

PAISAGENS E TERRITÓRIOS DO ESPERANÇAR DEVIRES PÓS-HUMANOS E A FOTOGRAFIA IN-GAME NO JOGO STRAY

LANDSCAPES AND TERRITORIES OF ESPERANÇAR POST-HUMAN BECOMINGS AND IN-GAME PHOTOGRAPHY IN STRAY

Antonio Carlos Queiroz Filho
UFES

Resumo

A urgência de conceber mundos possíveis em tempos de catástrofe exige um gesto estético e político que recuse a resignação: o *esperançar*. Movido por essa força, este ensaio propõe uma travessia pelas paisagens pós-humanas e territórios multiespécies do jogo *Stray* (2022). Ao encarnar um gato de rua em uma cidade esvaziada de humanos, desestabilizamos nosso próprio modo de habitar o espaço. O texto adota a escrita da experiência e a fotografia in-game como prática emancipada. Perpassado pelos devires animal e máquina, o contato com o espaço virtual mobiliza a deslegenda para rasurar a narrativa programada, convertendo a captura de imagens em um exercício tátil de fabulação. Ao estabelecer uma cartografia de sobrevivências, o ensaio aciona uma geo-grafia que acolhe a vitalidade dos restos, partilhando gestos poéticos que convidam à imaginação de novas coexistências nos escombros do presente.

Palavras-chave:

Esperançar; pós-humano; fotografia in-game; devir-animal; devir-máquina.

Abstract

*The urgency to conceive possible worlds in times of catastrophe demands an aesthetic and political gesture that refuses resignation: *esperançar*. Driven by this affective drive, this essay proposes a passage through the posthuman landscapes and multispecies territories of the game *Stray* (2022). By embodying a stray cat in a city emptied of humans, we destabilize our own way of inhabiting space. The text adopts experiential writing and in-game photography as an emancipated practice. Entangled with animal and machine becomings, the contact with the virtual space mobilizes uncaptioning to deterritorialize the programmed narrative, converting image capture into a tactile exercise of fabulation. By establishing a cartography of survivals, the essay activates a geography that embraces the vitality of the remains, sharing poetic gestures that invite the imagination of new coexistences within the ruins of the present.*

Keywords:

Esperançar; posthuman; in-game photography; becoming-animal; becoming-machine.

A APOSTA ESTÉTICA-POLÍTICA DO ESPERANÇAR

Este texto se apresenta como um *ensaio* (Larrosa, 2003),¹ uma *escrita da experiência desobediente* (Skliar, 2014),² que se lança a uma *experiência estética* (Rancière, 2009; Guattari, 1992) de um *jogador-artista* quando se coloca diante do *videogame como obra de arte* (Smuts, 2005; Tavinor, 2009; Sharp, 2015; Queiroz Filho; Souza Jr., 2024). Proponho, assim, mobilizar a vivência do jogar e do rejogar e, sobretudo, o fotografar dentro do jogo (fotografia *in-game*), para tensionar as questões centrais propostas pelo dossiê *Criações e Vidas Multiespécies em tempos de catástrofes*. Com atenção especial aos eixos propostos, voltados às artes, às experimentações e à formulação de mundos possíveis, adoto o jogo *Stray* (BlueTwelve Studio, 2022) como terreno de uma materialidade estética dessa travessia.

Ao mergulhar nessa obra, que nos coloca diante de um cenário pós-humano e das dinâmicas multiespécies, proponho atravessá-la acompanhado por intercessores³ diversos (figuras que também conceituo como *tutores imaginativos* ou *tutores estéticos*).⁴ Dentre eles mobilizo principalmente a poética dos devires: *devir-animal* (Deleuze e Guattari, 1997) e *devir-máquina* (Braidotti, 2013; Guattari, 1992; Deleuze e Guattari, 1995).

Tratar do videogame, diante desses “tempos de catástrofe”, semeou um gesto que aqui nomeio de *esperançar*. A cunhagem do termo, como *verbo-ação*, nasceu da necessidade de distinguir a *esperança* (entendida aqui como grande marca das ações de resiliência face aos extremos ambientais, traduzidas, por assim dizer, *no desejo de um futuro melhor*) da *espera* (algo da ordem da passividade). Enquanto a etimologia e a tradição teológica (como em Tomás de Aquino) já distinguem a *esperança* (positiva e ativa, *mas no futuro*) da *espera* (neutra, relativo a aguardar), o *esperançar*, sugiro, convoca para uma **ação urgente no presente**. Este termo reflete a potência de agir necessária para efetivamente imaginar e produzir o futuro que se deseja *aqui e agora*, em consonância com a urgência

de “ficar com os problemas” (Haraway, 2016) que seria o convite para resistir ao fatalismo do “fim de jogo” e trabalhar ativamente pela emergência de um mundo feito no presente.

Nesse sentido, a premissa fundamental aqui sustentada é que o ato de fotografar em *Stray* constitui como uma ação ativa e política de *esperançar*. Isso porque, do ponto de vista do jogo e do jogar, somos inseridos na perspectiva de um gato de rua em uma cidade subterrânea pós-humana. Nessa paisagem de catástrofe (e de vestígios), ou o que também podemos chamar de *paisagens-em-desastres* (Machini, 2023),⁵ a presença humana se extinguiu e o que se tem hoje é a coexistência de *máquinas inteligentes* (Hayles, 1999) dotadas de uma *vitalidade maquínica* (Braidotti, 2013)⁶ e de *formas de vida multiespécies* (Haraway, 2008, 2016; Kohn, 2013; Tsing, 2015).⁷

Essa paisagem pós-humana e devastada de *Stray* atua como um espelho fraturado para o nosso presente, lançando-nos na urgência do Antropoceno, um tempo onde, segundo Regattieri e Castañeda (2016), os conflitos e a devastação não vão desaparecer para dar lugar a uma nova harmonia perfeita. Diante disso, as autoras argumentam que, na impossibilidade de “resolver” ou “consertar” o colapso, precisamos criar dentro dele. Eis então o convite feito pelas autoras: “operacionalizar um processo de criação sem medo ou paralisação”, onde o perecível e a incerteza sejam acolhidos como condições de agir.

É aqui que o *esperançar*, pela fotografia, ganha corpo: ele persegue “um outro fim do mundo”, que rejeita qualquer perspectiva de extinção fatalista, para agir na reconfiguração de relações cosmológicas e afetivas, recusando a inação provocada pelo medo e transformando a própria devastação em matéria-prima para a fabricação de novos modos de vida. Essa prática de reconfiguração de relações e a recusa de uma humanidade homogênea em meio à devastação também se conecta à discussão feita por Marisol de La Cadena (2024), que, ao demandar atenção para “conectividades situadas que nos amarram em comunidade multiespécies” e sugerir que “a natureza

humana é uma relação interespecies", postula um descentramento do *anthropos*.

O jogo *Stray* performa essas perspectivas ao reescrever as categorias que sustentavam essa centralidade humana. A fotografia *in-game* torna-se, assim, um agir poético que ensaia novos modos de vida dentro da própria devastação. Ao nos colocar na pele de um gato de rua, a obra reconceitua a relação entre espécies, rasurando as noções classificatórias tradicionais e assumindo que "nós" somos, fundamentalmente, multiespecies.

E nossa jornada se dá por meio de uma narrativa estruturada pela travessia espacial. A história se inicia quando, por um acidente, caímos nas profundezas do desconhecido. Isso exige, como resposta, um agir contínuo no presente para viabilizar o retorno à superfície.⁸ Nesse ambiente confinado, os habitantes do "submundo",⁹ em sua maioria, encontram-se imersos em um estado de resignação: uma espécie de descrença que inviabiliza a própria concepção do *esperançar*.

Aos poucos, o horizonte de abertura consolida-se simultaneamente na diegese do jogo e na nossa própria agência diante da tela. É a partir desse lugar que podemos vivenciar o que Julieth Corrêa Paula propõe ao dizer que "Atravessados pelo potencial artístico e pelo caráter lúdico, os games e a fotografia se entrelaçam cada vez mais dentro e fora do mundo do jogo" (2019, p. 174). A fotografia *in-game* torna-se, assim, uma via para jogar a história de modo *emancipado*. Para lembrar Jacques Rancière (2014), a emancipação reconfigura a lógica da passividade (o sujeito que apenas consome a história) e propõe o espectador como sujeito ativo, que interpreta, reconstrói e cria novos sentidos a partir do que vê.

Transpondo essa ideia, proponho pensar no *jogador-emancipado* como aquele que rasura o processo de apenas executar comandos em um universo predeterminado e, com isso, redesenha a experiência estética do jogo, cria constelações de afetos e narrativas outras. Nesses termos, jogar é emancipar-se da lógica da repetição mecânica para inventar percursos próprios.

No caso da experiência com *Stray*, esse gesto se deu por meio das *fotografias in-game*, que aqui se constituem, sobretudo, como uma *instalação de horizontes possíveis (esperançar)*, resistindo à desolação do ambiente como marca de um *porvir que nunca chega (esperança)*. E nos lançamos, diante disso, como "um mundo todo vivo", de que fala Susana Dias (2020) ao reverberar uma proposição tão cara nos tempos atuais: a emergência de novos sentidos se dá justamente quando o humano se descentraliza, "quando o humano se deixa abrir aos devires e povoar por forças não-humanas" (Dias, 2020, p. 91).

Por isso, me é (e sempre foi) tão cara a perspectiva do *devir*, como é também para a referida autora. *Devir* que é, sobretudo, *potência de variação*: "(devir mulher, devir criança, devir negro, devir literatura, devires vegetais, minerais, animais, moleculares, cósmicos...)" (Dias, 2020, p. 91).¹⁰ Nesse horizonte, Susana diz que é a *floresta*¹¹ o intercessor com o qual ela estabelece "aliança" para propor variações diante do poder das constâncias (repetição entorpecente) e suas "incessantes da fixação e estabilização dos sentidos de humano, quer seja em fotografias, em desenhos, filmes ou instalações" (Dias, 2020, p. 92)¹² e, com isso, produzir *devires*.

Para mim, é justamente o personagem-gato o meu intercessor. E ele é, justamente, *um personagem não-humano*. Por isso, a escolha desse jogo. Essas escolhas inscrevem este ensaio numa reflexão que busca justamente na *animalidade* uma potência de variação e conhecimento. O *devir-animal*, nesse sentido, é o campo onde o humano se descentraliza para ver e experimentar o "mundo todo vivo", para ecoar as palavras de Susana Dias.

É, nesse sentido, que a experiência de *Stray* nos convoca a pensar para além do binarismo orgânico/sintético. Se o personagem-gato atua como o intercessor que nos aciona o *devir-animal*, seu acoplamento físico e sensorial com o drone B/12 inaugura o *devir-máquina*. Conforme propõe Braidotti (2013), essa fusão "resulta em um novo composto transversal, um novo tipo de unidade ecossófica" (p. 92, tradução do autor).¹³ Em *Stray*, o acoplamento

entre o gato e o drone B/12 materializa essa simbiose: a agilidade orgânica do felino funde-se às capacidades digitais da máquina (como a decodificação de interfaces e o acesso a memórias) formando uma unidade funcional que nenhum dos dois alcançaria isoladamente.

É a partir dessa fusão técnica que emerge o que Raquel Loth (2014, p. 39) denomina uma “nova sintaxe”. Nela, a relação entre animal e máquina torna-se um agenciamento onde ambos são, ao mesmo tempo, “sujeito e objeto” da experiência: um “ver, pensar e escrever *com* o animal” e um “ver, pensar e escrever *um* animal”. Ao assumir esse ponto de vista híbrido, o jogador experimenta uma percepção inumana que, nos termos da autora, “fabula um mundo possível” (Loth, 2014, p. 66) em meio aos escombros, transformando a sobrevivência em um exercício estético de coexistência.

Podemos dizer, então, que os devires em questão têm nos videogames um campo bastante fértil a ser explorado, especialmente no que Victor Navarro-Remesal pontua como a “ecocrítica” dos games;¹⁴ no que Eleonora Imbierowicz discute sobre a “atitude pós-humanista” em relação aos animais em jogos digitais;¹⁵ bem como, na categorização baseada na divisão funcional e na divisão ontológica, proposta por Krzysztof Janski no universo que ele vai chamar de estudos sobre animais (*animal studies* ou *human-animal studies* - HAS)¹⁶ ou, para me conter nos exemplos, no que Alenda Chang argumenta sobre a “ecologia” nos videogames e suas perspectivas “mais-que-humanas”.¹⁷

Reitero, entretanto, que este ensaio não tem por objetivo o aprofundamento teórico das temáticas que constituem essa atmosfera conceitual. Nem mesmo, se propõe a uma análise filosófica ou “crítica” do jogo em questão (utilizando, por exemplo, os referenciais aqui dispostos nesta introdução expandida).¹⁸ Os autores que permanecerão nos tópicos seguintes, são como “amigos íntimos”. Esta escolha metodológica valoriza a intensidade do diálogo. Citar, aqui, é um gesto de proximidade e companhia. Cito porque “alguma coisa me atravessou”, porque

ali houve encontro. São os intercessores com quem escolhi “escrever junto”, como num gesto de partilha. Vozes convocadas para transformar a escrita em uma zona de encontro e garantir que a experiência vivida (o “susto individual”) não se feche em monólogo, permitindo que o lirismo e o conceito “respirem um dentro do outro”. Afinal, como já disse em outro texto:

Por isso não me interessa “traduzir” a chuva. Quero apenas que ela me molhe e, com isso, promova devires infinitos (e chuva, e gota, e água, e orvalho, e terra molhada, e nuvem, e enchente, e turbilhão, e vórtice, e inundação, e deslizamento, e...), tudo no antes, não como princípio, que era verbo, mas como delírio do verbo (vide a poética de Manoel de Barros), que alucina articulações ancoradas na ética do normativo estéril e supostamente coerente (Queiroz Filho, 2020, p. 169).

Nesse sentido, a escrita do ensaio continua da seguinte forma:

Tópico 2 - Início contextualizando a cidade subterrânea de *Stray* como uma paisagem pós-humana e cyberpunk, que funciona como uma *cartografia de sobrevivências*, onde memórias persistem, sistemas se adaptam e novas formas de vida encontram meios de existir. É nesse momento que o texto compartilha a aposta feita, de escapar da ideia de representação do animal (o gato) e introduzir o “devir-animal” (Deleuze e Guattari) e o “caráter pensativo dos animais” (Bailly), como caminhos possíveis de pensar a experiência estética que estabelecemos com a jornada do gato e sua estética-política com as paisagens e territórios pós-humanos. Em diálogo com Haraway e Manoel de Barros, me debruço um pouco mais sobre a ideia de produzir ativamente futuros possíveis: o *esperançar* como delírio do verbo. A reflexão avança para a estética-política do território pós-humano, lendo o jogo como testemunho do Antropoceno e “arquivo vivo”. Por fim,

apresento a metodologia do que fundamentará os tópicos 3 e 4: a figura do *artista-jogador*, o método *contemplativo* (Bailly, [s.d.]), e os conceitos de *desdocumentação* e *deslegenda* (Queiroz Filho, 2021) como prática de fabulação para uma fotografia como gesto de esperar.

Tópico 3 - Diante do Tópico 3, o leitor poderá acompanhar o que chamei de o **primeiro gesto fotográfico**: o gesto da *desdocumentação* e do *arquivo-afeto*. Inicialmente, como jogador-autor, confronto a compulsão de registro fotográfico ocorrido numa de minhas rejogadas, desviando-se da atitude de contemplação planejada. Para subverter essa lógica do “arquivo clássico”, propus um deslocamento para o “arquivo-afeto” e a *desdocumentação*, conceitos que tratam o conjunto de imagens acumuladas como “matéria de poesia” (Manoel de Barros) e um *território afetivo*.¹⁹ O leitor, nesse momento, é convidado a participar desse gesto, apropriando-se, ou melhor, jogando com as imagens, em um exercício de pausa e invenção suscitado por perguntas mobilizadoras disponíveis em um repositório digital dessas imagens.

Tópico 4 - Por fim, o Tópico 4 apresenta o **segundo gesto fotográfico**, onde, mobilizado pelas práticas artísticas *Following Piece* (Acconci, 1969) e *Suite Vénitienne* (Calle, 2015), proponho um exercício de atenção flutuante e errância como modo de produzir essas imagens e de dizer sobre elas. Por isso, este gesto se realiza em dois “projetos” fotográficos:

Projeto 1 - O Devir-Máquina e o Olhar Tecnológico:

Aborda o drone B/12 como um *companion species* (Haraway) e um corpo pós-humano (Braidotti) que media a percepção do jogador. A articulação do Gato com o B/12 alude o *Devir-Máquina* e, com isso, sugere outros modos de nos relacionarmos com a experiência daquele lugar, suas paisagens e seus territórios.

Projeto 2 - A Repetição Programada dos robôs:

Captura os NPCs²⁰ como “fantasmas programados” que executam rotinas sem função original, lendo o espaço como um arquivo vivo e um testemunho da ausência humana. A fotografia se torna, assim, um dispositivo de cartografia visual que mapeia a persistência da vida pós-humana.

Essas são apenas algumas das muitas *entradas* possíveis no jogo (e há muitas outras a serem exploradas pelos futuros jogadores, artistas e pesquisadores interessados nesse tema).

Elas são, assim, minha cartografia afetiva do jogar e, como tal, apresentam mapas dessa experiência, como *rizoma* (Deleuze; Guattari, 1995), ou, como me chegou mais recentemente: como “cipó”. As potências do cipó, explica Dénètem Touam Bona, talvez estejam precisamente nas suas poéticas relacionais, que atuam por desvio e correspondência (como no rizoma): “variações criadoras, em zigue-zagues, aqui e ali, por cima, por baixo, pelas fendas das rochas ou pelos trampolins dos troncos, a linha de fuga do *lyannaj* percorre todos os andares da floresta, sem prioridade nem hierarquia” (Bona, 2025, p. 43).

A “fuga vegetal” de Bona e sua “cosmopoética da fuga”²¹ encontram uma ressonância direta na experiência de *Stray*. A própria história da jornada do gato (a queda no submundo e a necessidade de “subir aos céus”, retornando à superfície) ecoa esse movimento vertical do cipó. A jogabilidade materializa essa subida: somos forçados a atravessar becos, subir prédios e andar por lugares estreitos, mimetizando justamente as “variações criadoras, em zigue-zagues”. O devir-animal se expressa, assim, através da tática de um *devir-cipó*, onde o personagem “encarna o poder de ‘atravessar’ e ser alimentado por aquilo que se atravessa” (Bona, 2025, p. 43) para tecer seus “nós” e completar seu percurso vertiginoso.

Convido então o leitor a me acompanhar nessa jornada, onde o fotografar *in-game*

em *Stray*, mediado pelo *Devir-Animal* e pelo *Devir-Máquina*, configura a manifestação desse *esperançar* que foi tecido. É um gesto estético-político que transforma a tela do jogo em um campo de fabulação. Um campo onde a persistência da vida pós-humana convoca o leitor a reimaginar outras formas de coexistência e horizontes possíveis.

CARTOGRAFIAS DA SOBREVIVÊNCIA: DEVIRES, AFETOS E O GESTO FOTOGRÁFICO IN GAME

Poderia dizer que *Stray* narra uma travessia e um deslocamento, nos quais o jogador percorre um mundo residual sob o olhar atento de um gato de rua. Entretanto, há mais. Diante dos vestígios do passado humano, na entremeio dos becos e prédios iluminados por neon, há um convite ao deslocamento guiado pela descoberta. Um acidente nos lança nas profundezas de um mundo desconhecido, e a jornada, que parecia ser somente sobre voltar à superfície, revela-se algo ainda intensivo. A cidade subterrânea não é desabitada. Ao percorrê-la, num exercício de exploração animal, há vida entre os escombros, há histórias, há um passado em suspensão. Há memória, saudade. Assim, o retorno à superfície extrapola o ato de aventura pela sobrevivência (categoria na qual o jogo é classificado), consolidando-se como um processo de encontro e reconstrução, onde cada passo leva adiante, em direção um outro possível e a si mesmo.

Se *Stray* é, portanto, um jogo sobre travessia e reencontro ambientado num mundo pós-apocalíptico e com uma estética cyberpunk, sua potência reflexiva reside justamente na maneira como ele articula paisagem e território em tempos de catástrofe. Seu espaço pós-humano, atua como uma *cartografia de sobrevivências*: ele apresenta um mundo que insiste e que sobrevive ativamente, apesar da ausência daqueles que o construíram: os humanos. O próprio ato de caminhar por esses cenários decadentes funciona como testemunho de um mundo que, mesmo despedaçado, ainda pulsa com vida. É justamente essa insistência em meio

ao colapso que nos coloca diante da urgência do presente e da necessidade de instaurar horizontes possíveis, no aqui e no agora.

Essa instauração de horizontes se dá, sobretudo, por uma via sensível: jogar a partir de uma experiência que é radicalmente tecida na escala felina, fundando um modo próprio de *tatear* a paisagem. É aí, que a cartografia de sobrevivências torna-se tátil e perceptível: o posicionamento rebaixado da câmera nos convoca a apreender o mundo ao nível do chão, orientando o olhar para a textura dos becos e para os pequenos rastros esquecidos. Os movimentos de exploração funcionam como o próprio traçado desse mapa: a precisão dos saltos (o “gato-parkour”) permite acessar fendas, tubulações e parapeitos, criando linhas de fuga verticais pelo território. A sonoridade e o toque também se fazem espaciais, seja pelo miado que reverbera e mede os vazios espaciais, seja pelo ronronar que aciona o corpo-afeto de quem joga. Desse modo, gestos aparentemente ordinários (como arranhar uma porta, derrubar uma lata de tinta do alto de um prédio ou se esfregar nas pernas de um robô) afirmam-se como modos orgânicos de *tatear* e inscrever presença nessa cartografia.

Jogar *Stray* é, portanto, vir-a-ser esse corpo pequeno, orgânico e ágil em um mundo de máquinas melancólicas e estruturas decadentes. É essa exposição a um modo de percepção radicalmente não-antropocêntrico que nos permite experienciar uma travessia que vai nos mostrando um território sendo refeito de dentro do próprio colapso. Em razão disso, sinto a necessidade de apontar para uma ressalva que considero importante. Ela ecoa aquilo que Jean-Christophe Bailly exclama logo no início do seu livro, “A vertente animal”.²² Em suas palavras,

é preciso abandonar o material extraordinário oferecido pela potência alegórica e mítica do mundo animal (...) é preciso se esforçar para permanecer sobre um limiar anterior a toda forma de interpretação. Limiar sobre o qual o animal, não sendo mais referido a um saber que o determina ou a um

mito que o perpassa, impõe-se como pura manifestação de sua singularidade: como um ser distinto que toma parte do mundo das criaturas vivas e que como tal nos contempla, anterior a toda determinação (Bailly, [s.d.], p. 7-8).

Penso então que *Stray* promove uma rasura naquilo que poderia ser uma simples representação da animalidade. Com isso, o que temos, é a instauração de um movimento que nos atravessa e nos desloca. Ao entrarmos em contato com o jogo (obra de arte) experimentamos um povoamento sensível no qual já não conseguimos sustentar a fronteira fixa entre humano e não-humano.

Aqui, a experiência se esquia do mero exercício metafórico ou do jogo de identificação, e nos coloca diante de uma exposição aos modos de percepção e de existência que excedem a lógica antropocêntrica. Nesse sentido, e seguindo a ressalva de Bailly, o personagem-gato nos permite rejeitar classificá-lo como mero “objeto de estudo”, “motivo alegórico” ou “contraexemplo”. Aqui, ele efetua-se, sobretudo, como potência de afetação mútua, onde o nosso olhar se deixa atravessar pelo do animal. É precisamente esse gesto de afetação, esse olhar que sente, que inicia o traçado do mapa.

Stray constitui-se, assim, como uma *cartografia dos afetos*, aproximando-se do que defini como *geografia bailarina* (Queiroz Filho, 2018). Nessa perspectiva, o corpo, enquanto poesia e linguagem, escreve o espaço na medida que o percorre, transformando o movimento em uma poética que dá sentido ao mundo residual. Recupero aqui anotações inéditas daquela época, promovendo agora uma *rasura*²³ para deslocar o sentido do corpo-dançante para o corpo-jogador:

Dança **Jogar**, por definição, altera

A fisionomia dos afetos

A fisiologia dos encontros

A musculatura **emoção** ganha tons de silêncio

Flexibilidade **Imersão** como paixão

Esticar de pés **dedos** como esticar de horizontes

Dança **Jogo** como liberdade
Que se revela na melodia **interação** de um afeto-corpo
Que não se contenta em ser glorificado
Pela morte da poesia **experiência estética**
Dança **Jogo** que me apresenta a mim mesmo
Mesmo que esse “eu mesmo”
Seja um constante fazer-e-refazer **jogar e jogar**
Liberdade como movimento **rejogar**,
Não porque há movimento **jogar** preciso
Porque há no movimentar **rejogar**, potência
E ela se alimenta
Da inadequação como sua matéria-prima
Dança **Jogo** como inadequação
Dança **Jogo** como resistência
Dança **Jogo** como poesia

Essa “potência de afeto”, portanto, se manifesta na própria *coreografia* do jogar (para ficar nos termos da dança). A experiência que tive ao jogar *Stray* claramente não se resumiu a *resolver objetivos* (como ir do ponto A ao B). O jogo me fez insistir na *performance do movimento*. Fui convidado, por assim dizer, à atenção corporal que o jogo oferece: a hesitação do gato antes de um salto, a fluidez ao atravessar um cano estreito, o ritmo de pular entre vigas, o ato (aparentemente inútil) de arrancar um tapete. É um balé de agilidade orgânica em meio aos vestígios decadentes daqueles territórios que estão sendo atravessados e de suas paisagens emocionais. É esse foco na performance corporal e na fluidez rítmica que aproxima o “jogar” do “dançar”, transformando o devir-animal em uma experiência de cartografia afetiva.

Sendo assim, sinto pertinência e confiança para afirmar que tanto o personagem-gato quanto o jogador partilham daquela que considero uma potente proposição de Bailly ([s.d.], p. 17-18): a do “caráter pensativo” comum aos viventes. Para o autor, o “pensamento pensativo” não se confunde com o “pensamento pensante” (a lógica calculista e organizada), mas afirma-se como uma “camada subterrânea do sensível”. É um estado de pura presença, semelhante aos *flâneurs* em repouso, dispostos a acompanhar o voo de uma libélula ou o horizonte. Em *Stray*, esse pensamento se manifesta precisamente quando o jogador suspende a progressão

funcional para simplesmente ser com o gato: ao observar a chuva, ao dormir sobre um tapete ou ao contemplar os neons da cidade.

É precisamente esse pensar silencioso, essa linguagem do olhar, que *Stray* mobiliza. Afinal, como Bailly ([s.d.], p. 9) articula, a partir de Rilke, esse olhar inaugura a “experiência de um limiar” onde, “com todos os seus olhos, a criatura vê o aberto”. É nesse mundo de “sinais alusivos” que a narrativa do jogo se estabelece. O jogo, portanto, toca num ponto crucial ao nos fazer aceitar que, embora a linguagem verbal humana esteja ausente, os sentidos do gato (seu corpo inteiro) é a sua linguagem, é a sua *cartografia*.²⁴ Por esse motivo, considero que a experiência estética que tive com *Stray* foi uma travessia. Sinto que, nela, a jornada do gato transformou a sua fuga em uma busca ativa por um novo horizonte porvir (o traçar de uma linha de fuga, como diria Deleuze), o que estou chamando de *esperança*.

É, pois, diante esse sentimento (*esperança*) que dialogo com Haraway (2016), de início, em reticência. Digo isso, pois, sigo acreditando, que há diferenças entre “ter esperança” e o nomeado “futurismo”, que a autora tanto abomina. E como minha crença é animada pela poética manoesca, eu diria que *esperança* não combina com *espera*, apesar de ambas derivarem do verbo latino *sperare*. Sob esse aspecto (o da etimologia) sigo com a autora, haja vista que ela também critica a “fé”, no sentido de uma fé na tecnologia. Em suas palavras:

...uma fé cômica em soluções tecnológicas, sejam elas seculares ou religiosas: a tecnologia de alguma forma virá em socorro de seus filhos travessos, mas muito espertos, ou o que equivale à mesma coisa, Deus virá em socorro de seus filhos desobedientes, mas sempre esperançosos (Haraway, 2016, p. 3).²⁵

Entretanto, Manoel de Barros (2013) diz que “Em poesia que é voz de poeta, que é a voz de fazer nascimentos – O verbo tem que pegar

delírio”. E minha maneira de dar um tom de poesia à palavra “*esperança*” é, ironicamente, torná-la verbo: *esperançar*. *Esperançar* muda a função canônica do verbo, tanto no seu sentido clássico (de esperar) como na diferenciação gerada na transição do latim vulgar para as línguas românicas, especialmente entre os séculos XII e XIV. Esse processo ocorreu à medida que o latim *sperare* (esperar) passou a gerar derivados com significados distintos em português, espanhol, francês e italiano. No latim vulgar e medieval, essa palavra começou a se desdobrar em formas que enfatizavam diferentes nuances:

- **Espera** manteve o sentido mais neutro de “aguardar”.

- **Esperança** surgiu como um substantivo abstrato ligado à fé e ao otimismo em relação ao futuro.

A diferenciação entre *esperança* e *espera* também foi influenciada por contextos filosóficos e teológicos. No latim clássico, *sperare* significava simplesmente esperar por algo, mas no pensamento cristão medieval, como explicado em Santo Tomás de Aquino (*Suma Teológica, Questão 62: Das virtudes teologais, Art. 3 - Se se admitem convenientemente três virtudes teologais: a fé, a esperança e a caridade*), *spes* tornou-se uma das *três virtudes teologais*, ao lado da fé e da caridade. Na perspectiva de Tomás de Aquino, *esperança* não é uma simples *espera* passiva, mas um movimento da vontade que se orienta para Deus como um fim possível de ser alcançado. Ele também distingue a *esperança* natural, que pode recair sobre coisas ao alcance humano, da *esperança* teologal, que se dirige ao que transcende a natureza humana.

Essa transformação semântica e essa distinção, portanto, fixou a *esperança* como um conceito ativo, carregado de sentido positivo e vinculado à confiança no futuro e na graça divina, enquanto a *espera* permaneceu mais próxima da ideia de tempo e passividade. Assim, a distinção que hoje fazemos entre *esperança*

e espera tem raízes não apenas etimológicas, mas também filosóficas e culturais, refletindo uma mudança na maneira como concebemos o tempo, o desejo e a expectativa.

Mas, e *esperançar*? O termo convoca para a ação, no presente do agora, trazendo para o corpo e para a produção de subjetividades, a potência de agir necessária para efetivamente imaginar e produzir o futuro que se deseja. Foi, então, jogando *Stray*, que percebi o quanto esse debate se materializava. O mundo do jogo é o monumento da “espera” e da “fé cômica em soluções tecnológicas” que Haraway critica. Nele, os humanos se foram, deixando para trás robôs (os *Companions*) que mimetizam seus hábitos, presos em uma espera melancólica por um futuro que nunca chegará. Em oposição radical a isso, temos o gato. O gato é a pura potência do *esperançar*: ele não espera, ele age. Sua jornada de subida, seus movimentos incessantes pelos becos e ruínas, é o “delírio do verbo” de Manoel de Barros, feito jogabilidade; é a potência de agir no “aqui e agora” que se recusa a aceitar a paisagem da catástrofe como um “fim de jogo”.

Entendo, portanto, que está justamente aí a relação com o que Haraway conclama ao dizer para “ficarmos com os problemas”, afinal, ao nos explicar sobre a segunda resposta que seu livro pretende dar, ela mesma esclarece:

A segunda resposta, mais difícil de ser descartada, provavelmente é ainda mais destruturante: ou seja, a posição de que o jogo acabou, é tarde demais, não faz sentido tentar melhorar nada ou, pelo menos, não faz sentido ter qualquer confiança ativa uns nos outros para trabalhar e jogar por um mundo ressurgente [...] Acho que a estranha combinação de trabalhar e jogar de fato para o florescimento de várias espécies com energia e habilidade tenazes e, ao mesmo tempo, **expressar uma atitude explícita de “fim de jogo” pode desestimular outras pessoas**, inclusive estudantes, é facilitada por vários tipos de **futurismos** (Haraway, 2016, p. 3-4, grifo nosso).²⁶

Poderia dizer que, para Haraway, perder o *esperançar* seria, portanto, produzir um vazio pronto para ser preenchido de nada. Por outro lado, enalteço o *esperançar* como essa *poética do agir*, sugerindo para ela que imaginar não está dissociado do produzir, especialmente quando estamos aqui falando do “futuro”. Entretanto, em diálogo, reafirmo: nós só podemos fazer isso – imaginar e produzir – no aqui e no agora, no tempo presente dos possíveis. Tempo esse, como ressalta, que clama por urgência.

Entretanto, todos os tempos, cada um a seu modo, podemos assumir, sempre foram urgentes. Resta então, como dito, o aqui e o agora ou, em suas palavras:

Permanecer com o problema não requer essa relação com os tempos chamados de futuro. Na verdade, ficar com o problema exige que se aprenda **a estar realmente presente**, não como um pivô que desaparece entre passados terríveis ou edênicos e futuros apocalípticos ou salvíficos, mas como criaturas mortais entrelaçadas em inúmeras configurações inacabadas de lugares, tempos, assuntos e significados. (Haraway, 2016, p. 1, grifo nosso).²⁷

Esse “estar realmente presente”, de Haraway, (que define o *esperançar*) é um ato que transforma o espaço, produzindo territórios e esgarçando paisagens. Ao *agir* no presente (o *esperançar*), o gato de *Stray*, ao mesmo tempo em que atravessa um dado cenário do jogo, também o *refaz* ativamente na medida em que olha para ele como campo de possíveis. É essa potência de agir que politiza a experiência estética *do* e *com* o cenário. O *esperançar* torna-se, assim, a força capaz de rasurar a paisagem da catástrofe. É esse gesto que funda a estética e a política do território pós-humano.

Vale dizer que a cidade subterrânea de *Stray* não é exatamente um espaço abandonado e decadente. Na medida em que vamos jogando,

nos são reveladas camadas de um mundo em “ruína”, mas ainda vivo. Estamos diante de um ambiente reapropriado por novas formas de vida e tecnologia. Diferente de ruínas tradicionais, onde o foco está na perda e no passado, os espaços de *Stray* pulsa(m) com continuidade e ressignificação, ainda que construídos sobre vestígios humanos. O que está “arruinado” e que é, precisamente, a trama do jogo, é a relação entre perda e reconquista da esperança.

Stray, então, é a reconfiguração de territórios e paisagens em tempos de catástrofe, onde um mundo que se joga, rasura o sentido destruição como estagnação, para propor a ideia de um terreno para outras formas de vida. Por esse motivo, a relação entre o gato e os habitantes do subterrâneo (na região denominada “As Favelas”) pode ser entendida como uma mediação entre o passado (o acidente) e o futuro (a salvação). Mas não apenas isso. A jornada se desdobra por outras fases que demarcam essa trajetória: o gato percorre os “Esgotos”, ascende pela “Aldeia Formiga”, cruza a “Velha Estação de Metrô” e explora o “Centro da Cidade”.

Assim, entre a extinção humana e a emergência de novas formas de vida, configura-se um território pós-humano. Nele, a ausência do *anthropos* desarticula a ideia de “vazio” ao nos oferecer um espaço saturado por aquilo que Braidotti (2013) chamaria de “vitalidade maquínica” e novas alianças multiespécies. É um ambiente onde outros agentes (robóticos, orgânicos e digitais) atuam e tecem novas relações. Essa reconfiguração do território projeta, inevitavelmente, uma questão sobre o porvir da narrativa: o que significa, para um gato (e um drone), o desejo de “voltar à superfície”? Podemos dizer que esse retorno ao exterior é, sobretudo, a abertura de um horizonte possível. Como jogadores, podemos “continuar” a história carregando conosco os afetos que nos fazem sentir que a subida para a superfície (como o fim do jogo) é, na verdade, o início de um tempo verdadeiramente pós-antropocêntrico.

Para habitar esse tempo, contudo, é preciso encarnar a travessia. O debate consolidado

pelos *Game Studies* sobre o conceito de *imersão* (Murray, 2003; Mateas, 2004; Audi e Regis, 2014; Ferreira, 2009; Ferreira e Falcão, 2016), oferece a base teórica necessária para compreendermos esse processo. Em diálogo direto com essas formulações, interessa pensar como *Stray* articula essa imersividade ao nos situar, produzindo uma afetação singular justamente pela perspectiva em terceira pessoa.²⁸

Nesse sentido, a jornada pelo hibridismo orgânico-tecnológico funde a contemplação com a ação, convertendo o ato de jogar em um exercício prático do *devoir-animal* deleuziano. É a imersão, portanto, que promove o deslocamento da subjetividade humana necessário para experimentarmos esse novo horizonte em sua potência de *esperançar*. Nesse sentido, se a imersão nos desloca para o corpo do gato, a fotografia *in-game* nos convoca a assumir o seu *other* corpo. É aqui que a provocação de Bailly sobre o “caráter pensativo dos animais” ganha materialidade:

Minha preocupação não é que consigamos admitir que os bichos tenham acesso ao pensamento, mas sim que deixemos de afirmar a exclusividade humana, que ponhamos um fim nesse credo eternamente reiterado do homem como ápice da criação consagrada ao surgimento do homem. O caráter pensativo dos animais, ou, ao menos, aquilo que procuro designar e apreender com ele, não é nem um divertimento nem uma curiosidade: o que ele afirma é que o mundo em que vivemos é contemplado por outros seres, é que existe uma partilha do mundo visível entre as criaturas e que, a partir desse ponto, **uma política poderia ser inventada**, caso já não seja muito tarde (Bailly, [s.d.], p. 10, grifo nosso).

É nessa dimensão política que Bailly ancora seu pensamento em Jacques Derrida. Em nota, ele sugere que o projeto de *O animal que logo sou* (*L’animal que donc je suis*) inaugura

justamente “uma política” fundada na partilha do visível entre as criaturas. Para Bailly, é significativo que tenha sido a partir de um ato de contemplação (o filósofo, nu, visto por seu gato) que Derrida tenha desenvolvido a reflexão para deslocar o “limite abissal” entre o homem e o animal.

Nesse contexto, *Stray* inaugura uma forma de interação multiespécie fundada na fusão entre animalidade e maquinidade (o gato e o drone), reconfigurando os sentidos de habitar o mundo em que estão. Ao assumirmos esse entendimento, podemos olhar para *Stray* como um testemunho das transformações do Antropoceno, feito de espaço e memória, onde a natureza e os detritos tecnológicos coexistem. Assim, a cidade subterrânea do jogo constitui-se, simultaneamente, como um arquivo vivo e um laboratório especulativo: nela, as camadas de passado e presente se entrelaçam, manifestando dinâmicas de ocupação que experimentam a coexistência pós-humana.

Talvez aí valha a pena experimentar o gesto fotográfico dessa paisagem pós-humana justamente como a atualização desse “estar nu”: um ato de habitar visualmente o jogo despojado da centralidade humana, ressignificando suas paisagens e instaurando novas territorialidades afetivas, feitas de resíduos e onde a arquitetura do que restou carrega os traços da humanidade desaparecida.

É aqui que a fotografia *in-game* realiza o que Didi-Huberman (2011) chamaria de “sobrevivência dos vaga-lumes”. Diante de um mundo arruinado, o gesto de fotografar encara a “luz feroz” do espetáculo apocalíptico (que decreta o fim da história sob o olho pan-óptico das telas e da vigilância) para buscar, nas trevas, a dança viva e intermitente da resistência, proporcionando a capacidade de ver aquilo que surge “apesar de tudo” (p. 65). Capturar um robô cuidando de uma planta ou um gato dormindo sobre um tapete é, assim, acionar essa luz menor e nos convocar a repensar “nosso próprio ‘princípio esperança’ através do modo como o **Outro** encontra o **Agora** para formar um clarão, um brilho, uma constelação onde se libera alguma forma para

nosso próprio **Futuro**” (p. 60-61, grifo nosso). Nessas frestas da catástrofe, a imagem atesta que a imaginação é, fundamentalmente, uma condição política que nos dá a ver um mundo ainda pulsante.

Nesse sentido, reverbero o que Valéria Amorim do Carmo e Letícia Carolina Teixeira Pádua (2017) argumentam sobre a fotografia como linguagem para expressar o desastre (em específico, o desastre de Paracatu de Baixo, distrito de Mariana-MG, destruído pelo rompimento da barragem de Fundão da Samarco em 05 de novembro de 2015). Para as autoras, o desastre, enquanto fenômeno, é algo da ordem do cerceamento daquilo que elas chamam de “liberdade existencial”, que seria, resumidamente, a perda da conexão dos sujeitos com o lugar, impossibilitando relações cotidianas (visitas, rituais, convívio social, etc.). A fotografia, nesse contexto, acaba atuando como poética e potência emancipadora para desvelar o “habitar vulnerável”.

E é precisamente aí que me chegam dois artigos de Charles Monteiro (2023 e 2024) em que o autor analisa o trabalho artístico de fotógrafos interessados na reflexão sobre a fotografia contemporânea e sua relação com a paisagem e o Antropoceno. Tanto na obra “Deserto Vermelho” (de Bruno Veiga), quanto no “Projeto Chernobyl” (de Alice Miceli), Charles reflete sobre como podemos agir criticamente diante dessa “temporalidade trágica” dos desastres. Ele nos mostra como esses artistas fazem da fotografia algo que funciona como, em suas palavras, uma “arqueologia do presente” que dá a ver esse *antes-agora-depois* do evento, ao se colocar diante justamente desse estado de incerteza constitutivo.

É exatamente nessa operação que o *esperançar* se manifesta. Se a “espera” seria a contemplação passiva da ruína, a fotografia como gesto de *esperançar* é uma tomada de posição que reorganiza o sensível. Para articular esse processo, convoco a figura do “artista-jogador”, aquele que, independente do jogo, faz dele sua “matéria de poesia” (Queiroz Filho, 2025). Ao contrário do jogador que apenas cumpre objetivos, o artista-jogador

entra na obra já com sua estética-política incitada pelo horizonte do sensível.

E aqui, nesse caso, o gesto fotográfico coaduna precisamente com a reflexão que Abigail Solomon-Godeau (2011) faz sobre o que ele chama de inadequação fundamental da fotografia para a catástrofe, onde um (fotografia) é fruto de um “instante” enquadrado e o outro (catástrofe) tem um lastro de tempo variado. Por isso, prefiro lidar com a ideia de “projetos fotográficos”, como os mencionados anteriormente, onde a presença nesse “tempo” do acontecimento²⁹ é fundamental para evitar justamente o que Abigail argumenta quando explica que “realidade bruta do desastre, posta à distância e com formas desmaterializadas de representação, faz-se facilmente assimilada dentro do espetáculo debordiano” (Solomon-Godeau, 2011, p. 88).

De todo modo, a fotografia *in-game* (seja pelo Modo Foto ou *print screen*)³⁰ realizada pelo artista-jogador faz do instrumento técnico um gesto que pode produzir um modo de habitar e ressignificar os espaços virtuais. Isso permite criar maneiras outras de atravessar e sentir o *gameworld*, fabulando paisagens e traçando percursos que talvez não fossem vistos de outro modo. Fotografar dentro do jogo, portanto, atua como um modo de dar a ver-sentir algo que se oculta na fluidez da experiência jogável.

Entrei no jogo assumindo como premissa metodológica a atitude contemplativa, ancorada naquilo que o já mencionado Bailly conceitua como “pensamento pensativo”. Isso seria um estado de abertura ao acaso em que a contemplação opera como um alongamento da percepção, uma postura que “assiste ao tempo que, no tempo, se põe a passar” (Bailly, [s.d.], p. 16). Essa forma de pensamento se abre, sobretudo, ao acaso, à deriva do instante, à dança entre presença e devaneio. Há, aí, um tempo que escapa à lógica da ação imediata do jogo, instaurando um outro ritmo, onde o olhar se demora, hesita, experimenta composições sem a urgência da progressão narrativa.

É precisamente nessa entrega à deriva do instante que o pensamento pensativo ganha corpo, operando como uma matéria-prima vital

para a experiência estética, sem a qual, como sugere o autor, “não conseguiríamos viver” (Bailly, [s.d.], p. 18). No método contemplativo, o que temos são rastros, fragmentos de pensamento que permanecem em suspensão, reverberando na relação do jogador-fotógrafo com o jogo.

Esse procedimento se radicaliza no exercício de *desdocumentação* que propus anteriormente (Queiroz Filho, 2021). “Desdocumentar”, explico, implica operar numa lógica análoga ao *found footage* ou “cinema de reapropriação”, como descrito por Carlos Adriano (2015). Para o autor, trata-se de apropriar, reciclar e ressignificar imagens alheias. No contexto de *Stray*, meu gesto artístico de fotografia *in-game* implica reconhecer, antes de tudo, que estou me apropriando de uma obra visual já produzida por outrem (os desenvolvedores do jogo) e que, pelo meu ato fotográfico, estou deslocando-a de sua função referencial original.

Como argumentei previamente, a ideia consiste num gesto que busca a invenção de sentidos que escapam à lógica do documento: “Meu gesto artístico atua nesse lugar, gerando um encontro entre foto-grafia e poesia. [...] A legenda está aí ou lá, aqui e acolá. Diz e desdiz, ao mesmo tempo. Pode ser rabiscada, sobretaxada, rasurada. Apagada, reescrita” (Queiroz Filho, 2021, p. 134).

Essa prática alude à “poética de desaprendizagem” de Manoel de Barros (2013), para quem “é preciso desinventar objetos”. No contexto do jogo, desinventar consiste em desviar do registro funcional (a mera evidência de uma fase vencida ou de um troféu conquistado) para instaurar o *arquivo-afeto* (Queiroz Filho, 2021). Inspirado nas proposições de Louis Van Den Hengel (2019), o *arquivo-afeto* compreende a documentação como um poder criativo de reinvenção. Assim, o *arquivo-afeto* renuncia à função de prova para assumir-se como composição: uma rede de interligações sensíveis onde o que se “guarda” é a vibração dos encontros ocorridos durante a travessia.

Diante disso, o que proponho ao leitor é a *deslegenda*: um gesto de contaminação

mútua onde imagem e palavra se atravessam para ampliar as possibilidades de sentido, recusando a subordinação de uma à outra. É justamente aí que ocorre também a experimentação da enunciação de um possível. Isso porque, promover atravessamentos entre palavras e imagens implica “produzir novos afectos, novas possibilidades de expressão, consequentemente, novas políticas” (Queiroz Filho, 2019, p. 89). Esse gesto, corresponde àquilo que Daniel Lins chama de movimento de vizinhança, contaminação e simbiose; formas de agenciamento que, como ele explica, “produzem novos afectos” (Lins, 2012, p. 28).

Em *Stray*, a fotografia atua como esse dispositivo de experimentação. O passo seguinte desta travessia é, portanto, compartilhar esse gesto com o leitor, permitindo que os vestígios da catástrofe, tornados imagem, atuem como um convite para imaginar outros presentes possíveis.

O PRIMEIRO GESTO FOTOGRÁFICO: DO FRENESI DA CAPTURA À POÉTICA DO ARQUIVO-AFETO

Início este tópico deixando as imagens, por ora, em suspensão. Sinto a necessidade de compartilhar uma inquietação surgida no processo de “apreender o olhar animal em uma atmosfera” (Bailly, [s.d.], p. 25). Explico. Ao mergulhar na rejogada, notei que o horizonte poético que tracei para o “virar animal”, pautado sobretudo na atitude de contemplação, resistia a se materializar.

Talvez isso aconteça porque o ato de jogar impõe demandas muito específicas. Em narrativas lineares como a de *Stray*, em que o espaço é rigorosamente delimitado, a regra do percurso é clara: o que ficou para trás, passou. Demorei a perceber que, ao ter que lidar com essa irreversibilidade do trajeto, minha intenção de contemplar rapidamente cedeu lugar a um automatismo. Quando notei, estava agindo compulsivamente, coletando imagens sob o frenesi de um olhar que tenta reter tudo para nada deixar escapar.

Ainda assim, essa captura alucinada não foi em vão. Decidi tomar esse volume “documentado”

como ponto de partida, compreendendo que ele resultou na reprodução da lógica do arquivo clássico. Para compreender essa estrutura, recorro a Dirce Solis no ensaio *Tela desconstrucionista: arquivo e mal de arquivo a partir de Jacques Derrida*, onde a autora esclarece que o arquivo tradicional se configura como:

O depositário de todas as informações, de todos os indicadores e indícios de um fato, de um acontecimento, e vale tanto para investigações autorais como para investigações sociais, institucionais, governamentais etc. O arquivo, nesse sentido, guarda, e o que guarda diz, esclarece, revela (Solis, 2014, p. 374-375).

No entanto, esse gesto inicial, de captura compulsiva, precisa agora ser atravessado por outros modos de afetar. Em outras palavras, meu desejo é que essas imagens sejam deslocadas para a proposta do que chamo de “grafias de atravessamentos” (Queiroz Filho 2021). Isso significa olhar para essas fotografias e compreender que elas, em seu conjunto, já configuram uma paisagem e um território a serem revisitados e experimentados de outra maneira.

É, nesse sentido, que recupero a noção de “arquivo-afeto”, que propus anteriormente como reverberação de um corpo-mapa que se dispõe justamente a *desdocumentar*, evitando qualquer forma de monumentalidade, em prol de uma poética do minúsculo. No capítulo ora mencionado, explico que esse processo de deslocamento se dá pela reconfiguração do registro. Ele atua na diluição das fronteiras entre texto, imagem, poesia e corpo, carregando um caráter híbrido e experimental. Com isso, decidi por replicar aqui o gesto que fiz na ocasião relatada no referido texto. O que está em jogo agora é a possibilidade de instaurar um território que se faz na medida em que é percorrido. Como propus:

Apropriação, reutilização e encontro passaram, portanto, a serem a medida mesma do processo que resolvi chamar inicialmente de desdocumentação, numa alusão direta à poética de desaprendizagem (Barros, 2013), que me é alimento criativo (Queiroz Filho, 2021, p. 129).

Nesse sentido, a fotografia *in-game* produz um território em suspensão, onde a imagem é invenção de uma paisagem que se arrisca no entrelaçamento entre o já visto e o por vir. No artigo *A Edição dos Lugares: sobre fotografias e a política espacial das imagens* (2010), discuti como a construção visual de determinados espaços, especialmente os turísticos, tende a reforçar um recorte estereotipado, produzindo uma versão intencional daquilo que deve ser visto e experienciado. Essa edição consiste tanto na supressão quanto na ênfase de elementos específicos, criando territórios onde certas narrativas são evidenciadas e outras silenciadas. O que interessa, portanto, não é apenas o território enquanto delimitação espacial, mas a maneira como ele se constitui por meio dessas escolhas estético-políticas.

Se naquela ocasião o desafio foi “entrar” no território e percorrer o que usualmente não se veria, escapando dos itinerários turísticos previamente estabelecidos, agora, em *Stray*, essa perspectiva se desloca para dentro do jogo. Como já dito, a cidade subterrânea em que o gato se movimenta é território ambientado pelos traços do que foi, pelas memórias e formas de vida adaptadas à ausência dos humanos. No entanto, o que o jogo nos mostra desse território já é um percurso editado, uma condução visual e espacial que nos orienta por um caminho específico. E inspirado nas reflexões de Massey (2008) sobre espaço, sinto-me confortável em dizer que não há território fixo, mas um contínuo refazer, um espaço de múltiplas temporalidades e camadas que coexistem.

Por estar diante desse entendimento, retomo a inquietação da compulsão pela captura de imagens, que agora se intensifica numa

interrogação e num impasse: como contemplar um território que, de antemão, já se apresenta como um espaço em trânsito, um lugar que foi e, ao mesmo tempo, se desfaz diante da jornada do jogador? O que sei, por ora, é, em razão da reprodução desse automatismo, percebi a cidade subterrânea de *Stray* como um espaço homogêneo, uma geo-grafia única de devastação e sobrevivência. Mas a ideia de continuar a jornada e percorrê-la de outro modo, me indica que há mais. Esse território de *Stray*, que inicialmente me pareceu fixo, estável e predeterminado, talvez possa, efetivamente, ser percorrido de outra maneira. É nesse sentido que me vem a ideia de “dar a volta” toda, proposta por Saramago em seu belíssimo depoimento no documentário *Janela da Alma*. Em suas palavras, “é que para conhecer as coisas, há que dar-lhes a volta”.

Então, se minha primeira travessia me levou à compulsão do registro, convido o leitor a experimentar a lentidão e a pausa, como gestos de habitar essas imagens-paisagens de forma distinta, ainda que considerem que elas são fruto das limitações do próprio jogo (por se tratar de um jogo narrativo linear), bem como, as minhas próprias, antes relatadas. Proponho, então, uma inversão: não sou eu quem seleciona, interpreta ou hierarquiza essas imagens produzidas por mim. Elas se apresentam aqui em um mosaico, sem ordem, sem curadoria, como um arquivo vivo e aberto de rastros visuais.

Diante desse conjunto, faço o convite para que se aproprie dessas fotografias à sua maneira, observando-as em detalhe ou à distância, conectando-as livremente, projetando nelas suas próprias narrativas, recortando-as mentalmente, dando-lhes novos sentidos. Assim como fiz na desdocumentação, quando me apropriei dos registros alheios, ofereço aqui esse gesto, permitindo que o território dessas imagens se refaça e se desdobre em novas paisagens, em novas formas de ver e sentir. Portanto, as imagens, para além de vestígios, são também matéria viva, abertas ao jogo da percepção e da memória de cada um que se dispõe a ficar diante delas.

Para acompanhar essa travessia, introduzo a proposta de um pequeno *desvio*: a escolha de imagens será mediada por uma pergunta (aleatória). Ela seria como um *amigo de interação* que surge no início da experiência e se mantém durante toda a seleção (proponho cinco imagens). Vale dizer que as questões sugerem pistas, orientam deslocamentos e instauram pausas, funcionando como um dispositivo que desloca a relação direta entre olhar e escolher.

Essa ação estabelece um campo referencial único, permitindo uma “hesitação produtiva” e a abertura ao inesperado, sem dispersar a reflexão em múltiplas direções. O ato de selecionar uma imagem passa, assim, a ser um gesto de escuta e invenção. Talvez, diante da mesma pergunta que perpassa a experiência, uma fotografia ganhe um peso inesperado; talvez surja uma conexão entre imagens antes dispersas.

Ao final da seleção, o conjunto formado consistirá num campo híbrido de sentidos, onde as escolhas se inscrevem como rastros de novas narrativas possíveis. Por outro lado, manter uma mesma pergunta durante toda a seleção permite que imersão seja contínua e aprofundada, consolidando a experiência e facilitando a criação de um discurso próprio. Se desejar experimentar novamente com outra provocação, basta atualizar a página (para iniciar um novo ciclo com uma nova pergunta mediadora).

Seleção das Imagens



Escaneie o QR code acima ou clique em:
<<http://includetecnologia.com.br/site.php>>

O SEGUNDO GESTO FOTOGRÁFICO: A ATENÇÃO DIRECIONAL E O JOGO DO IMPREVISÍVEL

Se, antes, a fotografia *in-game* emergiu como um reflexo do automatismo diante da captura de imagens ao explorar o jogo (de seguir, de avançar, de coletar), neste segundo gesto a proposta se desloca para outro ritmo, para um olhar que se desapega da necessidade de documentar e se entrega ao que se deixa ver. Entretanto, contemplar não significa apenas permanecer imóvel diante do mundo, mas abrir-se para outra experiência do tempo e do espaço. Se o primeiro gesto foi um arquivo de intensidades, este se propõe a ser um exercício de atenção direcionada, que percorre um território onde a paisagem se revela no próprio ato de caminhar, observar e reagir aos encontros que emergem no percurso.

Para isso, busco como referência, práticas artísticas que subverteram os modos tradicionais de captura e registro, especialmente, por meio de experimentos que transformam o ato fotográfico em um jogo entre o acaso e a intuição. No final da década de 1960, Vito Acconci realizou *Following Piece* (1969), uma performance na qual escolhia aleatoriamente um pedestre e o acompanhava até que o percurso fosse interrompido por um espaço privado.

Seu trabalho evidencia uma dinâmica de entrega ao imprevisível, uma coreografia forçada pelo movimento do outro. Esse gesto de ceder a condução do trajeto pode ser repensado dentro de *Stray*, tanto pela ação voltada para NPCs ou entidades do jogo, como também, por deixar que o ambiente virtual conduza o gesto fotográfico, por meio de um exercício em que a câmera segue rastros visuais, padrões de luz, sombras que se deslocam ou caminhos sugeridos pela própria arquitetura do jogo.

Outra referência é o trabalho de Sophie Calle, que desenvolveu *Suite Vénitienne* (1980), na qual seguiu um estranho de Paris até Veneza, documentando sua trajetória sem planejar um percurso fixo. Essa obra tensiona os limites entre vigilância, narrativa e acaso, sugerindo que a captura fotográfica pode ser tanto um ato de documenta.

No contexto de *Stray*, esses “modos de fazer” abrem espaço para um procedimento que permite ser afetado pelo percurso, construindo um inventário visual que emerge do próprio deslocamento pelo espaço narrativo da obra. Fotografar, portanto, configura um processo de escuta e atenção ao que emerge, seja na repetição do percurso de um robô que caminha sem destino, seja no olhar que se dobra sobre a própria cidade e seus rastros sobrepostos.

Além dessas direções, há também a possibilidade de expandir essas intenções para além da lógica do “perseguir”. Em vez de seguir corpos ou trajetórias visíveis, a captura das imagens poderia ser orientada por aspectos menos óbvios do jogo: frequências sonoras,³¹ interações inesperadas com o cenário, mudanças atmosféricas ou padrões de repetição que surgem na movimentação pelo espaço.

Esse entendimento abriria um campo de atenção para aquilo que usualmente passa despercebido, deslocando a fotografia do registro imediato para uma relação mais sensível e experimental com a paisagem, permitindo que as imagens se formem por meio da experiência direta do jogador com o

espaço do jogo. Sendo assim, seria nesse terreno de experimentação que cada jogador, mobilizado pelo gesto ético e estético da partilha, traçaria a sua própria cartografia afetiva. Compartilho então esse gesto nos dois projetos fotográficos a seguir.

DEVIR-MÁQUINA: FOTOS DAS CÂMERAS DE VIGILÂNCIA E A MEDIAÇÃO DO OLHAR TECNOLÓGICO

Durante o primeiro gesto fotográfico, a reação física das câmeras ao felino chamou a minha atenção para uma vigilância contínua. Esse pequeno robô monitora e guia os passos do jogador. Diante dessa coreografia ditada pelo ambiente virtual, decidi tomar essa condução narrativa como matéria de poesia. Em diálogo com a dinâmica de rastreamento presente na citada *Following Piece*, passei a orientar as capturas a partir desses rastros luminosos. A Figura 1 evidencia essa intenção: o clique fotográfico detém-se sobre as luzes que orientam essa condução espacial, incluindo as telas que projetam comandos. Ao fim, encontramos o Drone B/12 e nos é revelado que esse monitoramento via câmeras, era comandado por ele.

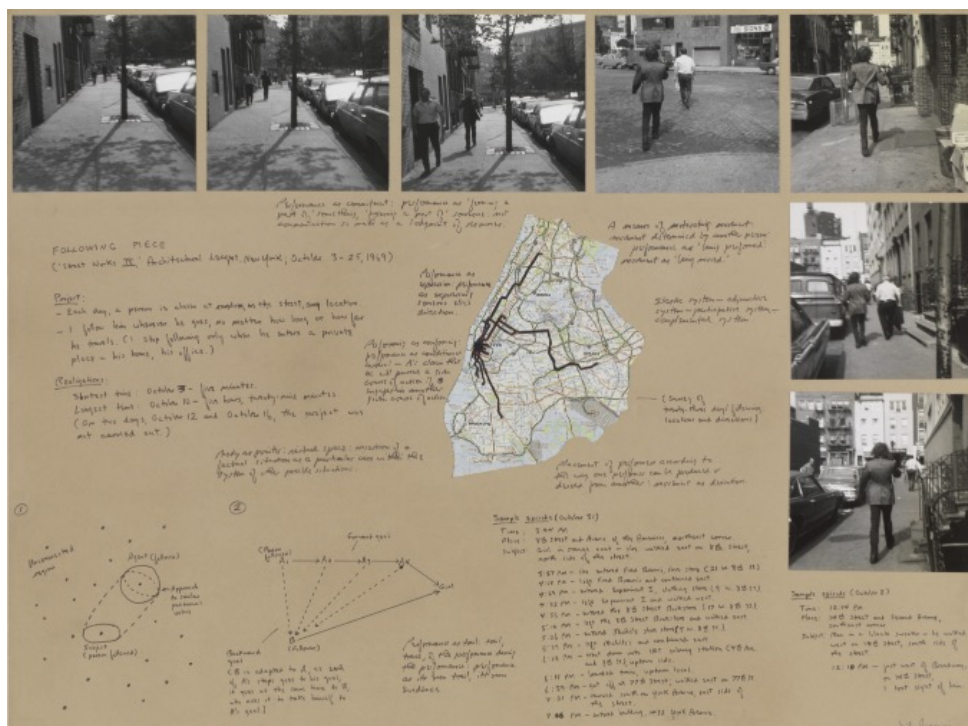


Figura 1 - *Following Piece*, de Vito Acconci (1969).
Fonte: Museum of Modern Art (MoMA).³²



Figura 2 - *Suite Vénitienne*, de Sophie Calle (1980).
Fonte: Site Another.³³

A partir desse encontro com o drone, instaura-se um novo agenciamento narrativo e espacial: o dispositivo (que a trama revela carregar a consciência de um antigo humano) acopla-se fisicamente às costas do felino por meio de uma veste-inventário. Desse instante em diante, eles passam a compor um corpo único e híbrido. A *Figura 4* nos mostra as duas marcas principais que emergem dessa simbiose. Primeiro, B/12 atua como um vetor espacial, projetando luz para guiar a travessia pelos escombros. Já o segundo aspecto, trata da ponte comunicacional que passa a ser estabelecida entre o gato e os robôs (habitantes do submundo), onde o drone passa a atuar como tradutor nessa relação.

Nesse sentido, a questão da coexistência entre natureza e tecnologia, bem como, da arquitetura do que restou, pode ser problematizada. Se pensarmos junto com Haraway (2008), quando ela discute como as interações entre espécies e tecnologias constituem relações de coevolução e afetação

mútua, podemos dizer que o drone B/12, extrapola o papel de mediador funcional entre o gato e o mundo do jogo, para ser companheiro tecnopolítico que altera nossa percepção e experiência do espaço do jogo. Ele encarna, por assim dizer, a ideia de *companion species*, de Haraway (2008), que descreve relações de coevolução e interdependência entre humanos e outros seres, sejam eles animais, máquinas ou organismos híbridos, naquilo que ela indica como um “incessante tornar-se com” (Haraway, 2008, p. 16, tradução do autor).³⁴ Podemos entender o drone, então, como um operador de um “olhar ciborgue”, no sentido dado por Haraway, um olhar que não é neutro, mas programado para traduzir e guiar de forma específica nossa experiência espacial.

A mediação exercida por B/12 ressoa, ademais, nas discussões de Braidotti (2013) sobre a condição pós-humana. Para a autora, essa perspectiva redefine os limites da subjetividade a partir da hibridação entre o humano, o animal e a tecnologia. Aqui, a figura do jogador

Podemos pensar, então, que essa mediação técnica sugere uma forma ampliada de percepção, um devir-máquina, em que a atmosfera do jogo é atravessada por uma sensibilidade que desloca o olhar do jogador para frequências não-humanas. Ocorre, portanto, a transformação da ambientação em um campo de experimentação. Evidencia-se, assim o quanto o fotografar (os rastros luminosos e a mediação do olhar tecnológico) organiza o espaço do jogo, bem como, instauram novas camadas de experiência sensível e narrativa. Por isso, a captura da imagem consolida-se como o rastro vivo desse corpo-mapa que joga. E, ao jogar, experimentamos esses territórios e paisagens a partir dessa nova constituição híbrida, o que implica, portanto, na redefinição do modo como os vestígios são apreendidos, estejam eles na tela ou na rua.



Ensaio do dossiê 193



Figura 4 - B/12: guia e tradutor.
Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de capturas de tela do jogo *Stray*.

FOTOS DOS ROBÔS E SUAS ROTINAS: “AS FAVELAS” E A REPETIÇÃO PROGRAMADA

A chegada a *As Favelas* (Capítulo 4) instaura um novo ritmo na travessia, marcado pelo contato com a comunidade de robôs que emulam modos de vida orgânicos. Ao mapear essas dinâmicas com a câmera, o que ganha destaque é a coreografia da repetição programada. Essa dinâmica de a apropriação contínua de gestos rotineiros, reverbera um padrão em que a maioria das figuras permanece sentada, quase como uma insistência melancólica na imobilidade:

Entretanto, ao percorrer pelas ruas daquele local, encontrei um robô que estava caminhando. Acionando a premissa de *Suite Vénitienne*, assumi a mesma postura da artista: passei a seguir o robô furtivamente, registrando os seus passos e interações. Contudo, enquanto a obra de Calle se entrega ao acaso e à imprevisibilidade do percurso humano, o rastreamento fotográfico que estava realizando mostrou aquilo que chamei de *tragédia do código*: o caminhante estava preso a um trajeto fixo e cíclico. Esse tipo de comportamento é um elemento clássico do *game design*, especialmente na programação de NPCs. Muitos jogos criam rotinas cíclicas

para NPCs a fim de dar a impressão de que o mundo virtual segue funcionando de maneira autônoma, mesmo sem a intervenção do jogador.

Esses padrões são projetados para economizar recursos computacionais e reforçar a ambientação, criando a ilusão de que os personagens vivem suas próprias rotinas. Essa repetição programada ressoa, de certa forma, com o cotidiano humano, onde trajetos e hábitos são frequentemente ritualizados, como o deslocamento entre casa e trabalho, a espera no transporte público, o percurso familiar de um bairro conhecido. Em *Stray*, no entanto, esse ciclo se intensifica: os robôs além de executarem padrões, o fazem dentro de um mundo onde os humanos já não existem.

Essa ausência é central para a atmosfera do jogo. *Stray* se passa em uma cidade subterrânea selada, outrora habitada por humanos, mas que agora é povoada apenas pelos *Companions*,³⁶ robôs humanóides que herdaram os resquícios de uma civilização desaparecida. Sinais dessa extinção estão espalhados pelo ambiente: móveis abandonados, telas piscando mensagens automatizadas, pilhas de livros nunca mais lidos.

O próprio drone B/12, que acompanha o gato protagonista, revela em seus registros de memória que ele era originalmente um humano que, em um experimento mal-sucedido, transferiu sua consciência para o corpo mecânico. Nesse sentido, os robôs que vagam pelos espaços de *Stray* podem ser vistos como ecos dos hábitos humanos, reproduzindo padrões de comportamento que perderam seu propósito original. Eles caminham, repetem gestos cotidianos e interagem com um mundo que já não os reconhece mais.

Essa questão se torna ainda mais interessante ao considerarmos a presença recorrente da imagem do “exterior”: uma praia, um céu aberto, um horizonte inalcançável que alguns robôs contemplam ou carregam em pôsteres

desgastados. Essa paisagem distante é um vestígio da memória humana, um ideal de liberdade ou uma promessa de um mundo além da cidade subterrânea. Para os robôs, que nunca experimentaram esse “exterior”, ele se torna um mito, uma esperança (na verdade, uma desesperança) construída a partir daquilo que restou dos humanos.

Assim, a cidade subterrânea em *Stray* pode ser lida como um arquivo vivo, onde camadas do passado e do presente coexistem, e onde a própria repetição programada dos NPCs constitui um testemunho silencioso da ausência humana. A fotografia *in-game*, ao capturar essas repetições, tensiona a ideia do que significa “estar vivo” nesse mundo pós-humano, problematizando o que resta de



Figura 5 - Conhecendo os habitantes robôs.

Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de capturas de tela do jogo *Stray*.

uma sociedade extinta e como seus vestígios ainda organizam a experiência do espaço e do tempo.

Foi assim que, diante da descoberta desse ciclo fechado, algo se alterou radicalmente no meu gesto fotográfico. O padrão mecânico me permitiu antecipar o movimento da máquina. Deixei de ser o mero perseguidor que documenta as costas do sujeito (a regra imposta pela obra de Calle) para interceptar a sua rota. Ao me posicionar à frente do robô, o clique desviou da lógica da vigilância contínua para inaugurar o encontro e o confronto de olhares.

A repetição do mesmo percurso o insere o robô numa lógica de habitabilidade urbana, como se ele performasse, à sua maneira, um vestígio de sociedade. Nesse sentido, podemos pensar que os robôs de *Stray* funcionam como indicadores de que a cidade ainda mantém um sistema de organização social, revelando, como coloca Haraway (2008), que as relações multiespécies (e aqui podemos incluir a relação entre gatos, robôs e jogadores) são redes complexas de afetação mútua.

A fotografia tensiona, assim, a própria ideia de vida pós-humana e a sobrevivência de comportamentos urbanos num mundo onde os

humanos não existem mais. Esse aspecto pode ser pensado através da noção de *estratigrafia urbana*, onde camadas de memória se atravessam ao longo do tempo, sem apagar completamente as marcas anteriores. Como explica Braidotti (2013), o pós-humano significa uma reconfiguração dos traços do passado dentro de uma nova ecologia da existência.

Por outro lado, a repetição, como um traço de comportamento tanto humano quanto maquínico, pode ser analisada pela perspectiva da *materialidade do vestígio*. Se as cidades humanas são construídas sobre camadas sucessivas de destruição e reconstrução, então, os robôs de *Stray* além de habitar os resquícios, tornam-se parte da própria paisagem urbana, funcionando como “fantasmas programados” que mantêm uma ordem aparentemente sem função.

Ao capturar esses movimentos repetitivos, agimos como um dispositivo de arqueologia (e cartografia) visual, destacando as continuidades e rupturas entre passado e presente na cidade subterrânea do jogo. Então, se a cidade de *Stray* é um espaço de memória e resquícios, a fotografia desse segundo gesto busca mapear esses vestígios, tornando visível o que se repete, o que persiste e o que resiste ao tempo.

ESPERANÇAR: NOVOS HORIZONTES POSSÍVEIS

Stray reforçou meu entendimento, já perene, de que a paisagem nunca está dada. Ela se faz no olhar, na hesitação, no deslocamento que transforma tanto o espaço quanto aquele que o percorre. Por outro lado, assim como a cidade subterrânea do jogo, o território deste ensaio se dá na medida em que cada nova aproximação, um gesto de leitura reinscreve suas perguntas em outros contextos. As fotografias, por sua vez, são rastros de um processo inacabado, vestígios de um olhar que se fez e se desfez durante a travessia, tanto do jogar como do escrever.

Do mesmo modo, se ao longo do texto a paisagem pós-humana foi problematizada, a experiência fotográfica *in game* acolheu questões que reverberam para além da imagem. Com ela, instaurou-se novas formas de habitar essa espacialidade do jogo, tecendo temporalidades onde o jogar, o sentir e o imaginar se entrelaçam. *Stray* constitui-se, assim, como um exercício de fabulação sobre os modos de existir no colapso, onde *esperançar* emerge como a prática de construir futuros em meio aos escombros.

Neste processo, *Stray* revelou também ser um convite ao devir-animal. O olhar do gato, sua maneira de se mover, de ocupar os espaços com hesitação e destreza, desestabiliza a perspectiva humana, deslocando as referências que sustentam o habitar tradicional

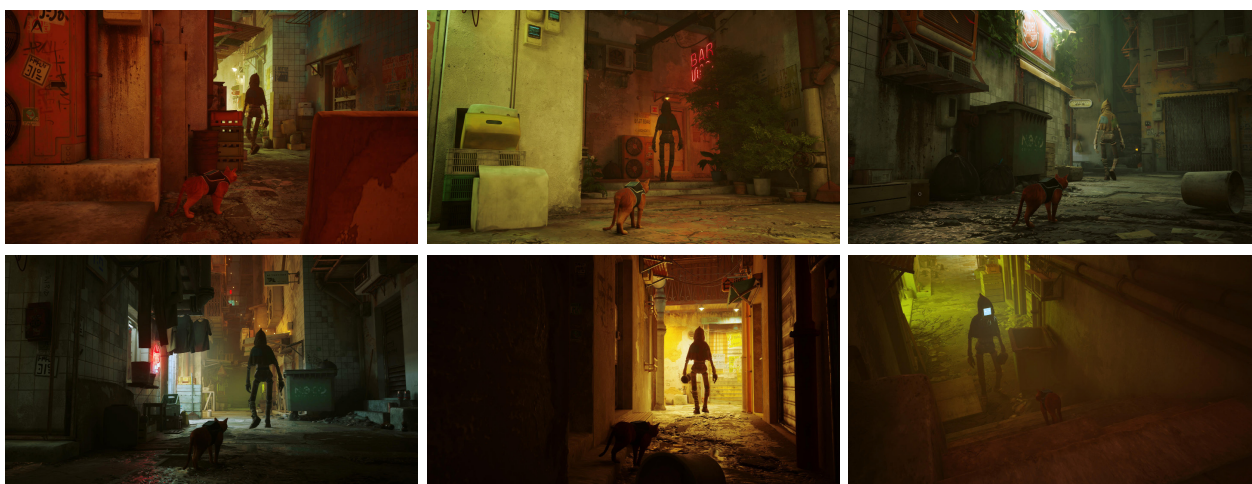


Figura 6 - Fotografar a repetição e o diferente.
Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de capturas de tela do jogo *Stray*.

dos territórios. Como nos lembra Bailly, esse devir-animal consiste num gesto que afeta a percepção e abre novas formas de presença no mundo. Fotografar, dentro do jogo, foi uma forma de desenhar essa outra relação com o espaço.

Mas se há um devir-animal, há também um devir-máquina. O drone B/12, com seu olhar técnico e sua mediação robótica da paisagem, desloca a percepção para um regime onde a visão já não pertence exclusivamente ao orgânico. Fotografar, nesse contexto, produziu um entrelaçamento com o dispositivo, fez experimentar a cidade a partir de um olhar que não é apenas humano, nem apenas felino, mas híbrido, pós-humano. Essa fusão – entre percepção, tecnologia e espaço – escapa do entendimento de ser apenas um “efeito” do jogo, e nos convoca a um modo de habitar sua paisagem de forma ampliada, por outras vias sensíveis.

Diante disso, as perguntas que faço ao fim deste ensaio se multiplicam em desdobramentos que apontam para novas possibilidades de investigação. E delas surgem outras... e outras... e outras... Por exemplo: como os videogames podem servir como plataformas para experimentações estéticas que reconfiguram nossa relação com paisagens e territórios? De que maneira a fotografia *in-game* pode funcionar como um dispositivo que abre fissuras no espaço narrativo e produz novas experiências espaciais. Como os jogos digitais podem ser mobilizados quando entendidos como linguagem geo-gráfica? Essas questões são, enfim, um convite para continuar comprometido com a experimentação e com o *esperançar*. E isso talvez nos faça lembrar que, diante dos restos de um mundo que já foi, esses gesto estético-políticos instalem novos horizontes possíveis.

REFERÊNCIAS

ACCONCI, Vito. **Following Piece**, 1969. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/146947>>. Acesso em: 25 mar. 2026.

ADRIANO, Carlos. Reapropriação de arquivo e imantação de afeto. **Visualidades**, Goiânia, v. 13, n. 2, p. 60-80, jul./dez. 2015.

AQUINO, Tomás de. **Suma Teológica**. Disponível em: <<https://sumateologica.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/04/suma-teolc3b3gica.pdf>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

AUDI, Gustavo; RÉGIS, Fátima. Imersão em jogos narrativos de videogame/ Immersion in narrative video games. **Revista Contracampo**, Niterói, n. 29, p. 65-83, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17518>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

BARROS, Manoel de. **Poesia completa**. São Paulo: Leya, 2013.

BAILLY, Jean-Christophe. **A vertente animal**. Tradução (parcial) de Corine Theiri Ciaprinne. [s.d.]. Disponível em: <https://www.academia.edu/41976163/_A_vertente_animal_de_Jean_Christophe_Bailly>. Acesso em: 3 mar. 2025.

BONA, Dénètem Touam. **Sabedoria dos cipós: cosmopoética do refúgio**. Tradução de Ana Dantas e Fernando Scheibe. São Paulo: Ubu, 2025.

BRAIDOTTI, Rosi. **The Posthuman**. Cambridge: Polity Press, 2013.

CALLE, Sophie. **Suite Vénitienne**. Nova York: Siglio, 2015.

CARMO, Valéria Amorim do; PÁDUA, Letícia Carolina Teixeira. A fotografia de um desastre: um olhar existencial. **Revista Nufen**, Belém, v.9, n.2, p. 5-23, 2017. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_artt>

ext&pid=S2175-25912017000200002>. Acesso em: 3 mar. 2025.

CHANG, Alenda. **Playing Nature: Ecology in Video Games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019.

DIAS, Susana Oliveira. Perceber-fazer floresta: da aventura de entrar em comunicação com um mundo todo vivo. **ClimaCom**, Campinas, ano 7, n. 17, 2020. Disponível em: <<https://climacom.mudancasclimaticas.net.br/susana-dias-florestas/>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

DE LA CADENA, Marisol. Um convite a viver juntos: fazendo o “nós complexo”. Tradução de Susana Dias e Renzo Taddei. **ClimaCom**, ano 11, n. 26, 2024. Disponível em: <<https://climacom.mudancasclimaticas.net.br/convite-a-viver-juntos/>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles. **Crítica e clínica**. Tradução de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, v.1. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, v. 4. Tradução de Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Tradução de Vera Casa Nova e Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

FERREIRA, Emmanoel. Paradigmas do jogar: interação, corpo e imersão nos videogames. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES)**, v.8, 2009, Rio de Janeiro, SBC, p. 1-10, 2009.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico:

imersão, atenção e videogames. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <<https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1075>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 1992.

GUIMARÃES, Cláudia. Felinos: Órgão Jacobson permite uma identificação mais rápida e precisa dos odores. **Cães & Gatos**, Itu, 19 abr. 2023. Disponível em: <<https://caesegatos.com.br/felinos-orgao-jacobson-permite-uma-identificacao-mais-rapida-e-precisa-dos-odores/>>. Acesso em: 15 nov. 2025.

HARAWAY, Donna J. **When Species Meet**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.

HARAWAY, Donna J. **Staying with the trouble: Making Kin in the Chthulucene**. Duke University Press, 2016.

HARRISON, Paul. Making sense: embodiment and the sensibilities of the everyday. **Environment and Planning D: Society and Space**, v. 18, n. 4, p. 497-517, 2000. Disponível em: <<https://durham-repository.worktribe.com/output/1578481/making-sense-embodiment-and-the-sensibilities-of-the-everyday>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

HAYLES, N. Katherine. **How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics**. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HENGEL, Louis van den. Arquivos de afeto: a performance e o devir da memória. In: MADEIRA, Cláudia; OLIVEIRA, Fernando Matos; MARÇAL, Hélia (coord.). **Práticas de arquivo em artes performativas**. Coimbra: Coimbra University Press, 2019.

IMBIEROWICZ, Eleonora. The Posthuman Attitude in Video Games. In: DiGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 2022.

Proceedings of the 2022 DiGRA International Conference, [s.l.]: DiGRA, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.26503/dl.v2022i1.1373>>. Acesso em: 15 nov. 2025.

JANSKI, Krzysztof. The Animal in the Machine: Anthropocentrism in Video Games. **Homo Ludens**, n. 1 (9), p. 87-101, 2016.

KHALILI, Hamid Amouzad; MA, Rui. The Architecture of the Video Game Stray (2022): The Feline Quadruped Cyberpunk Player. **Edinburgh Architecture Research**, v. 38, n. 2, p. 6-31, 2024.

KOHN, Eduardo. **How forests think**: toward an anthropology beyond the human. Berkeley: University of California Press, 2013.

LARROSA, Jorge. O ensaio e a escrita acadêmica. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v.28, n.2, p. 101-115, jul./dez. 2003. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/25643>>. Acesso em: 24 mar. 2026.

LATIF, Fatimah Shahwar. The post-human-animal in Stray. In: INTERNATIONAL CAPPADOCIA SCIENTIFIC RESEARCH CONGRESS, 7, 2025, Göreme. **The Proceedings Book**. Ed. Atılğan. New York: Liberty Academic Publishers, 2025.

LINS, Daniel. **Estética como acontecimento**: o corpo sem órgãos. São Paulo: Lumme Editor, 2012.

LORIMER, Hayden. Cultural geography: the busyness of being 'more-than-representational'. **Progress in Human Geography**, v.29, n.1, p. 83-94, 2005. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1191/0309132505ph531pr>>. Acesso em: 24 mar. 2026.

LOTH, Raquel Wandelli. **Ver, pensar e escrever com(o) um animal**: devires do inumano na arte/literatura. Tese (Doutorado em Literatura), Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível

em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/123378>>. Acesso em: 24 mar. 2026.

MACHINI, Mariana Luiza Fiocco. Paisagens-em-desastre no contexto da antropologia brasileira. **Novos Cadernos NAEA**, v.26, n. 2, p. 225-249, 2023. Disponível em: <<https://periodicos.ufpa.br/index.php/ncn/article/view/10949/0>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

MASSEY, Doreen. **Pelo espaço**: uma nova política da espacialidade. Tradução de Hilda Pareto Maciel; Rogério Haesbaert. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

MATEAS, Michael. A preliminary poetics for interactive drama and games. In: WARDRIP-FRUIN, Noah (org.). **First Person**: new media as story, performance, and game. Massachusetts: MIT Press; 2004.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

MONTEIRO, Charles. Fotografia, paisagem e catástrofe socioambiental em *Deserto Vermelho* (2016) de Bruno Veiga. **Artelogie** [Online], [s.l.], n. 20, 2023. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/artelogie/12546>>. Acesso em: 24 mar. 2026.

MONTEIRO, Charles. Arte, catástrofe e antropoceno na fotografia de Alice Miceli. **Porto Arte**, Porto Alegre, v. 28, n. 49, 2024. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/141695>>. Acesso em: 24 mar. 2025.

NAVARRO-REMESAL, Victor. Pixelated nature: ecocriticism, animals, moral consideration, and degrowth in videogames. Dossiê Comunicação, Mídia, Videogames. **Logos**, Rio de Janeiro, v.26, n.2, 2019. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/46108>>. Acesso em: 24 mar. 2025.

PAULA, Julieth Corrêa. Art of gaming: gestualidades fotográficas em jogos digitais. **Revista Científica/FAP**, Curitiba, v.21, n.2,

p. 172-188, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/revistacientifica/article/view/2888>>. Acesso em: 15 nov. 2025.

PORTAL VET. **Órgão vomeronasal felino: entenda o que é e qual a importância!** [s.l.]: Royal Canin, [s.d.]. Disponível em: <<https://portalvet.royalcanin.com.br/saude-e-nutricao/outros-assuntos/orgao-vomeronasal/>>. Acesso em: 15 nov. 2025.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. A edição dos lugares: sobre fotografias e a política espacial das imagens. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, v.11, n.2, p. 33-53, 2010. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/883>>. Acesso em: 8 mar. 2025.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. Desviando olhares: estéticas-políticas dos relatos de viagem. **Geograficidade**, v.2, Número Especial, 2012.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. **Corporema: por uma geografia bailarina**. 1. ed. Vitória: Edição do Autor, 2018.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. **Do sensível, poesia: outros modos de grafar o mundo**. Vitória: Milfontes, 2019.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. Nunca estamos prontos: reparar o corpo, prescrever geografias. In: DOZENA, Alessandro (org.). **Geografia e Arte**. Natal: Caule de Papiro, 2020. p. 61-94. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/items/19003a5e-7268-4575-9a3c-4ffb46b90516>>. Acesso em: 19 fev. 2025.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. Grafias de atravessamentos: Arquivo-afeto de um corpo-mapa e sua desdocumentação minúscula. **Arquivo das memórias possíveis - Documentação Linha de Fuga 2020**. Coimbra: Linha de Fuga - Associação Cultural, 2021. Disponível em: <<https://www.linhadefuga.pt/documentacao-e-arquivo>>. Acesso em: 7 mar. 2025.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. A fotografia dentro dos games: paisagens e territórios como expressões estético-afetivas. In: DOZENA, Alessandro (org.). **Geografia e Criatividade**. Rio de Janeiro: Travassos Editora, 2025.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos; SOUZA JR., Carlos Roberto Bernades. **Jogos de Videogame como Obras de Arte**. Vitória: Rasuras, 2024.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. 2. ed. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Tradução de Ivone C. Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

REGATTIERI, Lorena; CASTAÑEDA, Marcelo. Na beira do Rio Doce: antropoceno e mobilização no rastro da catástrofe. **ClimaCom**, Campinas, ano 3, n. 5, p. 85-109, 2016. Disponível em: <https://climacom.mudancasclimaticas.net.br/wp-content/uploads/2014/12/dossie_climacom_vulnerabilidade.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2025.

SKLIAR, Carlos. **Desobedecer a linguagem: educar**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

SMITH, Caighlan. Of Cyborgs and Cats: Nonhuman Companionship and the Specter of Humanity in NieR: Automata and Stray. **Journal of Games Criticism**, v.6, n.A, 2024. Disponível em: <<https://gamescriticism.org/wp-content/uploads/2024/10/smith-6-a-1.pdf>>. Acesso em: 3 mar. 2025.

SMUTS, Aaron. Are video games art? **Contemporary Aesthetics**, v.3, n.1, p. 1-11, 2005. Disponível em: <https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6/>. Acesso em: 15 nov. 2025.

SOLOMON-GODEAU, Abigail. Fotografar a Catástrofe. Tradução de André Keiji Kunigami, Elane Abreu e Pablo Gonçalo Martins. **Revista Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v.14, n.2, p. 86-96, 2011. Dossiê Comunicação e Catástrofe. Disponível em: <<https://revistaecopos.eco.ufrj>>.

br/eco_pos/article/view/1207>. Acesso em: 15 nov. 2025.

SOLIS, Dirce Eleonora Nigro. Tela desconstrucionista: arquivo e mal de arquivo a partir de Jacques Derrida. **Revista de Filosofia Aurora**, v.26, n.38, p. 373-389, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/aurora/article/view/1096>>. Acesso em 15 nov. 2025.

SHARP, John. **Works of game: On the aesthetics of games and art**. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.

THRIFT, Nigel. **Non-representational theory: Space, politics, affect**. London: Routledge, 2008.

TSING, Anna Lowenhaupt. **The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins**. Princeton: Princeton University Press, 2015.

WILDE, Poppy. A *Stray* autoethnography: Becoming-animal, or anthropomorphic humanism?. In: DiGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 2024. **Proceedings of the 2024 DiGRA International Conference**, [s.l.]: DiGRA, 2024. Disponível em: <<https://doi.org/10.26503/dl.v2024i2.2296>>. Acesso em: 15 nov. 2025.

Obra audiovisual

JANELA da alma. Direção: João Jardim e Walter Carvalho. Produção: Ravina Filmes. Brasil, 2001. 1 DVD (73 min).

Notas

¹ Considero importante deixar claro o sentido dessa escolha, pois é ela que orienta (e tem orientado) toda minha escrita acadêmica, incluindo este texto. Nos termos do filósofo Jorge Larrosa, o ensaio é uma forma de escrita “híbrida e impura”, que coloca em questão as fronteiras entre ciência e arte, objetividade e subjetividade. Em “O ensaio e a escrita acadêmica”, Larrosa explica que o ensaio possui uma forma “orgânica”, onde o autor atua como um “transeunte”, um “passeador” ou “divagador”. Ele é fragmentário e parcial: o ensaísta seleciona “um acontecimento, uma paisagem, uma sensação” para dar-lhes expressividade.

² Na mesma esteira de Larrosa, está Carlos Skliar, especialmente na sua obra “Desobedecer à Linguagem”, que fala da “escrita como estranhamento” e do ensaio, como algo que estabelece como provisório, incompleto, fragmentário e inacabado.

³ O conceito de “intercessores”, articulado por Gilles Deleuze (1992), é fundamental para o processo de criação. Para o autor, “A criação são os intercessores. Sem eles não há obra”. Esses mediadores, que ativam o pensamento, podem ser “pessoas... coisas, plantas, até animais”. O intercessor, explica, não é um modelo, mas um agente que nos força a fabular e, além disso: “Fictícios ou reais, animados ou inanimados, é preciso fabricar seus próprios intercessores...” (Deleuze, 1992, p. 156). Além dos conceitos mencionados, neste ensaio, o gato de *Stray* funciona como intercessor para mim, assim como a floresta funcionou para Susana Dias, como destacarei adiante.

⁴ A noção de “tutores estéticos” (e sua variação, “tutores imaginativos”) é um conceito que venho desenvolvendo para tratar das mediações que disparam nossos processos criativos e de pesquisa. A ideia foi inicialmente apresentada em um estudo anterior (Queiroz Filho, 2012) e, recentemente, retomada e atualizada no capítulo “A fotografia dentro dos games: paisagens e territórios como expressões estético-afetivas” (2025).

⁵ A autora explica que “Um desastre acarreta desorganização cultural, social, política e econômica de uma coletividade de tal maneira que ela, de modo geral, não consegue se reorganizar espontânea e autonomamente” (Machini, 2023, p. 231), e ressalta ainda que a escolha desse termo, em detrimento de “tragédia” ou “catástrofe”, demonstra uma filiação teórica a campos como a Antropologia dos Desastres ou os *Disaster Studies*, garantindo maior precisão temática na pesquisa (Machini, 2023, p. 232-233).

⁶ A vitalidade maquínica em *Stray* manifesta-se em uma complexa taxonomia de entidades artificiais corporificadas que habitam a Cidade Murada 99. O jogo apresenta desde os *Companions* (androides dotados de nomes, personalidades e

desenhados para o cuidado orgânico) até *Helpers* (limpadores autônomos), *Peacemakers* (forças policiais), *Sentinels* (drones de segurança) e os próprios drones companheiros, como o B/12. Essa diversidade evidencia como a inteligência e o afeto se distribuem por diferentes arquiteturas corporais e funcionais após a extinção humana. Ver mais em: <<https://stray.fandom.com/wiki/Robots>>. Acesso em: 9 mar. 2026.

⁷ A paisagem de *Stray* abriga uma biosfera resiliente que retoma as ruínas urbanas, composta por pombos, mariposas e borboletas, além da presença sonora de cigarras e sapos (acessíveis até mesmo nos arquivos de áudio do jogo) e dos indícios de aranhas e moscas. Somam-se a essa fauna sobrevivente os *Zurks*: seres que evoluíram a partir de bactérias mutantes criadas pela megacorporação *Neco Corp* para consumir o excesso de lixo, tornando-se uma força orgânica inimiga. Ver mais em: <<https://stray.fandom.com/wiki/Zurks>> e <<https://stray.fandom.com/wiki/Animals>>. Acesso em: 9 mar. 2026.

⁸ No universo do jogo, a cidade onde a ação se desenrola (*Walled City 99*), é uma estrutura selada e subterrânea. A jornada do gato é literalmente uma ascensão das profundezas dessa cidade (os “Esgotos”, a “Favela”) em direção ao “Exterior” (a superfície fora da muralha que circunda a cidade). Cf.: <https://stray.fandom.com/wiki/Walled_City_99>.

⁹ Em *Stray*, após passarmos pelo capítulo introdutório, que serve de “tutorial”, caímos na “cidade morta” (cap. 2) uma área que coloca em risco a vida do gato o faz seguir fugindo até chegar no “apartamento” (cap. 3), uma fase curta e que funciona como uma “zona segura”. É aqui onde vamos encontrar o nosso companheiro de jornada, o Drone B/12. Depois disso, chegamos na *As Favelas* (cap. 4), que é o local onde restaram os robôs (*Companions*) e os detritos da humanidade. É aqui que nos deparamos com a ideia fundamental para este ensaio: os robôs viam o “exterior” como algo inventado ou impossível de se alcançar. Cf.: <https://stray.fandom.com/wiki/Chapter_4:_The_Slums>.

¹⁰ Em *Crítica e Clínica*, Deleuze diz: “Ao escrever entramos em um devir-mulher, num devir-animal ou vegetal, num devir-molécula, até num devir imperceptível, que se encadeiam uns aos outros e coexistem em diferentes níveis” (Deleuze, 1997, p. 11).

¹¹ Nos termos da autora, “A tarefa que sentimos que nos toca tem a ver com a proliferação de novos ‘modos de existência’ (Souriau, 2017) dos sistemas comunicantes além-do-humano, que aqui buscaremos exercitar ensaiando alianças com as florestas, pensando nelas como intercessores fundamentais diante das mudanças climáticas, das catástrofes socioambientais, do Antropoceno, de Gaia...” (Dias, 2020, p. 92).

¹² Estendo essa crítica e a potência do devir para o universo dos videogames, que também operam sob lógicas de fixação narrativa.

¹³ Tradução do autor. No original: “[...] results in a new transversal compound, a new kind of ecological unity, not unlike the symbiotic relationship between the animal and its planetary habitat”.

¹⁴ Navarro-Remesal (2019) está interessado em compreender como os videogames sobre e em defesa da natureza criam e operam seus discursos. Ele pontua que um dos conceitos que fundamenta sua reflexão é o de “ecocrítica”, que originalmente se configura como “estudo das relações entre literatura, cultura e meio ambiente” (Navarro-Remesal, 2019, p. 15. Tradução do autor. No original: “study of the relationships between literature, culture, and the environment”). Para ele, “O primeiro passo de uma ecocrítica dos videogames poderia ser analisar a representação da natureza como um mundo ficcional com ações possíveis, impossíveis, obrigatórias e proibidas” (Navarro-Remesal, 2019, p. 15. Tradução do autor. No original: “The first step of a videogame ecocriticism could be to analyze the representation of nature as a fictional world with possible, impossible, obligatory, and forbidden actions”). É exatamente aqui que situamos o devir-animal como “dispositivo de insurgência”: a ecocrítica nos permite analisar como a própria jogabilidade (assumir o ponto de vista não-humano do animal) atua como uma crítica insurgente contra os sistemas que instrumentalizam a natureza.

¹⁵ Para a autora (2022), o tratamento pós-humanista de personagens animais baseia-se em atribuir ao menos uma das seguintes características: *agência*, *subjetividade* e *efemeridade*. Além disso, também aborda o papel do jogador nesse cenário e como ele é afetado, ancorando-se no modelo tripartite de atitudes, proposto por Madrzycki (1977 *apud* Imbierowicz, 2022): *cognitiva*, que tem a ver com as opiniões, *afetiva*, relacionada às emoções e a *comportamental*, que trata das ações.

¹⁶ O autor (2016) sugere que a análise focada nas categorias que ele propõe podem revelar preconceitos sociais, a ética nas relações humano-animal e o potencial dos jogos para desafiar as noções de alteridade e especismo.

¹⁷ Especialmente no capítulo 3, intitulado “nonhuman” (não-humano), a autora (2019) argumenta que os jogos podem desafiar o antropocentrismo, promovendo a empatia e reimaginar as complexas relações entre humanos e o mundo natural.

¹⁸ Nesse sentido, deixo aqui um conjunto de textos que talvez contemplem a expectativa do leitor nesse aspecto: *The Architecture of the Video Game Stray* (Khalili; Ma, 2022); *Of Cyborgs and Cats: Nonhuman Companionship and the Specter of Humanity in NieR: Automata and Stray* (Smith, 2024); *The pos-human-animal in Stray* (Latif, 2025);

e *A Stray autoethnography: Becoming-animal, or anthropomorphic humanism?* (Wilde, 2024).

¹⁹ A noção de “território afetivo” é aqui compreendida a partir dos desdobramentos da perspectiva pós-representacional na geografia contemporânea (Thrift, 2008; Lorimer, 2005; Harrison, 2000). Nesta perspectiva, o território não é compreendido como um contêiner estático que *recebe* afeto, mas um processo dinâmico e relacional. É, portanto, constantemente *produzido* e *performado* através de práticas corporais, encontros e intensidades afetivas.

²⁰ Sigla para *Non-Playable Characters* (Personagens Não-Jogáveis). Refere-se aos personagens controlados pelo computador ou pelo sistema do jogo, e não pelo jogador humano.

²¹ A autora diz que: “A ‘poética da relação’ (na concepção de Édouard Glissant) dos cipós é condicionada por essa mesma potência de arranque. Em todo o reino vegetal, os cipós são as plantas que dispõem do maior impulso de decolagem, daí seu papel pioneiro quando um ciclone, um incêndio, árvores derrubadas pelo vento ou uma plantação abandonada criam uma abertura no dossel da floresta. Seu crescimento prodigioso recorre a amplos canais vasculares, muitas vezes visíveis a olho nu, fonte de uma corrente hidráulica incomparável. Mais do que qualquer outra entidade vegetal, os cipós combinam crescimento e fluxo, impulso de uma planta e força de um rio (quando cortado, um pedaço de “cipó-d’água” de um metro de comprimento despeja pelo menos um litro de água). É a partir dessa seiva torrencial, que faz dos cipós linhas de vida no sentido próprio da palavra, que tento pensar o impulso irreprimível da vida em nós e fora de nós” (Bona, 2025, p. 46-47).

²² As citações referentes a Jean-Christophe Bailly foram extraídas de uma tradução independente e parcial da obra *Le versant animal* (Paris: Bayard, 2007), realizada por Corine Theiri Ciaprinne em 2018. O manuscrito da tradução encontra-se disponível em: <https://www.academia.edu/41976163/_A_vertente_animal_de_Jean_Christophe_Bailly>.

²³ A preservação das palavras tachadas, assim como o uso do negrito, é intencional. O recurso tipográfico materializa a afetação mútua entre os termos, mantendo o vocabulário da dança como o solo visível e ativo sobre o qual a nova experiência se assenta.

²⁴ É interessante pensar que a *cartografia* do gato é, fundamentalmente, olfativa. A etologia confirma que o gato habita um “mundo químico” invisível ao humano, onde o olfato consiste num sentido primordial. Através do órgão vomeronasal (ou de Jacobson), o felino realiza uma identificação “mais rápida e precisa dos odores” (Guimarães, 2023), mapeando o território pela duração e intensidade das presenças e feromônios (conforme literatura

veterinária compilada pelo Portal Vet). Portanto, o gato mapeia tanto a geometria do espaço, como também a *duração* e a *intensidade* das presenças (quem passou, quando e como). Embora o videogame, como mídia visual, não possa até então reproduzir o cheiro, o devir-animal convoca o jogador a imaginar essa camada sensorial: uma leitura do território feita de rastros, feromônios e atmosferas, onde o “ver” é apenas uma parte do “saber” sobre os lugares.

²⁵ Tradução do autor. No original: “*namely, a comic faith in technofixes, whether secular or religious: technology will somehow come to the rescue of its naughty but very clever children, or what amounts to the same thing, God will come to the rescue of his disobedient but ever hopeful children*”.

²⁶ Tradução do autor. No original: “*The second response, harder to dismiss, is probably even more destructive: namely, a position that the game is over, it's too late, there's no sense trying to make anything any better, or at least no sense having any active trust in each other in working and playing for a resurgent world [...]. I think the odd coupling of actually working and playing for multispecies flourish-ing with tenacious energy and skill, while expressing an explicit “game over” attitude that can and does discourage others, including students, is facilitated by various kinds of futurisms*”.

²⁷ Tradução do autor. No original: “*Staying with the trouble does not require such a relationship to times called the future. In fact, staying with the trouble requires learning to be truly present, not as a vanishing pivot between awful or edenic pasts and apocalyptic or salvific futures, but as mortal critters entwined in myriad unfinished configurations of places, times, matters, meanings*”.

²⁸ A perspectiva em terceira pessoa em *Stray* atua como o dispositivo central para a construção da empatia interespecie. Em vez de restringir a experiência à pura ótica subjetiva, o jogo desloca a imersão para a observação tátil do corpo em devir. Esse distanciamento focal permite testemunhar e participar ativamente da performance não humana, ao vermos e acionarmos as animações e os comportamentos específicos do felino.

²⁹ No âmbito do jogar, isso estaria relacionado a ideia do rejogar como uma prática fundamental desse gesto artístico: permanecer na obra.

³⁰ Vale dizer que *Stray* não possui um *modo foto*, portanto, não se pode congelar a cena para, a partir daí, pensar em todos os aspectos do gesto/ato fotográfico. Por isso, utilizei a *captura de tela* para registrar esse meu exercício reflexivo, animado pelo escutar os rastros desse espaço, pelo sentir as camadas que se escondem entre os becos estreitos, pelas ruínas tecnológicas e os reflexos distorcidos de neon.

³¹ Em *Janela da Alma* o fotógrafo Eugen Bavcar, que era cego, afirmou: “não vejo as imagens e, contudo, sou capaz de fazê-las”. Ele descreveu sua fotografia como uma “fotografia do invisível”, referindo-se ao modo como capturava imagens guiado por sons. Um exemplo marcante é o registro que fez de sua sobrinha Verônica: ao ouvir o sino que ela usava enquanto corria e dançava em um campo aberto, Bavcar disparava o obturador, criando imagens em que o som se tornava o eixo da composição, mesmo sem estar visível na foto.

³² Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/146947>>. Acesso em: 25 jan. 2026.

³³ Disponível em: <<https://www.anothermag.com/art-photography/7349/sophie-calle-suite-venitienne>>.

³⁴ No original: *an ongoing “becoming with”*.

³⁵ Tradução do autor. No original: “*I want to argue for a vitalist view of the technologically bio-mediated other. This machinic vitality is not so much about determinism, inbuilt purpose or finality, but rather about becoming and transformation. This introduces a process that Deleuze and Guattari call ‘becoming-machine’ [...]. ‘Becoming-machine’ understood in this specific sense indicates and actualizes the relational powers of a subject that is no longer cast in a dualistic frame, but bears a privileged bond with multiple others and merges with one’s technologically mediated planetary environment*”.

³⁶ Cf.: <<https://stray.fandom.com/wiki/Companion>>.

SOBRE O AUTOR

Antonio Carlos Queiroz Filho é professor titular do Departamento de Geografia e Docente Permanente dos Programas de Pós-Graduação em Geografia (PPGG) e em Comunicação e Territorialidades (PÓSCOM) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Autista, artista e gamer, é líder do Grupo de Pesquisa RASURAS, sediado no GRAFIAS - Laboratório de Geografia Criativa, que contempla também o *RasurasLab* e a Editora Rasuras. ORCID: <<https://orcid.org/0000-0002-8068-2325>>. Email: queiroz.ufes@gmail.com

Recebido em: 26/3/2025

Aprovado em: 30/12/2025