concept of performance, trying to think of *Gris* as a theater, thus aiming at the production of sensibilities and affections that permeate the game. Finally, I seek to investigate the materiality of code, music and image in *Gris*, observing how the ideas of art and experience relate to objects, but also how the latter are constituted through the complementarity between sensitive and intelligible categories (LÉVI-STRAUSS, 1993, 2015).

Keywords: *Gris*. Digital game. Experience. Art. Person distributed. Performance. Materiality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esboço Inicial.....	7
Figura 2: Mancha Azul	14
Figura 3: Gris.....	15
Figura 4: Desenvolvedores	16
Figura 5: Estúdio da Nomada	18
Figura 6: Muses em Grafite e Giz Pastel Oleoso.....	19
Figura 7: Muses com Giz Pastel Oleoso em Papel Kraft	19
Figura 8: Site da Nomada	20
Figura 9: Gris com Vestido Colorido e Borboleta Geométrica	22
Figura 10: Videogame	25
Figura 11: Esboço do Movimento de Gris na Plataforma	26
Figura 12: Jogadores.....	26
Figura 13: Produtores de Conteúdo	27
Figura 14: Gris Triste	30
Figura 15: Habilidades de Gris.....	32
Figura 16: Gris em Roxo, Azul e Vermelho.....	33
Figura 17: Mancha Azul e Vermelha	35
Figura 18: Gris Triângulo Retângulo.....	39
Figura 19: Gris Gritando	41
Figura 20: Gris e Amigo da Floresta	47
Figura 21: Mancha Azul, Vermelha e Roxa	51
Figura 22: Gris Cantando	55
Figura 23: Quadrinho do Índice de Gell.....	58
Figura 24: Gris Pousando	59
Figura 25: Quatro Etapas de Produção do meu Pensive Moment	61
Figura 26: Plataforma e Pássaro	63
Figura 27: Gris Chorando Pois o TCC está Acabando.....	65
Figura 28: Gris Olhando o Leitor	67
Figura 29: Esboço Final.....	68

SUMÁRIO

Abertura	8
Seção 01: Pelo Rio Lete	15
Seção 02: Com Morfeu mas Fora de seus Braços	36
Seção 03: O Último Olhar	52
Referências	69
Bibliografia:	69
Fontes:	71



Abertura

A mão de uma estátua serve de abrigo para Gris. Os dois elementos da cena inicial do videogame, a jovem e a mão, são contornados por uma linha. Um rosa desbotado colore as figuras. Quando a imagem que se aproxima da garota e da estátua um piano começa a tocar. O vestido escuro da jovem se expande e se comprime. Gris respira. A personagem levanta o tronco e se senta sobre os tornozelos. De perfil e com os olhos fechados ela acompanha, com os lábios, a música. Um vento sopra de baixo fazendo o vestido dela se abrir e seu corpo flutuar. Quando a jovem aterrissa, a mão da estátua racha e com o último folego de sua voz, a música cessa. A personagem coloca as mãos sobre o pescoço, gesticula com a boca, mas parece muda. A estátua se despedaça e Gris cai. Em queda livre ela gira. A melodia é intensa e a imagem começa a se afastar. A jovem diminui de encontro ao centro da tela, as cores de fundo se movimentam. Os nomes dos produtores surgem e se diluem nos cantos. A música progride e a imagem desbota até o branco total e depois se forma no centro da tela o símbolo do jogo. A grafia GRIS com cinco círculos de tamanhos diferentes ao redor, e três esferas percorrendo trajetórias circulares, numa provável analogia a um mapa celeste em que Gris é a estrela que coordena o movimento do sistema planetário.

Neste trabalho, analiso um jogo digital, Gris, e busco olhar para suas implicações. Os materiais que constituem o meu campo de pesquisa são: vídeos, textos, entrevistas, postagens e comentários em plataformas digitais que os desenvolvedores, os críticos de videogames, os produtores de conteúdo de jogos e os jogadores produziram em relação a Gris. Também utilizo como material etnográfico a minha própria experiência de jogo. Gris é uma entidade relacional, que se envolve em vínculos e relações, como uma pessoa. Para pensar sobre e com Gris, levanto questões como: o que seria uma pessoa no contexto de um jogo digital? Que experiências são produzidas através do encontro com Gris? A principal aposta é a de que se determinadas produções chamadas artísticas ou estéticas despertam o mundo dos sentidos e se o jogo digital também é capaz de fazer o mesmo, talvez através da experiência de jogá-lo seja possível pensar em como sentimos ou como pensamos que sentimos.

No final de 2018, Gris é lançado pela Nomada Studio. Essa empresa de desenvolvimento de jogos foi cofundada pelo diretor técnico Adrian Cuevas, pelo programador e produtor Roger Mendoza e pelo diretor criativo e artista plástico Conrad Roset. Em termos técnicos, como especificado pelos profissionais, Gris é um jogo de plataforma com quebra-cabeças. Sobre esses termos: primeiro, jogos de plataforma são aqueles que contam com duas dimensões espaciais: largura e altura. Isso implica que a personagem se movimenta em longas, mas estreitas

plataformas. Os gráficos, as imagens estão sempre de perfil em relação ao jogador. Por último, a ideia de quebra-cabeça está ligada a resolução de um problema proposto pelo jogo, os formatos são inúmeros e podem variar desde senhas até a ordenação de símbolos.

A compra do jogo pode ser realizada numa loja online, como é o caso da Steam¹, onde *Gris* é caracterizado como uma produção independente, atmosférica, bonita e com trilha sonora boa. Essas etiquetas são definidas e votadas pelos próprios jogadores. Dentre esses marcadores de *Gris*, ‘Indie’ é o único que não diz respeito a uma percepção sensorial acerca do jogo. Grosso modo, o termo ‘Indie’ se refere a uma relação específica entre a desenvolvedora, o modo de produção do jogo e o mercado de *games*. Em resumo, os jogos independentes são aqueles produzidos por equipes reduzidas e com baixo financiamento em comparação com as grandes empresas do universo dos jogos digitais.²

Já a forma de jogar um videogame diz respeito ao seu conjunto de regras e padrões que o identificam ou o diferenciam de outros *games*. Essas diferenciações entre os jogos, produzida pelos próprios jogadores, indicam categorias generalizantes como corrida, luta, tiro ou estratégia, para citar algumas. *Gris* não é uma peça única pela sua forma de jogar, não se diferencia de outras produções por ser um jogo de plataforma com quebra-cabeças. Mas como seus próprios desenvolvedores apontam em entrevista³:

O que gostaríamos é que as pessoas pudessem ver que existem diversos tipos de videogames. Nós queremos expressar que os videogames também podem ser arte, porque as vezes as pessoas esquecem e acham que é só atirar. Isso também pode ser parte de uma obra de arte, mas videogames não são apenas isso.⁴

Em 2019, no Game Awards⁵, o equivalente ao Oscar dos videogames, a Nomada Studio figurou na lista de melhor estreia de um estúdio independente. *Gris* conquistou o prêmio de

¹ STEAM. *Gris*. [S. l]. 13 dez. 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>. Acesso em: 19 out. 2021. Neste trabalho utilizo um formato misto de referências, enquanto as notas indicam as fontes e os materiais de pesquisa, as referências ao longo do texto destacam os autores com os quais busco dialogar.

² A dimensão econômica e mercadológica desse universo é certamente importante, mas não será tratada aqui. Dentre a bibliografia que tratou dessas questões em relação ao Indie, ver: Óliver Pérez Latorre (2016) sobre o mercado de jogos independentes; Nadav Lipkin (2013) para uma análise da independência no mercado de jogos; Matthew Perks et al (2019) sobre as relações de trabalho e de produção de um jogo independente.

³ Todas as citações, entrevistas e demais materiais em língua estrangeira foram traduzidos por mim.

⁴ PICKARD, James. Here’s why *Gris* is the best-looking narrative adventure game of 2018. [S. l]. 09 ago. 2018. Disponível em: redbull.com/int-en/gris-preview-interview. Acesso em: 19 out. 2021.

⁵ GAME Awards. Game Awards 2019. Disponível em: <https://thegameawards.com/history/year-2019>. Acesso em: 23 abr. 2021.

jogo de impacto do ano e ainda foi indicado na categoria de melhor direção de arte. Esse impacto não é do momento de contato de um meteoro com a superfície do planeta, mas do choque da experiência gerada na relação entre o jogador e Gris. Segundo Ricardo Régis, crítico de jogos digitais: “Gris investe em sentimentos como melancolia e tristeza, admiração e introspecção para se aproximar de uma experiência meditativa”⁶. Para Bruno Tessaro, criador de conteúdo sobre jogos: “A experiência de jogar Gris é uma realização artística. Gris deve ser jogado, e mais do que isso, Gris precisa ser sentido”⁷.

Conforme Henri Jenkins (2005, p. 5), teórico da comunicação, o que torna os videogames a nova arte viva “é a qualidade das experiências emocionais oferecidas aos jogadores”. O autor (Ibid., p. 5), influente dentro dos estudos de jogos, define arte como “uma força afetiva, a habilidade de provocar reações fortes e imediatas” contudo essa habilidade seria elaborada e desenvolvida dentro de cada mídia de acordo com suas formas e técnicas próprias. Mas o que seria uma experiência emocional na ação de jogar? Essa experiência estaria ligada à uma ideia de arte? Mas, antes, o que é arte?

Ainda que a definição de arte não seja única nem estável, tomá-la apenas como uma força afetiva dentro dos videogames talvez não seja interessante. De outra forma, seria possível pensar a ideia de eficácia artística, como em Alfred Gell (1998), nos videogames? Seria possível perguntar não apenas como o jogo digital afeta, mas por meio de quais elementos? Sendo que os jogadores e os próprios desenvolvedores fazem essa relação entre videogame e obra de arte.

No jogo não há um narrador e o único texto existente está relacionado as teclas que devem ser apertadas para gerar uma ação com a personagem. Parece haver, contudo, nesse lugar sem linguagem verbal articulada, um espaço aberto para a interpretação das imagens, das cores e das músicas. Esse silêncio é utilizado como uma deixa teatral pelos criadores de conteúdo. Dentro da plataforma de vídeos YouTube, alguns produtores buscam explicar a história dentro de Gris. Destaco as produções audiovisuais de Rafael ‘Cellbit’ Lange⁸, que num formato de crônica, com cerca de vinte e cinco minutos, conta o jogo como se revelasse seus segredos; e

⁶ CONHEÇA Gris - Janela Indie #92. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal Nautilus. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yXzfwRiWOqM>. Acesso em: 23 abr. 2021.

⁷ GRIS – Análise. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal Nautilus. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mbk28seER38>. Acesso em: 23 abr. 2021.

⁸ GRIS. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (24 min). Publicado pelo canal Cellbit. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uImpg2wWPLc>. Acesso em: 07 set. 2021.

de Lucas ‘Luba’ Feuerschütte⁹ que, num vídeo de duas horas e cinquenta minutos com mais de dois milhões de visualizações, completa o jogo comentando sua experiência.¹⁰ Na primeira seção exploro essas duas produções, mas, principalmente, procuro mapear as dimensões e os atores que se relacionam com Gris.

Além dos planos narrativos, Gris também acontece na performance de jogo. A ação de jogar parece conectar a pessoa na frente da tela ao *game*, à personagem, a Gris. O jogo, assim, aconteceria numa espécie de troca contínua em que o jogador pressiona um botão específico e Gris responde. Uma tecla transforma a ordem dos pixels¹¹ no monitor, altera o cenário, isto é, uma ação que leva a um evento que espera uma nova ação. Uma espécie de dialética não só mecânica, mas subjetiva, pois não são apenas ossos e músculos sobre o teclado que jogam, mas o jogo também é pensado e interpretado. O jogo está vinculado a um código, um algoritmo que carrega as regras e a estrutura básica de Gris. As questões que abordam a performance na ação de jogar Gris são trabalhadas na segunda seção desse texto.

O gráfico, as imagens e a animação de Gris mergulham no curso da aquarela, uma água colorida que embebe o cenário, produz a composição e detalha o sopro da poeira dentro do jogo. Talvez seja pelo fluxo da aquarela, pelo ritmo da música e pelas linhas de código do algoritmo que se possa seguir a materialidade de Gris. Como se pode compreender seu gráfico e suas imagens? Como se dá a vinculação através do algoritmo? Como soa e o que é soado através da trilha sonora desse jogo? E, como imagem, som e código interagem? Na terceira seção abordo as questões acerca da materialidade de Gris.

O tema da arte é clássico na antropologia e é marcado, historicamente, por uma série de controvérsias conceituais.¹² Grande parte desses dilemas envolvem a categoria de estética e a própria categoria de arte.¹³ Minha escolha teórica para avançar nessas questões é seguir com

⁹ UM Jogo ESPETACULAR // GRIS. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (2h e 57min). Publicado pelo canal LubaTv Games. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VZq_KfNTx-c. Acesso em: 07 set. 2021.

¹⁰ Os nomes ou apelidos são definidos pelos próprios usuários dentro de cada plataforma. Em todo o trabalho mantenho os seus nomes tal como foram escolhidos por eles próprios.

¹¹ O pixel, numa imagem digital, é o menor elemento num dispositivo de exibição, como um monitor ou uma tela do celular, que pode receber uma cor. Assim, uma imagem digital é sempre formada por um conjunto de pixels numa tela.

¹² Acerca das relações entre arte e antropologia ver: Robert Layton (1981) e Howard Morphy (1994), para uma ideia geral; Howard Morphy e Morgan Perkins (2006), para uma seleção de textos de referência.

¹³ A discussão em torno da categoria de “arte”, mas, principalmente, sobre o conceito de “estética” pode ser retomada a partir do debate entre Howard Morphy, Joanna Overing, Jeremy Coote e Peter Gow (1996).

Bruno Latour (2012 [2005]), Claude Lévi-Strauss (1993 [1973], 2015 [1962]) e Alfred Gell (1998, 2001 [1996], 2005 [1992]), considerando, assim, a arte a partir de seu sistema técnico, como uma tecnologia do encanto, como um elemento de cativação passível de complementariedade entre o sensível e o inteligível. Esse trabalho conta com um uso privilegiado, principalmente, em relação a Gell (1998), pois penso Gris através das dimensões de pessoa, que se desenvolvem na antropologia desde Marcel Mauss (2017 [1950]); e de arte. Gell entrelaça essas dimensões e propõem que os próprios objetos artísticos podem ser pensados enquanto pessoas. Atento-me, portanto, para as relações constitutivas desse agente social. Em outras palavras, busco trabalhar com a agência dos objetos, a agência de Gris.

Para pensar na experiência em Gris, ainda que os autores estejam situados em campos etnográficos diferentes, proponho um diálogo com Jeanne Favret-Saada (2005 [1990]) e Victor Turner (1974 [1969], 1982). Se Favret-Saada (2005) olha para o caráter de pesquisa e de distribuição envolvido na feitiçaria do sul da França, Turner (1974), num momento anterior, focava seu interesse sobre a performance e as classificações rituais e simbólicas entre os Ndembo do noroeste da Zâmbia. Acredito que a experiência de Gris possa ser pensada através da afetação presente em Favret-Saada (2005). Ser afetado diz respeito a alcançar um lugar possível e paralelo a outro qualquer. Posição que, diga-se de passagem, é impossível de ser alcançada de forma definitiva, afinal, não é possível ser o outro.

Turner (1974, 1982) contribui para pensar numa direção similar. O autor (1974), destaca, que os símbolos não são apenas produzidos através de um processo racional, mas também estão relacionados a elementos empíricos da experiência. Além disso, os processos de produção e atualização simbólica também estão presentes nas relações de jogo ou na ação de brincar, que o autor supõe através do estado de fluxo presente nessas dinâmicas. A importância dos jogos e de brincar também é destacada por Gregory Bateson (1978 [1972]), além disso o autor chama a atenção para o enquadramento e o contexto presente nesses momentos. Minha referência a trabalhos com temática religiosa não é gratuita, pois a antropologia contemporânea da arte, sobretudo com Gell (1998 e 2005), aponta para uma similaridade entre esses campos. O movimento de *bricolagem* deste último autor, um tanto quanto lévi-straussiano, possibilita olhar para elementos possivelmente desconexos e entende-los uns pelo outros.

Talvez quando Gris afeta o jogador, a partir do ato de jogar, seja possível chegar perto de viver suas emoções e sentir os seus sentimentos. Em Lévi-Strauss (2015), toda a arte está ligada à emoção estética e intelectual simultaneamente. A emoção estética, como sugere o autor (Ibid.), provem da união de um conhecimento interno e externo. Mas não apenas isso, para

Lévi-Strauss (2015) essa emoção é um processo específico de constituição de uma subjetividade através de uma interpretação da imagem, do som, do mito e de outros elementos. Nesse processo o espectador é “transformado em agente” e se vê diante de uma imagem “da qual confusamente ele se sente melhor criador que o próprio criador” (Ibid., p. 41).

Nesse mesmo caminho, jogar também parece ser um processo de dupla formação de subjetividade. Se por um lado o jogador se constrói como pessoa através do jogo, por outro Gris adquire uma subjetividade diferenciada pelo jogador. Dessa forma, jogar seria uma experiência de dupla conferência de vida, para o jogador e para o jogo. Uma experiência que se faria fazendo viver. Gris existiria ao ser jogada e seria jogada talvez por impactar o jogador e o deixar em estado de imersão. Através dessa suposta transformação de consciências estaria uma diluição das identidades que faria com que a jornada emocional seja vivida não pela personagem, mas por aquele que executa os eventos. Em Gris, os jogadores são acionados pela personagem. Os jogadores fabricam e são fabricados com o videogame.

Parto do meu primeiro contato, da minha experiência inicial e com uma pergunta simples: O que é Gris?



Seção 01: Pelo Rio Lete

Numa noite de sábado no longo ano de 2020, assistia pelo meu computador à transmissão ao vivo da criadora de conteúdo digital, Gabriela Cattuzzo, em seu canal na Twitch¹⁴. Gabi, como também é conhecida no Twitter e no Instagram, plataformas nas quais é seguida e acompanhada por mais de 300 mil pessoas, se preparava para dar continuidade à programação do dia. A *streamer* contava para o chat, de mais de 3 mil pessoas, sobre o seu dia e falava como a pandemia viral de Covid-19 estava mexendo com sua rotina e sua saúde mental. No ambiente da Twitch, na página da criadora de conteúdo que eu assistia, dois terços da tela do meu monitor equivaliam a imagem de vídeo transmitida por Gabi e o terço restante era ocupado pelo chat compartilhado pelos espectadores. Em algum ponto de sua fala, Gabriela, percebendo que seu copo de unicórnios coloridos estava vazio, avisou que iria pegar água. Sem o rosto dela que havia se retirado do cômodo, o foco da câmera se estabilizou nas paredes do quarto. Esse é o cenário de Gabi dado à visão da plateia, o lugar em que parece acontecer uma encenação de seu próprio cotidiano. Uso essa ideia de encenação não como falseamento, mas como um espaço de criação e invenção da vida. Na quina dessa sala, um piano sem cauda segurava folhas de partituras, suas teclas eram iluminadas por luzes azuis e rosas que vinham do rodapé da parede, acima dele, um quadro. Uma moldura escura cercava a imagem de um rosto feminino visto de frente e com os olhos fechados. Os cabelos azuis dessa figura preenchiam o quadro. Essa foi a primeira vez que tive contato com Gris.



O nome Gris faz referência a um jogo digital, à personagem desse jogo e à figura no cartaz. Gris foi lançado, para computadores e para os aparelhos de videogame, no dia 13 de dezembro de 2018. Ainda que o jogo tenha sido desenvolvido pela Nomada Studio, sua venda foi tratada pela Devolver Digital, uma publicadora especializada em videogames *indies*. Nesta seção, utilizo a noção de pessoa de inspiração maussiana para mapear as relações implicadas em Gris. Marcel Mauss (2017) relaciona a ideia de pessoa, a um fato moral e a uma categoria de pensamento humano, mas não necessariamente vinculada a um caráter biológico. O

¹⁴ Twitch.tv é um site de entretenimento audiovisual que agrupa transmissões em tempo real de *streamers*, isto é, os profissionais, compensados monetariamente, que transmitem de forma corrente dados e imagens para a plataforma. De maneira geral, um *streamer* da Twitch costuma transmitir a um jogo que está jogando e a si mesmo enquanto dialoga com seu público. Para mais informações ver: www.twitch.tv/p/about/.

melanesista Alfred Gell (1998), complementa essa ideia de pessoa ressaltando a sua dimensão distributiva. Para Gell (Ibid, p. 106), as pessoas deixam partes ou resíduos de seus corpos por onde passam, como cigarras ou cobras que escamam e deixam registros de si pelo caminho. De certa forma, essas partes deixadas mantêm pulsante o corpo e as relações na vizinhança mesmo após a morte biológica, como explora Vítor Queiroz (2019, 2021) através de Dorival Caymmi e outras dimensões no caso de Exu. Nesta primeira seção, procuro seguir os conselhos metodológicos de Bruno Latour (2012), isto é, busco acompanhar os traços de Gris, olho para o que a constitui e para as relações que são estabelecidas e por ela mantidas. A proposta é levantar agentes, é tramar uma rede e através desses traços produzir um desenho de Gris.

DESENVOLVEDORES

A Nomada Studio estreou no cenário dos videogames com essa que até então continua sendo a sua única produção. Dentro desse cenário dos videogames, a Nomada é caracterizada, como já comentei, como independente, ou seja, ela está previamente fora da rede mais ampla de jogos. Essa rede diz respeito ao financiamento do projeto do jogo, traçando um paralelo com a produção audiovisual, a Nomada, comparada a uma produtora de filmes, está no mercado do cinema, mas fora do circuito do orçamento hollywoodiano. De forma romantizada pelo público, esses produtores *indies* estariam dentro de garagens computadorizadas e distantes do Vale do Silício dos jogos, mas nem sempre este é o caso. Disso ocorre que esses profissionais independentes acabam contando apenas com o investimento próprio ou, dependendo da sorte e dos contatos pessoais, com financiamentos colaborativos para o desenvolvimento do projeto.

Contudo, uma vez que o artesanato do jogo atinge um ponto em que exista um código, isto é, o algoritmo não visível ao jogador que coordena a aplicação; e, que seja sustentado por uma resposta gráfica, ou seja, aquilo que diz respeito à imagem projetada na tela, aos padrões de *pixels* que formam cores, cenários e personagens; a desenvolvedora independente pode procurar uma vinculação a uma publicadora de jogos. A publicadora fica com o trabalho de comercialização e marketing do jogo. Depois de estabelecido o vínculo entre Nomada e Devolver, Gris passa a fazer parte de uma rota mais alargada da rede de videogames.

Numa entrevista publicada pela Devolver de título “Por trás dos Planos: Gris com a Nomada Studio”¹⁵ acompanhamos Adrian Cuevas e Roger Mendoza, sentados num sofá cinza, e na frente o entrevistador, no que parece ser uma área de descanso do estúdio. Como o quarto de Gabi, parece se tratar de um espaço para se ver, um lugar de encenação e de criação do cotidiano. Ao fundo da imagem há duas pessoas na frente de computadores e outras mesas e cadeiras desocupadas. Fora as almofadas azuis, o puff vermelho e decorações que se borram na imagem, o ambiente do estúdio é monocromático indo do branco das paredes e das mesas ao preto dos computadores. Enquanto Adrian mantém uma perna descansando sobre a outra, gesticula e busca contato visual ao falar, Roger permanece com os braços cruzados ao redor do peito e repousa o olhar no chão. “Essa é a Nomada Studio. Nós estamos em Barcelona num bairro chamado Gracia, que é, provavelmente, o bairro mais artístico de Barcelona”, Adrian também conta que conheceu Roger na universidade. Ambos possuem diploma em ciência da computação e em multimídia, um curso que envolve desenvolvimento, programação e física para jogos. Depois da graduação, os dois ainda trabalharam juntos por cerca de 6 anos na Ubisoft¹⁶, uma companhia multinacional de jogos. Primeiro os amigos foram contratados para a sede dessa empresa em Montreal e, depois de anos, conseguiram se transferir para a filial de Barcelona. A Ubisoft não é uma empresa independente como a Nomada. Em comparação, num projeto da Ubisoft os desenvolvedores trabalhavam com equipes de 400 a 500 funcionários, já no caso da Nomada, Roger conta que no momento mais intenso da produção de Gris o estúdio contava com 17 ou 18 profissionais.

¹⁵ BEHIND the Schemes: Gris with Nomada Studio. [S. l.: s. n], 2018. 1 vídeo (11min). Publicado pelo canal Devolver Digital. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM>. Acesso em: 07 set. 2021.

¹⁶ Para mais informações sobre essa companhia ver: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us>.



Quando interrogado sobre a origem de Gris, Adrian Cuevas explica “nós queríamos algo diferente e Conrad queria fazer algo mais artístico também”¹⁷. Conrad Roset, a quem Adrian se refere, é ilustrador, artista plástico e diretor criativo de Gris. Segundo informações de seu site pessoal¹⁸, Conrad já trabalhou em parceria com marcas como Zara, Adidas e Coca-Cola, além de expor em galerias de arte na Espanha, no México e no Reino Unido desde 2009. Conrad denomina o seu principal trabalho autoral como “Muses”, ele o descreve numa frase: “eu busco a beleza que o corpo exala, gosto de desenhar a figura feminina”¹⁹. Sobre o seu estilo, ele explica “desenho de forma realista, mas antes de um desenho realista eu quero que os desenhos sejam muito rápidos, muito fluidos, muito orgânicos”, e complementa, “eu me relaciono muito com a aquarela com as cores mais vivas e mais abstratas”²⁰.

¹⁷ PICKARD, James. Here’s why Gris is the best-looking narrative adventure game of 2018. [S. l.]. 09 ago. 2018. Disponível em: [redbull.com/int-en/gris-preview-interview](https://www.redbull.com/int-en/gris-preview-interview). Acesso em: 19 out. 2021.

¹⁸ CONRAD ROSET. About Me. Disponível em: <https://www.conradroset.com/1/about-me>. Acesso em: 20 out. 2021.

¹⁹ VICE Specials: Conrad Roset, fusionando artes y videojuegos. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (3min). Publicado pelo canal Vice em Español. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n5SIqW_OG9g. Acesso em: 07 set. 2021.

²⁰ Ibid.



(Desenhos que remetem ao estilo de Conrad Roset em ‘Muses: na esquerda, grafite e giz pastel oleoso; e na direita, giz pastel oleoso em papel kraft)

Neste trabalho, pesquisei a partir de algumas plataformas on-line de interação. São elas: o site oficial da Nomada²¹, suas contas e perfis nos sites: Instagram²², Twitter²³ e Facebook²⁴, além do ambiente de Gris na loja Steam e o espaço de discussão e de análise dos usuários dentro dessa loja²⁵. As plataformas on-line de interação são evidentemente ambientes povoados por relações sociais, e, portanto, possíveis de serem objetivados de forma antropológica²⁶.

²¹ NOMADA.STUDIO. Home. Disponível em: <https://nomada.studio/>. Acesso em: 20 out. 2021.

²² INSTAGRAM. Nomastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/nomastudiobcn/>. Acesso em: 20 out. 2021.

²³ TWITTER. Nomastudiobcn. Disponível em: <https://twitter.com/nomastudiobcn>. Acesso em: 20 out. 2021.

²⁴ FACEBOOK. Nomastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomastudiobcn>. Acesso em 20 out. 2021.

²⁵ STEAM. Gris. [S. l]. 13 dez. 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>. Acesso em: 19 out. 2021.

²⁶ As interações digitais e on-line não são desconhecidas pela antropologia contemporânea e aparecem em pesquisas desde a década de 90. Sobre isso ver: Arturo Escobar (1994), sobre as questões iniciais e a abertura do campo da cibernética na antropologia; Cristine Hine (2001) e Débora Leitão e Laura Gomes (2017) para as possibilidades e especificidades da pesquisa etnográfica no espaço digital; e Daniel Miller (2012) sobre o conceito de digital na antropologia. Em específico sobre pesquisas antropológicas com jogos ver: Débora Leitão e Laura Gomes (2011) para uma etnografia no Second Life; e Mário Guimarães (2004) sobre avatares e ambientes on-line. Contudo, meu interesse com Gris está mais relacionado à antropologia da arte, por isso não dialogo de forma direta com esses trabalhos.

SITE DA NOMADA

Na entrada do site da Nomada, uma imagem sequencial toma conta da janela do navegador. A imagem traz alguns quadros do universo de Gris. No centro, está a personagem principal do jogo vista de perfil sobre uma árvore situada no topo de uma montanha. Enquanto Gris parece olhar para um ponto fora da imagem, uma espécie de estrela solar balança no topo central e flechas se movimentam pelo céu fazendo o traçado de um ponto branco a outro.

Nesta página inicial, abaixo da imagem, o site elenca em linha os quatro ícones que identificam às lojas em que Gris pode ser comprado. Esses ícones, ao serem clicados, direcionam o visitante do site para o ambiente da loja em que a compra de Gris pode ser feita. As quatro lojas são: Nintendo Shop, Steam, Playstation Store – cujo *link* está desatualizado – e Apple Store. Essas quatro são as detentoras oficiais do direito de venda de Gris para cada console específico. O console é o aparelho eletrônico que lê e executa o código do jogo.

Depois dos ícones está a descrição de Gris feita pela Nomada que é utilizada em todas as lojas e plataformas em que Gris está conectada.

Gris é uma jovem esperançosa, perdida em seu próprio mundo, que lida com uma dolorosa experiência. Sua jornada pela tristeza se manifesta em seu vestido, que concede a ela novas habilidades para navegar melhor por sua realidade desbotada [*faded*]²⁷. No desenrolar da história, Gris crescerá emocionalmente e passará a ver o mundo de outra forma, revelando novos caminhos para explorar com o uso de suas novas habilidades.

Publicado pela Devolver Digital, GRIS é um jogo sem perigos, frustrações ou mortes. O jogador deve explorar um mundo elaborado meticulosamente, com uma arte delicada, animações detalhadas e uma elegante trilha sonora. Ao longo do jogo, irão se revelar quebra-cabeças simples, sequências de plataformas e desafios opcionais baseados em habilidades, à medida que você vai abrindo o mundo de Gris.²⁸

²⁷ O termo em inglês *faded* apresenta uma dualidade difícil de ser traduzida. Se por um lado *faded* diz respeito a algo que gradualmente enfraquece até desaparecer, também faz referência a um efeito, presente no cinema e nas animações, em que uma imagem sai de vista de forma progressiva sendo que outra pode emergir nesse espaço simultaneamente.

²⁸ NOMADA.STUDIO. Studio. Disponível em: <https://nomada.studio/studio/>. Acesso em: 20 out. 2021.

Ao final desse texto, nas lojas Steam²⁹ e Apple Store³⁰ ainda há a adição da frase: “GRIS é uma experiência quase sem texto, apenas com simples lembretes de controles representados por ícones universais. Qualquer um pode jogar, seja qual for seu idioma.”

Entre os dois parágrafos anteriores, no site da Nomada, há uma frase centralizada e em tamanho maior: “Uma experiência serena e evocativa, para Nintendo Switch e PC ainda este ano”.

Ao final da página inicial está presente o trailer de Gris vinculado ao canal do Youtube da Devolver e quatro imagens de momentos distintos do videogame. Essas imagens são capturas de tela, ou seja, quando o que está sendo projetado no monitor é transformado numa imagem estática, como uma fotografia. Duas dessas imagens são de estágios iniciais do jogo. As outras são de instantes em que o jogo simula o movimento de afastamento de uma câmera que não existe enquanto objeto físico, mas que parece estar entre o jogo e o jogador, nesse deslocamento o foco estabiliza sobre o cenário fazendo com que Gris seja perdida de vista por quem observa o monitor.

Além da aba central do site, denominada ‘Gris’, existem a ‘*Studio*’ e a ‘*Shop*’. Na janela ‘*Studio*’, em destaque está a logo, o ícone que identifica a Nomada. Num esboço de uma animação postado no Instagram da desenvolvedora, esse ícone é identificado como uma borboleta geométrica³¹. Essa borboleta é composta por dois triângulos de um vermelho diluído que se intensifica com o bater de suas asas. A sobreposição, o *fade* entre formas geométricas cria o inseto voador, movimento que a própria Gris faz entre jogo e personagem. Por fim, a aba ‘*Studio*’ conta ainda com um breve resumo da história da Nomada e de seus cofundadores, contudo, aqui, há a adição da banda Berlinist.

²⁹ STEAM. Gris. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>. Acesso em: 20 out. 2021.

³⁰ APPLE STORE. Gris. Disponível em: <https://apps.apple.com/us/app/gris/id1445379072>. Acesso em: 20 out.

³¹ NOMADA STUDIO. Starting to add wild life: the Geometric Butterfly. [S. l]. 12 maio .2016. Instagram: @Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BFUG0cSJgkK/>. Acesso em: 23 set. 2021.



Esse grupo de compositores e designers de som especializado em produção de músicas para aplicativos digitais, videogames e exposições de arte, conforme consta na descrição em seu site oficial³², foi o responsável pela elaboração da trilha sonora de *Gris*. Na entrevista produzida pela Devolver, comentada anteriormente, depois de um elogio à música de *Gris*, o entrevistador pergunta “como vocês acham esses caras?”, ao que prontamente Roger Mendoza, responde “Twitter!”. Entre risadas o entrevistador comenta “Twitter! Conectando personalidades criativas desde 2006”. Esse momento anedótico aponta para como uma plataforma específica, nesse caso o Twitter, se constitui como um espaço de conexão entre diferentes áreas e entre os profissionais que as compõe, isto é, um lugar de intercâmbio de pessoas.

Em outro momento do mesmo vídeo de entrevistas³³, Marco Albano, o pianista da banda Berlinist, comenta “ele [Conrad] entrou em contato com a gente porque nós já havíamos trabalhado juntos, mas também porque ele sabia que eu sou *gamer*, então era mais fácil pra ele conseguir a música perfeita para o jogo”. A banda começou a trabalhar com a Nomada na produção de *Gris* cerca de dois anos e meio antes do lançamento.

³² BERLINIST MUSIC. Berlinist. Disponível em: <https://www.berlinistmusic.com/>. Acesso em: 20 out. 2021.

³³ BEHIND the Schemes: *Gris* with Nomada Studio. [S. l.: s. n], 2018. 1 vídeo (11min). Publicado pelo canal Devolver Digital. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM>. Acesso em: 07 set. 2021.

Como naquele momento o jogo ainda não existia, Gemma Gamarra, a vocalista, explica que só foi possível saber como fazer a música pois “Conrad em dois segundos desenhou uma paisagem que depois se tornou o que é hoje. Ele meio que”, ela gesticula de forma frenética no espaço a sua frente com o polegar e o indicador fechados em formato de pinça, como se riscasse o ar, “e é isso! Então aqui a história começa, essa é a protagonista, esse é o cenário, esse é o mundo e aí por diante, e foi naquele momento que tudo começou”. Isso sugere que o artesanato do jogo e da trilha sonora foi feito de forma mútua e não pelo encaixe de um sobre o outro.

De volta ao site da Nomada, na aba ‘*Shop*’ são ofertadas camisetas, pingentes, um poster e um bicho de pelúcia – o amigo da floresta, uma personagem em que Gris interage num dos cenários do jogo –, todos esses produtos carregam algum elemento do videogame. Para a realização da compra os usuários são encaminhados para a loja FanGamer³⁴. Cabe mencionar que no momento dessa pesquisa, apenas um dos cartazes, estava disponível para compra. O cartaz, como aquele que capturou minha atenção na parede do quarto da Gabi, é nomeado ‘*Pensive Moment*’³⁵, ele é impresso em papel texturizado, mede 30 centímetros de largura e 40 centímetros de altura, e custa cerca de 125 reais. Nesta ilustração estão os cabelos azuis e pretos volumosos num rosto de frente em que uma linha vertical azul vai da pálpebra inferior esquerda até a faixa do maxilar da figura. Os pôsteres de Gris começaram a ser produzidos e vendidos ainda antes do lançamento do jogo. As ilustrações desses cartazes foram feitas por diversos artistas plásticos como o russo Ilya Kuvshinov e a britânica Asia Ladowska, além do próprio Conrad. Tanto Asia quanto Ilya possuem mais de um milhão de seguidores em suas contas no Instagram, ambos são designers de personagens e possuem um estilo que faz referência as animações e aos quadrinhos japoneses. Nesses cartazes está a figuração da personagem principal, mas com a invenção e a marca pessoal do trabalho de cada artista que realizou a ilustração. Os cartazes, através de suas produções e vendas indicam mais uma dimensão da pessoa distribuída de Gris (GELL,1998).

Por último, o site ainda conecta o visitante, para além das lojas, as outras plataformas em que a Nomada possui um perfil, elas são: Facebook, Instagram, Twitter e Youtube. Nesses sites, a empresa carrega como imagem de rosto a ilustração, também chamada de “arte chave”, feita por Conrad, o próprio ‘*Pensive Moment*’. Contas dentro dessas plataformas digitais se

³⁴ FAN GAMER. Gris. Disponível em: <https://www.fangamer.com/collections/gris>. Acesso em: 20 out. 2021.

³⁵ Preferi manter o termo original em inglês, pois a expressão “*Pensive Moment*” sugere um espaço de tempo de profundo pensamento, mas também indica um momento de tristeza.

conectam a outros perfis seguindo-os e sendo seguidos. Cada usuário pode fazer postagens, ou seja, publicar textos, imagens e vídeos como se estivesse expondo uma mensagem num mural de recados. Nesse mural compartilhado pelos usuários conectados à rede de cada plataforma, as mensagens podem ser curtidas, compartilhadas e comentadas.

Os perfis da Nomada no Instagram, Facebook e Twitter compartilham em parte do mesmo conteúdo. O que fazem em suas postagens é apresentar uma espécie de bastidores do desenvolvimento de Gris, divulgar produtos vinculados a Nomada, celebrar premiações, compartilhar ilustrações profissionais e trabalhos artísticos de fãs. Levanto os conteúdos veiculados e os comentários de usuários dessas três plataformas públicas, para mapear informações que julguei serem relevantes para essa pesquisa. Os comentários selecionados, dentro do contexto e das questões que procuro explorar, são aqueles que personificam Gris, que a indicam para uma posição de algo a mais do que apenas jogo e personagem. Mas, utilizo também os comentários que apresentam controvérsias sobre Gris e sobre a sua rede de relações.

Sem o acesso aos fóruns e plataformas, essa pesquisa obviamente não seria possível. Inclusive, tratando-se de espaços públicos, optei por manter os nomes dos usuários cujos comentários constituem esse trabalho. Além do mais, por preferência metodológica, como grande parte dos vídeos, mensagens e publicações e o próprio lançamento do jogo contam com mais de dois anos, não encontrei vantagens ou a necessidade, dentro do desenho de pesquisa, de entrevistar ou de entrar em contato com esses usuários. Justifico essa opção pelo fato de que meu interesse está delimitado à temporalidade dos jogos, isto é, ao momento de lançamento, as primeiras experiências de jogo e as reações relacionadas ao conteúdo publicado pelos perfis da Nomada. O tempo dos jogos é similar ao tempo do cinema, ainda que as salas dos filmes lotem nas estreias, em poucas semanas as produções nem estarão em cartaz. Como os cinéfilos, os jogadores também procuram, por vezes, uma primeira experiência ingênua ou minimamente despovoada de conteúdo em relação ao videogame.

Como não é possível buscar uma dimensão pura, real ou verdadeira de Gris, me atenho ao tempo em que o jogo estava em foco, era jogado e falado, produzido e elaborado, mas não pretendo, ao menos nesse momento, trabalhar com a memória dos jogadores. Dito isso, a temporalidade delimitada aqui é específica para essa seção. Em seções seguintes adiciono outras camadas e até mesmo outra temporalidade.

VIDEOGAME

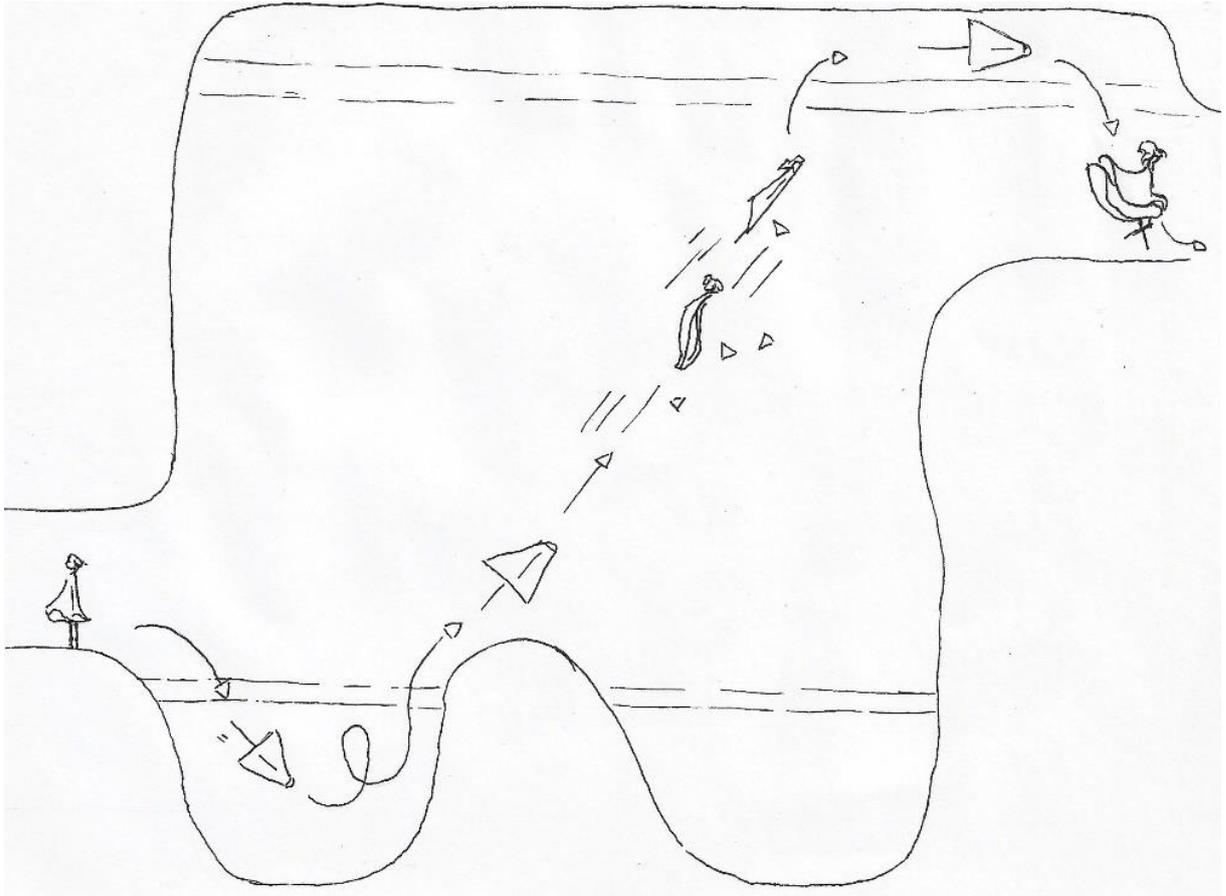
Gris é “[um jogo] 2D de plataforma com quebra-cabeças e desafios de plataforma”, segundo Roger Mendoza³⁶. Essas categorias inserem o videogame dentro de um estilo e de uma forma de ser que, tipificam e organizam o jogo em relação a outros jogos, é a partir delas que os jogadores constituem uma ideia do *game* antes de jogá-lo.

A plataforma é um elemento característico que pode remeter a imagem de uma galeria de formigas dentro de uma estreita caixa de vidro³⁷. Essa propriedade faz com que Gris pareça ter seu universo reduzido a duas dimensões do espaço, o 2D, isto é, existiria nesse mundo apenas largura e altura, sem uma movimentação em profundidade. Contudo, isso não implica que a imagem do jogo não possua um plano de fundo ou elementos gráficos que pareçam mais próximos do observador do que a personagem.

Já possuir quebra-cabeças ou conter desafios de plataforma são elementos que implicam na necessidade de resolver problemas propostos pelo jogo que em tese aumentam de dificuldade. Esses problemas podem ser tanto mecânicos, ou seja, aqueles que os jogadores precisam acertar uma sequência de botões num tempo específico; quanto lógicos, isto é, que envolvam encontrar formas de transpor um obstáculo, ordenar símbolos ou resolver enigmas.

³⁶ BEHIND the Schemes: Gris with Nomada Studio. [S. l.: s. n], 2018. 1 vídeo (11min). Publicado pelo canal Devolver Digital. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM>. Acesso em: 07 set. 2021.

³⁷ Talvez seja em trilhos como esses que Latour (2012) sugira seguir para chegar à ANT (*actor-network theory* ou teoria ator-rede).



De outra forma, Conrad Roset articula uma definição sobre Gris como: “um jogo estético acima de tudo, audiovisual enquanto música e imagem, para mim o mais importante [em Gris] é a fusão entre arte e música em todo o seu esplendor”³⁸. Embora a fala de Conrad aponte para uma distinção de cunho bourdieusiano prefiro explorar outros elementos que envolvam essa dimensão de Gris. Não pretendo pensar a ideia de arte somente a partir dos criadores, mas também com o público, os jogadores e o próprio jogo.

JOGADORES

Por jogadores denomino o conjunto daqueles que já estiveram em relação com Gris. Todavia, seria ingênuo tentar levantar o número de pessoas que jogaram – de maneira formal e informal, via pirataria – ou que já conheceram Gris. Para constituir esse conjunto, frequentei espaços em que os jogadores registravam a sua experiência com Gris. Seguindo esses rastros

³⁸ VICE Specials: Conrad Roset, fusionando artes y videojuegos. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (3min). Publicado pelo canal Vice em Español. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n5SIqW_OG9g. Acesso em: 07 set. 2021.

encontrados no fórum da Steam, encontrei cerca de 43 mil relatos de jogadores que, depois de comprar o jogo através dessa loja de videogames, escreveram uma análise do produto³⁹. Cabe apontar que a Steam só permite que o usuário elabore um comentário quando o próprio aplicativo da loja – de mesmo nome –, necessário para obter e instalar o jogo, registra uma quantidade de tempo mínima em que o programa de Gris esteve em execução, um período de 20 minutos. Insiro, ainda, nesse conjunto de jogadores os usuários que comentaram ou interagiram com a Nomada em plataformas como Instagram, Facebook e Twitter.

PRODUTORES DE CONTEÚDO

Outro conjunto diz respeito aos produtores de conteúdo, aqueles que produzem vídeos em seus canais no YouTube com e sobre Gris. Também contam como produtores de conteúdo os críticos de videogame que produzem seus trabalhos tanto de forma textual quanto no formato audiovisual. Em resumo, esses criadores não só jogaram Gris, como também elaboram alguma forma de entretenimento com e sobre o jogo, se diferenciando, assim, do conjunto maior dos jogadores em que estão inseridos.

Os produtores de conteúdo são profissionais como a própria *streamer* Gabriela Catuzzo. Esses profissionais, em sua maioria, não possuem um vínculo empregatício formal, o dinheiro que recebem vem tanto de parcerias e propagandas relacionadas a marcas quanto da monetização dentro das próprias plataformas. No caso da *streamer*, que faz a transmissão de suas *lives* na Twitch, Gabriela ganha em torno de dois dólares por inscrito, ou seja, recebe um valor referente a cada usuário que paga uma espécie de assinatura mensal. Além de transmitir horas de seus dias pela Twitch, Gabi ainda alimenta diariamente seus perfis em plataformas como Instagram e Twitter com fotos e relatos do cotidiano. Mais uma vez, além do espaço do quarto, destacado anteriormente, Gabi cria um cotidiano dado aos olhos e as curtidas dos outros.

Dentro da produção de profissionais como a Gabi para uma plataforma específica de audiovisual, o Youtube, mapeei 44 vídeos de Gris sendo jogado, isto é, de sua *gameplay*. Nesse

³⁹ Levar a sério essa proposta metodológica é também produzir uma descrição que siga os agentes, humanos e não-humanos, em ação. Diz respeito a acompanhar as formações dos grupos e dos próprios agentes conectados à redes no curso da ação. Como Latour (2012, p. 56) afirma: “O delineamento dos grupos não é apenas umas das ocupações dos cientistas sociais, mas também uma tarefa permanente dos próprios atores”. Contudo, destaco também que faço esse movimento de descrição de forma parcial, afinal trata-se de um trabalho infinito pois as redes não cessam, elas se rearticulam e se atualizam constantemente. De outra maneira, a utilização dessa metodologia é específica e a utilizo de maneira tópica, apenas para essa seção.

mapeamento decidi deixar de fora os vídeos que possuem menos de mil visualizações. Os vídeos de Gris sendo jogado, produzidos por *youtubers*⁴⁰, têm em média duas horas de duração. Durante esse período, acompanhamos Gris em tela cheia e num dos quatro cantos da imagem vemos a câmera pessoal do jogador. Não é incomum que nesses vídeos o jogador interaja com um chat que não é visto pelo público do Youtube, isso ocorre, pois, grande parte desse material audiovisual é fruto de uma *live* que foi transmitida em plataformas exclusivas de *streaming*, como destaquei no parágrafo anterior sobre o trabalho de Gabriela. Depois que a transmissão é finalizada, é gerado um vídeo com todo o conteúdo veiculado na *live*. Esse vídeo pode ser transferido, com cortes ou modificações, para o canal do Youtube.

Dentre os 44 vídeos de *gameplay* selecionados, destaco 3 deles como exceções em termos de público. Se desconsideradas essas 3 exceções, dos 41 vídeos restantes apenas 11 atingiram uma marca superior a 100 mil visualizações, e desses 11, 3 deles foram assistidos por mais do que 500 mil pessoas. Das exceções, o primeiro é a produção do canal americano MKIceAndFire⁴¹, com 2 horas e 14 minutos de *gameplay*, sem nenhuma imagem ou comentário do jogador, o vídeo conta com mais de 2,67 milhões de reproduções. As outras duas são de *youtubers* brasileiros, um de Luba⁴², e o outro de Cellbit⁴³, em ambos os casos os vídeos chegam perto das três horas de duração e enquanto o vídeo de Cellbit alcança a marca de 1,1 milhão de visualizações, o de Luba já conta com mais de 2,2 milhões de *plays*.

Reproduzo, aqui, um trecho do meu caderno de campo. O momento transcrito diz respeito ao final de Gris em que Luba parece se emocionar, seus comentários perdem o ritmo e a fluidez. Mas Luba não deixa de fazer um rápido comercial sobre o jogo ao final.

“[Estou] todo arrepiado”, diz Luba sobre a última cena antes do trecho final. “Eu ainda não sei dizer exatamente o que eu acho que significa... eu não sei dizer se essa pessoa na estátua é ela [Gris] mesma, fisicamente... enfim. Não sei se... se ela [Gris] se reencontrou, se ela se reconstruiu, se ela enfrentou os próprios medos. Só sei dizer o que o jogo faz eu sentir”. Nesse momento o jogo termina, a tela que estava contida pelo branco das nuvens de Gris é tomada pelo preto e os créditos começam a subir. O *youtuber* se desconcerta, sua testa franze e seus olhos se mexem procurando alguma coisa. “Ok, pera!”

⁴⁰ Youtubers, como o próprio nome indica, é o nome popularmente dado àqueles que produzem vídeos, de forma profissional ou não, para o Youtube.

⁴¹ GRIS Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME [1080p HD PC] - No Commentary. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (2h e 14min). Publicado pelo canal MKIceAndFire. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=z8k_ximc8Og. Acesso em: 21 out. 2021.

⁴² UM Jogo ESPETACULAR // GRIS. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (2h e 57min). Publicado pelo canal LubaTv Games. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VZq_KfNTx-c. Acesso em: 07 set. 2021.

⁴³ GRIS (completed). [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (2h 48min). Publicado pelo canal Lives do Cellbit. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ls51VkqF-ew>. Acesso em: 21 out. 2021.

ele diz e afasta o microfone. “Esse final dela caminhando meio que para o nada me deixou um pouco...”. Ele se ajeita na cadeira, coloca a mão sobre a boca, olha para o chão, morde o indicador. “Eu acho que... primeiro de tudo o que vocês acham?”, olhando para a câmera, ele deixa a pergunta para os espectadores, “do jogo, da história, o que vocês sentiram, o que vocês interpretaram e tal”. Luba volta a mexer na boca e a olhar para o chão. “Esse final... é, como eu falei, ele me traz paz, faz... eu vejo ela lutando por isso, lutando por paz”. Ele olha em volta, procura. “Só que esse final ela indo, ela indo pro nada? Pra luz? Quer dizer o que? Que ela superou as suas dificuldades ou que ela morreu, que ela finalmente se deixou ir”. “Não sei, eu só tenho mais perguntas”. “Mas o jogo é incrível, incrível, agora eu sei responder, é um jogo pra jogar, não só pra assistir, é um jogo pra jogar, tá 30 reais na Steam”. Ele para e olha ao lado “10 reais por hora”, e ri, “de tempo”. Baixa a cabeça e volta a colocar a mão sobre a boca. “Tudo que eu posso dizer é que vale cada centavo gasto no jogo, toda experiência é muito bonita, eu estou jogando ele a quase 3 horas e não me arrependo nem um pouco, foi como ver as suas emoções com cores e formas diferentes”.

Fora os vídeos do jogo sendo jogado, também encontrei dentro do YouTube 19 produções que propõem analisar *Gris*. Nessas críticas audiovisuais, *Gris* é contextualizado e classificado dentro de uma espécie de grade de parentesco dos videogames para ser comparado aos seus semelhantes. *Gris* é, assim, pareado com outros jogos também caracterizados como *indies*, pertencentes a categoria de plataforma e quebra-cabeça. Esses elementos fazem com que *Gris* seja colocada lado a lado, pelos críticos, com títulos como *Inside*⁴⁴, *Ori and the Blind Forest*⁴⁵, mas principalmente, como é destacado através de comentários, *Journey*⁴⁶.

Sobre as influências de *Gris*, Roger Mendonza comenta: “Nós gostamos de dizer que [*Gris*] é uma grande mistura de *Inside*, *Journey* e *Ori and the Blind Forest*, mas pegando um pedaço de todo lugar”⁴⁷. Alguns jogadores discordam da mistura de influências e pontuam, como Tomt, no fórum da Steam: “O único outro jogo, que eu consigo pensar, que pode ser comparado [*a Gris*] é *Journey*”⁴⁸. Outros, como Geraldine Tello, são mais incisivos, como num comentário no Instagram da Nomada: “Isso é uma cópia de *Journey*”⁴⁹. Há, aqui, uma

⁴⁴ PLAYDEAD. *Inside*. Disponível em: <https://playdead.com/games/inside/>. Acesso em: 21 out. 2021.

⁴⁵ ORITHEGAME. *Ori And The Blind Forest*. Disponível em: <https://www.orithegame.com/>. Acesso em: 21 out. 2021.

⁴⁶ THATGAMECOMPANY. *Journey*. Disponível em: <https://thatgamecompany.com/journey/>. Acesso em: 21 out. 2021.

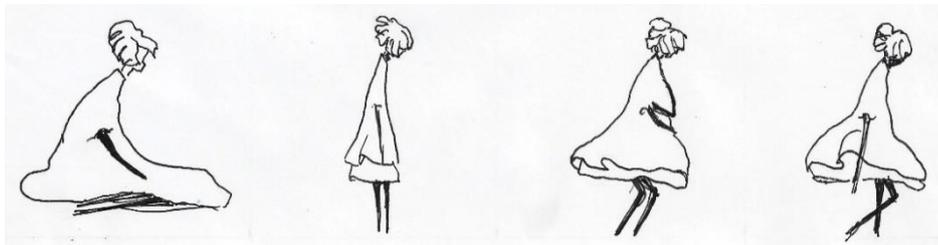
⁴⁷ BEHIND the Schemes: *Gris* with Nomada Studio. [S. l.: s. n], 2018. 1 vídeo (11min). Publicado pelo canal Devolver Digital. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM>. Acesso em: 07 set. 2021.

⁴⁸ TOMT. Recomendado. [S. l]. 01 jul. 2019. Steam: @Tomt. Disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198240599636/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

⁴⁹ GRIS. *GRIS* is available now on Steam and Nintendo Switch eShop in all regions. [S. l]. 13 dez. 2018. Facebook: @nomastudiobcn. Disponível em: https://fb.watch/8eXh5XtyV_. Acesso em: 25 set. 2021.

controvérsia. Seria Gris uma mistura ou uma cópia? Não vem ao caso constatar se Gris é ou não algo único em seu próprio gênero. Contudo, o que se tem é que posicionada dentro desse esquema de parentesco, Gris se apropria e carrega elementos dos seus próximos, como uma filha que leva os genes dos pais.

Além disso, essas análises também podem ser desenvolvidas em formato textual. Nesses textos sobre Gris se discute a ambientação do jogo, seus cenários, sua trilha sonora, seus gráficos, suas mecânicas, as possibilidades de ação dos jogadores e as habilidades da personagem, os quebra-cabeças e as dificuldades em progredir no jogo. Essas análises têm em seus títulos, entre outros: “Gris: Poesia em movimento”⁵⁰, “Gris: uma jornada poderosa através do luto e de como lidar com ele”⁵¹, “A Bela e a Fera: Videogames são arte?”⁵² e “Análise: Gris é uma obra de arte sobre superar a depressão”⁵³. Sobre essas críticas, destaco a intenção de interpretar as razões de ser de Gris enquanto videogame e personagem, como se o crítico também produzisse um diagnóstico psicanalítico do jogo. Mas além de ser colocada no divã dos comentaristas e de ser constatado o seu suposto luto ou sua depressão, também parece recorrente na ficha de controle desses analistas que Gris tenha uma ideia de arte.



Já no formato audiovisual, um vídeo de comentário sobre videogames, possui, no caso dos de Gris, uma duração média de 12 minutos em que o espectador acompanha a recortes de trechos do jogo, das principais cenas e ainda escuta a trilha sonora ao fundo enquanto a voz que comenta está no primeiro plano auditivo. Os vídeos com esse formato atingem em média cerca de 85 mil visualizações, mas destaco uma exceção. Além do vídeo de *gameplay*, citado

⁵⁰ LAWVER, Bryan. Poetry in motion — Gris review. Gaming Trend, 2018. Disponível em: <https://gamingtrend.com/feature/reviews/poetry-in-motion-gris-review/>. Acesso em: 21 out. 2021.

⁵¹ CHAHINE, Rogan. GRIS Review - A masterful journey through grief and how to cope with it. The Indie Game Website, 2018. Disponível em: <https://www.indiegamewebsite.com/2018/12/13/gris-review/>. Acesso em: 21 out. 2021.

⁵² MOYSE, Chris. Review: Gris - Beauty and the Beast: Are Games Art. Destructoid, 2018. Disponível em: <https://www.destructoid.com/reviews/review-gris/>. Acesso em: 21 out. 2021.

⁵³ PINHEIRO, Jessica. Análise | GRIS é uma obra de arte sobre superar a depressão. Canaltech, 2018. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/analise-gris-129681/>. Acesso em: 21 out. 2021.

anteriormente, Cellbit também produziu uma análise sobre Gris⁵⁴ que já conta com mais de 1,7 milhão de reproduções.

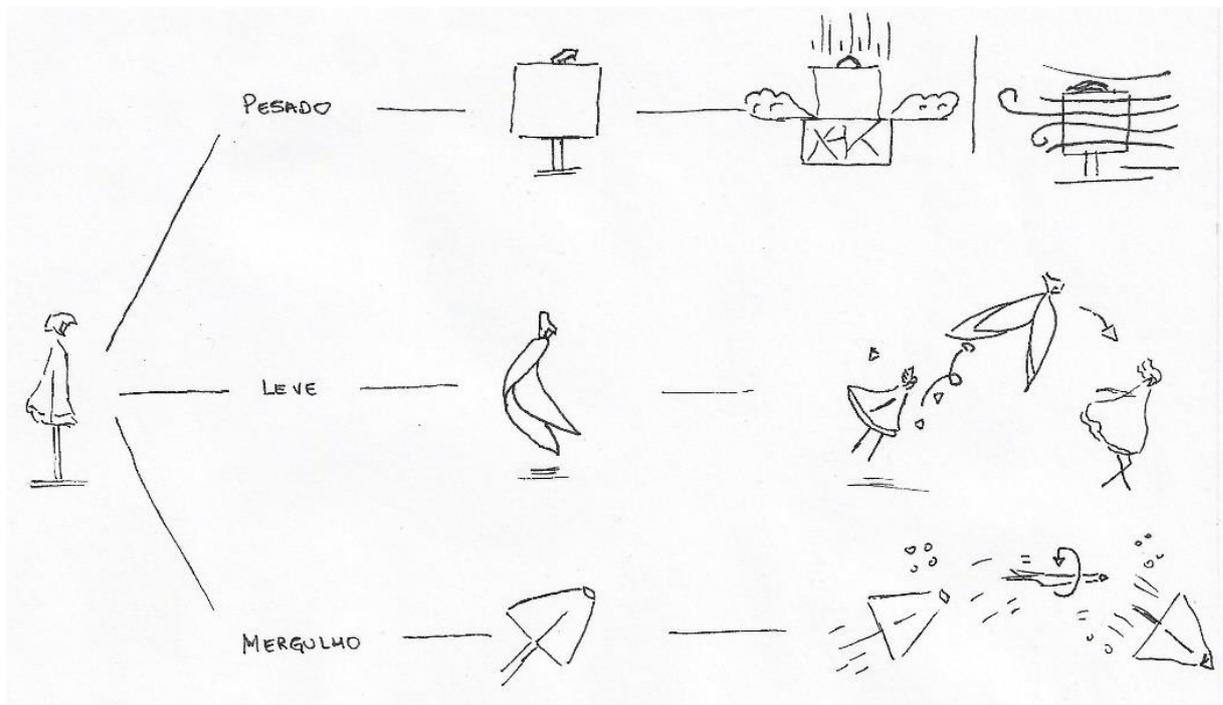
Sobre esse vídeo de análise, recupero outro texto de meu caderno de campo em que o *youtuber* explica Gris através de uma narrativa heroica. No trecho recuperado, destaco a tentativa do produtor de conteúdo de definir Gris e amarrar uma espécie de moral da história no final.

“É sobre ela mergulhar nos sentimentos mais profundos dela e construir amizades incríveis, descobrir que mesmo quando tudo parece estar perdido, eles vão estar lá para te proteger. É sobre ela explorar as estrelas, sonhos do futuro, com os aprendizados que ela trouxe até agora pra finalmente conseguir olhar o mundo de uma perspectiva completamente diferente”. Cellbit fala rápido e é possível sentir a música de fundo, da trilha sonora de Gris, chegando ao ápice. Ele continua, dessa vez diminuindo a intensidade da fala. “Só que mesmo assim, mesmo descobrindo tudo isso, a verdade continua sendo a mesma. Ela não tá mais lá. Ela nunca mais vai estar lá. Não importa o que Gris faça essa parte da vida dela acabou”. A música para por um instante. “Só que na verdade. Ela vai estar sempre lá”. Tambores, metais, piano e o vocalise retornam para o ápice da música. Ao final do vídeo, com a câmera focada em Rafael que olha de forma fixa para a lente e diz: “Gris pra mim é uma das obras de arte mais lindas que existem porque é uma história sobre dor, é uma história sobre crescer e lidar com o sofrimento e não tem uma palavra. Gris foi construído de uma maneira tão clara e linda que não importa a língua do jogador. O jogo não tem uma palavra. Qualquer pessoa consegue absorver e entender a mensagem. Gris não é lindo só pelos visuais absurdos que parecem uma pintura na sua frente. Mas é uma obra de arte completa de música, visual e história que poucas obras conseguiram me atingir até hoje”. E nas últimas frases, ele em tom de revelação diz: “A estátua de Gris era a mãe dela, mas a estátua é só uma metáfora, o jogo é sobre perder algo que é muito importante pra você. Pode ser um familiar, pode ser um bichinho seu. Qual é a sua estátua?”, pergunta desviando o olhar para baixo. Nos últimos dez segundos de vídeo uma pequena frase aparece no centro da tela preta: “Tisto, onde quer que você esteja, obrigado”.

Se meu objetivo fosse buscar o que está implicado nesses números ou no trabalho de um *youtuber*, diria que a contagem de visualizações nos vídeos de Gris de Cellbit – e do próprio Luba, nos vídeos de *gameplay* – está mais relacionada a uma popularidade anterior por parte desses criadores de conteúdo do que por parte de Gris. Diria também que há uma tendência apelativa maior quando se estabelece um caminho narrativo com Gris, que chega numa reflexão sobre a temática do luto e da depressão. Reafirmo que esse trabalho não se debruçará sobre esse tópico nem sobre os pressupostos estéticos do público, mas deixo o registro de um caminho possível para outra pesquisa.

⁵⁴ GRIS. [S. l.: s. n], 2019. 1 vídeo (24 min). Publicado pelo canal Cellbit. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uImpg2wWPLc>. Acesso em: 07 set. 2021.

Essa passagem de Cellbit apresenta *Gris* enquanto um jogo de narrativa aberta, como já havia anunciado na abertura do texto, ou melhor, um jogo “que não tem uma palavra”. Quando o jogador se movimenta e interage com *Gris*, não há um narrador ou uma caixa de texto que o informe de algo ou que deixe uma mensagem sobre esse universo. A única comunicação veiculada é infra verbal e se dá por remissão direta. Ela acontece no momento em que *Gris* recebe ou atualiza uma habilidade, isto é, quando sua movimentação se altera, modificando sua relação com o cenário. Dependendo da habilidade aprendida, o jogo pode projetar na imagem da tela o símbolo da barra de espaço do teclado para o caso de o salto ter sido atualizado, ou o caractere ‘K’ para quando *Gris* pode passar a deixar o vestido pesado, transformando-o em um quadrado e, ainda o botão ‘L’ para a jovem cantar. Esses símbolos aparecem na tela contidos por um círculo branco. Todavia, essa característica em *Gris* de possuir um espaço sem discurso em linguagem articulada que preencha todas as incertezas deixadas pelos eventos dentro do jogo, possibilita o surgimento de narrativas que buscam dar conta desse suposto vazio, ou seja, narrativas produzidas por jogadores, comentaristas ou críticos, como essas que transcrevo em parágrafos anteriores.



Partindo dos desenvolvedores, seguindo pela Nomada para chegar no jogo e depois encontrando os jogadores e os produtores de conteúdo, procurei traçar a rede pela qual a pessoa de *Gris* circula. Nesse tópico busco seguir as dimensões distribuídas de *Gris* (GELL, 1998). Como procuro apresentar através, principalmente, dos recortes etnográficos e dos comentários

levantados ao longo dessa primeira parte, *Gris* é um algo multifacetado. Talvez ainda seja cedo para esboçar uma resposta em relação a questão “o que é *Gris*?”. O que há por enquanto é que *Gris* é um jogo situado dentro de uma grade de parentesco de videogames e envolvido num circuito de produção que conecta os desenvolvedores, a distribuidora, as lojas de jogos, os produtores de conteúdo, críticos de *games* e, por fim, os jogadores. De outra forma, *Gris* também é uma personagem que pode ser figurada em cartazes por artistas, tanto eles quanto os seus próprios gráficos são algumas das propriedades que a conectam a uma ideia de arte, de um algo estético, que pode emocionar ou até apresentar algo próximo de depressão ou luto.

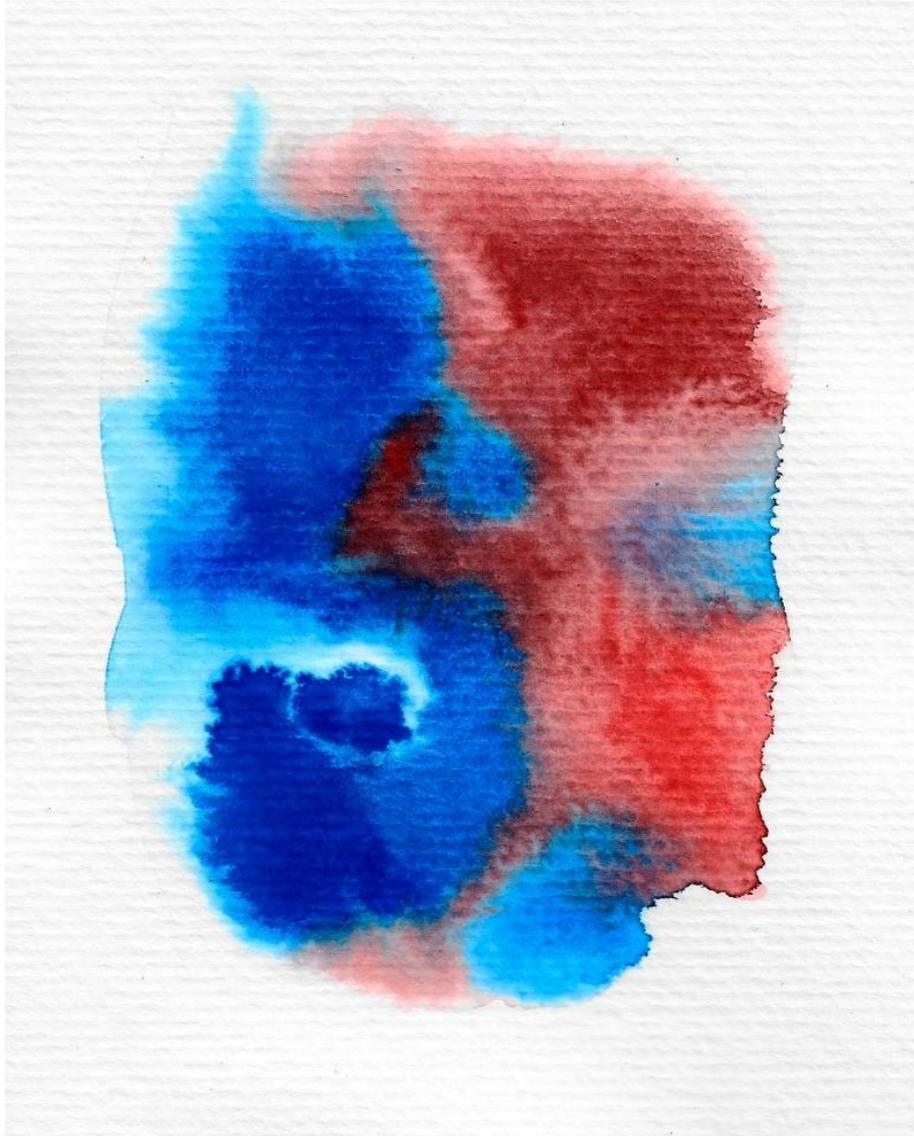


Nesse trecho final do Rio Lete mantenho-me atento. Aqui é apenas passagem e não pretendo perder-me por essas águas. Tentações foram colocadas nas margens, as sombras oferecem um gole de esquecimento, mas sigo em frente sem perder o objetivo de vista.

A partir das camadas apresentadas aqui, *Gris* parece ser produzida e constituir a si própria como pessoa. Tomar *Gris* a partir do conceito de pessoa, possibilita que ela seja colocada, de certa forma, no mesmo plano daquele que a observa (GELL, 1988; QUEIROZ, 2019 e 2021). Lévi-Strauss (2017 [1950], p. 24, grifo do autor), chama a atenção para uma

situação nas ciências sociais, em que “*o observador é ele próprio uma parte de sua observação*”, ainda que o autor esteja pensando a relação específica entre humano e humano. O sujeito da observação é, assim, da “mesma ordem de grandeza que o objeto observado” (Ibid., p. 24). Tem-se um “caráter intrínseco” e ambíguo nesse objeto que faz com que ele seja “ao mesmo tempo objeto e sujeito” (Ibid., p. 24). Como ressalta Lévi-Strauss (Ibid., p. 25), a questão científica que se coloca é, portanto, a de apreender o objeto não apenas observando-o de fora, mas também pela compreensão subjetiva que o objeto tem de si. Para isso, cabe ao sujeito da investigação, se transformar no próprio objeto, ou seja, se objetivar num outro sujeito. Se isso for mesmo possível. Segundo Lévi-Strauss (Ibid., p. 25), o sujeito possui a capacidade “de objetivar-se indefinidamente, isto é [...], de projetar no exterior frações sempre decrescentes de si”, mas sem perder as suas particularidades (Ibid., p. 25). O ser é, assim, sujeito e objeto de forma simultânea e concomitante.

De certa forma, o sujeito só existe a partir da relação com o objeto, isto é, o sujeito só é possível havendo um outro. Ser é, portanto, se diferenciar. A existência seria, assim, uma relação. Nesse caminho, objetivar Gris parece um processo de encontro com um outro possível. Se até agora tenho perspectivado Gris pelo lado de fora, na próxima seção procuro deslocar os olhos para dentro. Estou, todavia, buscando compreender a experiência de arte em Gris. Experiência pressupõe uma relação. Adentro na segunda seção para um espaço de troca com Gris, para o seu palco, enfim, para o jogo.



Seção 02: Com Morfeu mas Fora de seus Braços

Com o despedaçar da estátua, como narrei na abertura desse texto, Gris cai. Não parece haver desespero na queda. A garota gira enquanto, ao fundo, manchas coloridas similares a nuvens se deslocam de baixo para cima na imagem. Próximo de uma linha preta na tela, o vestido da menina se abre e flutuando ela ameniza a queda. A jovem toca a linha do solo com os joelhos. Ela, então, com o rosto próximo às pernas, começa uma sequência de movimentos que terminam por levantá-la. Primeiro, um braço toca o chão, depois o outro, com esse apoio a cabeça e o troco inclinam, agora, é a vez das pernas e Gris se ergue. De pé ela olha para o horizonte e, baixando o rosto, para o espaço a sua frente. A garota fica parada. Eu espero pelo que virá na sequência. Deixo a personagem tomar o seu próprio tempo. Ela respira, mas nada mais acontece. Percebo que essa é a minha deixa. É aqui que eu devo entrar em cena como jogador.

Não havia jogado Gris antes dessa pesquisa, nem a comecei pelo ato de jogar, a necessidade de entrar em contato com a Gris do jogo veio com as crescentes inquietações que foram surgindo ao longo da pesquisa. Embora fosse a primeira vez que me encontrava com essa dimensão de Gris, eu jogo videogames desde a adolescência. Quando percebo que é a minha hora de agir, coloco minha mão esquerda sobre o teclado. Sem pensar nem olhar para as teclas meu dedo indicador encontra o caractere ‘D’ e o anelar o ‘A’, deixando o dedo médio em prontidão para acionar as teclas ‘W’ e ‘S’ e a barra de espaço sobre os cuidados do polegar. Os botões de comando e de ação dificilmente se alteram de um jogo para o outro, por isso logo chego nas letras do teclado que movimentam Gris. Além disso, por reflexo, envolvo o mouse com a mão direita. Em Gris, como descubro jogando, as teclas direcionais são apenas o ‘A’ e o ‘D’. São esses botões que movimentam a personagem para a esquerda e para a direita da tela, respectivamente. A barra de espaço é quem fica a cargo dos pulos. E, como já comentei anteriormente, ainda há uma movimentação específica com as teclas ‘K’ e ‘L’. Relembro, o ‘K’ faz com que o vestido de Gris se transforme num cubo, fazendo com que o peso da personagem aumente de forma considerável. Aparentemente, o vestido é uma extensão da pessoa de Gris. Ele modifica a si próprio tanto quanto a Gris e não parece haver uma transformação sem a intencionalidade de ambos. Talvez se vestido e garota não são, ao fim, partes de um mesmo todo, haveria aqui, uma espécie de subjetividade compartilhada, uma compreensão mútua.

O ‘L’ faz com que Gris cante. Esse canto funciona como um campo magnético que afeta alguns elementos dentro de um raio circular que tem Gris ao centro. Quando, no jogo, cantamos perto de determinadas plantas, elas florescem. Desabrochando, algumas delas revelam

borboletas geométricas, aquelas do símbolo da Nomada que comentei na seção passada. Com essas borboletas Gris consegue fazer um pulo de grande energia que a projeta de forma mais acentuada do que um salto normal. Toda a coreografia de dedos no teclado é respondida pela dança de Gris na tela do monitor.

Em Gris o mouse não faz nada. Deixo, inicialmente, a mão sobre ele, pois como de costume, esperava que o controle da câmera do jogo estivesse comigo e que fosse operado por essa ferramenta. Na verdade, como comentei na primeira seção, não há no jogo uma câmera como há no cinema. Em Gris há um simulacro de câmera, uma simulação dos efeitos dessa tecnologia produzido através de alterações nas proporções das imagens na tela. A filmagem da jovem está nas mãos do algoritmo.

O algoritmo, é o chefe do set de filmagens, por conter o controle dessa câmera e por ser uma espécie de diretor do teatro de Gris. Mas um diretor pelo negativo, é ele quem prepara os atores e quem detém o *script*, as linhas de códigos de todos os atos, contudo, ele não diz o que deve ser feito, apenas estabelece as possíveis fronteiras do jogo em que os atores podem performar. O algoritmo mostra ao jogador quem é Gris, define por meio de quais teclas a interação acontece e apresenta os caminhos que podem ser trilhados, agora, o *como* da performance de jogo fica a cargo dos elementos da relação, de Gris e do jogador. Nesta seção busco explorar essa espécie teatro do jogar, esse espaço de criação e performance entre jogador e Gris. Se a ação de jogar pode ser entendida como um encontro produtivo, talvez essa dimensão possa levar a outra apreensão da experiência com Gris.

Cabe aqui um rápido ponto de ancoragem, como também foi colocado em relação à Gabi e ao estúdio da Nomada. Pensar Gris a partir do ponto de vista de uma peça de teatro ou de uma experiência performativa, não tem que ver com um falseamento em relação a essa pessoa.⁵⁵ Pensar a partir desse foco é, justamente, colocar luz no momento e no lugar da experiência de Gris com aquilo que a envolve e é implicado por ela, por onde ela é criada e inventada. Feito essa pequena ressalva, sigo o jogo argumentativo.

Os estudos de performance, rituais e dramas sociais são temáticas clássicas da antropologia. Todavia, o conceito interdisciplinar de performance, como aponta John Dawsey (2007), possui outro desenvolvimento a partir da interface entre antropologia e teatro. Victor

⁵⁵ Há uma longa tradição na antropologia como levantada por John Dawsey (2007), da qual falarei no parágrafo seguinte, que desenvolve as ideias de performance e dramatização de algumas séries dinâmicas, justamente, como partes imprescindíveis das relações sociais.

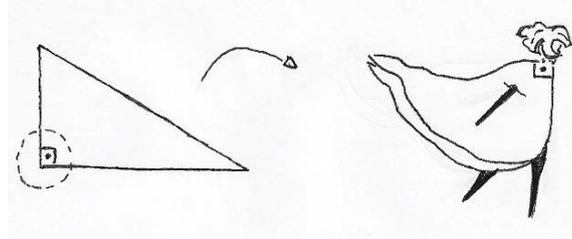
Turner pensa de maneira teórica essa interface, ainda que não seja o único intelectual a comparar relações sociais a uma peça de teatro. Segundo Dawsey (Ibid., p. 530), o método de Turner se insere “num registro brechtiano⁵⁶” para “compreender a vida social nos momentos de suspensão de papéis”. Ou seja, segundo Turner (1982, p. 46), é uma investigação que desloca a sua lupa para uma espécie de “contra-teatro” da vida cotidiana. Todavia, para investigar esse momento de suspensão, esse “contra-teatro” é preciso que se estabeleça um espaço-tempo em que as coisas não são exatamente o que são. No caso de Turner (Ibid., p. 46) essa quase inversão da vida cotidiana está no processo ritual.

Além de Turner, esse mesmo desenho de problema é apresentado por Gregory Bateson (1978). Para Bateson (Ibid., p. 180), a ação de jogar ou a constatação de que “isso é um jogo” envolve uma compreensão de que “essas ações nas quais estamos engajados agora não denotam o que elas denotariam por aquilo que elas são”. Como se nessas situações as ações não indicassem o que elas indicam. É o caso do filhote de cachorro que morde sem morder, que morde de brincadeira. O que Bateson (Ibid., p. 180) sugere, é que nas situações de jogo há um enquadramento em que as ações são algo outro do que aquilo que denotam. Assim, busco investigar, nessa seção, tanto a experiência performativa quanto o enquadramento do jogo e em conjunto, como esses elementos se relacionam com a ideia de arte. Recuperando uma bela definição de símbolo dos Ndembo tal como Turner reelabora no Processo Ritual (1974, p. 30), com as marcas nas arvores colocadas traçando retrospectivamente a trilha de caça que “liga o mundo conhecido dos fenômenos sensoriais perceptíveis com o reino desconhecido e invisível das sombras”, posso agora voltar o *play* do jogo em Gris.

Depois de conhecer os controles do jogo apertando alguns botões do teclado e esperando as reações na tela, começo a me aventurar com Gris. A garota cabisbaixa está em pé sobre o piso da plataforma. Caminhamos para a esquerda. O cenário cinza vai se enchendo de borrões brancos, como se adentrássemos um nevoeiro denso. Não parece ser este o melhor caminho, perco por completo a visão da figura de Gris e de todo o cenário. Mudamos de direção e passamos a ir para a direita. Escuto apenas os seus passos secos. Um andar que ressoa como se ela calçasse um sapato de sola dura sobre um assoalho de madeira numa sala vazia. A jovem ressurge da neblina e em pouco tempo começa a correr. Correndo, seus cabelos passam a

⁵⁶ O teatro brechtiano ou épico, que faz referência a Bertold Brecht, um dramaturgo alemão do século XX; é aquele que acontece em nível coletivo, ou seja, a plateia está ativa, analisando, refletindo e fazendo, de certa forma, a peça. Além disso, é um teatro marcado por quebras, cortes e acasos. Em oposição ao épico estaria o teatro dramático do século XIX que é tomado apenas como local de entretenimento, de passividade, de se deixar esquecer a vida.

acompanhar as pisadas como um eco do movimento. O vestido se projeta para trás fazendo uma espécie de triângulo retângulo com o ângulo de 90° correspondendo ao vértice que parte do pescoço da menina que, por sua vez, se coloca à frente em relação ao seu tronco.



Ainda sobre a corrida da personagem, numa postagem do passo a passo da criação dessa animação no Instagram da Nomada, Svitlana Martynjuk comenta: “Eu amei a garota e os movimentos, mas as pernas de aranha me deram arrepios”.⁵⁷ Svitlana brinca com o formato das pernas de Gris. Diferente do que o barulho me deu a entender, no desenho das pernas da menina não há sapatos, nem pés, e também não aparenta ter ossos. As pernas de Gris e os braços, são feixes de linhas que se sobrepõem. Esses aglomerados de traços possuem um eixo de dobra que parece mimetizar uma articulação como a do joelho, ou a do cotovelo. Ambos os eixos são apenas captados no decorrer do movimento. Me questiono se os membros de Gris podem mesmo ser comparados com os membros de um aracnídeo. Penso logo naquelas aranhas caseiras difíceis de serem encontradas. Aquelas que possuem os membros alongados e finos, e que são quase imperceptíveis para um olho destreinado. Elas não parecem chamar atenção e assim, adquirem o tempo necessário para tramar suas teias, para expor a sua rede de caça em algum canto da casa enquanto esperam a chegada do alimento. Além dessas aranhas, a própria teia é quase invisível, afinal, não é de interesse da própria armadilha que ela seja vista ou notada antes que a presa esteja posicionada de maneira tal que a captura seja inevitável. O mesmo parece acontecer com Gris. As pernas e os braços da garota também parecem repelir a atenção, pois são apenas linhas retas desinteressantes. Mas se estes membros são como as pernas de aranha, então onde estaria armada a teia? Seriam mesmo os braços e pernas de Gris uma forma de levar os olhos para outro ponto da imagem, enquanto o jogador é abraçado como um pequeno inseto pela trama de linhas dessa armadilha? Uma armadilha que, todavia, pode se constituir como um problema lógico, uma abdução⁵⁸ da consciência (GELL, 2001). Ainda que esse tópico

⁵⁷ NOMADA STUDIO. Breakdown of our main character's run animation. [S. l.]. 01 jun.2016. Instagram: @Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BGHxWjjpgoa/>. Acesso em: 23 set. 2021.

⁵⁸ Abdução, como usada por Gell (1998, p. 42), é uma inferência, um índice de algo, tal como o sorriso é a indicação de uma disposição amigável. Além disso, as abduções de índices geram noções das

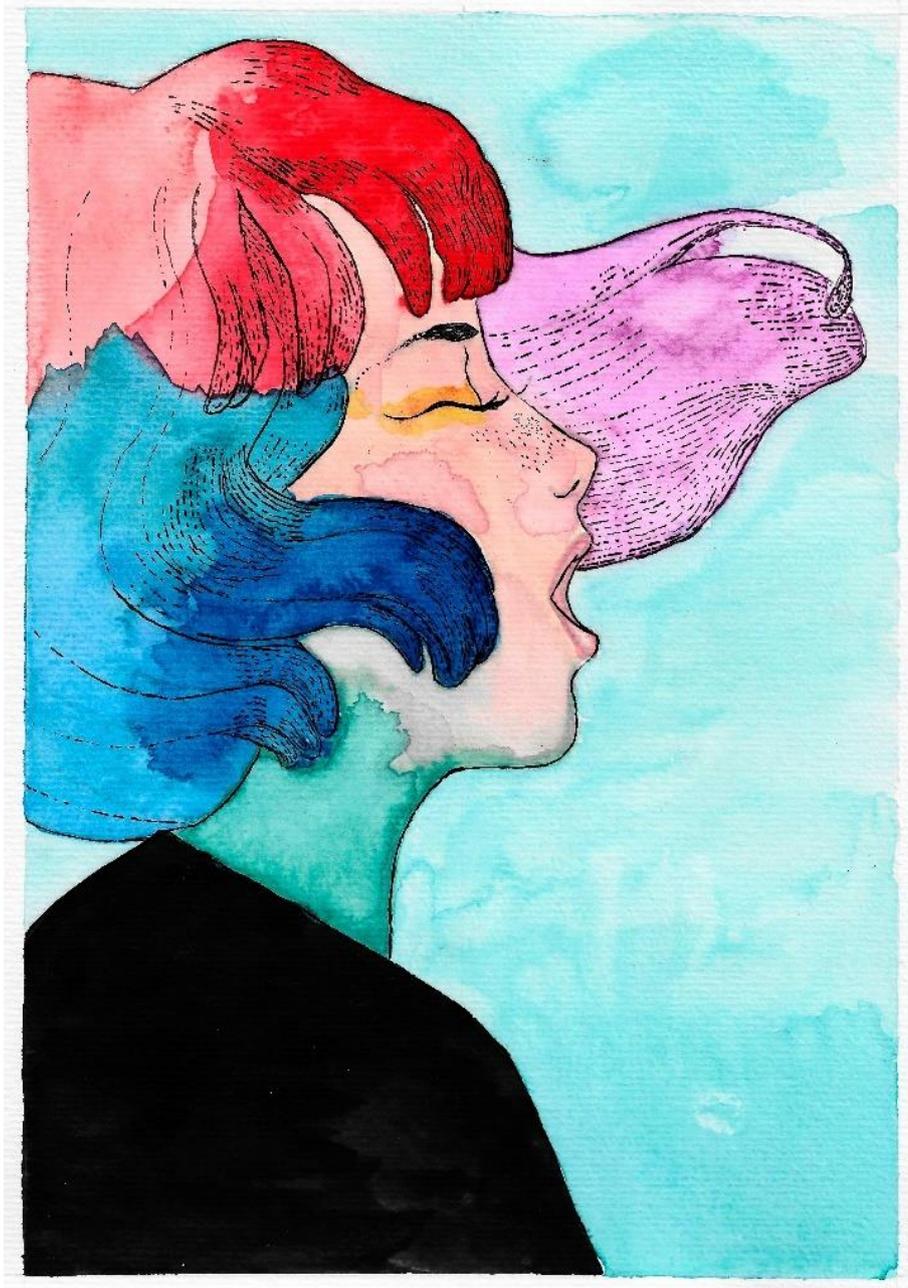
esteja focando a performance de jogo, não há como perder de vista a dimensão de arte e confisco da ação que envolve os jogadores na rede de caça de Gris (Ibid.).

Confesso que estranho pouco o desenho dos braços e pernas de Gris, meus olhos se fixam no rosto da jovem, no seu vestido ou nos elementos que aparecem conforme nos movimentamos pelas plataformas. Nesse cenário inicial, pulamos e subimos escadas e construções para encontrar umas esferas brancas. As mesmas esferas que orbitam ao redor de Gris na logo ou imagem símbolo do jogo. Essa dinâmica de encontrar essas estrelas se repete nas outras etapas do jogo. Só é possível progredir quando coletamos ao menos três estrelas disponíveis dentro de cada cenário. Depois de coletar essas esferas luminosas, elas se mantêm girando ao redor da personagem. No final de cada etapa essas estrelas se alinham e juntas formam pontes ou conexões, como as constelações no céu que apenas são vistas ou se tornam inteligíveis quando, de alguma forma, linhas são traçadas entre os astros. Gris só progride através desse caminho produzido, em que a rota de conexão é feita.

Ao final de cada cenário a música instrumental vai ganhando volume de forma gradual até chegar em seu ápice. Esse ápice de intensidade combina com o exato momento em que Gris é suspensa em direção ao meio da tela. De lá, ela dobra-se sobre si quase levando os joelhos a altura do rosto. Nesse momento seus cabelos e seu vestido parecem enfrentar uma ventania descomunal. É no instante de intensidade em que a personagem parece gritar sem voz que o mundo passa a ser colorido. Em pouco tempo o cenário cinza é colorido de vermelho. Em relação a esse evento no jogo, faço do comentário de Murrays Goulart, no fórum da Steam, uma síntese do que os jogadores descrevem sobre: “me senti afetado pelos lances das liberações das cores”⁵⁹. Esse evento de liberação acontece como se uma cor, o vermelho na primeira parte, estivesse aquarelando o cenário através de Gris.

disposições e das intenções de *outros sociais* como objetos artísticos ou pessoas. Mas sem grandes diferenciações entre esses últimos pois, para esse autor, obras de arte se comportam como pessoas.

⁵⁹ MURRYS GOULART. Recomendado. [S. l.]. 01 jul. 2019. Steam: @murryslg. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/murryslg/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.



Concluída a etapa introdutória do jogo, adentramos nesse mundo agora vermelho com ares desérticos. Essa aparência de um local ermo envolvia uma paisagem de morros arenosos e em tons que desbotavam quanto mais distantes no plano de fundo da imagem e um borrão que desfilava pelo caminho como uma tempestade de areia. Dentro de nosso passeio conjunto, desse “ego” que joga, que confecciona a relação pela teia daquela aranha. Gris talvez seja a aranha e a teia de forma concomitante. Gris parece estar relacionada àquilo que Bruno Latour (2012, p. 72) descreve acerca do conceito de ator-rede, como “um nó, uma ligadura, um conglomerado de muitos e surpreendentes conjuntos de funções que só podem ser desemaranhados aos poucos”. Como procuro apresentar na seção passada e nesta também, Gris se coloca como uma

espécie de centro focal de redes de relações. Para Latour (Ibid., p. 75), esse ator “não é a fonte de um ato e sim o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameia em sua direção”. Quando vemos a aranha suspensa, olhamos para o alvo móvel, para Gris e somente aos poucos é possível ver as teias por quais ele se encontra enxameada. Mas a aranha só pode existir em conjunto com a teia, pois a armadilha em si é o conjunto. Sem a aranha a teia não é fatal, mas sem teia a aranha nada faz. O princípio do ator-rede é o mesmo, esse ator só existe bem vinculado, e não importa quem está caçando no final, se teia ou aranha. Segundo Latour (Ibidem), o termo ator “significa que jamais fica claro quem ou o que está atuando quando as pessoas atuam, pois o ator, no palco, nunca está sozinho ao atuar”. Novamente, se o jogo pressupõe uma relação e se essa é mais um traço no feixe que produz um membro de Gris, parece importar pouco saber quem joga, pois como entre a aranha e a teia, sem um dos elementos constitutivos do vínculo o outro não é possível, por isso há um “ego”, um eu/Gris.

Voltando ao cenário vermelho. Num determinado momento nos deparamos com uma espécie de penhasco a nossa frente. Gris e eu caminhamos cuidadosamente até a borda desse despenhadeiro procurando um caminho alternativo. Ao pisar na extremidade da linha do solo a ponta se fragmenta e somos despejados morro abaixo. A descida é íngreme e a garota desliza por aquele chão seco. A música passa a dominar os meus ouvidos. A imagem que antes estava focada em Gris agora recua para dar espaço ao cenário. Nesse deslocamento veloz, pressiono a barra de espaço para ver a jovem saltar enquanto desliza pela rampa de material vermelho. Nada do salto. Pressiono mais uma vez a tecla. Nada, nenhuma acrobacia. Volto a teclar a barra de espaços inúmeras vezes até que a cena da descida acaba. Não acontece o que eu imaginava.

Em ambos os momentos, aquele da liberação das cores e esse da descida no deserto, o controle do jogo não passa pelo jogador. Nessas passagens em que a trilha sonora se faz mais presente ainda, quem está no comando é Gris. Talvez seja essa dialética criativa da ação de jogar, que envolve a associação e a interação entre Gris e o jogador, que é pensada como um modelo do teatro épico brechtiano (DAWSEY, 2007; TURNER, 1974 e 1982). Jogar seria, assim uma performance. Em sua execução, é o duplo Gris e jogador que desenvolvem o jogo. A história de Gris só pode ser contada e vivenciada nessa relação, nesse espaço de troca. Tanto troca de emoções quanto da vez de jogar. A ação de jogar Gris, nesse sentido, seria comparável a fazer antropologia, seria estar aberto ao outro, seria entrar em diálogo em busca da apreensão do outro?

“Os cenários, as cores, a trilha sonora e a história formam o combo perfeito para se emocionar”, comenta Juhportilla no fórum de Gris na Steam⁶⁰. No mesmo espaço, Tomt destaca em seu depoimento: “Os arranjos são perfeitamente sincronizados com o jogo e os visuais carregando muita emoção. A levada orquestral em certos momentos de tensão fica na linha tênue da indução de lágrimas.”⁶¹ Uma espécie de estrutura do choro? A performance de Gris possivelmente implicaria, dessa forma, numa criação conjunta que passa pelo som e pela imagem, rachando a tela do monitor e atingindo o jogador emocionalmente? Mas Gris não produz apenas choro, o próprio Tomt ainda comenta: “[Gris é] o jogo que visualmente mais me tirou o fôlego”. Em outro espaço, numa postagem da Nomada no Facebook, Pedro Medina fala sobre a “*breathtaking aesthetics*” do jogo, ou seja, acerca de uma estética que captura a respiração dos jogadores⁶². Por esse lado, Gris parece mais um teatro dramático do que épico. Se Gris pode fazer emocionar, se ela pode induzir o outro ao choro ou até suspender um processo vital; teria Gris uma agência efetivada através de sua performance?

No mesmo fórum, Yumi relata em relação à música do jogo: “A emoção que traz combina exatamente com o que está acontecendo, te colocando no lugar da garota. Mesmo sem um narrador ou até mesmo falas, conseguimos sentir o que ela está passando.”⁶³ Seria partindo de elementos sensoriais que se chegaria no que Gris está sentindo. Como sugere Yumi, ser colocado no lugar da garota, de Gris, está vinculado a ouvir determinada sequência de notas musicais e, complemento, se associa em paralelo a assistir a um sequenciamento de imagens na tela do monitor. Assim, atingidos por esses elementos de sentido, ou seja, por som e imagem, chegaríamos num arranjo de posições. Como ressaltado anteriormente, Jeanne Favret-Saada (2005), sugere pela noção de afeto, a ocupação de um lugar possível e próximo ao do outro dentro de um sistema de relações. Estar implicado por esse lugar produz uma afetação, isto é, e cito Favret-Saada, algo que “mobiliza ou modifica meu próprio estoque de imagens, sem, contudo, instruir-me sobre aquele dos meus parceiros” (Ibid., p. 159). Deixar-se afetar envolve,

⁶⁰ JUHPORTILLA. Recomendado. [S. l.]. 10 jun. 2019. Steam: @JuhPortilla. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/Juhportilla/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

⁶¹ TOMT. Recomendado. [S. l.]. 01 jul. 2019. Steam: @Tomt. Disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198240599636/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

⁶² GRIS. GRIS is available now on Steam and Nintendo Switch eShop in all regions!. [s.l.]. 13 dez. 2018. Facebook: @nomadastudiobcn. Disponível em: https://fb.watch/8eXh5XtyV_/. Acesso em: 25 set. 2021.

⁶³ YUMI. Recomendado. [S. l.]. 30 jun. 2019. Steam: @gantK. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/gantK/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

portanto, ter a experiência das intensidades que perpassam o espaço posicional que esse outro ocupa.

Dentro desse espaço posicional é que seria possível ter uma experiência paralela a de Gris, mas nunca a mesma. É por esse lugar possível que a garota passa a fazer sentido. Retomo os comentários de Lévi-Strauss (2017) também destacados no final da primeira seção, sobre a apreensão subjetiva do outro, pois a experiência de ver e ouvir Gris, não permite apenas que ela seja compreendida, mas é nesse mesmo movimento que, enquanto jogadores, também somos modificados e transformados num outro 'eu' mais próximo de Gris, ainda que sempre diferenciados e embora ela não seja humana. Numa palestra sobre Rousseau, Lévi-Strauss (1993, p. 45) destaca a faculdade de piedade usada pelo filósofo como “proveniente da identificação com um outro”, uma constatação de semelhança e de vida, “o outro é um eu”, portanto, um 'eu' passível de sofrimento. Ao mesmo tempo, como coloca o autor (Ibid., p. 47), nesse discurso de 1962, proferida 12 anos depois da “introdução à obra de Marcel Mauss”, é uma identificação com o outro e “mesmo com o mais 'outro' de todos os outros, ou seja, um animal”. Com Rousseau, o autor sai da exclusividade da identificação humana que pensava em um período anterior. A piedade seria, portanto, uma aptidão de abertura a um sentimento ou uma dor do outro, pois “o homem é um ser vivo e sofredor, semelhante a todos os outros seres antes de distinguir-se deles por critérios subordinados” (Ibid., p. 50).

Embora Favret-Saada discorde da ideia de empatia ou, em termos rousseauianos, de piedade, a autora destaca que “ocupar esse lugar e ser afetada por ele abre uma comunicação específica com os nativos” (2005, p. 159). Comunicação que é involuntária e que pode ser verbal ou não (Ibid., p. 159). Com Gris, a comunicação ao longo do jogo se torna cada vez mais refinada e complexa ao mesmo tempo. A comunicação, nesse espaço, não é verbal, ela se dá por teclas. No decorrer de Gris, sinto que a movimentação fica intuitiva. Já não pensava mais em quais botões eu teria que pressionar para fazer determinada ação, pensava apenas no que Gris deveria fazer. Esse envolvimento com o jogo, numa espécie de metacomunicação é destacada através dos enquadramentos sugeridos por Bateson (1978) e também com Turner (1982) a partir da ideia de fluxo, que será apresentada no parágrafo seguinte. Conforme o jogo progredia e a jovem adquiria novas habilidades, outras teclas entravam em ação, mas não percebi o aumento da complexidade como um obstáculo, no contexto do jogo. O complexo da comunicação não me derrubava do lugar dos afetos nem de uma espécie de estado de consciência continuada.

Você sabe aquele sentimento de quando você está experienciando algo especial? Pode ser uma música, um filme ou qualquer outra forma de arte. É esse o sentimento que Gris me deu. A quantidade de investimento emocional que exige e o que você recebe na contraparte é incomparável.⁶⁴

Tomt comenta, desse jeito, sobre essa experiência difícil de ser nomeada e descrita, mas que ainda assim é sentida e faz sentido. Em outro depoimento no fórum da Steam, Skwiggily complementa a experiência de jogar Gris: “Ótima animação e um estilo de arte fantástico combinado com uma trilha sonora que arrepiava a minha espinha quando ouvia uma nova faixa, me deu uma grande experiência imersiva”⁶⁵. É justamente essa ideia de imersão que Turner conecta à ideia de *flow* ou fluxo (1982). Turner expande a noção de fluxo, baseada no trabalho do psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, recém falecido, para utilizá-la conceitualmente como uma forma de chegar as relações simbólicas das ações sociais. Para Turner, relembro, “símbolos são sistemas sociais e culturais dinâmicos, perdendo e reunindo significado ao longo do tempo e alterando em forma” (1982, p. 22), e o fluxo não é mais do que um “ser junto” (Ibid., p. 48), ou seja, “uma sensação de presença holística quando nós agimos com envolvimento total” (Ibid., pg. 55). Parafraseando Csikszentmihalyi, Turner sugere que a noção de fluxo também pode ser estendida para experiências criativas como na arte e na literatura tanto quanto para experiências religiosas (Ibid., p. 55).

A experiência imersiva de Gris pode pensada como um estágio de fluxo, ou mesmo, como um enquadramento de jogo (TURNER, 1982; BATESON, 1978). Um quadro em que a relação entre jogador e a jovem, a comunicação entre ambos e a movimentação pelos cenários, acontece de determinada forma, seguindo a uma espécie de lógica interna que aparenta não precisar de uma intervenção consciente para se efetivar. Seria, assim, uma experiência de ser e estar junto. Uma experiência em que há pouca diferenciação entre estímulo e resposta, entre o ‘si’, o ‘eu’, o ‘mim’ e o todo, o jogo, Gris. Retomando a noção de afeto de Favret-Saada (2005), o estado de fluxo, ou o enquadramento de jogo podem ser pensados como uma ação de mergulho e envolvimento que mais se aproxima de uma experiência paralela àquela vivida pelo outro, por Gris. Um movimento de imersão da atenção, de afunilamento e intensificação da consciência. Talvez esse elemento seja um indício do sistema de impacto de Gris, aquele que

⁶⁴ TOMT. Recomendado. [S. 1.]. 01 jul. 2019. Steam: @Tomt. Disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198240599636/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

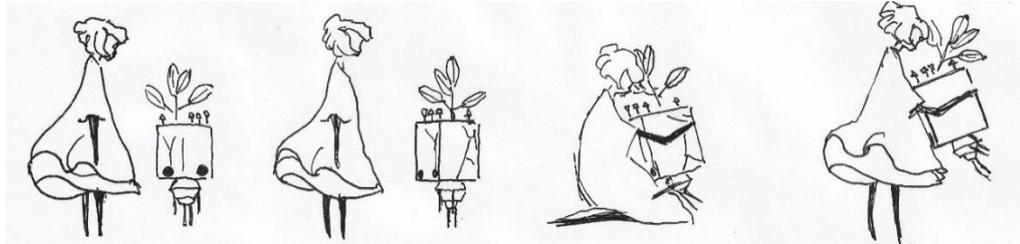
⁶⁵ SKWIGGILY. Recomendado. [S. 1.]. 01 jul. 2019. Steam: @Skwiggily. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/Skwiggily/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

dispara impulsos nervosos pela coluna cervical, que comprime o diafragma e que contrai a glândula lacrimal.

Esse envolvimento, o quadro do jogo, o fluxo, são elementos difíceis de serem formulados. Essa dificuldade é manifestada por Tomt através daquela pergunta sem resposta: “Você sabe aquele sentimento de quando você está experienciando algo especial?”. Um sentimento de se encontrar no outro e estar por ele vinculado, uma sensação de estar numa relação em que o contato é maior do que os conectados. Para Turner (1982), esse estado associativo e compartilhado também não é um privilégio humano, segundo o próprio autor: “todos os homens, até mesmo todas as coisas, são considerados um, subjetivamente, na experiência de fluxo” (Ibid., p. 57). Não apenas “são considerados um”, como se todos os homens se diluíssem numa mesma substância, mas como elaboro com Lévi-Strauss (1993, 2017), é por meio dessa relação que se constata uma mesma substância em todos os homens ou seres.

Sobre a experiência de fluxo, diferente de Luba na seção anterior, não pretendo me perder num marketing propagandista de Gris, mas sim navegar para os limites aos quais essa ancoragem me permite pensar e explorar as controvérsias dessa fluidez. Retomo, aqui, o amigo da floresta. O bicho de pelúcia que aparece na primeira seção à venda na loja da Nomada. Essa criatura quadrática com pequenas plantas em seu topo, surge no jogo apenas no bioma da floresta, o da cor verde. Como mencionei anteriormente, começamos nas ruínas do cinza e transicionamos para o universo do deserto vermelho através da liberação de cores por Gris. Ao fim de cada etapa, Gris libera uma cor fazendo surgir um novo mundo no jogo. Dentre as cores que criam estão o vermelho, o amarelo, o verde, o azul e o roxo, não necessariamente nessa ordem, a sequência de cores depende do caminho trilhado pelo jogador. Para completar o mundo verde em questão, precisamos desenvolver uma espécie de associação ou, como sugere Kevin Jackson num comentário na postagem de lançamento do boneco de pelúcia no Instagram da Nomada: “Eu peguei muitas capturas de tela de nós quando eu ganhei sua confiança!”⁶⁶. Essa confiança é conquistada quando derrubamos algumas frutas das árvores, parecidas com maçãs, para a criatura se alimentar.

⁶⁶ GRIS. We're super happy to announce that we've teamed up with our friends Fangamer to release this amazing forest friend plush. [S. l]. 21 out. 2020. Facebook: @nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomadastudiobcn/posts/1282559138761782>. Acesso em: 25 set. 2021.



Quando essa associação com o amigo da floresta é atada, o novo vinculado passa a ecoar os movimentos de Gris e do jogador. Nessa etapa, se Gris se movimentar para a esquerda, ele irá para a mesma direção na sequência, se a jovem pular, ele pulará em seguida. A vinculação traz consigo uma nova complexidade aos problemas de plataforma. Sendo o parceiro momentâneo a metade do tamanho de Gris, seu salto não possui a mesma potência do da jovem, que estou acostumado. Essa particularidade cria a necessidade de que ambos, Gris e o amigo, tomem caminhos contrastantes pelas plataformas do jogo. Durante essa etapa, por vezes me vi correndo ou saltando com Gris de encontro a uma parede qualquer tentando fazer a criatura transpor outro obstáculo. Um desconforto me toma. Eu travo e volto a mim. Esse é um dos momentos em que a situação do jogo me coloca para fora do estado fluido do jogo. Nessas partes eu preciso parar e pensar. Por vezes, tiro as mãos do teclado e com o indicador direito em frente ao monitor busco uma solução para o problema, traço um plano de movimentos.

Outra situação relacionada a suspensão do estado de fluxo que devo destacar é em relação às capturas de telas, como apareceu anteriormente no comentário de Kevin Jackson. A captura de tela é uma forma de congelar um quadro do que está sendo transmitido e transformá-lo numa imagem estática. Do fórum da Steam, retomo dois comentários, um de Chirō e o outro de JuhPortilha, na sequência: “Todo quadro [do jogo] poderia ser um papel de parede. Ou até uma pintura de uma exibição de arte”⁶⁷, “Uma das melhores experiências visuais que já tive na vida, do tipo que dá vontade de pausar e ficar apreciando a beleza do game”⁶⁸. Os três comentários intuem que Gris, ou pelo menos a sua imagem por si só produz uma eficácia, uma sensibilidade ainda que isolada ou separada. O que chamo de imagem separada, seria a imagem de Gris fora daquilo que menciono, alguns parágrafos atrás, como estrutura de impacto, ou seja, a produção de uma sensibilidade a partir de um efeito conjunto entre som e imagem, e a própria experiência imersiva de jogo.

⁶⁷ CHIRŌ. Recomendado. [S. l.]. 13 dez. 2018. Steam: @Chirō. Disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198045727561/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

⁶⁸ JUHPORTILLA. Recomendado. [S. l.]. 10 jun. 2019. Steam: @JuhPortilla. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/Juhportilla/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

Dar pause, isto é, parar o jogo, parece cortar não só o estado de fluxo, mas também a performance de jogo de Gris. Pausar, dessa forma, produz uma suspensão do algoritmo. Mas esses jogadores pararam o jogo como resposta a uma demanda da experiência, deram pause para “ficar apreciando a beleza do game”, como sugere JuhPortilla, ou para capturar a cena como um papel de parede, como um quadro para ser exposto na tela do monitor.

Ckk comenta o seguinte: “depois de terminar [Gris] fui direto pro Wallpaper Engine pegar uns *wallpapers* dessa maravilha”⁶⁹. O Wallpaper Engine⁷⁰ é um software pago que possibilita o uso de papéis de parede que aparentam ter uma pequena movimentação através do sequenciamento repetitivo de imagens, um princípio do cinema aplicado a um descanso de tela. Aqui, mais uma vez, temos um indício de uma modificação ou transformação da Gris de jogar para a Gris de se ver. O que implicaria nessa direção de Gris para fora de si mesma? Seria um movimento de saída de Gris do jogo para desenhar uma espécie de continuidade de si enquanto imagem e/ou ideia?

A saída se daria do jogo para uma experiência contemplativa. Mas o próprio contemplar não é uma ação desvencilhada de Gris. É, talvez, um processo cognitivo de rearranjo de símbolos (TURNER, 1982). Uma espécie de afastamento reflexivo de Gris. Relembro as incessantes movimentações dos olhos e do foco da visão de Luba em lugares outros distantes de seu monitor. O youtuber buscava uma explicação para aquela experiência num plano que não era o da tela de Gris. O plano do olhar baixo, daquele que o olho não vê, mas pensa. Me pergunto, através dessa saída, se categorizar Gris apenas como um jogo seja suficiente para dar conta de traduzir e comunicar essa pessoa.

Além disso, relembro a descrição do jogo feita pela Nomada, em que Gris é especificado(a) como “uma jovem esperançosa, perdida em seu próprio mundo que lida com uma dolorosa experiência”, que passará por uma “jornada de tristeza” numa “realidade desbotada”. A controvérsia que quero levantar, estaria, portanto, vinculada a performance do luto e da depressão. Além de Gris estar relacionado à depressão para alguns jogadores, para outros esse seria também um jogo terapêutico.

⁶⁹ CKK. Recomendado. [S. l]. 01 jul. 2019. Steam: @Ckgameplay. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/ckgameplay/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

⁷⁰ Wallpaper é o termo em inglês para papel de parede, aquela imagem que se usa de plano de fundo na área de trabalho ou na tela de descanso do monitor. Já para mais informações sobre o Wallpaper Engine, sugiro a página da Steam em que esse produto pode ser adquirido, ver: https://store.steampowered.com/app/431960/Wallpaper_Engine/.

Essa ambiguidade pode ser captada a partir da história que Carinaa_ deixa registrada em sua recomendação de Gris no fórum da Steam⁷¹. Carinaa_ conta que ganhou Gris de presente no natal de 2018 e que em janeiro do ano seguinte sua avó viria a falecer. “Sem consolo pela morte dela, Gris foi a minha maior distração”, e complementa:

GRIS foi minha distração da tristeza, minha canção de ninar nos dias mais difíceis e o jogo para o qual me dirijo quando preciso de conforto, chorar um pouco ou apenas me acalmar depois de um longo dia. Eu me curei junto com a personagem principal, que também sofre uma perda e se quebra. A trama se passa ao redor da reconstrução dela mesma. Gris é tão bom que você pode querer apreciá-lo de uma vez só. Eu o apreciei de pouquinho em pouquinho, assim, em doses homeopáticas. Eu me reconstruí no ritmo do jogo. Gris salvou a minha vida mais de uma vez. e eu sou eternamente grata.

Carinaa_ se emociona ao reviver o luto em relação a avó que se foi, inclusive ao se encontrar com o luto de Gris. A experiência de jogar Gris parece desenrolar a experiência de perda do ente querido, ou também o contrário. Nesse caso, estaríamos diante de uma forma de jogar que cura ou resolve uma questão emocional, ou que retoma uma memória e aciona uma experiência dolorosa.

Apresento essas questões de ordem psicológicas apenas para abandoná-las, pois esse não é o espaço apropriado e não possuo ferramentas para desenvolver essas questões. Contudo, poderia me perguntar se estariam os próprios cartazes de Gris, que apresentei na seção anterior, envolvidos nessa ambiguidade. Quando olho para o ‘Pensive Moment’ não sinto uma recuperação de um luto passado ou um sentimento doloroso que vêm à tona. Para mim, Gris é outro horizonte de linhas, cores e sons. Novamente, Gris parece dialogar com a ideia de símbolo em Turner (1974). Para o autor, o símbolo é uma relação entre um elemento empírico da experiência e um elemento simbólico. Assim, o símbolo, não seria apenas algo inteligível, mas sim relacionado a dimensão material. Além disso, para Turner (Ibid., p. 58), a utilização de símbolos implica que eles sejam “classificados de acordo com a estrutura visada da situação particular”. Um mesmo símbolo pode possuir diversas significações de forma simultânea, justamente por participar de diferentes planos de classificação. Enquanto símbolo, Gris estaria situada em planos de classificação que a vinculam de diferentes formas a elementos matérias como imagens e sons produzindo emoções e sentidos. Ponto que será discutido na próxima seção.

⁷¹ CARINAA_. Recomendado. [S. l]. 01 dez. 2019. Steam: @Carinaa_. Disponível em: https://steamcommunity.com/id/carinaa_/recommended/683320/. Acesso em: 25 set. 2021.

Ao final de Gris, a estátua despedaçada na cena de abertura é remontada e passa a compor como um totem, uma memória, o palácio da memória, por onde nos aventuramos com a garota. Terminada a última cena, todas as estrelas coletadas ao longo do jogo se perfilam criando um extenso trilho para um lugar a cima na tela. Conforme subimos, vamos nos perdendo de vista entre as manchas brancas que se densificam. Controlo Gris pelos últimos momentos até que os créditos surgem pela tela. Me jogo para trás ao encontro do encosto da cadeira. Antes de puxar o caderno de campo para anotar as impressões do momento, alongo os braços e respiro fundo, assisto ao nome de todos os participantes de Gris sem pressa. Tanto jogar quanto pensar a performance de Gris proporcionam mais perguntas do que respostas. Tal qual como a jovem, as vezes preciso experimentar um caminho alternativo entre os astros celestes possíveis para ousar chegar em outro lugar, para ousar chegar num pensamento outro. Será que, agora, é possível pensar o que é Gris afinal?



Seção 03: O Último Olhar

Na virada do ano de 2019, a Nomada anuncia, através de uma postagem em seu perfil no Facebook, a conquista de melhor visual gráfico de um jogo em 2D produzido dentro do programa Unity com Gris.⁷² Relembro, como apresentei na primeira seção desse trabalho, que o termo 2D se refere a uma categoria de videogames que articulam na performance do jogo duas dimensões espaciais. A Unity é uma espécie de meta-programa que faz o jogo, que amarra a Gris programada em linhas de código com aquela enquadrada em desenhos e com a produzida pela trilha sonora. Seria, portanto, através desse programa que o protótipo do jogo, a ideia de Gris ganha corpo. É por onde essa forma-conceito é fragmentada e onde essas partes se reintegram num todo.

Nessa seção, investigarei a materialidade em Gris. Para isso, comparar a Nomada a um laboratório pode funcionar tanto num plano restrito quanto alargado. No parágrafo anterior começo a apresentar a dimensão de Gris contida num programa instalado dentro de um computador. Esse programa é o laboratório em que o programador recebe as partes da criação e as encaixa de diferentes formas, relacionando linhas de código com imagem e som. De outra forma, com um sutil deslocamento de escala, tem-se o plano de uma visão alargada. Essa escala que engloba o computador com o programa Unity. É o plano que diz respeito ao próprio estúdio da Nomada, de paredes brancas e equipamentos pretos, o espaço em que Gris é também produzida por códigos, imagens e músicas, por relações sociais, de trabalho e outros elementos.

Tomar Gris pela dimensão material aqui, é feito, em parte, num movimento oposto ao da seção anterior. Quando trato da performance da pessoa de Gris, me deparo com uma dimensão em que as partes e o todo se espelham de forma quase indissociável. As partes, na ação de jogar, estão constantemente implicadas e vinculadas entre si e em relação ao todo. No teatro de Gris há uma articulação entre algoritmo, jogador, imagem e som, performando uma pessoa que não está “fisicamente unida, mas distribuída ao redor do ambiente” (GELL, 1998, p. 106). Nessa seção, de outra forma, busco primeiro as diferenciações entre cada um dos atores, ou seja, entre os códigos, os gráficos e a trilha sonora para chegar na questão material que os vincula e, por fim, rearticula-los de volta ao todo. Início a materialidade do jogo pelo algoritmo.

No Unity, Gris é trabalhada com linhas de códigos, isto é, comandos alfanuméricos em duas linguagens de programação *C#* e *Javascript*. Uma linha de código precisa respeitar todas

⁷² GRIS. We're very happy to have won a Unity Award for Best 2D Visuals. [S. l.]. 20 dez. 2019. Facebook: @nomastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomadastudiobcn/posts/1033592643658434>. Acesso em: 08 out. 2021.

as regras gramaticais de seu respectivo idioma para que possa ser lida e interpretada pelo programa que a executará. O Unity recebe a linha de código, a lê como um sistema lógico e a executa. Exemplifico, um código qualquer carrega hipotéticas duas variáveis. Essas variáveis A e B podem receber um valor falso ou verdadeiro, 0 ou 1. Eletronicamente, esse valor corresponde a existência ou não de corrente elétrica. Se o caminho do circuito A estiver com corrente o valor dessa variável é 1, por outro lado, se o valor de B é falso ou 0, significa que não há energia no circuito B. A relação entre A e B desencadeará uma ação por parte do algoritmo. Se A é verdadeiro e B também isso implica que uma ação X seja realizada pelo algoritmo, isto é, ele se desloca para a linha de código que dá seguimento a dupla verdade na relação entre A e B. Transponho essa implicação para dentro de Gris. Suponhamos que A seja o conjunto de posições, uma matriz, que carrega o espaço ocupado pela personagem na tela e que ela é alterada por outro conjunto de informações recebidas pelo algoritmo. Em Gris, as informações que movimentam a garota na tela do monitor são captadas através do teclado. Para dar um pulo para a direita o jogador pressiona as teclas ‘barra de espaço’ e ‘D’. O algoritmo recebe essas informações e transforma o valor de A de modo a reproduzir esse duplo deslocamento. Uma mudança de posição horizontal e vertical corresponderá ao novo A. Por sua vez, B é o conjunto das posições das estruturas sólidas na tela do jogo, todas as paredes e bloqueios, os espaços negativos que a personagem não pode ocupar. Essa regra é criada pelos desenvolvedores e programada em código para que a personagem não ocupe, de forma alguma, a mesma posição que os objetos do cenário. Assim, se Gris pular de encontro a uma parede ela não deverá ocupar o seu espaço, para isso uma ação X é disparada. Essa ação X faz com que dois objetos não ocupem o mesmo espaço ao mesmo tempo, interrompendo o movimento do pulo de forma que a garota pareça se chocar de cara contra a estrutura.

Cabe apontar que se o programa apenas lê, interpreta e obedece às linhas de código, ele não as inventa ou as altera, a criação é produzida pelo programador. O processo de artesanato de um algoritmo pode ser visto de forma análoga ao de produção textual ou de um trabalho de conclusão de curso. Apesar de haver uma ideia geral ou um fio condutor, Gris ou esse trabalho só ganham corpo a partir do momento em que ambos são montados por linhas de códigos ou por argumentos. Como num algoritmo, o texto também é revisado de forma que os erros sejam minimizados, para que dentro do possível a garota continue acima do solo e não entre nas paredes, ou para que uma afirmação não sobreponha e falsifique outra de forma não esperada pelo redator. Algoritmo e texto passam por vários olhos, são testados e analisados tanto pelos programadores quanto por outros leitores. Mas o que há de material no código?

Pois bem, esses textos, no geral, são produzidos em editores de caracteres. Como um modelo de máquinas de escrever, esses programas de edição permitem ao escritor registrar o texto e transforma-lo sem, contudo, gastar papel ou tinta. O editor, registra esse bloco de informações num arquivo do qual ele compreende a linguagem a tal ponto que quando for acessado o próprio editor conseguirá reproduzir todos os dados na ordem em que eles foram memorizados. Esse código que permitirá a reprodução das informações é arquivado num dispositivo de memória. Ao comprar Gris pela loja online da Steam, o que adquiro é a permissão para descarregar em minha máquina o arquivo do jogo. Descarregado em meu computador ele é antes de executado, instalado. A comparação aqui pode ser feita com a compra de uma escrivaninha. Quando recebida, o móvel está desmontado e empacotado. Com algumas ferramentas, desembulho as peças e monto a mobília já dentro de meu quarto, pois se não corro o risco de montando-a em outro espaço ela pode trancar o caminho ou até nem passar pela porta do lugar em que desejo coloca-la. Mas com a instalação concluída, posso agora, utilizar a escrivaninha ou jogar Gris.

Em execução, o código que está contido no dispositivo de memória é lido e processado, e é enviado para as modalidades de saída. Essas modalidades de saída nada mais são do que uma tela, aquilo que reproduzirá a imagem e um fone de ouvido, uma caixa de som, o que dará passagem aos efeitos sonoros da aplicação. Enquanto um produz vibrações em ímãs através de correntes elétricas o outro coordena uma série de elementos discretos que podem variar sua coloração dentro de um conjunto composto por misturas entre vermelho, verde e azul. Seguir nesse caminho levará de forma rápida ao entrelaçamento desses elementos, o que só será feito no final da seção. Não é possível pensar o algoritmo de Gris dissociado do todo, da mesma forma, seria impossível pensar esse trabalho de conclusão apenas como um arquivo de texto.

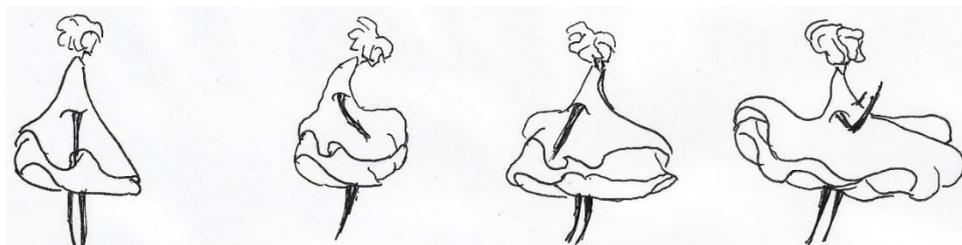
Cabe ainda, um rápido desvio para tratar da ideia de escala utilizada aqui e que pode ser ilustrada a partir de uma discussão levantada por Baruch de Spinoza⁷³ (2009 [1677]) que não é nova e que já estava presente desde o século XVII. Como destaca o filósofo (Ibid., p. 25), “não é, certamente, menos absurdo afirmar que a substância corpórea é composta de corpos, ou seja, de partes, do que afirmar que o corpo se compõe de superfícies, a superfície, de linhas e a linha, enfim, de pontos”. Spinoza continua (Ibid., p. 25), “se a substância corpórea pudesse ser dividida de maneira tal que as suas partes fossem realmente distintas, por que, então, uma dessas partes não poderia ser aniquilada, com as outras permanecendo, como antes, ligadas entre si?”.

⁷³ Nesse texto estou longe de propor ou de querer entrar numa discussão filosófica, utilizo este tratado apenas para ilustrar esse ponto formulado por Spinoza, de maneira tópica e restrita.

O que Spinoza (Ibid., p. 25), dessa forma, leva a pensar é que com a mudança de escala de observação passamos a ver outro objeto. Trabalhar com escalas é levar em conta que os planos de análise precisam ser compreendidos de maneira integrada, pois de outra forma, sem uma de suas partes a substância se extingue. Escalas nada mais são do que níveis de observação interligados, mas compostos por objetos diferentes ainda que componham a mesma totalidade.

Retomando a escala do código. O algoritmo acabado e empacotado é ao fim uma espécie de reagregador. É através desse código finalizado que imagem, som e jogo fazem *Gris*. O algoritmo e o trabalho de conclusão, materializam e traduzem conceitos, reproduzem uma experiência e constroem mais um universo em que a realidade de *Gris* se dá e é possível. Ambos são comparáveis aos relatos de risco de Latour (2012). Para esse autor (Ibid.), tais relatos são produções textuais que descrevem uma rede de vínculos em que cada um dos atores que a compõe fazem alguma coisa, isto é, possuem agência. Os textos são tentativas de dar conta do que ele chama de ator-rede. Esse ator, *Gris*, que é um nó em que pulsos de ações e relações chegam e são disparados.

Os relatos de risco produzem traduções, nas palavras de Latour, “[de] uma relação que não transporta causalidades, mas induz dois mediadores à coexistência” (Ibid., p. 160). Os mediadores nada mais são do que “relações de um tipo tal que eles (os mediadores) fazem os outros realizarem coisas inesperadas” (Ibid., p. 157). Um mediador é como Exu no trabalho do meu orientador Vítor Queiroz (2021), uma entidade que cruza, altera e articula dimensões diversas, como outras entidades, categorias, caminhos e destinos. Exu é assim, pelas suas propriedades de mediação e interseção, um antagonista dos intermediários que nada mais são do que um veículo simples e discreto entre unidades (QUEIROZ, 2021; LATOUR, 2012). Em certo sentido, esse trabalho e o algoritmo procuram descrever as associações pelas quais esses mediadores passam, contudo, esses próprios relatos também são atores inseridos na rede de agenciamentos de *Gris*. Nessa linha, *Gris* faz o código fazê-la, como também faz com que esse trabalho a trame.



No dia 20 de novembro de 2020, a Nomada publica no seu perfil do Facebook uma postagem com a seguinte legenda: “Nós estamos procurando um pessoal talentoso para se juntar ao nosso time para o nosso próximo projeto”.⁷⁴ Esse novo projeto não se refere à Gris. Também não há informações sobre esse próximo jogo que está sendo desenvolvido pela Nomada. Sobre a oportunidade de emprego Mio SeriazSound comenta: “Um pouco fora de contexto... Mas vocês planejam relançar a OST de Gris em vinil?”, ao que Jason Malerich, responde: “Mio SeriazSound, eu tenho certeza que eles fizeram um lançamento limitado a alguns anos atrás, mas não está mais disponível”.⁷⁵ Sobre essa questão do vinil de Gris, encontrei outros comentários, ao longo da pesquisa, que reencenam esse pequeno diálogo. Não há registro de quantos exemplares do vinil foram lançados ou vendidos. Todavia, o que me parece controverso sobre essa passagem, e que me desperta o interesse, é que mesmo que a tiragem da produção do disco físico possa ter sido curta, a trilha sonora completa de Gris está oficialmente disponibilizada na íntegra no canal do YouTube da banda Berlinist.⁷⁶

Suponho que essa busca pelo disco de Gris não diga respeito a reprodutibilidade da música, pois ela está disponível publicamente. O disco, de uma forma que não será feita nesse trabalho, pode ser tomado como um item de valor dentro de uma relação específica que envolve um mercado, sua exclusividade e certo colecionismo. Mas de outro modo, podemos pensar a procura pelo vinil como uma forma de ter a trilha sonora de Gris materializada. O vinil parece ser da ordem do apetrecho como os pingentes, as camisas ou a pelúcia do amigo da floresta vendidos no site da Nomada, que apresento na primeira seção. Parece ser uma espécie de artefato ou totem que materializa a memória de uma experiência, que mantém um resíduo de Gris.

A trilha sonora de Gris, como indiquei na primeira seção, adquire uma conotação de música clássica entre os usuários. As vinte e sete faixas que juntas possuem uma duração de uma hora e vinte minutos são executadas por instrumentos como piano, violino e violoncelo. Na música tema do jogo, a chamada ‘Gris Part 1’, tem-se, inicialmente, o piano tocando apenas uma nota grave, como se criasse um cenário em que tudo acontecerá. Uma voz acompanha a nota, primeiro fazendo um curto movimento ascendente. O piano prepara cada mudança de nota da cantora. Esse movimento entre vocalise e piano vai se repetindo e novas notas vão sendo

⁷⁴ GRIS. We're looking for talented people to join our team for our next project. [S. l.]. 25 nov. 2020. Facebook: @nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomadastudiobcn/posts/1314215245596171>. Acesso em: 06 out. 2021.

⁷⁵ Ibid.

⁷⁶ Para a trilha sonora completa de Gris ver: <https://www.youtube.com/watch?v=I6rufOINyYM>.

inseridas a cada ciclo complexificando essa relação. Voz e instrumento parecem conversar. Parecem contar a mesma história em linhas e tempos diferentes. Mas há um corte, uma interrupção nesse desenho ascendente. Uma nota aparentemente desconexa do piano encerra o ciclo, ela soa como uma lágrima que cai. A voz solta um último suspiro, o canto é suspenso. Essa é a música da cena que narro na abertura desse trabalho. Na sequência o piano retorna sozinho e acelerado nas teclas agudas. O grave entra com o violino e o violoncelo, agora são esses instrumentos quem pintam o cenário ao fundo. Outros violinos e metais se juntam. É perceptível a chegada de um xilofone quando o piano volta para as teclas mais graves. Nesse momento de intensidade é difícil para um ouvido leigo distinguir todos os movimentos. Os instrumentos parecem estar fazendo voltas. Como se subissem escadas. Os timbres se atravessam e se sobrepõem. Tudo parece gritar, mas depois de se exaurir, se silenciam. De repente, silêncio. O piano retorna com notas duplas. Como se a segunda ecoasse a primeira. A faixa termina.

No parágrafo anterior, a descrição da música tema de Gris é ainda uma espécie de tradução, como se fosse possível captar a música como uma linguagem verbal. A eficácia textual deriva de uma descrição que seja inteligível. Contudo, esse movimento faz referência a elementos sensíveis. No sentido contrário, esse movimento também é verdadeiro, pois se sentimos a música é porque de alguma forma ela é inteligível. É justamente com o exemplo da música que Lévi-Strauss (2011 [1971], p. 635) sugere a solidariedade entre sensível e inteligível. A música, comparada ao texto, apresenta um problema à função simbólica, um problema do pensamento. A apreciação estética do texto ou da música, é uma inteligência, pois diz respeito a percepção de uma solução para o problema colocado.

Toda frase melódica ou desenvolvimento harmônico propõe uma aventura. O ouvinte entrega o espírito e a sensibilidade às iniciativas do compositor, e, se lágrimas de alegria correm no final, é porque a aventura, vivida de ponta a ponta num lapso de tempo muito mais curto do que se se tratasse de uma aventura real, foi coroada de sucesso e se conclui com uma felicidade mais raras nas aventuras reais. Uma frase melódica considerada bela e comovente é aquela cujo perfil se apresenta como homólogo ao de uma fase da existência [...], capaz de resolver com facilidade, no plano que lhe é próprio, dificuldades homólogas a outras com que a vida toparia e muitas vezes fracassaria no seu. (Ibid., p. 635-636)

Não à toa, Lévi-Strauss (Ibid. p. 635-636) argumenta que a inteligência da música provoca uma emoção musical, o riso, as lágrimas, isto é, contrações musculares. De outra forma, a incompreensão, a confusão, a ausência de solução simbólica levam a uma angustia, um desconforto.

O riso se opõe à angústia, sentimento que temos quando a função simbólica, longe de ser gratificada pela solução imprevista de um problema ao qual estava disposta a se dedicar com afinco, sente-se como que coagida pela necessidade, que as circunstâncias tornam vital, a operar entre campos operatórios ou semânticos, rapidamente, uma síntese cujos meios lhe escapam. (Ibid., p. 634)

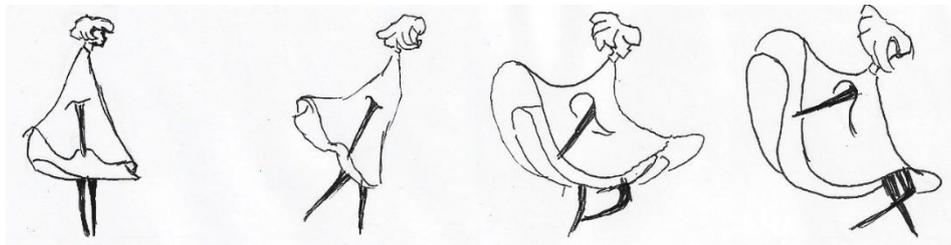
O vinil, uma espécie de corpo da música de Gris, diz respeito a essa solidariedade entre sensível e inteligível. O disco e a música, inclusive, parecem materializar uma apreciação estética passada. A música e o disco parecem funcionar como mediadores de Gris. Artefatos que implicam na referência de uma personalidade, ou seja, um traço, uma aparência de Gris, mas que talvez não seja intrínseca ao disco ou à música. Essa não é a personalidade do disco em si, pois ele sozinho não encarna Gris. Como comenta Gell (1998, p. 68), “a personalidade do artista, do protótipo ou do recipiente podem investir completamente o índice na forma artefato, para que, com todas as intenções e objetivos, ele se torne uma pessoa, ou ao menos parte de uma pessoa”.

Para o autor (Ibid., p. 27), o artista é aquele que recebe a “responsabilidade causal pela existência e pelas características do índice”, o índice é essa entidade material que motiva inferências e interpretações, mas que também recebe as intenções, o que normalmente se chama de obra de arte. O protótipo é aquilo que é apresentado ou materializado no índice (Id., Ibid., p. 27). Já o recipiente é o público que recebe o índice. Para Gell (Ibid., p. 27), são os recipientes que se relacionam com o índice de tal forma que os “índices exercem agência” ou que eles “exercem agência por meio do índice”.



Assim, o disco enquanto um artefato, pode ser entendido como uma parte da malha de Gris, da mesma forma que em outra escala, a própria música também é. Parecem ser ambos objetos investidos de intenções pelos desenvolvedores, pela banda Berlinist e pelos jogadores. Gell (Ibid., p. 27) continua a argumentação, “é um resíduo solidificado de performance e agência na forma-objeto, através do qual o acesso a outras pessoas pode ser alcançado, e o modo

pelo qual sua agência pode ser comunicada”. Indo além, esse artefato de registro musical parece se constituir como uma peça de um quebra-cabeça, como se fosse um elemento concreto que recoloca o problema lógico proposto por Gris. Um elemento que reacessa a possibilidade de apreciação estética. Ouvir a trilha de Gris rearranja uma experiência sensível e inteligível passada e a atualiza. Uma nova experiência que repõe uma emoção, uma sensibilidade, mas também uma identificação. A identificação de um eu no outro. Segundo Lévi-Strauss (1993, p. 47, grifos do autor), acompanhando a execução de uma música, que é um sistema abstrato de oposições e relações, nos encontramos diante de duas consequências, são elas: “primeiramente a inversão da relação entre o eu e o outro, pois quando *eu ouço* a música, *escuto-me* através dela; em segundo lugar, por uma inversão da relação entre alma e corpo, a música *vive* em mim”.

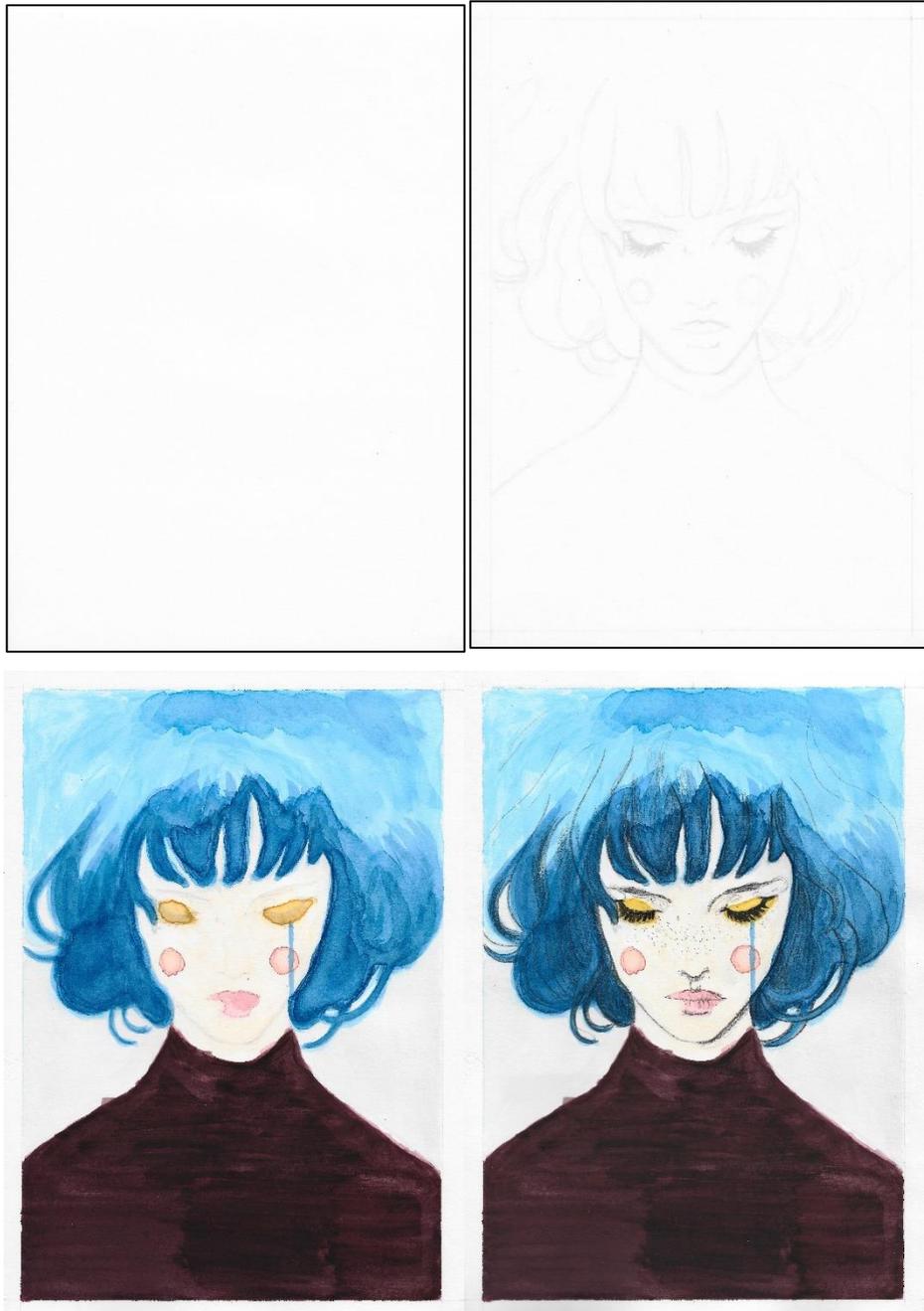


A desagregação entre código, som e imagem é uma tentativa que faço aqui para produzir um modelo reduzido (LÉVI-STRAUSS, 2015). Lévi-Strauss (Ibid., p. 39), emprega essa ideia de modelo reduzido a partir de um quadro de Clouet pintado em “proporções menores que as da natureza”, como os jardins japoneses ou as miniaturas. O modelo reduzido, para Lévi-Strauss (Ibid., p. 39) parece oferecer o “tipo exato de obra de arte”, pois estaria ele se referindo constantemente a algo a mais, a uma dimensão maior. Como argumenta Lévi-Strauss (Ibid., p. 41), “a virtude intrínseca do modelo reduzido é que ele compensa a renúncia às dimensões sensíveis pela aquisição de dimensões inteligíveis”. Contudo, sem perder uma espécie de vocação estética, como aponta o autor, pois o modelo reduzido está sempre em relação com algo maior que ele mesmo (Ibid., p. 39).

Na cena, já narrada, que a cantora Gemma conta sobre a apresentação por Conrad de Gris para a produção da trilha sonora, novamente há uma solidariedade entre sensível e inteligível. O desenho e a narrativa de Conrad são os meios pelos quais a música pode ser pensada e elaborada pela banda. No mesmo sentido, o entendimento do problema contido no desenho e na história é passível de ser refeito pela música. É possível supor que esse sistema de relações também é empreendido e articulado no algoritmo, dentro da Unity pelos programadores, em paralelo com a composição das músicas dentro do estúdio da banda

Berlinist. Tanto música quanto algoritmo, ainda que diferenciados fazem referência a um todo maior, a Gris.

Retomo o ‘Pensive Moment’, a arte chave que dá rosto para o jogo, para a Nomada e para Gris. Produzida por Conrad, a ilustração carrega um diálogo entre aquarela e linhas de nanquim. De forma predominante, no ‘Pensive Moment’ estão as manchas azuis do volumoso cabelo da figura. O efeito das manchas é produzido pela diluição de pigmento de tinta em água que é transportada através de um pincel e depositado sobre uma superfície celulosa específica. Não é qualquer papel que serve como um suporte para a aquarela, a folha precisa ser densa o suficiente para não rasgar ou se deformar no processo. Aplicada uma pincelada de pigmento e água, aguarda-se que o papel seque para preservar a mancha colorida. Depois de secar, outra camada de tinta é pincelada. Os aquarelistas chamam essa técnica de transparência, que nada mais é do que a construção de uma montanha de pigmento. No topo, a região mais concentrada guarda uma coloração mais intensa, enquanto nos trechos com poucas camadas de tinta, as cores estão mais desbotadas. Os setores de azul mais intenso parecem cercar as linhas que compõem um formato de rosto feminino, uma face que se afunila das têmporas ao queixo, que se desloca em curvas e não com ângulos retos. No espaço interno dessas linhas, constrói-se o rosto. Boca, nariz, sobrancelhas e olhos parecem buscar um equilíbrio entre o dispêndio e a precisão de linhas. O frenesi do movimento repetitivo da caneta é sugerido pelas sobrancelhas, mas ele também parece estar contido no espaço do possível para que as linhas não indiquem outra coisa que não seja esse único elemento da figura. Lábios e bochechas são pontos com a mesma coloração ainda que em concentrações diferentes. Juntos esses três elementos formam um triângulo isósceles em que o ângulo agudo aponta para baixo, da mesma forma que o rosto se inclina para o chão. Não é possível ver os globos oculares, apenas uma sugestão de volume deixada nas extremidades das pálpebras. O que está desenhado são os cílios que ocupam a parte de baixo do rosto se imaginada uma linha que o divide a partir das sobrancelhas. O elemento de captura do olhar contudo, está no amarelo despejado sobre os olhos. Tal cor se opõe ao azul dos cabelos. O desenho é armado sobre essa relação contrastante, é ela que cativa e captura a visão. Ainda que a garota ilustrada baixe a cabeça, mostre as pálpebras e derrame uma lágrima, minha visão enquanto espectador se desloca para a linha de seus olhos e acima, para a sua testa dominada pela franja de nanquim e pelas manchas azuis que vazam e também preenchem a pele. É o espaço do foco de contraste e informação de cores, não imagino um lugar mais chamativo para colocar a grafia ‘Gris’ que não seja no topo da cabeça figurada.



(Processo de criação do meu 'Pensive Moment')

Parafraçando uma espécie de confissão que Gell (1998, p. 69) faz acerca do quadro 'A Rendeira' de Johannes Vermeer, diria que o mesmo me ocorre quando me defronto com o 'Pensive Moment'. Ressalto que não estou tentando traçar uma equivalência entre os artistas, essa correlação, no entanto, é uma forma de pensar o processo de feitura dessas obras. Como Gell, eu também desenho e pinto, por ter experiência, em certo sentido, eu poderia ser o Conrad. Poderia ser o artista de Gris na medida em que eu consigo identificar o seu processo artístico, em que eu consigo imaginar a ordem de execução dos fatores, a forma geral do desenho e as cores utilizadas. Mas essa identificação chega a um ponto em que se torna incompreensível, um

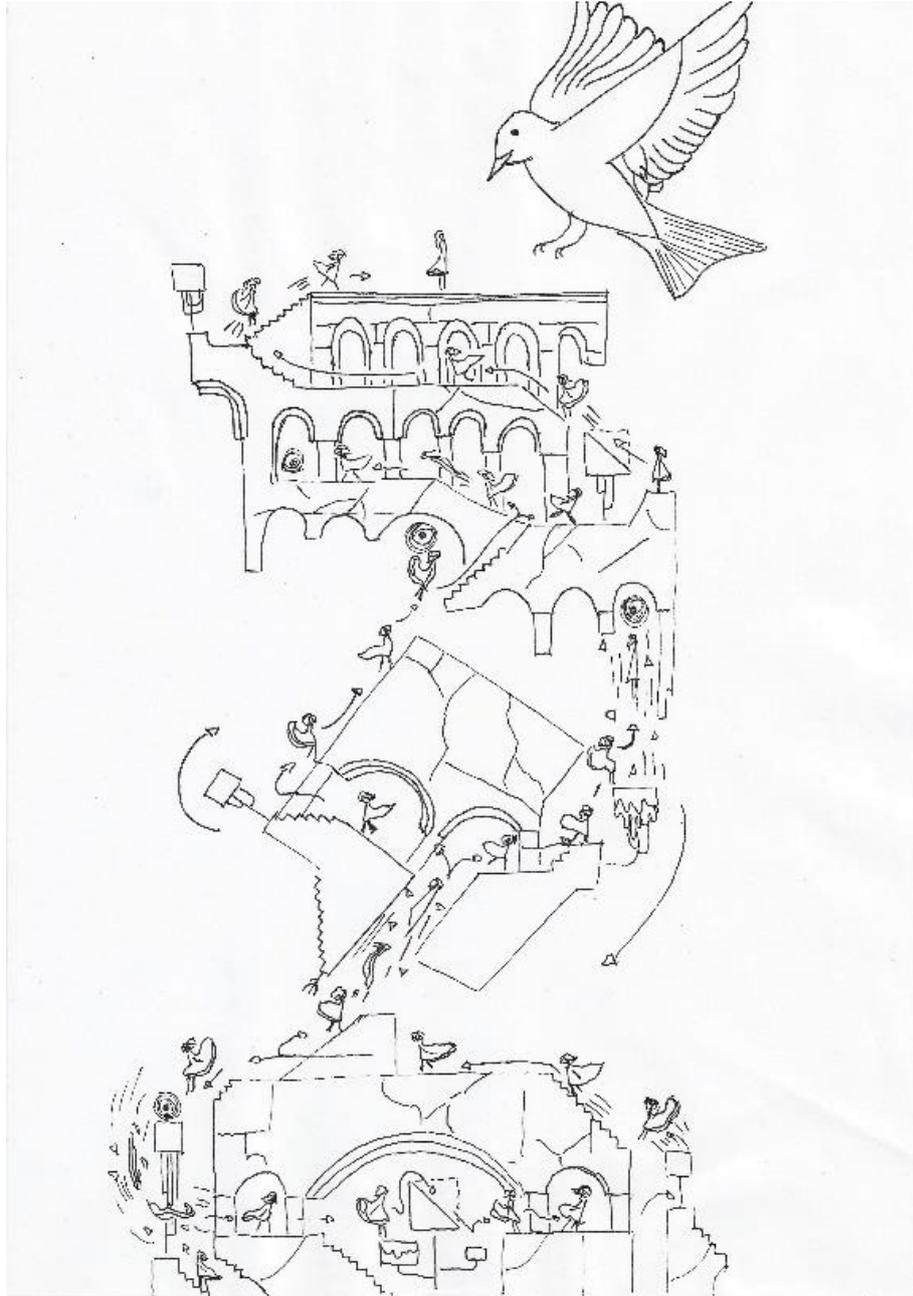
ponto em que já não consigo mais equivaler a agência de Conrad com a minha própria. Nesse momento eu me vejo entre dois mundos. Gell chama esse momento de uma armadilha de vinculação lógica e explica:

eu devo aceitar que a pintura de Vermeer é parte do ‘meu’ mundo – pois aqui está, fisicamente diante de mim – enquanto ao mesmo tempo ela não pode pertencer a esse mundo pois eu apenas conheço esse mundo através da minha experiência de ser um agente dentro dele, e eu não alcanço a compatibilidade necessária entre a minha experiência de agência e a agência [de Vermeer] que originou a pintura. (Ibid., p. 69)

O autor denomina esse momento específico de encontro com a armadilha como cativação. Mas não é preciso ser desenhista para ser cativado, uma experiência similar ocorre em relação as pranchas de proa das canoas no contexto de trocas do Kula na Melanésia. Essas pranchas de proa operam da mesma forma que algumas pinturas, ou seja, passam por processos técnicos ou mágicos que produzem encantamentos, são agentes da cativação (Ibid., p. 69). Para Gell (Ibid., p. 22), a agência é uma relação entre agentes sociais, que podem ser “pessoas, coisas, animais, divindades, qualquer coisa”, e pacientes. Essa relação, o autor segue (ibidem), estabelece uma transação em que o agente exerça agência, que ele afete de modo causal o paciente. Sobre a relação entre a pintura e a proa, Gell (Ibid., p. 69) comenta:

uma prancha de proa é um índice da agência artística superior, e ela desmoraliza o oponente porque eles não conseguem envolver mentalmente o processo de sua produção, como eu não consigo conter mentalmente a produção de um Vermeer.

Parece haver aqui um processo diferente daquele encontrado em relação à materialidade da música. Enquanto a música aparenta recuperar um momento de apreciação estética, de um problema que emociona ao ser resolvido; a imagem de Gris parece se deixar ser reconhecida para depois produzir um espaço de diferenciação ininteligível, como se lançasse um feitiço mágico sobre o espectador. Essa especificidade da imagem de Gris sugere aquele comportamento de um nó que concentra e dispara diversos códigos que extravasam as suas linhas, mas que podem ser concatenados e interpretados em relações, um pelos outros. Sigo na imagem.



No dia 08 de outubro de 2018, a Nomada postou em seu Instagram um vídeo de uma animação do momento em que um pássaro, uma espécie de oponente de Gris, entra em cena⁷⁷. Nessa sequência de desenhos uma matéria fluida surge do canto esquerdo do quadro, encontra o centro e se modela num pássaro figurado, a ave bate as asas e se rearticula em matéria volátil. Do centro da tela, ela faz um movimento de meia lua para a direita e pousa sobre a parte inferior do quadro retornando a forma de pássaro. A ave dá poucos passos para a esquerda espichando o pescoço como se identificasse uma presa. Essa animação se repete quatro vezes, cada ciclo

⁷⁷ NOMADA STUDIO. Here you can see the process of creating the traditional animation for the bird intro. [S. l]. 08 out. 2018. Instagram: @Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BorAA3kAv18/>. Acesso em: 07 out. 2021.

não possui mais do que 5 segundos de duração. Em cada nova repetição é apresentada uma camada mais sofisticada da produção. O primeiro ciclo é um esboço da animação. O segundo possui todas as linhas definidas e marcadas. No terceiro é adicionado cor ao pássaro. No último, a animação colorida é executada dentro do cenário e do algoritmo do jogo.

Nos comentários da postagem dessa animação, Zulla Linska coloca algumas dúvidas: “Maravilhoso... qual programa vocês usam para isso? Quanto tempo demora? Eu trabalho com o AfterEffects, não sei como eu consigo esse efeito de transição suave”.⁷⁸ Essa foi uma das poucas vezes que encontrei uma resposta da Nomada. Sobre essa pergunta, a conta da desenvolvedora responde “apenas Photoshop”. Nessa mesma postagem, Aarón Rodríguez deixa outra pergunta sobre o processo de criação da animação. Ele elabora:

Eu queria saber se é feito de forma particular ou se tem um programa que simula uma animação tradicional. Imagino que todos os elementos que possuem esse tipo de animação foram feitos da mesma forma, ou foi uma combinação dos dois?

A Nomada responde: “Tudo a mão, quadro a quadro”. A resposta sugere um processo de criação artesanal, como se os desenhos fossem feitos à mão e cada pequeno movimento numa folha diferente. Depois essas páginas seriam escaneadas e se transformariam numa imagem pronta para ser sequenciada no Photoshop. Para Gell (2005, p. 45), “o encanto da tecnologia é o poder que os processos técnicos têm de lançar uma fascinação sobre nós, de modo que vemos o mundo real de forma encantada” Esse encanto também está presente nas tábuas de proa das canoas comentadas anteriormente, pois são também objetos que lançam uma resistência intelectual sobre o espectador que se descontra dos seus “próprios poderes como agente”, conforme argumenta o autor (Ibid., p. 52). Tanto Zulla quanto Aarón procuram por um programa desconhecido, um efeito específico, buscam pelo toque de Midas, pelo segredo da produção da animação. Enquanto, do outro lado, a Nomada responde que em seu fazer artesanal utilizam apenas os meios e as técnicas disseminadas. O Photoshop, nomeado na resposta, é o programa de tratamento e edição de imagens mais conhecido pelos profissionais de áreas gráficas e afins.⁷⁹ Essas respostas lembram aquelas dos xamãs que contam tudo mas não dizem nada.

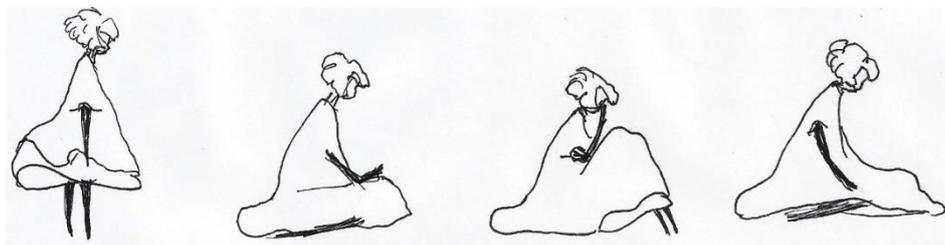
Retorno ao argumento de que a imagem parece recolocar e manter um problema lógico, enquanto a música de Gris apresenta e resolve uma questão de apreensão estética. Suporia, com

⁷⁸ Ibid.

⁷⁹ Para mais informações sobre esse programa, sugiro a página da Adobe em que o Photoshop pode ser adquirido. Link da página: <https://www.adobe.com/products/photoshop.html>.

Gell (Ibid.), que a imagem de Gris cativa através do encanto da tecnologia. Esse encantamento, parece novamente, uma falta de compreensão do sistema técnico e das possibilidades de decisão disponibilizadas por ele e em relação a agência do artista. Esse mesmo argumento também enlaça a incompreensão das decisões do pincel e da tinta de um Vermeer, e das opções do formão e do martelo numa prancha de proa em Kiriwina nas ilhas Trobriand.

Para serem sequenciados, os quadros precisam passar por um tratamento imagético, por um programa de edição. Nesse movimento de trazer ânimo para a imagem, ela precisa estar ligada a um código, um algoritmo. Lembro que música e imagem compartilham desse artesanato simultâneo. Aquela ideia rabiscada no papel, por Conrad, passa a ser inteligível, podendo ser transposta para uma dimensão musical, pela banda Berlinist. Conforme a música toca, o desenho se transforma. Todavia, é ao se transformar dentro do algoritmo, que código e imagem interrogam a música. O som, da trilha sonora, por sua vez, responde, troca a sua relação com a personagem que, por sua vez, incita o algoritmo a agir. Esses sistemas de relações simultâneas são o jogo que é entregue pelos desenvolvedores para a Devolver. A distribuidora coloca o jogo na rota das lojas de videogames e dos criadores de conteúdo. Recebido pela Steam, Gris é uma mercadoria e passa a ser vendido para os jogadores da primeira seção desse trabalho. Um dos jogadores é Gabi, que compra o jogo e o instala em seu computador para jogar em *live*. A experiência vivida com o jogo, leva a criadora de conteúdo a comprar o ‘Pensive Moment’ e deixa-lo exposto em sua parede. A ilustração enquadrada é vista pela tela do meu computador. Sua agência sobre mim faz com que eu me pergunte sobre a imagem, me levando ao fim a elaboração desse trabalho de conclusão. Finalmente, tem-se dessa forma, uma estrutura de relações que faz de Gris o que ela é.



Nesse último pedaço da malha, deixo cartografado o mapa dos caminhos que trilhei. No início do texto faço uma espécie de uma abertura de xadrez e coloco as peças em pontos estratégicos. Preparo o jogo que estou propondo para Gris, de forma que outro jogador ou etnógrafo possa, sabendo dos resultados, mudar posições e tentar outras jogadas para apreender essa pessoa. Por outro lado, com as peças colocadas no início e movimentadas ao longo texto,

pode-se agora, por sobre o ombro, olhar para trás e ver o símbolo Gris montado a partir da conexão entre todas essas marcas de caça deixadas nas árvores (TURNER, 1974).

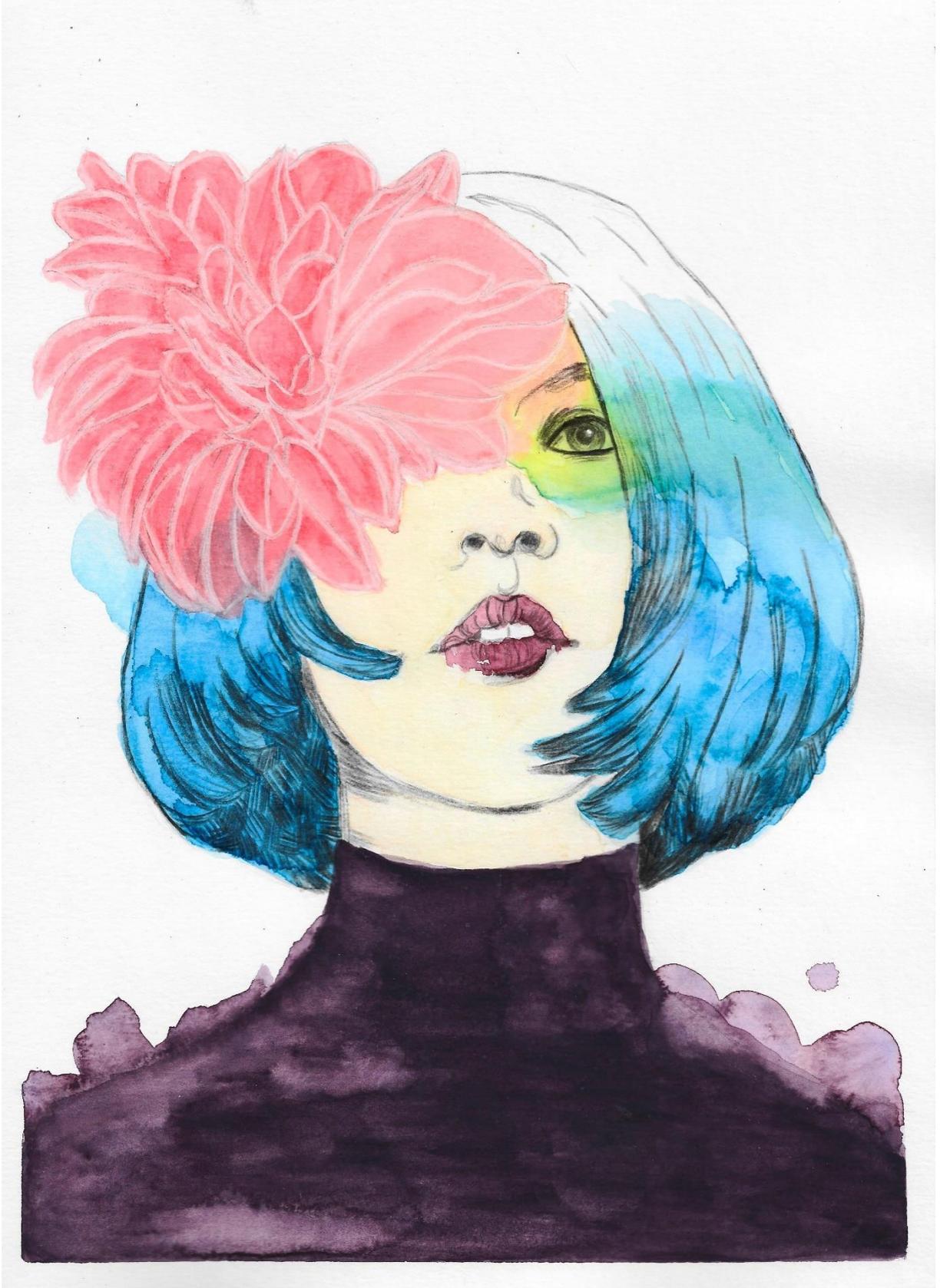
Na primeira seção da viagem com e por Gris passo pelo rio Lete, um rio mitológico que é difícil de precisar onde começa ou termina, mas é sobretudo um caminho de passagem necessário para se chegar nos Campos Elísios ou na vida póstuma. É um caminho em essência contextual, sociológico pelo qual se passa sem beber da sua água, sem se esquecer do objetivo traçado. Passo por esse trajeto sem me deixar esquecer que Gris não é uma coisa só, não é apenas um jogo de videogame. Gris é algo multidimensional. Gris é um ‘eu’, uma personagem, uma pessoa, como conceitualmente desenvolvido por Marcel Mauss (2017), Lévi-Strauss (1993, 2017), Alfred Gell (1998) e Vítor Queiroz (2019, 2021). Dentre suas relações, Gris possui uma dimensão vinculada a uma ideia de arte. Essa dimensão passa tanto pelos produtores da Nomada que a desenvolvem, pela banda Berlinist que cria a trilha sonora, quanto pelos comentaristas de jogos e pelos jogadores que a experienciam. É na interseção entre jogo e arte que busco traçar a rede de Gris (LATOUR, 2012). Seguindo esse ator-rede, com Alfred Gell (1998, 2001 e 2005), chego até o ponto em que esse índice, essa pessoa distribuída captura agências e provoca experiências.

A experiência de Gris se dá na performance, se dá na relação de jogar. Uma conexão entre eu e o outro. Na segunda seção, jogo com Gris, como se estivesse com Morfeu, o sono, mas fora de seus braços, isto é, atento aos seus movimentos, se me deixo adormecer é por razão estratégica. A experiência de jogar é constituída ao ser afetado por Gris (FAVRET-SAADA, 2005). A afetação também passa pelo estado de fluxo e pelo processo de identificação (TURNER, 1982; LÉVI-STRAUSS, 1993). É na performance que está a armadilha de Gris (GELL, 2001).

A armadilha de Gris cria o impacto da experiência, ela é constituída pelos problemas lógicos e simbólicos propostos. Mas que não deixam de ser problemas materiais, uma vez que suas resoluções passam necessariamente pela solidariedade entre sensível e inteligível (LÉVI-STRAUSS, 2015). Na terceira seção, passo pela materialidade envolvida em Gris. O encanto de Gris está nas possibilidades de resolver esses problemas relativos à experiência. A estrutura da experiência de Gris passa por elementos como o algoritmo, o jogador, a imagem, o som e o próprio jogo. Mas não são elementos isolados ou invariantes. Esses agentes estão constantemente se vinculando e de forma mútua se atualizando e trocando de lugar. Nessa trama de relações, nessa rede sistêmica que Gris é e existe.

Acredito, talvez de forma ingênua, que a melhor forma de responder o que é Gris é levantando potencialidades. Essa pesquisa é única, pois conta com o privilégio da visão parcial, que é a do próprio etnógrafo. O motor que movimenta essa pesquisa é justamente essa interrogação constantemente colocada. É por essa questão que traço um caminho possível de seguir e impossível de chegar. Se for possível, no futuro, compreender na totalidade uma experiência de jogo digital vinculada a uma ideia de arte, não posso afirmar. Esse é o alvo, o destino dessa pesquisa, mas chegar lá é cessa-la, é finaliza-la. O todo e a vitalidade da pesquisa estão nas possibilidades de pensamento levantadas ao longo dela, nas aberturas, nos desvios, nos possíveis do fazer científico. Por isso que nesse trabalho não me interesso tanto por uma conclusão definitiva. Por fim, essa não é só a minha experiência de arte com um jogo digital, mas também daqueles que passam e chegam até aqui, do que de alguma forma olham e são vistos por Gris.





REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA:

- BATESON, Gregory. (1978 [1972]). A theory of play and fantasy. In: BATESON, G. Steps to an ecology of mind. New York: Ballantine Books, p. 177-193.
- DAWSEY, John. (2007). Sismologia da performance: ritual, drama e play na teoria antropológica. *Revista de Antropologia*, vol. 50, n. 2, p. 527-570.
- ESCOBAR, Arturo. (1994). Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. *Current Anthropology*, v. 35, n. 3, p. 211-231.
- FAVRET-SAADA, Jeanne. (2005 [1990]). Ser afetado. *Cadernos de campo*, n. 13, p. 155-161.
- GELL, Alfred. (2005 [1992]). A tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia. *Concinnitas*, vol. 1, n. 8, p. 40-63.
- GELL, Alfred. (2001 [1996]). A rede de Vogel: armadilhas como obras de arte e obras de arte como armadilhas. *Arte e Ensaios*, Rio de Janeiro, vol. 8, n. 8, p. 174-191.
- GELL, Alfred. (1998). *Art and agency: an anthropological theory*. New York: Oxford university Press.
- GUIMARÃES JR., Mário. (2004). De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. *Horizontes Antropológicos*, ano 10, n. 21, p.123-154.
- HINE, Christine. (2001). *Virtual ethnography*. Londres: Sage Publications.
- JENKINS, Henri. (2005). Games, the new lively art. In: GOLDSTEIN, J (Org.). *Handbook for Video Games Studies*. Cambridge: MIT Press.
- LATOUR, Bruno. (2012 [2005]). *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. São Paulo: EDUSC.
- LAYTON, Robert. (1981). *The anthropology of art*. Nova York: Columbia University Press.
- LIPKIN, Nadav. (2013). Examining indie's independence. In: SIMON, B. Special issue: 'indie, eh?'. *Concordia University*, vol. 3, n. 11.
- LEITÃO, Débora e GOMES, Laura. (2011). Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. *Revista Cronos Natal*, v. 12, n. 1, p. 25-40.
- LEITÃO, Débora e GOMES, Laura. (2017). Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. *Revista Antropolítica*, Niterói, n. 42, p.41-65.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (2017 [1950]). Introdução à obra de Marcel Mauss. In: MAUSS, M. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Ubu, p. 9-46.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (1993 [1973]). Jean-Jacques Rousseau, fundador das ciências do homem. In: LÉVI-STRAUSS, C. *Antropologia estrutural dois*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, p. 41-51.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (2015 [1962]). A ciência do concreto. In: LÉVI-STRAUSS, C. *O Pensamento Selvagem*. Campinas: Papyrus, p. 15-50.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. (2011 [1971]). Finale. In: LÉVI-STRAUSS, C. *O homem nu*. São Paulo: Cosac Naify, p. 603-672.

- MAUSS, Marcel. (2017 [1950]). Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a de “eu”. *In: MAUSS, M. Sociologia e antropologia*. São Paulo: Ubu Editora, p. 385-417.
- MILLER, Daniel. (2012) The digital and the human: a prospectus for digital anthropology. *In: HORS, H.; MILLER, D. (Ed.). Digital Anthropology*. Londres: Berg, p. 91-111.
- MORPHY, Howard. (1994). The anthropology of art. *In: INGOLD, T. (ed.), Companion encyclopaedia of anthropology*, Londres/Nova York: Routledge, p. 648-685.
- MORPHY, Howard e PERKINS, Morgan. (2006). The anthropology of art: a reader. Oxford: Blackwell.
- OVERING, Joanna; MORPHY, Howard; COOTE, Jeremy; GOW, Peter. (1996). Aesthetics is a cross-cultural category. *In: INGOLD, T. (org.). Key debates in anthropology*, Londres: Routledge, p. 203-236.
- PÉREZ LATORRE, Óliver. (2016). Indie or mainstream? tensions and nuances between the alternative and the mainstream in indie games. *In: J. SÁNCHEZ-NAVARRO, A. PLANELLS, V. NAVARRO e D. ARANDA (coord). Digital game. anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, p. 15-30.
- PERKS, Matthew et al. (2019) Autonomy, integration, and the work of cultural intermediation in indie games. *Media Industries*, vol. 6, n. 2, p. 17-38.
- QUEIROZ, Vítor. (2019). O corpo do patriarca: uma etnografia do silêncio, da morte e da ausência. *Mana*, vol. 25, n. 3, p. 743-776.
- QUEIROZ, Vítor. (2021). Quando o ser humano cria, Iku vem à terra: as mediações de Exu, a onipresença da morte e a Covid-19 em dois contextos afroreligiosos. *Rio de Janeiro: Estudos Históricos*, vol. 34, n. 73, p. 299-319.
- SPINOZA, Baruch de. (2009 [1677]). *Ética*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- TURNER, Victor. (1974 [1969]). Planos de classificação em um ritual da vida e da morte. *In: TURNER, V. O processo ritual: estrutura e antiestrutura*. Petrópolis: Editora Vozes, p. 13-60.
- TURNER, Victor. (1982). Liminal to liminoid, in play, flow, ritual. *In: TURNER, V. From ritual to theatre*. New York: PAJ Publicarions, p. 20-60.

FONTES (comentários, entrevistas, sites, vídeos e postagens em plataformas digitais):

APPLE STORE. Gris. Disponível em: <https://apps.apple.com/us/app/gris/id1445379072>. Acesso em: 20 out.

BEHIND the Schemes: Gris with nomada studio. [S. l.: s. n], 2018. 1 vídeo (11min). Publicado pelo canal Devolver Digital. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HRYJ9AwberM>. Acesso em: 07 set. 2021.

BERLINIST MUSIC. Berlinist. Disponível em: <https://www.berlinistmusic.com/>. Acesso em: 20 out. 2021.

CARINAA_. Recomendado. [S. l]. 01 dez. 2019. Steam: @Carinaa_. Disponível em: https://steamcommunity.com/id/carinaa_/recommended/683320/. Acesso em: 25 set. 2021.

CHAHINE, Rogan. GRIS review - a masterful journey through grief and how to cope with it. The Indie Game Website, 2018. Disponível em: <https://www.indiegamewebsite.com/2018/12/13/gris-review/>. Acesso em: 21 out. 2021.

CHIRŌ. Recomendado. [S. l]. 13 dez. 2018. Steam: @Chirō. Disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198045727561/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

CKK. Recomendado. [S. l]. 01 jul. 2019. Steam: @Ckgameplay. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/ckgameplay/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

CONHEÇA Gris - janela indie #92. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal Nautilus. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yXzfwRiWOqM>. Acesso em: 23 abr. 2021.

CONRAD ROSET. About me. Disponível em: <https://www.conradroset.com/1/about-me>. Acesso em: 20 out. 2021.

FACEBOOK. Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomadastudiobcn>. Acesso em 20 out. 2021.

FAN GAMER. Gris. Disponível em: <https://www.fangamer.com/collections/gris>. Acesso em: 20 out. 2021.

GAME Awards. Game awards 2019. Disponível em: <https://thegameawards.com/history/year-2019>. Acesso em: 23 abr. 2021.

GRIS. [S. l.: s. n], 2019. 1 vídeo (24 min). Publicado pelo canal Cellbit. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uImpg2wWPLc>. Acesso em: 07 set. 2021.

GRIS. GRIS is available now on Steam and Nintendo Switch eshop in all regions. [S. l]. 13 dez. 2018. Facebook: @nomadastudiobcn. Disponível em: https://fb.watch/8eXh5XtyV_/. Acesso em: 25 set. 2021.

GRIS Análise. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal Nautilus. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mbk28seER38>. Acesso em: 23 abr. 2021.

GRIS completed. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (2h 48min). Publicado pelo canal Lives do Cellbit. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ls51VkqF-ew>. Acesso em: 21 out. 2021.

GRIS Gameplay walkthrough part 1 full game [1080p HD PC] - no commentary. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (2h e 14min). Publicado pelo canal MKIceAndFire. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=z8k_ximc8Og. Acesso em: 21 out. 2021.

GRIS. We're looking for talented people to join our team for our next project. [S. l.]. 25 nov. 2020. Facebook: @nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomadastudiobcn/posts/1314215245596171>. Acesso em: 06 out. 2021

GRIS. We're super happy to announce that we've teamed up with our friends Fangamer to release this amazing forest friend plush. [S. l.]. 21 out. 2020. Facebook: @nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomadastudiobcn/posts/1282559138761782>. Acesso em: 25 set. 2021.

GRIS. We're very happy to have won a Unity award for best 2d visuals. [S. l.]. 20 dez. 2019. Facebook: @nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.facebook.com/nomadastudiobcn/posts/1033592643658434>. Acesso em: 08 out. 2021.

INSTAGRAM. Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/nomadastudiobcn/>. Acesso em: 20 out. 2021.

JUHPORTILLA. Recomendado. [S. l.]. 10 jun. 2019. Steam: @JuhPortilla. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/Juhportilla/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021

LAWVER, Bryan. Poetry in motion — Gris review. Gaming Trend, 2018. Disponível em: <https://gamingtrend.com/feature/reviews/poetry-in-motion-gris-review/>. Acesso em: 21 out. 2021.

MOYSE, Chris. Review: Gris - beauty and the beast: are games art. Destructoid, 2018. Disponível em: <https://www.destructoid.com/reviews/review-gris/>. Acesso em: 21 out. 2021.

MURRYS GOULART. Recomendado. [S. l.]. 01 jul. 2019. Steam: @murryslg. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/murryslg/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

NOMADA.STUDIO. Home. Disponível em: <https://nomada.studio/>. Acesso em: 20 out. 2021.

NOMADA.STUDIO. Studio. Disponível em: <https://nomada.studio/studio/>. Acesso em: 20 out. 2021.

NOMADA STUDIO. Breakdown of our main character's run animation. [S. l.]. 01 jun.2016. Instagram: @Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BGHxWjjpgoa/>. Acesso em: 23 set. 2021

NOMADA STUDIO. Here you can see the process of creating the traditional animation for the bird intro. [S. l.]. 08 out. 2018. Instagram: @Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BorAA3kAvl8/>. Acesso em: 07 out. 2021.

NOMADA STUDIO. Starting to add wild life: the geometric butterfly. [S. l.]. 12 maio .2016. Instagram: @Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BFUG0cSJgkK/>. Acesso em: 23 set. 2021.

ORITHEGAME. Ori and the blind forest. Disponível em: <https://www.orithegame.com/>. Acesso em: 21 out. 2021.

PICKARD, James. Here's why Gris is the best-looking narrative adventure game of 2018. [S. l.]. 09 ago. 2018. Disponível em: [redbull.com/int-en/gris-preview-interview](https://www.redbull.com/int-en/gris-preview-interview). Acesso em: 19 out. 2021.

PINHEIRO, Jessica. Análise GRIS é uma obra de arte sobre superar a depressão. Canaltech, 2018. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/analise-gris-129681/>. Acesso em: 21 out. 2021.

PLAYDEAD. Inside. Disponível em: <https://playdead.com/games/inside/>. Acesso em: 21 out. 2021.

STEAM. Gris. [S. l.]. 13 dez. 2018. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>. Acesso em: 19 out. 2021.

SKWIGGILY. Recomendado. [S. l.]. 01 jul. 2019. Steam: @Skwiggily. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/Skwiggily/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

THATGAMECOMPANY. Journey. Disponível em: <https://thatgamecompany.com/journey/>. Acesso em: 21 out. 2021.

TOMT. Recomendado. [S. l.]. 01 jul. 2019. Steam: @Tomt. Disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198240599636/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.

TWITTER. Nomadastudiobcn. Disponível em: <https://twitter.com/nomadastudiobcn>. Acesso em: 20 out. 2021.

UM Jogo espetacular Gris. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (2h e 57min). Publicado pelo canal LubaTv Games. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VZq_KfNTx-c. Acesso em: 07 set. 2021.

VICE Specials: Conrad Roset, fusionando artes y videojuegos. [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (3min). Publicado pelo canal Vice em Español. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=n5SIqW_OG9g. Acesso em: 07 set. 2021.

YUMI. Recomendado. [S. l.]. 30 jun. 2019. Steam: @gantK. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/gantK/recommended/683320/>. Acesso em: 25 set. 2021.