

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE ARTES

ANA GABRIELA ANTONIO

Ico, Yorda e Eu  
Ensaio fenomenológico sobre o jogo eletrônico de Fumito Ueda

Uberlândia  
2025

ANA GABRIELA ANTONIO

Ico, Yorda e Eu

Ensaio fenomenológico sobre o jogo eletrônico de Fumito Ueda

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Instituto de Artes da Universidade Federal  
de Uberlândia como requisito parcial para  
obtenção do título de bacharel em Artes  
Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Douglas de Paula.

Uberlândia

2025

ANA GABRIELA ANTONIO

Ico, Yorda e Eu

Ensaio fenomenológico sobre o jogo eletrônico de Fumito Ueda

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Instituto de Artes da Universidade Federal  
de Uberlândia como requisito parcial para  
obtenção do título de bacharel em Artes  
Visuais.

Uberlândia, 8 de maio de 2025

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Douglas de Paula (orientador)  
Universidade Federal de Uberlândia/ UFU

---

Prof. Dr. Fábio Fonseca  
Universidade Federal de Uberlândia/ UFU

---

Prof. Dr. Rodrigo Freitas Rodrigues  
Universidade Federal de Uberlândia/ UFU

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, em primeiro lugar, à minha família, especialmente à minha avó, minha mãe e minha tia, pelo apoio incondicional e por não deixarem de acreditar em mim.

Agradeço ao meu pai, por ter me dado meu primeiro videogame e por todos os momentos em que jogamos juntos.

Agradeço à minha prima, pelas memórias de nossas infâncias, de quando também pedalávamos de bicicleta e, sobretudo, por ter-me emprestado seu console de videogame por tanto tempo.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Douglas de Paula, pela compreensão, paciência e direcionamento.

Agradeço aos professores do curso de Artes Visuais, cujos ensinamentos foram verdadeiramente transformadores.

Por fim, agradeço à Universidade Federal de Uberlândia, por proporcionar o acesso a um ensino público de qualidade.

“Senti um abraço forte, já não era medo  
Era uma coisa sua que ficou em mim  
E que não tem fim.”  
(Cazuza, 1992).

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relatar as dimensões sensíveis emergidas da experiência com o jogo eletrônico “ICO”, de Fumito Ueda, mediante uma abordagem fenomenológica. Para tal objetivo, recorre-se a articulação de sete categorias de análise perceptual didi-hubermaniana. Também, bachelardiana, onde o trabalho é amparado na poética e leitura imaginária do autor. O estudo considerou, como arcabouço referencial, a relação entre virtual e atual, colocado por Maria Bicudo, onde referencia-se também Douglas de Paula, entendendo o jogo como interface gráfica interativa e partindo da investigação do conceito de "realidade virtual", colocado por André Parente. Nos procedimentos utilizados para captura da experiência, seguindo as considerações de Paula e Santos, a análise com fins fenomenológicos concentra-se nos registros de duas partidas do jogo, documentadas através de gravações, transcrições e memorandos reflexivos. Relatam-se também as particularidades da ocorrência e documentação da vivência, indicando-se o uso de dispositivos eletrônicos e o espaço escolhido para realização da experiência. Por fim, o trabalho resulta em ensaios das vivências com “ICO”.

**Palavras-chave:** experiencia, virtual, jogo eletrônico, ICO.

## ABSTRACT

The present work aims to report the sensitive dimensions emerging from the experience with the electronic game "ICO", by Fumito Ueda, through a phenomenological approach. For this purpose, the articulation of seven categories of didi-hubermanian perceptual analysis is employed. Also, bachelardian, where the work is supported by the author's poetics and imaginary reading. The study considered, as a referential framework, the relationship between the virtual and the actual, as proposed by Maria Bicudo, also referencing Douglas de Paula, understanding the game as an interactive graphical interface and departing from the investigation of the concept of "virtual reality", as discussed by André Parente. Regarding the procedures used to capture the experience, following the considerations of Paula and Santos, the analysis for phenomenological purposes focuses on the records of two playthroughs of the game, documented through recordings, transcriptions, and reflective memoranda. The particularities of the occurrence and documentation of the experience are also reported, indicating the use of electronic devices and the chosen space for conducting the experiment. Finally, the work results in essays on the experiences with "ICO".

**Keywords:** experience, virtual, electronic game, ICO.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                                                                                                                                                            |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 – <i>Playstation 2</i> .....                                                                                                                      | 12 |
| Figura 2 – Jay Forrester trabalhando no Whirlwind. A mulher está trabalhando num Console Whirlwinde com tela de 16 polegadas.....                          | 13 |
| Figura 3 – Tavoletta de Brunelleschi.....                                                                                                                  | 14 |
| Figura 4 – Seção vertical central do panorama.....                                                                                                         | 14 |
| Figura 5 – Sensorama .....                                                                                                                                 | 15 |
| Figura 6 – Espectador interagindo com realidade virtual do artista Douglas de Paula na coletiva “Espaços Outros”, galeria Ido Finotti, Uberlândia, MG..... | 17 |
| Figura 7 – Provável fluxo de experiencia esteticamente virtuoso .....                                                                                      | 18 |
| Figura 8 – Provável fluxo de experiência esteticamente viciado da imagem cinética .....                                                                    | 18 |
| Figura 9 – Provável fluxo experiencial esteticamente vicioso da imagem estática.....                                                                       | 19 |
| Figura 10 – Fluxo experiencial da imagem interativa .....                                                                                                  | 19 |
| Figura 11 – Cena do jogo “ICO”, menino sendo levado em um cavalo (2002) .....                                                                              | 27 |
| Figura 12 – Cena do jogo “ICO”, sarcófago onde o menino é preso (2002).....                                                                                | 28 |
| Figura 13 – Recorte de cena do jogo “ICO”, destacando Ico.....                                                                                             | 28 |
| Figura 14 – Cena do jogo “ICO”, a sombra dentro da gaiola (2002). .....                                                                                    | 29 |
| Figura 15 – Recorte de cena do jogo “ICO”, destacando Yorda. ....                                                                                          | 30 |
| Figura 16 – Cena do jogo “ICO”, aparição das sombras (2002). ....                                                                                          | 31 |
| Figura 17 – Cena do jogo “ICO”, Yorda abrindo uma passagem bloqueada por totens (2002).<br>.....                                                           | 32 |
| Figura 18 – Recorte de cena do jogo “ICO”, destacando a rainha. ....                                                                                       | 32 |
| Figura 19 – Cena do jogo “ICO”, momento em que Ico e Yorda separam-se (2002).....                                                                          | 33 |
| Figura 20 – Recorte de cena do jogo “ICO”, sombra parecida com o menino. ....                                                                              | 34 |
| Figura 21 – Cena do jogo “ICO”, Ico apunhalando a rainha sentada no trono (2002).....                                                                      | 35 |
| Figura 22 – Cena do jogo “ICO”, Ico desmaiado no chão (2002).....                                                                                          | 35 |
| Figura 23 – Cena do jogo “ICO”, Yorda no altar recebendo a magia (2002). ....                                                                              | 35 |
| Figura 24 – Cena do jogo “ICO”, Yorda no altar como sombra (2002).....                                                                                     | 36 |
| Figura 25 – Cena do jogo “ICO”, profundidade abaixo, da bruma (2002). ....                                                                                 | 38 |
| Figura 26 – Cena do jogo “ICO”, momento em que se visualiza uma queda, transportando-se para dentro da imagem (2002).....                                  | 40 |
| Figura 27 – Cena do jogo “ICO”, brancura do céu (2002).....                                                                                                | 41 |
| Figura 28 – Ilustração de Fumito Ueda para a segunda publicação do jogo “ICO“, 2002.....                                                                   | 41 |
| Figura 29 – Cena do jogo “ICO”, vista do mar exterior ao castelo (2002). ....                                                                              | 42 |
| Figura 30 – Cena do jogo “ICO”, diante a tempestade (2002).....                                                                                            | 43 |

|                                                                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 31 – Cena do jogo “ICO”, desabamento do castelo (2002). .....                                                                 | 44 |
| Figura 32 – Cena do jogo “ICO”, brancura externa vista de dentro (2002). .....                                                       | 45 |
| Figura 33 – Cena do jogo “ICO”, sofá próximo a ponte velha (2002). .....                                                             | 46 |
| Figura 34 – Cena do jogo “ICO”, sofá próximo ao moinho (2002). .....                                                                 | 47 |
| Figura 35 – Cena do jogo “ICO”, sofá da arena leste (2002). .....                                                                    | 47 |
| Figura 36 – Cena do jogo “ICO”, pequenez de Ico e Yorda (2002). .....                                                                | 48 |
| Figura 37 – Cena do jogo “ICO”, mecanismos que se movem (2002). .....                                                                | 49 |
| Figura 38 – Cena do jogo “ICO”, demonstrando a deterioração do castelo (2002). .....                                                 | 50 |
| Figura 39 – Cena do jogo “ICO”, feixe de luz atravessando um portal (2002). .....                                                    | 52 |
| Figura 40 – Cena do jogo “ICO”, sala dos sarcófagos onde Ico se depara com as sombras semelhantes à sua própria imagem (2002). ..... | 53 |
| Figura 41 – Cena do jogo “ICO”, escultura com chifres observada dentro de um dos totens (2002). .....                                | 55 |
| Figura 42 – Cena do jogo “ICO”, Yorda segurando a mão de Ico, pouco antes de ser petrificada (2002). .....                           | 56 |

## SUMÁRIO

|                                                                                                |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                                        | <b>10</b> |
| <b>1     INTERFACE E REALIDADE VIRTUAL INTERATIVA .....</b>                                    | <b>12</b> |
| <b>2     ABORDAGEM METODOLÓGICA E IMPLEMENTAÇÃO .....</b>                                      | <b>21</b> |
| <b>2.1   Estética e Leitura Fenomenológica de Interfaces Gráficas Digitais Interativas ...</b> | <b>21</b> |
| <b>2.2   Aparatos e Condições de Fruição .....</b>                                             | <b>24</b> |
| <b>3     “ICO”: O JOGO E SEU ROTEIRO.....</b>                                                  | <b>27</b> |
| <b>4     ENSAIO DE APANHADO FENOMENOLÓGICO  DAS EXPERIÊNCIAS<br/>      COM “ICO” .....</b>     | <b>37</b> |
| <b>4.1   O Castelo “na Pele” .....</b>                                                         | <b>37</b> |
| <b>4.2   Queda: profundidade, brancura e umidade.....</b>                                      | <b>38</b> |
| <b>4.3   Tempestade.....</b>                                                                   | <b>42</b> |
| <b>4.4   Labirinto .....</b>                                                                   | <b>44</b> |
| <b>4.5   A Casa e o Sofá.....</b>                                                              | <b>45</b> |
| <b>4.6   Presença e Ausência.....</b>                                                          | <b>49</b> |
| <b>4.7   Impureza.....</b>                                                                     | <b>50</b> |
| <b>4.8   Heroísmo.....</b>                                                                     | <b>54</b> |
| <b>5     CONCLUSÃO .....</b>                                                                   | <b>57</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                                                        | <b>58</b> |

## INTRODUÇÃO

Durante a graduação, deu-se meu primeiro contato com o jogo eletrônico "ICO". Minha aproximação a esse jogo foi motivada por outras produções do japonês Fumito Ueda, cujos trabalhos sempre me atraíram. "ICO" inquietou-me. Algo sensível emergiu, uma provocação, um desejo de entender o que via e vivia em mim. O que me agitava? Por que me agitava?

Querendo achar respostas para essas perguntas, surgiu a dúvida sobre a validade e a relevância acadêmicas de fazer uma monografia sobre meus afetos com o jogo e, principalmente, sobre como os abordar. Com Douglas de Paula (2017), descobri, então, que esse receio era bastante justificável num contexto em que as ciências ainda se encontram viciadas por objetivismos cartesianos. Mesmo no campo das humanidades, instrumentos concretos são inadequadamente aplicados para tocar aspectos subjetivos, inalcançáveis por outra coisa que não a própria consciência. A pesquisa do professor revelou-me que não apenas que ao trato pela consciência é próprio da filosofia como também que há pesquisadores contemporâneos abordando aspectos subjetivos, na prática, com grande rigor metodológico sem, no entanto, abrir mão da própria percepção e sensibilidade. Na verdade, descobri que, há aspectos e objetivos de pesquisa para os quais não cabe outra coisa. Decidi assim que faria minha incursão subjetiva em "ICO" como trabalho de conclusão de curso.

Contudo descobri também que isso não poderia ser feito apenas partindo diretamente de minha opinião sobre o jogo. Foi preciso perceber que "ICO" participava de um contexto mais amplo, que abrangia o desenvolvimento histórico de interfaces gráficas interativas, que os jogos eletrônicos eram apenas um nicho dessas interfaces e que elas não só possuíam características próprias e relevantes para este trabalho como também compartilhavam algumas dessas características com mídias anteriores. Nisso, foi preciso compreender como o uso coloquial do termo "realidade virtual" estava distante de sua definição filosófica e como esta não poderia ser aplicada, na prática, sem uma adaptação de tipo biológico. Sobretudo com base nas colocações de André Parente e Douglas de Paula, tais foram os trabalhos do primeiro capítulo. O virtual como atual da mente e suas tendências de funcionamento no fluxo de experiência do observador foram as grandes deixas deste capítulo para o seguinte.

Coube ao segundo capítulo especificar um pouco mais esse virtual, no sentido de apurar os tipos potencialmente mais úteis para compreender "ICO" de forma sensível. Nesse processo, descobri que a fenomenologia era o caminho apontado pela linha histórica das estéticas computacionais, que as leituras fenomenológicas de obras computacionais tiveram início apenas recentemente e que o professor Paula já tinha feito alguns ensaios nesse sentido e, tentando adaptar para uma abordagem prática considerações de autores como Maurice Merleau-

Ponty, Georges Didi-Huberman e Gaston Bachelard. Assim percebi que, podendo contar já com alguns desenvolvimentos formais anteriores, não precisaria partir do zero. Nesse mesmo capítulo, falo de desdobramentos mais práticos no sentido da coleta e arquivamento de dados e das condições materiais que moldaram as partidas com o jogo usadas para isso.

Depois disso, entrega-se ao terceiro capítulo a tarefa de deixar o leitor objetivamente inteirado do enredo e do roteiro de “ICO”, da narrativa a que ele corresponde, bem como de seus personagens, ambientes, mecanismos e desafios. Isso é feito no intuito de formar uma base objetiva sobre a qual o leitor poderá navegar para apreender os aspectos subjetivos que ficaram aos cuidados do capítulo seguinte.

Por fim, resta ao quarto e último capítulo o trabalho de tentar cumprir a proposta de dar alguma versão de meu encantamento por “ICO”. Isso é feito, muitas vezes, traçando paralelos com considerações de Bachelard, reunindo, em categorias, as reflexões sobre os registros feitos, categorias pelas quais passo com medo, angústia e senso de urgência, na maior parte do tempo, mas, de outras vezes, também de modo corajoso e fraternal, sobretudo quando advém as memórias, os sonhos, os devaneios e as fragilidades da infância...

## 1 INTERFACE E REALIDADE VIRTUAL INTERATIVA

Contextualizar “ICO” parece ser racionalmente a primeira coisa a fazer-se. Para os interesse desta pesquisa, importa saber que, antes de ser um jogo, “ICO” é uma interface gráfica interativa. Muitas dessas interfaces são, de forma coloquial, chamadas de realidades virtuais. Por isso, torna-se necessário distinguir claramente os termos pertinentes, compreendendo seus contextos específicos e, sobretudo, suas abrangências distintas.

Em 2001, “ICO” foi lançado pela *Sony Computer Entertainment*<sup>1</sup> para *Playstation*, termo que surgiu, em 1994, para definir tanto um serviço de distribuição de jogos quanto a tecnologia de console<sup>2</sup> (Figura 1) que permitia a interação dos jogadores (Playstation, [2024?]). Por sua vez, essa tecnologia teve sua existência a desenvolvimentos pregressos no campo da perspectiva, do cinema e das interfaces gráficas digitais interativas, como se dispõe a seguir.

Figura 1 – *Playstation 2*



Fonte: <https://pxhere.com/en/photo/1386846>.

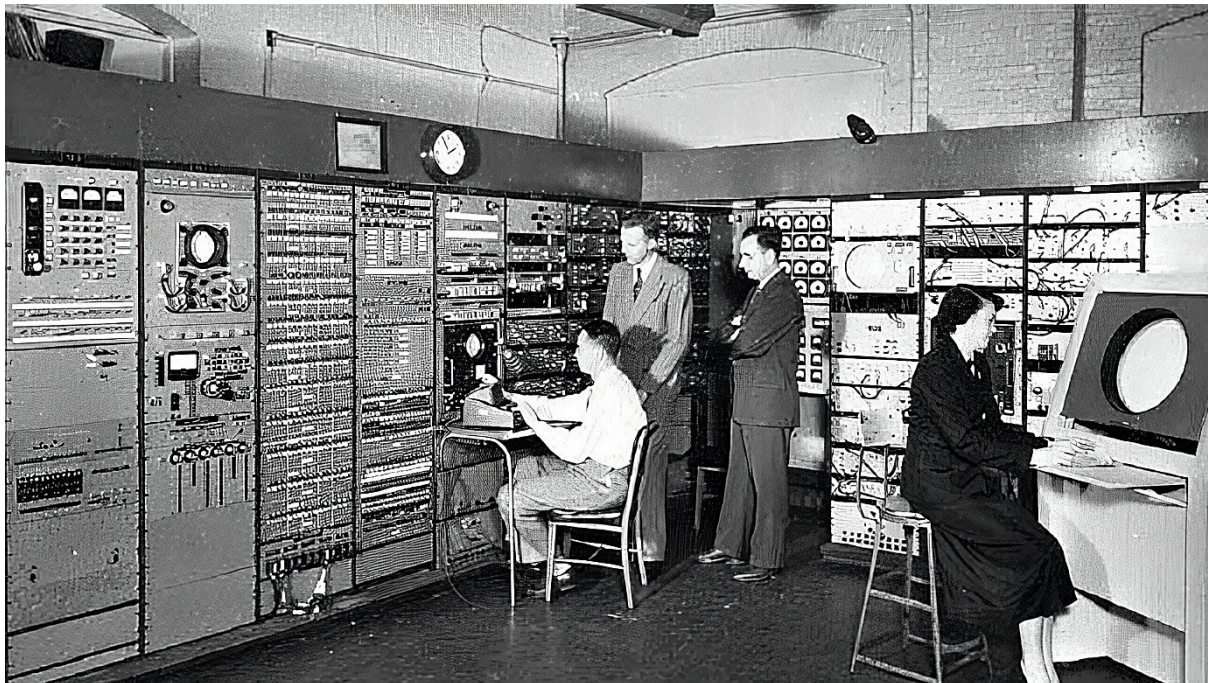
Com respeito a essas interfaces, nos laboratórios do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), enquanto Ivan Sutherland desenvolvia conceitos de estruturação de dados que facilitariam o armazenamento de hierarquias de símbolos gráficos e criava formas de interação por meio do teclado e da caneta ótica, Steve Coons dedicava-se a técnicas de modelagem de superfícies geométricas. Desse modo, em 1950, o MIT dava à luz o Whirlwind (Figura 2), primeiro computador com recursos gráficos de visualização de dados numéricos (Venetianer, 1988, p. 6). Já em 1968, Doug Engelbart apresentou formas de o usuário manipular entidades visuais quase diretamente no computador, por meio do que se poderia chamar de precursor do mouse, em vez de lidar com comandos pouco intuitivos e de difícil memorização (Johnson, 2001, p. 19). Tais avanços representaram a base tecnológica que, crucial para a

<sup>1</sup> Atual *Sony Interactive Entertainment*.

<sup>2</sup> O termo console refere-se a conjunto de periféricos eletrônicos capazes de traduzir ações de entrada de um usuário para software correspondente à interface gráfica representativa de situação de seu interesse, como um jogo ou um simulador de voo. Um controle remoto, por exemplo, pode compor um console.

evolução das interfaces gráficas interativas, permitiria, décadas depois, o surgimento de consoles como o *Playstation*.

Figura 2 – Jay Forrester trabalhando no Whirlwind. A mulher está trabalhando num Console Whirlwinde com tela de 16 polegadas.



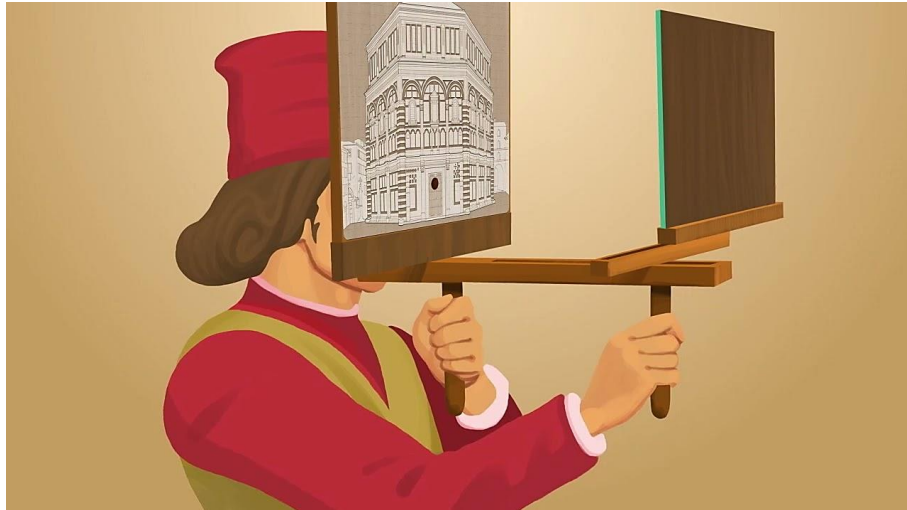
Fonte: <http://www.computer-timeline.com/timeline/jay-forrester/>

Frequentemente, a terminologia “realidade virtual” é usada como sinônimo de interfaces gráficas computacionais simuladoras de percursos interativos em espaços volumetricamente representados. Mas, para André Parente (1999, p. 36), já se podia falar em realidade virtual muito antes delas. Ele cita, como exemplo e como marco de invenção da ilusão perspéctica, a tavoletta<sup>3</sup> de Filippo Brunelleschi, criada no chamado *quattrocento* (Figura 3). O autor acrescenta que, em 1787, o escocês Robert Baker patenteou o panorama (Figura 4), um conjunto composto por um tipo de pintura mural na parte interna de uma enorme estrutura cilíndrica, no centro da qual os espectadores podiam posicionar-se numa plataforma para assistir a imagens em movimento (Parente, 1999, p. 60 - 61). A versão americana foi chamada de *Moving Picture*, cujas imagens colocavam o espectador em marcha num percurso fluvial. Em 1950, o cineasta Morton Heilig disponibilizou o sensorama (Figura 5), uma espécie de cabine em que se podia

<sup>3</sup> Uma tábua com pintura do batistério São Giovane visto do portal da catedral Santa Maria del Fiore. A tábua recebe um furo no meio para que o observador possa encaixar um dos olhos e, segurando um espelho à frente do lado pintado, seja capaz de sobrepor a imagem refletida à vista conseguida a partir do portal (Parente, 1999, p. 48-49).

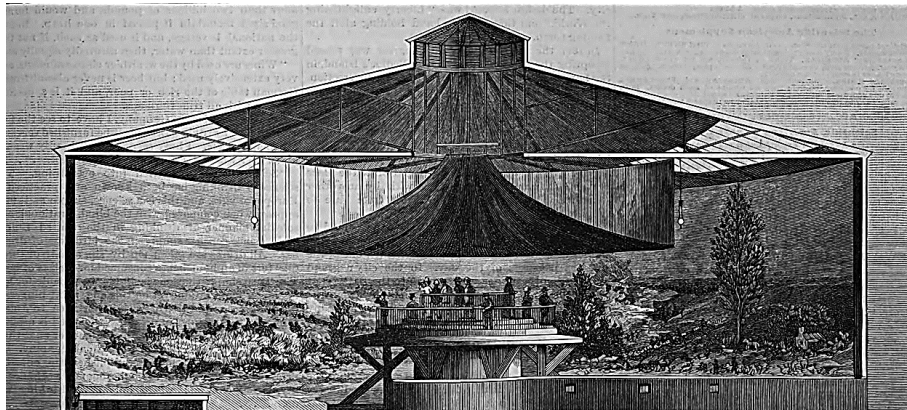
sentar, como em uma moto, e imergir o rosto numa câmara que possuía, em sua extremidade, discos receptores de filme para cada olho, os quais exibiam, em loop, um passeio pelo Brooklyn (Parente, 1999, p. 49 - 50).

Figura 3 – Tavoletta de Brunelleschi.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=AfCcnac2KJs>

Figura 4 – Seção vertical central do panorama.



Fonte: <https://www.nps.gov/articles/000/bh-battle-cyclorama.htm>

Figura 5 – Sensorama



Fonte: <https://www.historyofinformation.com/image.php?id=2078>

Note-se que os exemplos de realidade virtual trazidos por Parente (1999, p. 19 - 61) rompem com o senso comum do termo e endossam a opinião de Maria Bicudo (2010, p. 123) acerca da necessidade de aprofundar sua compreensão.

Nesse sentido, a autora evoca Aristóteles para lembrar que o real seria formado tanto pelo atual, o aqui-agora, quanto pelo virtual, o possível, de modo que, o virtual seria potência capaz de se atualizar em ato ou forma passível de se concretizar em matéria (Bicudo, 2010, p. 125). Assim, o virtual designaria o não-atual, “em seu estado negativo”, sem levar em conta o atual (Bicudo, 2010, p. 126). Já o atual, como contraparte do não-atual, seria a dimensão do real diretamente manifestada em nossa experiência sensível (Bicudo, 2010, p. 126).

Partindo dessas considerações e de estudos sobre consciência, imaginação e memória realizados em Douglas de Paula (2017), vale considerar que, do ponto de vista prático, perceptivo, o virtual só poderia ser assim entendido à medida que, atualizando-se na mente, fosse, de algum modo, também percebido como ausente do espaço alcançado pela vista e contíguo ao corpo. Ou seja, só seria possível ter como virtual as férias felizes de um tempo

passado, por exemplo, se elas fossem atualizadas na mente, pela memória e, ao mesmo tempo, percebidas como ausentes para além dela, como lembra Paula<sup>4</sup>.

Nesse sentido, parece necessário destrinchar o conceito de atual. Antônio Damásio (1996, p. 123 - 133 apud Paula, 2017, p. 35 - 36) explica que possuímos córtices sensoriais no cérebro, responsáveis pelo pensamento. Para ele, o pensamento seria formado por configurações nesses córtices, as quais chama de imagens. Esses córtices poderiam ser ativados de duas maneiras: pelos órgãos sensoriais, gerando o que o autor chama de imagens sensoriais e/ou por disposições adquiridas pela vivência, gerando o que entendemos como memória e imaginação, chamadas de imagens mentais pelo autor. Considerando que a esses acionamentos corresponderiam configurações cerebrais por meio das quais seríamos capazes de nos reportar a entes e/ou eventos, seria plausível afirmar que estes se atualizariam no cérebro, na consciência. Obviamente isso implicaria tomar como atual tudo quanto fosse visto e, portanto, também qualquer interface gráfica digital interativa à frente. Sabe-se ainda que somos capazes de engajamento com essas interfaces. Dessa forma, o que diferenciaria uma situação direta ou mediada apenas pelo próprio corpo de outra com mais uma camada intermediária, pelo menos, seria justamente a percepção de presença dessa camada, senão o saber sobre ela caso fosse, de alguma sorte, imperceptível<sup>5</sup>. Essa linha de pensamento endossaria a defesa de Bicudo (2010, p. 122 - 123) de que “a realidade, na qual nos locomovemos no ciberespaço, é, tão-somente, um modo de ser da realidade do ‘mundo-vida’ que habitamos” e de que a interface gráfica digital interativa, que comumente chamamos de realidade virtual, seria “uma realidade na qual o espaço é visto como sendo diferente daquele ao qual estamos acostumados, no cotidiano”.

Para o professor Paula, nesse caso, uma interface de realidade virtual poderia ser definida como uma interface que não coincide com o próprio corpo físico - ou entendida como tal - capaz de estimular os córtices sensoriais, atualizando neles imagens, correspondências com entes e/ou situações, de outro modo, ausentes. Nesse sentido, até mesmo um livro poderia ser considerado interface de realidade virtual. Assim, para o professor, com respeito à mídia impressa, à pintura, à fotografia e ao cinema, as interfaces digitais interativas (Figura 6) - e sua modalidade de jogo eletrônico - não trariam novidade em termos de realidade virtual a não ser pelo fato de serem capazes de incluir no processo de atualização dos córtices sensoriais cerebrais a possibilidade de interferência motriz no estímulo sensorial causador dessa mesma atualização, numa espécie de diálogo retroalimentado entre imagem-estímulo, externa, que chega aos sentidos, e imagem cortical, correspondência cerebral dessa estimulação.

---

<sup>4</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação do dia 11 de abril de 2025.

<sup>5</sup> Idem.

Figura 6 – Espectador interagindo com realidade virtual do artista Douglas de Paula na coletiva “Espaços Outros”, galeria Ido Finotti, Uberlândia, MG



Fonte: arquivo do autor, reprodução cedida ao presente trabalho (2012)

Com base na fenomenologia da imaginação poética em Gaston Bachelard, Paula (2004, p. 81 - 98) identifica esse tipo de interface como a simulação mais próxima já alcançada da nossa própria imaginação. Essa imaginação, como sabemos, é suscetível à nossa interferência - seja ela espontânea ou volitiva - sem a necessidade de esforço motriz.

Diante disso, para dar continuidade à reflexão, Paula nos convidaria, a partir deste momento, a dar para expressão “virtual” o sentido de “atual mental”.

Para o professor, esses aspectos da imagem interativa interessam à consideração fenomenológica sobre ela. Como veremos no capítulo seguinte, essa consideração irá estabelecer-se como recurso final na cadeia de investigação historicamente traçada por estéticas que poderiam ser chamadas de computacionais, isto é, teorias que se formaram pelo empenho em compreender as sensibilidades latentes na relação do público com a arte nascida da exploração de recursos informáticos e/ou telecomunicativos<sup>6</sup>.

Como examinaremos, Paula entende que algumas virtualidades estariam inevitavelmente dentro de processos de compreensão fenomenológica. Como visto, para ele, as

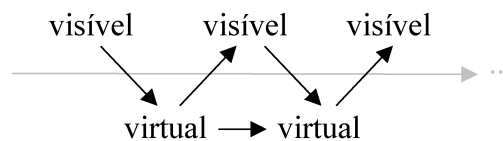
---

<sup>6</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação do dia 11 de abril de 2025.

imagens digitais interativas seriam capazes de introduzir um tipo diferenciado de relação com a virtualidade, própria ao seu funcionamento. Para compreender isso, pode ser útil alguma comparação com outras formas de imagem.

Em síntese, com fundamento em Paula (2017, p. 34 - 55), seria possível dizer que, para todos esses tipos de imagens, um provável fluxo de experiência esteticamente virtuoso dar-se-ia conforme o esquema a seguir (Figura 7), com a influência mútua entre o visível e o virtual.

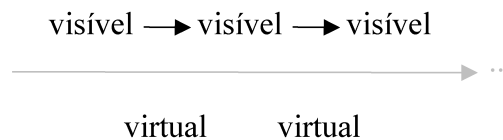
Figura 7 – Provável fluxo de experiência esteticamente virtuoso



Fonte: Elaboração própria.

Para Paula, seria um erro grave, por exemplo, menosprezar os poderes de virtualização da pintura em prol de algum elogio à imagem interativa. Segundo ele, a imagem estática poderia até mesmo obter vantagem em comparação com qualquer analogia cinética. Na verdade, seu “congelamento” poderia mesmo ser a melhor isca para os ganchos sedentos de uma imaginação fértil. Seus elementos estariam sempre lá em potência, prontos para serem acionados em qualquer direção nela mesma inatual. Em comparação, a imagem em movimento, em sua atualização constante, encontraria mais oportunidade de frustrar a imaginação, sempre apresentando à visão aquilo que caberia à imaginação forjar, correndo risco de cair num provável fluxo de experiência esteticamente viciado pela ausência de virtual, como ilustrado na Figura 8.

Figura 8 – Provável fluxo de experiência esteticamente viciado da imagem cinética

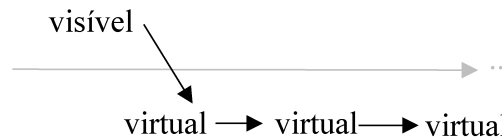


Fonte: Elaboração própria

Por outro lado, o professor entende que, apesar de potencialmente infinitas as possibilidades de virtualização da imagem estática, ela não pode “renovar” seu “suporte” tal como pode a imagem em movimento fazer no tempo. Para ele, essa variação teria mais chance de manter ligados às dimensões concretas da obra os elos de qualquer possível cadeia de virtuais, uma vez que o virtual em atualização na mente estaria mais fortemente à mercê da

imagem corrente, em vista. A seu turno, sem os apelos renovados típicos do cinético à percepção, os virtuais da imagem estática correriam mais o risco de aparecerem desvinculados das dimensões concretas da obra, com chance até mesmo de alguma pausa involuntária na fruição, fazendo assim correspondência com outra forma de fluxo de experiência esteticamente viciado, mostrado na Figura 9.

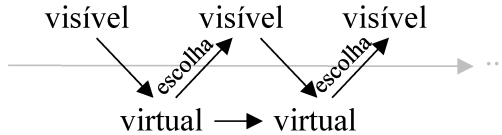
Figura 9 – Provável fluxo experiencial esteticamente vicioso da imagem estática



Fonte: Elaboração própria

Já no fluxo de experiência da imagem interativa entraria um novo elemento: a escolha, o modo com que o experimentador responderia aos estímulos colocados pela imagem. Vide Figura 10.

Figura 10 – Fluxo experiencial da imagem interativa



Fonte: elaboração própria

Paula destaca que a presença de processos decisórios no fluxo de experiência típico da imagem interativa traria necessariamente para ele algum virtual, indispensável para tomar alguma decisão minimamente consciente. Nesse sentido, caberia checar a natureza e/ou profundidade desse virtual no sentido de avaliar o respectivo fluxo<sup>7</sup>. O professor lembra que, sendo antes imagem cinética, a imagem interativa corre os mesmos riscos de vício que ela - vide Figura 8 -, bastando, para cair neles, que o virtual pertinente seja raso.

Segundo Paula, outro aspecto notável da imagem interativa estaria na possibilidade de emergência de virtuais “vivos” ou dotados de comportamento na cabeça do interagente, virtuais “criativos”, até mesmo metavirtuais, virtuais capazes trazer à cena novos virtuais, com boas chances de manterem sua ligação direta com o visível.

<sup>7</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação do dia 11 de abril de 2025.

Consciente do elemento de virtualidade nas imagens, dos possíveis vícios e das virtudes potenciais no fluxo de experiência com elas, segundo sua natureza estática, cinética e/ou interativa, e da relevância dessa virtualidade para qualquer possível caracterização estética e/ou fenomenológica de processos em que essas imagens são expressas, cabe entender um pouco mais sobre tramas possíveis entre o virtual, o fenomênico e o estético, o que se busca no próximo capítulo.

## **2 ABORDAGEM METODOLÓGICA E IMPLEMENTAÇÃO**

### **2.1 Estética e Leitura Fenomenológica de Interfaces Gráficas Digitais Interativas**

Sendo relativamente novas as tecnologias computacionais e de telecomunicações e, conseqüentemente, também as artes com elas produzidas, não são muitas nem tão efetivas as tentativas de as compreender esteticamente, sobretudo do ponto de vista fenomenológico. No sentido de ampliar essas tentativas e enriquecer o campo pertinente, Paula realiza algumas incursões com vistas à adoção de uma abordagem.

Inicia considerando a interessante ligação que a neuroestética propõe entre o belo como generalização psíquica na filosofia e certas flexões cerebrais próprias à espécie humana na biologia (Paula, 2012). No entanto, com registros de experimentos empíricos próprios, o autor expõe como a neuroestética pode pecar no enfoque exclusivo em medições quantitativas, ignorando fatores subjetivos dos participantes de suas pesquisas (Paula, 2017, p. 128 - 134, 138 - 149, 189 - 277).

Depois, levando em conta a possibilidade de ver as artes computacionais pela ótica do “sublime tecnológico” de Mario Costa, embora reconheça a pertinência da relação traçada pelo autor entre o “sublime” e essas artes, Paula (2019) observa que essa relação é feita sem levar em conta as condições práticas de fruição do público, a partir das quais acredita serem mais prováveis as conexões pelo viés do belo ou que nenhuma sensibilização ocorra sequer.

Seguindo na busca por uma compreensão sensível das artes computacionais, Paula (2017, p. 27 - 29) acompanha Cleomar Rocha (2008) para fazer um apanhado das estéticas pelas quais passaram as tentativas de entendimento dessas artes. Os autores destacam que a estética racional de David Birkhoff buscou apreciar essas artes por suas características formais, como suas proporções. Relatam que, ao incorporar aspectos do público, tal qual seu repertório, a estética informacional de Max Bense e Abraham Moles enriqueceram o debate a respeito, mas sem conseguir escapar à polarização obra versus público em prol de um enfoque significativo na experiência. Nesse sentido, a estética cibernética dos irmãos Helmar e Herbert Frank teria avançado um tanto mais ao propor o público como elemento integrante da obra, cunhando o termo “sistemas interativos” (Rocha, 2008). Partindo de Cláudia Gianetti (2002), Paula (2017) observa, no entanto, que a cibernética, ao dar enfoque demasiado à automatização do processo de avaliação da obra, teria negligenciado o trabalho qualitativo-subjetivo, sugerindo deixá-lo sobretudo a cargo da fenomenologia, esforço que só se veria muito tempo depois, com Rocha (2004).

Com tudo isso em mente, Paula (2017) construiu uma proposta metodológica de identificação de experiências estéticas pautada no entrelaçamento de conceitos da psicologia,

neurobiologia, semiótica e sobretudo da fenomenologia e das teorias da arte nela embasadas. Sua síntese está fundamentada na apuração de contradição perceptual no depoimento do participante da pesquisa.

Na verdade, a primeira abordagem fenomenológica de interfaces gráficas digitais interativas teria tido lugar já em Paula (2001/2022), em que se inspirou em categorias levantadas por Georges Didi-Huberman (2005) para realizar a leitura fenomenológica de três interfaces artísticas digitais interativas, sendo duas delas simulatórias da navegação em três dimensões. Esse trabalho foi seguido por outros do mesmo gênero. Em Paula (2013, 2014), adicionaram-se novas reflexões de Didi-Huberman (2015) para abordar a intervenção artística urbana “Fenestra” (2013).

O professor Paula<sup>8</sup> sintetiza a prática com a proposta de Didi-Huberman (2005, 2015) como a de atravessar camadas de pensamento relativas às seguintes ordens: 1) descrição bruta da forma e/ou da materialidade do percebido, correspondente ao que Didi-Huberman chama de tautologia; 2) associações do senso comum, coincidente com o que este chama de crença; 3) associações com a memória episódica ou de situações vividas; 4) elaborações cinestésicas, da imaginação e da memória; 5) elaborações afetivas; 6) disposições espirituais emergidas; 7) e possíveis amálgamas das ordens anteriores. Paula entende que as ordens “3”, “4” e “5” cairiam no que Didi-Huberman (2015) chama de virtualidade e que a ordem “6” corresponderia justamente à parte mais psicanalítica da experiência, principal mira do historiador.

Segundo Paula, Didi-Huberman (2005) sugere que pouco ou nada do aspecto fenomenológico se encontraria na pureza da ordem “1” e, ainda menos, na ordem “2”, razão pela qual parece recomendar a identificação dessas ordens apenas para as ultrapassar ou dispensar, em prol de investir na sondagem das restantes, mais promissoras, sobretudo “5” a “7”. Nesse sentido, com base em Maurice Merleau-Ponty (1971, p. 40, 51, 64 - 77), Paula entende que a imanência<sup>9</sup> própria ao fenomenológico teria ainda mais chance de aparição em composições de ordens como “1”, “3”, “4” “5” e “6”, algo equivalente a uma descrição em que, por exemplo, o relato da cor de um objeto (“1”) viesse entrelaçado com o afeto (“5”) e/ou a disposição espiritual (“6”) despertada por sua visão, tal como na expressão “tragado lentamente pelo azul” ou, como diria Paula em algumas de suas leituras: “uma luz feérica e desdenhosa” (2017, p. 377), “com a crueldade de furtar-se à visão” (2001/2022, p. 28).

Para o registro escrito ou sonoro de relatos com intenção fenomenológica, Paula e Santos (2023, p. 12) recomendam a adoção de postura semelhante a da livre associação proposta

---

<sup>8</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação.

<sup>9</sup> A imanência diria respeito à emergência de algo à percepção já com seu sentido ou significado primevo, irrefletido.

por Sigmund Freud (1900/[s.d.], p. 75 - 79), na qual se renuncia a toda e qualquer crítica, em benefício da maior imparcialidade e sobretudo da fluência de pensamentos. Mais especificamente, aconselham adotar como recurso de afrouxamento crítico iniciar a leitura focando a atenção nos traços mais primevos, impressivos, qualitativos (formas, cores, movimento etc.), da ordem “1”, deixando que os das demais ordens - “3”, “4”, “5”, “6” e “7” - se desprendam deles desavisadamente.

Desse modo, correspondendo ao último capítulo deste trabalho, a síntese idealizada para reunir aspectos fenomenológicos sobre “ICO” seguiu as linhas didi-hubermaniana e bachelardiana acrescidas das observações de Paula e Santos (2023), tendo como base duas partidas jogadas, das quais se obtiveram três formas de registro como fontes de reflexão: gravações de sessões de jogo; transcrições dessas gravações; e memorandos reflexivos. As gravações e transcrições referem-se à primeira partida; e os memorandos, à segunda.

As sessões da primeira partida foram gravadas audiovisualmente. Enquanto a câmera de um notebook e um microfone de fone de ouvido ligado a ele gravavam respectivamente minhas expressões, gestos e falas, a câmera de um celular, amparado por um tripé e apontado para o monitor de vídeo de exibição do jogo, gravava seu andamento e o som ambiente. O celular foi posicionado diagonalmente em relação ao monitor, garantindo que sua tela fosse filmada sem obstruir a visão que tinha dela. Iniciada em 23 de maio de 2024 e finalizada em 2 de junho do mesmo ano, essa primeira partida ocorreu ao longo de 16 sessões, em uma semana e meia. O tempo das respectivas gravações totalizou 9 horas, com o console registrando exatas 8 horas, 42 minutos e 45 segundos de jogo. Devido à progressão imprevisível, típica da jogabilidade, as sessões e seus respectivos registros ficaram com durações variadas; a mais curta, com 15 minutos; e a mais longa, com 70, definidos pelos pontos de salvamento do jogo. Após as gravações, os registros de tela de jogo e os de minhas reações e falas de cada sessão foram unidos de modo a poderem ser vistos simultaneamente na tela e assim relacionados. Essas montagens deram origem a 16 arquivos de vídeo, que foram identificados com a data de ocorrência da respectiva sessão e o intervalo entre pontos de salvamento, pertinentes ao jogo. Houve ainda uma edição final desses arquivos no sentido de remover pausas causadas por eventuais interrupções, como em razão de travamentos do disco de jogo, por exemplo.

Essas edições finais relativas a cada sessão da primeira partida jogada, foram, então, transcritas. Assim como em Paula (2017), o processo de transcrição foi utilizado como princípio de mediação sobre o material gravado; e o resultado tornou-se uma referência para consultas e reflexões posteriores ao longo do trabalho. Paula (2017, p. 169 - 175) sugere que o processo de transcrição exige adaptação e um sistema próprio de representação, assim não se limitaria à reprodução literal da fala, mas antes se daria espaço à incorporação de elementos mais

reveladores da dinâmica da experiência segundo o que fosse mais relevante para a pesquisa. Além disso, um sistema de transcrição deve ser de fácil controle, escrita, leitura e pesquisa, bem como propiciar fácil conferência comparada à gravação (Flick, 2009, p. 271 *apud* Paula, 2017, p. 175).

No padrão estabelecido para esta pesquisa, todos os arquivos de transcrição tiveram um cabeçalho com o número e data de gravação do vídeo correspondente, localidade da gravação e ponto de salvamento inicial e final do jogo. As falas foram localizadas por seu contexto ou assunto, sendo identificadas por horas, minutos e segundos decorridos de cada sessão. Os arquivos correspondentes às transcrições receberam o mesmo nome do arquivo de gravação editada a que diziam respeito.

Seguindo a recomendação da codificação qualitativa em Charmaz (2009, p. 25, 115 - 120 *apud* Paula, 2017, 184) relativa à escrita de memorandos como método de reflexão, o registro da segunda partida deu-se em sessões de duração variada e irrestrita, em que se permitiam interrupções periódicas, para o registro escrito das reflexões suscitadas à medida que se jogava, sem compromisso de cessar a escrita a não ser pelo esgotamento da ideia em consideração. As anotações foram feitas com um notebook, dando origem a um arquivo único, nomeado com as datas de início e fim da escrita. A soma dos tempos das sessões dessa segunda partida chegou a 9 horas, 43 minutos e 18 segundos, registradas pelo console; tendo elas sido realizadas entre 17 de junho de 2024 e 13 de agosto do mesmo ano.

Cada partida e suas diferentes formas de registro proporcionaram modos distintos e complementares de acesso à experiência em “ICO”. Enquanto as gravações da primeira partida capturaram reações e falas imediatas e espontâneas, as transcrições correspondentes ofereceram uma segunda perspectiva externa, em terceira pessoa, de auto-observação, que permitiu um aprofundamento reflexivo sobre essas manifestações. Ao passo que, sem pausas para anotações, a primeira partida teria favorecido o fluxo experiencial e a livre associação de ideias, a segunda teria possibilitado o surgimento de manifestações que só poderiam dar-se por certo acúmulo de ações e percepções, com alguma contemplação e silêncio decorrentes da ausência de verbalização.

## **2.2 Aparatos e Condições de Fruição**

Segundo Emmanoel Ferreira (2017, p. 48), o jogo eletrônico seria um veículo “transmidiático”, isto é, capaz de “apropriar-se” daquilo que estivesse em outras mídias para se constituir, o que caracterizaria sua natureza híbrida. Nesse sentido, Arlindo Machado (2010, p. 57 - 78) fala do fenômeno de interpenetração dessas mídias.

Para Ferreira (2017, p. 58), ter uma experiência significativa com um jogo eletrônico seria aceitar suas condições, seus diversos elementos construtivos, fossem “textuais, visuais e/ou sonoros”, e sobretudo sua essencialidade, sua mecânica ou modo de agenciamento, sua maneira própria de ler eventos e respondê-los (Machado, 2002). É sobretudo nesse sentido que “ICO” deve ser jogado, experimentado, enquanto interface digital interativa.

Desse modo, ressalta-se que, a experimentação do jogo deu-se em leitura de DVD da segunda versão do jogo, lançada no Japão e no continente Europeu em 2002, um ano após a estreia da primeira versão para os Estados Unidos. Segundo Damien Mecheri (2018, p. 45), a segunda edição diferencia-se da primeira por ser mais completa, como queriam os desenvolvedores. É sobretudo acrescida de: modo para dois jogadores, tradução dos diálogos da personagem Yorda, um final alternativo e aprimoração de efeitos de luz e texturas (Mecheri, 2018, p. 45). Em 2011, no sentido de adequar o jogo a dispositivos eletrônicos mais atuais, uma remasterização foi lançada, incluindo melhoras gráficas e sonoras, sem, contudo, descaracterizar a concepção visual original (Mecheri, 2018, p. 64). O suporte de exibição foi uma TV *Samsung* de 24 polegadas, Full HD, com saída de som; e o de interação manual, um console *Playstation 2* composto por controle com botões e alavancas analógicas, conhecido como *joystick*<sup>10</sup>. Originalmente no aspecto 16:9, diferente do jogo, a TV precisou ser configurada para 4:3, caso contrário a imagem pertinente ao jogo ficaria achatada.

Os jogos eletrônicos para console inseriram-se e acomodaram-se muito bem no espaço doméstico. Tratar-se-ia de uma arte que não ocupa ambientes tradicionais, como museus e galerias. Esse espaço, no entanto, pode ser, como lembra Machado (2010, p. 29 - 30), o de uma potencial turbulência e interferência em que se assiste à TV ou se navega na Internet.

Com isso em vista, o objetivo deste trabalho e a conveniência de contar com o ambiente doméstico, o local escolhido para exploração do jogo foi um quarto isolável com porta, de cerca de 3 m<sup>2</sup> em vez de sala de estar coletiva. Nesse ambiente, satisfazendo ao conforto visual, a tela pertinente foi colocada a 2 m de distância do ponto de visualização. Próximos a ela, alguns objetos repousavam, revelando suas respectivas cores: rosa, azul e branco. Atrás dela, uma parede roxa lhe servia de moldura.

Nesse cômodo, foi possível sentar-me na cama, ajustar minha posição até encontrar também o conforto corporal. Foi onde esperei ser possível alguma atmosfera introspectiva para alcançar o que Gaston Bachelard (2008, p. 344) chama de “intimidade de nós mesmos”. Lá, podiam-se ouvir o ventilador de teto, o som baixo do console funcionando, os ruídos domésticos, as conversas dos habitantes da casa e até mesmo um repentino alarme de geladeira.

---

<sup>10</sup> Controle remoto que compõe o console (Machado, 2002, p. 177).

A isso podiam somar-se a passagem dos carros na rua, um eventual murmuro de chuva, um esporádico sopro do próprio console, o frio e o calor. Todavia, a opção por postura de atenção à experiência de jogo, favorecida pela tendência à imersão típica dessa situação, da qual nos fala Ferreira (2017, p. 49), impediu que esses estímulos sobressaíssem, mas sem impedir que eventualmente aderissem à experiência, possibilidade destacada por Paula (2017) em sua pesquisa.

### 3 “ICO”: O JOGO E SEU ROTEIRO

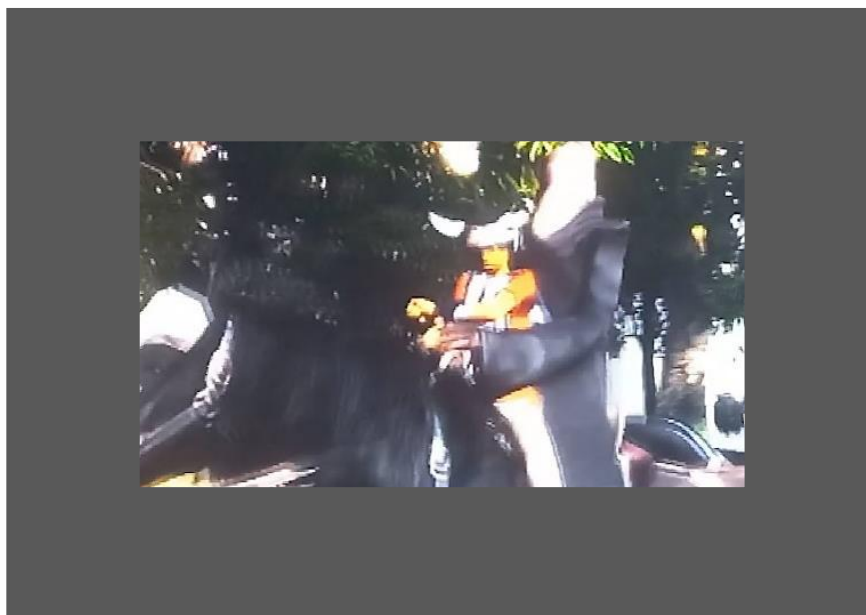
Colocados os instrumentos teóricos necessários para ensaiar uma abordagem fenomenológica do jogo e as condições materiais e práticas em que ele foi experimentado, parece razoável antes deixar que o leitor tenha algum conhecimento objetivo a seu respeito, seu roteiro, seu enredo.

O jogo abre-se com uma *cutscene*<sup>11</sup>. Ela mostra três pessoas mascaradas, a cavalo, seguindo por uma floresta. Uma delas carrega consigo um menino (Figura 11).

A certa altura, passam ao largo de um penhasco à beira-mar, do qual se avista uma ilha remota. Nela, sobre rochas íngremes, um castelo busca, em vão, impor-se à densa névoa. Já dentro do castelo, o menino trazido é selado em uma espécie de sarcófago de pedra. Figura 12).

“Ico” é o nome do menino, o protagonista do jogo. Em sua cabeça, uma espécie de faixa é atravessada por seus chifres, que o identificam (Figura 13). De acordo com o guia oficial do jogo (*Sony Computer Entertainment, 2002*), a aldeia de origem de Ico guardava o costume de enviar, para sacrifício, as crianças nascidas com chifres para o tal castelo. Isso também é referido posteriormente em uma fala do garoto.

Figura 11 – Cena do jogo “ICO”, menino sendo levado em um cavalo (2002)

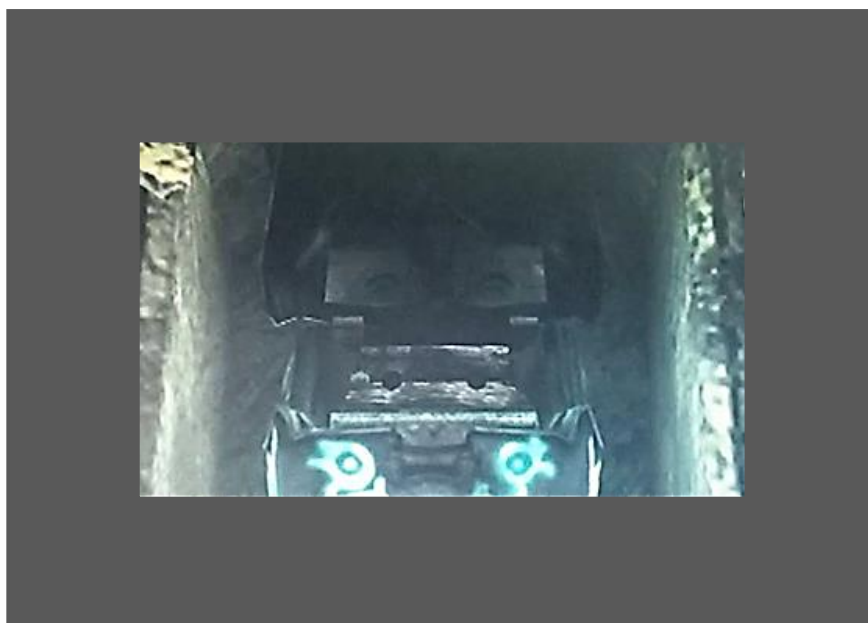


Fonte: Acervo pessoal (2024)

---

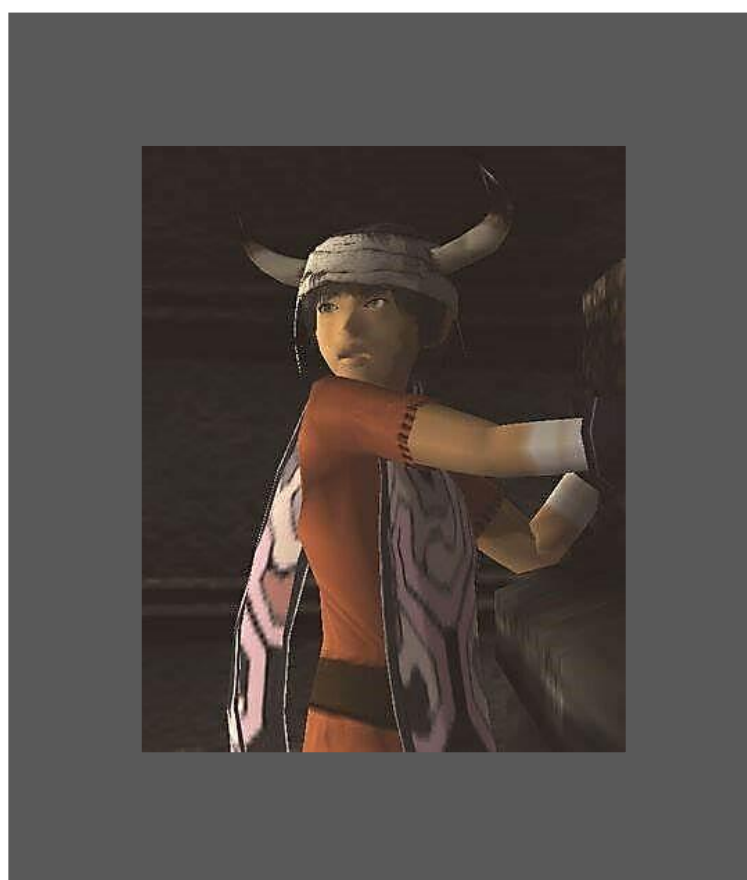
<sup>11</sup> Para Mariana Amaro (2017, p.114), a *cutscene* é uma sequência audiovisual sem interação, geralmente curta, mas que pode alcançar a duração de um curta-metragem.

Figura 12 – Cena do jogo “ICO”, sarcófago onde o menino é preso (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 13 – Recorte de cena do jogo “ICO”, destacando Ico.



Fonte: [https://teamico.fandom.com/wiki/Ico\\_\(character\)](https://teamico.fandom.com/wiki/Ico_(character))

Seus carcereiros vão-se. Uma espécie de tremor viola o sarcófago, que, abrindo-se, deixa Ico ir ao chão, desacordado. Nesse momento, ele parece ter uma visão, um sonho talvez: vê-se a si mesmo subindo a escada espiral de uma torre, ao fim da qual encontra uma gaiola. De dentro dela, transborda um líquido preto, que, acumulando-se no chão, faz surgir uma mancha, uma figura escura, de silhueta humana (Figura 14), que começa a se levantar, mas antes que haja tempo para qualquer coisa, Ico é puxado para um portal escuro na parede, despertando.

Figura 14 – Cena do jogo “ICO”, a sombra dentro da gaiola (2002).



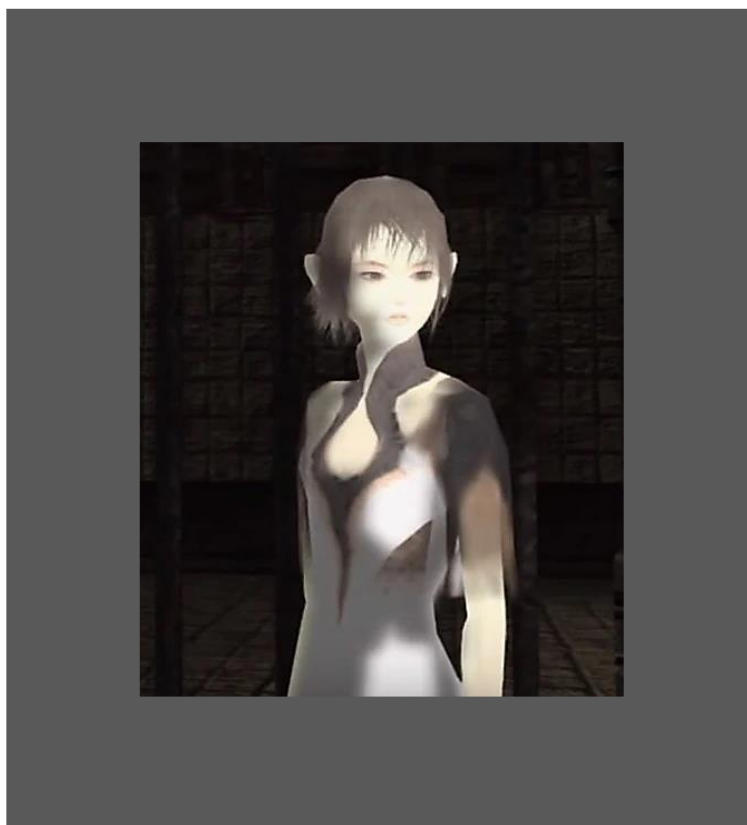
Fonte: Acervo pessoal (2024).

A partir desse momento, o jogador passa a controlar o menino dentro do castelo, estrutura vasta, abandonada, com marcas de desmoronamento e desgaste, onde ecos de passos reverberam na enormidade das salas, compondo com os suspiros do vento, o gorjeio de pássaros e o “farfalhar” de água corrente.

Em “ICO”, o jogador não se “encarna” num dos personagens. Sua vista se dá em terceira pessoa, sendo posicionada um tanto distante e acima deles, permitindo acompanhá-los como se fosse um fantasma planador. Todavia é o corpo e a movimentação de Ico que ele assume e controla com o *joystick* em mãos. Impulsionando esse corpo, ele faz mover a câmera de sua própria vista como se fosse um balão preso ao personagem, por meio do qual é capaz de se pôr a andar, correr, nadar, escalar paredes, subir em correntes ou cordas e saltar delas, pular, puxar alavancas, segurar e empurrar objetos.

Retomando a consciência, Ico parte em busca do lugar mostrado em sua visão. Ao chegar nele, vê a mesma gaiola de seu “sonho”. Dentro dela, em seu vestido branco, uma jovem de cabelos claros e tez pálida (Figura 15) se revela como a figura misteriosa do devaneio de pouco antes. Trata-se de Yorda, nome com o qual ela será identificada posteriormente.

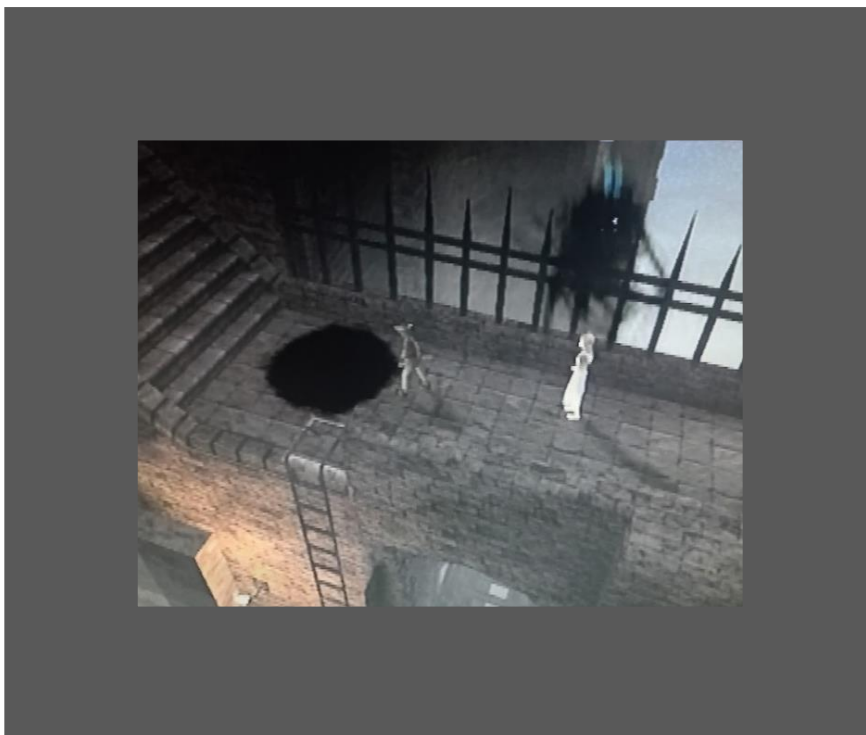
Figura 15 – Recorte de cena do jogo “ICO”, destacando Yorda.



Fonte: <https://teamico.fandom.com/wiki/Yorda>

Ico retira Yorda da gaiola, momento a partir do qual é possível perceber que não falam a mesma língua. Não tarda para que criaturas sombrias se emergjam do piso para tentar capturar a garota e partir com ela por um portal, fenda negra e circular no chão (Figura 16). Se Ico não salvar Yorda, em breve, será convertido em pedra ao ser alcançado por alguma espécie de sombra expansiva e cinzenta.

Figura 16 – Cena do jogo “ICO”, aparição das sombras (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Vencendo desafios mentais e atravessando obstáculos, Ico deve proteger Yorda das sombras que a perseguem, o que faz batendo nelas com um bastão de madeira, útil também para transferir fogo. Apesar de poder subir escadas e plataformas, Yorda frequentemente precisa de ajuda para seguir, momento em que Ico pode escolher a puxar pela mão ou a estimular com um chamado. Como Yorda tem alguns poderes especiais, conduzi-la até certos sítios pode ser fundamental no sentido de ativar mecanismos importantes para a abertura de possibilidades de seguimento ou ao cancelamento do efeito obstrutivo de certos totens sobre determinadas passagens (Figura 17).

Há um momento em que Ico e Yorda alcançam os portões de saída do castelo, encontrando-os abertos. Contudo estes voltam a se fechar enquanto os dois se encaminham, em vão, para saída. É a mãe de Yorda, a rainha do castelo, quem os impede, em mais uma *custcene*, na qual previne Ico sobre levar a garota, desaparecendo em seguida (Figura 18).

Figura 17 – Cena do jogo “ICO”, Yorda abrindo uma passagem bloqueada por totens (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 18 – Recorte de cena do jogo “ICO”, destacando a rainha.

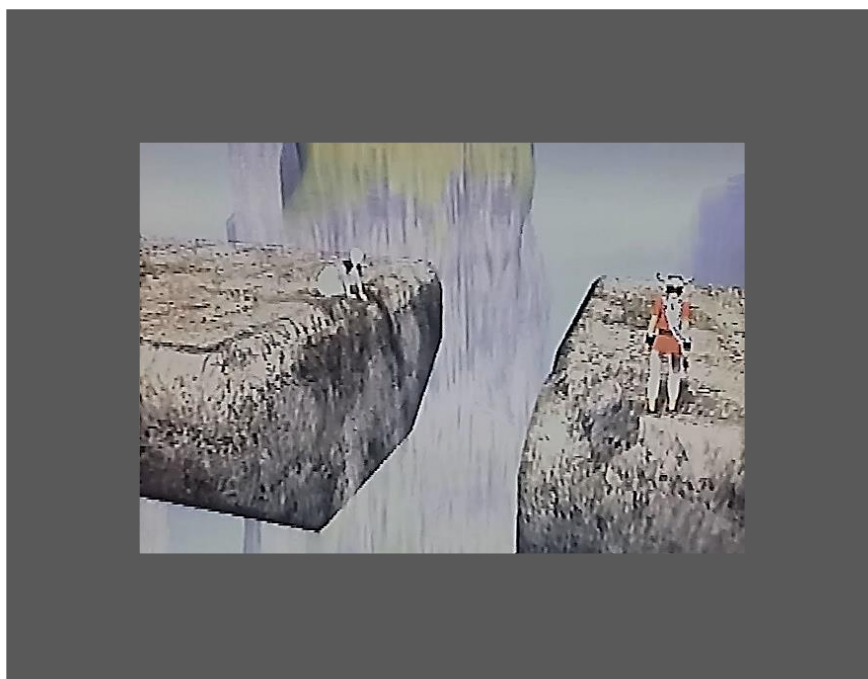


Fonte: <https://whynowgaming.com/ico-level-design-when-less-is-more/>

Depois disso, no interior do castelo, percorrendo sua estrutura, o jogador, na pele de Ico, enfrenta as criaturas de sombras e resolve outros *puzzles* até ativar os refletores das torres leste e oeste do castelo, necessários para reabrir os portões. Exitosos, Ico e Yorda correm de volta aos portões, alcançando uma ponte que liga o castelo ao continente. Mas, ao percorrê-la, são atingidos por uma espécie de raio luminoso, que os derruba, após o que as duas plataformas

que, unidas, estruturavam a ponte, começam a afastar-se, deixando Ico de um lado e Yorda de outro (Figura 19). Sob o controle do jogador, Ico pode saltar para o lado de Yorda. Mas, quando isso ocorre, como seu salto é insuficiente para deixá-lo em cima da plataforma da garota, é necessário que ela o agarre pela mão e o sustente pela parte lateral, para que ele não caia. Nesse momento, a rainha, mãe de Yorda, intervém mais uma vez, fazendo expandir uma espécie de sombra que, ao cobrir a garota, verte-a em pedra, fazendo com que Ico seja solto e caia no mar.

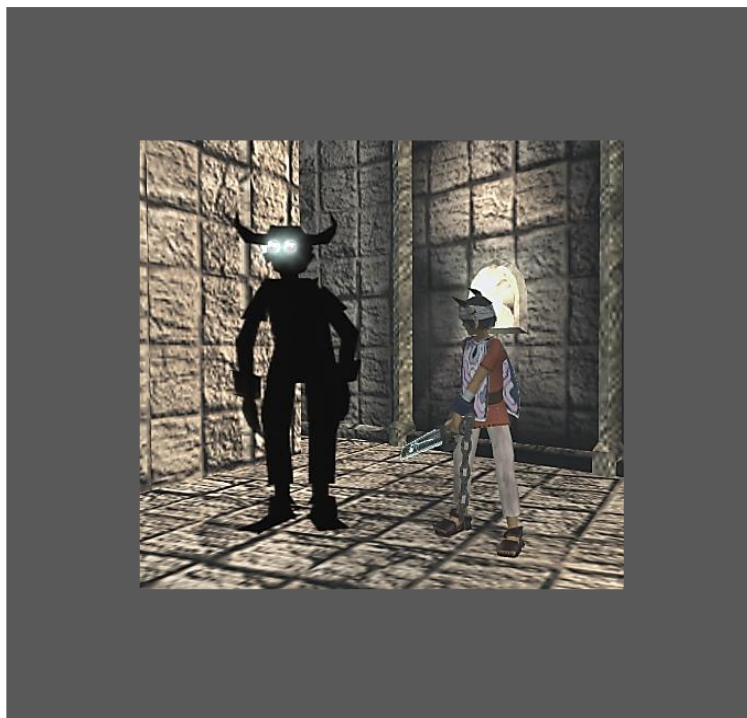
Figura 19 – Cena do jogo “ICO”, momento em que Ico e Yorda separam-se (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Ico sobrevive. Acordando em meio a uma tempestade, ao comando do jogador, entremeia-se em rochas, atravessando e subindo uma torre, até atingir novamente o lugar em que esteve aprisionado no início do jogo. Lá encontra Yorda petrificada e algumas sombras, desta vez semelhantes a ele mesmo (Figura 20), as quais derrota.

Figura 20 – Recorte de cena do jogo “ICO”, sombra parecida com o menino.



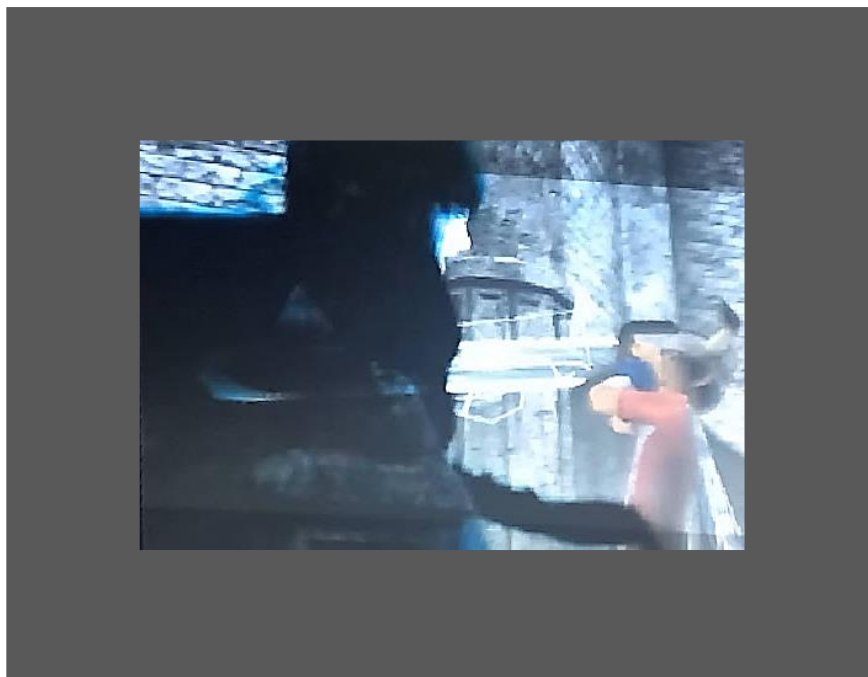
Fonte: <[https://teamico.fandom.com/wiki/Shadows\\_\(ICO\)](https://teamico.fandom.com/wiki/Shadows_(ICO))> Acesso: 09 mar. 2025

Subindo ainda mais, Ico encontra a rainha, mãe de Yorda, em seu trono. Ela parece estar morrendo e revela ao menino sua intenção de tomar o corpo da filha para continuar viva. Então Ico a confronta com sua espada. A rainha emana energias de si mesma capazes de prejudicar o garoto. Ele evita-as, mas há um momento em que cai, quebrando um de seus chifres. Ico insiste até alcançá-la e cravar a espada em seu torso (Figura 21).

A morte da rainha provoca uma grande explosão, que arremessa Ico contra a parede, momento em que perde o outro chifre, desmaiando (Figura 22).

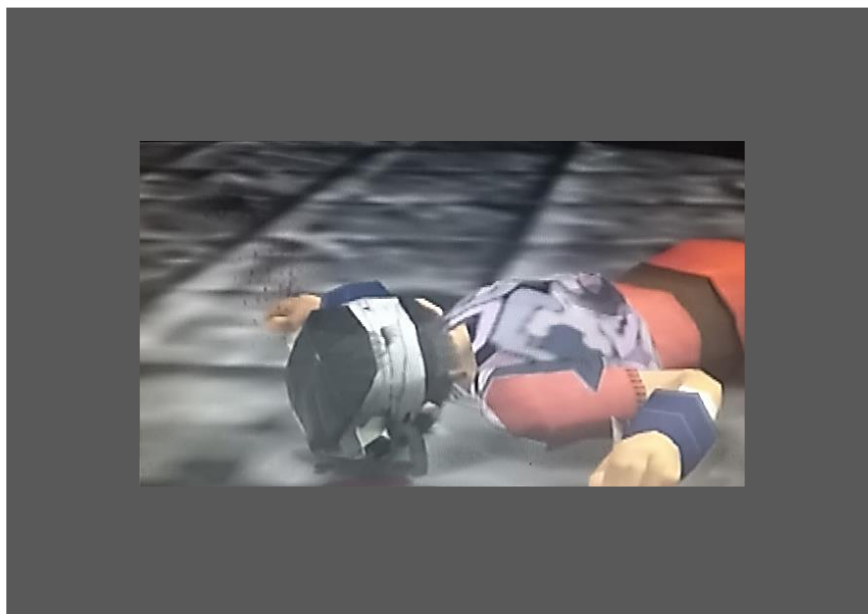
Assim o castelo começa a desabar lentamente. Enquanto isso, o corpo de Yorda recebe raios elétricos luminosos vindos de cada um dos sarcófagos do salão, uma espécie de magia (Figura 23).

Figura 21 – Cena do jogo “ICO”, Ico apunhalando a rainha sentada no trono (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 22 – Cena do jogo “ICO”, Ico desmaiado no chão (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 23 – Cena do jogo “ICO”, Yorda no altar recebendo a magia (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Ainda escurecida, Yorda desperta (Figura 24), encontra Ico e o leva, nos braços, para um barco, que logo é empurrado para o mar enquanto se pode ver o castelo nele submergir completamente. Em cena final, pós-créditos, Ico acorda em uma praia e encontra Yorda viva, em sua forma humana.

Figura 24 – Cena do jogo “ICO”, Yorda no altar como sombra (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

## **4 ENSAIO DE APANHADO FENOMENOLÓGICO DAS EXPERIÊNCIAS COM “ICO”**

Entender o conceito de virtualidade, tomar pé de possíveis formas de consideração estética de interfaces interativas e conhecer a história de “ICO” foram levantamentos importantes ao objetivo de buscar alguma compreensão fenomenológica desse jogo eletrônico, o que se espera cumprir neste capítulo.

Como veremos, o seccionamento do capítulo inspirou-se em termos encontrados no estudo da experiência com “ICO”: “castelo”, “aspereza”, “queda”, “profundidade”, “brancura”, “umidade”, “água”, “tempestade”, “labirinto”, “casa”, “sofá”, “presença”, “ausência”, “impureza” e “heroísmo”, achados no progresso angustiante de duas partidas, atravessadas por inflexões do esquema corporal, por sentimentos de urgência, fraternidade, desconfiança e medo da queda, da perda, da solidão, do vazio, da imensidão, da brancura, da nuvem e da água... por memórias de vulnerabilidade, amparo, coragem... por nostalgias do aconchego e da quietude...

### **4.1 O Castelo “na Pele”**

A monumentalidade do castelo é uma das marcas mais fortes de toda a jornada na experiência do jogo. Colocado contra ela, Ico é miniaturizado. Certamente essa comparação contribui para meu sentimento de pequenez, mas há outro fator. Meu ponto de percepção, a câmera do jogo, está cercada pela estrutura do castelo. Em seu constante abraçamento, jamais vejo as paredes por inteiro. Olhando para cima, a torre parece observar-me; e o castelo torna-se um gigante pesado. Submetida à pressão de sua verticalidade, sinto-me minúscula (Bachelard 2013, p. 284 - 285). Esse gigante parece achatar-me, como faria o monte do poema de Emile Verhaeren ao propagar, segundo Bachelard (2013, p. 295), sua cosmologia do esmagamento à vasta região plana que o rodeia. Neste espaço claustrofóbico, vivo com Ico e Yorda nossa prisão.

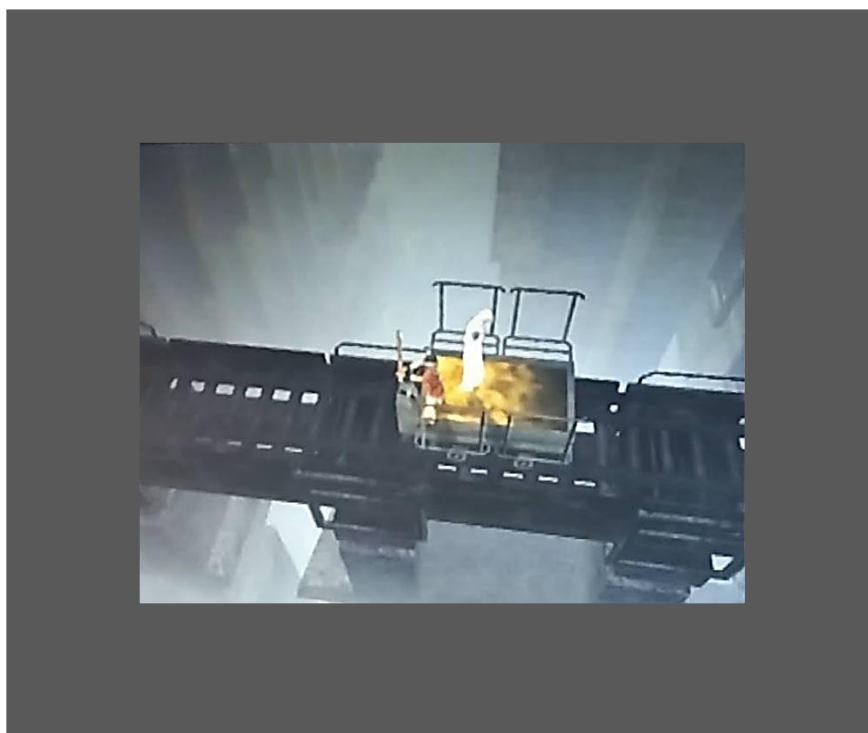
Esse gigante não é apenas imenso. Yorda está descalça. Ela é delicada. Ver seus pés tocarem o chão do castelo faz-me sentir sua aspereza em meus próprios pés, os pés de meu esquema corporal, como possivelmente Merleau-Ponty (1971, p. 110 - 155) iria referi-los. Sou remetida a minhas lembranças de pele ralada de criança, que brincava descalça no asfalto das ruas. A aspereza desse chão parece emprestada aos tijolos do castelo. Noutro momento, ao escalar as paredes, Ico se corta, ferindo suas mãos. Depois precisa usá-las para fazer uma travessia, pendurando-se em barras, instante que é como se eu mesma sentisse a materialidade lisa e gelada do metal ardendo em suas mãos feridas... o mesmo metal que, um dia, feriu-me acidentalmente enquanto brincava. É assim que o castelo, suas escadas quebradas e estruturas

distantes, bem como as escaladas ríspidas que propõe, trazem-me algo do escarpado, do monstruoso, do cortante, do malfazejo e o do duro, que John Ruskin (*apud* Bachelard, 2013, p. 158) atribui ao rochedo de Dante.

#### 4.2 Queda: profundidade, brancura e umidade

Em certo momento, chegamos a uma sala tomada por uma bruma escura. Ela é tanta que impede a passagem da luz, o que me indigna. E lá está ela também quando é preciso fazer uma travessia sobre trilhos em grande altura. De cima, é possível ver, lá embaixo, algumas folhagens de árvores (Figura 25). Velados pela bruma, seus troncos permanecem incertos. Sem poder adivinhar a altura, sou tomada pelo medo de cair. Nesse momento, o suor de minhas mãos no *joystick* parece confundido com a umidade brumaceira, que faria o jogador escorregar pelas estruturas que o sustentam e o guardam da queda. Parece inevitável a remissão à vertigem da queda imaginária de que nos fala Bachelard (2013, p. 272 - 273 e 275).

Figura 25 – Cena do jogo “ICO”, profundidade abaixo, da bruma (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Em certo momento do jogo, Ico está pendurado em uma barra de ferro, a fim de chegar ao outro lado. Sinto-me transportada para lá com ele, vejo-me agitando as pernas em busca de apoio para os pés (Figura 26). O mesmo ocorre quando o menino está escalando estruturas. Lá estou eu, em sua pele, temendo cair, completamente acrofóbica. As bordas dão-me arrepios,

preciso abrigar-me da queda, mas ela está em toda parte: no desequilíbrio das travessias de Ico e na vibração do controle, a sugerir-me tremor, a instabilizar-me a mais dura das rochas do castelo, levando-me o bambeio às pernas, até mesmo no chão, quanto mais nas escadas. Escadas... Inevitável a reminiscência à escada movediça da casa da infância, com seus degraus moribundos a me prometer sua inacessibilidade muito em breve...

Eventualmente pareço cansar-me do esforço e do medo. Arrisco-me do alto para o chão apenas para descer rapidamente. Torno-me propensa ao salto, ao desejo pelo fim da angústia de estar no cárcere eterno. Na ânsia em escapar das profundezas ocultas na infinitude da bruma, tal qual o Prometeu Libertado, de Percy Bysshe Shelley (*apud* Bachelard, 2013, p. 280 - 281), quero entregar-me ao abismo.

Em “Ico”, a imensidão não estaria apenas abaixo. Em sua manifestação mais alva, seria ainda algo mais. Ela impõe-se, cegante, na brancura da névoa celeste (Figura 27). A dureza de sua luz parece tão insolidária quanto a que Paula (*apud* Cardoso, 2023, p. 19) destaca para os quadros de Edward Hopper e as pinturas de Giorgio De Chirico - estas, aliás, inspirações para uma das capas do jogo (Figura 28). Parece-me uma luz petrificada e petrificante na hostilidade que dirige a mim, uma luz crua e subtrativa, como a mencionada por Paula (2017, p. 110) em sua avaliação da presença luminosa em seu trabalho mesmo. Essa brancura parece-me ainda origem do vento ameaçante, cujo assovio exterior invade o castelo com violência, o mesmo vento que agita a roupa de Ico, que me oprime e inspira um congelamento paralisante até mesmo da respiração.

Referida apenas pela percepção de dentro do castelo, essa brancura ainda não alcançou todo o seu potencial de assombro.

Pelo lado de fora, ela funde céu e mar. Inicialmente, convida-me a deixar a terra pelo céu, ao vôo onírico, ao desejo de ascensão e repouso referidos por Bachelard (2001, p. 43-46, 181-185). A cintilação na água torna-se, para mim, o céu estrelado, cristalino e faz-me querer alcançar as belezas de seu “fundo” (Figura 29). Mas logo desconfio delas, de sua sedução maliciosa. É quando a imensidão se verte em abismo para mim, a engolir o castelo e ensaiar meu afogamento. Entanto, a gravidade advém, mas, desta vez, para abduzir-me, numa queda invertida, para uma imensidão celeste e, ao mesmo tempo, marítima, úmida e sufocante, para levar-me a um estado de queda permanente e estável, na qual plano indefinida e angustiosamente, como minha própria casa na enchente dos pesadelos da infância, na qual estou sozinha, após a ameaça de um céu como o de “ICO”. Então pareço incapaz de tornar-me a alma leve e aérea de que Bachelard (2001, p. 113 - 114) nos fala. Minha vocação parece antes a alma reivindicada pelo jorro da água bachelardiana à pátria dos destinos insondáveis (Bachelard, 1998, p. 171 - 172).

Figura 26 – Cena do jogo “ICO”, momento em que se visualiza uma queda, transportando-se para dentro da imagem (2002).



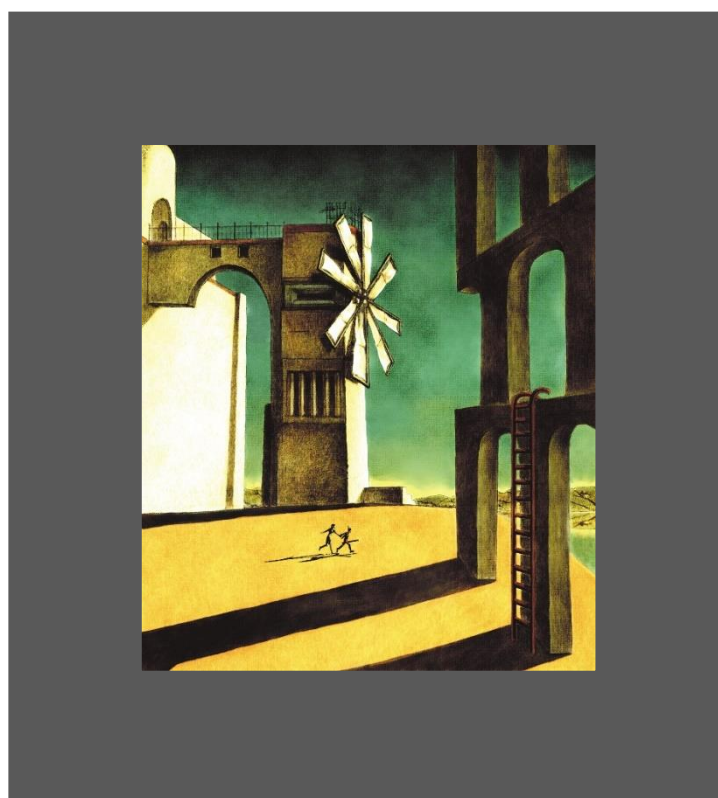
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 27 – Cena do jogo “ICO”, brancura do céu (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 28 – Ilustração de Fumito Ueda para a segunda publicação do jogo “ICO“, 2002.



Fonte: <https://gamesdb.launchbox-app.com/games/images/2128-ico>

Figura 29 – Cena do jogo “ICO”, vista do mar exterior ao castelo (2002).

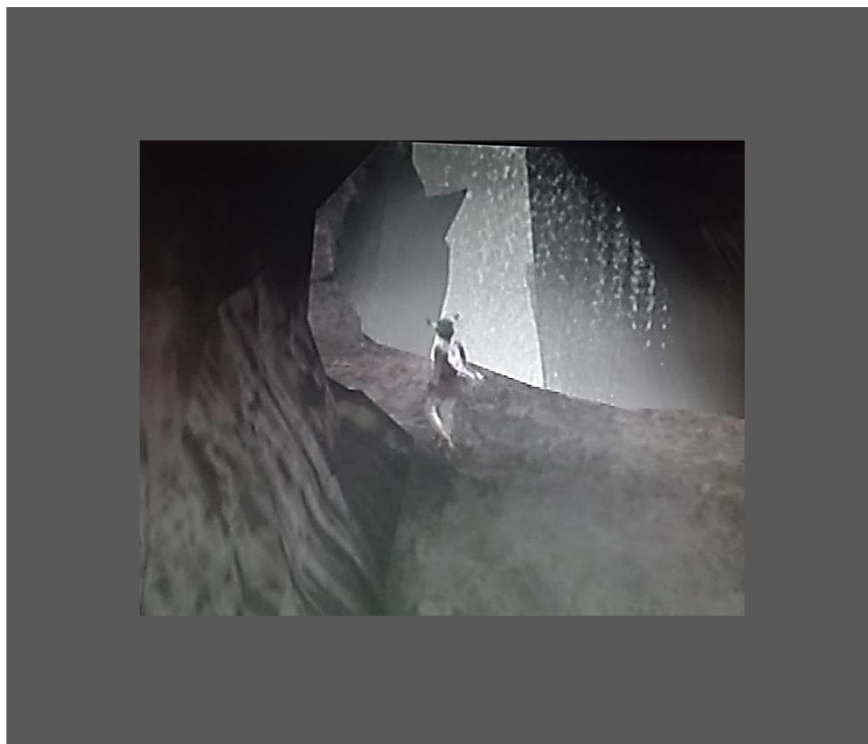


Fonte: Acervo pessoal (2024).

### 4.3 Tempestade

Após separar-se de Yorda e cair no mar, Ico acorda em um ambiente escuro. “Encarnada” no menino, percebo que estou em cima de algo, semelhante a uma jaula, alinhada com diversas outras. Pulo, de jaula em jaula, até finalmente poder seguir pelas rochas abaixo do castelo. O rugido do trovão, o “crepitar” da água caindo, a visão da chuva e da roupa de Ico agitando-se ao vento (Figura 30) trazem-me algo familiar. Fazem o azul do céu de “ICO” remontar a um laranja de terra subindo ao ar, volvida pelo vento, anunciando a tormenta para aquela garotinha que fui, num dado momento, sozinha e amedrontada em sua bicicleta de quatro rodinhas, vendo árvores e construções serem engolidas por uma bruma espessa, que ia privando sua vista de tudo ao redor. Mas, assim como Ico encontrou forças para continuar escalando, também a garotinha encontrou forças no laranja que a cercava, para seguir pedalando até achar seus salvadores e ser acolhida num carro, de onde pôde contemplar aquele laranja tempestuoso, vertido em chama de vela, em calor da companhia de outros, no conforto de casa num dia chuvoso.

Figura 30 – Cena do jogo “ICO”, diante a tempestade (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Mas esse laranja logo se dissiparia... Até chegar à parte superior do castelo, Ico e eu subimos escadas, puxamos cubos e nadamos sobre a água, adentrando espaços cavernosos, úmidos, enevoados e escuros. Passamos também por sistemas de tubulação, agitando meu medo de cair no mar, que agora parece querer puxar-me ferozmente para suas profundezas. O temporal segue como o remorso persistente referido por Bachelard (1998, 106 - 197). A água que sobe seria aquela mesma que invadiria minha casa na infância, levando tudo o que me é mais importante: meus brinquedos. Com medo de perdê-los, passo a carregá-los todos comigo, num saco que arrasto pelo labirinto da casa. Quero salvar minhas pelúcias provavelmente do mesmo jeito que Ico deseja salvar Yorda.

No fim do jogo, vejo a sala da torre em que Yorda estava presa, a ponte e outros espaços desmoronando. Yorda carrega Ico desacordado para um barco, salvando-o. Ficando para trás, ela permanece no castelo em arruinamento, em submersão no mar (Figura 31), assim como todos os espaços que percorri... e também habitei. A tristeza torna-se inevitável. O jogo concretiza meu pesadelo infantil: a água tomando a casa, dissolvendo suas paredes, apossando-se de tudo e levando para suas profundezas fúnebres... Sinto um imenso vazio, por aquilo que essa água, o mar de “ICO”, tomou de mim...

Figura 31 – Cena do jogo “ICO”, desabamento do castelo (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

#### 4.4 Labirinto

Atravessando uma área externa lateral, avisto uma ponte anterior, pela qual havia atravessado. Depois, chego ao moinho, estrutura também observada à distância. Posteriormente, ativando o refletor leste, observo o lado direito, lateral do castelo, aparentemente também já percorrido inteiramente. As referências parecem contínua e repetidamente encaradas, ora por dentro, ora ao longe.

Constantemente, pareço descer e subir por uma mesma corrente, mesma escada, mesma parede e elevador. Encontro caminhos que se desdobram em si mesmos. Portas, aberturas e corredores confrontam minha racionalidade. Subo por lugares que julgava inacessíveis para depois me jogar do alto. De repente, saídas tornam-se entradas e vice-versa. Tragada pelo déjà vu, sinto-me ir e voltar refazendo um caminho modificado, abatida pelo que Bachelard (2013, p. 163 - 178) chama de fatalismo do labirinto.

A necessidade constante de guiar Yorda, de arrancá-la das garras das sombras que insistem em roubá-la e de desviar-me da claridade cegante e perigosa do exterior (Figura 32) fazem de cada passo algo lento e pesado. No entanto o senso de urgência não diminui, apenas se contorce dentro de mim, ecoando como a angústia e o mau pressentimento inspirados pelas passagens que se estreitam no pesado labiríntico de que Bachelard (2003, p. 163 - 167 e 178) nos fala.

Figura 32 – Cena do jogo “ICO”, brancura externa vista de dentro (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

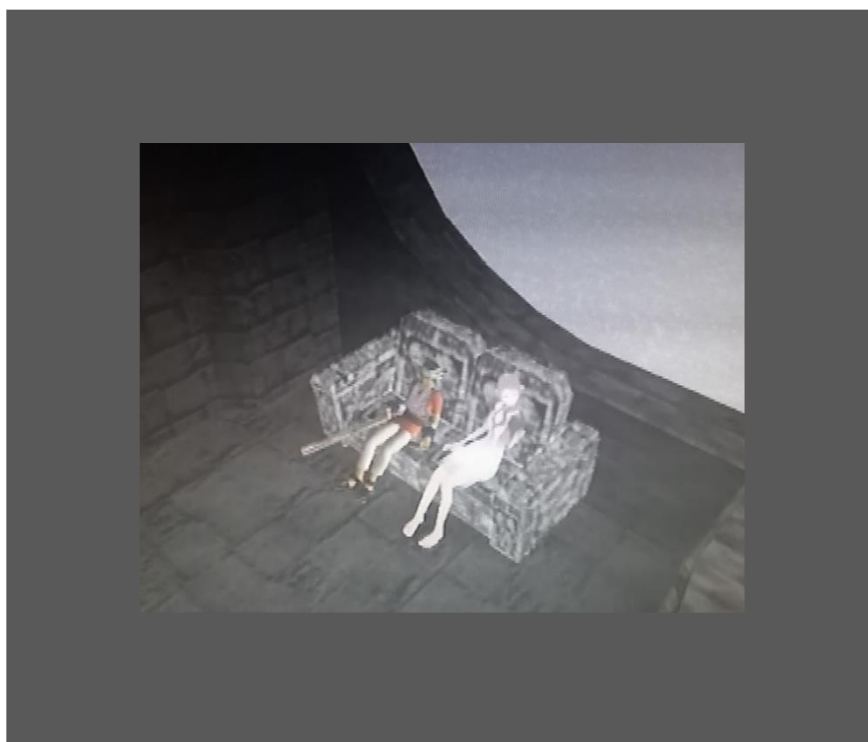
Pareço seguir uma ordem desordenada, o que me tortura. As saídas para certos desafios afiguram depender de especulações exóticas, à margem do bom senso, minando minha autoconfiança. Em desespero, fico mais dependente de Yorda. Busco seus conselhos; e cresce meu medo de perdê-la e perder a mim mesma. Como no sonho labiríntico de que nos fala Bachelard (2003, p.161 - 165), sinto estreitar-se o “caminho”.

#### 4.5 A Casa e o Sofá

Mesmo com seus aspectos terrificantes, o castelo não se mostra páreo no confronto com a infinitude branca lá fora, força que me empurra para dentro dele e o torna um abrigo. Desse modo, o castelo é também firme, sólido, estável, impassível com o vento lá fora. Projetando sua ofensiva contra o céu, defende-me do monstro celeste que habita o exterior. Se nele vivo, como referiria Bachelard (2003, p. 86 - 88), os pavores do cárcere, encontro também o que autor chama de casa onírica, cujas estruturas dão guarida a projeções passadas de minha coragem, justamente porque resolveram as profundezas de meus medos. É provavelmente por isso que, ao final, lastimo o naufrágio do castelo. Nele, perdem-se também Yorda, minhas vivências com ela e minhas memórias retrabalhadas naquele espaço.

Nesse contexto, uma situação pode aprofundar o sentido de proteção da casa. O progresso do jogo é guardado em pontos de salvamento marcados pela disposição do que chamo de “sofázinhos” (Figura 33, Figura 34, Figura 35), onde os personagens podem sentar-se para ativar esses pontos. Trata-se de momento de trégua, no qual as sombras malignas que insistem em levar Yorda não nos alcançam, nem importam as demais sugestões de ameaça do castelo. No “sofázinho”, cessam-se as urgências e as eminências de todos os perigos. Por um carácter iconográfico, imitativo, seriam transferidos ao “sofázinho” as significações do sofá concreto de nossas casas. O sofá é o lugar para o qual corro assim que chego em casa. Nele se apaziguaria o mundo inteiro.

Figura 33 – Cena do jogo “ICO”, sofá próximo a ponte velha (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 34 – Cena do jogo “ICO”, sofá próximo ao moinho (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

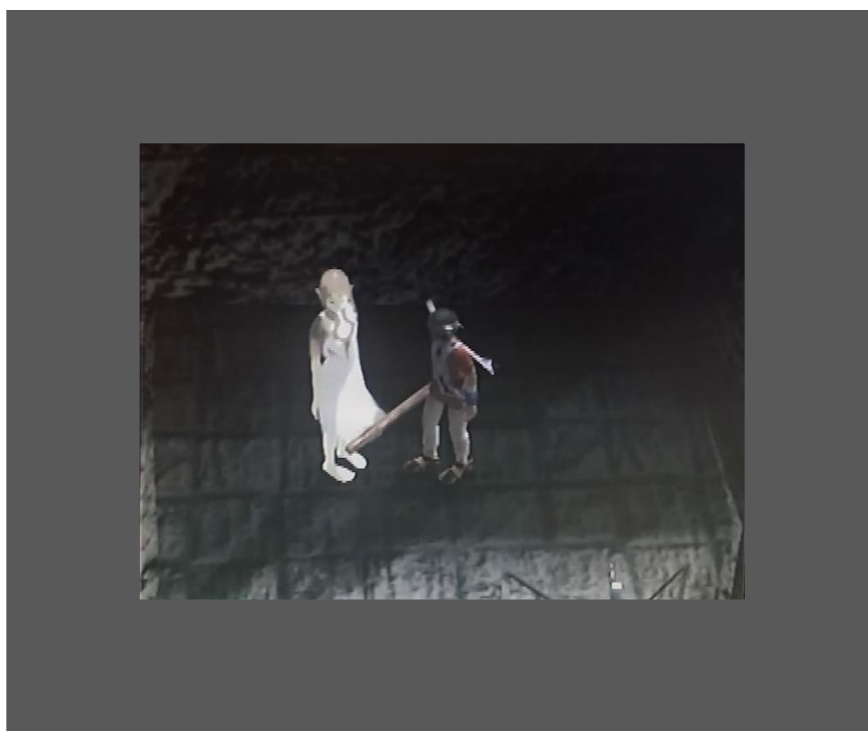
Figura 35 – Cena do jogo “ICO”, sofá da arena leste (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Nesse momento de apaziguação, posso erigir uma sensação eventualmente levada para outros instantes da fruição. Vem o ensejo de habitar o castelo da princesa, a casa de bonecas. Num trabalho do que Didi-Huberman (2005, p. 33) chamaria de sintoma, dado num jogo da linguagem, onde refiro-me aos elementos do castelo no diminutivo: olho para a “janelinha”, descanso no “sofázinho”, pego a “mãozinha” de Yorda, aproximo-a de Ico e acho-os “bonitinhos”, “pequeninhos” (Figura 36). Eis que alcanço o devaneio miniaturista de que Bachelard (2003, p. 11 - 12 e 305) nos fala. Em meu devaneio possessivo, invisto-me da altura de meu ponto vista em terceira pessoa, contemplo Ico e Yorda, tenho o domínio sobre eles; são como bonecos em minhas mãos. Na felicidade primitiva da pequenez, Bachelard (2003, p. 143) diria que comecei a “ajeitar a casa”, meu abrigo minúsculo, a imagem do interior protegido mencionado pelo autor (Bachelard, 2003, p. 13 - 15).

Figura 36 – Cena do jogo “ICO”, pequenez de Ico e Yorda (2002).

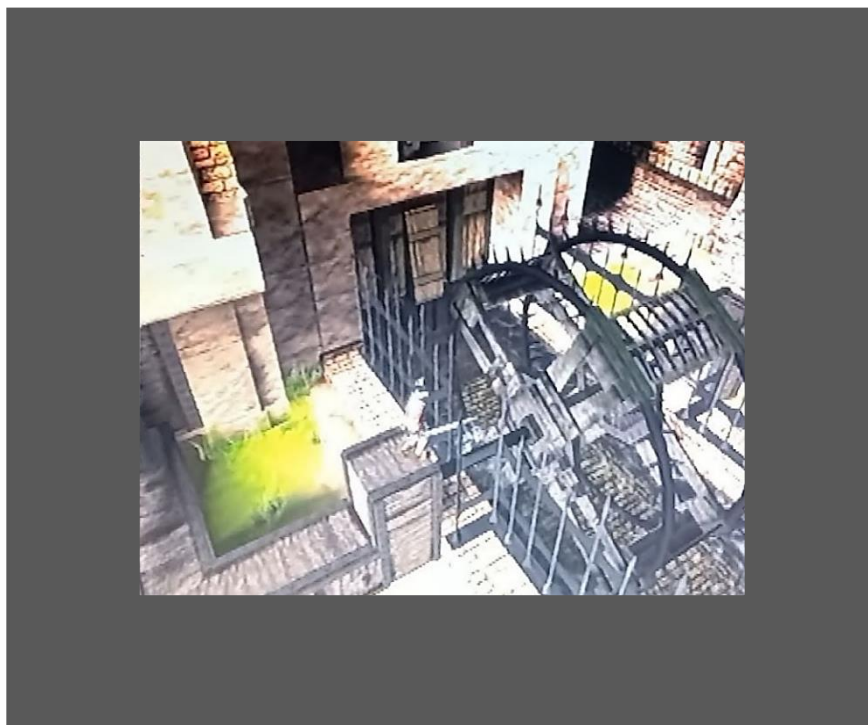


Fonte: Acervo pessoal (2024).

Impossível não retomar as lembranças de brinquedos antigos passados, para mim, de meus tios: pequenas taças e pratos com talheres, menores que meus dedos, trilhos que montava no chão para um trenzinho... Por um momento, aquele castelo sinistro se ilumina em minha imaginação, anima-se com seus mecanismos: elevadores a cremalheira, guindastes, andaimes, rodas d’água e pás de vento (Figura 37), evidenciando a passagem de uma vida... Apreciar o castelo parece aprofundar o que Bachelard (2003, p. 96) chamaria de abertura de mim mesma.

Seria esse desejo de torná-lo habitável parte do que o autor entenderia como resposta às hostilidades impostas pela estrutura (Bachelard, 2013, p. 18 - 19 e 24), quando, por esforço próprio, humanizo o castelo para nele deixar parte de mim?

Figura 37 – Cena do jogo “ICO”, mecanismos que se movem (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

#### 4.6 Presença e Ausência

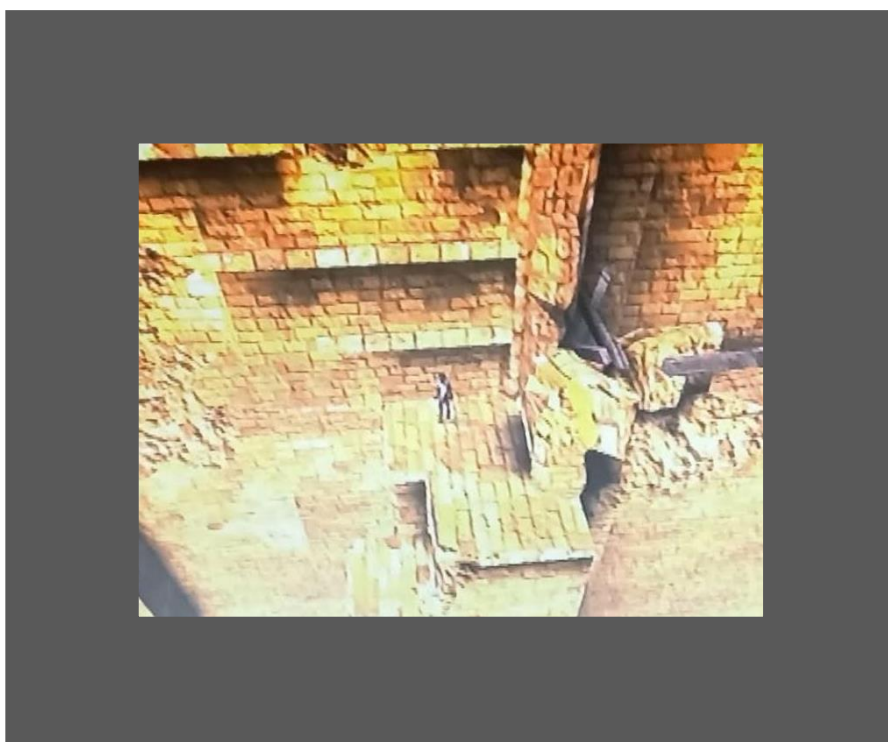
Haveria ainda outros vestígios dessa vida que, em minhas palavras na seção anterior, teria passado pelo castelo.

Apesar de toda a hostilidade, algo me faz querer explorar o castelo em suas mais íntimas dobras. Chamam-me a atenção, todo o tempo, suas marcas de deterioração, que parecem estar por toda parte: pontes incompletas, trilhos danificados, corrimãos entortados etc. (Figura 38), provocando meus olhos e minha imaginação.

Chama minha atenção o desgaste no musgo que vejo no chão, formando uma espécie de trilha. Pergunto-me quem teria tido o costume de passar por ali. Com sua luz, também as tochas cativam meu interesse. Quem as teria acendido? Pensar nisso parece trazer-me um conforto que não compreendo. Apesar disso ou justamente por isso, procuro por elas. Parece haver algo mais profundo em seu “crepitar”, ruídos cristalinos que, para Bachelard (2013, p. 245), acalmariam a alma tensa...

Contra sua aspereza, pareço ter invocado memórias ternas. A baixíssima demografia do castelo, associada à sua enormidade, ter-me-ia invocado uma ausência cuja força da hostilidade seria quase uma presença, bem nos termos de Didi-Huberman (2005, p. 80 - 107). Diante o confronto, teria buscado superpor memórias, a fim de animar o castelo. Contudo essas evocações também servem para dizer que tudo o que esteve também se foi para sempre. É assim que o castelo me parece tomado por dois fantasmas: o vazio e o passado...

Figura 38 – Cena do jogo “ICO”, demonstrando a deterioração do castelo (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

#### 4.7 Impureza

Ao longo do jogo, Ico (eu) somos frequentemente abordados por sombras que querem levar Yorda. Fantasmagóricas e de todos os tamanhos, tais seres andam com suas duas pernas, mas correm com seus braços tortos; outras têm bicos e asas no lugar dos braços. Seu vôo, desajeitado, no entanto, parece-me intrinsecamente pesado, algo que me perturba. Tratar-se-ia de criaturas do que Bachelard (2001, p. 22 - 30 e 74) chama de noite que não conhece repouso?

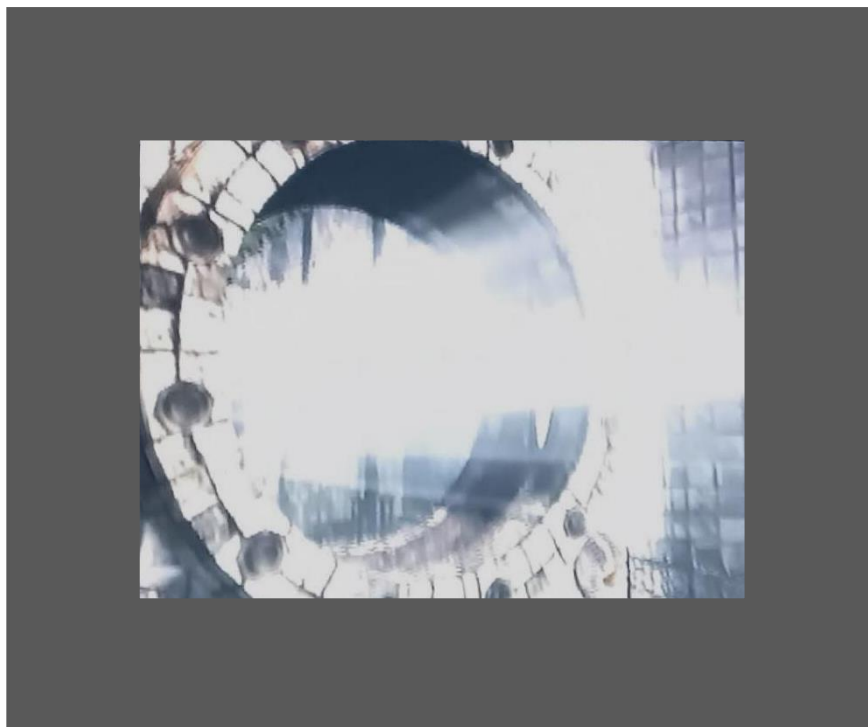
Essas sombras aproximam-se insistentemente como animais em quatro patas, comportando-se como predadores. Frustra-me ver a garota tomada de mim. “Monstros”, “bichos”, assim me refiro às tais sombras. Elas me dão amargura e, evidentemente, odeio-as por sua insistência em tomar-me algo que aprendi a amar: Yorda.

Apesar de tudo, elas parecem ter algum receio de mim. Aproximam-se apenas furtivamente e parecem evitar o confronto direto. Nesse sentido, lembram-me também animais domesticados, submetidos a uma vontade alheia, possivelmente, da rainha do castelo, cuja manifestação aliás parece constituir-se da mesma matéria/substância que as tais sombras. É preciso dizer que haveria algo dessa matéria na própria Yorda...

Lembremos que, no início do jogo, Ico tem uma espécie de sonho ou visão em que, à maneira dos próprios seres que permanecerão em seu encaixe, Yorda é vista como um tipo de fantasma escuro e esfumado dentro de uma gaiola, a mesma aparência que tem também ao final do jogo, quando escapa da própria petrificação para salvar Ico.

Contudo, ao longo da jornada, Yorda mantém-se predominantemente luminosa. Sua luz parece ativar certos objetos do jogo, como os sofás e os blocos flutuantes, além de desativar totens que bloqueiam passagens. Uma espécie de poder ou magia emana de Yorda, remetendo aos mesmos raios luminosos que, convergindo para ela ao final do jogo, despertam-na de seu “sono de pedra”. Mas sua luz é tão incômoda quanto a dos refletores cegantes que abrem os portões de saída do castelo (Figura 39). Ainda sua semelhança com a luz daquele céu-mar inquietante, do lado de fora, levanta suspeitas sobre a natureza da menina... Inevitável deixar de perguntar se haveria algo de maligno também em Yorda.

Figura 39 – Cena do jogo “ICO”, feixe de luz atravessando um portal (2002).

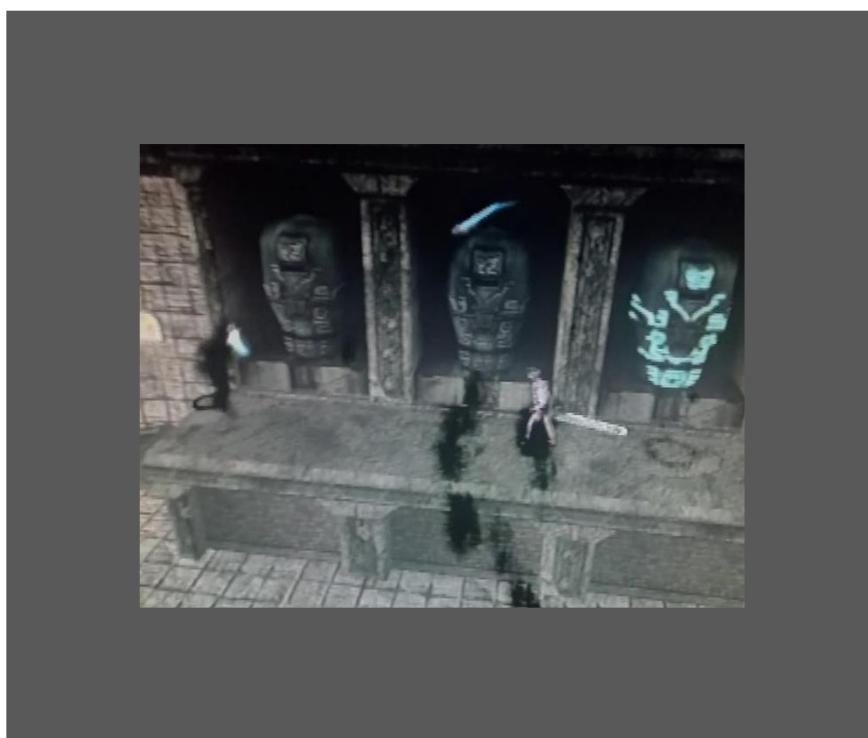


Fonte: Acervo pessoal (2024).

Mas algo em Yorda quer contrapor-me sua luz ao peso daquele céu branco. A menina seria minha única chance de eventualmente vislumbrar algo da leveza e da liberdade que Bachalard (2001, p. 38) refere para o vôo onírico. Talvez ela seja o último - e, quem sabe, o único - bastião entre a solidão em mim dentro do castelo. É preciso confessar minha necessidade de ver no branco de Yorda a pureza, a bondade, a leveza. A esta altura, já não deve mais ser possível negar que me apeguei à menina. É com ela que desfruto a intimidade do alívio e da calma no “sofazinho”. E, quando vamos voltar, peço alegremente para conduzi-la por sua “mãozinha”. Encanta-me o modo fofo com que balança a cabeça negativamente quando se aproxima ou se refere a algum lugar inacessível ou perigoso ou a forma com que se assusta quando Ico (eu) derruba uma caixa no chão. A doçura de Yorda é apaixonante, comove-me, desperta minha compaixão. Ao mesmo tempo, orgulho-me quando, noutro momento, vejo-a subir sozinha para um lugar alto. De algum modo, adotei a menina... Por vezes, seu jeito frágil e lânguido abate minha pressa, dissolve minha angústia. Deixo-me tomar por uma lentidão tranquila. Ainda que essa morosidade não convenha quando estamos sendo atacados pelas sombras, prefiro que seja assim. É por Yorda que me arrisco à queda, que enfrento a desolação num salto daqui para lá, que subo, que inspiro aquela menininha em cima de bicicleta de quatro rodinhas que fui a seguir pedalando...

Nesse sentido, as eventuais semelhanças entre Yorda e as sombras fazem-me vê-las de outra maneira. No final do jogo, ao retornar à sala inicial, em busca de Yorda, as sombras que se encontram próximas já não atacam como as antes. Nelas vejo chifres como os de Ico. Elas se dissipam no ar quando abatidas por mim, a cada vez, fazendo brilhar as inscrições gravadas de um sarcófago (Figura 40). Isso me leva a perguntar se esses seres já não teriam sido crianças como o próprio Ico, uma suspeita que cresce quando pondero se, dentro de cada cápsula enfileirada naquela enorme sala, não haveria o corpo de uma criança sendo usado como fonte de energia para magia maligna. Associado à música estranha do momento, com sinos que me deixam extremamente desconfortável, esse pensamento parece despertar-me alguma empatia pelas sombras, algum remorso por ter desumanizado e combatido seres eventualmente forçados ao sacrifício, tão vitimados pela crueldade da situação quanto Yorda e Ico.

Figura 40 – Cena do jogo “ICO”, sala dos sarcófagos onde Ico se depara com as sombras semelhantes à sua própria imagem (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

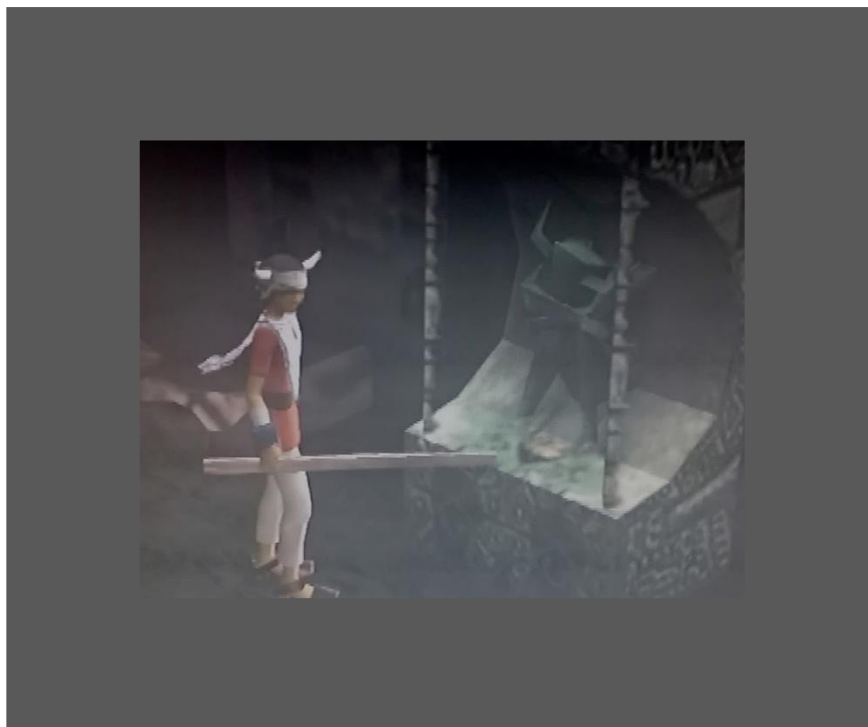
Pensar nessas criaturas como instrumentos da rainha me faz ver a famigerada névoa de outra forma. Essa bruma impregna todo o castelo ao longo do jogo, parecendo especialmente ligada à mãe de Yorda quando Ico a enfrenta, e desaparece, com a morte dela, ao final do jogo, levando consigo o castelo e a ilha. A hipótese de as crianças com chifres serem fontes de energia para a rainha levanta a possibilidade de que a tal névoa não diga respeito apenas a ela,

mas também a todos nós: Ico, Yorda e eu mesma. Nesse sentido, é perturbador imaginar que todo esse mal possa ter sido alimentado por uma essência como a minha própria. Paradoxalmente, a bruma do castelo seria a garantia de seu sustento, mas também sua lenta corrosão, talvez uma espécie daquela água de meu desespero, que, num sonho, invadiu e arrastou minha casa, levando tudo de mim... uma amálgama de inocência e crueldade, força e fragilidade...

#### **4.8 Heroísmo**

Por vezes, refiro-me a Ico como sendo eu. Chego até a aplicar o pronome masculino a mim mesma, personificando-me no menino. Parece tratar-se do que Machado (2002) define como uma hipérbole do sujeito, onde Ico seria identificado através de minha própria perspectiva. Então as ações de Ico são minhas também. Sou eu que puxo, subo e seguro, que me canso pelo peso do próprio corpo, usando toda a força dos braços, e, enquanto corro, sinto as vibrações do controle sincronizadas com meus batimentos cardíacos. É pelo menino que entendo todas as forças que me oprimem, diminuem e afligem. A queda de Ico é a minha própria. Preocupo-me com sua integridade, submetida às minhas decisões. Nosso corpo é um. Então fujo daquilo que nos vulnerabiliza... Corro do abandono, contra o abandono. Nessa fusão de identidades, encontro minha criança do passado, mas também alguém que ainda sou. Por vezes, vejo-me também separada do menino e até me refiro a ele nesses termos. Noutro momento, olho para a pequena escultura dentro dos totens: uma criança com chifres, sentada, abraçando as próprias pernas, ressentida, sozinha (Figura 41)... como Ico, como eu mesma... Identificando-me com a carência da figura, solidarizo-me com ela e assim voltamos a ser um novamente, Ico e eu.

Figura 41 – Cena do jogo “ICO”, escultura com chifres observada dentro de um dos totens (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Assim Ico parece o centro dos acontecimentos. De fato, no início, o jogo ensaia propor o clichê da princesa frágil (Yorda) que necessita ser salva por um herói. Nesse começo, chego até a me impacientar com a garota. Ela é lenta, sem destreza, frágil, e necessita, por vezes, de minha ajuda para continuar. Mas o tempo passa; e observando seu comportamento, minha percepção se transforma. É Yorda quem abre os caminhos fechados. Apesar de sua languidez e fragilidade, seus passos são firmes; e, muitas vezes, é ela quem indica o caminho qual devo seguir. Yorda parece conhecer o castelo e não sofrer das mesmas inquietações que eu em relação a ele. Quando nos separamos na ponte, é Yorda quem me sustenta, enquanto pode, dando-me um último consolo antes de ser totalmente petrificada pela magia de sua própria mãe (Figura 42). Ainda, ao final, novamente, Yorda cuida de Ico, de mim, deixando seu corpo a salvo num barco que se afastará de todo o perigo da arruinação do castelo, da submersão da ilha.

Figura 42 – Cena do jogo “ICO”, Yorda segurando a mão de Ico, pouco antes de ser petrificada (2002).



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Se, por um lado, seguro a mão de Yorda para garantir que venha comigo, que seja mais rápida, que permaneça em segurança - assim como seguraram a minha mão na infância, para que não me perdesse - por outro, é ela que cuida de mim. É Yorda quem me mostra os caminhos, remove os obstáculos e quem pode atrasar minha queda no mar ou me conduzir à segurança de alguma nau antes que tudo se desfaça. Somente ela é capaz de perceber o quanto me sinto desamparada. Mas não sou eu quem deveria resgatá-la? Começo a pensar que o sonho do início talvez não fosse um chamado para a salvar, mas, sim, para salvar-nos, Ico e eu, prevenir-nos do mesmo destino cruel de outras crianças.

## 5 CONCLUSÃO

Realizar este trabalho foi tomar consciência dos escrúpulos que antecedem a realização de um sonho acadêmico. Primeiramente, o desejo de compreender como um jogo eletrônico foi capaz de tocar tanto minha sensibilidade. Depois, o receio de estar propondo algo impossível ou sem relevância. Em seguida, o susto com a quantidade e profundidade das referências necessárias ao embasamento da tarefa.

Foi preciso tomar pé de contextos de desenvolvimento da tecnologia que suporta “ICO”, bem como de termos como “realidade virtual”, das tentativas estéticas de compreensão da arte computacional, modos de reflexão como a fenomenologia, bem como de práticas da pesquisa qualitativa. Com o passar do tempo, a dedicação às leituras e as orientações, o susto foi sendo substituído pela queda do mito do impossível, dando espaço a alguma satisfação no entendimento de pensamentos que antes assustavam. Essa acomodação e o conhecimento de trabalhos do gênero feitos anteriormente sobretudo pelo próprio orientador permitiu ver o caminho para a realização da tarefa, encorajando a prática.

Eis que aqui está o resultado dela: o aprendizado e um ensaio representativo das possibilidades estéticas das interfaces interativas e dos jogos eletrônicos, estes tão frequentemente estigmatizados como mero entretenimento, alguns deles a guardar dimensões sensíveis esperando para serem descobertas, dimensões de um formato esteticamente ainda pouco explorado e compreendido... representativo também da impossibilidade de compreender “ICO” sem saber mais sobre mim mesma. Tive de correr, subir, saltar, chamar, lutar, amar, ter medo, ter raiva, ter pena... tudo isso para reler e ressignificar memórias afetivas, saber que sou assombrada pelas águas de um sonho antigo, que o branco pode ser assustador, sobretudo quando está por toda parte... que um mesmo lugar pode ser terrível e amado ao mesmo tempo... que posso me transformar...

## REFERÊNCIAS

- BACHELARD, G. **A Água e os Sonhos**: ensaio sobre a imaginação da matéria. Tradução: Antônio de Pádua Danesi. 1. ed, 2. tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- BACHELARD, G. **A Terra e Os Devaneios da Vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. Tradução: M. Ermantina de A. P. Galvão e Paulo Neves. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- BACHELARD, G. **A Terra e Os Devaneios do Repouso**: ensaio sobre as imagens da intimidade. Tradução: Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003
- BACHELARD, G. **O Ar e os Sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. Tradução: Antônio de Pádua Danesi. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução: Antônio de Pádua Danesi. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BICUDO, M. A. V. Realidade Virtual: uma abordagem filosófica. **Ciências Humanas e Sociais em Revista**, v. 32, n. 1, p. 121-134, jan-jun 2010. Disponível em: <http://www.mariabicudo.com.br/resources/ARTIGOS/Realidade%20Virtual%20uma%20abordagem%20filos%C3%B3fica.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2025.
- CARDOSO, A. C. **Deriva**: poetizações da solidão em banda desenhada. 2023. Monografia (Bacharelado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/41212/1/DerivaPoetiza%c3%a7%c3%b5esSolid%c3%a3o.pdf>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- DIDI-HUBERMAN, G. **O que Vemos, o que nos Olha**. Tradução: Paulo Neves. 1. ed., reimpressão. São Paulo: Editora 34, 2005.
- DIDI-HUBERMAN, G. **Diante da Imagem**. Tradução: Paulo Neves, 1. ed., reimpressão. São Paulo, Editora 34, 2015.
- FERREIRA, E. Retórica Processual e Experiência Videolúdica nos Indie Games. In: FALCÃO, T.; MARQUES, D. (org.). **Metagame**: panoramas dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017. p. 43-71.
- FREUD, Sigmund. O Método de Interpretação dos Sonhos: análise de um sonho modelo. In: A Interpretação dos Sonhos. **Obras Completas**, v. 4. 1900/[s.d.]. Versão digitalizada seguindo a Edição Standart Brasileira da Editora Imago, disponibilizada como obra de domínio público no site da Clínica de Psicanálise de Florianópolis, coordenada por Yuri Disaró Amado (psicanalista). Disponível em: [http://www.psicanaliseflorianopolis.com/images/stories/downloads/Obras\\_completas.rar](http://www.psicanaliseflorianopolis.com/images/stories/downloads/Obras_completas.rar). Acesso em: 15 fev. 2016.
- GIANETTI, Cláudia. **Estética Digital**: sintopía del arte, la aiência y la tecnologia. Barcelona: ACC L'Angelot, 2002.
- ICO. [DVD]. PlayStation2. Japão: Sony Computer Entertainment. 2002.

PLAYSTATION. Blog Brasil. **ICO & Shadow of the Colossus Collection Chega em Outubro**. 27 set. 2011. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/2011/09/27/ico-shadow-of-the-colossus-collection-chega-em-outubro/>. Acesso em: 15 abr. 2025

JOHNSON, S. **Cultura da Interface**. Tradução: Maria Luíza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2001.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

MACHADO, A. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2002. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/9131a28436128d20687f11f8e2bf62e8.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2025.

MECHERI, Damien. **The Works of Fumito Ueda: a different perspective on video games**. França: Third Editions, 2018.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. Tradução: Reginaldo de Piero. 1. ed. Rio de Janeiro; São Paulo : Freitas Bastos, 1971.

ROCHA, C. Estéticas Comunicacionais e Arte e Tecnologia. **Rua**, 15 de setembro de 2008. Disponível em: <https://www.rua.ufscar.br/esteticas-comunicacionais-e-arte-tecnologica/>. Acesso em: 27 jan. 2025.

ROCHA, C. Fenomenologia da Cibercepção. **Visualidades**, Goiânia, v. 2, n. 2, 2004.

PARENTE, A. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PLAYSTATION. História do Playstation, [S.l.],[2024?]. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/playstation-history/1994-ps-one/>. Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de. **A Memória da Luz**: customizações e encontros com o espectador. 2017. 523 f. Tese (Doutorado em Arte). Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Brasília. Brasília. 2017. Disponível em: <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/24418>. Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de; SANTOS, A. C. dos. **Diagnoses da Web Arte**: um projeto de identificação de experimentos com mídia informática on-line potencialmente estéticos. **Foco**, v. 16, n. 1, p. 1-18, 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/791>. Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de. Fenestra: intervenção urbana e a imagem de síntese in situ. In: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 12., 2013. **Anais [...]**. PPGArteUnB, UnB, Brasília, 2013. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/DouglasDePaula\\_2.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/DouglasDePaula_2.pdf). Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de. Investigando o Alcance do Sublime nas Artes Digitais. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 18., 2019, Aveiro. **Anais [...]**. Departamento de Comunicação e Arte, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura, Universidade de Aveiro, 2019. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/458285239/18-ART-2019-pdf>. Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de. Neuroestética e Produção de Arte Computacional. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 11., 2012, Brasília. **Anais [...]**. PPGArteUnB, UnB, Brasília, 2012. Disponível em:

<https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/DouglasDePaula.pdf>. Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de. Olhar a Janela: do julgado ao vivido. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM ARTE E CULTURA VISUAL, 7., 2014. **Anais [...]**. PPG Arte e Cultura Visual, UFG, Goiânia, 2014. Disponível em:

[https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2014-](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2014-eixo2_11_olhar_a_janela_do_julgado_ao_vivido.pdf)

[eixo2\\_11\\_olhar\\_a\\_janela\\_do\\_julgado\\_ao\\_vivido.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2014-eixo2_11_olhar_a_janela_do_julgado_ao_vivido.pdf). Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de. **Poéticas de Realidade Virtual: contextos imaginários de interação**. Dissertação (Mestrado em Arte) – Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Brasília. Brasília. 2004. Disponível em:

[https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/25304/3/2004\\_DouglasDePaula.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/25304/3/2004_DouglasDePaula.pdf).

Acesso em: Acesso em: 24 jan. 2025.

PAULA, D. de. **Realidade Virtual Navegável e Imagem Dialética em Didi-Hubermann**. Uberlândia: [s.n.], 1. rediagramação. 2022. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1DGLAp46yVphoFcpYiVUWTTYR888xvDit/view?usp=sharing>. Acesso em: 27 jan. 2025.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. **ICO Official Guide Book**. Japão: Soft Bank, 2002.