

Documento:

**ENTRE CARTAS E CINZAS
DA DITADURA:**

narrativas, interesses de classe e
gamearte a favor da memória

Autoria:

Antônio Carlos Dellatore Rodrigues

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

ANTÔNIO CARLOS DELLATORE RODRIGUES

ENTRE CARTAS E CINZAS DA DITADURA:
NARRATIVAS, INTERESSES DE CLASSE E GAMEARTE A FAVOR DA
MEMÓRIA

GOIÂNIA
2026



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

☒ Dissertação ☐ Tese ☐ Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Antônio Carlos Dellatore Rodrigues

3. Título do trabalho

"ENTRE CARTAS E CINZAS DA DITADURA: NARRATIVAS, INTERESSES DE CLASSE E GAMEARTE A FAVOR DA MEMÓRIA"

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 31/10/2025, às 14:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Antônio Carlos Dellatore Rodrigues, Discente**, em 26/11/2025, às 13:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5756545** e o código CRC **7CE944D8**.

ANTÔNIO CARLOS DELLATORE RODRIGUES

ENTRE CARTAS E CINZAS DA DITADURA:
NARRATIVAS, INTERESSES DE CLASSE E GAMEARTE A FAVOR DA
MEMÓRIA

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual, no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais, na Universidade Federal de Goiás.
Área de concentração: Arte, Cultura e Visualidades.

Linha de Pesquisa: Poéticas artísticas e Processos de criação.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira

GOIÂNIA

2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Rodrigues, Antônio Carlos Dellatore
ENTRE CARTAS E CINZAS DA DITADURA [manuscrito] :
NARRATIVAS, INTERESSES DE CLASSE E GAMEARTE A FAVOR
DA MEMÓRIA / Antônio Carlos Dellatore Rodrigues. - 2025.
CXLI, 141 f.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte
e Cultura Visual, Goiânia, 2025.
Bibliografia. Apêndice.
Inclui abreviaturas, lista de figuras.

1. Cultura Visual. 2. Design. 3. Gamearte. 4. Ditadura militar
empresarial. I. Oliveira, Flávio Gomes de, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 36/2025 da sessão de Defesa de **Dissertação** de Antônio Carlos Dellatore Rodrigues, que confere o título de **Mestre(a)** em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos três de outubro, a partir das oito horas, por videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de **Dissertação** intitulada "**ENTRE CARTAS E CINZAS DA DITADURA: NARRATIVAS, INTERESSES DE CLASSE E GAMEARTE A FAVOR DA MEMÓRIA**". Os trabalhos foram instalados pelo(a)s seguintes membros(as), Prof. Dr Flávio Gomes de Oliveira (PPGACV/FAV/UFG) - Orientador; Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (PPGACV/FAV/UFG) - membro interno; Prof.^a Dr.^a Maria Cristina Oliveira Bruno (MAE-USP) e Profa. Dra. Raquel de Paula Ribeiro (IFG) - membras externas. Durante a arguição os(as) membros(as) da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação tendo sido o candidato(a) **aprovado** pelos seus(as) membros(as). Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos(as) Membros(as) da Banca Examinadora, aos três de outubro de dois mil e vinte e cinco.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 03/10/2025, às 14:26, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 03/10/2025, às 21:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Maria Cristina Oliveira Bruno, Usuário Externo**, em 18/10/2025, às 20:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raquel De Paula Ribeiro, Usuário Externo**, em 23/10/2025, às 14:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5650465** e o código CRC **D53BA87F**.

FOLHA/TERMO DE APROVAÇÃO

ANTÔNIO CARLOS DELLATORE RODRIGUES

ENTRE CARTAS E CINZAS DA DITADURA:
NARRATIVAS, INTERESSES DE CLASSE E GAMEARTE A FAVOR DA
MEMÓRIA

Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção do
título de Mestrado em Artes e Cultura Visual, Faculdade de Ar-
tes Visuais, Universidade Federal de Goiás, pela seguinte banca
examinadora:

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira
Orientador - Faculdade de Artes Visuais - UFG

Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha
Membro Interno - Faculdade de Artes Visuais - UFG

Profa. Dra. Maria Cristina Oliveira Bruno
Membro Externo - Museu de Arqueologia e Etnologia - MAE/
USP

AGRADECIMENTOS

Após anos de dedicação ao estudo, à preparação e à elaboração deste projeto, os agradecimentos às pessoas que me apoiaram ao longo desse processo não poderiam ser feitos com mais sinceridade.

Agradeço, primeiramente, à Universidade Federal de Goiás (UFG), que me acolheu desde a graduação em Design Gráfico até este momento especial de entrega da dissertação de mestrado.

Sou eternamente grato às pessoas que conheci durante o desenvolvimento desta pesquisa, como Gessica, Leandro e Ana Laura, que tornaram as aulas mais leves e os dias mais agradáveis.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação, que conduziram com naturalidade caminhos de alta complexidade, deixo minha profunda admiração. Estendo esse agradecimento também a docentes que marcaram minha trajetória antes da universidade, como o professor Candinho Ronchi, que sempre incentivou meu interesse por jogos desde o ensino médio.

Aos meus amigos de trabalho, Luiza e Gustavo, obrigado por me apoiarem e iluminarem minha rotina com tanto carinho e companheirismo.

Agradeço profundamente à minha família, especialmente aos meus pais, Meire e Antônio, por compreenderem a ausência de ligações durante esse período intenso, mas, acima de tudo, por valorizarem e apoiarem cada passo dessa jornada. Sei que todo o esforço de vocês para me oferecer uma boa educação tem sido retribuído com tudo que tento construir e devolver ao mundo. Sou grato também à Marília, por ser como uma irmã para mim.

À minha família que escolhi, meus amigos: Alisson, que mesmo com a distância e o passar do tempo, nunca deixou de me apoiar; às amigas da escola, que me acolheram em momentos em que eu já não tinha perspectiva; à Julia e ao Felipe, que cultivam um espaço de afeto e acolhimento ao redor de si; aos amigos digitais - Jaime, Luan, Mila - que estiveram comigo nos momentos em que mais precisei, oferecendo apoio e risadas genuínas.

Agradeço também à Juliana e ao Bruno, por transformarem uma relação inicialmente formal e permitirem que eu os chame de amigos. Obrigado por me apoiarem com tanto entusiasmo na decisão de seguir pela vida acadêmica.

Por fim, à Gabriela Neres, meu amor e meu refúgio: obrigado por estar ao meu lado todos os dias, por me apoiar, motivar e acolher com tanta dedicação. Sem você, eu não teria chegado à metade deste caminho - nem de tantos outros que ainda trilhar. Obrigado por tudo.

RESUMO

O processo de aprofundamento na história brasileira pode ser compreendido de muitas maneiras. Nessa experimentação, desenvolvo através da Gamearte, meios de aproximar com o passado do povo brasileiro, nesse caso, a Ditadura militar-empresarial que tem seu início no golpe de 1964.

Representar tal evento de maneira lúdica só é possível por uma confluência de experiências e metodologias extraídas durante minha trajetória: no campo do Design Gráfico; leituras obtidas no estudo da Arte e Cultura Visual, que alimentam conceitualmente a maneira de representar o outro; e principalmente, as experiências artísticas na elaboração do lúdico em Jogos, resultando na linguagem escolhida para tal dissertação.

Os eventos narrados na leitura da obra mesclam desde o início uma separação entre o que é autor, o que é fantasia e o que é pesquisa acadêmica de maneira intimista, conduzindo o leitor através de uma conversa sobre passado, presente e futuro de uma classe.

Palavras-chave: Cultura Visual, Design, Gamearte, Ditadura militar-empresarial.

ABSTRACT

The process of delving into Brazilian history can be understood in many ways. In this experimentation, I have developed, through Gameart, ways of getting closer to the past close to the Brazilian people, in this case, the military-corporate dictatorship that began with the 1964 coup d'état.

Representing such an event in a playful way is only possible through a confluence of experiences and methodologies drawn from my career in graphic design; readings obtained in the study of Art and Visual Culture, which conceptually feed the way of representing the other; and above all, artistic experiences in the elaboration of playfulness in Games, resulting in the language chosen for this dissertation.

The events narrated in the reading of the work blend from the outset, through a separation between what is author, what is fantasy and what is academic research in a gentle way, leading the reader through a conversation about the past, present and future of a class.

Key-words: Visual Culture, Design, Gameart, Military-business dictatorship.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01 - Recorte do jornal O Estado de São Paulo
- Figura 02 - Cartaz de convocação de voluntários
- Figura 03 - Trecho do filme "Cinco vezes favela"
- Figura 04 - Propaganda do "IPÊS"
- Figura 05 - Panfleto do candidato Danilo Nunes a deputado estadual
- Figura 06 - Linha do tempo: Ditadura Militar-Empresarial Brasileira
- Figura 07 - Trecho do jornal "Espiões chineses iam assassinar Lacerda, Kruei e Castelo Branco"
- Figura 08 - Trecho do jornal "Professora de MG é prêsã pela DOPS"
- Figura 09 - Edson Luís Lima Souto, morto pela polícia.
- Figura 10 - Cartaz da Ação Libertadora Nacional (ALN)
- Figura 11 - Casa caiçara queimada por jagunços em Trindade (RJ), 1978
- Figura 12 - Captura de tela de "+ ódio - playstation"
- Figura 13 - Captura de tela de "Hidden Agenda".
- Figura 14 - Captura de tela de "Hidden Agenda".
- Figura 15 - Captura de tela de "Papers please"
- Figura 16 - Captura de tela de "Papers please"
- Figura 17 - Cartaz promocional de "We Happy Few".
- Figura 18 - Captura de tela de "We Happy Few"
- Figura 19 - Capa do livro-jogo "O Porão".
- Figura 20 - Arte do livro "O Porão".
- Figura 21 - Tabuleiro de "Watergate" montado.
- Figura 22 - Detalhe de "Watergate" em jogo.
- Figura 23 - Arte de divulgação de "Freedom: The Underground Railroad".
- Figura 24 - Arte de divulgação de "Freedom: The Underground Railroad"
- Figura 25 - Porta da cela aberta.
- Figura 26 - Mosaico de imagens do interior da cela.

Figura 27 - Miolo da Revista Coquetel.

Figura 28 - Composição de duas imagens da performance 'Sermão da Montanha: Fiat Lux' no Centro Cultural Cândido Mendes (Rio de Janeiro RJ)

Figura 29 - Documentos do Dops gaúcho incinerados em um sítio nas imediações de Porto Alegre.

Figura 30 - Diagrama ilustrativo da palavra "Dissiê".

Figura 31 - Relatório das atividades de Caetano Veloso e Chico Buarque pela Ditadura

Figura 32 - Espelho editorial

Figura 33 - Miolo impresso e posicionado na pasta

Figura 34 - Narrativa escrita escrita à caneta.

Figura 35 - Fotografia dos documentos DOPS abandonados na sede da Polícia Federal em 1992.

Figura 36 - Documentos policiais das décadas de 1960 a 1980 estão no antigo prédio do IML em meio a sacos pretos.

Figura 37 - Material no saco de lixo

Figura 38 - Pasta arquivo

Figura 39 - Composição da censura.

Figura 40 - Censura utilizando Luís de Camões.

Figura 41 - Recortes da simulação de jornal fixado ao fundo da pasta

Figura 42 - Lente vermelha oculta no jornal

Imagem 43 - Cartão Postal Goiânia, GO - Vista parcial - Av Goiás.

Figura 44 - Cartão confeccionado.

Figura 45 - Composição das caixa de fósforos.

Figura 46 - Mosaico de capturas do vídeo final.

Figura 47 - Construção das velas.

Figura 48 - Todos componentes.

Abreviações

Ação Libertadora Nacional (ALN)
Ato Institucional (AI)
Centro de Informações do Exterior (CIEX ou Ciex)
Central Intelligence Agency (CIA)
Centro Popular de Cultura (CPC)
Comissão Geral de Inquérito (CGI)
Comissão Nacional da Verdade (CNV)
Dissidência Comunista da Guanabara (DI/GB)
Departamento de Ordem Política e Social (DOPS)
Fundo de Garantia do Tempo de Serviço (FGTS)
Inquérito Policial Militar (IPM)
Instituto de Pesquisa e Estudos Sociais (Ipes)
Movimento Revolucionário 8 de Outubro (MR-8)
Role Playing Game (RPG)
Supremo Tribunal Federal (STF)
União Nacional dos Estudantes (UNE)

SUMÁRIO

0. Ao sair, apague as luzes.	13
0.1 O Outro.	16
0.2 O Eu.	18
0.3 O Eco.	20
1. Ecos e cinzas: Ditadura, visualidades e memória.	23
1.1. Antecedentes e as tensões da era 'jango'.	27
1.2. Linha do tempo dos acontecimentos.	42
1.2.1. 1964-1968 a mentira da ditadura branda.	45
1.2.2. Disputas e máculas nos anos de chumbo.	55
1.3. Contar dos corpos.	58
1.4. Memória, Arte e Cultura Visual.	58
2. Jogos: Potência, ferramenta cultural e estética.	62
2.1. Como jogar: O jogo como ferramenta ativista.	65
2.1.1. Hidden Agenda.	69
2.1.2. Papers Please.	72
2.1.3. We happy few.	75
2.1.4. O Porão.	78
2.1.5. Watergate.	81
2.1.6. Freedom: The Underground Railroad.	84
2.2. A esfera mágica: novas profundidades do círculo mágico e o retorno à realidade.	86
3. Cinzas e lamas: reimaginar a partir dos jogos	90
3.1 O retorno à prática: sangue, suor e lágrimas que não me pertencem.	94
3.2 As cicatrizes do outro que doem em minha carne.	97
3.2.1 Explorar e conectar: Mecânicas, Dinâmicas e Estética em colaboração.	99
3.2.2 Esconder e revelar: o ato de contar histórias ocultas a plena vista.	105

3.3 Desenterrar o "Dissiê": A elaboração material do projeto.	106
4. Conclusão: Às luzes de um novo amanhã	125
Referências	128
Apêndices	132

**C
AO SAIR,
APAGUE AS
Í
T
U
LUZES
O
O**

Liberdade

Carlos Marighella

Não ficarei tão só no campo da arte,
e, ânimo firme, sobranceiro e forte,
tudo farei por ti para exaltar-te,
serenamente, alheio à própria sorte.
Para que eu possa um dia contemplar-te
dominadora, em férvido transporte,
direi que és bela e pura em toda parte,
por maior risco em que essa audácia importe.
Queira-te eu tanto, e de tal modo em suma,
que não exista força humana alguma
que esta paixão embriagadora dome.
E que eu por ti, se torturado for,
possa feliz, indiferente à dor,
morrer sorrindo a murmurar teu nome"

São Paulo, Presídio Especial, 1939.

Devo começar esse texto com um breve resumo e uma orientação sobre como meu processo e minhas ideias surgem em tal contexto. Permito-me tal liberdade no momento da escrita devido a alguns fatores. O primeiro, muito discutido desde o princípio na linha de pesquisa, refere-se à flexibilidade que os programas de Arte nos permitem - uma abordagem que, em outros contextos, seria rapidamente podada, ocultando uma parte complexa e determinante dessa estrutura: o autor. O segundo ponto vem diretamente deste autor que lhes escreve. Veja bem, caro leitor, não tenho certeza de onde materiais como este podem chegar, ou mesmo qual formato isso pode assumir um dia, mas o que importa é que estas folhas, formatadas em uma estrutura tão formal, me permitem discorrer entre fatos, história, discussões e minhas mais feridas subjetividades, onde apareço indiretamente em cada entrelinha.

Tomo este breve espaço para assumir algo que não tive coragem suficiente para dizer abertamente em sala, em nenhum momento. Ao sofrer um caso de abuso, cresci com medo, desespero e assisti à forma como a história contada por um homem - visto como um "homem de bem" - manipulou e ditou muito do que eu poderia ou não falar, ser ou sentir, mesmo sem nunca mais tocar no assunto - como um mero acaso do dia a dia. Mas este espaço não é para contar minhas histórias. Estou aqui para formular um pensamento.

Nunca imaginei que um dia estaria escrevendo sobre minhas dores, ou sobre como elas me propiciaram uma ferramenta de criação, e sou grato por alguém poder ler isso. Ao mesmo tempo em que não me permito abrir totalmente com colegas, o exercício terapêutico profissional e o amparo daqueles que chamo de família - mesmo sem os laços de sangue - vêm me fortalecendo a cada dia. Já o ato de escrever aqui se torna quase um organizador de pensamentos, mesmo sabendo do possível esquecimento deste arquivo após alguns meses.

Ainda assim, me vejo inquieto, com o desejo de que as dores dos outros não sejam esquecidas. Pela manipulação da memória e das narrativas que um dia me afetaram em escala pessoal, sempre me sensibilizei com a dor alheia, colocando-me ao lado daquelas

pessoas que, por vezes, se revelavam em histórias tão parecidas com as minhas - ou ainda mais complexas. Chego assim, ao estágio atual, em que optei por discutir memórias e narrativas do período militar brasileiro no campo da Arte e da Cultura Visual, através do que intitulo de Dissiê, um dossiê-jogo sobre o tema.

0.1 . O Outro

Demorei anos para aprender a falar sobre mim mesmo, e ainda hoje sinto dificuldades nesse exercício diário. Compreendi como o outro chega até mim - por vezes, de maneira inesperada -, mas também me entendo como um fruto direto da sociedade em que nasci. Em uma visita à casa de meus pais, deparei-me com um recorte de jornal, guardado durante anos, que marca o dia do meu nascimento.

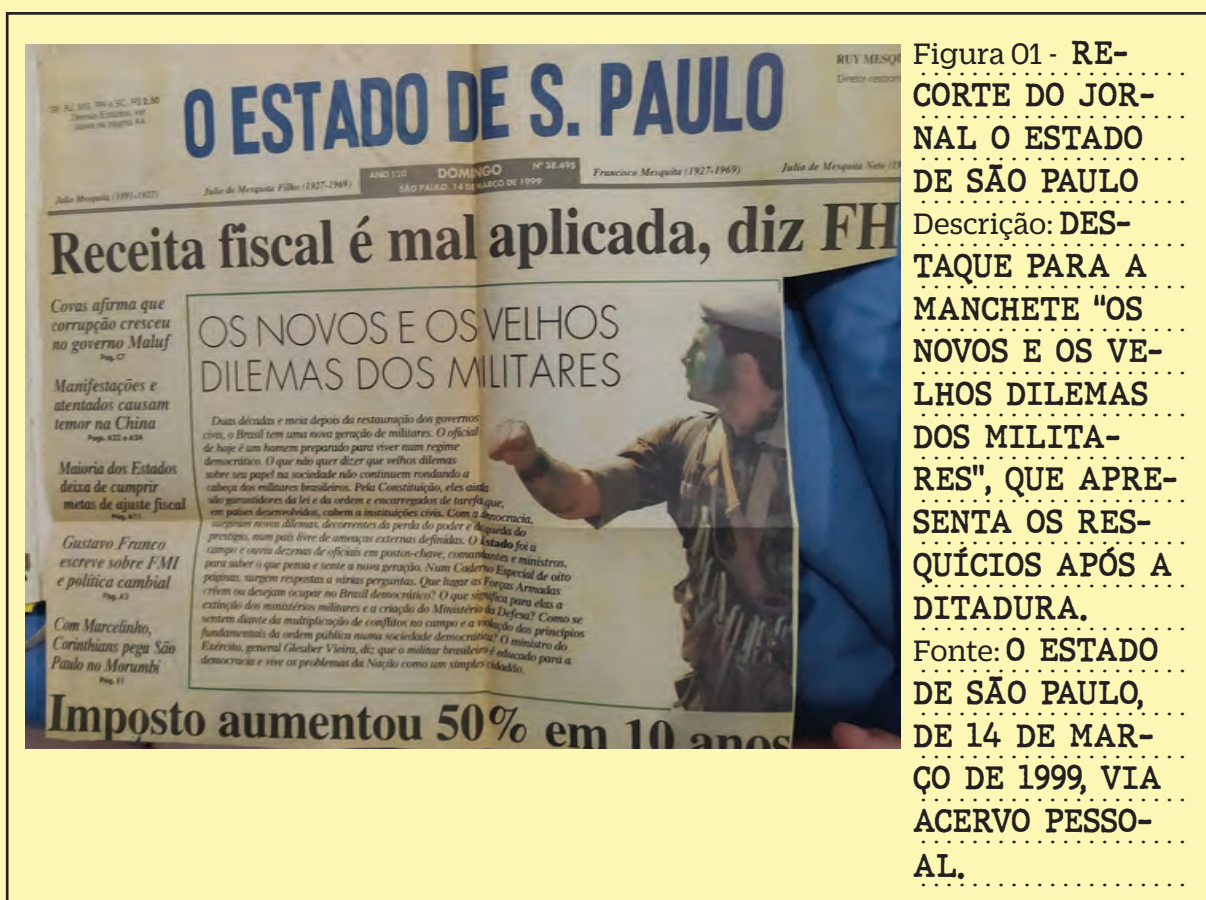


Figura 01 - RE-
CORTE DO JOR-
NAL O ESTADO
DE SÃO PAULO
Descrição: DES-
TAQUE PARA A
MANCHETE "OS
NOVOS E OS VE-
LHOS DILEMAS
DOS MILITA-
RES", QUE APRE-
SENTA OS RES-
QUÍCIOS APÓS A
DITADURA.
Fonte: O ESTADO
DE SÃO PAULO,
DE 14 DE MAR-
ÇO DE 1999, VIA
ACERVO PESSO-
AL.

Nasci dias antes do golpe militar-empresarial de 1964 completar 35 anos. Não apenas um marco histórico, compreendo que a Ditadura Empresarial-Militar¹ Brasileira é uma das constituintes do atual cenário do Estado brasileiro, sendo impossível compreender plenamente a nossa realidade sem conhecer tal período.

Ao observar um capítulo da história brasileira que me impacta em diversas questões - dos crimes cometidos, da desorganização das forças de trabalho, e da manipulação da memória daqueles que são até hoje afetados pelo projeto militar no Brasil -, sinto o ímpeto de me tornar um aliado daqueles que preservam a memória da resistência.

No entanto, confesso a dificuldade - talvez consequência da minha formação como designer-, pois, por vezes, me vejo limitado no quesito bagagem de conhecimentos específicos ou de como melhor representar pessoas e histórias que fogem aos registros oficiais. Histórias de pessoas que, muitas vezes, aparecem pintadas apenas como 'prisioneiros'² em seus registros, ou mesmo aqueles que tiveram suas trajetórias e históricos destruídos na iminência do fim do regime. Resta-nos, então, o ato de escavar e reconstruir essa memória a partir das provas que sobreviveram, dos relatos dos que resistiram e dos que foram atingidos, que buscam ocupar esse espaço de memória para aqueles que se deparam com esse evento, que ecoa até hoje em vidas e na política nacional.

Sabemos que cada memória está sempre ameaçada pelo esquecimento, cada tesouro ameaçado pela pilhagem, cada tumba ameaçada pela profanação. Assim, cada vez que abrimos um livro – pouco importa que seja o Gênesis ou Os Cento e Vinte Dias de Sodoma –, talvez devêssemos nos reservar uns minutos para pensar nas condições que tenham tornado possível o simples milagre de que
--

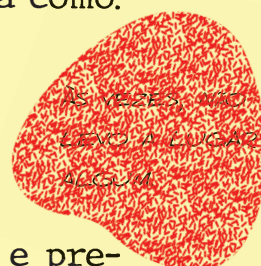
1 Entre as muitas nomenclaturas utilizadas por estudiosos, utilizo dos termos 'Empresarial-Militar' devido a natureza de interesses por trás de tal processo.

2 Arquivo de Pessoas - Memorial da Resistência de São Paulo <https://memorialdaresistenciasp.org.br/pessoas/?order=ASC&orderby=title&view_mode=mio_masonry&perpage=12&paged=1&fetch_only=thumbnail%2Ccreation_date%2Ctitle%2Cdescription&fetch_only_meta=>>

esse texto esteja aqui, diante de nós, que tenha chegado até nós. Há tantos obstáculos. Queimaram-se tantos livros e tantas bibliotecas. E mesmo assim, cada vez que depomos nosso olhar sobre uma imagem, deveríamos pensar nas condições que impediram sua destruição, sua desapareição. Destruir imagens é tão fácil, têm sido sempre tão habitual. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.3).

Ainda que a Cultura Visual me provesse o insumo necessário para compreender a quem interessam tais narrativas e como elas são construídas, senti a necessidade de me aprofundar mais na compreensão por meio da (auto)biografia. Durante as aulas que antecederam a escrita, no contato com o trabalho da artista Silvana Macêdo - principalmente o livro de artista *Disfunções Vitais*, de 2021 -, pude enxergar a tangibilização das dores, desafios e angústias do próprio corpo transformados em material potente e poético. Essa função terapêutica e artística me moveu na direção de compreender o meu "eu-artista" na representação do outro, conduzindo-me até este ponto, que passo a desenvolver agora como:

0.2 . O Eu



Nesse estágio, muitas coisas percorriam minha cabeça, e precisei compreender como lidei com os diversos terrores que me atravessaram ao longo da vida e, então, retornei à fantasia.

Como uma criança solitária, refugiei-me no espaço lúdico, criando mundos fantásticos. O que hoje poderia ser chamado de autoficção era, na mente juvenil de uma criança, meramente o ato de brincar. Um ato tão potente e catártico que o mergulho no universo dos jogos ocorreu de forma natural, permitindo-me compreender realidades inimagináveis - mas que se tornavam possíveis dentro do campo lúdico.

Uma paixão de vida correu para dentro dos meus objetos de estudo, solidificando-se entre as disciplinas da graduação, no trabalho de conclusão de curso e, por fim, nas possibilidades que surgiram depois: em grupos informais de desenvolvimento de jogos

e até mesmo na confecção de jogos para a própria instituição que me proporcionou essa base e esse espaço de experimentação.

O ato de jogar tornou-se a maneira pela qual aprendi a contar histórias - uma forma de transmitir narrativas e preencher lacunas, possibilitando novas perspectivas sobre fatos ou diferentes leituras de situações.

Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. (HUIZINGA, 2000, p.54)

O jogo se torna uma porta, um vislumbre de uma nova realidade, com suas próprias regras e histórias. No entanto, esses elementos são gradativamente absorvidos pelo jogador, refletindo-se em sua nova percepção da própria realidade. Talvez por isso eu tenha me encantado por esse tipo de interação, conhecendo novos mundos e levando um pedaço de cada um deles comigo.

A compreensão do jogo foi se tornando cada vez mais complexa ao longo da minha trajetória como pesquisador, especialmente com base nos pensamentos de Huizinga (2000). Ele discorre sobre o jogo como uma ferramenta cultural, que percorre a sociedade e molda percepções - tanto hoje quanto em seus primórdios -, quando se "brincava" de estruturas sociais até que elas fossem coletivamente absorvidas.

Foi por meio das leituras sobre cultura que compreendi como ferramentas culturais assumem um papel essencial na emancipação dos indivíduos, libertando-os de narrativas asfixiantes.

Por sua vez, a recuperação da experiência formativa permitiria reconstruir um padrão para o que seria efetivamente "racional", sem o déficit emancipatório que a racionalidade instrumental impõe. Esta não seria simplesmente uma necessidade "intelectual", ou "cultural", mas corresponde a uma necessidade material, já que tem a ver com os rumos da barbarização que inexoravelmente progride na sociedade vigente. É uma questão de sobrevi-

| vência.(ADORNO, 2000, p.13) |

A experiência que as imagens geradas pelos jogos proporcionam carrega consigo uma responsabilidade. Passei, então, a me compreender como um agente: ao criar jogos, crio também essas imagens - permeadas por Estéticas e Dinâmicas (HUNICKE, 2004) que transmitem narrativas elaboradas.

Durante a graduação, mesmo fora das artes, a consciência sobre minha atuação sempre esteve presente, com a clareza de que "o bom design também pode ser feito fora do circuito empresarial. Ele também pode ser bom quando aplicado à cidadania [...] Designers gráficos devem utilizar suas habilidades para fins sociais." (ROCHA, 2022, p. 23).

Munido dessa bagagem, voltei-me novamente à compreensão do meu papel nas representações dentro da Arte e Cultura Visual, reconhecendo, neste momento, a função de representar narrativas históricas e debater sua presença na memória.

0.3 . O Eco

Esses ecos, esses ruídos do passado que se projeta no agora, de maneira distorcida por vezes, tornam-se presença e motivação nessa pesquisa aqui tangenciada. Percebo, então, o quanto dos métodos e das abordagens escolhidas são meramente reflexos e construções da vida deste pesquisador que vos fala, somados às novas leituras que colaboram com tais pensamentos.

Sendo assim, me vejo em uma biografia oculta, em que as decisões tomadas percorrem fatos que me constituem como pesquisador-artista e, não menos importante, pelas biografias que se encarnam nos sentimentos expressos no jogo que vem sendo construído paralelamente - fruto direto dessas poéticas.

Por isso, posso afirmar que a mudança na compreensão do meu papel nesse processo de representação do outro se deu de maneira abrupta, provocada pelo choque que experimentei ao me deparar com o encontro entre a Cultura Visual e as Artes. Por um lado,

reconhecia o desafio da representação do outro, tal como Mondzain (2015) aborda ao refletir sobre a representação mais real do outro, a qual ela intitula como o ato de encarnar, e não de criar imagens rasas.

Por via dos ecrãs, os povos aprenderam a conhecer-se mas também a odiar-se. Quer sejam os que falam de raça, de crimes e de pátria, quer seja os que falam de liberdade, de igualdade e de fraternidade, todos têm doravante à disposição um meio assombroso de tornar imediatamente sensíveis e visíveis as ideias que querem propagar, as emoções que querem provocar, as realidades em que devemos acreditar. (MONDZAIN, 2015, p. 95)

Por outro lado, as representações discutidas estavam sendo construídas em um cenário de jogo, um ambiente lúdico que permite uma maior liberdade.

Em um paralelo da construção de tais representações, é apresentada a leitura de Saidiya Hartman, e a encarnação dos desafios percorridos por figuras com histórias contadas por seus algozes.

A intenção aqui não é tão miraculosa como recuperar as vidas das pessoas escravizadas ou redimir os mortos, mas em vez disso trabalhar para pintar o quadro mais completo possível das vidas de cativos e cativas. Este gesto duplo pode ser descrito como um esforço contra os limites do arquivo para escrever uma História cultural do cativo e, ao mesmo tempo, uma encenação da impossibilidade de representar as vidas dos cativos e cativas precisamente por meio do processo de narração. (HARTMAN, 2020, p.28)

Apoiado em leituras, compreendo, então, qual tipo de abordagem me atravessa na construção de tais narrativas: o desafio de representar o outro - não por aproximações do indivíduo, e sim pelo sentimento que percorre por todo o evento em que este está inserido, seja qual for. "Aí o foco está nas qualidades emocionais, morais e estéticas do evento e, a partir daí, perguntamos por que esse evento está associado a esses sentimentos[...]" (CONNELY, F. M. & CLANDININ, 1995- Tradução própria).

Antes de prosseguir, de fato, para o tema central da disserta-

ção, gostaria de acrescentar que, assim como o ato de descrever o universo, o observador se faz parte presente - atuante e moldador da própria observação - também me faço presente em todo este processo.

Assim como você, caro leitor.

A primeira decisão de formato e estética já ocorre desde este capítulo inicial: eu vou falar com você, leitor. Em alguns momentos, chamarei sua atenção para detalhes; em outros, desabafarei brevemente. Prefiro manter essa troca de conhecimentos como uma conversa mais informal - talvez por acompanhar divulgadores científicos pela internet, e, possivelmente, ter me habituado à ideia de que o conhecimento pode vir de muitos formatos, e não apenas na forma mais polida possível, tentando se distanciar do objeto discutido, performando o papel de um pesquisador que nunca será completamente neutro em sua obra.

Permito-se, desde já, agradecer por você estar aqui comigo. A escrita deste trabalho me atravessou de maneiras que nunca pensei ser possível, e fico feliz que alguém tenha o interesse de ler isso tudo.

Boa leitura.

1



A classe média, que é o fundamento da sociedade moderna, é uma classe invejosa por natureza: 'tudo bem a desgraça humana, a miséria... desde que não me venham encher o saco e pôr em risco a minha vida e a minha propriedade

Maria da Conceição Tavares

Para você que decidiu me acompanhar nesta jornada, que pode ter altos e baixos, espero que se sinta confortável na leitura do texto que aqui discorro.

Em minhas leituras iniciais, nos mergulhos pelo tema - seja pela história, pelas artes ou pelos relatos compartilhados por familiares de sobreviventes - tive pesadelos durante o processo. Misturei imagens de diversas fontes com o impacto emocional que tal escrita gerou em mim.

Como dito na introdução, detalhes que não cabem diretamente no assunto principal seguem como paralelos, mas aqui permito-me uma breve nota: não assumo a responsabilidade, tampouco me imputo a capacidade, de discorrer sobre o tema com a profundidade que um historiador teria ao representar tão bem determinado período. Tomo como referência, então, as leituras de Marcos Napolitano³, reconhecido como especialista no período do regime militar no Brasil, em nossa fase republicana⁴. Ao alinhar História e Cultura, sua obra se apresenta como uma rica fonte de leitura neste momento de construção entre a Arte, a Cultura Visual e a História propriamente dita.

Os subcapítulos que se seguirão serão estruturados a partir de alguns marcos importantes desse período, mesclando leituras da historiografia⁵ e expressões artísticas que surgem paralelamente à efervescência política - buscando, assim, construir uma linha do tempo reflexiva e sensível.

Devido aos principais movimentos que me conduziram ao ímpeto de escrever esta dissertação, o cabo de guerra entre historiografia, memória e narrativa se faz extremamente presente. Assumo, portanto, a necessidade de aprofundar leituras que ajudem

3 Disponível em: <<https://historia.fflch.usp.br/marcos-francisco-napolitano-de-eugenio>>.

4 Período republicano inicia-se em 1889 com a Proclamação da República e perdura até os dias de hoje, independentemente de suas mudanças de formato, incluindo assim, a Ditadura Militar Brasileira (1964-1985)

5 Estudo que compreende como a história é escrita e o entendimento de como nossa visão de tais fatos se altera com o tempo. Usando de diferentes abordagens construídas por diferentes autores e como isso influencia diretamente em suas diferentes interpretações.

a sustentar essa reflexão. Em uma breve síntese, podemos dizer, com base nas leituras da Museologia Social: "Onde há poder, há memória" (CHAGAS, 2002, p. 66). Essa disputa pela historiografia - por quem pode contar a história - é central neste trabalho.

Este momento de contextualização, ao menos sob minha perspectiva, se faz necessário para compreender os caminhos que levam à construção dessas histórias e dessas memórias.

Os homens fazem sua própria história, mas não a fazem como querem; não a fazem sob circunstâncias de sua escolha e sim sob aquelas com que se defrontam diretamente, legadas e transmitidas pelo passado. A tradição de todas as gerações mortas oprime como um pesadelo o cérebro dos vivos. (MARX, K. 2015, p. 6)

Ao passo que todo legado construído influencia a longa disputa pelo poder, regida pela luta de classes, o campo das imagens torna-se um terreno fértil para essa disputa, preenchendo o imaginário e cooptando aliados a cada apagamento ou nova imagem criada.

Mesmo que este capítulo seja permeado por leituras da historiografia e do pensamento marxista, lembro a você, leitor, que esta pesquisa se desenvolve no campo da Arte e da Cultura Visual, onde a compreensão de alguns autores se faz necessária.

Para Didi-Huberman, a relação entre imagens e memórias - e a urgência em sua preservação - torna-se evidente:

Não se pode falar do contato entre a imagem e o real sem falar de uma espécie de incêndio. Portanto, não se pode falar de imagens sem falar de cinzas. As imagens tomam parte do que os pobres mortais inventam para registrar seus tremores (de desejo e de temor) e suas próprias consumações. Portanto é absurdo, a partir de um ponto de vista antropológico, opor às imagens e as palavras, os livros de imagens e os livros a seco. Todos juntos formam, para cada um, um tesouro ou uma tumba da memória, seja esse tesouro um simples floco de neve ou essa memória esteja traçada sobre a areia antes que uma onda a dissolva. sabemos que cada memória está sempre ameaçada pelo esquecimento, cada tesouro ameaçado pela pilhagem, cada tumba ameaçada pela profanação. Assim, cada vez que abrimos um livro



— pouco importa que seja o Gênesis ou Os Cento e Vinte Dias de Sodoma —, talvez devêssemos nos reservar uns minutos para pensar nas condições que tenham tornado possível o simples milagre de que esse texto esteja aqui, diante de nós, que tenha chegado até nós. (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.210)

Assim como no campo da Museologia, o poder possui a capacidade de isolar a memória, transformando-a em um aspecto imutável e restringindo-a a uma única visão de mundo. No entanto, a insubordinação a essas versões oficiais não se destrói nem se apaga com a mera seleção dos fatos a serem contados. Torna-se, portanto, necessário o ato de lembrar e de não esquecer, pois esses ecos - que os poderes hegemônicos tentam distanciar na eterna luta por interesses de classe - podem ressurgir e incendiar os vivos (CHAGAS, 2002), seja por revolução, seja pelas máculas da história.

No papel de caminhar entre as cinzas que o período militar brasileiro nos deixou, buscando elaborar uma linha material, ainda que resumida, dos fatos históricos e alimentada por tais referências, a proposta que segue é atuar como artista - *ainda que esse título pese (autointitular-me artista ainda me é estranho)* no processo de escrita desta dissertação. Isso para que eu possa "sangrar", através das minhas linguagens artísticas, em um processo de desenvolvimento de gamearte, uma obra que contemple tal complexidade.

Vou me resguardar dos comentários que poderão surgir para que possamos seguir a uma breve análise do que acontecia no território nacional no período anterior ao da Ditadura Empresarial-Militar e das influências que alimentavam intelectuais e trabalhadores.

1.1 Antecedentes e as tensões da era 'jango'

Parto de uma breve manobra escrita para compreender o amplo cenário em que nos inserimos aqui. Acredito ser importante esse disclaimer para que você leitor compreenda a complexidade do

momento em que os trabalhadores do mundo se viam inseridos. Assim, optei por iniciar esses antecedentes a partir do cenário que surge próximo ao final da década de 1910, observando movimentos em escala global e como eles ajudam a compreender políticas nacionais. Mesmo que em alguns momentos, tudo pareça muito distante, o acirramento de disputas internacionais afeta diretamente nossa realidade nacional.

Após o fim dos conflitos da Grande Guerra, em 1918 - como esse período fora nomeado até a eclosão da Segunda Guerra Mundial, no final dos anos 1930 -, o mundo se via debatendo novas formas de viver em sociedade.

Desde o início do século XX, a Rússia manifestava sua indignação contra as medidas czaristas⁶ de governo. Em meio a crises e à fome, a população enfrentou décadas de levantes que culminaram na ascensão dos bolcheviques⁷, em 1917, na chamada Revolução de Outubro, liderada por Lenin. Esse evento tornou a Rússia a primeira nação autoproclamada socialista, configurando-se como um estado transitório rumo ao comunismo.

Já nos anos 1920, uma parte da elite intelectual brasileira de orientação mais à esquerda voltou-se a um objetivo que ganhou muitas formas: organizar uma identidade nacional que não apagasse as nuances das diversas regiões do Brasil, mas que, principalmente, fosse capaz de criar um "idioma cultural" que atravessasse as diversas faixas socioculturais que compunham um país extremamente plural (NAPOLITANO, 2014). Tal identidade bebia muito dos movimentos operários, buscando uma valorização nacional, regionalizada, reconhecendo os próprios potenciais e diferenciais.

Esse movimento, entretanto, não se tornou hegemônico: a disputa por interesses de classe sempre esteve presente durante a construção do Brasil. No mesmo período, o governo brasileiro

6 Similar ao absolutismo, o Czarismo imperou desde 1547, onde o imperador governava de maneira absoluta.

7 Termo que em russo pode ser traduzido como "Maioria", nome dado a um dos grupos que surgem a partir da ruptura do Partido Operário Social-Democrata Russo, que buscavam a instalação da ditadura do proletariado.

instaurou movimentos apoiados em pensamentos eugênicos, com a intenção de "limpar" a população:

O discurso e as propostas eugênicas para o Brasil mostram um racismo nada cordial. Sob a justificativa de romper com o atraso, em nome do progresso, ancorados em idéias em que a hereditariedade determina o destino dos indivíduos e numa desigualdade já dada ao nascer pela própria natureza, os eugenistas respaldavam práticas e políticas que iam desde a discriminação e a exclusão até a mutilação dos seres considerados "inferiores" (MACIEL, 1999, p.138)

Vale ressaltar que, em 1924, houve a consolidação do Departamento de Ordem Política e Social (DOPS), órgão de forte atuação durante o Estado Novo (1937 a 1945) e ainda mais presente durante a Ditadura propriamente dita - assunto que retomaremos mais adiante.

Ao mesmo tempo, e aqui me coloco como o jovem que teve boa parte de sua formação no estado de São Paulo, diversos outros movimentos refletiam a luta de classes. Por conseguinte, a imagem criada naquele período reverbera até hoje e permanece muito presente em minha memória.

Ainda na década de 1920, São Paulo reivindicava a expansão das terras brasileiras por meio dos seus movimentos bandeirantes - assassinos hediondos, cujos homens sangravam terra e carne território adentro. Mas por que isso é relevante aqui? Pelo símbolo heroico que se buscava construir e pelo ideal de povo paulista escolhido, que também serviu de narrativa para a Revolução Constitucional de 1932⁸ - a "união sagrada dos paulistas", consubstan-

8 Movimento armado ocorrido em São Paulo entre julho e outubro de 1932, contra o governo provisório de Getúlio Vargas. Governo este em vigor desde a Revolução de 1930, que derrubou o então presidente da república, Washington Luís. Tal movimento fechou o Congresso Nacional, as Assembleias Legislativas Estaduais e as Câmaras Municipais; e cassou a Constituição de 1891, até então vigente. Getúlio Vargas, candidato derrotado nas eleições presidenciais de 1930 e um dos líderes do movimento revolucionário de 1930, assumiu a presidência do governo provisório nacional em novembro daquele ano com amplos poderes, colocando fim ao período denominado República Velha. A revolta contra o governo provisório que se estendia por governar de forma discricionária por meio de decretos, sem respaldo de uma Constituição e de um Poder

ciada na Frente Única, que reuniu partidos concorrentes unidos pelo espírito de tolerância típico do liberalismo" (DE ABREU, 2008, p. 4) - em uma ação movida por conservadores que despolitiza e apagava diferenças.



Figura 02 - CARTA DE CONVOCAÇÃO DE VOLUNTÁRIOS
Descrição: ILUSTRAÇÃO DE SOLDADO APONTANDO DIRETAMENTE PARA O LEITOR, COM OS DIZERES "VOCÊ TEM UM DEVER A CUMPRIR" E "CONSULTE A SUA CONSCIÊNCIA"
Fonte: ACERVO DO INSTITUTO HISTÓRICO E GEOGRÁFICO DE SÃO PAULO.⁹

Ainda no espectro político, o Brasil vivia a consolidação do Estado Novo de Getúlio Vargas, instaurado graças ao Plano Cohen¹⁰,

Legislativo, minando a autonomia dos estados brasileiros, foi mais um dos combustíveis para o levante do movimento.

9 Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/333/o-que-foi-a-revolucao-constitucionalista-de-1932>> . Acesso em 12 mai. 2024.

10 O Plano Cohen foi um documento forjado por militares brasileiros com o objetivo de justificar a instauração da ditadura do Estado Novo, em novembro de 1937.

que teve início em 1937. O plano não passava de um espantalho, criado com o objetivo de incutir medo do comunismo e buscar apoio em movimentos integralistas¹¹ (HIGA, Online). Mais uma vez, a extrema direita agia contra os interesses dos trabalhadores, utilizando-se do pânico moral e de discursos despolitizados, justificados pela Intentona Comunista¹² de 1935.

Caminhando em paralelo, observamos as narrativas dos vitoriosos e as disputas daqueles que eram constantemente derrotados. Em uma comparação rasa, mas necessária para a conexão entre fatos e teoria, podemos compreender como a literatura brasileira refletiu os movimentos que buscavam olhar para o Brasil marcado pela desigualdade social, finalmente retratando a realidade daqueles derrotados. 'Capitães da Areia' (1937), de Jorge Amado, e 'Vidas Secas' (1938), de Graciliano Ramos, são frutos desse momento do modernismo brasileiro.

Outro ponto importante nessa escalada das tensões entre os poderes é a Consolidação das Leis do Trabalho, de 1943, que "tanto tem um viés protecionista quanto tutelar sobre a classe operária"

Considerado uma das maiores falsificações da história do Brasil, o plano é um exemplo marcante da sobreposição entre o antissemitismo e o anticomunismo no país. A fraude foi atribuída falsamente à Internacional Comunista - também conhecida como Terceira Internacional, foi uma organização política fundada por Lenin que existiu de 1919 a 1943 e defendia o comunismo mundial -, que teria como suposta intenção derrubar o governo por meio de greves, incêndios em prédios públicos, manifestações populares que culminariam em saques, destruição e assassinatos de autoridades.

11 O Integralismo Brasileiro foi e ainda é uma ideologia política de extrema-direita de caráter nacionalista e fascista, desenvolvida pelo escritor brasileiro Plínio Salgado no início da década de 1930. Como poderíamos chamar nos dias de hoje: "Latinazis" termo usado para evidenciar a discrepância de tais movimentos.

12 A Intentona Comunista foi uma tentativa de golpe de Estado durante o governo constitucional da Era Vargas. Realizada em novembro de 1935, na qual militares e civis que participaram eram membros da Aliança Nacional Libertadora, que possuía ideologia de esquerda e era liderada por Luís Carlos Prestes, também presidente do PCB. O levante foi mal organizado e eclodiu primeiro em Natal, onde os revoltosos chegaram a controlar a capital por quase quatro dias. Também ocorreram batalhas em Pernambuco e na capital do país, o Rio de Janeiro. A Intentona Comunista foi derrotada pelas tropas legalistas - militares que não se uniram a intentona -, e, como consequência, houve o acirramento da perseguição a diversos membros de esquerda, muitos deles não haviam participado da intentona, e a centralização do poder nas mãos de Getúlio Vargas, que iniciou uma ditadura em 1937.

(NAPOLITANO, 2014, p. 19). Essa legislação serviu como uma maneira de apaziguar os ânimos dos trabalhadores organizados e garantir alguns direitos. O mesmo, contudo, não se estendia aos interiores do Brasil, onde trabalhadores rurais continuavam sob pressão dos grandes fazendeiros (NAPOLITANO, 2014).

Ainda na mesma década, podemos destacar um marco que nos conecta diretamente ao ano do fatídico golpe: em 1946, com a renúncia forçada de Getúlio Vargas, iniciava-se a chamada República Populista, a quarta república brasileira, que perduraria até o golpe de 1964.

Finalmente, na década de 1950, havia o cenário internacional com o mundo em recuperação e dividido desde 1947, após o término da Segunda Guerra Mundial. A Doutrina Truman¹³ ganhava espaço e aliados entre países que apoiavam os Estados Unidos, buscando conter os avanços soviéticos. Nos primeiros anos da década - entre 1950 e 1953 -, acontecia a divisão das Coreias, em um conflito que alimentava a propaganda do medo da ascensão comunista pelo globo (HOBSBAWM, 1995). Tal articulação seria essencial para o desenvolvimento dos planos que buscam desarticular a autonomia de Estados da América do Sul, resultando nos golpes das décadas de 1960 e 1970 no Brasil, Argentina, Chile, Bolívia e Equador, sendo apenas alguns exemplos.

Creio que você, leitor, já esteja acompanhando minha construção de raciocínio e o que move boa parte desse processo. Tomo como base o recorte do Manifesto Comunista em seus primeiros capítulos, que afirma: "A história de todas as sociedades até hoje existentes é a história da luta de classes." (MARX; ENGELS, 2015) - ressaltando que essa visão é construída a partir da história escrita das sociedades até 1847.

Voltando ao Brasil, farei um resumo enxuto da década que antecede o golpe, conectando alguns dos principais elementos en-

13 Trata-se de uma política externa dos Estados Unidos que propunha oferecer apoio a nações democráticas "ameaçadas" por regimes autoritários. Essa doutrina foi formulada com o objetivo central de conter a expansão da influência soviética durante a Guerra Fria.

volvidos nesse acontecimento.

Ainda no segundo governo Vargas, em 1954, o presidente navegava por um país repleto de instabilidades e conflitos. Os militares - tão aclamados pelos setores mais conservadores e de direita, devido às breves ações das décadas anteriores, que auxiliaram a população na retomada do poder - encontravam-se agora em meio a uma disputa interna.

A regulamentação dos direitos trabalhistas não só desagradava a elite, como também dificultava a atração de jovens para o corpo militar. Com melhores propostas de emprego no mercado civil, submeter-se a carreiras militares, marcadas por códigos repressivos, não parecia uma boa opção para os jovens. Eles não estavam sozinhos: baixas patentes e alguns oficiais de alta patente eram favoráveis à reforma, mas o medo dos escalões superiores residia na defesa dos interesses das Forças Armadas. Assumindo discursos conservadores, coronéis ensaiaram, no pronunciamento do mesmo ano, aquilo que seriam as raízes do golpe uma década mais tarde (NAPOLITANO, 2014).

Com o acúmulo de pequenas vitórias, a esquerda brasileira assumiu uma agenda estética e ideológica nacional-popular, valorizando cada vez mais sua própria identidade. Nos anos seguintes, houve um preenchimento dos espaços culturais com obras nacionais. Em 1959, 'Eles Não Usam Black-Tie'¹⁴ estreava no Teatro de Arena, em São Paulo, salvando-o da falência graças ao grande sucesso e, principalmente, conectando-se com o público operário.

A peça mostrava o choque entre um pai socialista, preso durante diversas greves, e seu filho, criado pelos tios devido à conduta revolucionária do pai, que desacreditava os movimentos que este defendia. Pai e filho se confrontavam num contexto de comunidades, enfrentando a repressão e o medo, enquanto o filho buscava compreender a realidade das classes sociais.

14 Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/acervo/cultura/audio/2017-02/historia-hoje-peca-eles-nao-usam-black-tie-estreava-em-sp-ha-59-anos/>> . Acesso em 18 mai, 2024.

As condições econômicas tinham a princípio transformado a massa da população do país em trabalhadores. A dominação do capital criou para essa massa uma situação comum, interesses comuns. Por isso, essa massa é já uma classe diante do capital, mas não o é ainda para si mesma. Na luta de que só assinalamos algumas fases, essa massa reúne-se, constitui-se em classe para si mesma. Os interesses que defende tornam-se interesses de classe. Mas a luta de classe com classe é uma luta política. (MARX, K. 1985, p 159)

Mais uma vez, sinto a necessidade de destacar eventos externos que acirraram as tensões internacionais durante a Guerra Fria¹⁵. Desde 1953, Cuba lutava contra a ditadura de Fulgêncio Batista, movimento que inicialmente contou com o apoio dos Estados Unidos¹⁶, até que, finalmente, em 1959, alcançou sua revolução nacionalista (HOBSBAWM, 1995).

Em 1962, ocorreu a Crise dos Mísseis, quando os soviéticos instalaram uma base de mísseis em Cuba. Embora esses mísseis não ameaçassem diretamente os Estados Unidos, mancharam a imagem do então presidente John F. Kennedy, que assumiu uma postura de ameaça de guerra caso os mísseis não fossem removidos.

Como autor nada isento, convido o leitor interessado a buscar a lista de bases militares americanas e as ocupações realizadas desde o fim da Primeira Guerra Mundial. Não irei me aprofundar nesse tema, pois não é o foco desta dissertação. Retomemos, portanto, o assunto principal.

Em paralelo, com o medo da "Revolução Brasileira", a partir de 1959, os Estados Unidos mantinham informantes em solo nacional, alimentado principalmente pela leitura do subdesenvolvimento dos países da América Latina e pela atuação das ligas camponesas. Com os eventos que se desenrolaram a seguir, em 1961 o 'The New York Times' alertava sobre a possibilidade de uma revolução

15 Momento de agravamento de tensões geopolíticas entre a União Soviética e os Estados Unidos e seus respectivos aliados, surgido a partir da Doutrina Truman de 1947 até a dissolução da União Soviética em 1991.

16 Fidel Castro Interview on Ed Sullivan - 1959. Disponível em: <https://youtu.be/kjpnfDwWd7Y?si=mkGCHUfp_YDBuFlJ> . Acesso em 18 mai. 2024.

motivada principalmente pela miséria no Nordeste. Entre 1963 e 1964, os planos de interferências sutis e o financiamento de organizações golpistas, aliados a militares com poder de propaganda e apoio político, estavam prontos, assim como o reconhecimento imediato do novo governo a ser instaurado pós-golpe.

Nos primeiros meses de 1964, Washington, Estados Unidos, já se fazia presente nas articulações: o projeto 'Operação Brother Sam'¹⁷ preparava navios para dar apoio estratégico nas costas do Brasil, sem intervenção direta na tomada do poder - *apenas a tradicional pressão bélica empregada pelos estadunidenses*. Contudo, a Revolta dos Marinheiros de 1964¹⁸ mudou os planos e adiantou os movimentos dos militares (NAPOLITANO, 2014).

Retornamos ao ano de 1961, marcado por tensões políticas crescentes. O presidente Jânio Quadros, o primeiro a assumir diretamente na recém-inaugurada Brasília, teve uma política interna questionada, lembrada principalmente pela proibição das brigas de galo. Sua política externa, por outro lado, destacou-se pela tentativa de manter independência diante dos conflitos da Guerra Fria. Seu governo durou apenas sete meses, até sua renúncia.

Seu vice, João Goulart, que, naquele período, estava em missão diplomática na China, recebeu forte pressão para ser impedido de assumir a presidência, principalmente por conservadores e mi-

17 Diante do agravamento das relações com o governo de João Goulart e da postura favorável a grupos que conspiravam contra ele, surgiu nos Estados Unidos a ideia de apoiar uma possível insurreição. A proposta foi debatida entre o embaixador norte-americano no Brasil, Lincoln Gordon, e autoridades em Washington durante os governos de John F. Kennedy e Lyndon B. Johnson. Foram considerados o fornecimento de apoio logístico, o envio de uma esquadra naval para a costa brasileira como demonstração de força e, em último caso, até mesmo uma grande operação terrestre - que, no entanto, nunca chegou a ser realizada.

18 A Revolta dos Marinheiros foi um confronto entre a Marinha do Brasil e a Associação de Marinheiros e Fuzileiros Navais do Brasil (AMFNB), ocorrido entre 25 e 27 de março de 1964, no Rio de Janeiro. Os membros da AMFNB, entidade de caráter assistencial e sindical, estavam desarmados e se insurgiram para reivindicar melhorias nas condições da corporação, com apoio de setores da esquerda. A Marinha cercou os revoltosos no Sindicato dos Metalúrgicos, e a crise se espalhou para o Arsenal de Marinha e navios da frota. O impasse foi resolvido por meio de negociação conduzida pelo governo João Goulart, mas o desfecho causou forte reação entre militares e civis conservadores, sendo considerado um dos estopins do golpe de 1964.

litares (NAPOLITANO, 2014). Contudo, teve o apoio dos partidos de esquerda e de Leonel Brizola¹⁹ para seu retorno seguro e a posse garantida pela Constituição de 1946.

Poderia abordar toda a mobilização feita por Brizola entre 25 de agosto e 7 de setembro de 1961, que envolveu estações de rádio e os estados do Rio Grande do Sul, São Paulo e Goiás, no apoio à garantia do cumprimento da Constituição - mas isso seria, mais uma vez, me estender demais.

Setores à direita e conservadores rejeitavam os movimentos reformistas articulados pelo governo de 'Jango'²⁰. Caso isso não esteja suficientemente evidente, o viés de classe é sempre claro: a política percorre caminhos que representam os interesses daqueles que lucram com a manutenção de determinadas estruturas.

As reformas propostas por Jango aumentavam a insatisfação não apenas entre esses setores, ao propor mudanças nas áreas agrária, tributária, educacional, urbana, eleitoral e bancária (SILVA, online). Somam-se a isso ações como: a nacionalização de minas de ferro em Minas Gerais, a desapropriação de uma empresa norte-americana de telefonia (medida apoiada por Brizola), e a criação de leis que limitavam a remessa de lucros, permitindo que empresas internacionais transferissem apenas 10% dos lucros obtidos em território nacional. Frente a essas medidas, conservadores brasileiros e os Estados Unidos buscavam conter tais avanços.

Mais transformações aconteciam. O ano de 1962 foi de imensa importância para os movimentos populares organizados: com a formalização do Cinema Novo, movimento cinematográfico crítico à realidade social e política brasileira; e, na música, o florescimento de caminhos que desaguiam na Bossa Nova.

19 Leonel Brizola iniciou sua trajetória política ao organizar a Ala Moça do Partido Trabalhista Brasileiro (PTB). Sua carreira política avançou rapidamente: foi eleito deputado estadual em 1947, deputado federal com votação recorde em 1954, prefeito de Porto Alegre em 1956 e governador do Rio Grande do Sul em 1958. No governo, destacou-se por políticas sociais e por liderar a Campanha da Legalidade, movimento em defesa da democracia e da posse de João Goulart na presidência. Considerado um líder trabalhista, foi governador do Rio de Janeiro em 1982, sendo o único político eleito pelo povo para governar dois estados diferentes em toda a história do Brasil.

20 Nome usado para se referir comumente à João Goulart.

Assim como a literatura nos anos anteriores, o cinema nacional passou a escancarar as veias abertas da desigualdade social no Brasil - muito diferente da narrativa proposta pelo cinema hollywoodiano.



Figura 03 - TRE-
CHO DO FILME
"CINCO VEZES
FAVELA"
Descrição: FOTO-
GRAFIA DE CIN-
CO CRIANÇAS
(PROTAGONIS-
TAS DO FILME)
OBSERVANDO O
MORRO DE SUA
COMUNIDADE NO
RIO DE JANEI-
RO.

Fonte: CINCO VEZES FAVELA, 1962. MIGUEL BORGES, LEON HIRSZMAN, JO-
AQUIM PEDRO DE ANDRADE, CACÁ DIEGUES

Nas ruas, eventos excepcionais ocorriam, como o Movimento de Cultura Popular do Recife, marcado por uma conciliação entre uma elite reformista e as classes populares, o que ascendeu a fagulha revolucionária em jovens de outras regiões do país. A formação do Centro Popular de Cultura (CPC) e a União Nacional dos Estudantes (UNE) nascem no mesmo ano, resultado da confluência de oportunidades e políticas favoráveis a tais movimentos (NAPOLITANO, 2014).

Morder o fruto amargo e não cuspir
mas avisar aos outros quanto é amargo,
cumprir o trato injusto e não falhar
mas avisar aos outros quanto é injusto,
sofrer o esquema falso e não ceder
mas avisar aos outros quanto é falso;
dizer também que são coisas mutáveis...
e quando em muitos a noção pulsar

-do amargo e injusto e falso por mudar-
Então confiar à gente exausta o plano
De um mundo nôvo e muito mais humano. (CAMPOS, 1962)

Enquanto a esquerda preenchia o campo cultural, abrindo novas perspectivas, uma "Revolução Brasileira" era entoada entre os grupos que dialogavam com a população de base. No entanto, uma rixa impedia a unificação completa desses movimentos: reformistas e revolucionários disputavam qual deveria ser o caminho mais eficaz para beneficiar a população brasileira. - Essa disputa, por vezes, ainda hoje desmobiliza aliados da esquerda, criando um vácuo estratégico que favorece a atuação daqueles que detêm o capital necessário para mover as peças do jogo.

Finalmente, as eleições gerais de 1962²¹ demonstraram o interesse popular por candidatos mais alinhados à esquerda, mesmo diante dos esforços da CIA, Central Intelligence Agency, dos Estados Unidos, em promover propaganda e desarticular os movimentos progressistas (NAPOLITANO, 2014).

Ainda assim, militares e sargentos de posições mais conservadoras, que haviam lançado candidaturas e sido eleitos nesse mesmo pleito acabaram vetados pelo STF, Supremo Tribunal Federal, no ano seguinte. A justificativa foi a inconstitucionalidade da posse de membros das Forças Armadas no Legislativo. A decisão intensificou os descontentamentos dentro do setor militar.

Fato esquecido pela memória histórica, o golpe foi muito mais do que uma mera rebelião militar. Envolveu um conjunto heterogêneo de novos e velhos conspiradores contra Jango e contra o trabalhismo: civis e militares, liberais e autoritários, empresários e políticos, classe média e burguesia. Todos unidos pelo anticomunismo, a doença infantil do antirreformismo dos conservadores. (NAPOLITANO, 2014, p.4)

A contradição é evidente: liberdade para tratar os trabalhadores e as classes mais baixas como bem entender, e um conservadorismo rígido

21 Eleições diretas para deputados federais, estaduais, senadores e governadores, no último pleito antes do Regime Militar de 1964.

na punição dos mesmos. Em andamento, um projeto de desmanche que afetava diretamente a qualidade de vida da população.

Volto minha atenção aos comportamentos das mídias, como pesquisa feita pelas vias da Cultura Visual, devemos nos debruçar em um ponto muito importante nesse momento em 1962. Meses antes das eleições, o general Golbery do Couto e Silva deu origem ao Instituto de Pesquisa e Estudos Sociais (Ipes), um belo nome com muita pompa, para um órgão financiado por iniciativas privadas com o objetivo de fazer propaganda diversificada e localizada para vários setores da sociedade com diferentes abordagens das pautas anti comunistas, trabalhistas e reformistas.

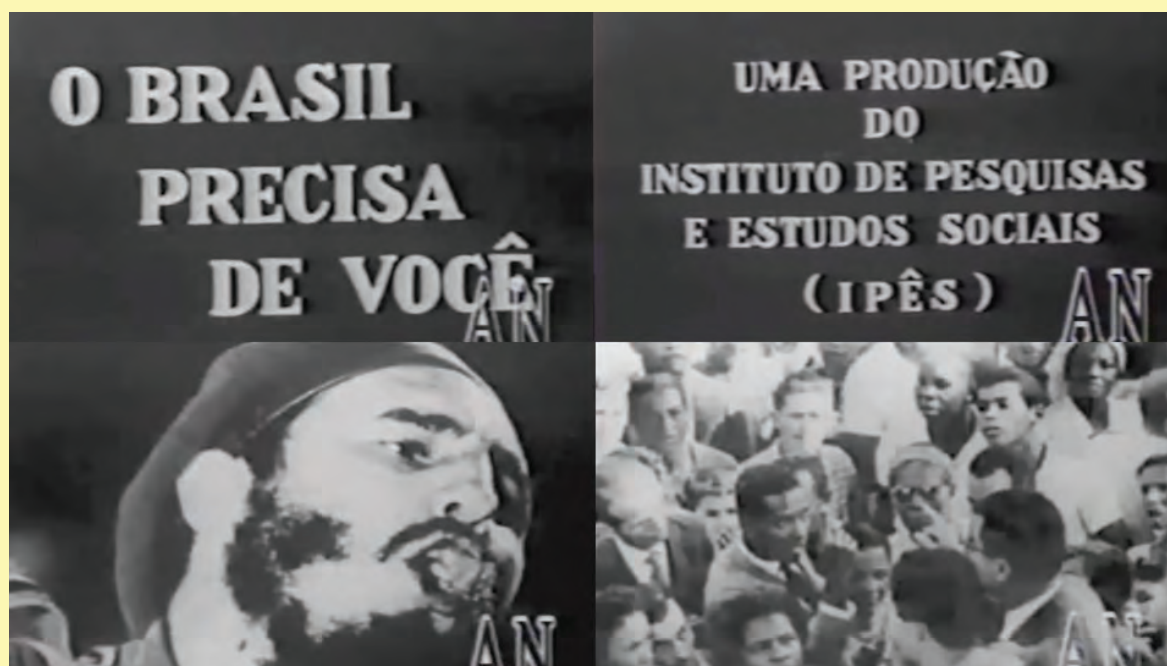


Figura 04 - PROPAGANDA DO "IPÊS"

Descrição: CHAMAMENTO "O BRASIL PRECISA DE VOCÊ", COM IMAGENS RETIRADAS DO VÍDEO DE MESMO TÍTULO.

Fonte: COMPOSIÇÃO DO AUTOR²²

Em um tom que mesclava o medo do comunismo com uma moral cristã e conservadora, os discursos eram moldados conforme os públicos-alvo e seus focos momentâneos — *por mais familiar que isso*

22 Imagens de "IPÊS: O Brasil precisa de você". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wzWricBgMt8&ab_channel=EstudosHist%C3%B3ricos> . Acesso em 04 jun. 2024.

lhe pareça, caro leitor, ainda estamos falando de 1962.

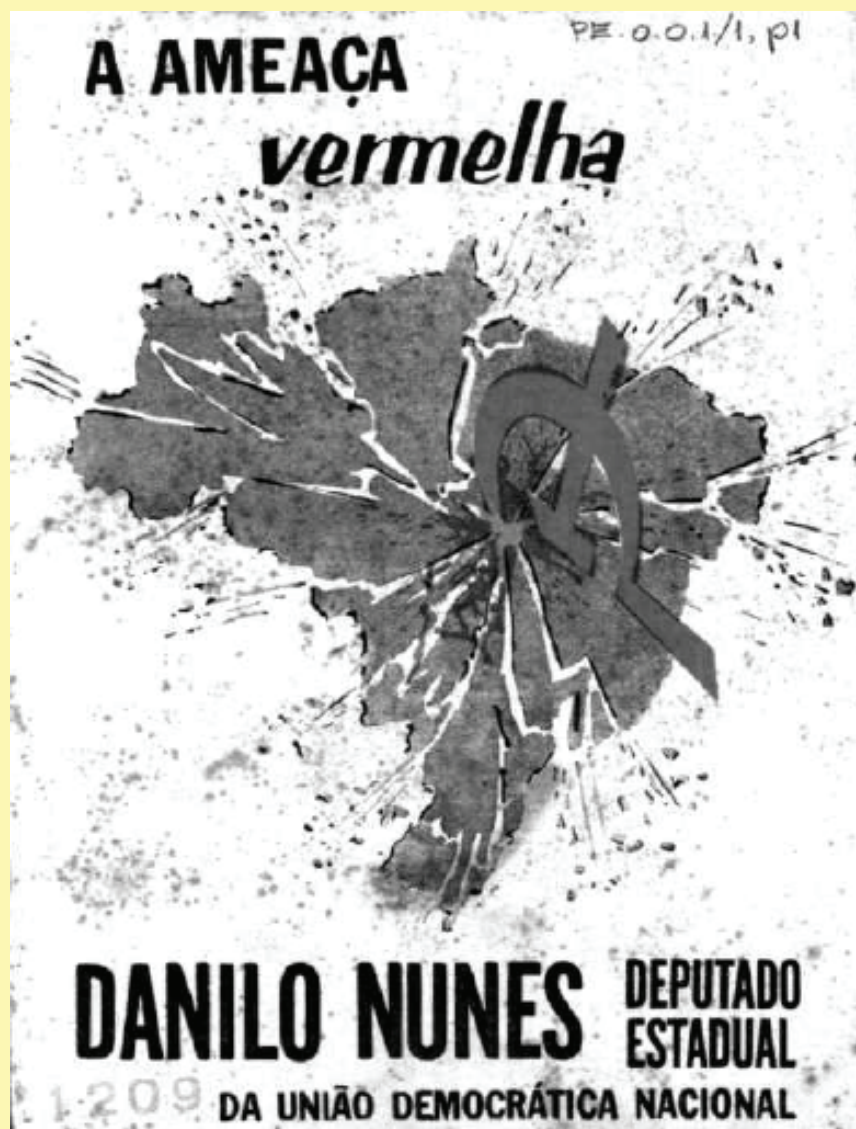


Figura 05 - PAN-
FLETO DO CAN-
DIDATO DANILO
NUNES A DEPU-
TADO ESTADUAL
Descrição: PROPAGANDA DO PAR-
TIDO CONSER-
VADOR UNIÃO
DEMOCRÁTICA
NACIONAL (UDN)
PATROCINADA
PELO IPÊS/IBAD
NAS ELEIÇÕES
DE 1962, COM
DESTAQUE PARA
A FRASE "A
AMEAÇA VER-
MELHA".

Fonte: FUNDO
IPÊS/ARQUIVO
NACIONAL, VIA
MEMORIAL DA
RESISTÊNCIA.

Com a derrota nas eleições, o plano tomou um novo rumo, mirando em uma proposta ainda mais ousada: o golpismo. Para conservadores e setores militares, o Brasil, naquele momento, deveria se tornar um baluarte democrático em meio a uma América Latina que pendia para políticas de esquerda e reformas sociais. - *E honestamente? Não imaginei que ler sobre esses tópicos me adoecesse como acontece agora.*

De forma bastante resumida - e consciente do quanto isso é re-
dutivo -, destaco alguns dos pontos que tensionaram os últimos

meses de 1963. Em setembro, Jango se via em uma encruzilhada: sem avanço no projeto de reforma agrária e enfrentando revoltas nas bases das Forças Armadas.

Para a imprensa liberal-conservadora - como era a maioria -, Jango estava conduzindo o país ao comunismo e à total subversão dos "valores", repetindo discursos anticomunistas que alimentavam o pânico em relação à propriedade privada e à economia de mercado (NAPOLITANO, 2014).

Chegamos aos últimos minutos antes da meia-noite. As tensões estavam mais elevadas do que nunca. Observemos, então, o fatídico mês de março de 1964.

No dia 19, comemora-se no Brasil o dia de São José, padroeiro da família, segundo a tradição católica. A data foi estrategicamente usada para reforçar ideais de moral cristã e ordem familiar, servindo como símbolo mobilizador para os setores conservadores. Com esse apelo religioso, - *sinalizando diretamente ao contingente da população que dizia defender tais princípios, por mais vagos que fossem, como brevemente observado nas imagens anteriores* - para uma das maiores manifestações conservadoras que o país já presenciara. Na Avenida Paulista, com apoio de mais de 100 entidades civis, órgãos privados e setores militares, reuniram-se cerca de 500 mil pessoas.

O protesto, que ofuscou em número as manifestações anteriores da esquerda, mesclava donas de casa, empresários, pequenos burgueses - *muitos ao lado de suas empregadas domésticas, claramente desconfortáveis com a situação*. Cartazes com dizeres conservadores, religiosos e, por vezes, incoerentes sobre o governo e o comunismo apontavam diretamente para as reformas, e tal movimento teve impacto considerável (NAPOLITANO, 2014).

Poucos dias depois, entre 25 e 27 de março, a revolta dos marinheiros, como já citada, eclodia no Rio de Janeiro, em que mais de dois mil marinheiros ocupam o Sindicato dos Metalúrgicos, reivindicando a realização das reformas de base, e descontentam ainda mais militares e setores mais conservadores. Jango ordenou a prisão dos revoltosos, mas já articulava uma anistia, numa

tentativa de equilibrar os ânimos entre apoiadores e opositores. Essa decisão, no entanto, foi a gota d'água para os militares de alta patente.

Em 31 de março, os militares assumem o controle de Brasília, enquanto o presidente João Goulart se refugia na região Sul. Com a desculpa esfarrapada da "falta de apoio popular" - ainda que Jango apresentasse cerca de 70% de aprovação²³ entre a população às vésperas do golpe -, decretam a vacância da presidência, mesmo com o chefe de Estado ainda em solo nacional.

Entre a ausência de uma reação mais articulada da esquerda e toda essa sucessão de acontecimentos - sem a pretensão de construir aqui uma visão linear da história, mas apenas de elencar pilares que refletem o conflito de interesses entre as classes -, o que se pode compreender sobre toda essa articulação é direto e evidente: "o golpe de Estado foi um projeto de tomada do poder - complexo, errático e multifacetado, é verdade, mas ainda assim um projeto" (NAPOLITANO, 2014, p.53). Depois desse longocabo de guerra, entramos, finalmente, nos acontecimentos dessa mácula em nossa história.

1.2 Linha do tempo dos acontecimentos

A partir deste ponto, caro leitor, iremos acelerar o ritmo dos eventos. Você notará a ausência de algumas ocorrências importantes, ou a passagem breve por outras de grande relevância. A verdade é que, ao elaborar uma dissertação que se debruça sobre um dos eventos centrais da construção do Brasil - sendo outro, sem dúvida, a própria escravidão em território nacional - qualquer tentativa de escrita será, inevitavelmente, redutiva frente à complexidade dos acontecimentos.

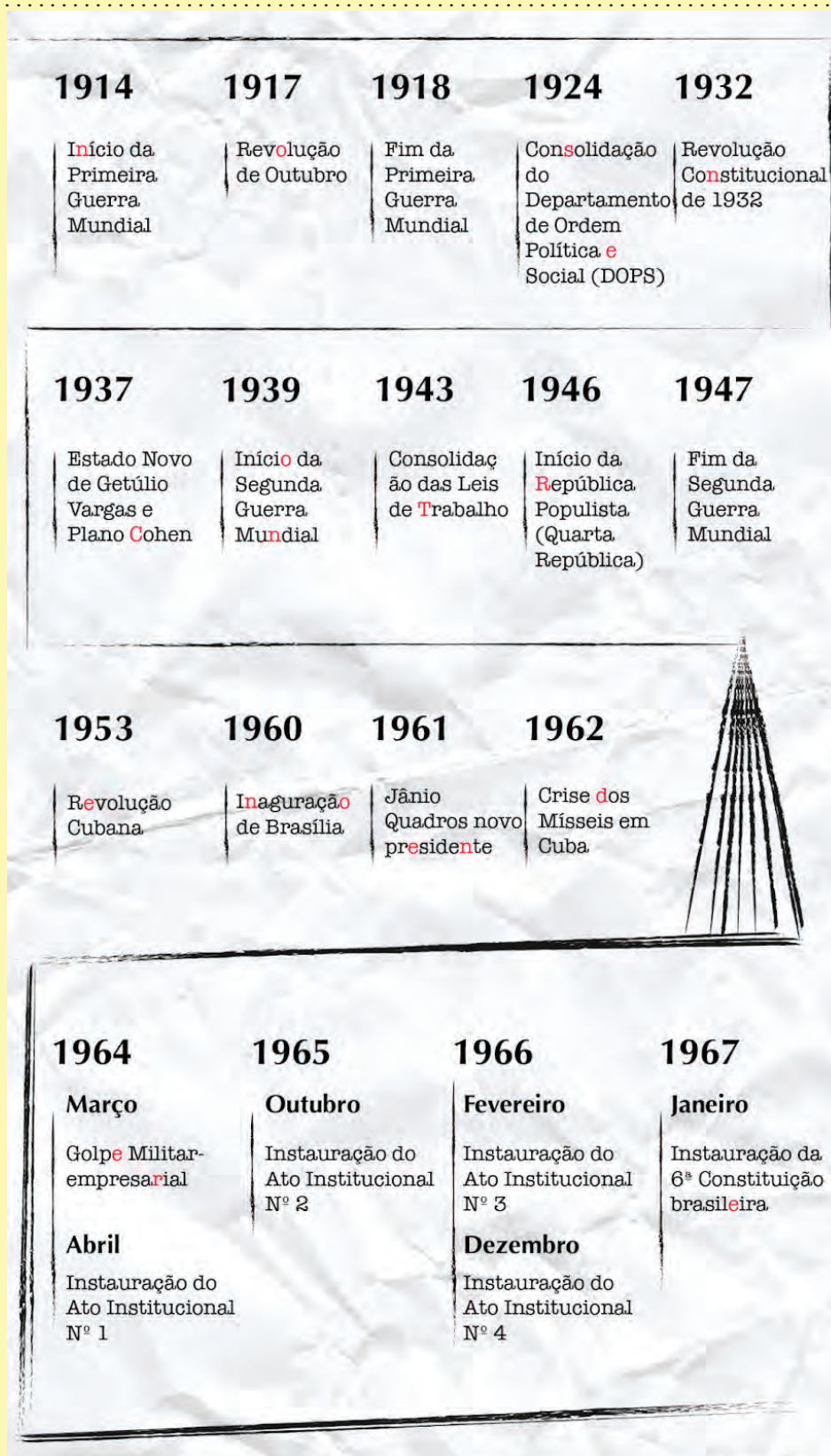
Dito isso, a seguir resumo alguns dos eventos-chave, acompanhados de antecedentes que, em grande parte, já foram apresenta-

23 Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/429807-jango-tinha-70-de-aprovacao-as-vesperas-do-golpe-de-64-aponta-pesquisa/>> . Acesso em 06 jun. 2024.

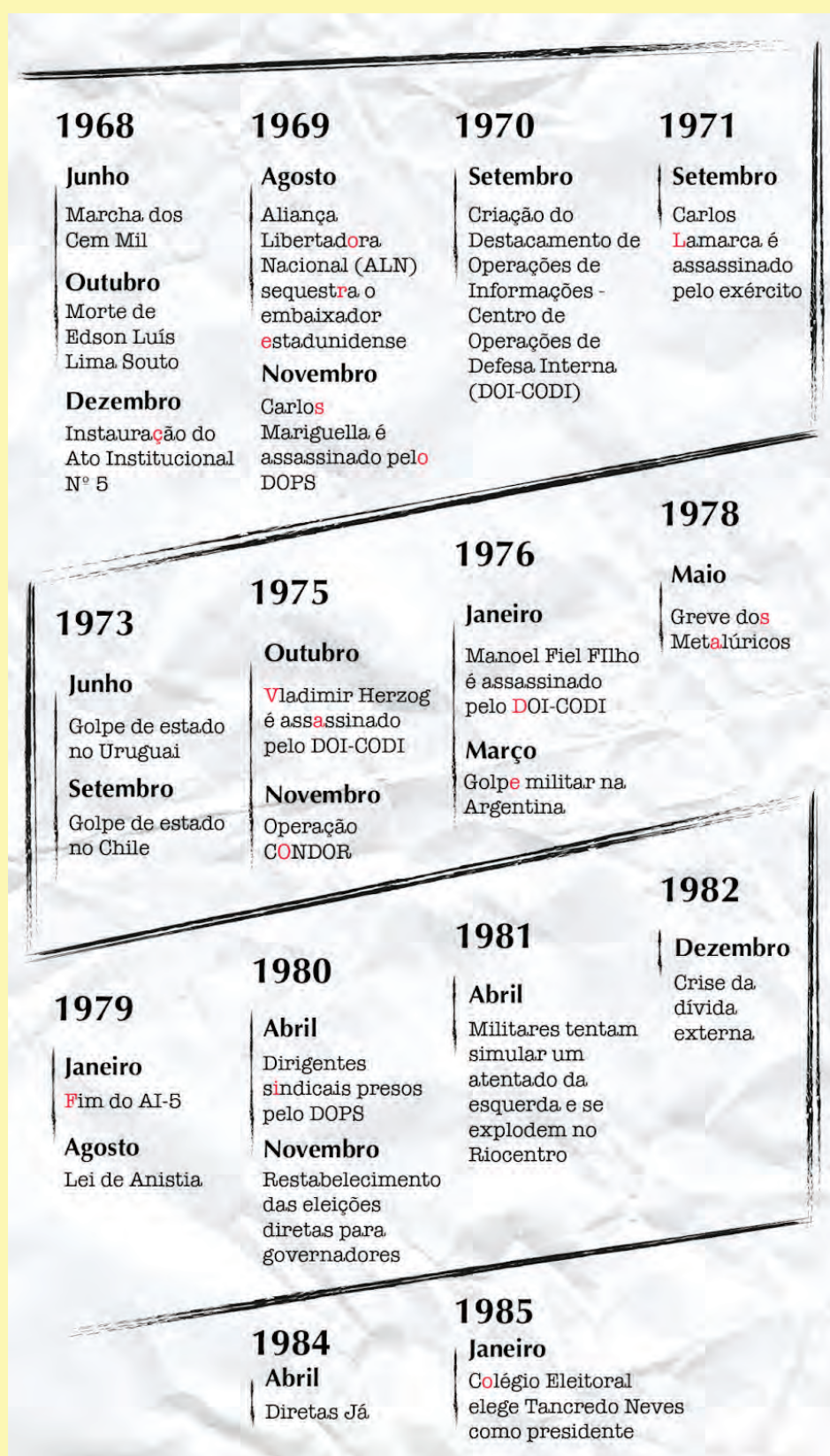


dos ao longo desta leitura.

Figura 06 - LINHA DO TEMPO: DITADURA MILITAR-EMPRESARIAL BRASILEIRA



Entre cartas e cinzas da Ditadura:
narrativas, interesses de classe e gamearte a favor da memória



Descrição: PRINCIPAIS MARCOS ENTRE OS ANOS DE 1914 E 1985, QUE INFLUENCIARAM DIRETAMENTE O GOLPE DE 1964.

Fonte: ELABORAÇÃO DO AUTOR, REFERÊNCIAS EM APÊNDICE I.

1.2.1 1964-1968 a mentira da ditadura branda

Vejo que, até aqui, talvez tenha me estendido demais, caro leitor - mas prometo que este capítulo intermediário, embora não menos importante, será conduzido de maneira mais dinâmica e direta. Para melhor compreensão, recomendo que beba das fontes utilizadas neste trabalho ou busque outras perspectivas - *sempre bem-vindas em um fazer científico de qualidade* - que possam complementar as lacunas deixadas ao resumir os primeiros anos do governo militar em apenas algumas páginas.

Partiremos do ponto em que finalizei o capítulo 1.1: o fatídico dia do golpe multifacetado, que agora corria sob o controle dos militares. Os primeiros dois objetivos estavam bastante claros: o primeiro era livrar-se da elite política comprometida com reformas ou mesmo com abordagens minimamente voltadas aos interesses do povo. Essa lista de alvos rapidamente cresceu, englobando desde lideranças políticas até sindicais, além de militares - tanto de alta quanto de baixa patente - que demonstrassem alinhamento com o reformismo.

O segundo objetivo consistia em romper os vínculos entre essas lideranças e os movimentos sociais de base, desmantelando suas redes de organização. Essas organizações foram enquadradas e perseguidas antes mesmo da aplicação total das medidas autoritárias do AI-5 (NAPOLITANO, 2014).

Gostaria de me atentar agora a um dos primeiros sinais do incêndio que se alastraria nos anos seguintes: o episódio que ficou conhecido como "O caso dos nove chineses"²⁴. Trata-se de uma das primeiras violações explícitas de direitos humanos cometidas após o golpe, ocorrida já no dia 4 de abril de 1964, no Rio de Janeiro. Na ocasião, diversas residências foram invadidas e nove homens de nacionalidade chinesa foram detidos sob acusações forjadas.

24 Disponível em: <<https://www.gov.br/memoriasreveladas/pt-br/assuntos/noticias/o-201ccaso-dos-nove-chineses201d-59-anos-a-espera-de-justica>> . Acesso em 02 jul. 2024.

Diante disso, foram implantadas evidências e difundidas nos jornais narrativas fantasiosas, que alegavam que os comerciantes chineses tinham como objetivo envenenar figuras centrais do novo regime - como o governador Carlos Lacerda e os generais Amauri Kruehl e Castelo Branco - para, assim, instaurar o comunismo no Brasil. A operação teve forte caráter simbólico: consolidava o inimigo ideológico interno e externo e inaugurava uma lógica de repressão baseada em falsificações, intimidação e cooptação da imprensa.

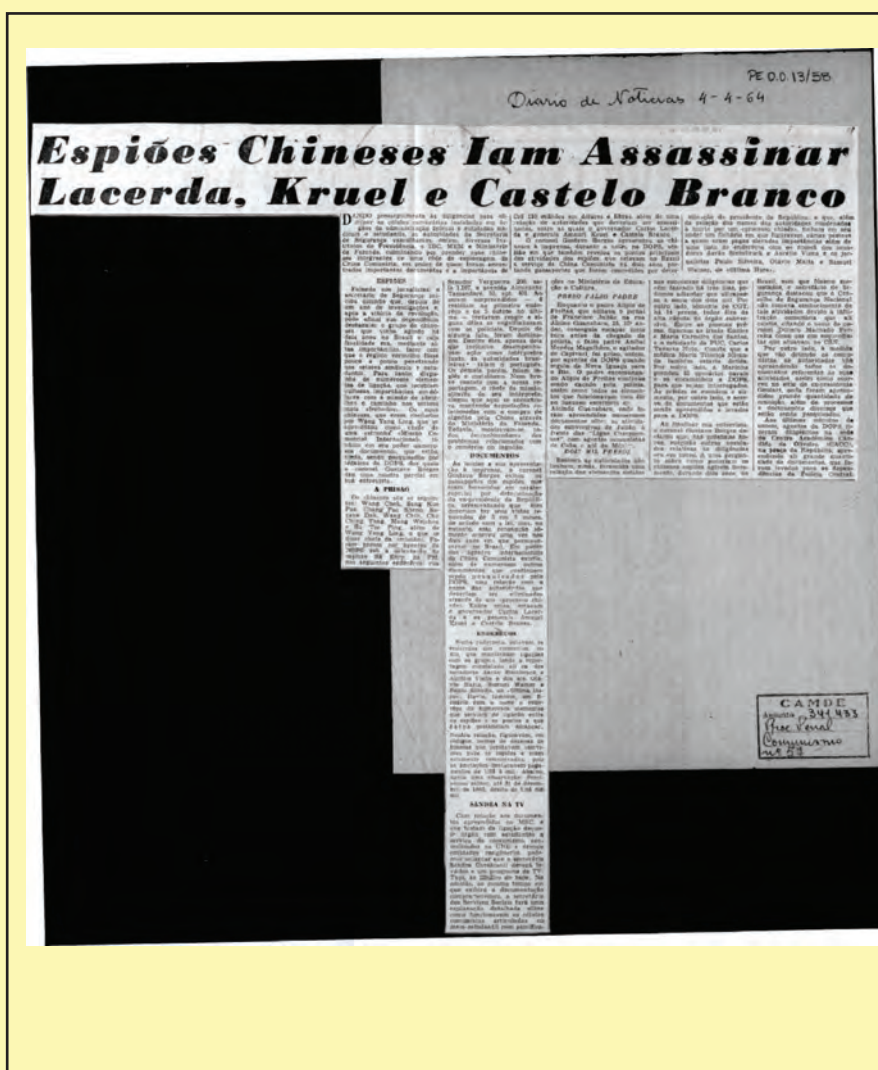


Figura O7 - TRECHO DO JORNAL "ESPIÕES CHINESES IAM ASSASSINAR LACERDA, KRUEL E CASTELO BRANCO"

Descrição: LOGO APÓS O GOLPE MILITAR, A DITADURA CONFUNDIU COMERCIANTES CHINESES COM SUPOSTOS ESPIÕES COMUNISTAS DE ALTA PERICULOSIDADE

Fonte: DIÁRIO DE NOTÍCIAS, DE 4 DE ABRIL DE 1964.²⁵

As inconsistências de um regime conduzido sob o pânico de

25 Disponível em: <<https://documentosrevelados.com.br/logo-apos-o-golpe-militar-ditadura-confundi-comerciantes-chineses-com-espioes-comunistas-de-alta-periculosidade/>> . Acesso em 06 jul. 2024.

espantalhos ideológicos - e com o projeto claro de dismantlar a autonomia de um país continental como o Brasil - tornavam-se cada vez mais evidentes. O apoio estrangeiro, especialmente de nações que lucrariam com esse desmonte, estava em curso, enquanto os adversários internos cresciam em visibilidade e resistência. Diante desse cenário, tornou-se cada vez mais conveniente aos regentes do golpe moldar a lei segundo seus próprios interesses.

É nesse contexto que analisamos o papel central dos chamados Atos Institucionais - instrumentos legais que, embora apresentados como garantidores da ordem, funcionaram como verdadeiras emendas autoritárias à Constituição, impondo medidas de vigilância e controle civil. Nos primeiros anos do regime, foram decretados quatro Atos Institucionais (AIs), além da criação da Lei de Imprensa e de uma nova Constituição, todas voltadas para o fortalecimento do controle político, social e informativo por parte dos militares.

A estrutura interna do regime também foi cuidadosamente redesenhada: Tecnocratas²⁶ alinhados ao golpismo foram alocados para gerir a economia; militares ocuparam áreas estratégicas como energia, transporte e comunicação; e magistrados cuidadosamente selecionados assumiram ministérios tidos como "ideológicos", como os da Educação e da Justiça (NAPOLITANO, 2014).

Por que tamanha preocupação em institucionalizar o autoritarismo pela via legal? Porque era essencial oferecer uma aparência de legalidade aos atos do regime, conferindo-lhes uma base jurídica e afastando, ao menos superficialmente, o caráter arbitrário do poder. Com isso, os militares assumiam, simultaneamente, os papéis de legisladores e executores da lei. A necropolítica²⁷

26 Agentes de governos selecionados como tomadores de decisão que são escolhidos com base em sua experiência na área de atuação, especialmente por seu conhecimento científico ou técnico relacionado à função que irão desempenhar. Termo que surge no século XVII como um termo positivo, mas ganha noções pejorativas ao compreender-se que não basta apenas o conhecimento técnico, quando discute-se os caminhos de um Estado e políticas públicas.

27 Necropolítica se caracteriza pela ação institucionalizada do poder hegemônico que administra políticas que resultem na morte direta ou indireta de parte da população, geralmente negligenciando direitos humanos ou removendo acesso a recur-

do regime galopava cada vez mais em direção aos seus piores dias.

Enquanto a Comissão Geral de Inquérito (CGI) seguia atuante, o Inquérito Policial Militar (IPM) imputavam às mais diversas pessoas atos considerados subversivos demais.

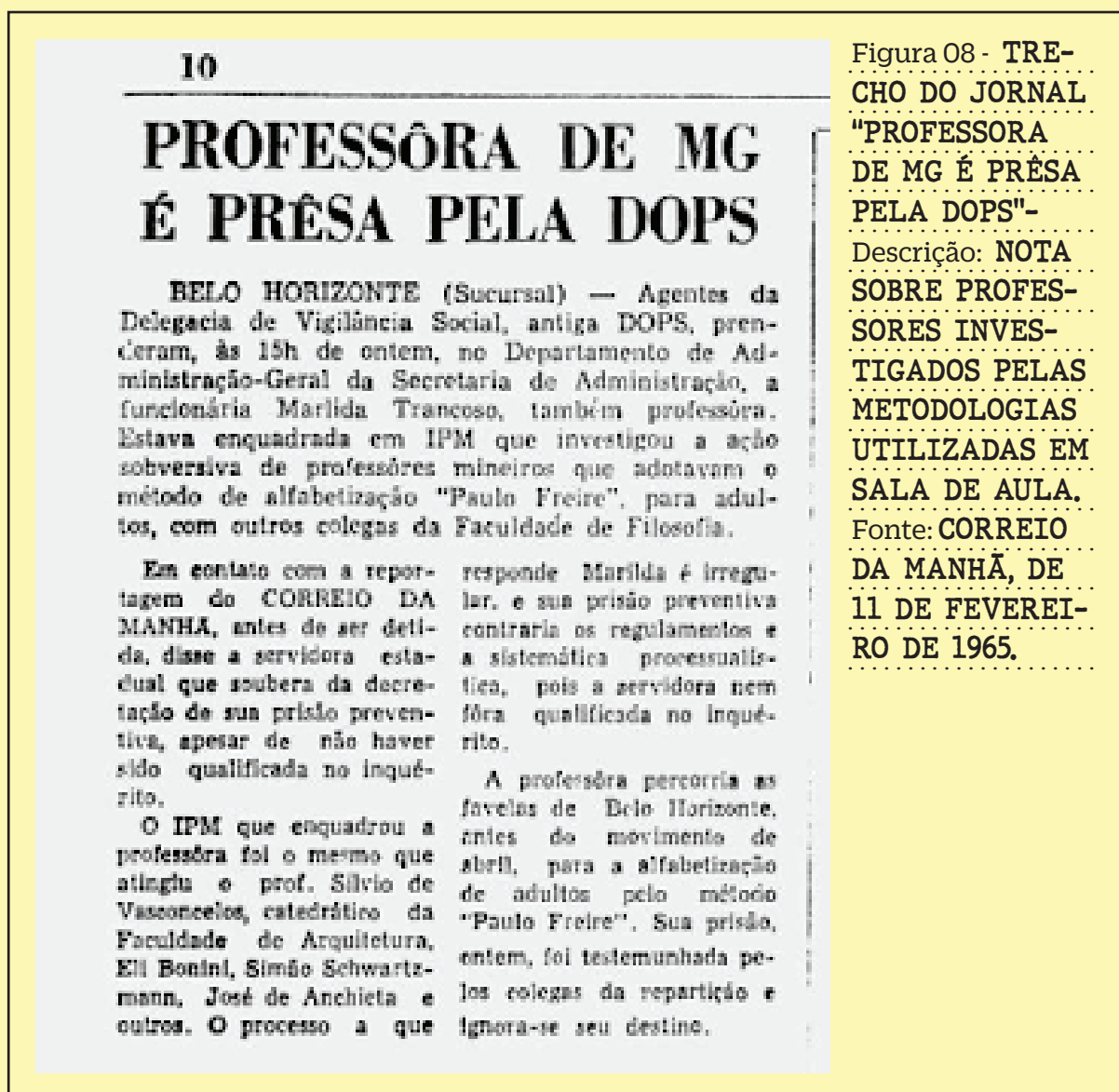


Figura 08 - TRECHO DO JORNAL "PROFESSORA DE MG É PRÊSA PELA DOPS"-

Descrição: NOTA SOBRE PROFESSORES INVESTIGADOS PELAS METODOLOGIAS UTILIZADAS EM SALA DE AULA.

Fonte: CORREIO DA MANHÃ, DE 11 DE FEVEREIRO DE 1965.

É difícil não traçar paralelos com atitudes do presente. Fica evidente como as mesmas linguagens e métodos de controle político são reciclados, adaptando a diferentes contextos para atender aos mesmos fins: a preservação dos interesses das elites aquelas que - como se diz ironicamente - decidem o futuro do país "no jantar às sextas-feiras" (Maria Conceição Tavares, Instituto de Eco-

nomia da Unicamp, 2017).

Um dos elementos que ainda alimenta o mito da "ditadura branda" é justamente o relativo florescimento da cultura de esquerda nos primeiros anos do regime. De fato, lideranças foram sistematicamente perseguidas, isoladas de suas bases e, muitas vezes, desapareceram sem deixar vestígios. As tensões políticas cresciam em ritmo acelerado. Ainda assim, a produção cultural não cessou - ao contrário, continuou efervescente. Mesmo abalada, a militância popular permaneceu ativa, e, em meio às perdas, persistia certa liberdade de expressão e mobilização. A "revolução brasileira", ainda que em ruínas, seguia em curso através da arte, da música, do teatro e dos movimentos de base.

No entanto, o aperto do regime começava a ser sentido de forma mais direta pela população. Para os trabalhadores urbanos, a criação do Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS) - *muitas vezes celebrada como uma conquista* - escondia uma lógica perversa: ao substituir a estabilidade no emprego, facilitava a rotatividade da mão de obra, beneficiando os empregadores sob a aparência de proteção ao trabalhador. O Ministério do Trabalho, agora sob controle militar, passou a mediar os direitos trabalhistas segundo os interesses do regime.

No campo, o controle era ainda mais violento. A tutela das relações de trabalho era exercida por latifundiários e coronéis, cuja força de repressão era garantida por jagunços armados. Assim, enquanto o Estado se ocupava da repressão legal e burocrática nos centros urbanos, nas zonas rurais a violência se mantinha à moda antiga - *pelas armas e pelo medo*.

O Brasil caminhava para a chamada "modernização capitalista", cada vez mais alinhado às políticas dos Estados Unidos durante o governo de Castelo Branco²⁸. Entre as muitas contradições desse modelo, adestacava-se a posse de terras improdutivas. A reforma agrária - *medo entre os figurões do regime e esperança para o povo faminto* - era um dos principais entraves do período. Como

28 Humberto de Alencar Castelo Branco, Marechal militar brasileiro presidente durante 15 de abril de 1964 e 15 de março de 1967.

resolver tecnicamente essas terras para que produzissem mais, sem tirá-las dos "barões" que apoiaram o golpe?

Esses grandes proprietários viam no modelo de exportação a via mais lucrativa, sem qualquer desejo de dividir as terras - o que, aliás, *nada difere do cenário atual do grande agronegócio brasileiro*. No máximo, estavam dispostos a vendê-las ao governo, desde que com margens de lucro generosas. Já os pequenos e médios proprietários não recebiam o mesmo tratamento amistoso. Com o Estatuto da Terra, de 1964, problemas históricos do campo não apenas persistiram, mas se agravaram ainda mais.

Já em 1965, a visão de que o governo militar seria transitório começou a ruir. Com a promulgação do primeiro Ato Institucional - sem número, acreditando-se único -, emendas foram inseridas à constituição. O AI-2, criado em resposta às eleições cujos resultados desagradaram os militares, deixou clara a consolidação de um regime mais autoritário e estruturado: ele conferia ao Executivo o poder de decretar estado de sítio por seis meses, fechar o Congresso Nacional, as assembleias legislativas e câmaras municipais, além de permitir intervenções diretas nos estados, cassações de mandatos parlamentares e suspensão dos direitos políticos de cidadãos por até dez anos.

O AI-3, promulgado em 1966, consolidava as eleições indiretas, com o surgimento de partidos de fachada: alguns apoiadores do regime, outros de oposição simbólica, que não geravam mudanças efetivas. Como aponta Fisher (2009), o capitalismo muitas vezes assume para si as críticas que lhe são dirigidas, neutralizando-as ou até mesmo as perpetuando dentro da própria estrutura. De forma análoga, o governo militar permitia a existência desses partidos críticos como forma de simular pluralidade, mantendo sua hegemonia intacta.

Desde 1964, a população já intuía que aquele regime não seria como os antigos golpes de Estado - desta vez, os fechamentos institucionais se prolongavam por mais de 30 dias e as medidas repressivas se tornavam cada vez mais permanentes. Em resposta, manifestações pacíficas surgiram de amplos setores da sociedade.

Como, por exemplo, o Manifesto da Frente Ampla, que buscava unir antigos inimigos políticos - estudantes, militares dissidentes, trabalhadores, empresários e outros representantes da chamada "sociedade civil". O descontentamento popular crescia, especialmente diante do caráter entreguista do regime frente aos interesses estadunidenses.

Os comunistas, por sua vez, passaram a incentivar o levante armado, com o objetivo de enfrentar o regime e conquistar a liberdade. O governo, no entanto, mantinha vigilância estreita sobre tais articulações. Líderes exilados, como Leonel Brizola, buscavam apoio e articulações internacionais para a construção de um movimento de resistência mais estruturado.

Na tentativa de assegurar alguma base de apoio, o governo procurou conciliar os interesses da classe média, promovendo e permitindo um nacionalismo e críticas moderadas à sua atuação, de forma controlada. Somava-se isso, a tentativa de retomada do crescimento econômico, como forma de amenizar as tensões. Ainda assim, o ano de 1968 marcou um ponto de inflexão. Os movimentos da Frente Ampla se fortaleciam, assim como os protestos estudantis, que expressavam de forma contundente a insatisfação da classe média urbana. O mal-estar era generalizado: para os perseguidos, a truculência das IPMs parecia injustificável, enquanto denúncias de arbitrariedades cresciam a cada dia.

O governo via nas universidades um dos focos mais perigosos da efervescência revolucionária, conforme apontava o relatório do general Meira Mattos. Em março de 1968, a morte de Edson Luís, um estudante secundarista assassinado a tiros pela polícia, transformou-se em símbolo da repressão e catalisador da mobilização popular. Sua morte ecoou como um grito de denúncia contra o regime, inflamando ainda mais o movimento estudantil e a oposição ao autoritarismo.



Figura 09 - ED-
SON LUÍS LIMA
SOUTO, MORTO
PELA POLÍCIA.

Descrição: EDSON
CAÍDO SOB A
MESA APÓS SER
ATINGIDO POR
UM TIRO, CER-
CADO POR SEUS
COLEGAS.

Fonte: VERME-
LHO - MEMÓRIA:
COMO EDSON
LUIS SE TOR-
NOU UM ÍCONE
DO MOVIMENTO
ESTUDANTIL.²⁹

1.2.2 Disputas e máculas nos anos de chumbo

[...]Me dê um beijo meu amor
Eles estão nos esperando
Os automóveis ardem em chamas
Derrubar as prateleiras
As estátuas, as estantes
As vidraças, louças, livros, sim[...]
(Caetano Veloso, "É Proibido Proibir" 1968)

Atento leitor, não sabia exatamente por onde começar a narração a partir deste ponto, mas tinha certeza de que o aspecto humano se tornaria cada vez mais presente a partir daqui - e, sobretudo, a partir daquele momento da história. O que quero dizer com isso é que, daqui em diante, olharemos com mais atenção para além das propagandas, concentrando-nos principalmente nas vítimas dessa barbárie. Adianto que a leitura deste subcapítulo

²⁹ Disponível em: <<https://vermelho.org.br/prosa-poesia-arte/memoria-como-edson-luis-se-tornou-um-icone-do-movimento-estudantil/>> . Acesso em 12 jul. 2024.

pode se tornar indigesta, com palavras mais carregadas de revolta frente ao período retratado. Acomode-se e tenha uma "boa" leitura.

Optei, então, por começar com Caetano - jovem, ícone da Tropicália³⁰, cuja força estética e política ainda reverbera. Ainda hoje tentamos entender o impacto real daquele movimento em seu contexto, mas gostaria de destacar uma apresentação específica: no dia 14 de dezembro de 1968, nos últimos dias daquele ano, Caetano se apresentava no Teatro TUCA, em São Paulo, onde foi vaiado. Ele atribuiu as vaias a conservadores incomodados com suas críticas ácidas ao regime³¹.

O episódio simboliza bem a rebeldia latente do período. Enquanto Caetano falava em "derrubar livros", o movimento estudantil já colecionava mártires - entre eles, Edson Luís, morto com um tiro pela polícia e estendido sobre uma mesa em uma sala cheia de estudantes (vide imagem 7). Não bastava apenas derrubar livros: o sangue escorrido já secara.

Em junho de 1969, circulava entre jovens e revolucionários o Mini-manual do Guerrilheiro Urbano, escrito por Carlos Mariella - soteropolitano, político de atuação destacada nos anos 1940, poeta, escritor e marxista-leninista convicto. Um ano antes, ele fundara a Ação Libertadora Nacional (ALN), organização dedicada à luta armada e à emancipação do Brasil frente ao regime ditatorial.

30 Gênero nacional que misturava elementos do modernismo, em narrativas com rupturas mais "rebeldes", mesclando outros gêneros como o baião, o caipira, o pop e o rock.

31 Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/publicfolha/363271-ha-40-anos-caetano-veloso-vaiado-apresentou-e-proibido-proibir-no-tuca-em-sp.shtml>> . Acesso em 12 jul. 2024.

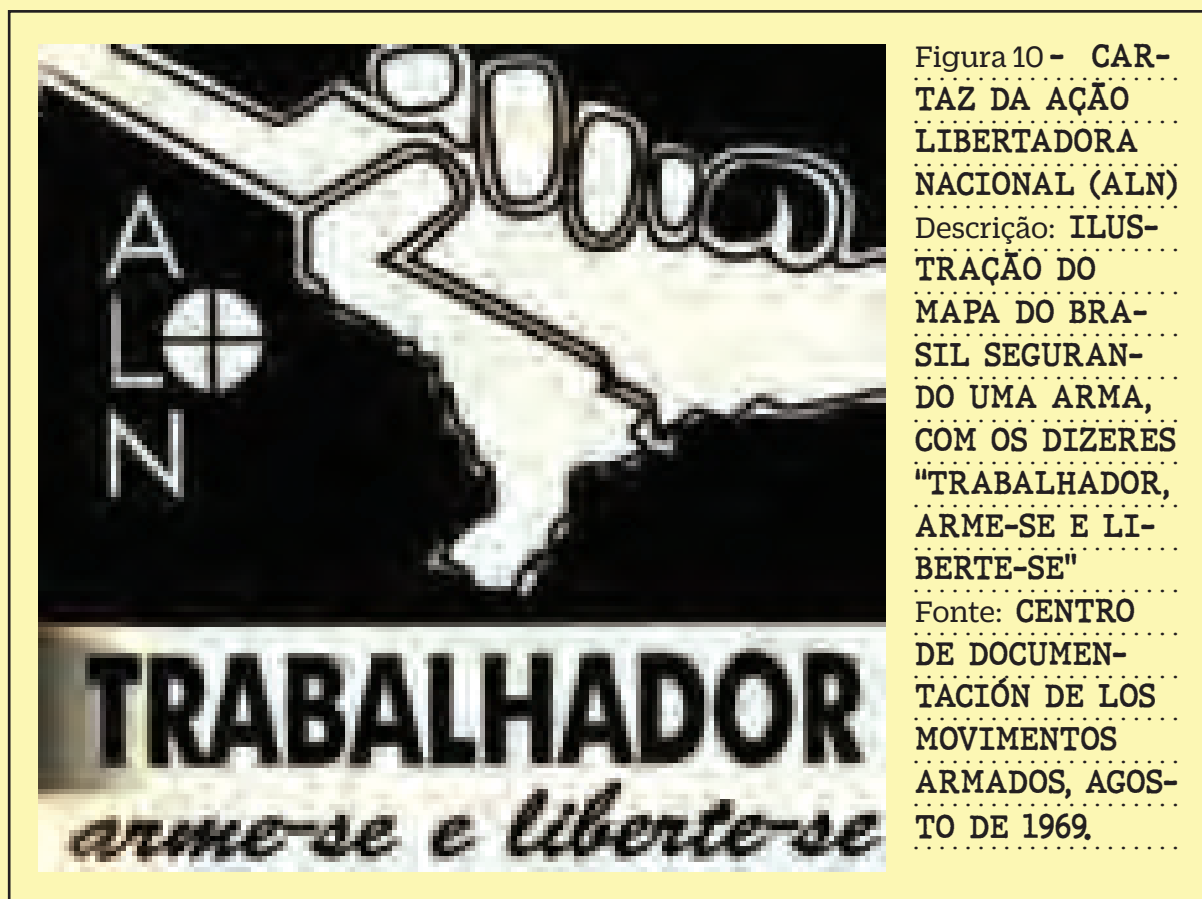


Figura 10 - CARTA DA AÇÃO LIBERTADORA NACIONAL (ALN)

Descrição: ILUSTRAÇÃO DO MAPA DO BRASIL SEGURANDO UMA ARMA, COM OS DIZERES "TRABALHADOR, ARME-SE E LIBERTE-SE"

Fonte: CENTRO DE DOCUMENTACIÓN DE LOS MOVIMENTOS ARMADOS, AGOSTO DE 1969.

Seria impossível falar da ditadura sem mencionar Carlos Marighella, que, em 1969, foi considerado o inimigo público número um do regime. Armado de consciência de classe e notável capacidade de organização, o líder foi procurado pela Dissidência Comunista da Guanabara (DI/GB) e pelo Movimento Revolucionário 8 de Outubro (MR-8), com o objetivo de sequestrar o embaixador norte-americano Charles Burke Elbrick. Marighella foi localizado a partir de uma série de operações do DOPS/SP, iniciadas com a captura e tortura de um dos agentes da ALN, que confessou a ligação entre Marighella e a Igreja do Povo - congregação da ordem dos dominicanos, formada por frades alinhados à ALN na luta pela libertação do Brasil. Esses frades, também torturados e utilizados como isca, acabaram contribuindo para que Marighella fosse emboscado e executado na noite de 4 de novembro de 1969.

Nesse breve relato sobre uma das figuras mais influentes da nossa história, já se podem contar corpos pelo chão - além dos torturados - em apenas alguns anos de atuação do regime empresarial-militar. Uma elite retrógrada e sádica, que, segundo o Memorial

da Resistência de São Paulo, foi responsável por, oficialmente, 434 mortos e desaparecidos, número limitado àqueles que puderam ser diretamente relacionados ao regime³². Em levantamentos mais recentes, Gilney Viana - professor, político e também vítima da tortura durante a ditadura - apresenta, em seu projeto, 1.196 casos estudados, dos quais 602 foram selecionados. Ao ser questionado sobre os motivos da exclusão dos demais, Viana aponta que muitas dessas vítimas eram pessoas do campo, frequentemente invisibilizadas. Nos números oficiais, apenas 51 mortos e desaparecidos registrados pertencem a esse grupo (VIANA, 2013).



Figura 11 - CASA
CAIÇARA QUEI-
MADA POR
JAGUNÇOS EM
TRINDADE (RJ),
1978

Descrição: CASA
SENDO INCEN-
DIADA ENQUAN-
TO UMA PESSOA
FOGE DO LOCAL.

Fonte: ADRIA-
NA MATTOSO/
RELATÓRIO
DA COMISSÃO
CAMPONESA DA
VERDADE³³.

Com a instauração da Comissão Nacional da Verdade (CNV), passaram-se também a calcular os crimes cometidos contra os povos originários, principalmente os Tapayuna, Parakanã, Araweté, Ara-

32 Disponível em: <https://memorialdaresistenciasp.org.br/classificacao-de-pessoas/morto-desaparecido/?view_mode=table&perpage=12&paged=1&order=ASC&orderby=date&fetch_only=thumbnail%2Ccreation_date%2Ctitle%2Cdescription&fetch_only_meta=>> . Acesso em 13 jul. 2024.

33 Disponível em: <<https://offnews.com.br/2024/03/21/60-anos-do-golpe-militar-estudo-aponta-1654-camponeses-mortos-e-desaparecidos-na-ditadura/>> . Acesso em 14 jul. 2024.

ra, Panará, Waimiri-Atroari, Cinta-Larga, Xetá, Yanomami e Xavante. Estima-se que 8.350 indígenas foram mortos durante a ditadura militar³⁴.

Segundo a CNV, os crimes de tortura executados categoricamente pelo Estado durante o período configuram diferentes facetas desse crime: punições extremas a encarcerados, mutilações, eletrochoques, restrição da liberdade e dos movimentos da vítima, até práticas de violência sexual. Familiares das vítimas eram torturados diante delas ou expostos a cadáveres. A Comissão dedica um capítulo inteiro à violência sexual, de gênero e contra crianças e adolescentes, mostrando como essa prática humilhante reforçava os instrumentos de poder e dominação sobre a população. Estima-se que mais de 20 mil pessoas tenham sido torturadas entre os anos de 1964 e 1985.

Segundo a CNV, os crimes de tortura executados categoricamente pelo Estado durante o período configuram diferentes facetas do crime: punições extremas com encarcerados, mutilações, eletrochoques, restrição da liberdade e dos movimentos da vítima, até práticas de violência sexual. Familiares das vítimas eram torturados em sua frente, ou então expostos a cadáveres. A Comissão dedica um capítulo inteiro à violência sexual, de gênero e contra crianças e adolescentes, mostrando como a prática humilhante reforçava os instrumentos de poder e dominação sobre a população. Estima-se que mais de 20 mil pessoas tenham sido torturadas entre os anos de 1964 e 1985.

Cada página do relatório parece mais intragável - sejam os relatos das sessões de tortura, pedaços de entrevistas com familiares das vítimas ou documentos resgatados. Em determinado trecho, encontramos um recorte da carta de Lina Pena Stamine, mãe de Marcos Arruda, de 29 anos na época, encontrado em um hospital militar em São Paulo, severamente ferido e com membros inertes, devido às sessões de eletrochoque e espancamentos. O jovem mal podia fa-

34 Disponível em: <<https://www.gov.br/memoriasreveladas/pt-br/assuntos/noticias/vitimas-de-tortura-indigenas-ainda-sentem-violacoes-sofridas-na-ditadura>> . Acesso em 14 jul. 2024.

lar, em constante estado de vertigem, e pedia socorro à sua mãe. Em profundo sofrimento, Lina enviou uma carta à ONU, pedindo interferência nos atos que aconteciam no território nacional. A carta é datada de 8 de agosto de 1970 (BRASIL, 2014, p. 381).

Observando com um olhar mais atento aos interesses daqueles que apoiavam tal regime, podemos questionar a presença externa e sua visão sobre os acontecimentos. Como já analisado anteriormente, os Estados Unidos tinham interesses estratégicos em toda a América Latina e, por poucos dias, não tiveram uma participação ainda mais ativa no golpe brasileiro. Vale aqui compreender a importância do Centro de Informações do Exterior (CIEX ou Ciex), fundado pelo Ministério das Relações Exteriores do Brasil ainda em 1966. Tal órgão só foi oficialmente reconhecido em 2006. Similar ao SNI, que controlava as narrativas no território nacional, o CIEX era responsável por atuar internacionalmente, mesmo que de forma extraoficial. Tal encargo não poderia ser cumprido sem o auxílio de diversas outras instituições, como o aliado Security Service do Reino Unido (MI5):

Quando vivia na França, o embaixador Jacques Guilbaud revelou em entrevista (jamais publicada) a um jornalista brasileiro que o Ciex fora organizado com a colaboração do Security Service do Reino Unido (MI5). Segundo Guilbaud, o próprio regulamento interno do Ciex (que até hoje permanece oculto) teve a contribuição de especialistas britânicos. À guisa de exemplo do tipo de colaboração que teria sido prestada pelos britânicos ao Ciex, Guilbaud mencionou o modelo da informação ("read and throw it away") que - afirma - entregou em mãos ao ministro Azere-do da Silveira em outubro 1978, relatando superfaturamento na aquisição da residência do embaixador do Brasil em Lisboa. São antigos os rumores sobre uma possível colaboração entre o MRE e a inteligência britânica. Em pelo menos um caso, eles foram abonados pela pesquisa historiográfica posterior. (BRASIL, 2014, p.189)

O golpe, multifacetado, repleto de interesses comerciais e retrógrados, mostrou-se cada vez mais hediondo, abastecido por interesses econômicos daqueles que se beneficiaram e caminharam

tranquilamente sobre o sangue dos trabalhadores.

1.3 Contar dos corpos

Durante a escrita deste processo, vi-me extremamente apegado à necessidade de representar, com o devido valor, os sofrimentos vividos pelas pessoas durante o período. Indiscutivelmente, o capital humano - de corpos explorados, humilhados, massacrados e mutilados física ou psicologicamente - revela-se cada vez mais alarmante a cada página lida, apenas com base no material da Comissão Nacional da Verdade (CNV).

Em meio a isso, por vezes adoeci, interrompendo as leituras para conter as lágrimas que me corriam pelo rosto durante a pesquisa. Sendo este um trabalho que se propõe a discutir o período através da Arte e da Cultura Visual, compreendi que a busca por justificativas e repertório para tais representações já se fazia volumosa o suficiente - e que, considerando o tempo disponível para a escrita, levaria décadas para desenvolver algo com a complexidade necessária para abordar, com responsabilidade, um tema tão sensível.

Diante desses aspectos - *saúde mental, tempo e as necessidades do projeto* -, o panorama histórico apresentado anteriormente oferece o contexto necessário para que se compreendam os sentimentos que serão explorados ao longo do trabalho, centrado em uma experiência lúdica que percorre essas dores.

Como artista e game designer, os principais sentimentos estão claros neste ponto. A partir deles, cabe agora compreender quais outros elementos completarão a obra.

14 Memória, Arte e Cultura Visual.

Nos estudos da Arte e da Cultura Visual, é possível identificar diversas conexões entre a memória disputada por determina-

dos grupos, as imagens produzidas durante o período da ditadura empresarial-militar e a criação de ambientes lúdicos em jogos.

Ao buscar compreender a relação entre uma educação emancipadora e revolucionária, com o objetivo de partilhar memórias desse período, recorro à Cultura Visual baseado em trabalhos como de Martins e Tourinho (2011) e tantos outros. Tais obras compreendem o potencial da Cultura Visual como agente transformador, servindo de suporte para uma educação não formal que questiona a disputa narrativa ainda em curso nos dias atuais³⁵ - uma disputa que busca apagar ou minimizar o real impacto do regime ditatorial.

Pode, inclusive, ajudar a explorar os relatos discursivos que nos diferentes tipos de imagens fixam as maneiras de ver-se e ver aos outros, e refletir sobre como viemos aprendendo e naturalizando tudo isso. Além disso, abrirá indagações sobre qual tem sido o lugar das artes, dos imaginários visuais, na constituição dos relatos hegemônicos sobre os diferentes aspectos que conformam a identidade: o sexo, a etnia, a classe social, a religião, a nacionalidade... (MARTINS, TOURINHO, 2020, n/p)

Ao me aproximar do foco específico da linha escolhida, deparo-me com os processos de criação vinculados às poéticas artísticas. É nesse contexto que se insere o suporte fundamental desta pesquisa: a projeção de uma experiência lúdica, fundamentada na abordagem temática discutida neste capítulo. Tal proposta busca construir um ambiente em que a compreensão dos fatos históricos ocorre por meio de uma construção colaborativa com o jogador, conduzida por uma narrativa cuidadosamente estruturada no jogo.

De acordo com a autora, o raciocínio científico busca uma aproximação "objetiva" para entender um fenômeno, enquanto o modo

35 Obras de financiamento particular, tais como projetos do grupo intitulado Brasil Paralelo, criam narrativas como o documentário "1964: O Brasil Entre Armas e Livros", onde criam uma ficção de um Brasil à beira de uma dominação comunista, e o golpe orquestrado, como a salvação de tal mal. Ouso equiparar o impacto que a máquina de propaganda da Brasil Paralelo estruturou atualmente, se aproxime do potencial que o IPES teve em seus anos iniciais de atuação.

narrativo tenta compreender a partir da experiência e propósito humanos. As abordagens narrativas de pesquisa, que estão muito alinhadas com a abordagem imaginativa, não estão focadas em convencer pelo uso da verdade objetiva, mas através do uso da imaginação atrair e criar uma narrativa convincente que permita novas realidades.(BORGES, 2018, p.8)

Além disso, no que diz respeito à estrutura do jogo, aprofundaremos os estudos no campo do desenvolvimento prático da obra. Nos capítulos subsequentes, será abordada a contribuição de Hunicke (2004), com o objetivo de compreender melhor as etapas de desenvolvimento de um jogo, especialmente através do modelo MDE (Mecânica, Dinâmica e Estética)³⁶. Acredito que o potencial oferecido pela Cultura Visual, no processo de construção da experiência lúdica, conecta-se diretamente com minha trajetória e vivência no campo do Design, permitindo uma abordagem sensível e estruturada na elaboração desta proposta.

As tensões sociais são o ponto de interesse do design social. Por assim ser, o design gráfico social, valendo-se das mensagens visuais, pode contribuir com a sociedade conscientizando-a e alertando-a sobre os diferentes tipos de manipulação e consumo que existem no meio social, seja o material, o simbólico, o político ou o cultural. (ROCHA, 2022, p.10)

Para além dos aspectos técnicos, procuro utilizar o Design não apenas como ferramenta metodológica para o desenvolvimento de produtos, mas como um meio de engajamento político dos usuários diante do artefato final. Acredito que a leitura desta dissertação carrega um potencial decolonizador, na medida em que, como aponta Rocha (2022, p. 23), "o bom design também pode ser feito fora do circuito empresarial. Ele também pode ser bom quando aplicado à cidadania [...] Designers gráficos devem utilizar suas habilidades para fins sociais". Nesse sentido, compreendo este projeto como uma oportunidade de construir uma contra-visualidade crítica às narrativas hegemônicas consolidadas nos últimos anos, buscan-

36 Na língua original MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics)

do uma leitura científica e sensível da realidade social.

No que tange às contranarrativas e ao potencial da arte enquanto prática política, recorro aos pensamentos de Rancière (2010) e Mirzoeff (2016), que contribuem para a compreensão do sensível como território de disputa. A partir deles, é possível analisar como os recursos da Cultura Visual podem ser mobilizados para romper com as lógicas de dominação e com os discursos revisionistas que tentam apagar ou distorcer os efeitos reais do período ditatorial. A proposta, portanto, é tensionar essas narrativas através de uma experiência estética que convoque o jogador a se posicionar criticamente diante do que vê e vivencia.

C A POTÊNCIA, Í T CULTURAL E, L O 2

JOGOS: FERRAMENTA ESTÉTICA

Mark Twain

Até este ponto, discutimos amplamente questões relacionadas à História e às pessoas - como a historiografia compreende a complexidade das relações humanas, traçando momentos, decisões e interesses, buscando explicações de cunho materialista para determinados eventos e condições sociais. Agora, mudamos a lente para o ambiente dos jogos.

Você, leitor, que acompanhou o capítulo introdutório desta dissertação, já está minimamente familiarizado com minha conexão pessoal com os jogos e com o potencial do ambiente lúdico. Como nos aponta Huizinga (2000, p. 5), "o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido". É justamente esse caráter significativo que nos permite compreender o jogo como um campo fértil para a construção de sentidos, na qual novas experiências e formas de ver o mundo são possíveis.

No conceito do círculo mágico³⁷ - que será aprofundado nos próximos capítulos -, Huizinga descreve esse espaço simbólico que nos desconecta momentaneamente da realidade cotidiana, inserindo-nos em um sistema de regras e significados próprios, válidos apenas dentro da estrutura do jogo. Foi dentro desse espaço que pude explorar novas narrativas e experimentar perspectivas que, fora dele, dificilmente acessaria. O jogo, portanto, se mostra não apenas como forma de entretenimento, mas como uma poderosa ferramenta de investigação sensível, crítica e imaginativa.

Quando abordamos sobre jogos na perspectiva de Huizinga (2000), percebemos que muitas das regras sociais que regem a vida em sociedade se entrelaçam com o "faz de conta" próprio do universo lúdico. Assim como animais brincam de caçar ou imitam comportamentos dos adultos como forma de preparação para a vida, as crianças humanas também se valem da brincadeira para experimentar, aprender e internalizar formas de agir no mundo.

37 Círculo mágico é um conceito elaborado por Huizinga em sua obra *Homo Ludens*, nele, o jogador passa do estado "normal" de sua realidade, repleto de suas próprias atribuições e responsabilidades, e alcança o círculo mágico através do jogar.

Essa prática não se limita à infância. Enquanto adultos, seguimos construindo cenários simbólicos e performando papéis dentro de sistemas de regras compartilhadas - aquilo que Huizinga chama de "jogos sérios". Um exemplo emblemático é o funcionamento de uma corte judicial: um espaço com estrutura ritualizada, onde cada participante assume um papel específico, com direitos, deveres e códigos próprios. Todos seguem normas previamente definidas, buscando, dentro daquele sistema simbólico, resolver conflitos e manter a ordem.

Nesse sentido, é possível compreender grande parte das dinâmicas sociais como formas de jogo: o amor pode ser visto como um jogo de sedução ou o Estado - *como um jogo burguês de organização e poder*. Ao afirmar que "ao fim, tudo é um jogo", não se propõe um esvaziamento da seriedade da vida, mas o reconhecimento de que os jogos - em seu sentido mais profundo - oferecem estruturas simbólicas que usamos para dar sentido, ensaiar e organizar nossa existência coletiva.

2.1 Como jogar: O jogo como ferramenta ativista

Admito que o processo de escrita desta dissertação me levou de volta a temas que, inicialmente, acreditei poder manter à margem durante o mestrado. No entanto, a reflexão crítica sobre classe torna-se inevitável sempre que se trata da discussão sobre memória.

Como mencionado anteriormente, ao pensar também a partir da lente da Cultura Visual, deparamo-nos com autores como Rancière (2010) e Mirzoeff (2016), cujas obras evidenciam o poder das contranarrativas e a relevância de uma arte politicamente engajada. Enquanto sujeito que produz, consome e é constantemente atravessado por imagens, reconheço nessas leituras um diálogo direto com meu repertório prévio, o que reforça a urgência de pensar criticamente o papel das imagens na constituição de sub-

jetividades e disputas simbólicas.

Na realidade, só se pode «elevar a actividade da massa operária» desde que não nos circunscrevamos à «agitação política no terreno económico». E uma das condições essenciais para essa extensão indispensável da agitação política é organizar denúncias políticas que abarquem todos os terrenos. A consciência política e a actividade revolucionária das massas não podem ser educadas senão com base nestas denúncias. Por isso, a actividade deste género constitui uma das mais importantes funções de toda a social-democracia internacional, porque mesmo a liberdade política não elimina de modo algum essas denúncias; unicamente desloca um pouco a esfera para que são dirigidas. (LÊNIN, 1977, p.42)

A produção de imagens críticas ao período da ditadura empresarial-militar brasileira torna-se cada vez mais urgente diante do avanço de instituições e movimentos políticos revisionistas que buscam reconfigurar a memória coletiva desse período de repressão e violência institucionalizada. O fortalecimento de discursos que minimizam ou distorcem os fatos históricos, frequentemente com amplo alcance nas mídias digitais e tradicionais, evidencia a importância de abordagens visuais comprometidas com a memória e a justiça histórica. Como exemplo desse revisionismo, vale mencionar o chamado "documentário" '1964: O Brasil entre Armas e Livros', cuja narrativa busca legitimar o golpe militar como uma ação necessária, desconsiderando as múltiplas violações de direitos humanos e apagando as vozes daqueles que resistiram.

O documentário "1964" é dividido em três momentos: o primeiro trata da Guerra Fria; o segundo, do período ditatorial em si; e, no terceiro há um significativo esforço em defender a tese de que as Universidades e o setor cultural perecem sob a hegemonia do "marxismo cultural". A dominação do campo cultural seria, segundo "1964", uma estratégia de revolução gramsciana que, no Brasil, teve êxito ao conseguir "contaminar" ideologicamente espaços estratégicos como a academia e a imprensa. Na linha argumentativa que finaliza a produção, afirma-se que os jovens

são usados como "massa de manobra" ao serem influenciados para contestar crenças, valores e tradições, a "verdadeira cultura". Chega a afirmar que uma considerável parcela desses jovens não fazem ideia do por que saem às ruas, e que o fazem apenas pelo desejo de aceitação social. Logo, a narrativa empregada na produção da Brasil Paralelo é resultado da manipulação dos fatos ocorridos no pré-golpe e em seus desdobramentos: uma falsa realidade é inventada para abarcar às percepções ideológicas do nicho político-ideológico a que pertence. (PICOLI, CHITOLINA, GUIMARÃES, 2020, p. 18-19)

Evito, neste momento, o uso excessivo de citações diretas - *e me permito essa escolha estética*. Afinal, o formato também comunica e orienta o conteúdo. Desejo manter uma leitura mais íntima, mais pessoal. Ainda assim, reconheço o desafio constante de fazer-me compreender apenas com minhas próprias palavras.

Divagações à parte, falamos de imagens e da responsabilidade que elas carregam na criação de memórias.

Como designer, sempre defendi a importância de elaborar um design socialmente responsável. Mas sou, também, um artista de jogos - e, nesse território, carrego comigo conceitos extraídos da gamearte³⁸, "como uma linguagem artística que provoque uma reflexão estética acerca da sua própria natureza e de sua função social." (ALVES, 2009, p.104).

É nesse ponto que me permito recorrer às ferramentas que desenvolvi como pesquisador, numa tentativa - *talvez ousada* - de acrescentar à leitura dos mestres que me inspiram. Quando Hui-zinga (2000) nos apresenta o conceito do círculo mágico - que será explorado com mais profundidade adiante -, ele nos revela como, ao jogar, suspendemos momentaneamente os saberes do mundo real e nos abrimos a novas experiências. No entanto, proponho aqui um novo olhar sobre essa suspensão. Prefiro chamá-la de esfera mágica - conceito que também será detalhado posteriormente.

Essa esfera compreende que o jogador não ingressa no jogo

38 Disciplina do desenvolvimento de jogos que mescla esta linguagem como performances das artes, buscando extrair e experimentar através do ambiente lúdico e interativo.

livre de seus pensamentos ou valores. Pelo contrário: sua entrada no ambiente lúdico é já profundamente contaminada por vivências anteriores, repertórios simbólicos e referências culturais. Em outras palavras, ninguém é uma tábula rasa diante do jogo - e isso transforma a experiência desde o primeiro contato.

Como já discuti anteriormente, inspirado pelas leituras de Marx (2015), as pessoas não constroem suas memórias de maneira totalmente autônoma. Ao contrário, são atravessadas por elas e moldadas por experiências que não são apenas individuais, mas também coletivas. Todas essas memórias corroboram para um sujeito ativo nessa relação e, portanto, um jogador também carrega consigo esta história, classe, bagagem de experiências, que acaba por também estar inserida e entrelaçada no momento do jogar.

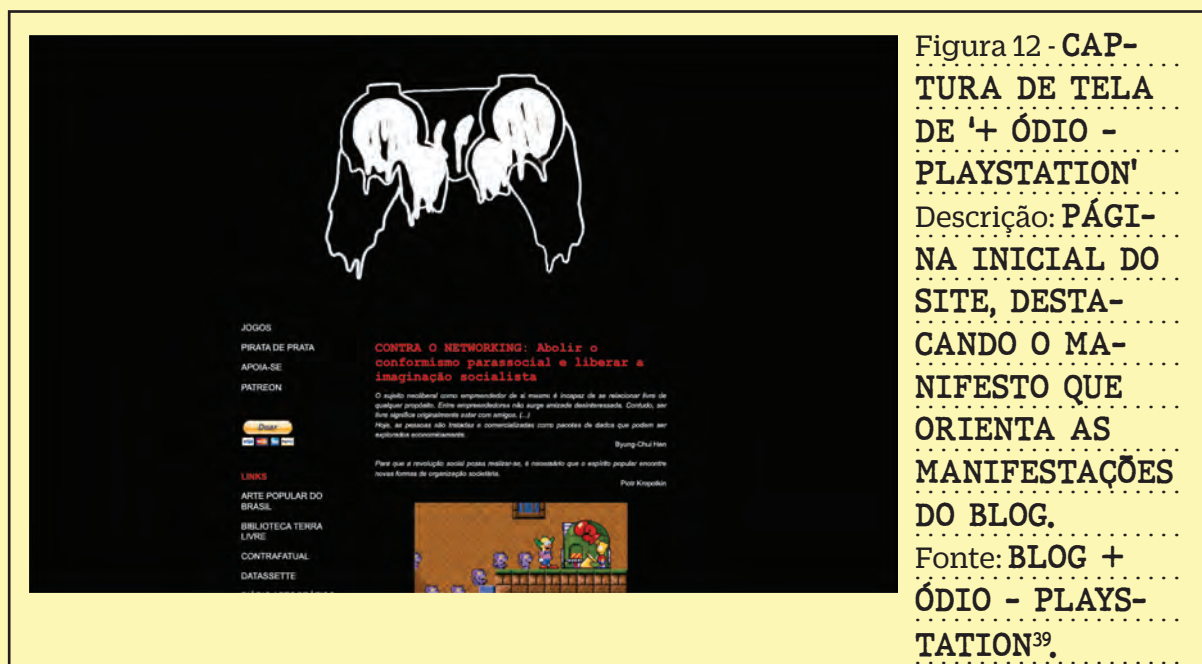
Com esse olhar, passo a refletir sobre as atividades que um jogo desempenha. Para Roger Caillois (2001), o jogo possui seis características essenciais: ele é livre, pois brincar não é obrigatório; separado, por acontecer em uma bolha de espaço-tempo própria; incerto, já que seu desfecho nunca é completamente previsível; improdutivo, por não ter como finalidade a produção de bens; regido por regras próprias, distintas das normas cotidianas; e, por fim, exige o faz-de-conta, ou seja, a aceitação voluntária do jogador em mergulhar temporariamente em outra realidade.

Essas características fazem do jogo uma prática que resiste à lógica capitalista. Ele desloca tempo e energia do trabalho produtivo para uma experiência que não visa diretamente a acumulação de capital.

Jogar é, em sua essência, um ato revolucionário.

Diante disso, encontro potência em iniciativas que partilham essa consciência de classe através dos jogos e de outras narrativas. Um exemplo notável é o movimento 'Mais ódio, menos Playstation', que alimenta uma comunidade crítica, engajada no apoio a desenvolvedores independentes e na partilha de leituras que fomentam a união da classe trabalhadora. Em tempos em que o neoliberalismo insiste em nos dividir, movimentos como esse reforçam que a arte - inclusive a dos jogos - também é campo de

disputa política.



Feliz por não estar sozinho nesta causa, passo então a analisar alguns jogos pela perspectiva de Hunicke (2004), que divide o processo de desenvolvimento de um jogo - excluindo o marketing externo, a venda e a logística - nos pilares de mecânica, dinâmica e estética. Pretendo analisá-los, somando tais pilares às experiências externas, sob o olhar do que me permito aqui chamar de esfera mágica - novamente, conceito que será aprofundado mais adiante nesta dissertação - e também pela ótica da gamearte.

A seleção dos jogos apresentados considera diversos fatores: a narrativa construída, o ano de lançamento, ou até mesmo a afinidade pessoal com o autor que aqui vos escreve. Ao final desta exposição, será feita uma análise que integre todos os títulos discutidos.

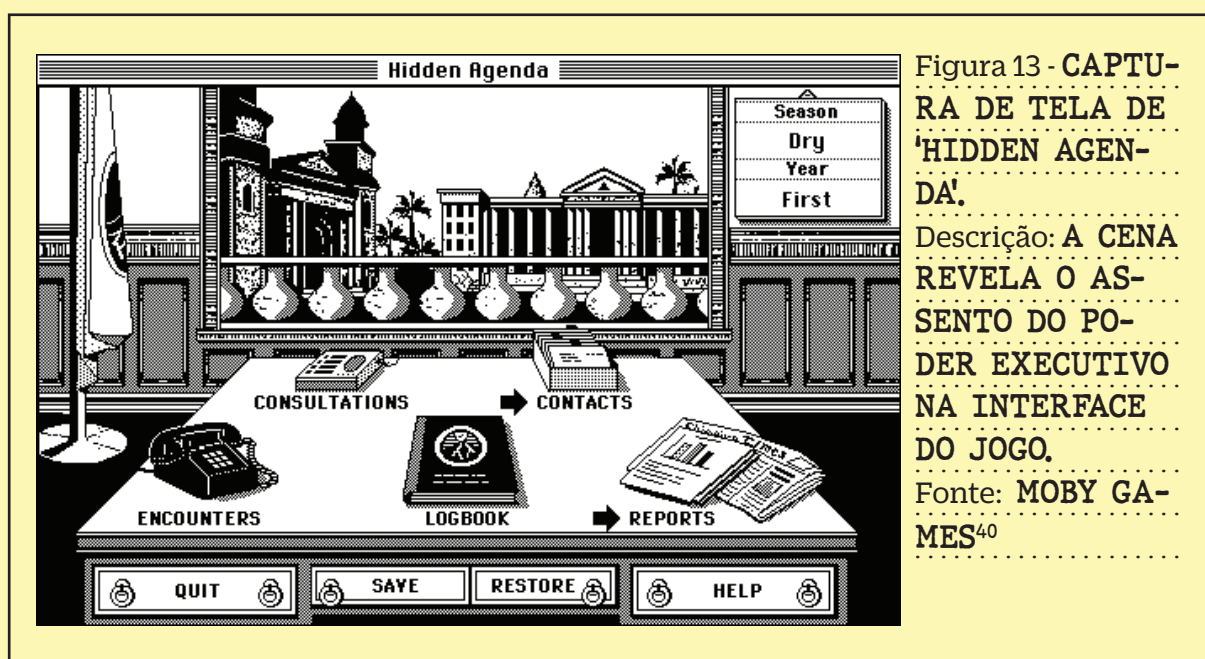
2.1.1 Hidden Agenda

A ordem de apresentação dos jogos poderia ser completamente arbitrária, mas optei por organizá-los conforme o fluxo do meu

39 Disponível em: <<https://menosplaystation.blogspot.com/>> . Acesso em 24 jul. 2024.

próprio raciocínio. Início, portanto, com 'Hidden Agenda', lançado em 1988 e autointitulado como um "jogo pós-revolucionário".

A obra se passa no país fictício de Chimerica, logo após um levante popular ter derrubado o ditador que governava a nação. Cabe ao jogador, na pele do novo governante, tomar decisões estratégicas para reconstruir o país, equilibrando interesses internos e evitando o descontentamento de grupos-chave - em especial, a ala militar, ainda ressentida com a revolução que destituiu seu antigo aliado.



O jogo eletrônico responde às limitações tecnológicas de sua época, assumindo uma estrutura fortemente centrada na simulação de gestão, convertendo a burocracia em entretenimento por meio de suas dinâmicas. Em sua essência, trata-se de um jogo de gerenciamento de recursos, no qual o jogador deve equilibrar o nível de descontentamento dos diversos grupos internos com os recursos disponíveis no país.

Entre as múltiplas frentes que disputam a hegemonia de Chimerica, destacam-se grupos religiosos, progressistas e setores mais tecnocráticos. Cada decisão tomada pode alinhar-se ou entrar em

40 Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/4963/hidden-agenda/screenshots/macintosh/914556/>> . Acesso em 26 jul. 2024.

conflito com os interesses desses grupos. O jogador conta, ainda, com a possibilidade de considerar tanto a opinião pública quanto os pareceres de seus conselheiros na hora de deliberar. Manter um governo aberto ao diálogo com todas as frentes pode aumentar a longevidade da administração, mas não garante imunidade contra um possível golpe de Estado - o que, por sua vez, força o reinício da partida.

Com alta rejogabilidade e uma estética marcante, 'Hidden Agenda' se apresenta como uma simulação profunda de decisões políticas e estratégicas. Trata-se de um jogo que exige do jogador a constante mediação entre interesses de classe e grupos sociais diversos, colocando literalmente nas mãos do usuário o destino de uma nação em reconstrução.

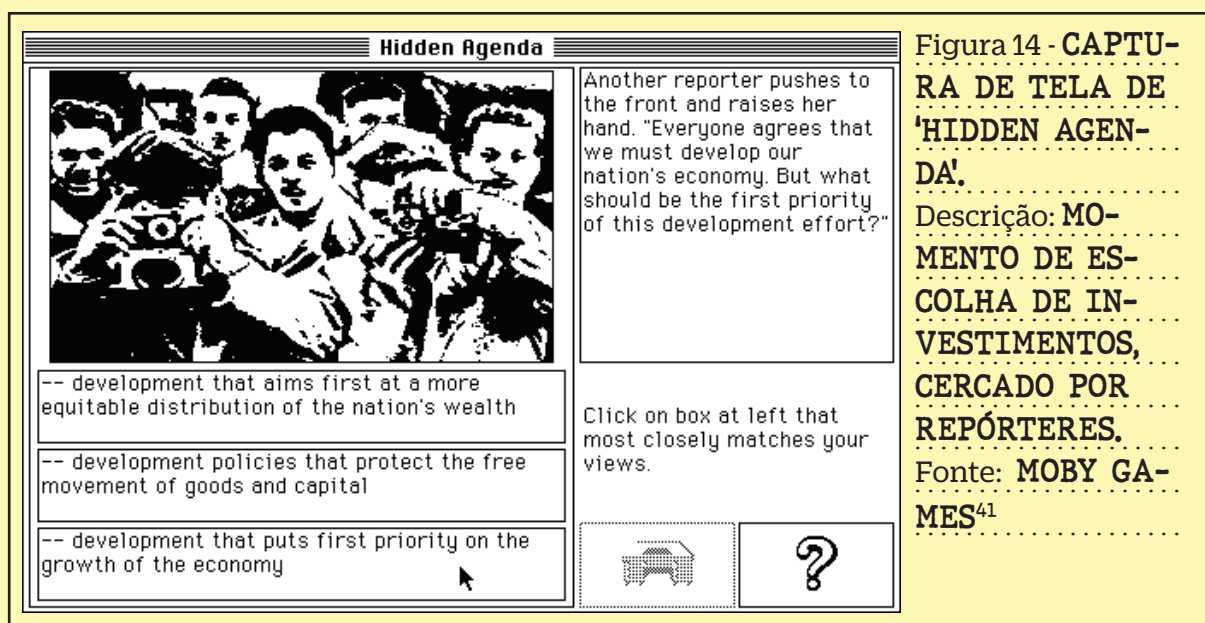


Figura 14 - CAPTURA DE TELA DE 'HIDDEN AGENDA'.

Descrição: MOMENTO DE ESCOLHA DE INVESTIMENTOS, CERCADO POR REPÓRTERES.

Fonte: MOBY GAMES⁴¹

As referências a países latino-americanos são evidentes na representação dos rostos e dos cenários, ainda que marcadas por uma ilustração datada e limitada dos povos retratados. Essas representações dialogam com a história de intervenções externas, especialmente por parte dos Estados Unidos, nos governos da região - questão já discutida em outros momentos desta dissertação.

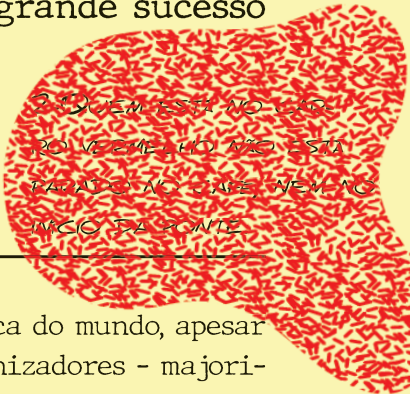
41 Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/4963/hidden-agenda/screenshots/macintosh/914556/>> . Acesso em 26 jul. 2024.

Observando o jogo pela lente da esfera mágica, é significativo notar que seu lançamento ocorre pouco após o fim da União Soviética e da ditadura empresarial-militar no Brasil, em um período de transições semelhantes em diversas partes do Sul Global⁴². Ainda que se proponha a retratar disputas ideológicas e de classe, o jogo, por vezes, se limita a uma visão genérica dos desafios enfrentados por governos progressistas, evitando aprofundar-se em motivações reais e específicas de contextos como o brasileiro ou o de seus vizinhos. Essa limitação pode ser vista como reflexo de uma tentativa de neutralidade que, na prática, favorece estruturas alinhadas aos interesses das elites econômicas.

Apesar dessas limitações, o jogo entrega uma narrativa densa, coerente e envolvente, com grande potencial imersivo - ampliado, inclusive, pela rejogabilidade, que permite múltiplas abordagens e desfechos

2.1.2 Papers Please

Tenho um certo carinho ao estudar este jogo - admito logo de início. 'Papers, Please' é um jogo de 2013, desenvolvido por Lucas Pope, que nos apresenta uma proposta pouco convencional de jogabilidade. Embora compartilhe com o título anterior (Hidden Agenda) um interesse pela "burocracia" como experiência lúdica, aqui estamos diante de outro tempo, outro público e outra estética, principalmente ao comparar com de jogos de grande sucesso do mesmo ano⁴³.



2.1.2 PAPERS PLEASE

42 Divisão Norte-Sul diz respeito à uma organização econômica do mundo, apesar do uso de direções cardeais, a denominação surge desses países colonizadores - majoritariamente vindos do hemisfério norte - e seus colonizados.

43 Retrospectiva 2013: os 35 melhores games do ano. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/colunas/retrospectiva-2013-os-35-melhores-games-do-ano/>> . Acesso em 26 jul. 2024.



Figura 15 - CAPTURA DE TELA DE 'PAPERS PLEASE'
Descrição: VERIFICAÇÃO DOS DOCUMENTOS DOS PERSONAGENS DO JOGO.
Fonte: JOVEM NERD⁴⁴

'Papers, Please' pode ser descrito como uma evolução dos chamados jogos 'point and click' - gênero em que a principal forma de interação ocorre por meio de cliques e do arrastar de elementos na tela com o cursor. Uma premissa, aparentemente, simples revela-se surpreendentemente rica, justamente pela forma como suas mecânicas são habilmente utilizadas.

Dentro do modelo de Hunicke (2004), 'Papers, Please' oferece uma mecânica acessível que acolhe jogadores iniciantes, ao mesmo tempo em que os convida a explorar, quase didaticamente, os meandros de uma burocracia opressiva. O jogo se inicia com a mensagem: "October 1982. Labor Lottery. The October labor lottery is complete. Your name was pulled."⁴⁵. A partir daí, o jogador é incumbido de permitir ou negar a entrada de cidadãos e estrangeiros na fronteira de Arstotzka, uma nação fictícia em reabertura após a reestruturação de seu governo.

A dinâmica emerge da verificação cuidadosa de documentos e da interação humana que permeia cada atendimento. A cada erro burocrático, intencional ou não, o jogador é notificado e penalizado. O número de passagens corretas influencia diretamente o pagamento diário, o qual precisa ser administrado entre despesas

44 Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/noticias/games/papers-please-10-anos-o-que-e-diversao-em-jogos>> . Acesso em 26 jul. 2024.

45 Outubro 1982 Loteria do Trabalho. A loteria do trabalho de outubro está completa. Seu nome foi selecionado. (Tradução própria)

com medicamentos, aquecimento e alimentação de sua família - introduzindo, assim, uma camada econômica que pressiona o jogador e o força a fazer escolhas morais.

Já a estética é um deleite à parte. Inspirada na iconografia e no imaginário coletivo dos regimes socialistas do século XX, o jogo constrói um universo visual e verbal que remenda memórias, slogans e traços estilísticos marcantes, criando um ambiente que, apesar de ficcional, ecoa sentimentos reais de nostalgia e responsabilidade institucional.



O jogo é repleto de histórias que alimentam o universo de Arstotzka, com personagens recorrentes que retornam para interagir com o jogador, dentre eles: contrabandistas, superiores hierárquicos e revolucionários que disputam memória e espaço.

⁴⁶ Disponível em: <<https://papersplease.fandom.com/wiki/Mottoes>> . Acesso em 27 jul. 2024.

Pensando através da esfera mágica, o jogador inserido nessa experiência vivencia uma rotina mecanizada, sob rédeas curtas e com enorme responsabilidade - além do destino de sua família, carrega também o de uma nação fictícia em suas mãos. Tudo isso se dá dentro de um imaginário capitalista sobre como seria um país "socialista" (uso as aspas por se tratar de um país ficcional, com regime hipotético, embora claramente inspirado em regimes reais).

Dever e necessidade se chocam no cotidiano burocrático. Observado sob a lente da gamearte, 'Papers, Please' posiciona o jogador em um papel de constante desconforto e tomada de decisões difíceis, conduzindo-o, por vezes, a cenários extremos. Encontrar a verdade não é apenas um caminho tortuoso - *é também repleto de corpos, ainda que, nesse caso, aparentemente distantes de nossa realidade* - ou talvez, menos do que gostaríamos.

2.1.3 We happy few

Talvez uma das experiências mais interessantes no quesito memória seja 'We Happy Few', jogo lançado em 2018 pela Compulsion Games. Classificado como jogo eletrônico com elementos de ação, sobrevivência e uma leve dose de 'rogue-like'⁴⁷, sua ambientação se destaca por um universo retrofuturista que remete à estética dos Estados Unidos da década de 1960.

Trata-se de uma ficção histórica, ambientada em um país fictício alguns anos após o fim de um conflito que guarda fortes semelhanças com a Segunda Guerra Mundial. Nesse contexto, o jogo constrói uma narrativa em que memória, trauma e manipulação da verdade são os principais fios condutores, tanto na história quanto nas mecânicas e na estética.

47 Rogue-like é um gênero de jogos que se caracteriza pela aprendizagem e retenção de recursos ou habilidades após cada morte do personagem, sendo a derrota um fator constante na evolução da narrativa.



Figura 17 - CARTAZ PROMOCIONAL DE 'WE HAPPY FEW'.

Descrição: AO LADO DO TÍTULO, UM DOS PERSONAGENS FOGE ENQUANTO É PERSEGUIDO POR CIVIS, SOB O OLHAR INTIMIDADOR DA FORÇA POLICIAL.

Fonte: PLAYSTATION STORE⁴⁸

Lembro-me de 2016, com o lançamento do acesso antecipado de 'We Happy Few', inicialmente disponível para Windows. Na época, pude apenas acompanhar alguns vídeos sobre o jogo. Pouco tempo depois, com o lançamento definitivo, compreendemos melhor a narrativa de uma quase utopia da felicidade. Os habitantes de Wellington Wells, cidade ficcional onde se passa a narrativa, não têm dias ruins graças à 'Joy'⁴⁹, um milagre da medicina moderna: uma pílula que permite que seus cidadãos sejam completamente felizes.

O jogo se passa nesse paraíso onde não há tristeza. O período escolhido remete diretamente aos programas seriados ou às te-

48 Disponível em: <https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0292-CUSA09406_00-WEHAPPYFEW000000> . Acesso em 27 jul. 2024.

49 Pode ser traduzido diretamente como "alegria"

lenovelas estadunidenses da década de 1950. Arthur Hastings, um dos protagonistas do jogo, trabalha com a censura de um jornal, ocultando fatos que possam "entristecer" a população. Sua participação no jogo começa com sua rotina normal: mais um trabalhador que toma constantemente sua Joy para se manter alinhado com a sociedade. Cercado por propagandas que não permitem que ele esqueça tal ação, Arthur segue regularmente até seu escritório e censura sistematicamente o material que relembre os fatos da última guerra.

Quando se depara com uma notícia que remete à sua juventude, as memórias - antes sufocadas pela Joy - fazem com que Arthur decida não tomar a pílula. Tudo vem à tona: a morte do irmão, há muito tempo enterrada em sua própria mente. Arthur colapsa, sua expressão se torna completamente diferente dos outros habitantes de Wellington Wells, sem o sorriso constante gerado pelo uso da substância.

Compreendendo tal estética, podemos nos aprofundar no papel da memória na formação da identidade de uma nação. Sem o uso do que obstrui seu passado, Arthur passa a ser um fugitivo, buscando refúgio entre aqueles que estão à margem da sociedade, incluindo refugiados de guerra e outras vítimas de um passado bélico que jamais encontraram acolhimento naquele modelo de sociedade.



Figura 18 - CAP-
TURA DE TELA
DE 'WE HAPPY
FEW'
Descrição: CENA
NO DISTRITO
DO JARDIM, COM
OS DIZERES "A
VERDADE LHE
LIBERTARÁ"
(TRADUÇÃO LI-
VRE). UM HOMEM
COMETE SUICÍ-
DIO EM UMA

ÁRVORE.....
Fonte: WIKI WE
HAPPY FEW50.....

Percorrer esse jogo constitui uma experiência única. Cada desdobramento e cada personagem jogável - mesmo que, neste breve recorte, eu tenha apresentado apenas um deles - contribui para enriquecer o mundo construído, a cada nova brecha encontrada, cada história fragmentada e cada pessoa que ficou pelo caminho da memória coletiva.

Quando decidi pela escolha deste jogo, confesso que foi de uma maneira mais impulsiva do que o costumeiro. Em uma conversa com meu orientador, lembrei-me da experiência de viver essa realidade de memórias manipuladas, que não muito se difere da nossa. Isso me remeteu, diariamente, ao que chamamos aqui, nesta escrita, de esfera mágica: a capacidade do poder hegemônico de ditar o que é ou não memória oficial - *de maneira coloquial, "de cima para baixo" em nossa sociedade.*

O ato revolucionário de não negar o passado e compreendê-lo como elemento essencial para o entendimento do presente atravessa jogo, jogador e sociedade - *em uma experiência que nos faz dizer, com um sorriso amarelo: "Que bom que é ficção..."*.

2.14 O Porão

'O Porão' talvez tenha sido a maior surpresa durante a escrita desta obra. Desviando brevemente do assunto principal, o objetivo final desta obra na qual você está imerso e atuante, caro leitor, mudou de forma diversas vezes ao longo da própria construção. Uma certeza, no entanto, sempre se manteve: elaborar uma experiência lúdica com foco central na ditadura empresarial-militar.

Minha surpresa - *embora não completa, pois sempre suspeitei que essa ideia não fosse exatamente original* - foi ver, no dia 12 de abril

50 Disponível em: <https://we-happy-few.fandom.com/wiki/We_Happy_Few?file=Free2crop.png> . Acesso em 27 jul. 2024.

de 2024, durante uma transmissão ao vivo de um canal do YouTube que acompanho, meu primeiro contato com a obra de Vitor Soares e Giovanni Arceno, coautores do livro-jogo 'O Porão'.

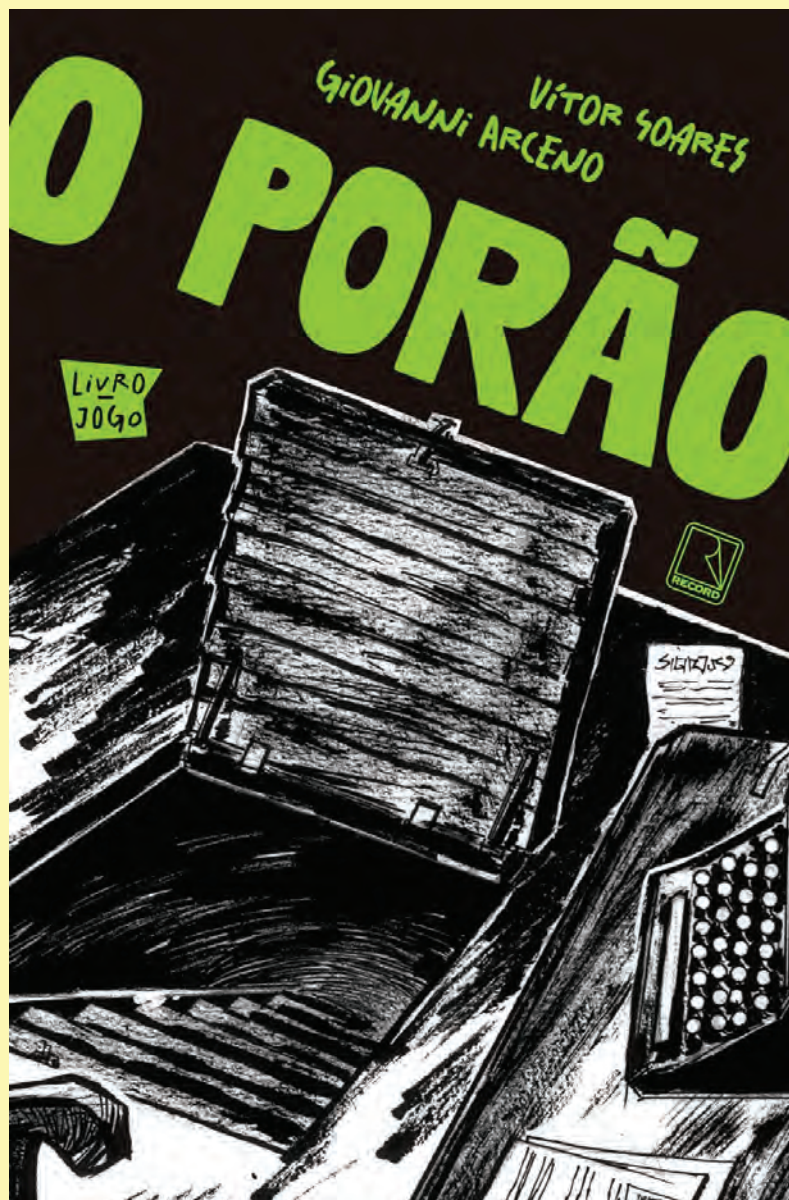


Figura 19 - CAPA DO LIVRO-JOGO 'O PORÃO'.

Descrição: ALÇAPÃO DE UM PORÃO ABERTO, ACOMPANHADO DE UMA MESA COM DOCUMENTOS E UMA MÁQUINA DE ESCREVER.

Fonte: "O PORÃO" CAPA COMUM, VIA AMAZON⁵¹.

Desenho a cores
de Instagram

O livro se passa logo após a instauração do AI-5, no momento de maior tensão da ditadura empresarial-militar, quando um grupo de jovens militantes, jogados à completa ilegalidade pelos Atos Institucionais, inicia sua história com a descoberta de que sua

51 Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/por%C3%A3o-V%C3%ADtor-Soares/dp/8501921211>> . Acesso em 01 ago. 2024.

aliada, Cecília, foi levada ao prédio do DOPS. Samantha, a personagem principal, trilha caminhos em uma desesperada investida contra um dos lugares mais perigosos da América Latina naquele período.

Como livro-jogo, o leitor-jogador deve tomar decisões sobre os caminhos a serem seguidos, e, assim, alterar o destino da personagem principal de acordo com as páginas indicadas a cada escolha feita. As mecânicas tradicionais desse tipo de experiência ganham profundidade ao serem mescladas com elementos de 'Role Playing Game'⁵² (RPG), à medida que o leitor-jogador recebe uma ficha da personagem principal e um dado de seis lados, sendo solicitado a realizar rolagens em determinados momentos da narrativa.

No que diz respeito às dinâmicas, o jogo utiliza marcadores de ferimento e outras condições impostas pela história que dificultam seu desenvolvimento. Como é característico dos livros-jogos, existem diversos desfechos possíveis, o que proporciona um grande potencial de rejogabilidade.



Figura 20 - ARTE DO LIVRO 'O PORÃO'.

Descrição: UMA MÃO SE ESTENDE PELO CHÃO COLAPSADO, OFERECENDO AJUDA A UMA PRISIONEIRA.

Fonte: FOLHA FOTOGRAFIA⁵³.

'O Porão' apresenta uma proposta que dialoga diretamente com

52 Jogo de interpretação de papéis - tradução própria

53 Disponível em: <<https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1801586936404267-ilustracoes-de-o-porao-de-vitor-soares-e-giovanni-arceno-livro-jogo-ambientado-na-ditadura-civil-militar-brasileira%20de%20Carlos%20Sekko>> . Acesso em 02 ago. 2024.

a construção desenvolvida nesta pesquisa. Eu o enxergo como um aliado na criação de material lúdico voltado aos interesses da classe trabalhadora. Sob a lente da esfera mágica, combinada à estética proposta, observamos diversos elementos que se conectam com o período retratado e o presente. Mesclando fatos reais - devidamente referenciados ao final do livro - com elementos fantásticos. A narrativa expõe uma ficção histórica que encarna os problemas daquele tempo, trazendo à tona pautas que ainda ressoam na atualidade

A obra oferece, de maneira acessível, uma narrativa que insere o leitor-jogador no cerne do conflito, ilustrando de forma lúdica o que representou aquele período para aqueles que realmente buscavam defender os interesses populares. Trata-se de um trabalho que entrelaça Arte, Cultura Visual, memória e Game Design, e que deixou este autor que vos fala profundamente encantado.

2.1.5 Watergate

Por fim, parto diretamente para um jogo de tabuleiro - escolhido, inclusive, por sua relevância na disputa de narrativas históricas. Watergate, lançado em 2022, retrata de maneira lúdica um dos episódios políticos mais marcantes dos Estados Unidos.

Em 1972, cinco homens foram presos no complexo de Watergate - um conjunto de prédios comerciais que abrigava documentos e escritórios de Washington, a capital administrativa do país. A prisão desses invasores ganhou novas camadas com as investigações jornalísticas que se seguiram ao longo de dois anos. Descobriu-se que os homens atuavam sob ordens da Casa Branca, com a missão de obter informações de opositores políticos, o que desencadeou na renúncia do então presidente Richard Nixon, que buscava evitar um processo de impeachment.



O jogo 'Watergate' representa a disputa de narrativas entre o governo - o poder hegemônico - e a tentativa dos repórteres de revelar os fatos, em uma proposta que mistura as mecânicas de gerenciamento de mão, domínio de território, cabo de guerra e as sintetiza em uma dinâmica de conexão de pontos. Um jogador deve conectar os fatos que levam ao envolvimento do presidente Richard Nixon, representando a mídia jornalística, enquanto seu oponente representa a máquina hegemônica que luta para abafar o caso.

Tal dinâmica resulta em um verdadeiro cabo de guerra entre os pontos acumulados por cada jogador, que disputam o controle da narrativa. Na realidade, o escândalo veio à tona graças à "vitória" dos repórteres; já no contexto do jogo, porém, existe a possibilidade de esse desfecho jamais ocorrer.

54 Disponível em: <<https://www.ubuy.com.br/pt/product/04CIGQM-watergate>> . Acesso em 03 ago. 2024.



Figura 22 - DETA-
LHE DE 'WATER-
GATE' EM JOGO.
Descrição: DETA-
LHE DE CARTA
DE EVENTO PRE-
SENTE NO JOGO.
Fonte: UBUY
WATERGATE⁵⁵.

O jogo traz um elemento não discutido explicitamente, mas que se manifesta de sutilmente em sua estrutura - algo que podemos analisar à luz da esfera mágica. Refiro-me aqui à opinião pública e a como ela afeta diretamente a governabilidade de um regime. Veja bem: caso o evento tivesse vindo à tona no ano de 1974, Richard Nixon teria permanecido na presidência dos Estados Unidos, amparado pela mais plena certeza de impunidade. Com a exposição de seu plano, seu governo foi abalado e precisou se retirar antes mesmo de ser julgado por tais atos, sendo assim, perdendo seus direitos políticos.

O papel da imprensa no período foi de extrema importância para a elucidação dos fatos, conectando a população com a verdade. Veja, leitor: não afirmo aqui que a máquina jornalística seja uma instituição isenta. Como já vimos ao longo desta dissertação, cada editorial carrega seus próprios vieses. A investigação do caso Watergate só pôde seguir adiante porque beneficiava determinados interesses em detrimento da imagem de Nixon. Entretanto, isso não diminui a responsabilidade da organização jornalística envolvida, e este episódio serve como ilustração, em um ambiente lúdico como o do jogo de tabuleiro, da complexidade das disputas de narrativas.

55 Disponível em: <<https://www.ubuy.com.br/pt/product/04CIGQM-watergate>> . Acesso em 03 ago. 2024.

2.1.6 Freedom: The Underground Railroad

Observando novamente um evento estadunidense, encontramos no jogo 'Freedom' a representação da luta dos movimentos abolicionistas para ajudar pessoas escravizadas a fugirem do território dos Estados Unidos em direção às regiões mais ao norte, especialmente às terras do Canadá, em busca de uma chance de escapar da legislação que resguardava os interesses de seus senhores. Lançado em 2013 pela Academy Games, o jogo promove uma ficção histórica que acompanha, de forma lúdica, algumas figuras reais que auxiliaram caravanas em seu percurso pelo território estadunidense.



O jogo se desenvolve em mecânicas cooperativas de gerenciamento de cartas na mão, alocação de recursos e movimentação de itens, configurando um desafio logístico que se traduz, na dinâmica, em um sistema de movimentação pelo tabuleiro. Nele, os jogadores conduzem caravanas pelas estradas, enfrentando desafios, custos e embargos ao longo do caminho. Cada jogador possui uma

⁵⁶ Disponível em: <<https://www.academygames.com/pages/freedom>> . Acesso em 05 ago. 2024.

habilidade única, que o diferencia dos demais e cria facilitadores estratégicos, tornando a experiência mais enriquecedora quando jogada em grupo - ou, narrativamente falando, mais eficaz à medida que mais aliados se unem à causa.

O jogo se encerra com a consolidação de duas, dentre as diversas condições possíveis de vitória, em uma disputa onde todos vencem juntos ou todos são derrotados pelos escravagistas.



O desafio de encarnar, com respeito, uma parte da história dessa maneira é realizado de forma admirável em 'Freedom', que interpreta características de personagens históricos, buscando valorizar as múltiplas faces que lutaram por tal emancipação desses corpos. O jogo toca o sensível de forma que é difícil contemplá-lo apenas no contexto lúdico, fazendo-se extremamente presente em nosso imaginário coletivo.

Permito-me encerrar esta análise sonhando com a possibilidade de imaginar um jogo que represente dilemas em um contexto brasileiro - um devaneio lúdico de conceber um desafio capaz de encarnar, com a mesma potência, aquilo que este jogo aqui ana-

57 Disponível em: <<https://www.academygames.com/pages/freedom>> . Acesso em 05 ago. 2024.

lisado conseguiu expressar. *Quem sabe, em um próximo trabalho acadêmico.*

2.2 A esfera mágica: novas profundidades do círculo mágico e o retorno à realidade.

Conectar tantas referências e conhecimentos se desenvolveu de forma complexa em minha mente - *reconheço que as eventuais falhas na minha organização e na maneira não linear de conectar os fatos, por vezes, me desestruturaram o processo de escrita* - ainda assim, estamos afunilando os elementos necessários à compreensão do que gostaria de levantar neste momento do texto.

Ao observar os subcapítulos anteriores, que apresentam jogos de diferentes naturezas, pude percorrer por variados modos de promover uma consciência sobre memória, identidade e materialidade. Independentemente do suporte - sejam livros-jogos como 'O Porão' ou experiências de mundo aberto como 'We Happy Few' - todos os jogos dialogam com ideias que extrapolam os elementos momentâneos do cotidiano. Tais narrativas buscam, no imaginário coletivo, meios de discutir o sentido de "verdade", colocando em xeque o que tomamos como informação e como reagimos à realidade que nos cerca - *e que, por muitas vezes, nos querem silenciados.*

Retomando essa experiência de gamearte, minha maior certeza na escrita e no desenvolvimento do jogo reside em um de seus fundamentos básicos, citado logo no início deste capítulo: o círculo mágico (HUIZINGA, 2000).

Para maior clareza, podemos compreender o círculo mágico a partir de três tempos distintos vivenciados pelo jogador, os quais moldam suas experiências.

O primeiro tempo reflete o pré-jogo, momento anterior e alheio às atividades lúdicas, no qual o jogador se encontra imerso em sua própria realidade. Aqui, permanecem ativas as preocupações cotidianas, os dilemas pessoais, as expectativas, as dúvidas e certezas que constituem sua subjetividade, mesmo que de modo

inconsciente.

O segundo momento é o círculo mágico propriamente dito - o lugar da desassociação da realidade, de catarse pela fantasia e pela imersão. As regras do cotidiano são suspensas e apenas o conjunto de mecânicas e dinâmicas do jogo dita como as ações podem ser executadas nesse momento. Essa experiência permite um exercício de escapismo, assim como a realização, associado aos desafios e às expectativas - *por vezes, não tão literal* - de vitória.

A capacidade de mergulhar voluntariamente em uma realidade completamente distinta da nossa - e retornar dela com novas associações ao presente - é, para mim, um dos aspectos mais valiosos desta análise. Trata-se de uma experiência que amplia conhecimentos e leituras que nem sempre se conectam diretamente à temática do jogo, mas que emergem da interação sensível com a narrativa proposta.

No entanto, não considero que esse mergulho ocorra de forma "despida", como se o jogador se entregasse à fantasia desprovido de referências ou de vínculo com sua própria realidade. Como já foi amplamente discutido ao longo deste trabalho, não nos constituímos de maneira plena e autônoma: somos produto de condições materiais, simbólicas e sociais que nos foram impostas. Em certa medida, somos reféns da realidade à qual fomos submetidos desde o nascimento.

Assim, ao analisar o momento que antecede a entrada no círculo mágico, torna-se imprescindível compreender o que o jogador carrega consigo nesse mergulho.

Para esse aprofundamento, considero fundamental recorrer à perspectiva dialética, sob a ótica marxista. Em 'O Capital', Marx (2013) aprofunda a análise dialética ao deslocá-la do campo puramente filosófico, criticando a abordagem hegeliana por compreendê-la "de cabeça para baixo". Para Marx, a dialética só revela seu potencial emancipador quando atrelada aos fatores materiais da realidade.

Com clareza contundente, o autor afirma que "o movimento da sociedade capitalista, repleto de contradições, revela-se ao bur-

guês prático, de modo mais contundente, nas vicissitudes do ciclo periódico que a indústria moderna perfaz e em seu ponto culminante: a crise geral" (Marx, 2013, p. 130).

Tais contradições não emergem de um plano imaginário, mas das estruturas concretas que moldam o ser. A crise, como expressão máxima dessas contradições, evidencia a quem o sistema beneficia - e a quem ele exclui. A partir desse reconhecimento, torna-se possível exercer um juízo crítico sobre nossa materialidade, compreendendo os sistemas que nos cercam e, sobretudo, como se organizam e a serviço de quem operam.

Não basta, portanto, descrever a superfície com que tais sistemas se apresentam. É necessário adentrar sua estrutura e, munidos de tal consciência, compreender de onde surgem os elementos que moldam nosso imaginário.

Podemos sintetizar essa bagagem e repertório de cada jogador naquilo que se conhece como cosmovisão⁵⁸ - uma lente que influencia diretamente sua leitura de mundo.

A presença dessa estrutura subjetiva enriquece nossa compreensão ao voltarmos ao círculo mágico. Após tantas reflexões e análises de jogos que tratam - seja por sua natureza projetual, seja por sua dimensão imagética - de relações entre memória e estruturas governamentais, torna-se evidente que essas narrativas não poderiam ser plenamente acessadas sem uma pré-concepção desses debates e experiências.

Assim como nada é plenamente isento - e até mesmo a escolha da língua em que nos comunicamos marca um posicionamento político - as experiências lúdicas também não o são. Por isso, retomo aqui, após todas essas elaborações, a noção anteriormente discutida de esfera mágica, compreendendo que esse mergulho não ocorre de maneira dissociada do olhar que cada jogador leva para a expe-

58 Também conhecido como visão de mundo, refere-se a visão que o indivíduo possui do mundo a sua volta, em um misto de crenças, valores e pressupostos que atravessam culturas e grupos. Dentro de um mesmo grupo teremos as mais diversas cosmovisões. Em um exemplo simples, dentro da cultura brasileira, o feriado do carnaval pode ser observado de diferentes maneiras a cada indivíduo - tempo de festejar, de viajar, de descansar, ou mesmo um feriado desnecessário.

riência.

Cada jogador carrega consigo vivências, marcas, limites e possibilidades impostas por sua trajetória e por sua inserção no mundo. Ao optar por nomeá-la "esfera" em vez de "círculo", proponho uma perspectiva ampliada - mais tridimensional, porosa, interdependente do que ocorre antes, durante e depois do jogo. Não existimos no mundo sem o legado que nos foi atribuído desde o nascimento.

Nossa encarnação é também a encarnação daquilo que fizeram com aqueles que vieram antes de nós.

Memória, identidade, fantasia e expectativa caminham, ao meu ver, de forma absolutamente indissociável - e cada narrativa atinge cada jogador de maneira excepcionalmente singular.

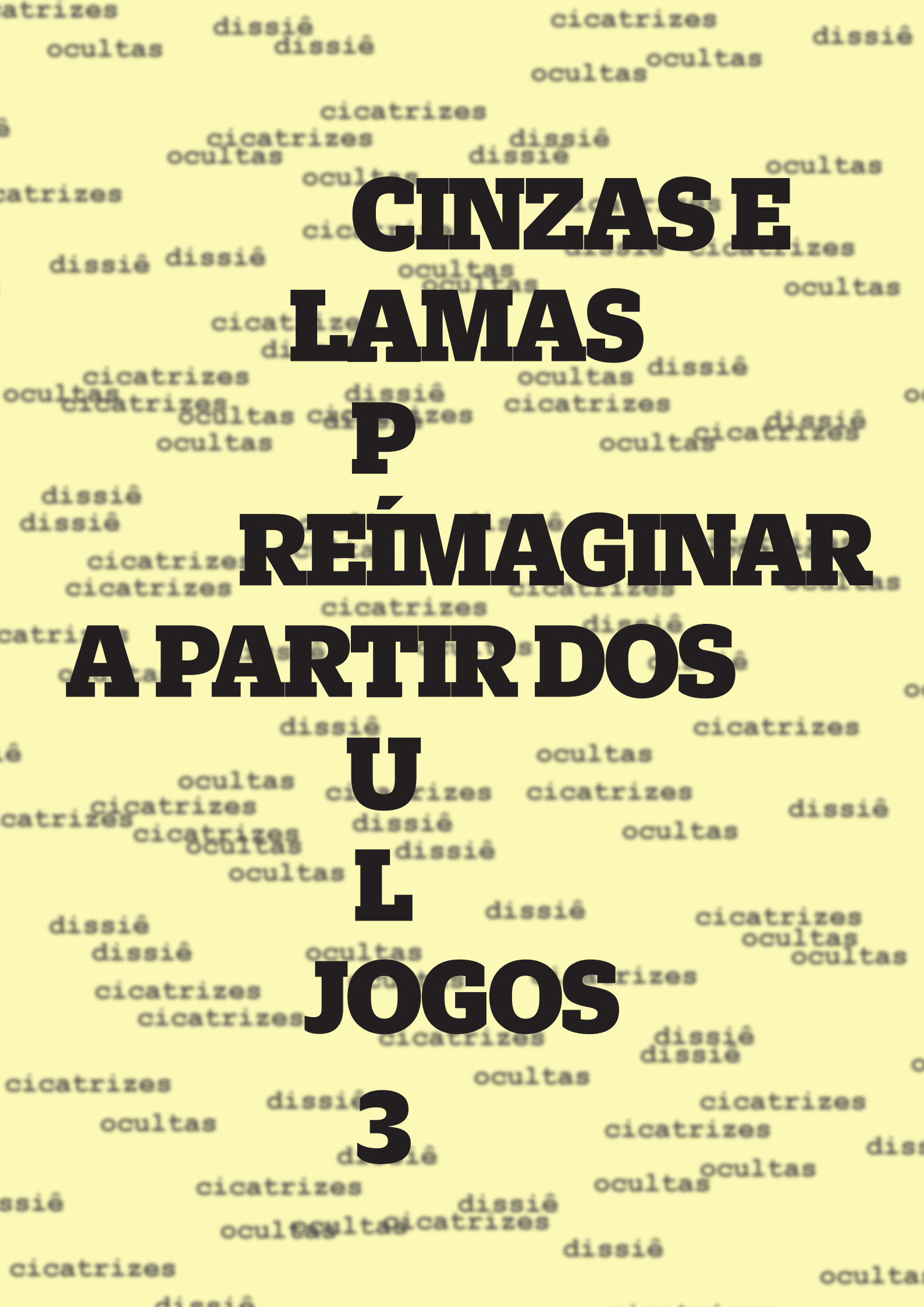
O percurso pelos diferentes jogos analisados, somado à extensa pesquisa realizada neste projeto, apenas reforça minha convicção: *ninguém joga sozinho*. A esfera mágica compreende intencionalidade - oculta ou não - nas formas como reagimos aos estímulos de uma experiência lúdica.

E o jogo, por sua vez, também se constrói repleto de vieses. Coloco-me aqui não apenas como pesquisador, mas como alguém que desenvolve jogos - ciente de que as imagens que criamos carregam intenções, conscientes ou não, e que nelas reside uma potência de vida e de morte.

Retomando o objeto central desta dissertação, afirmo que o próximo capítulo apresenta, exclusivamente, o desenvolvimento da experiência de gamearte e as conclusões deste processo no campo da Arte e Cultura Visual. Há, também, divagações e devaneios - *que, a meu ver, são parte estrutural da escrita de um objeto como este*.

Agora, não há mais pistas para a solução da experiência.

Assim, caso deseje solucionar o enigma aqui oculto, retorne às páginas anteriores e procure a resposta - ou, se preferir, siga em frente e descubra como o jogo foi montado.



CINZAS E LAMAS P REÍMAGINAR A PARTIR DOS U L JOGOS 3



A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos:

uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa.

Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.

A partir desta etapa, não há mais mistérios a serem resolvidos. As pistas do jogo permanecem nos capítulos anteriores, e você pode seguir adiante, tanto em direção à resolução quanto à compreensão de como tal objeto foi desenvolvido. Caminharemos agora pelas etapas de elaboração, confecção e desfecho do jogo em si.

Você, leitor, que não teve a oportunidade de experienciar esta obra de Gamearte de maneira integral, encontrará aqui a chance de compreender, em profundidade, todos os elementos que permearam a escrita desta dissertação. E você, que teve a oportunidade de desvendar o enigma - ou não - que se oculta entre estas páginas, poderá agora observar como tudo foi cuidadosamente elaborado, pela perspectiva da experiência que busquei gerar.

A elaboração desse processo pode ser observada sob diferentes óticas, e me permito - como parte indissociável deste evento - sangrar entre as entrelinhas, deixando que os sentimentos que me atravessaram durante o percurso sirvam como fios condutores desta travessia.

Para melhor elucidar o todo, proponho, antes de mais nada, uma breve explicação sobre o que será desenvolvido nos próximos subcapítulos. Sinto a necessidade de fragmentar a compreensão a partir dos três principais pilares da minha maior referência em game design: a autora, pesquisadora, professora e desenvolvedora Robin Hunicke.

Em seu processo de desenvolvimento, Hunicke propõe três pilares essenciais: mecânica (Mechanics), dinâmica (Dynamics) e estética (Aesthetics) (HUNICKE, 2004). De forma bastante simplificada, podemos comparar o sistema de um jogo a um objeto cotidiano - como uma bicicleta, por exemplo. Nesse paralelo, as mecânicas correspondem ao sistema mais básico do objeto: são as engrenagens, os aros, as correntes - o mecanismo estrutural fundamental. A dinâmica refere-se à forma como esses elementos são organizados e interagem entre si: os mesmos componentes podem ser utilizados de modos distintos, e a maneira como são dispostos - em frequência, ritmo, repetição ou ciclos - determina como o sistema funcionará na prática. Por fim, temos a estética, muitas vezes

negligenciada, mas que, segundo a autora, é tão essencial quanto os outros pilares. Ela abarca as linguagens visuais e verbais da experiência lúdica, oferecendo o primeiro contato com o jogo - mesmo antes de seu início - e sustentando suas sensações durante e após a partida.

Nesse paralelo, as mecânicas correspondem ao sistema mais básico do objeto: são as engrenagens, os aros, as correntes - o mecanismo estrutural fundamental. A dinâmica refere-se à forma como esses elementos são organizados e interagem entre si: os mesmos componentes podem ser utilizados de modos distintos, e a forma como são dispostos - em frequência, ritmo, repetição ou ciclos - determina como o sistema funcionará na prática. Por fim, temos a estética, muitas vezes negligenciada, mas que, segundo a autora, é tão essencial quanto os outros pilares. Ela abarca as linguagens visuais e verbais da experiência lúdica, oferecendo o primeiro contato com o jogo, mesmo antes de seu início, e sustentando suas sensações durante e após a partida.

Esses elementos, pensados de forma modular e metodológica, servem para facilitar o desenvolvimento de jogos e responder às expectativas de quem conduz o processo criativo. No entanto, talvez por minha experiência como desenvolvedor de jogos independentes - *ou pelos anos dedicados a fugir da realidade pelo abrigo do círculo mágico* -, passei a analisar os jogos a partir dos sentimentos que despertam em mim. E talvez esse seja, para mim, o verdadeiro ponto de partida de qualquer criação.

Assim, acredito que as mecânicas, dinâmicas e estéticas são conduzidas, sobretudo, por uma força sentimental - *ainda que tais sentimentos ressoem de forma única em cada jogador* -, quando compreendo a força da esfera mágica. Mapear essas sensações, portanto, torna-se essencial para que a narrativa se torne completa.

Mas, antes disso, é necessário que você compreenda um pouco da mente deste escritor que vos fala.

3.1 O retorno à prática: sangue, suor e lágrimas que não me pertencem.

Creio sofrer do mesmo mal que aflige muitos pesquisadores acadêmicos ao se aproximarem da reta final de suas investigações: o gargalo criativo e os recorrentes questionamentos sobre nossa própria capacidade de concluir a tarefa proposta. Para você, caro leitor, que me acompanha neste momento, já é evidente que ultrapassamos essa barreira e concluímos o projeto com êxito.

Entretanto, a escrita desta dissertação atravessou anos distintos da minha vida - e me permito, neste ponto, abrir um parêntese que considero fundamental para a compreensão do processo criativo que alimentou a experiência lúdica desenvolvida até aqui.

Março de 2025. Em uma viagem à capital do Piauí, Teresina, em pleno mês de março - e faço aqui um registro memorial, pois acredito que toda experiência vivida complementa a forma como compreendemos nossas próprias criações -, acompanhei minha companhia em um congresso de sua área de pesquisa. Durante a estadia, tivemos a oportunidade de visitar o Centro de Artesanato Mestre Dezinho, um prédio que, até o ano de 1978, abrigava o quartel da Polícia Militar⁵⁹ da cidade. Suas salas, antes utilizadas como celas de prisão, permanecem como testemunhos silenciosos de um passado sombrio. O porão, ainda hoje acessível ao público, foi utilizado como sala de tortura durante o regime militar.

59 Disponível em: <<https://gl.globo.com/pi/piaui/noticia/2024/07/24/de-ferias-com-o-gl-conheca-a-historia-da-central-de-artesanato-que-ja-foi-qg-da-pm-e-o-parque-que-tomou-o-lugar-de-um-lixao-na-zona-norte-de-teresina.ghtml>> . Acesso em 25 mar. 2025.



Figura 25 - PORTA
DA CELA ABER-
TA.

Descrição: AL-
ÇAPÃO ABERTO
PARA UM DOS
PORÕES DA DI-
TADURA.

Fonte: ACERVO
PESSOAL.

O ambiente permanece conservado graças aos esforços conjuntos de artistas locais e do poder público, que revitalizaram o prédio e optaram por preservar esse fragmento da memória coletiva - com marcas ainda visíveis, como manchas de sangue nas paredes.

A sala em questão, que o artesão responsável por sua vigilância ironicamente apelidou de "sala de massagem", foi utilizada como local de tortura durante o período da ditadura militar. Suas instalações permanecem intactas: ganchos e algemas presos às estruturas, fiação elétrica exposta - utilizada nos interrogatórios - e vestígios de sangue ainda perceptíveis nas paredes, no chão e até no teto.

Trata-se de um espaço carregado de dor, cujos sinais mate-

riais contrastam brutalmente com a leveza do artesanato exposto no restante do centro cultural - e que, por isso mesmo, ressoa com intensidade na memória de quem o visita.



O ambiente se mantém em um assustador estado de preservação, com resquícios das vítimas ainda presentes em todos os cantos. Entre as imagens capturadas por este autor que vos escreve, muitas acabaram descartadas devido à baixa qualidade — resultado da iluminação escassa, dos olhos marejados e da pressão baixa causada pela permanência em um espaço tão hediondo. A frieza necessária à documentação foi, naquele momento, substituída pela visceralidade da experiência.

Dentre os registros preservados, destaca-se uma marca parcial

de mão, visível na composição da Imagem 26, como um fantasma do passado que insiste em tocar o presente. Ali está ela: eternamente morta e, ao mesmo tempo, viva - estampada no subterrâneo da história brasileira. Um mergulho como esse talvez nunca acontecesse, não fosse a motivação desta pesquisa. E talvez muitos jamais o façam. Mas o compromisso com a exposição do materialismo histórico por meio da arte exigia esse enfrentamento. E, por isso, ele foi feito.

3.2 As cicatrizes do outro que doem em minha carne

Retomando a construção deste material, busquei me alimentar das inúmeras histórias disponíveis - tanto nas fontes mais tradicionais, como os relatórios da Comissão Nacional da Verdade (CNV), que listam um número infindável de vítimas, quanto em materiais não oficiais, que ajudam a preencher os silêncios da história.

Dentre estes, destaco a obra 'Cativo sem fim: As histórias dos bebês, crianças e adolescentes sequestrados pela ditadura militar no Brasil', de Reina (2019). Nela, o autor percorre o país reunindo 19 fragmentos de histórias deliberadamente apagadas dos registros militares, dando voz às juventudes perdidas dessas vítimas.

Onze desses relatos dizem respeito a sequestros ocorridos durante a Guerrilha do Araguaia (1972-1974), cujas marcas ainda reverberam na região. Entre eles, destaca-se o caso de Iracema de Carvalho Araújo, cuja trajetória se apresenta fragmentada em:

A professora Lúcia Emília de Carvalho Araújo e sua filha Iracema foram presas em Recife, Pernambuco, em 1964. Lúcia Emília, a professora Mila, era filiada ao Partido Comunista Brasileiro (PCB) e dava aulas para filhos de camponeses na região Agrícola de Jaboatão dos Guararapes. Iracema viu a mãe ser torturada no DOI-CODI de Recife. Também apanhou e chegou a ser seviciada. Depois acabou abandonada na praça do Derby, em Recife. [...] Somente aos 19 anos de idade teve seu primeiro documento de

identidade, lavrado em São Paulo. Mas com o nome que pensava ter: Iracema Alexandre de Souza. (REINA, 2019, p.29-30)

Como era de se imaginar, as histórias são muito mais complexas do que este breve parágrafo pode sugerir. No entanto, tratando-se de um jornalismo especializado em recuperar memórias apagadas, qualquer recorte das violências sofridas revela-se, por natureza, limitado diante da vastidão e da brutalidade do que realmente aconteceu.

Ao longo da obra, aprofundam-se as estratégias de terrorismo de Estado executadas pelo governo militar contra sua própria população - *revelando, mais uma vez, quem era o verdadeiro algoz desse regime*. Nesse contexto, a violência se evidencia como uma arma empunhada por aqueles que, no fundo, se mostram frágeis diante da liberdade alheia.

Retornando ao processo "antropofágico" de assimilação e resignificação dessas violências, também foram considerados os relatos de filhos e netos de sobreviventes e militantes. Por meio da tradição oral, essas memórias familiares resistiram ao apagamento institucional e contribuíram para a sustentação da transmissão intergeracional do trauma.

Novas perspectivas emergiram a partir do lançamento do filme nacional 'Ainda Estou Aqui' (2024), de Walter Salles. Impulsionado por redes como o TikTok⁶⁰, usuários iniciaram um movimento de compartilhamento de memórias familiares, como fizeram as jovens Maria Petrucci, Luana Lungaretti e Elisa Nunes - que divulgaram os relatos de pais e avós presos, torturados e exilados durante o período da ditadura⁶¹.

Apesar disso, a distância entre mim e os acontecimentos narrados me colocava constantemente em um lugar de estranhamento. Sentia-me, a todo instante, como um espectador de barbáries que ainda estendem seus tentáculos sobre o presente da sociedade brasileira. Foi a partir desse deslocamento que começou a se moldar

60 Rede social de vídeos curtos.

61 Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/articles/crk0mp5l26go>> . Acesso em 11 mar. 2025.

a sensação que eu desejava imprimir na experiência: o impulso de escavar, de reunir peças desconexas, de rastrear os caminhos pelos quais a verdade se escondeu - e, paralelamente, construir uma narrativa capaz de transmitir ao espectador o peso emocional do mergulho nesses escombros.

Dor, curiosidade e a sensação de perseguição - de que ainda há muitos em busca da verdade - deveriam estar presentes. A tradução estética e sensorial desses sentimentos precisava estar à altura daquilo que representam. Assim, é neste ponto que finalmente mapeamos os elementos fundamentais para o desenvolvimento do projeto de game design.

3.2.1 Explorar e conectar: Mecânicas, Dinâmicas e Estética em colaboração

Finalmente, ao discutir a elaboração das mecânicas propriamente ditas, passamos por algumas escolhas conceituais que contribuíram para o desenvolvimento do projeto desta dissertação. A partir da concepção proposta por Hunicke (2004), busquei mapear os principais elementos que gostaria de utilizar.

Alinhado aos sentimentos que emergiram ao longo do processo, optei por mecânicas básicas de exploração e conexão, que possibilitam ao jogador navegar por fragmentos dispersos de informação, em um percurso investigativo e sensível. Movido também por um fator nostálgico, inspirei-me nos desafios lógicos clássicos - enigmas e charadas que exigem atenção a pequenos detalhes, capazes de revelar grandes contradições quando corretamente interpretados - e a forma final pode ser observada em detalhe no Apêndice II.

Essas escolhas mecânicas dialogam diretamente com o desejo de provocar constatações impactantes, evidenciando as inconsistências e lacunas da narrativa histórica. No entanto, esse alinhamento entre forma e conteúdo não surgiu de imediato: ele é fruto de um percurso extenso, marcado por meses de ideias esboçadas e

projetos deixados pelo caminho - até que a coerência entre emoção, estrutura e proposta emergisse com clareza.

desafio de lógica

Média

No ponto

Ontem à tarde, cinco mulheres esperavam na fila à sua condução, no ponto de ônibus. Cada uma usava uma capa de chuva, um cachecol e um guarda-chuva, todos em cores diferentes. Capas de chuva, cachecóis e guarda-chuvas tinham cores distintas entre si. Considerando as dicas, descubra o lugar de cada mulher na fila do ônibus e as cores das capas de chuva, dos cachecóis e dos guarda-chuvas.

1. Uma mulher usava uma capa rosa e um cachecol marrom.
2. A mulher com a capa de chuva vermelha tinha um guarda-chuva amarelo e não era a primeira ou a última da fila.
3. A mulher que era a quinta da fila usava um cachecol rosa, mas não tinha um guarda-chuva ou uma capa na cor marrom.
4. A mulher com o guarda-chuva marrom usava uma capa na cor amarela e estava logo atrás na fila da mulher com o cachecol na cor amarela.
5. A mulher que era a quarta da fila levava um guarda-chuva verde.



desafio de lógica

59

	Capa de chuva	Cachecol	Guarda-chuva
Amarelo			
Marrom			
Rosa			
Verde			
Vermelho			

	Capa de chuva	Cachecol	Guarda-chuva
Primeira			
Segunda			
Terceira			
Quarta			
Quinta			
Amarelo			
Marrom			
Rosa			
Verde			
Vermelho			

Lugar na fila	Capa de chuva	Cachecol	Guarda-chuva

Figura 27 - MIOLO DA REVISTA COQUETEL.

Descrição: EM PÁGINA DUPLA, APRESENTA UM DESAFIO DE LÓGICA COM CINCO PISTAS E QUATRO VARIÁVEIS A SEREM ALINHADAS.

Fonte: MARKET PLACE DO MERCADO LIVRE⁶²...

A natureza simples de evidenciar falácias me soou familiar e convidativa ao jogador, dialogando com a narrativa almejada - que será melhor detalhada nos subcapítulos adiante. E compreenda, caro leitor: apesar da forma linear com que este processo é descrito, nenhum processo de criação é, de fato, linear.

Para a construção dessa trilha de pistas, separei em seis elementos os componentes necessários à resolução do enigma proposto - estrutura narrativa que será mais bem compreendida ao longo deste capítulo.

A maneira como conduzi a organização do enigma mescla conceitos de mecânica e dinâmica com estética, na medida em que a disposição das seis evidências (Apêndice III) só pode ser verdadeiramente compreendida a partir da análise completa da obra.

A escolha de onde e como dispor as pistas foi feita de modo que o leitor precisasse interagir ativamente com o objeto: ler, encontrar caminhos sem saída, questionar hipóteses, testar alter-

62 Disponível em: <<https://www.mercadolivre.com.br/passatempos-coquetel-desafios-de-logica-livro-18-19-e-20-de-equipe-coquetel-editora-coquetel-capamole-em-portugus-2020/p/MLB26668913>>

100

nativas - e até mesmo rasgar partes do artefato de gamearte.

É neste ponto que aproveito para detalhar melhor parte da obra - a qual será observada em profundidade no próximo capítulo -, onde recorro a objetos extra-textuais para a construção da experiência.

Com o objetivo de guiar o jogador por uma jornada de exploração e escavação nos ecos do nosso passado, toda a dissertação foi entregue dentro de uma pasta arquivo, acondicionada em um saco de lixo - como se fosse material destinado ao descarte -, acompanhada de uma caixa de fósforos (elemento descrito no Apêndice IV), uma vela e um cartão-postal da Avenida Goiás, localizada no centro de Goiânia, onde nossa breve história se passa. Todos esses itens foram organizados no interior da pasta.

O propósito desses elementos - que compõem o senso estético desta experiência lúdica - é inserir o jogador no papel de alguém que busca respostas propositalmente ocultas, imerso em um caos de objetos diversos e, à primeira vista, desconexos.

Retomando a análise da dinâmica, duas das pistas foram disponibilizadas de forma aberta, destacadas propositalmente em meio ao conteúdo da narrativa paralela - mais um ponto que será esclarecido adiante.

Uma das pistas, no entanto, encontra-se oculta dentro da própria caixa de fósforos. Para acessá-la, é necessário remover completamente a gaveta dos palitos e observar seu interior. A aparência da caixa não foi escolhida ao acaso, mas inspirada nas embalagens utilizadas pelo artista Cildo Meireles, em sua obra *Sermão da Montanha: Fiat Lux* (1979).

Essa instalação, composta por 126.000 caixas de fósforos da marca Fiat Lux empilhadas ao centro da sala, era vigiada não apenas por oito espelhos, mas também por cinco atores representando policiais à paisana. A obra mobiliza signos marcantes da ditadura: os olhares cruzados pelo medo, a sensação de insegurança constante pela vigília, e a iminência de um incêndio prestes a se alastrar.

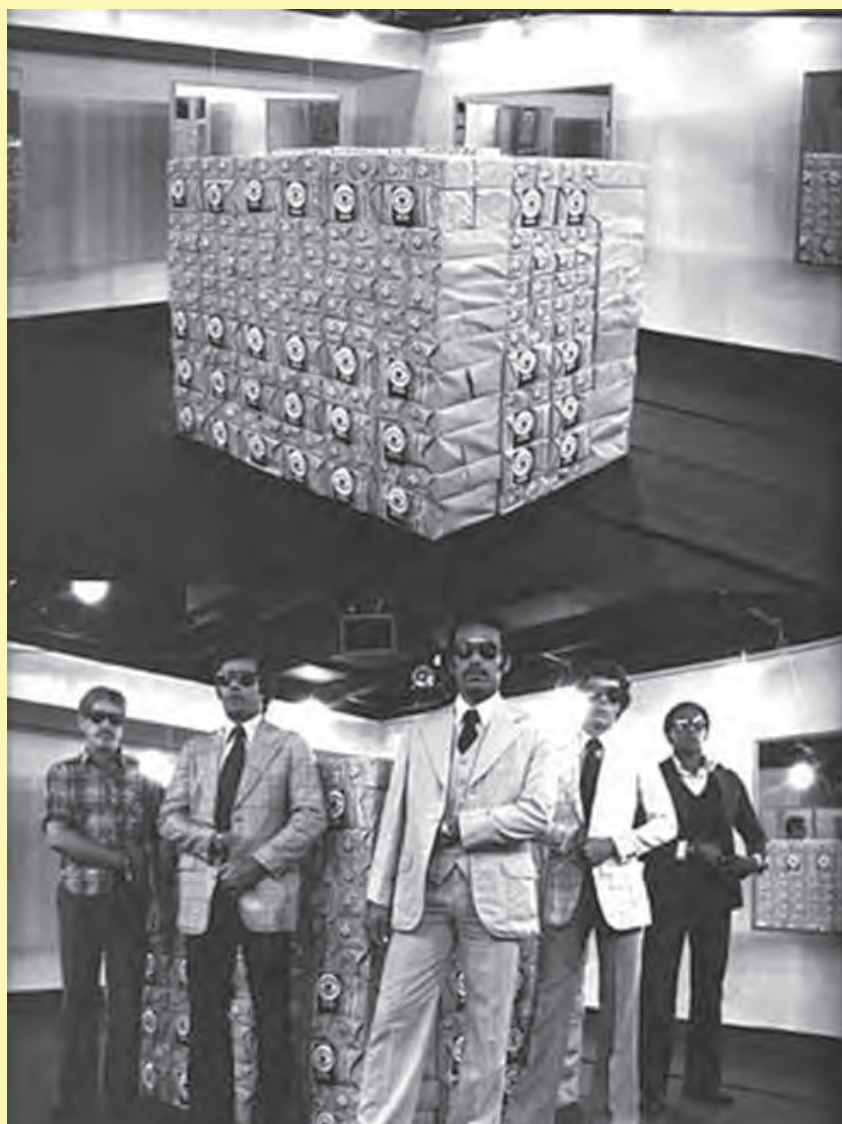


Figura 28 - COM-
POSIÇÃO DE
DUAS IMAGENS
DA PERFOR-
MANCE 'SERMÃO
DA MONTANHA:
FIAT LUX' NO
CENTRO CULTU-
RAL CÂNDIDO
MENDES (RIO DE
JANEIRO RJ)
Descrição: DEZE-
NAS DE PACOTES
COM CENTENAS
DE CAIXAS DE
FÓSFOROS, CEN-
TRALIZADOS
ENTRE ESPE-
LHOS E VIGIA-
DOS POR SUJEI-
TOS DE ÓCULOS
ESCUROS.
Fonte: ENCICLO-
PÉDIA ITAÚ
CULTURAL⁶³.

A caixa não funciona apenas como um elemento alegórico do período; o fogo também é utilizado como uma ferramenta para revelar uma nova pista na resolução do enigma. Como mostrado anteriormente nesta dissertação, na imagem 11, o fogo era empregado tanto como instrumento de terrorismo quanto para ocultar evidências. Mesmo nos momentos finais desse período, ainda se observa o uso do fogo com o propósito de destruir provas.

63 Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/104177-sermao-da-montanha-fiat-lux>>



Figura 29 - DO-
CUMENTOS DO
DOPS GAÚCHO
INCINERADOS
EM UM SÍTIO
NAS IMEDIA-
ÇÕES DE PORTO
ALEGRE.

Descrição: HO-
MENS JOGAM
PASTAS E CAI-
XAS DE AR-
QUIVOS EM
UMA PILHA EM
CHAMAS, EM UM
ESPAÇO DESCAM-
PADO.

Fonte: MEMORIAL
DA DEMOCRA-
CIA⁶⁴.

Nesta narrativa, o fogo é utilizado para revelar a mensagem oculta no cartão-postal da Avenida Goiás, onde o texto, escrito com suco de limão, torna-se visível ao ser exposto ao calor da chama.

Outra pista está escondida por meio da esteganografia⁶⁵, utilizando uma técnica gráfica que criei para gerar um efeito visual: um objeto é revelado sob um grafismo. Nesse contexto, optei por elementos vermelhos que disfarçam diversos textos contendo pistas falsas ou fragmentos da narrativa - sendo que apenas um deles contém a pista verdadeira. A escolha da cor do grafismo está diretamente relacionada ao uso de uma lente vermelha.

Veja bem, caro leitor, todo o levantamento dos antecedentes e da consolidação da Ditadura Empresarial-Militar evidencia um ponto central: a luta de classes. Enquanto grande parte da po-

⁶⁴ Disponível em: <<https://memorialdademocracia.com.br/card/repressao-comeca-a-queimar-arquivos>>

⁶⁵ A prática de esconder informações dentro de outra mensagem ou objeto, de forma que a existência da mensagem oculta não seja aparente para observadores não autorizados.

pulação é condicionada a criar rixas dentro da própria classe, certos grupos mantêm plena consciência das políticas que mais os beneficiam.

Assim, em uma leve alegoria, utilizo a lente vermelha - um jogo com a cor comumente associada aos partidos do espectro da esquerda radical - como chave para revelar a verdade. Essa leitura permanece inacessível até que a folha de jornal colada no verso da pasta seja rasgada.

Por fim, a última pista está relacionada à mecânica do número de páginas. O jogador deve alinhar fragmentos - entre vários falsos - até encontrar a única combinação que forma a pista verdadeira.

Todas as pistas podem ser descobertas ao longo da dissertação e por meio dos microcomentários escritos pelo eu lírico da narrativa, que, em diversos momentos, oferece dicas e orientações sobre onde o leitor deve buscar para seguir sua jornada pela peça de gamearte.

Ainda assim, a conclusão e o desfecho podem não ser facilmente alcançados, já que algumas pistas podem faltar para a resolução do enigma. No entanto, o eu lírico fornece uma resposta final por meio da decodificação de uma mensagem cifrada com o código Atbash⁶⁶. A partir de certo nível de dedução, essa cifra pode levar à solução de maneira muito mais rápida. Uma ajuda de decodificação pode ser obtida na eliminação de caminhos após a solução do desafio lógico, ganhando mais letras para ajudar a decodificar o código Atbash (Apendicê V).

A frase codificada conduz o jogador a destruir a vela enviada com o pacote do jogo. Dentro dela encontra-se um QR code⁶⁷- um link cifrado que conduz ao final da narrativa, permitindo, enfim, a compreensão completa do nosso pilar estético.

66 Código que inverte a ordem do alfabeto, utilizando as letras "de trás para frente".

67 Código digital gerado a partir de links, que permite a leitura através da câmara de dispositivos celulares.

3.2.2 Esconder e revelar: o ato de contar histórias ocultas a plena vista.

É difícil saber exatamente por onde começar este capítulo - *eu mesmo acredito que ele tenha começado no capítulo O* - já que contar histórias foi tudo o que fiz desde o primeiro parágrafo deste material. Este subcapítulo trata, finalmente, da narrativa que conduz o leitor em paralelo à escrita deste objeto em desenvolvimento, enquanto sigo alimentando-me das leituras de Hartman (2000) e Mondzain (2015).

Ainda que não tenhamos exercitado um processo longo o suficiente - e qualquer abordagem que se limite a um relatório de pesquisa executado por apenas uma pessoa me parece insuficiente para tratar de um período tão complexo de nossa realidade - busquei experimentar, por meio de linguagens visuais e verbais, o exercício da escrita narrativa com o objetivo de encarnar, ainda que brevemente, dores e desafios históricos. Obras como 'O Porão' (2024), discutida anteriormente no subcapítulo 2.14, ou 'Freedom: The Underground Railroad' (2013), mostram que existem formas diversas de dar corpo a essas histórias.

Aqui, escolhi fazê-lo da maneira mais coerente com minha realidade material: através do processo de escrita acadêmica. No próximo subcapítulo, trataremos dos componentes físicos e da execução prática deste processo. Aqui, porém, analisaremos o percurso criativo envolvido em sua concepção.

Como já lhe confidenciei, caro leitor, esse processo não se dá de forma linear ou sequencial; ele se transforma ao longo dos dias. Inicialmente, a escrita ocorria em meio a pausas pessoais - *eu me escondia dentro do texto. Mas, como se pode notar, estou sempre presente de forma evidente, indissociável da obra.*

Logo, surgiu uma persona: aquela que mergulha - mesmo partindo de uma realidade distante - e observa de perto as mazelas e os desafios enfrentados no período, tentando retratá-los à sua maneira. Sem nome ou introdução - *como talvez eu mesmo devesse me portar em uma dissertação* -, esse protagonista narra brevemente

te sua história (Apêndice VI).

Sem a pretensão de se apresentar como figura central ou como salvador, ele relata e oculta fragmentos de ficção e realidade, surgidos de diferentes fontes, que alimentam a narrativa principal. Mergulhado em sentimentos de medo e raiva, transcreve sua jornada no primeiro suporte que encontra.

O convite ao início do jogo começa com uma ficha do eu lírico, que apresenta alguns dados sobre ele e, escrita à mão, uma mensagem que convida o leitor-jogador a iniciar a jornada (Apêndice VII).

A obra física só se completa com a escrita manual de nosso "fantasma" - repleta de erros, inconsistências e hesitações, como seria de se esperar de alguém escondido, nos anos 1970, tentando registrar algo que, hoje, talvez postasse em um vídeo no YouTube⁶⁸ para agradecer ao jogador por ter encontrado seu rastro.

Distante, perdido, apenas mais um trabalhador comum, esse protagonista esconde seus relatos entre arquivos, de modo que o interessado por esta pesquisa também possa encontrá-los. Talvez, assim, seja possível se identificar com todo o processo de escrita - em sua fragilidade, urgência e resistência.

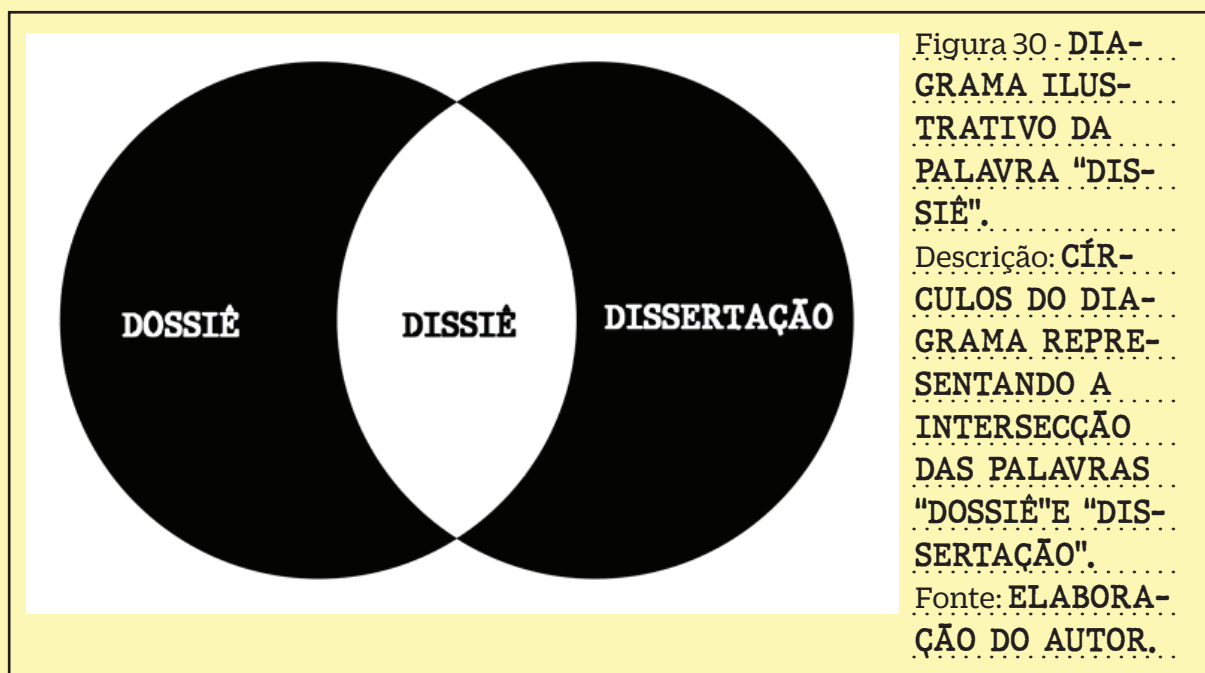
3.3 Desenterrar o "Dissiê": A elaboração material do projeto

Este capítulo constitui o principal pilar do desenvolvimento do objeto físico deste processo. Os subcapítulos anteriores foram fundamentais para contextualizar como chegamos às estéticas adotadas e à organização das referências, permitindo maior clareza neste ponto da dissertação.

Caminhando diretamente para nossas referências, a estrutura central desta experiência física baseia-se na materialidade dos arquivos do período - e em grande parte do que comumente associamos a eles.

68 Plataforma online de vídeos.

Foi nesse momento que compreendi a possibilidade de expandir esta dissertação e nomeá-la de forma renovada, conectando-a com o ambiente imagético no qual mergulhei durante o processo. Assim, emerge o neologismo que propus: uma combinação entre as palavras dossiê⁶⁹ e dissertação, resultando em Dissiê.



Essa fusão conceitual nasce de dois fatores. Primeiro, não tenho a intenção de criar uma réplica exata de materiais históricos do período, mas sim desenvolver um projeto único, que se situe entre os elementos das minhas referências e o escopo de uma dissertação acadêmica. Em segundo lugar, essa abordagem dialoga diretamente com o campo da gamearte, como observa Leão (2005) em:

A denominação gamearte se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas. Assim, quando se fala em gamearte, podemos encontrar projetos que criam novos contextos para games conhecidos. Muitas vezes, encontramos antigos games travestidos em máquinas inúteis ou esfinges enigmáticas. Nesses casos, é possível reconhecer o game revisitado, porém o estranhamento surge quando iniciamos o ato de jogar. Em vários

⁶⁹ Série de documentos importantes que tratam, revelam a vida de um ou mais indivíduos, de um país, de uma instituição etc.

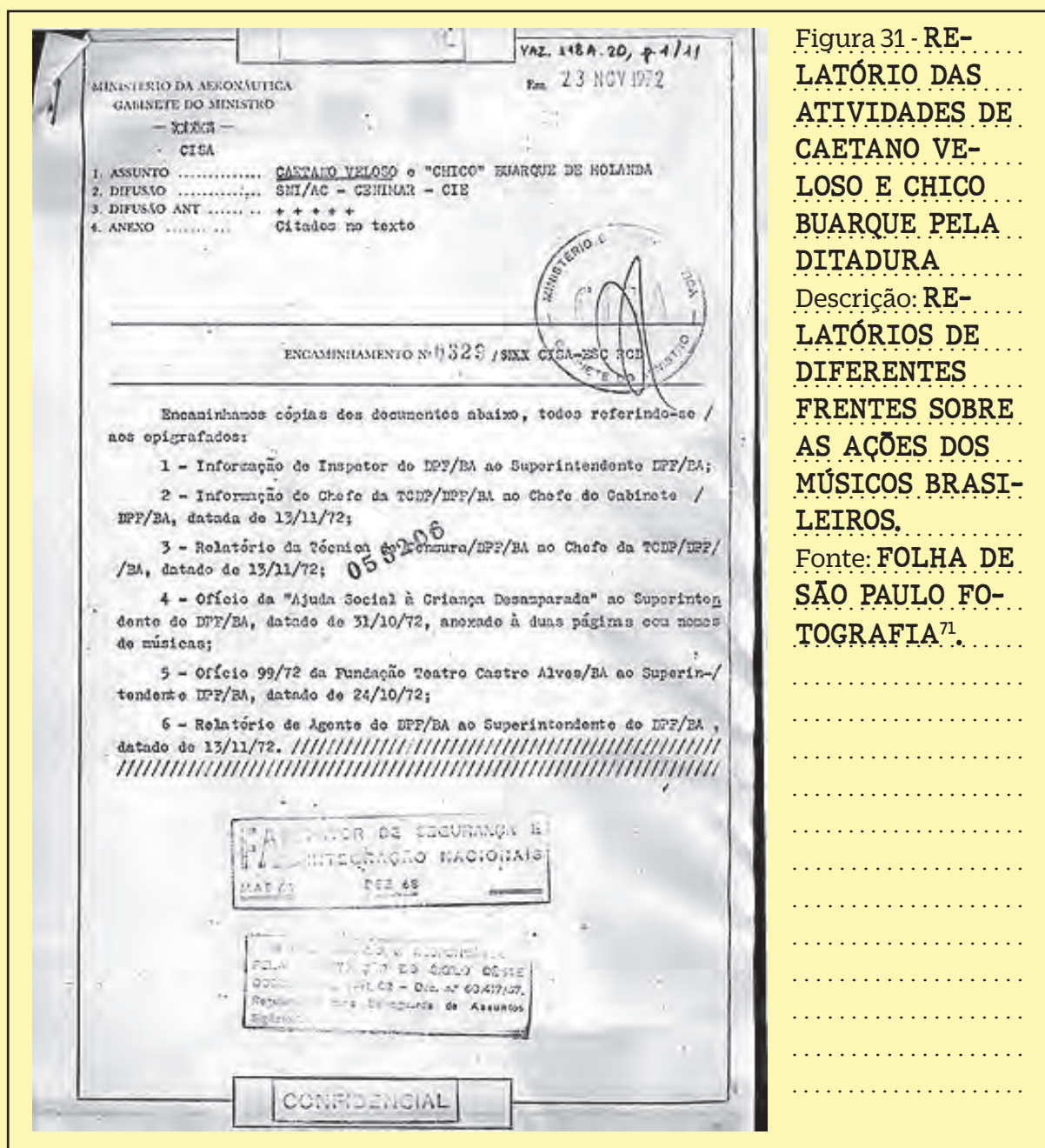
projetos, a gamearte propõe sentidos diversos e subverte plataformas habituais da cultura gamer. Em buscas existencialistas, a gamearte muitas vezes nos oferece o não-sentido e o vazio. No entanto, vale lembrar que muitos projetos artísticos não se enquadram fixamente em uma só categoria e agregam características de várias modalidades da ciberarte. Assim, muitos projetos de gamearte podem ser estudados tal como net arte, realidade virtual, instalação interativa etc.. (REINA, 2019, p.29-30)

Sendo assim, mesclo aptidões oriundas das minhas linguagens - os jogos e a dissertação - para alcançar a experiência única aqui proposta.

Retomando: busco inspiração em arquivos marcados por uma estética própria e por sua natureza burocrática, documentos densos, muitas vezes desumanizados. Minha principal referência, portanto, nasce dos escombros - daquilo que restou, que sobreviveu ao tempo, à censura e ao silêncio.

Tais documentos, repletos de intervenções e envelhecidos pelo tempo, servem como ponto de partida para o planejamento editorial do meu processo. A partir de tipografias características da datilografia⁷⁰, utilizei duas fontes principais: JMH Typewriter, que simula o tipo utilizado em máquinas de escrever, e Daniel, que remete à caligrafia manual - *utilizada não só na experiência lúdica, mas também nos momentos que me permito sangrar no texto, como você leitor, já deve ter notado.*

70 Termo tradicionalmente associado às máquinas de escrever, atualizado aos dias atuais à característica de escrita rápida em teclados.



O espelho editorial⁷² - como você pode observar na leitura desta obra - permite-se romper com o modelo tradicional esperado. Ele exercita um equilíbrio entre as normas da ABNT e a extra-polação estética desses documentos históricos, resultando em um híbrido: algo completamente distinto de ambos, que não busca ser exatamente nenhum deles, pois reconhece sua natureza desviada.

⁷¹ Disponível em: <<https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/8520-documentos-da-ditadura-sobre-chico-buarque>>

⁷² Nome dado ao projeto gráfico que serve de modelo às páginas de um projeto.

Entre cartas e cinzas da Ditadura: narrativas, interesses de classe e gamearte a favor da memória

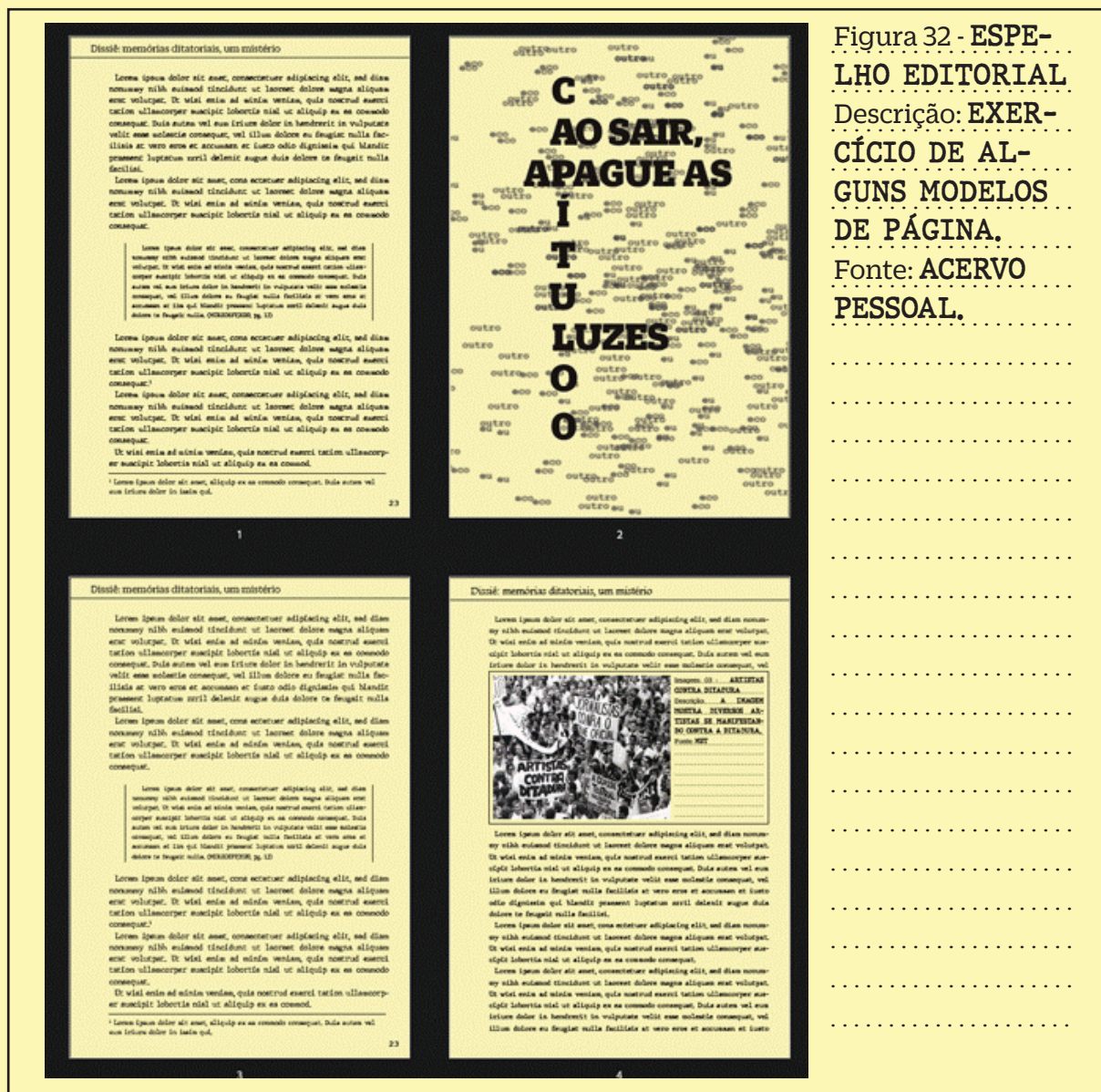


Figura 32 - ESPELHO EDITORIAL
Descrição: EXERCÍCIO DE ALGUNS MODELOS DE PÁGINA.
Fonte: ACERVO PESSOAL.

Tal organização gráfica precisava ser traduzida de maneira coerente, a fim de completar a sensação tátil do processo. A materialidade escolhida deveria corresponder ao nível da experiência proposta, sem, no entanto, remeter diretamente a um material completamente institucionalizado.

A escolha estética dialoga com o espaço narrativo que busquei construir, o que exigiu certas adaptações em relação às referências originais. Por exemplo, substituí as tradicionais folhas sulfite de aproximadamente 90g⁷³ - comuns em arquivos ins-

73 A medida de gramas de um papel é uma maneira de traduzir a gramatura do mesmo. Uma folha de 90g, indica que possui 90 quilogramas por metro quadrado de seu material, por exemplo. Tal peso é resultado da espessura de cada folha, refletindo assim, no quão robusta cada folha é.

titucionais - por folhas vergê de 120g, no tom amarelo berilo.

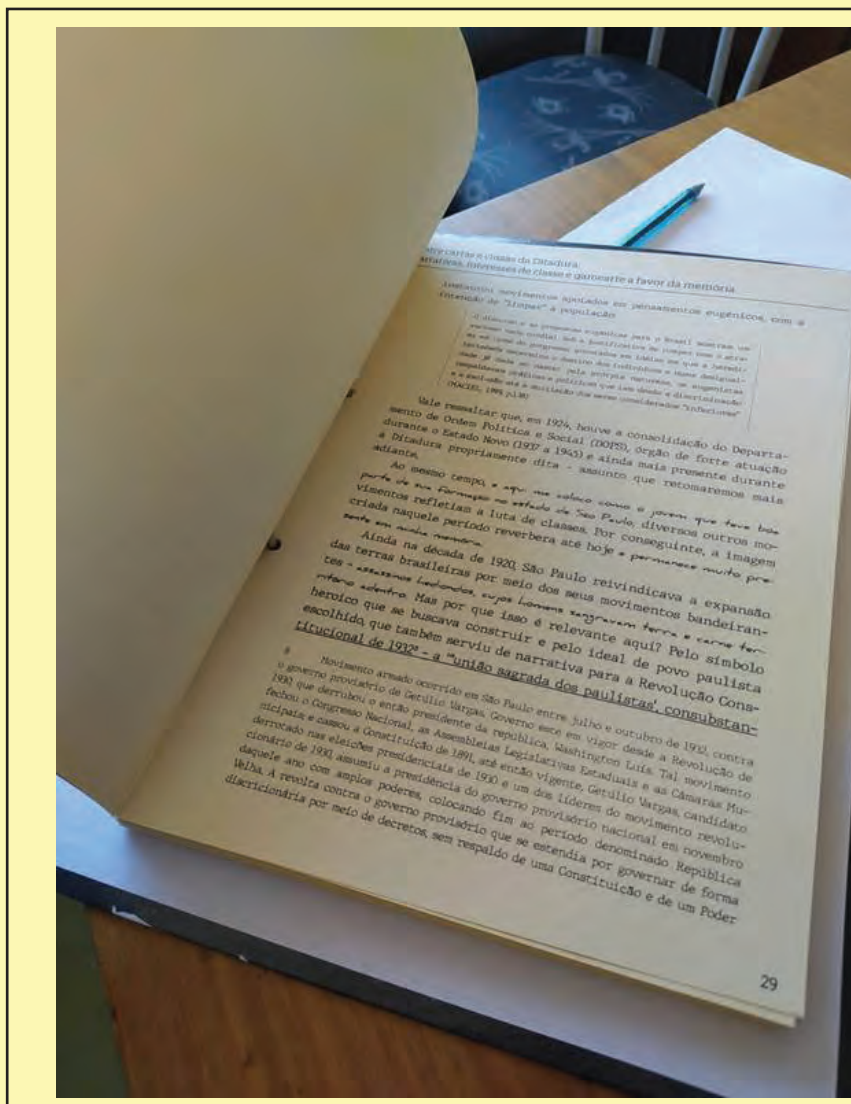


Figura 33 - MIOLO IMPRESSO E POSICIONADO NA PASTA.

Descrição: PAGINAS IMPRESSAS E FIXADAS NO INTERIOR DA PASTA ARQUIVO. Fonte: ACERVO PESSOAL.

A impressão, realizada em papel com coloração própria e textura única, foi pensada para - assim como todo o processo narrativo - alimentar o leitor com sensações ao longo da leitura desta obra. Trata-se de mais um elemento estético cuidadosamente exercitado no processo.

Uma das decisões gráficas foi imprimir apenas em um dos lados das folhas, permitindo que a leitura avance sempre no mesmo sentido. O espaço em branco resultante dessa escolha foi planejado como lugar de ocultamento da narrativa paralela previamente mencionada.

Entre os blocos de texto tradicionais, escrevo a próprio punho - com caneta esferográfica azul e vermelha - a narrativa do

projeto nos versos das páginas. O azul marca a história de nosso protagonista; o vermelho destaca as pistas, alternando entre fatos, ficção e elementos lúdicos.

Esse gesto, mais uma vez, coloca em prática a percepção que tenho do círculo mágico de Huizinga (2000), que aqui se entrelaça de forma indissociável com a realidade material do leitor - configurando o que proponho como uma esfera mágica.

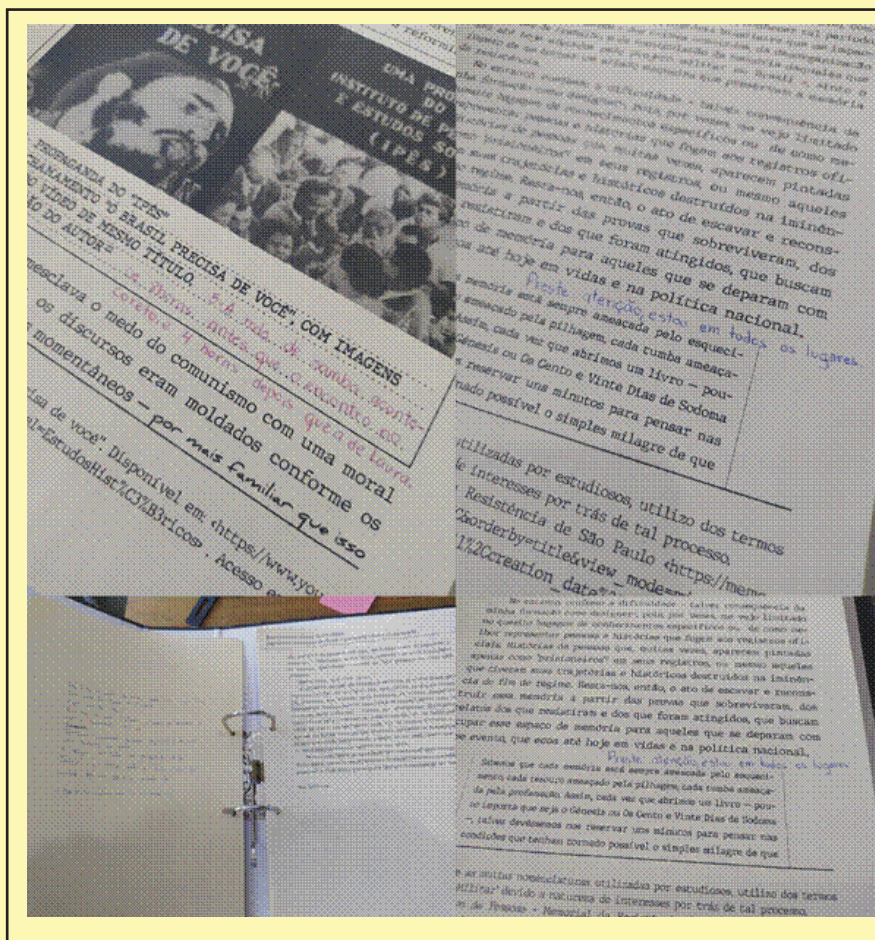


Figura 34 - NARRATIVA ESCRITA ESCRITA À CANETA.
Descrição: NARRATIVA E PISTAS ESCRITAS À MÃO.
Fonte: ELABORAÇÃO DO AUTOR.

Este material físico é entregue de maneira singular, conectando-se, mais uma vez, com o ambiente imagético do período histórico ao qual se refere. Para isso, revisito a realidade material dos arquivos já no contexto do processo de redemocratização no Brasil.



Figura 35 - FOTO-
GRAFIA DOS DO-
CUMENTOS DOPS
ABANDONADOS
NA SEDE DA PO-
LÍCIA FEDERAL
EM 1992.

Descrição: PILHAS
DE PASTAS E
SACOS DE LIXO
CONTENDO AR-
QUIVOS DO DOPS
ABANDONADOS.

Fonte: ARQUI-
VO PÚBLICO DO
ESTADO DO RIO
DE JANEIRO
VIA INTERCEPT
BRASIL⁷⁴

Gostaria de poder especular que tal descaso ocorreu apenas em um momento isolado de nossa história. No entanto, você, leitor brasileiro, conhece bem a fragilidade sobre a qual nossa democracia se sustenta.

E, como amplamente discutido ao longo desta obra, tem consciência das constantes investidas políticas que buscam minar, de forma cada vez mais agressiva, nossos direitos e nossas memórias. Aqueles que detêm o poder de manipular ou destruir - ativa ou passivamente - essas memórias o fazem de forma deliberada, seja por estratégia, seja por descaso. Em ambos os casos, trata-se de um projeto político.

Em uma reportagem realizada pelo Intercept Brasil⁷⁵, os 35 anos do fim da Ditadura, observamos o atual estado de conservação de

⁷⁴ Ditadura: 35 anos depois, movimentos sociais repetem esforço para salvar documentos históricos do regime militar.

<<https://www.intercept.com.br/2025/04/03/ditadura-movimentos-sociais-esforco-documentos/>>

⁷⁵ Agência jornalística independente, publicada no formato de jornal online, que usa de uma abordagem mais agressiva em suas investigações onde afirma-se como "agência de notícias dedicada à responsabilização dos poderosos por meio de um jornalismo destemido e combativo".

muitos desses materiais fundamentais para a preservação da memória. Empilhados em montes, dentro de sacos de lixo ou pastas de arquivo cobertas por fezes de pombo, eles refletem o descaso com que fragmentos tão importantes da nossa história apodrecem em prédios do Estado.



Figura 36 - DOCUMENTOS POLICIAIS DAS DÉCADAS DE 1960 A 1980 ESTÃO NO ANTIGO PRÉDIO DO IML EM MEIO A SACOS PRETOS.
Descrição: AGENTES DO COLETIVO NA TENTATIVA DE RECUPERAR OS MATERIAIS.

Fonte: COLETIVO RJ MEMÓRIA, VERDADE, JUSTIÇA E REPARAÇÃO VIA INTERCEPT BRASIL.⁷⁶

Diante dessa realidade, optei por que a entrega deste material se dê de forma análoga - não me interprete mal, caro leitor, não abro mão do esmero, mas sim que ele seja envolto em um saco de lixo preto, reunindo todos os componentes, fechado a fogo, mais um signo forte, de maneira propositalmente rudimentar e grosseira.

76 Ditadura: 35 anos depois, movimentos sociais repetem esforços para salvar documentos históricos do regime militar.
<<https://www.intercept.com.br/2025/04/03/ditadura-movimentos-sociais-esforco-documentos/>>



Figura 37 - MATE-
RIAL NO SACO
DE LIXO.

Descrição: TODOS
COMPONENTES
DO JOGO EM-
BALADOS PARA
ENVIO.

Fonte: ACERVO
PESSOAL.

Após a experiência de rasgar o invólucro - que agrega um aspecto de descarte a todo o projeto - o leitor depara-se com a pasta arquivo e os demais componentes soltos da obra. Focando, por enquanto, apenas na pasta arquivo, esse material foi cuidadosamente selecionado com o intuito de emular a organização adotada em prédios públicos durante o período histórico em questão.



Figura 38 - PASTA
ARQUIVO

Descrição: PASTA
UTILIZADA NA
CONFECCÃO DO
MATERIAL FÍ-
SICO.

Fonte: ACERVO
PESSOAL.

Outro elemento utilizado na composição do material é o retalho de jornal, ainda muito marcante pela associação direta à cisura do direito à informação, característica daquele período.



Figura 39 - COMPOSIÇÃO DA CENSURA.

Descrição: MANCHETE CENSURADA SOBRE SAÍDA DE MINISTRO (PAG. À ESQ.) RECEBE OUTRO ENFOQUE E DÁ LUGAR A CARTAS DE LEITORES EM 'O ESTADO DE S.PAULO' DE 10 DE MAIO DE 1973.

Fonte: MEMORIAL DA DITADURA⁷⁷.

Essa referência alimentou um elemento que, embora não se conecte diretamente com as Dinâmicas, reforça a característica do que foi ocultado por meio de distrações. A escolha do trecho provém diretamente de uma das censuras sofridas pelo jornal O Estado de São Paulo - hoje conhecido como O Estadão - que, por diversas vezes, recorreu aos versos de Luís de Camões para preencher as lacunas deixadas em seu texto editorial.

77 Disponível em: <<https://memorialdademocracia.com.br/card/governo-impoe-censura-previa-a-imprensa>>

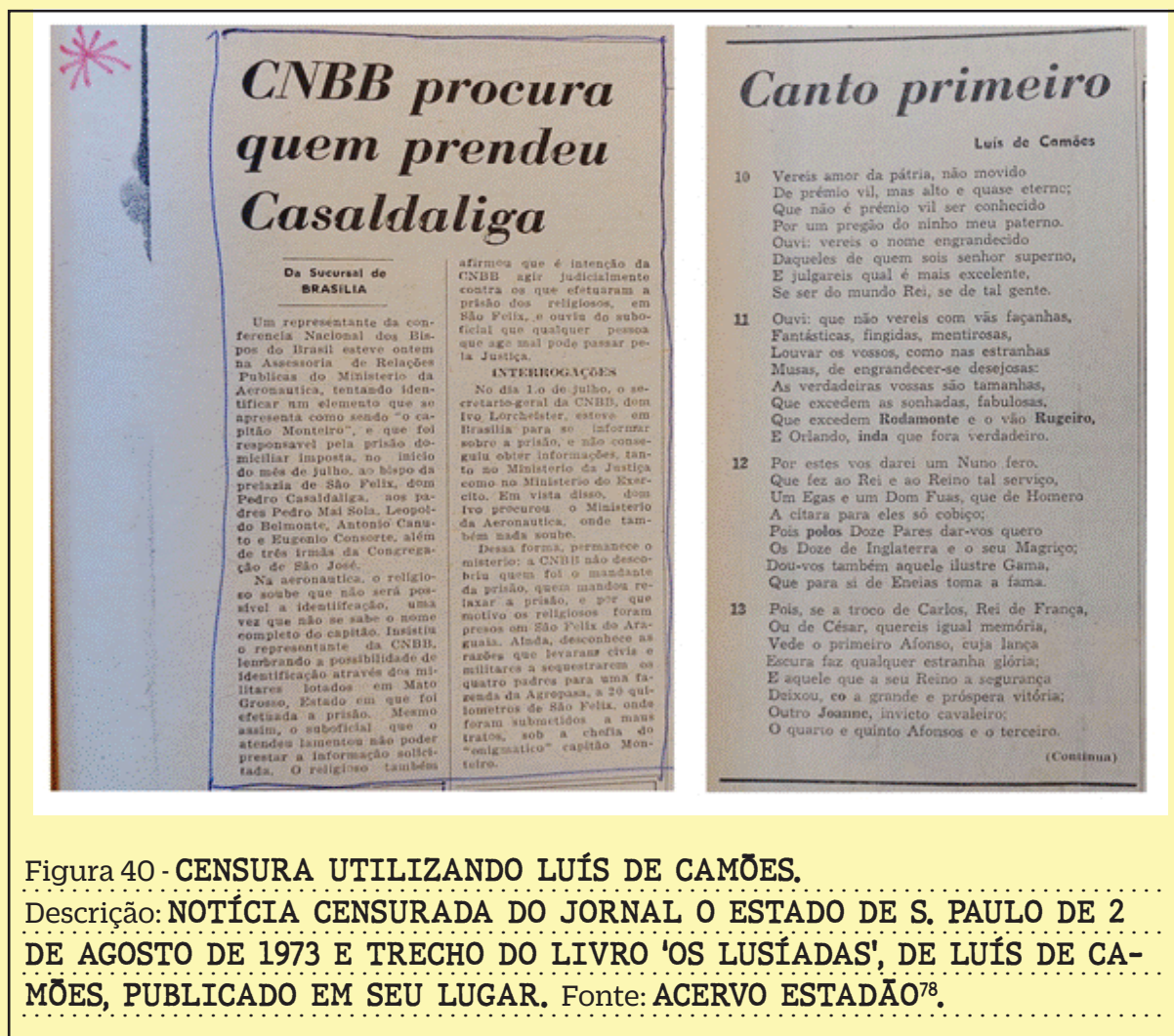


Figura 40 - CENSURA UTILIZANDO LUÍS DE CAMÕES.

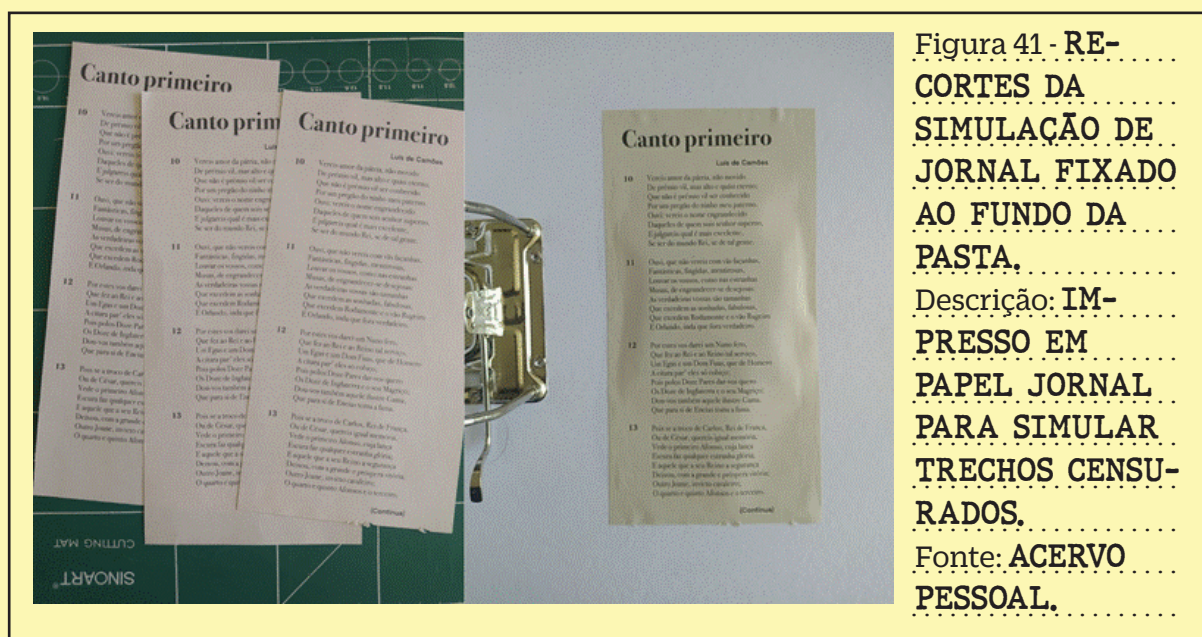
Descrição: NOTÍCIA CENSURADA DO JORNAL O ESTADO DE S. PAULO DE 2 DE AGOSTO DE 1973 E TRECHO DO LIVRO 'OS LUSÍADAS', DE LUÍS DE CAMÕES, PUBLICADO EM SEU LUGAR. Fonte: ACERVO ESTADÃO⁷⁸.

A partir da década de 1970, versos do livro *Os Lusíadas* foram publicados 655 vezes⁷⁹ censurando conteúdos desaprovados pelo regime. Como resultado dessa prática, a referência a Camões, assim como dicas de bem-estar e receitas, tornou-se uma característica do processo de censura. Optei, então, pelo uso de trechos de Camões impressos em papel jornal - o mesmo utilizado na impressão dos jornais do dia a dia - e colados ao final da pasta, com o objetivo de ocultar a ferramenta utilizada para a leitura do efeito de esteganografia.

78 Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/acervo/ha-50-anos-o-estadao-comecava-a-publicar-poemas-de-camoes-no-lugar-de-noticias-censuradas/?srsltid=AfmBOoraVGt8tE7dIU0to3ypFsVSC7Nb-3TlE8ZiMzpebbwTJt9-IwPZ>>

79 Há 50 anos, o Estadão começava a publicar poemas de Camões no lugar de notícias censuradas. <<https://www.estadao.com.br/acervo/ha-50-anos-o-estadao-comecava-a-publicar-poemas-de-camoes-no-lugar-de-noticias-censuradas/?srsltid=AfmBOoraVGt8tE7dIU0to3ypFsVSC7Nb-3TlE8ZiMzpebbwTJt9-IwPZ>>

Entre cartas e cinzas da Ditadura: narrativas, interesses de classe e gamearte a favor da memória



Esse recorte foi desenvolvido com o intuito de ocultar uma informação essencial à progressão do jogo, funcionando como uma camada de proteção visual para as pistas disponíveis. Para isso, empreguei a técnica da esteganografia cromática, baseada no uso de anáglifos⁸⁰ - mais especificamente, sobreposições em tons de vermelho que mascaram visualmente o conteúdo. A mensagem, impressa em tonalidades próximas ao vermelho, permanece imperceptível a olho nu devido à interferência do padrão gráfico sobreposto.

Contudo, sua leitura torna-se possível com o auxílio de um filtro de cor adequado. Utilizando papel transparência - um material de fácil acesso, disponível em versões translúcidas e coloridas - confeccionei uma lente vermelha capaz de "romper" essa camada de camuflagem visual. Sua estética mescla referências que dialogam com as discussões já apresentadas: a ideia da "lente vermelha" como associação direta à visão com consciência de classe, e dois símbolos principais - um pequeno sol, e o cobogó⁸¹, estrutura arquitetônica brasileira porosa que protege, mas permite a tro-

80 Uma imagem formatada de maneira especial para fornecer um efeito tridimensional estereoscópico quando visto com óculos de duas cores, nesse caso, como detalhado, opto por apenas o uso de uma cor para revelar a mensagem.

81 Elemento vazado, similar a um tijolo ornamentado, que possui o objetivo de permitir a circulação de vento ou a passagem de luz.

ca. Essa analogia me pareceu especialmente feliz para o contexto aqui explorado.

A lente foi fixada ao jornal, localizado no final da pasta arquivo, permitindo que o jogador revele a mensagem oculta e avance na investigação.

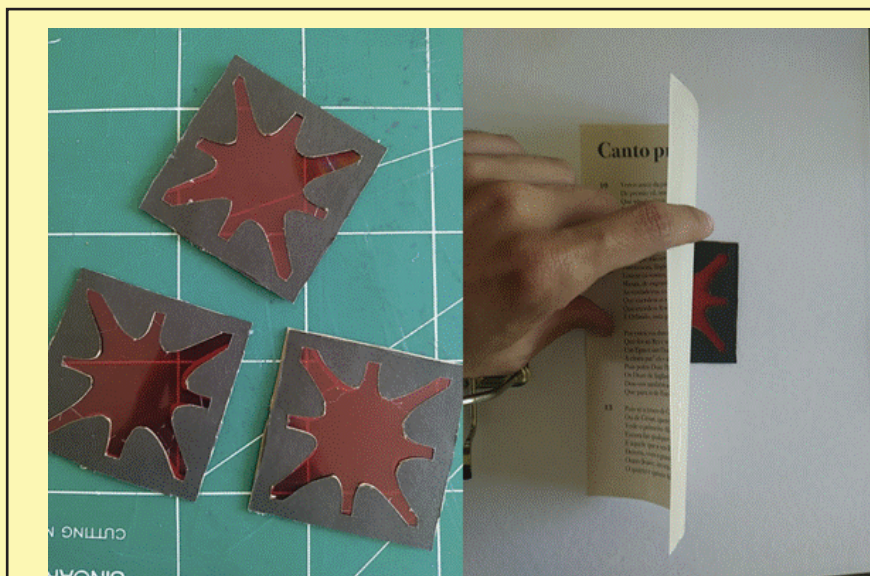


Figura 42 - LENTE VERMELHA OCULTA NO JORNAL.

Descrição: RECURSOS PARA A RESOLUÇÃO DO JOGO ESPALHADOS PELO MATERIAL.

Fonte: ACERVO PESSOAL.

Restam apenas alguns elementos a serem finalizados, entre eles o cartão-postal, que representa a Avenida Goiás na década de 1970. Esse cartão é uma réplica da arte e fotografia encontradas em sites de colecionadores de postais antigos, escaneados em excelente estado de conservação.



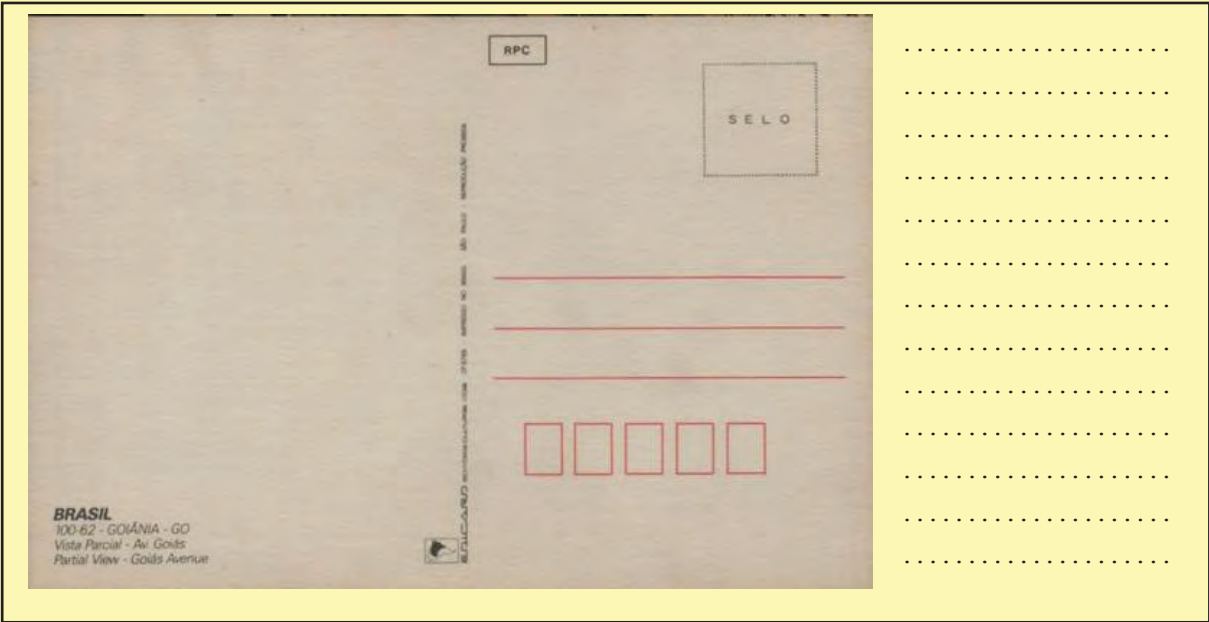
Imagem 43 - CARTÃO POSTAL GOIÂNIA, GO - VISTA PARCIAL - AV GOIÁS.

Descrição: ARTE ESCANEADA E PLANIFICADA DO CARTÃO.

Fonte: SC COLEZIONISMO⁸²

82 Disponível em: <<https://www.sccolecionismo.com.br/peca.asp?ID=20290086&ctd=188#/simplel>>

Entre cartas e cinzas da Ditadura:
narrativas, interesses de classe e gamearte a favor da memória



Esse material exigiu um tratamento especial. Após a impressão em duas etapas - uma em papel fotográfico para o lado envernizado e outra em papel de gramatura 180g - coleí ambas as faces para simular um cartão-postal tradicional.

Com a montagem finalizada, escrevi parte da narrativa correspondente a caneta esferográfica no verso e finalizei com uma mensagem oculta, aplicada a pincel com suco de limão, que só pode ser revelada mediante exposição a uma fonte de calor próxima.

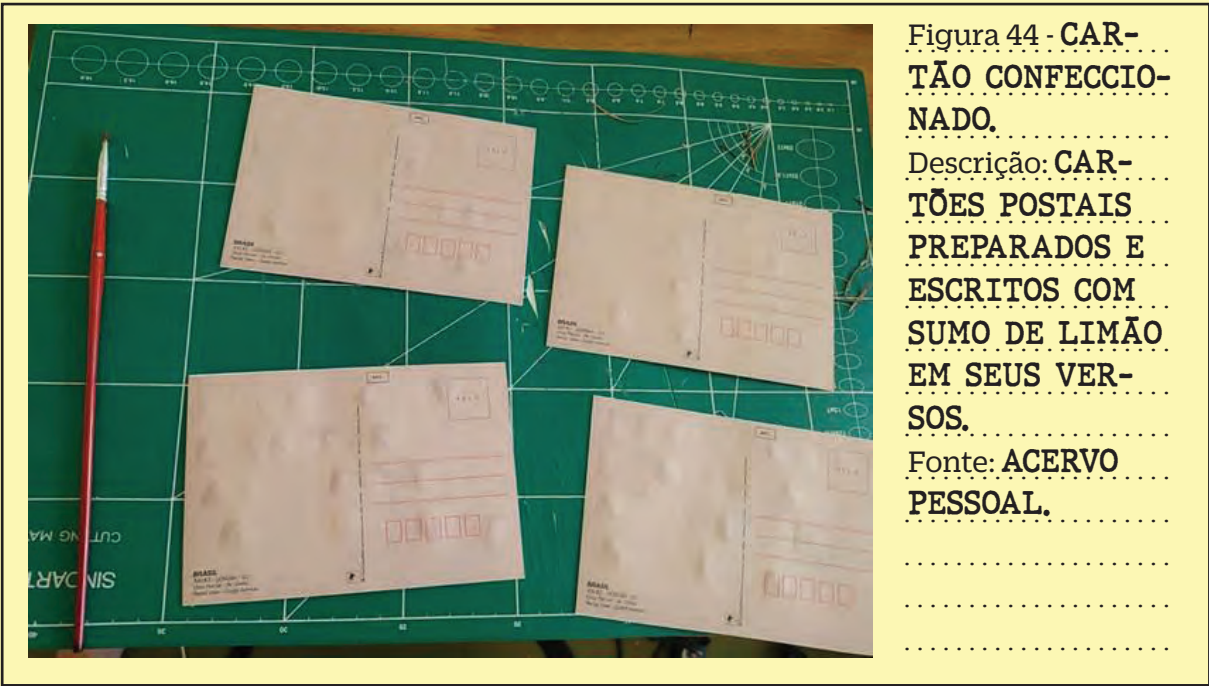


Figura 44 - CAR-
TÃO CONFECCIO-
NADO.
Descrição: CAR-
TÕES POSTAIS
PREPARADOS E
ESCRITOS COM
SUMO DE LIMÃO
EM SEUS VER-
SOS.
Fonte: ACERVO
PESSOAL.

Passo, então, à elaboração da caixa de fósforos, na qual adaptei uma embalagem atual com a arte da tradicional caixa utilizada por Cildo Meireles, da marca Fiat Lux⁸³, conforme mostrado anteriormente. A arte foi redimensionada e a caixa aberta, permitindo a escrita da mensagem oculta em seu interior.



Figura 45 - COM-
POSIÇÃO DAS
CAIXA DE FÓS-
FOROS.

Descrição: CAI-
XAS DE FÓSFO-
RO NO PROCESSO
DE PREPARO
PARA O JOGO.

Fonte: ELABORA-
ÇÃO DO AUTOR.

O último componente da experiência ainda requer algumas etapas para ser concluído, sendo a primeira a elaboração do vídeo que parabeniza aqueles que completam a experiência proposta nesta dissertação.

O vídeo apresenta o autor que vos fala, com barba e cabelos desalinhados - uma mescla entre o eu lírico do texto do jogo e o cansaço da escrita acadêmica - vestido com roupas e óculos característicos da década de 1960. Mais uma vez, como o objetivo não é retratar com fidelidade o período, a gravação ocorre diante de uma parede de fundo claro, simulando o interior confinado de um espaço. Nessa ambientação, personagem e autor se fundem, agradecendo ao espectador por encontrá-lo e completar a experiência aqui proposta.

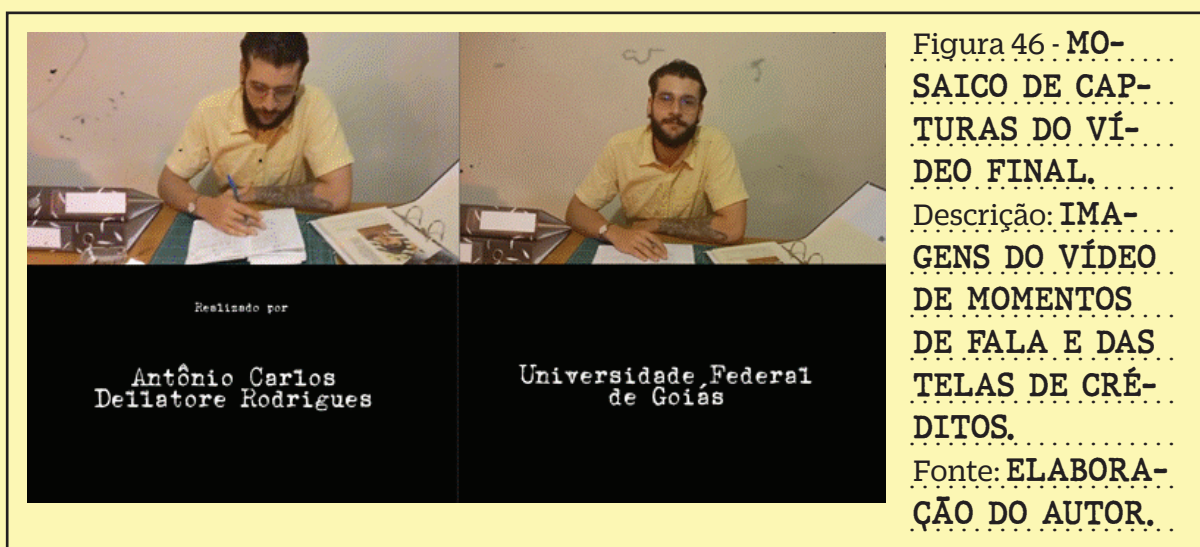


Figura 46 - MO-
SAICO DE CAP-
TURAS DO VÍ-
DEO FINAL.
Descrição: IMA-
GENS DO VÍDEO
DE MOMENTOS
DE FALA E DAS
TELAS DE CRÉ-
DITOS.
Fonte: ELABORA-
ÇÃO DO AUTOR.

Com o vídeo elaborado, o carreguei na plataforma YouTube, em uma conta pessoal configurada no modo "não listado"⁸⁴ - que só permite acesso por meio do link direto. Em seguida, criei um QR code, recurso oferecido pela própria plataforma entre as opções de compartilhamento, e o imprimi em papel sulfite em dimensões de 2 cm cada. Depois, colei os QR codes em pequenos discos de MDF, com 2 mm de espessura e 2,5 cm de diâmetro. Para finalizar, a ficha foi revestida com plástico adesivo, criando uma superfície lisa e menos aderente que a textura do papel. Esse acabamento foi necessário para ocultar o elemento no interior de uma vela artesanal.

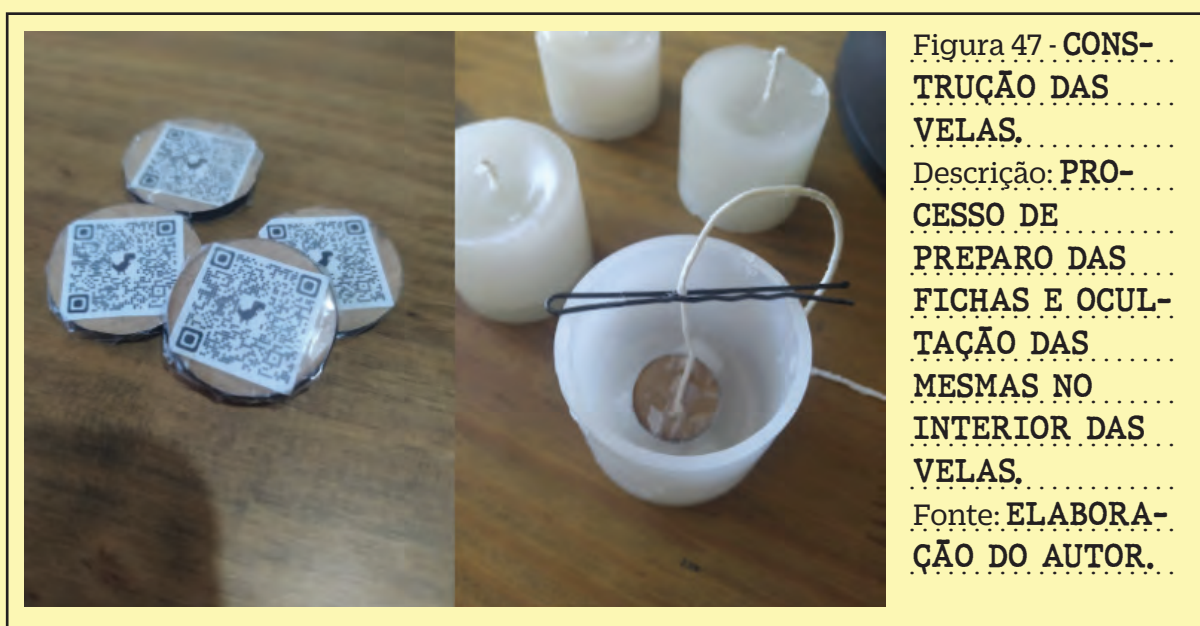


Figura 47 - CONS-
TRUÇÃO DAS
VELAS.
Descrição: PRO-
CESSO DE
PREPARO DAS
FICHAS E OCUL-
TAÇÃO DAS
MESMAS NO
INTERIOR DAS
VELAS.
Fonte: ELABORA-
ÇÃO DO AUTOR.

84 Disponível em <<https://youtu.be/0Ix5rp0QYAs>>.

Entre cartas e cinzas da Ditadura: narrativas, interesses de classe e gamearte a favor da memória



Como abordado anteriormente, o jogo termina com a pista que leva o jogador à evacuação da vela, revelando a ficha que representa o encerramento e os agradecimentos por participar da experiência.

Enfim, com todos os elementos prontos e preparados, a experiência está pronta para ser entregue nas mãos dos jogadores.

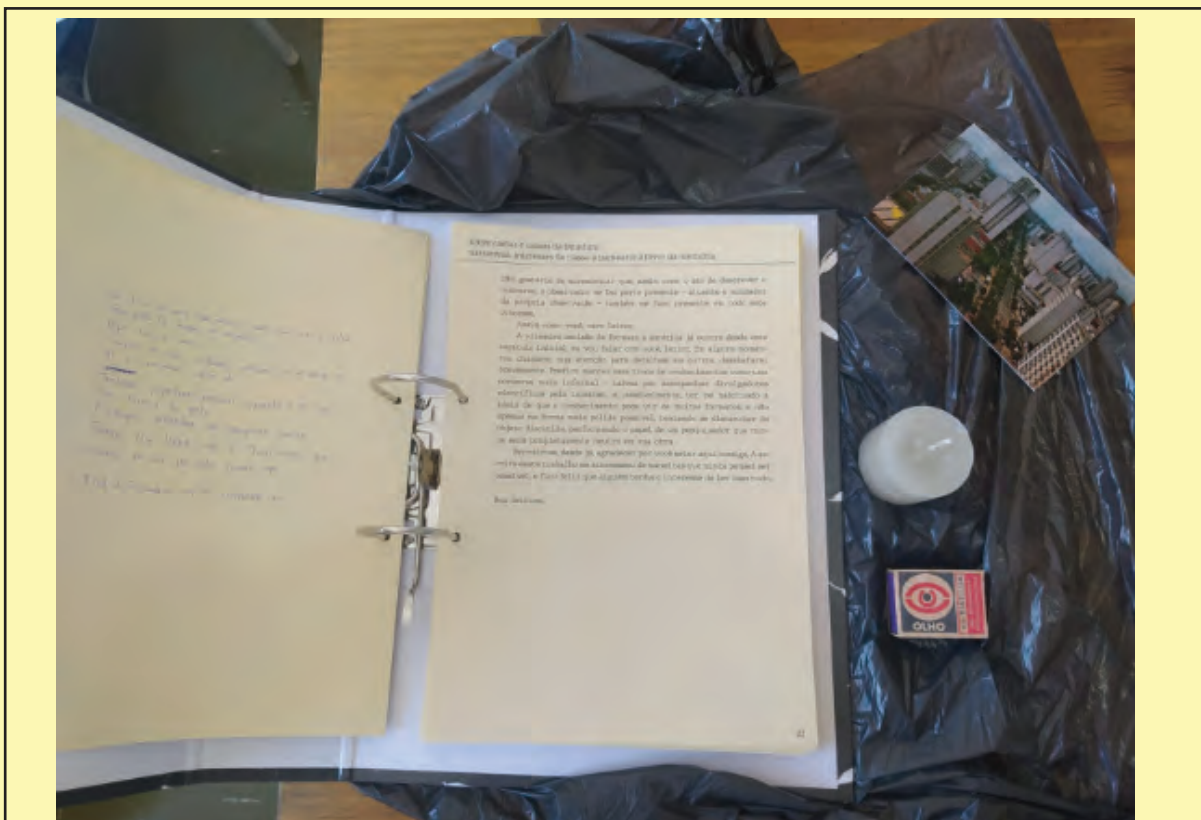


Figura 48 - **TODOS COMPONENTES.**

Descrição: **PASTA, POSTAL, VELA E FÓSFOROS PREPARADOS PARA A EXPERIÊNCIA LÚDICA.**

Fonte: **ACERVO PESSOAL.**

Esse processo demandou diversas habilidades e inspirações para alcançar a experiência desejada. Agora, ao final, encontro-me no momento de sintetizar como essa trajetória pode ampliar a discussão sobre o nosso tema principal.

CONCLUSÃO: ÀS LUZES DE PÍ T UM NOVO L O 4

Tenho o hábito de me guiar pelo sentimento - por isso, muitas vezes, os títulos dos capítulos surgiram antes da escrita, e raramente precisei alterá-los ao final; este não foi diferente.

Alcançar algo que mobilize e efetivamente transforme os rumos de um campo de discussão está longe de ser meu objetivo - como mencionei no capítulo 0, acredito que este material possa passar despercebido pela maioria. Ainda assim, a satisfação de conectar as visualidades ao universo dos jogos me permitiu alcançar uma premissa que jamais poderia ter sido prevista nos títulos dos capítulos. A sobreposição dessas lentes, que explorei ao longo desta obra, esclareceu para mim diversas questões. História, Design e Cultura Visual se entrelaçaram, possibilitando que eu acrescentasse uma pequena contribuição à minha área de maior interesse: os jogos.

A maior inquietação que me acompanhou desde o início foi o desafio de retratar - assim como tantas grandes franquias de jogos alimentam o imaginário de mundos completamente distintos - e como isso impacta nossa relação direta com períodos históricos. No meu recorte específico, o cinema há muito tempo participa da disputa por narrativas, ainda que à sua maneira. Porém, como jogador, a falta que sentia não pôde ser totalmente suprida.

Em diversas momentos - principalmente sendo alguém atento as discussões ao redor do mundo dos jogos - comumente ouvia referirem-se a um jogo como "cinema", na intencionalidade de expressar em uma grande síntese, toda a experiência que um filme pode nos transmitir.

Para mim, jogos estão em uma esfera da experiência lúdica única. A compreensão de como elementos culturais, de memória ou políticos podem ser transmitidos por meio da Cultura Visual colaborou ainda mais para a clareza e a construção teórica - do que já observava na realidade - da emancipação e/ou do aprofundamento que o jogador vivencia em sua realidade pós jogo.

Creio então que a experiência entre gamearte e a Arte e Cultura Visual se demonstrou de enorme importância para a elaboração não apenas desta proposta, mas também para a compreensão de

outros olhares e intenções na elaboração de narrativas.

Ademais, a discussão de tais temas - memória, política, jogos - são temáticas recorrentemente frequentes no Programa de Pós-Graduação de Arte e Cultura Visual. Entretanto, a execução de olhar pra tais temáticas com essas lentes alinhadas cria nesta experiência uma orientação única, como oportunidade, como feito e como jornada.

Este projeto é apenas uma faísca do que pode ser criado - mostrando, por meio daquelas lentes, uma jornada vivida através da esfera mágica. Não jogamos sozinhos, assim como não nos constituímos enquanto indivíduos isolados; afinal, somos fruto e efeito direto de nossa realidade.

Essa jornada permitiu exercitar e provocar diferentes sensações e experimentações, e o ímpeto de criar ainda mais arde agora, mais forte do que nunca - assim como a transformação que ocorre após a esfera mágica.

A você que jogou e leu, espero que tenha desfrutado dessa jornada tanto quanto eu.

Referências

- ADORNO, Theodor W. Educação e emancipação. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2000.
- ALVES, Frank Nely Peres. Gamearte. 2009. 133 f. Dissertação (Mestrado em Artes)-Universidade de Brasília, Brasília, 2009.
- BATISTA, L.; SACONI, R.; LEITE, E. Há 50 anos, o Estadão começava a publicar poemas de Camões no lugar de notícias censuradas. Estadão, 2 ago. 2023.
- BORGES, Celiane Camargo. Criatividade e imaginação: a pesquisa como transformação de mundo! Tradução: Alexandre José Guimarães, IFG. In: Periódicos UFRN - Art Research Journal, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/21300/13413>> . 2 ago. 2024
- BRASIL. Comissão Nacional da Verdade. Relatório Volume I Brasília: CNV, 2014.
- CAETANO VELOSO. É proibido proibir. Rio de Janeiro. 1968 (3 min)
- CAMPOS, G. Tarefa. In: CENTRO POPULAR DE CULTURA (Coord.). Violão de Rua. Volume extra. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira S. A., 1962
- CAILLOIS, Roger. Man, Play, and Games. [s.l.]: University of Illinois Press, 2001.
- Carlos Marighella. Memorial da Resistência. Disponível em: <<https://memorialdaresistencia.org.br/pessoas/carlos-marighella/>>. Acesso em: 11 Jul. 2024.
- CARVALHO, V. Jogo ensina noções de culinária goiana com produtos da agricultura familiar. Disponível em: <<https://jornal.ufg.br/n/168281-jogo-ensina-nocoos-de-culinaria-goiana-com-produtos-da-agricultura-familiar>>. Acesso em: 28 jan. 2024.
- CHAGAS, M. MEMÓRIA E PODER: DOIS MOVIMENTOS. Cadernos de Sociomuseologia, v. 19, n. 19, 11.
- CONNELLY, F. M. & CLANDININ. Relatos de Experiencia e investigación narrativa. In: LARROSA, Jorge. Déjame que te cuente: ensayos

sobre narrativa y educación. [s.l.: s.n.], 1995.

DE ABREU, Marcelo Santos. A Revolução Constitucionalista de 1932: historiografia e história. 2008.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Cuando las imágenes tocan lo real. [s.l.: s.n.], 2013.

DIDI-HUBERMAN, G. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da UFMG. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454/12311>>. Acesso em: 8 abr. 2024.

FERREIRA, L. De Férias Com o gl: conheça a história da central de artesanato que já foi QG da PM e o parque que tomou o lugar de um lixão na Zona Norte de Teresina. Disponível em: <<https://gl.globo.com/pi/piaui/noticia/2024/07/24/de-ferias-com-o-gl-conheca-a-historia-da-central-de-artesanato-que-ja-foi-qg-da-pm-e-o-parque-que-tomou-o-lugar-de-um-lixao-na-zona-norte-de-teresina.ghhtml>>. Acesso em: 25 mar. 2025.

FISHER, Mark. Realismo capitalista. São Paulo: Autonomia Literária, 2020. HOBBS, Thomas.

Instituto de Economia da Unicamp. Economia Política | Maria da Conceição Tavares | 08. YouTube, 22 de fev. de 2017. Disponível em <<https://youtu.be/TS8aFeNim2c?si=BoQFhj9Nvd5nxh2f>>. Acesso em: 28 de julho de 2023

HIGA, Carlos César. "Plano Cohen"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiab/plano-cohen.htm>. Acesso em 19 de maio de 2024.

HOBBS, Eric. Era dos Extremos: o breve século XX 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Editora Perspectiva SA, 2000.

HUNICKE, Robin et al. MDA: A formal approach to game design and game research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004. p. 1722.

LEAO, L. Da Ciberarte à Gamearte (Ou Da Cibercultura à Gamecultura). Disponível em: <https://www.academia.edu/952864/Da_Ciberarte_%C3%A0_Gamearte_Ou_Da_Cibercultura_%C3%A0_Gamecul>

tura_>. Acesso em: 20 jul. 2025.

LÊNIN, Vladímir Ilitch. O que fazer?: Questões candentes de nosso movimento. [s.l.]: Editorial Avante, 1977.

MACIEL, Maria Eunice de Souza. A eugenia no Brasil. Anos 90: revista do Programa de Pós-Graduação em História. Porto Alegre. N. 11 (jul. 1999), p. 121-143, 1999.

MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos. Fundação de Apoio a Tecnologia e Ciência-Editora UFSM, 2020.

MARX, K. Miséria da Filosofia. Tradução João Paulo Netto. São Paulo: Global, 1985. Disponível em: <http://ciml.250x.com/archive/marx_engels/portuguese/marx_miseria-da-filosofia.pdf>. Acesso em 8 de abril de 2024.

MARX, Karl. O 18 de brumário de Luís Bonaparte. [s.l.]: Boitempo Editorial, 2015.

MARX, Karl. O Capital: crítica da Economia Política. Livro 1. São Paulo: Boitempo, 2013.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. Manifesto comunista. [s.l.]: Boitempo Editorial.

MIRZOEFF, N. (2016). O direito a olhar. ETD - Educação Temática Digital, 18(4), 745-768. <https://doi.org/10.20396/etd.v18i4.8646472>. 2015.

Memorial da Democracia - Repressão começa a queimar arquivos. Disponível em: <<https://memorialdademocracia.com.br/card/repressao-comeca-a-queimar-arquivos>>. Acesso em: 16 jul. 2025.

MONDZAIN, Marie-José. homo spectator: ver > fazer ver. Lisboa: Orfeu Negro, 2015.

NAPOLITANO, Marcos. 1964: história do regime militar brasileiro. [s.l.]: Editora Contexto, 2014.

O "Caso dos nove chineses": 59 anos à espera de justiça. Arquivo Nacional » Memórias Reveladas, 2023. Disponível em: <<https://www.gov.br/memoriasreveladas/pt-br/assuntos/noticias/o-20lccaso-dos-nove-chineses20ld-59-anos-a-espera-de-justica>>. Acesso em: 3 Jul. 2024.

PAPERS, Please. 1nd. ed. Online: Lucas Pope, 2014. Disponível em: Online. Acesso em: 10 jul. 2024.

PICOLI, Bruno Antonio; CHITOLINA, Vanessa; GUIMARÃES, Renata. Revisionismo histórico e educação para a barbárie: a verdade da "Brasil Paralelo". Revista UFG, Goiânia, v. 20, n. 26, 2020. DOI: 10.5216/revufg.v20.64896. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/64896>> . Acesso em: 1 ago. 2022.

RANCIÈRE, J. Política da arte. In: Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas, [S. l.], v. 2, n. 15, pp. 45-59, 2010. Disponível em: shorturl.at/lpGI8

REINA, Eduardo. Cativoiro sem fim: As histórias dos bebês, crianças e adolescentes sequestrados pela ditadura militar no Brasil. Brasil, Alameda Casa Editorial, 2019.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Histórias em Quadrinhos, Estudos Culturais e o Design Social: Narrativas de resistência. Revista Educação Gráfica, v. 25, p. 7-24, 2022.

SERMÃO da Montanha: Fiat Lux. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2025. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/104177-sermao-da-montanha-fiat-lux>. Acesso em: 16 de julho de 2025.

SILVA, Daniel Neves. "Governo João Goulart"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiab/governo-joao-goulart.htm>. Acesso em 10 de abril de 2024.

VIANA, Gilney Amorim; CAMPOS, Silvan Carlos de Azevedo; SILVA, Jacqueline da. Camponeses mortos e desaparecidos: excluídos da justiça de transição. 1. ed. Brasília: Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República, 2013.

Vítimas de tortura: indígenas ainda sentem violações sofridas na ditadura. Arquivo Nacional » Memórias Reveladas, 2023. Disponível em: <<https://www.gov.br/memoriasreveladas/pt-br/assuntos/noticias/vitimas-de-tortura-indigenas-ainda-sentem-violacoes-sofridas-na-ditadura>>. Acesso em: 11 Jul. 2024.

Apêndice I

Este apêndice representa as fontes utilizadas para elaboração da Figura 6

DE ABREU, Marcelo Santos. A Revolução Constitucionalista de 1932: historiografia e história. 2008.

HIGA, Carlos César. "Plano Cohen"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/historiab/plano-cohen.htm>. Acesso em 19 de maio de 2024.

HOBSBAWM, Eric. Era dos Extremos: o breve século XX 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NAPOLITANO, Marcos. 1964: história do regime militar brasileiro. [s.l.]: Editora Contexto, 2014.

SILVA, Daniel Neves. "Governo João Goulart"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/historiab/governo-joao-goulart.htm>. Acesso em 10 de abril de 2024.

Entre cartas e cinzas da Ditadura:
narrativas, interesses de classe e gamearte a favor da memória

Apêndice II

		Chegada					Aliado					Sinal				
		7h	11h	15h	19h	23h	Laura	Odete	Xavier	Otávio	Zenilda	Jornal	Cachorro	Lenço no pescoço	Lanterna verde	Carro vermelho
Local	Jornaleiro															
	Café															
	Coreto															
	Início da ponte															
	Roda de samba															
Sinal	Jornal															
	Cachorro															
	Lenço no pescoço															
	Lanterna verde															
	Carro vermelho															
Aliado	Laura															
	Odete															
	Xavier															
	Otávio															
	Zenilda															

Local	Hora	Aliado	Sinal
Jornaleiro			
Café			
Coreto			
Início da ponte			
Roda de samba			

Apêndice III

Lista das evidências do jogo

1- Quem passeia com o cachorro chega às 15 horas. (Oculta na caixa de fósforos)

2- Quem está no carro vermelho não está parado no café nem no início da ponte. (Oculto pelas manchas vermelhas)

3- O encontro do Xavier é 4 horas antes de quem está no carro vermelho e 8 horas depois que o de Odete. (Fragmentada no código de páginas)

4 - Laura usa a lanterna verde e não está no início da ponte. (Mensagem térmica no cartão postal)

5- A roda de samba acontece 8 horas antes que o encontro no coreto, e 4 horas depois que a de Laura. (Escrito no corpo do texto, pg. 39)

6- Zenilda não está no jornaleiro, nem no café e acontece 4 horas depois de quem carrega o lenço no pescoço, mas 4 horas antes de quem lê o jornal. (Escrito no corpo do texto)

Apêndice IV



Entre cartas e cinzas da Ditadura:
narrativas, interesses de classe e gamearte a favor da memória

Apêndice V

QE EB ABSEA	TW WL PLOWP	EZ ZL OLKZO
QZ ZO LOXZL	GR ZY KXKAZ	TO OL QLXOQ
UV XJ ZBHGO	RN NY AYENA	DR VL OKMPR
MH HN ENAHE	VZ ZL OLCZO	MO OX LXZOL
OG GK ZKXGZ	EZ ZL OLXZO	TK QL QNXAK
AX XZ XZLXO	HF TW KZLRX	AL LK TKXLT
EL LZ OZXLO	SW WD KDHMK	VW MJ YCEVO
ZE LB QLKQJ	UL LX OXZLO	NP BI ALOEC

Apêndice VI

Um tiro no peito não parece nada como em um filme. Sem grito.
Ou tempo de despedir.

O que assusta mais?

O cheiro de carne tostada entrando no nariz ou ver o camarada caído ali?

Tentando pigarrear palavras enquanto o ar foge pelo buraco do peito.

O sangue borbulha na garganta sem ar.

Talvez essa tenha sido a "boas-vindas" que Goiânia me deu por eu ter pisado aqui.

Foda-se. To maluco pra ta escrevendo isso.

[...]

Era um trabalho simples. Saír da minha cidade. Larga o carro na mão do dono. Torrar um pouco na capital. E voltar pra casa.

A curiosidade matou o gato. E me fez querer explorar essa cidade. Ouvia os sussurros do movimento estudantil. As migalhas que chegavam tão longe no interior. Os centros de estudos fechados. Professores perseguidos. E a merda fedendo mais.

E essa bosta desse serviço. Meu chefe me mandou embora. E depois apareceu mais nada. Aceito o que aparecer. Monta festa, reboca, entrega carro.

Talvez não valha a pena.

[...]

Toma no cu desses pulhas. Fala de inimigo do país. Enfiando merda na nossa boca todo dia e ainda quer que sorria.

Ainda perdi o manual de guerrilha mimeografado.

Lembro quando seu Tião.

Deus o tenha.

Tinha aquele casebre. O pé de jabuticaba. Uns par de galinha. E a torre velha.

Chegaram os calhordas e acusaram de retransmitir a "Rádio Libertadora".

Sumiu primeiro o filho do cara. A mulher foi até a capital reconhecer o menino. Mais novo que eu. Judiara do menino até estourar os olhos. Desde então ela cambaleia por aí perdida. O seu Tião ficou anuviado. Não fazia mais nada.

Até que uma noite reviraram a casa. Ele e a esposa desapareceram. Malas e dinheiro ainda no colchão.

[...]

Não sei se é dia ou madrugada.

Passei tanta coisa pra rabiscar isso

Criei códigos e me perdi neles.

[...]

E eu?

Entreguei o carro. Peguei meu dinheirto. Fui pra feira hippie.

Tinha uma patota de estudantes. Um deles mostrou a cicatriz. Perseguido por gritar palavras de ordem. Se escondeu em uma casa abandonada. Filho da puta de farda queimou tudo. Bidu quebrou uma janela do fundo e fugiu.

Um casal. Mobilizando trabalhadores na feira. Recebera tratamento de facada pelos PM. O povo foi pra cima e eles sobreviveram.

Eu não tenho história nobre.

Sou coadjuvante de herói que morre sem nome.

Quebramos o toque de recolher. Bebendo até tarde. Um 147 da PM acho a gente na rua. Corremos para o rio Botafogo. Descendo pelas ruas estreitas.

Passamos mais cedo por uma casa. Me apontaram como um lugar seguro.

Descemos para o rio.

Os dedos duros pelo frio e adrenalina.

A sombra. Rompeu duas vezes.

Primeiro de farolete. Depois de tiro.

O som ainda dói no ouvido.

[...]

Só tinha barulho de um correndo.

Era eu.

Xavier tava ali. Congelado. Caindo

Um tiro covarde pelas costas.
Sem apoio. Sem ar. Sem glória.
Sangrou como um porco antes de morrer.
Sem que eu pudesse agir.
Eu corri.
E me escondi.
Achei a casa abandonada.
Achei esses papéis.
E deixo a esperança ao camarada melhor preparado que encontrar.
A chave que nos leva ao próximo encontro.
MLHHZ SRHGLIRZ XLMGRMFZ JFZMWL Z EVOZ HV ZXZYZI

(Código Atbash que é traduzido em "Nossa história continua quando a vela se acabar.")

Apêndice VII

Universidade Federal de Goiás
Programa de Pós-Graduação
em Arte e Cultura Visual

Nome: **ANTÔNIO CARLOS DELLATORE RODRIGUES**

Filiação: **ANTÔNIO CARLOS RODRIGUES**

MEIRE APARECIDA DELLATORE RODRIGUES

Naturalidade: **CATANDUVA- SP**

Data do nasc.: **14/03/1999**

Residência: **GOIÂNIA - GOIÁS**

Observações: **ESTUDANTE, AGITADOR, ORIENTAÇÃO MARXISTA-LENINISTA,
SUBVERSIVO, GAME DESIGNER, CONTADOR DE HISTÓRIAS**

