



## PAPO&YO E A REPRESENTAÇÃO DA FAVELA NO VIDEOGAME

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO  
ARQUITETURA E URBANISMO  
DIEGO AUGUSTO LOBO

INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE  
TECNOLOGIA, INFRAESTRUTURA E  
TERRITÓRIO (ILATIT)

ARQUITETURA E URBANISMO

**PAPÓ&YO**  
**E A REPRESENTAÇÃO DA FAVELA NO VIDEOGAME**

**DIEGO AUGUSTO LOBO**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APRESENTADO  
AO INSTITUTO LATINOAMERICANO DE  
TECNOLOGIA, INFRAESTRUTURA E TERRITÓRIO  
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO  
LATINO-AMERICANA, COMO REQUISITO  
PARCIAL À OBTENÇÃO DO TÍTULO DE  
BACHAREL EM ARQUITETURA E URBANISMO.

ORIENTADORA: PROFA. DRA. PATRICIA ZANDONDE

FOZ DO IGUAÇU  
2018

**PAPÓ&YO**  
**E A REPRESENTAÇÃO DA FAVELA NO VIDEOGAME**  
**DIEGO AUGUSTO LOBO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latinoamericano de Tecnologia, Infraestrutura e Território da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: Prof.<sup>ª</sup> Dr.<sup>ª</sup> Patricia Zandonade  
UNILA - Arquitetura e Urbanismo

---

Coorientador: Prof. Ms. Marcos Eduardo Vitorino da Silva  
UNILA - Arquitetura e Urbanismo

---

Banca Interna: Prof. Ms. Liebert Bernado Rodrigues  
UNILA - Arquitetura e Urbanismo

---

Banca Externa: Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca  
UNILA - Cinema e Audiovisual

---

Banca Externa: Fotógrafo Ms. Rogério Ferrari de Souza  
UFBA - Doutorando em Antropologia

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente eu gostaria de agradecer à minha família, pois eu não estaria aqui hoje se não fosse pelo apoio, amor, carinho e sacrifício que eles fizeram por mim. Em seguida e não menos importante preciso agradecer à segunda família que formei ao longo da vida, pessoas que se mostraram amigos valorosos e excepcionais, Pedro, Danillo, Ricardo, Gabriel, Suzana e Carla.

Aos meus orientadores Patricia e Marcos, e demais mestres que me ensinaram e acreditaram em mim mesmo quando eu duvidei das minhas capacidades, Andreia, Leonardo, Karine, Juliana F, entre outros.

À Unila e a Capes pela incrível formação social, cultural e de caráter que me foi dada.

Ao governo do ex-presidente Lula que possibilitou estruturalmente a entrada e permanência estudantil de pessoas simples e sem condições em Universidades públicas, permitindo assim que eu seja o primeiro da família a concluir o ensino superior em uma Universidade Federal.

E por fim, agradeço ao tempo e à todas as pessoas que ajudaram de alguma maneira na desconstrução e construção do que sou hoje, pois sem eles nada disso seria possível.

Dedico esse trabalho a minha mãe Maria do Carmo, que sempre fez o impossível para me ajudar. Minha irmã Fran pelo apoio incondicional e ao meu irmão Sergio que me apresentou ao universo dos videogames.



LOBO, DIEGO AUGUSTO. PAPO & YO E A REPRESENTAÇÃO DA FAVELA NO VIDEOGAME. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO) - UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO LATINO-AMERICANA, FOZ DO IGUAÇU, 2018.

## RESUMO

O videogame é uma mídia de alcance global e suas representações podem influenciar de maneira direta a criação de imaginários visuais sobre realidades. Esse trabalho busca discutir a representação visual, estética e social das favelas propagada através dos videogames. Mostrando o processo de construção da imagem da favela brasileira ao longo dos anos nos jornais e no cinema e como isso se transformou em um processo conhecido como favelismo. Também tencionamos essa pesquisa a discutir representações em videogames que fujam dos estereótipos relacionados à favela.

Nessa pesquisa além do favelismo trabalhamos com o conceito de estética da favela: fragmento, labirinto e rizoma apresentado em estética da ginga na análise dos games selecionados.

palavras-chave: favela; videogames; imagem e representação; estética da favela; Papo & Yo.

LOBO, DIEGO AUGUSTO. PAPO & YO E A REPRESENTAÇÃO DA FAVELA NO VIDEOGAME. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO) - UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO LATINO-AMERICANA, FOZ DO IGUAÇU, 2018.

## RESUMEN

Los videojuegos son un medio de alcance global y sus representaciones pueden influenciar de manera directa en la creación de imaginarios visuales sobre las realidades. Este trabajo busca discutir la representación visual, estética y social de las favelas propagada a través de los videojuegos. El proceso de construcción de la imagen de la favela brasileña a lo largo de los años en los periódicos y en el cine y cómo se ha convertido en un proceso conocido como favelismo. También pretendemos esta investigación discutir representaciones en videojuegos que huyan de los estereotipos relacionados con la favela.

En esta investigación además del favelismo trabajamos con el concepto de estética de la favela: fragmento, laberinto y rizoma presentado en estética de la ginga en el análisis de los juegos seleccionados.

palabras clave: favela; videojuegos; imagen y representación; estética de la favela; Papo & Yo.

## SIGLAS E ABREVIações

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>BOPE</b>     | BATALHÃO DE OPERações ESPECIAIS                       |
| <b>COHAB-GB</b> | COMPANHIA DE HABITação POPULAR DO ESTADO DA GUANABARA |
| <b>CAU</b>      | CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO                      |
| <b>GP AE</b>    | GRUPAMENTO DE POLICIAMENTO EM ÁREAS ESPECIAIS         |
| <b>INDIE</b>    | JOGO INDEPENDENTE                                     |
| <b>TCC</b>      | TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO                        |
| <b>UNILA</b>    | UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO LATINO-AMERICANA   |
| <b>UPP</b>      | UNIDADES DE POLÍCIA PACIFICADORA                      |

## SUMÁRIO

|   |     |
|---|-----|
| <b>PRESS START</b>                              | 12  |
| <b>TUTORIAL</b>                                 | 20  |
| <b>PROBLEMÁTICA DA PESQUISA</b>                 | 25  |
| <b>METODOLOGIA</b>                              | 26  |
| <b>LEVEL 1.REPRESENTAÇÃO</b>                    | 28  |
| —LEVEL 1.1.JORNAIS                              | 38  |
| —LEVEL 1.2.CINEMA                               | 54  |
| —LEVEL 1.3.VIDEOGAMES                           | 74  |
| <b>LEVEL 2.PAPO &amp; YO</b>                    | 112 |
| —LEVEL 2.1.CRIATURA E CRIADOR                   | 118 |
| —LEVEL 2.2.YO E A FAVELA                        | 128 |
| —LEVEL 2.3.FAVELA FRAGMENTO, LABIRINTO E RIZOMA | 138 |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                     | 146 |
| <b>REFERÊNCIAS</b>                              | 152 |
| <b>NOTAS</b>                                    | 165 |

PRESS START

“Tetris me ensinou que quando você tentar se encaixar,  
você desaparece.”

Autor desconhecido

Podemos dizer que esse é aquele momento onde o jogo se inicia e na tela você tem a opção de ver o que acontece na apresentação ou pular essa etapa e iniciar de fato ao que veio buscar quando acessou esse material. Caso não queira ler essa parte, você pode sem prejuízos, passar direto ao tutorial e seguir em frente com sua leitura.

Para aqueles que resolveram continuar por aqui, essa abertura vai falar um pouco da minha trajetória e como se iniciou a pesquisa elaborada nesse Trabalho de Conclusão de Curso, podemos dizer que é um pouco do processo que me levou a cair na temática da representação visual e social de favelas em videogames.

Esse trabalho foi planejado para funcionar como um jogo, onde você pode começar e finalizar de uma só vez, pode ir parando no final de cada etapa e caso seja preciso, pode voltar quantas vezes forem necessárias. Se você for um estudante e parou aqui por acaso quando buscou algo relacionado à videogames e arquitetura, aceite minhas boas vindas, esse TCC foi pensando por mim especialmente para você.

Na escola de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, somos constantemente incentivados e desafiados a sair da nossa zona de conforto, isso é um processo que acontece logo de cara no primeiro semestre e perdura até o final da graduação e além. Eu imagino que no geral, a maioria das escolas de Arquitetura e Urbanismo sejam assim, mas o nosso diferencial aqui na UNILA é que temos uma forte abordagem social e latino-americanista.

A minha proposta inicial de TCC era o Redesenho Urbano de uma avenida importante no município de Foz do Iguaçu. Inicialmente eu havia pensado nesse tema pois seria a chance de trabalhar Paisagem e Desenho Urbano, áreas que tive a oportunidade de desenvolver bastante quando fiz Mobilidade Internacional. Porém, ao iniciar a pesquisa coletando materiais na internet e em livros, me deparei com trabalhos que acabaram me direcionando para os videogames.

Eu não sei vocês, mas os jogos eletrônicos sempre fizeram parte da minha vida, desde pequeno sempre houve um joystick<sup>1</sup> na minha mão. Os games me ensinaram muitas coisas: inglês, noção espacial,

---

1.Joystick é o nome dado ao periférico controlador (controle) responsável pelos comandos realizados pelos jogador em jogos digitais.

lógica, trabalho em equipe, socializar (sim jogos são ótimos para conhecer pessoas e criar laços), a lista só cresce. Mas, apesar de disso eu demorei um tempo para criar a conexão entre videogames e arquitetura, mesmo tendo jogos como The Sims, SimCity e Stardew Valley instalados no computador.



Fonte: The Sims (Maxis, 2000); SimCity 4 (Maxis, 2003) e Stardew Valley (Sickhead Games, 2016). Games e Arquiteturas: desenho de interiores e construção, planejamento territorial e planejamento rural/paisagístico.

O estalo aconteceu quando descobri um projeto social para desenho de espaços públicos chamado Block by Block que utiliza o jogo Minecraft<sup>2</sup> para pensar, produzir e representar o lugar através de

2. Minecraft é um jogo da produtora Majong lançado no ano de 2011 onde o usuário tem a possibilidade de construir virtualmente qualquer coisa a partir de módulos cúbicos.

processo participativo. Minha surpresa foi maior ainda quando soube que esse projeto já está em funcionamento em mais de 25 países. Foi nesse instante que fiz uma coisa que hoje me parece óbvia, mas naquele momento não fazia o menor sentido na minha cabeça, relacionar arquitetura e urbanismo com videogames.

Quanto mais pesquisava sobre games, mais forte essa conexão parecia, até que em determinado momentonesse momento eu cheguei a conclusão de que redesenho urbano é importante, mas também é algo que eventualmente eu teria a chance de desenvolver trabalhando como Arquiteto/Urbanista, o TCC estava ali como uma chance de tentar algo novo, uma coisa que tivesse mais a ver comigo e principalmente que fosse divertido.

Esse trabalho seria meu presente de despedida da graduação e uma tentativa de estimular uma discussão sobre um tópico (videogames) tão presente na vida das novas gerações e que na Arquitetura e Urbanismo é pouco tencionado. A função social do trabalho está nesta visão crítica dos tipos de representações que estão sendo construídas sobre cidades e periferias latinoamericanas.

O desafio estava lançado, unir arquitetura, paisagem e videogames. Claro, que como tudo que acontece na empolgação foi uma explosão de ideias, por um tempo eu achava que poderia abraçar o mundo. Tive várias dúvidas e mudei minha pesquisa tantas vezes que daria para escrever um livro sobre isso (agradeço aos meus orientadores pela paciência).

Como já foi dito antes na UNILA o papel social da Arquitetura/Urbanismo e a identidade latino-americana estão fortemente presentes na nossa formação, com isso em mente eu tinha outro desafio, o de trazer uma discussão que se enquadrasse na realidade latinoamericana e nos videogame. A luz veio quando descobri um jogo independente chamado Papo & Yo, que tem como ambientação principal o imaginário de uma favela latino-americana.

Esse jogo me fez pensar em como podemos utilizar o videogame como uma ferramenta para representação de outras realidades que saiam dos estereótipos hegemônicos para construir outras leituras da realidade. O trabalho que vocês lerão agora é a minha singela contribuição ao CAU UNILA em agradecimento a formação crítica e cultural que me foi fornecida.





# TUTORIAL

Quem joga videogame sabe que o tutorial geralmente é uma introdução de como vai funcionar o jogo e quais são os comandos básicos que te ajudarão no decorrer da narrativa. No nosso caso, o tutorial não difere disso, o que muda é que nos jogos ele pode ser opcional e aqui se faz necessário para iniciar a leitura.

Portanto, é importante começar justificando o uso de videogames nesse trabalho e sua relação com arquitetura e urbanismo. Atualmente, os videogames já podem ser considerados uma das mídias mais consumidas na era da informação, ao lado do cinema, televisão e internet. Segundo Pinheiro (2006), isso se dá em parte pelo desenvolvimento tecnológico que possibilita cada vez mais novos meios de interação usuário/game e a evolução da representação gráfica em conjunto com as narrativas dos jogos.

Para se ter uma dimensão do alcance dessa mídia, segundo o site Gamesindustry<sup>3</sup>(2018) a indústria de Games arrecadou 108,4 bilhões de dólares 2017, enquanto de acordo com o site comScore<sup>4</sup>(2017)

3. Games industry generated \$108,4bn in revenues in 2017. Disponível em: < <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-31-games-industry-generated-usd108-4bn-in-revenues-in-2017>>

4.comScore Reports Worldwide Box Office Hits a New All-Time Record. Disponível em: < <https://ir.comscore.com/news-releases/news-release-details/comscore-reports-worldwide-box-office-hits-new-all-time-record>>

a indústria de Cinema arrecadou em torno de 40,6 bilhões de dólares no mesmo ano.

O site newzoo<sup>5</sup>(2017) através de suas pesquisas determinou que o Brasil é o principal mercado de jogos da América Latina e o décimo terceiro no ranking mundial, no ano de 2017 movimentou em torno de 1,3 bilhões de dólares no mercado de games através de seus 66,3 milhões de jogadores. Isso demonstra a enorme quantidade de pessoas que essa mídia consegue atingir, não só no Brasil, mas no mundo como um todo.

Huizinga (2007) defende que os jogos se mostraram como parte fundamental das relações sociais se tornando objetos produtores e reprodutores de aspectos culturais. Complementando isso Paula e Zancaneli (2016) afirmam que no mundo contemporâneo o videogame se torna uma inspiração para Arquitetura e Urbanismo, visto que muitos jogos de computador servem de inspiração para a produção de Arquitetura Física.

---

5. The Brazilian Gamer | 2017. Disponível em <https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>

Como em um filme, certos lugares e configurações são favorecidos e retroativamente moldam nossas percepções. Jogadores de jogos de computador também experimentam o espaço físico de forma diferente e, assim, o usam de forma diferente. Novas possibilidades de absorção, como gestos e movimentos físicos substanciais estão fazendo essa hibridização do espaço virtual e real possível para o mercado de massa, colocando assim novas perguntas para os designers de games e tornando as disciplinas de construção e de espaços imaginados mais próximos.

Paula e Zancaneli (2016)

Quando observamos projetos como o Block by Block, fica evidente as possibilidades do videogame como ferramenta para mediar construções imaginadas e a produção do real/existente. O jogo Minecraft no contexto do Block by Block instrumentaliza as pessoas que não tem conhecimento de leitura técnica para entender e realizar modificações no espaço público de uma maneira lúdica.

Jane McGonigal (2012) acredita que os jogos possuem um grande potencial pedagógico, pois condiciona os jogadores a aprender com experiências interativas através de seus acertos e erros, possibilitando também a repetição de ações e aperfeiçoamento de habilidades. Para McGonigal um

aprendizado em ambientes de simulação digital tende a produzir resultados mais qualitativos.

Os jogos digitais, assim como o teatro e o cinema, também podem ser utilizados de maneira a promover o debate e o pensamento crítico entre os seus jogadores, tornando-se mais do que uma mídia de entretenimento e simulação, um mecanismo de empoderamento do indivíduo (Machado, 2014).

Ao escolher tratar sobre a representação de favelas em videogames estamos também discutindo qual imagem da favela está sendo disseminada às pessoas através dessa mídia e como isso pode criar imaginários sobre essas comunidades que não necessariamente reflitam à realidade desses locais.

Apesar de o mercado dos games movimentar quantias astronômicas de dinheiro e afetar de maneira direta e indireta muitas pessoas, pouco se estuda sobre essa mídia, principalmente no que diz respeito à temas relacionados à Arquitetura, Urbanismo e Paisagem.

Esse trabalho busca contribuir na construção de conhecimento da relação entre os Games e os campos da Arquitetura através de reflexões no que diz respeito a representação de um modo de habitar a cidade tão presente na América Latina e no mundo.

## PROBLEMÁTICA DA PESQUISA

O principal questionamento desse trabalho é se podemos utilizar o videogame para representar arquiteturas e paisagens periféricas de maneira crítica e sem reproduzir estereótipos perjurativos e estigmatizantes já consolidados no imaginário das pessoas.

Podem os videogames se tornarem ferramentas de resistência às representações dominantes?

## METODOLOGIA

É importante deixar claro que sempre que me refiro a jogos eletrônicos, games, videogames ou jogos digitais, estou falando de uma mídia que é caracterizada pela experiência interativa realizada através de alguma interface digital. Como o foco do trabalho é a discussão sobre a representação das favelas em games, foi optado por uma abordagem de compreensão e análise social da imagem vinculada através dessa mídia.

A coleta de dados foi através de revisão bibliográfica e audiovisual de pesquisas que tratassem temas como videogames, favelas e representação de favelas em jogos, comunicação cibernética, cultura entre outros. Houve também uma seleção de obras (filmes e games) que pudessem contribuir como objetos de análise do que seria a representação da favela através das mídias.

Alguns dos jogos selecionados serviram de laboratório de experimentação para observação do ambiente virtual através de gameplay<sup>6</sup> exploratório e gameplays gravados por outros jogadores, isso

6. Gameplay é um termo na indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo, especialmente jogos formais, e que descreve a facilidade na qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que ele pode ser completado ou a sua duração. Fonte: usabilityfirst.com

possibilitou uma experiência empírica que foi fundamental para às análises dos games.

O TCC está dividido da seguinte maneira: começaremos com uma contextualização sobre favelas e a construção de sua imagem social e estética através de três mídias: jornais, cinema e videogames. Seguido da análise do jogo Papo & Yo e as considerações finais.

# LEVEL 1 REPRESENTAÇÃO

“The media can be an instrument of change, it can maintain the status quo and reflect the views of the society or it can, hopefully, awaken people and change minds. I think it depends on who’s piloting the plane.”

Jornalista Katie Couric no documentário Miss Representation (2011)

O Level 1, busca contextualizar como a representação visual da favela se deu através do tempo com um recorte histórico que vai do início do século XX até 2016. Iremos analisar como essas imagens representadas se consolidam no imaginário das pessoas a partir de três mídias diferentes: Jornais brasileiros, Cinema e Videogames.

A escolha dessas mídias se deu por seu poder de alcance e pela influência direta ou indireta que elas partilham entre si. Todas as três oferecem representações da realidade ou baseadas na realidade que funcionam a partir de narrativas contadas através da sua imagem. Portanto, buscamos aqui identificar como a representação desses espaços periféricos é utilizada para estigmatizar, estereotipar ou valorizar as favelas.

É importante deixar claro que nesse trabalho ao assumir a nomenclatura favela, estamos falando de assentamentos habitacionais irregulares que foram estabelecidos nas metrópoles brasileiras. Entendemos que na América Latina e em outros locais do globo, assentamentos informais semelhantes às favelas recebem nomes outros que vão de acordo com seus próprios contextos históricos e sociais.





Estes assentamentos são conhecidos nas diferentes localidades onde se situam no mundo com diferentes nomes que já nascem seja de simples descrições, de acontecimentos históricos, ou criações da língua mesma. Favela, barrio bajo, barrio de chabola, tugúrio, champerío, villa miséria, bidonville, baraccopoli, cinturón de miséria são alguns dos nomes que encontramos, olhando só as Americas, para descrever o que em linguagem técnica chamam-se de assentamentos informais ou espontâneos.

(Ravelo-Imery, 2014)

Logo, o foco da nossa discussão será sobre como se deu a formação da imagem da favela brasileira e não analisaremos como isso ocorre na América Latina como um todo. Mas antes de entrar na representação de favelas é preciso explicar que vamos adotar nesse trabalho a perspectiva teórica da estética das favelas proposta por Paola Berenstein Jacques em a “Estética da Ginga” (2012), isso é, usaremos os conceitos de **Fragmento**, **Labirinto** e **Rizoma**, apresentados pela autora nos jogos analisados.

É interessante ressaltar que apesar da enorme gama de estudos referentes à favela, pouco se fala a respeito da sua questão espacial estética. Para Jacques as favelas possuem um processo arquitetônico



e urbanístico vernáculo e singular, aquém das regras impostas pela cidade formal e com sua estética própria, uma estética das favelas.

O primeiro conceito apresentado por ela para justificar essa estética própria das favelas é a ideia de **Fragmento**, isto é, Jacques defende que as favelas são feitas de barracos<sup>7</sup> e esses são compostos de fragmentos que são representados na forma de suas edificações e na variedade de materiais empregados na sua construção.

A maneira de construir (na favela), ao contrário da construção convencional, é implicitamente fragmentária, em função desse contínuo estado de incompletude.

(Jacques, 2012)

O fragmento é apresentado como um espaço incompleto, que está em constante alteração, detentor de inúmeras possibilidades e nenhuma certeza. Tornando-se assim um ambiente com enorme potencial que estimula a exploração e a descoberta. Apesar disso, esse espaço fragmentado não pertence a lugar nenhum, está sempre se deslocado e se reconfigurando no território, numa eterna construção.

---

7.[De barraca] s.m.(o) 1. Construção tosca, improvisada (auto gerenciada), 2. Barraca de favela feita de madeira de caixote, resto de materiais, folhas de lata. 3. gir. pop. Confusão feita entre pessoas de baixo nível social. Fonte: DicionarioInformal.com.br

O Fragmento proclama o silêncio e uma verdade sempre interna, dentro de si mesmo. Seu espaço é o do não lugar, o lugar do meio, o local deslocado, em suspensão, transitório, em construção.

(Jacques, 2012)

Como a própria Jacques afirma em seu texto o fragmento está em todo canto, ele é um pedaço que com outros pedaços forma um todo que nunca é igual e nunca será o mesmo, na favela o fragmento se apresenta em todos os lugares.

Os barracos são construídos de fragmentos encontrados, comprados ou criados, materiais diversos que mesmo tendo um uso padrão são apresentados e representados de maneiras diferentes. Cada barraco é um barraco, como cada pessoa é uma pessoa, ambos são constituídos dos fragmentos que a vida dispõe. A favela é isso, o conjunto de vários seres e espaços fragmentados que quando juntos representam um todo.

A criatividade nasce na necessidade de habitar, na necessidade de modificar. O fragmento se junta, se cola, se prega e se prende, mas ele não é fixo. Nada é fixo na favela, essa é uma das suas principais



características. A favela nasce no fragmento que por sua vez surgem da urgência, ele por si só é nada e tudo ao mesmo tempo.

Já o **Labirinto** sai da escala do abrigo e vai para o seu conjunto, ele surge do espaço gerado entre barracos, nos becos e ruelas, tem seus caminhos e formas resultantes do processo gerado pela combinação de vários fragmentos. Um espaço produzido que cria percursos e experimentações diferentes das que se encontra na cidade formal dotada de sinalização, nomes ou números.

Podemos dizer que o labirinto aparece simbolicamente em oposição ao que é produzido na cidade planejada. Sua ideia é apresentada como um espaço urbano espontâneo de trajetos indeterminados que podem mudar constantemente. Tendo assim uma dinâmica própria, que só é perceptível quando se entra, o caminhar é determinado pelo percurso, pela morfologia do lugar e pelos moradores.

Ali o fragmento é condicionante da produção do espaço público, determinando a dificuldade do trajeto.





A complexibilidade do labirinto é temporal; quem se perde é aquele que acaba de surgir, que desaparece tão depressa quanto surgiu. É o aspecto desconhecido do porvir que cria a estranheza; e o estranho é também o estrangeiro, o que nos é estranho, o que não dominamos, porque desconhecemos. Conhecer um labirinto exige nele penetrar, nele se perder, para descobrir as armadilhas do caminho. [...] A incerteza do caminho é intrínseca ao labirinto. O percurso é o próprio labirinto.

(Jacques, 2011)

O conceito de **Rizoma** sai da escala do urbano (labirinto) e vai para escala do território, Jacques o apresenta como um processo que é o oposto ao de ordem e hierarquia adotado pela cidade formal. Sua forma no território não é simétrica, é heterogênea e suas conexões são geradas ao acaso. É um processo que surge da territorialização e reterritorialização do espaço.

Para entender melhor podemos dizer da seguinte maneira, o Rizoma se constitui quando uma ação acontece no território forçando um grupo a desocupar determinado espaço e se estabelecer em outro criando assim processos de desterritorialização e reterritorialização.

Durante a análise dos jogos e no Level 2: Papo & Yo, iremos relacionar esses conceitos de Fragmento, Labirinto e Rizoma com os ambientes estudados.

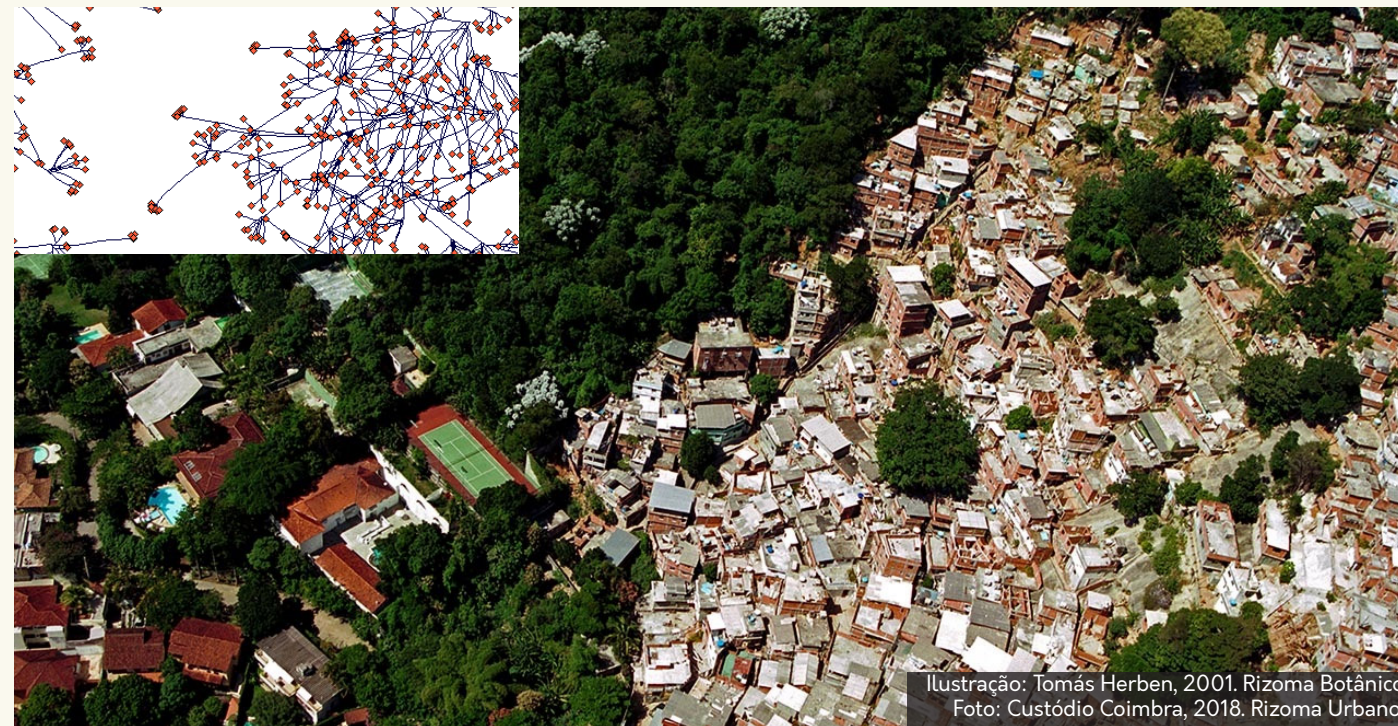


Ilustração: Tomás Herben, 2001. Rizoma Botânico  
Foto: Custódio Coimbra, 2018. Rizoma Urbano.

## LEVEL 1.1 JORNALIS

Para começar a discussão sobre a representação visual da favela no Brasil é preciso entender que sua imagem como conhecemos hoje é uma construção histórica que foi se consolidando ao longo dos anos através dos jornais e posteriormente cinema e televisão. No que diz respeito às mídias jornalísticas vamos abordar apenas a mídia impressa porque seu recorte temporal atende melhor a pesquisa sobre a construção da representação visual e imagética das favelas.

No começo do século XX, o êxodo rural causou o crescimento acelerado dos centros urbanos brasileiros, isso aconteceu porque a população interiorana e de regiões mais afastadas se direcionava a esses núcleos urbanos em busca melhores oportunidades, outro fator que também contribuiu para esse crescimento foi a chegada dos imigrantes refugiados de regiões em conflito.

Essas pessoas geralmente trabalhavam em fábricas e se amontoavam em casebres/pensões, também conhecidos como cortiços, onde se alugavam pequenos cômodos/quartos para famílias inteiras.

No caso do Rio de Janeiro, as elites influenciadoras e a administração pública enxergavam os cortiços como áreas complicadas, anti-higiênicas e habitadas por toda sorte de “mal”.

---



Caracterizado como verdadeiro “inferno social”, o cortiço era tido como antro não apenas da vagabundagem e do crime, mas também das epidemias, constituindo uma ameaça às ordens moral e social.

(Valladares, 2000)

Naquela época a “moda” era importar soluções europeias para questões locais (tática que perdura até hoje em muitas áreas), tendo isso em mente, inspirado nas reformas higienistas feitas por Haussmann<sup>8</sup> na França do século XIX, o governo carioca e as elites se propõem a “civilizar” a cidade acabando com as habitações anti-sanitárias, demolindo os cortiços e desabrigando várias pessoas. No Rio de Janeiro conforme as edificações eram destruídas, essa

8. Georges-Eugène Haussmann GCNSC (Paris, 27 de Março de 1809 — Paris, 11 de Janeiro de 1891), largamente conhecido apenas como Barão Haussmann- o “artista demolidor”, foi prefeito do antigo departamento do Sena (que incluía os atuais departamentos de Paris, Hauts-de-Seine, Seine-Saint-Denis e Val-de-Marne), entre 1853 e 1870. Durante aquele período foi responsável pela reforma urbana de Paris, determinada por Napoleão III, e tornou-se muito conhecido na história do urbanismo e das cidades. Fonte: unionpédia.

Fonte: Blog do Elizandro, 2012. Cortiço, Rio de Janeiro séc. XIX.

população recém desalojada começa a buscar refúgio no Morro da Providência, que naquele momento estava sendo ocupado por ex-combatentes da guerra em Canudos.

Posteriormente, o Morro da Providência seria conhecido como Morro da Favella, referenciando um arbusto da região de Canudos. Podemos dizer esse que seria o marco inicial da favela como conhecemos hoje, mas é importante ressaltar que estamos falando da favela no morro e não necessariamente de ocupações irregulares outras que já ocorriam desde antes, com o início da libertação dos escravos.

A população negra foi subjugada e trazida a força ao continente americano para trabalhos braçais durante gerações, uma vez “liberta” não preenchia os requisitos mínimos estabelecidos pelas forças dominantes na época para a obtenção da propriedade. Não possuindo a possibilidade de conseguir terra para produção e sobrevivência, os recém libertos se viam obrigados a ocupar de maneira irregular terrenos baldios e terras consideradas sem valor.



Para ter uma ideia da dimensão do tráfico para o Brasil, temos – em números aproximados – cerca de 50 mil africanos entrados no século XVI; 560 mil no século XVII; 1.400.000 no século XVIII e cerca de 2 milhões no século XIX, isso com o tráfico sendo considerado ilegal em 1830. O Brasil recebeu, portanto, 4.010.000 africanos, cerca de 40% do contingente desembarcado nas Américas

(Gomes; Ferreira, 2006)

O principal motivo que levou à essas ocupações irregulares foi a aprovação da lei de terras em 1850 que veio um pouco antes das iniciativas de abolição da escravatura, essa lei transformou a terra em mercadoria e restringiu seu acesso a quem possuísse poder de compra. Os únicos com capital para obter terras naquele tempo eram os burgueses e produtores rurais. Portanto, se considerarmos favelas como ocupações irregulares com habitações construídas com pouco recurso é um erro dizer que a primeira favela nasceu a partir do Morro da Providência. Afinal, os negros já ocupavam e resistiam no território muito antes disso.

Desde o surgimento da imprensa com a invenção de Gutenberg<sup>9</sup> os jornais se revelaram um



Fonte: Instituto Moreira Salles. Nhô João deixa disso, 1910.





Os dois relatos nos mostram que o plano de acabar com os cortiços e “civilizar” a cidade terminou por transferir, não apenas a população que ali vivia para os morros, mas também o estigma carregado dos cortiços para as favelas, que em sua gênese já nasce sendo vista como local de vagabundos, criminosos e uma terra sem lei.

Esses exemplos servem para identificarmos o começo do processo de construção social da imagem da favela através dos jornais. A seguir temos dois trechos publicados sobre o morro de Santo Antônio, o primeiro é um artigo do cronista João do Rio publicado na Gazeta de Notícias em 1907 e o segundo é de um jornalista, Luiz Edmundo de 1938.

Apesar de não utilizarem de recursos visuais nesse momento, o texto descritivo também pode ser entendido como uma ferramenta na criação da representação imaginária do que seria a favela no morro de Santo Antônio.

Gazeta de Notícias (1907)

Certo já ouvira falar das habitações do morro de Santo Antônio. [...] Eu tinha do morro de Santo Antônio a idéia de um lugar onde pobres operários se aglomeravam à espera de habitações, e a tentação veio de acompanhar a seresta. [...] O morro era como outro qualquer morro. Um caminho amplo e maltratado, descobrindo de um lado, em planos que mais e mais se alargavam, a iluminação da cidade. [...] Acompanhei-os e dei num outro mundo. A iluminação desaparecera. Estávamos na roça, no sertão, longe da cidade. O caminho, que serpeava descendo era ora estreito, ora largo, mas cheio de depressões e de buracos. De um lado e de outro casinhas estreitas, feitas de tábuas de caixão, com cercados indicando quintais. A descida tornava-se difícil [...]

E o flâneur continua:

Como se criou ali aquela curiosa vila de miséria indolente? O certo é que hoje há, talvez, mais de quinhentas casas e cêrca de mil e quinhentas pessoas abrigadas lá por cima. As casas não se alugam, vendem-se. [...] o preço de uma casa regula de 40 a 70 mil réis. Tôdas são feitas sôbre o chão, sem importar as depressões do terreno, com caixões de madeira, fôlhas-de-flandres, taquaras. [...] Tinha-se, na treva luminosa da noite estrelada, a impressão lida da estrada do arraial de Canudos ou a funambulesca idéia de um vasto galinheiro multiforte.

(Valladares, 2000 apud Rio, 1911, pp. 51-55;)

Jornalista, Luiz Edmundo (1938)

Em Santo Antônio, oiteiro pobre, apesar da situação em que se encrava na cidade, as moradas são, em grande maioria, feitas de improviso, de sobras e de farrapos, andrajosas e tristes como os seus moradores. [...] Por elas vivem mendigos, os autênticos, quando não se vão instalar pelas hospedarias da rua da Misericórdia, capoeiras, malandros, vagabundos de toda sorte, mulheres sem arrimo de parentes, velhos dos que já não podem mais trabalhar, crianças, enfeitados em meio a gente válida, porém, o que é pior, sem ajuda de trabalho, verdadeiros desprezados da sorte, esquecidos de Deus [...]

E o jornalista continua o relato de sua visita:

Alcançamos, enfim, uma parte do povoado mais ou menos plana e onde se desenrola a cidadela miseranda. O chão é rugoso e áspero, o arvoredado pobre de folhas, baixo, tapetes de tiririca ou de capim surgindo pelos caminhos mal traçados e tortos. Perspectivas mediócras. Todo um conjunto desmantelado e torvo de habitações sem linha e sem valor [...]. Construções, em geral, de madeira servida, tábuas imprestáveis das que se arrancam a caixotes que serviram ao transporte de banha ou bacalhau, mal fixadas, remendadas, de cores e qualidades diferentes, umas saltando aqui, outras entortando acolá, apodrecidas, estilhaçadas ou negras. Coberturas de zinco velho, raramente ondulado, lataria que se aproveita ao vasilhame servido, feitas em folha-de-flandres. Tudo entrelaçando toscamente, sem ordem e sem capricho.

(Valladares, 2000 apud Edmundo, 1938, vol. 2, pp. 251-252;)



Nos dois relatos sobre o Morro de Santo Antônio, que nesse momento histórico estava em processo de favelização, seu espaço é descrito como um ambiente de extrema pobreza, insalubridade, um recanto para os excluídos e construído a partir de sobras de materiais diversos.

Até esse momento é possível observarmos a construção de duas representações distintas do que seria a favela nos jornais do início do século XX. Uma onde a favela é representada como um perigo à segurança pública: produtor de criminosos, malandragem e vagabundos. Outra onde a favela é representada como um lugar miserável e precário onde os excluídos da sociedade buscam refúgio para sobreviver.

Valladares (2000) afirma a partir do texto “Reconstruindo uma história esquecida: origem e expansão das favelas do Rio de Janeiro”, que na segunda década do século XX a imprensa começa a utilizar a palavra favela não apenas para se referir ao Morro da Favella, mas de maneira generalizada para denominar as aglomerações pobres, de ocupação ilegal e irregular geralmente localizadas nos morros e encostas.

Uma terceira representação da favela surge a partir de Mattos Pimenta que utiliza sua influência política na sociedade carioca e nos jornais para lançar uma campanha onde a favela era apresentada como um problema **estético** e sanitário. O nome dado a essa campanha foi o de ‘**Lepra Esthetica**’. Mattos Pimenta também é responsável pela primeira representação da favela no cinema em 1926, mas trataremos disso em um tópico mais adiante.

[...] antes mesmo de sua adopção [do plano de remodelamento do Rio de Janeiro] é mister se ponha um paradeiro immediato, se levante uma barreira prophylactica contra a infestação avassaladora das lindas montanhas do Rio de Janeiro pelo flagello das “favellas” — lepra da esthetica, que surgiu ali no morro, entre a Estrada de Ferro Central do Brasil e a Avenida do Cães do Porto e foi se derramando por toda a parte, enchendo de sujeira e de miséria preferentemente os bairros mais novos e onde a natureza foi mais prodiga de bellezas.

[...] Desprovidas de qualquer espécie de policiamento, construídas livremente de latas e frangalhos em terrenos gratuitos do Patrimônio Nacional, libertadas de todos os impostos, alheias a toda acção fiscal, são excellentes estímulo à indolência, attraente chamariz de vagabundos, reducto de capoeiras, valhacoito de larapios que levam a insegurança e a intranquilidade aos quatro cantos da cidade pela multiplicação dos assaltos e dos furtos.

(Mattos Pimenta, 1926 in: Valladares, 2000)

Essa associação da favela com a lepra foi o carro chefe de toda uma política de urbanização higienista na área dos morros. Até esse momento as favelas eram retratadas e representadas basicamente por cronistas que através de suas narrativas, imagens e ilustrações construía um mosaico do que seria a imagem da favela.

Segundo Rocha (2018) nas décadas de 60-70 a política de remoção de favelas levou a imprensa, por vezes a se mostrar ao lado dos moradores removidos, apresentando representações positivas sobre as pessoas que moravam nesses espaços.

Em 2014 a cientista social Marcia Pereira Leite (2014) introduz o conceito de **favelismo**, tendo como base o orientalismo<sup>10</sup> de Edward Said, segundo ela esse termo é utilizado para denominar as representações hegemônicas que inferiorizam um determinado Outro através de um processo colonizador produtor de uma “verdade ideal”.

10. Ao longo dos anos o ocidente criou um imaginário sobre o oriente, elaborando imagens do árabe colonizado como um indivíduo atrasado e de caráter duvidoso, usando de princípios equivocados da análise ao Islã para ditar o comportamento do oriental de maneira generalizada, sem se preocupar com as peculiaridades de cada cultura. Essas imagens se desenvolvem e são espalhadas por meio dos estudos acadêmicos, tratados diplomáticos, traduções de textos árabes, literatura e cinema. Edward Said afirma em seu livro *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*, que essas representações são tentativas para justificar a exploração do Ocidente e também apagar socialmente qualquer seriedade do oriental, levando o árabe a ser compreendido como um indivíduo que seria impossível de ter alguma base intelectual e autonomia política.

Na década de 80 com a chegada do tráfico de cocaína e a consolidação do crime organizado nos morros os jornais voltam a representar a favela como: “covil de bandidos, zona franca do crime, hábitat natural das ‘classes perigosas’” (Zaluar; Alvito, 2006:15 in: Rocha, 2016).

O morro volta a ser representado como um ambiente hostil que ameaça a cidade formal e seus habitantes. Conforme o crime organizado se consolidava a imprensa começa a representar as favelas como cenários de guerra, isso se intensifica nos anos 90 com as unidades de combate ao tráfico de drogas entrando no morro.

Nos anos 2000 essa representação de conflito é intensificada com a entrada massiva das forças de segurança pública, a imprensa reforça a imagem das favelas como cenário de disputa entre traficantes e policiais, mas dessa vez apresentando também a figura do morador como vítima sendo pega em fogo cruzado.

Naquela Guerra do Rio, O Globo considerou o favelado a maior vítima dos confrontos. O jornal dá voz aos moradores da favela e seus representantes, abrindo espaço para a reflexão sobre o cotidiano dos favelados em um período de conflito entre traficantes e policiais.

(Rocha, 2016)

Rodrigues (2016) analisou os mapas jornalísticos sobre favelas publicados no jornal O Globo baseado nas intervenções das UPPs em comunidades a partir do favelismo, buscando entender como essa cartografia influenciou na construção<sup>11</sup> imagética dessas áreas favelizadas. Abordar a representação das favelas em mapas jornalísticos se justifica quando entendemos que os mapas geralmente são aceitos como representações “reais” do espaço.

Assim sendo, o mapa pode então comunicar informações geográficas na imprensa com alto grau de credibilidade frente ao público, produzindo imaginários “confiáveis” sobre os espaços.

(Rodrigues, 2016)

11. UPP é a sigla para Unidade de Polícia Pacificadora e faz parte de uma política implementada pelo Governo do Rio de Janeiro, a partir do ano de 2008, com o objetivo de combater e desarticular o crime organizado do tráfico de drogas nas comunidades e favelas do referido estado. Fonte: Mundo educação

Com a chegada das UPPs as favelas que outrora eram representadas como território dominado pela criminalidade e depois zona de guerra agora apareciam no jornal como “em processo de pacificação”, essa imagem era reforçada através da constante presença policial e seu poderio bélico.

Os mapas jornalísticos são mostrados como representações de dois universos, o da favela e da cidade. Onde um é o antônimo do outro ilegal/legal, favelado/não-favelado, inimigo/aliado, etc. Esse tipo de ação contribuiu mais ainda para a segregação entre o que é favela e cidade formal.

Considerando que o ponto de vista do jornal O Globo na cobertura jornalística sobre as UPPs foi o das classes dominantes, e que as „geografias imaginativas” contribuem para demarcar o „nosso” espaço e o espaço „deles” – „asfalto” e favela

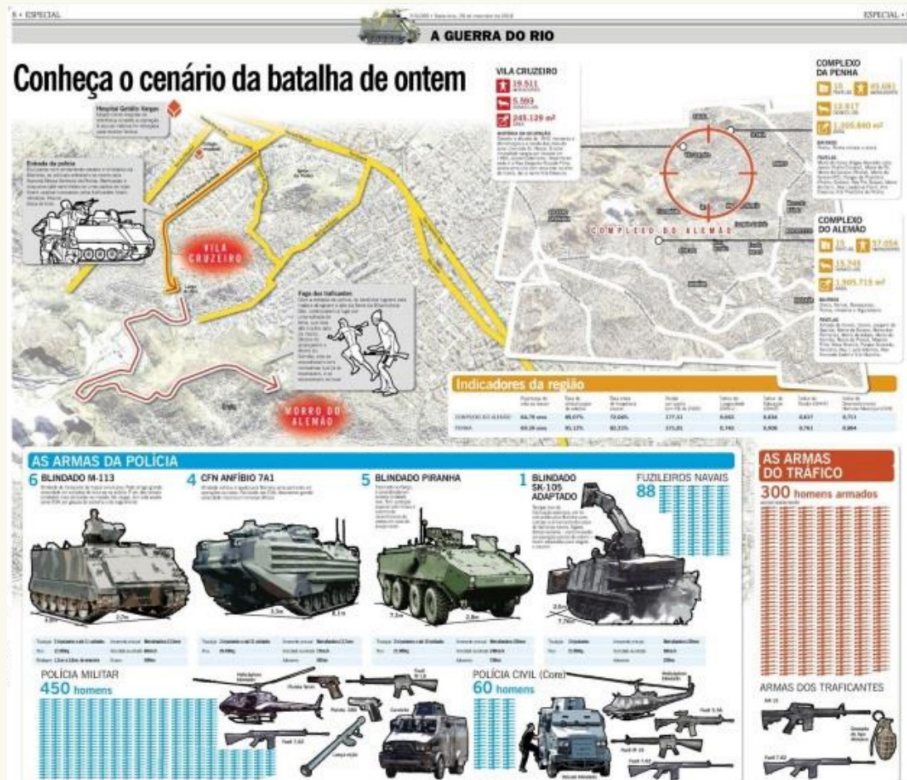
(Rodrigues, 2016)

A partir do favelismo de Leite (2014) podemos dizer que a imprensa ao longo dos anos construiu uma representação hegemônica que associa a imagem da favela com pobreza, criminalidade, território sem leis, ambiente de guerra e doença urbana. Essas representações sempre estiveram a favor do interesse das classes dominantes e foram constantemente objetificadas através de representações de



um espaço subdesenvolvido que precisava de constante intervenção para atingir o nível ideal.

Podemos perceber então a presença do favelismo nos jornais como uma ferramenta colonizadora do espaço, ora pelos higienistas, ora pelas reurbanizações das favelas e ora pelos “pacificadores”.



Conheça o cenário da batalha de ontem. Fonte: O Globo, Rio de Janeiro, 26 nov. 2010.c. Especial ('A guerra do Rio'), p.8-9. in: Rodrigues, 2016.

## LEVEL 1.2 CINEMA

No level anterior foi mostrado como se deu a construção imagética sobre as favelas cariocas à partir dos jornais ao longo dos anos. O cinema nos mostra, abordagens outras sobre a favela através de suas representações. Para entender como a favela é apresentada nos filmes, foi feito um recorte temporal de obras produzidas no início do século XX até o ano de 2010.

Nesse trabalho, documentários e obras de ficção são tratados com o mesmo peso no que diz respeito a representação, pois consideramos que, apesar de o documentário ser entendido como registro da realidade ele está condicionado a narrativa imposta pela direção e audiovisual da obra.

Os filmes que abordaremos seguindo um percurso histórico são: “Rio 40 graus” (1955) de Nelson Pereira dos Santos, “Orfeu Negro” (1959) de Marcel Camus, “Cidade de Deus” (2002) de Fernando Meirelles e Kátia Lund, “Tropa de elite” (2007) de Jose Padilha e “5x favela agora é por nós mesmos” (2010) de Cacau Amaral, Cadu Barcelos, Rodrigo Felha, Luciano Vidigal, Manaira Carneiro, Luciana Bezerra, Wagner Novais.

O cinema nasce de forma documental como um registro da cidade. Sua primeira projeção acontece

---

em 1895 na cidade de Paris, nessa sessão foram exibidas capturas do cotidiano das cidades modernas daquela época (Olivieri, 2006). No caso brasileiro a primeira projeção ocorreu em 1897, na cidade do Rio de Janeiro e também teve como foco principal a representações da cidade, os filmes percursos do cinema nacional são: “Ancoradouro de Pescadores na Baía de Guanabara” (1897) de Cunha Salles, “Chegada do Trem em Petrópolis” (1897) e “Bailado de Crianças no Colégio, no Andaraí” (1897) de Vittorio Di Maio.



Fonte: A Saída dos Operários da Fábrica Lumière em Lyon (1895). Cena do Filme.

No que tange as favelas o primeiro registro cinematográfico que temos data é de um documentário chamado “As Favellas” de 1926 produzido por Mattos Pimenta sobre o Morro da Providência em uma campanha criada e financiada por ele e o Rotary Clube do Rio de Janeiro, que tinha como carro chefe a erradicação das favelas da capital carioca. Segundo Olivieri (2006), Mattos Pimenta acreditava que mostrar o lado miserável das ocupações e associá-lo à imagem de malandragem/bandidagem no cinema aumentaria a força de sua campanha para erradicação dessas ocupações.

Em 1935 o diretor mineiro Humberto Mauro apresenta “A favela dos meus amores”, filme que ao contrário do realizado por Mattos Pimenta, mostrava a favela de uma maneira mais romantizada, com foco na vida dos moradores e não apenas na miséria local (Souza, 1987). Nesse filme, aproximadamente 60% de suas gravações foram realizadas na própria favela e teve moradores como atores. Esse recurso é muito presente nas produções da década de 50 e 60, se preservando até os dias de hoje em obras como Cidade de Deus.

A partir de Olivieri (2006) e Rossini (2003) é possível dizer que a representação de favelas nos



Fonte: Filmow. Cartaz do filme A favela dos meus amores (1935)

cinemas apresenta dois momentos bem definidos, um momento inicial e romantizado que surge com “A favela dos meus amores” e se intensifica em Rio 40 graus e Orfeu Negro. E o segundo momento em Notícias de uma guerra particular (1999) de João Moreira Sales e Kátia Lund, onde o tráfico de drogas já é uma realidade dos morros, as representações românticas da vida do pobre assalariado lutando pela sobrevivência na favela dão lugar a favela miserável, violenta, cenário de guerra entre traficantes e polícia.

Ao observar filmes como Rio 40 graus e Orfeu negro que datam da década de 50 fica evidente em sua fotografia que a maioria dos moradores da favela são negras e negros.



Fonte: Rio 40 graus (1955) e Orfeu Negro (1959). Representação da população negra no cinema, à esquerda Rio 40 graus e a direita Orfeu Negro.

Quando observamos a presença massiva da população negra nos filmes da década de 50 e 60 estamos vendo apenas o reflexo de uma herança escravista que força o negro pobre e os que não se enquadram nos rótulos hegemonicamente aceitos pela sociedade dita formal à posições periféricas para subsistir em relação as classes dominantes. Os moradores presentes nas favelas desses filmes não são apenas negros e negras, mas também retirantes de áreas rurais e outras regiões do país como nortistas e nordestinos.





Fonte: Rio 40 Graus (1955). Retrato do trabalho infantil, meninos na praia vendendo amendoim.

Tanto em Rio 40 graus quanto em Orfeu Negro e consequentemente em muitos outros filmes a posteriori, a favela é representada como um mundo paralelo ao da cidade formal, o morador do morro passa o dia na cidade dita formal executando alguma atividade de laboral (na maioria dos casos em algum cartão postal da cidade) e ao término de seu expediente retorna ao barraco na favela. Isso é uma rotina mostrada nos filmes que faz parte da realidade das pessoas do morro até os dias atuais.

Diferente da favela representada no filme de Mattos Pimenta que apelava para a figura da malandragem e bandidagem, Rio 40 graus e Orfeu Negro seguem a linha de Humberto Mauro e mostram personagens que precisam trabalhar (inclusive as crianças) para garantir o ganha pão de cada dia, conseguindo muitas vezes apenas o necessário para sua sobrevivência (Rossini, 2003).

Outro ponto bastante romantizado que aparece em ambos os filmes com um peso significativo é a representação da favela como ambiente de samba, carnaval e folia. Existe ali uma associação direta da imagem dos negros com a música e o folclore popular que é reforçada constantemente.



Fonte: Orfeu Negro (1959). Orfeu na favela com violão.

Entre “Orfeu Negro” de 1959 e “Notícias de uma guerra particular” de 1999, houveram outros filmes que retrataram a vida na favela de maneiras poetizadas com temáticas voltadas aos moradores e “pequenos” crimes. Alguns exemplos são: “Assalto ao trem pagador” (1962) de Roberto Farias e “Ladrões de cinema” (1977) de Fernando Coni Campos.

Roussini (2003) destaca que até esse momento os crimes eram sempre cometidos por “ladrões bons” personagens idealizados e sem nenhuma relação com o tráfico. Ela também considera o documentário “Noticias de uma guerra particular” uma ruptura com esses pequenos crimes e a romantização do cinema sobre favelas, pois mostra as tensões na favela onde o crime já está consolidado e fazendo parte do dia a dia dos moradores, a polícia se apresenta como notoriamente corrupta e única representação do Estado naquele território onde os moradores estão no fogo cruzado dessa disputa entre traficante-policia.

Outro destaque do documentário de João Moreira Salles e Kátia Lund é a abordagem do morro a partir de três visões diferentes, a do morador, do policial (Estado) e do traficante, apresentando ao espectador representações da favela e seus atores por outras perspectivas: morador-traficante,



morador-policia, traficante-polícia.

O filme Cidade de Deus (2002), mostra uma linha do tempo dos anos 60, 70 e 80 contando a história do tráfico de drogas e disputa por território na comunidade Cidade de Deus no Rio de Janeiro. Nele é possível ver em sua representação a alteração no espaço passando de um bairro projetado pela COHAB-GB<sup>12</sup> na década de 60 até sua transformação em uma das maiores favelas do Rio de Janeiro. Essa mudança foi tomando força com a política de desapropriação iniciada pelo governo carioca nos anos 60 nas favelas dos morros, que expulsava as pessoas de suas moradias e as redirecionava à região de Cidade de Deus (Brito, 2011).

Para Rossini (2003) Meirelles e Lund apresentam a Cidade de Deus do filme inicialmente como visão romantizada da favela encontrada nos filmes dos anos 50 e 60, representada por trabalhadores, famílias e crimes “pequenos”. Porém, essa imagem se transforma radicalmente no momento em que o “bandido bom” dá lugar ao “bandido mal”. Mesmo assim, os traficantes ainda são mostrados como

12. A Companhia de Habitação Popular do Estado da Guanabara, COHAB-GB foi criada pela Lei nº 263 de 29/XII/62, com o objetivo de desenvolver a política habitacional e, principalmente, a erradicação das favelas, sob a supervisão da Secretaria de Serviços Sociais. Atualmente a COHAB-GB é conhecida como Companhia Estadual de Habitação do Rio de Janeiro, CEHAB-RJ. Fonte: CEHAB-RJ








Fonte: Cidade de Deus (2002). Periferia da Periferia anos 80.

“aceitos” pela comunidade, na função de protetores do morro e gestores da ordem. A imagem da pobreza, da família e do trabalhador dá lugar a um cenário de guerra, produção de violência e militarização do crime no morro.

Em *Tropa de Elite* (2007) o foco do diretor sai da favela e mostra a visão da polícia (representante do Estado) sobre aquele espaço. As comunidades são interpretadas pela polícia como células doentes que precisam de tratamento de choque. Abaixo temos um trecho da entrevista dada por Padilha ao site Noticine:

Mi película habla de la incompatibilidad entre los distintos grupos sociales. En “Tropa de élite”, los policías convencionales creen que corromperse es lo normal, que cómo van a meterse en un tiroteo con un marginal armado hasta los dientes sólo por un salario de 500 reales al mes. Es cierto que es poco, pero eso no justifica que se corrompan. Para ellos, el policía del BOPE que sube a las favelas para enfrentarse a los narcotraficantes es un idiota. Para el BOPE, que no acepta la corrupción, los agentes convencionales son casi enemigos. El estudiante y la integrante de la ONG conviven con los traficantes. El BOPE no, los combate. Para el estudiante, fumar marihuana es una cosa normal, no se le ocurre pensar que está financiando el arma que dispara a la policía. El conflicto entre las distintas éticas de estos grupos sociales debido a la hipocresía imperante se hace más dramático porque todos ellos se someten a la violencia. La película observa esta situación desde fuera, con la óptica de una persona inteligente que ha entendido lo que sucede y que quiere salir de ella. Pero esto no significa que haya que alinearse con el personaje de Nascimento. La película sólo quiere mostrar lo que estamos viviendo y que reflexionemos acerca de ello.

(Padilha em entrevista ao Noticine, 2003?)



Na cena o Cap. Nascimento (Wagner Moura) pressiona a cabeça do estudante (civil) contra um traficante baleado. Em seguida o crítico dizendo que o traficante está morto por sua culpa, pois ele (estudante classe média usuário de drogas) é quem financia o tráfico de drogas.

Fonte: Tropa de Elite (2007). Abuso de força policial.

O filme se situa temporalmente na época da visita do Papa João Paulo II ao Brasil em 1997. Para Palacio e Delfolo (2017) os anos 90 são marcados pelo início de algumas ações junto aos morros para tentar lidar com a cidade informal, entre elas o Favela-Bairro (1993), a entrada das forças de segurança e das ONGs.

O BOPE criado em 1991 é apresentado no filme como uma força tática violenta e incorruptível que usa de quaisquer artifícios para completar suas missões, mesmo que isso signifique desrespeitar direitos humanos. O principal objetivo desse esquadrão era garantir a soberania do Estado em determinados territórios e combater o narcotráfico com a retirada de circulação dos “delinquentes perigosos”. O BOPE deu origem ao GPAE que posteriormente se transformaria no que conhecemos hoje como UPPs (Ribeiro, 2014).

A visão de favela representada em Tropa de Elite deixa claro que a corrupção está incorporada nas relações policial/traficante, mostra também que para os policiais do BOPE a única maneira de combater o narcotráfico é pautada em violência e terror, não importando que seja preciso passar por inocentes e



desrespeitar direitos civis, para eles tudo é justificado pelo fim. Em “Notícias de uma guerra particular” é mostrado moradores relatando que a polícia sobe o morro e usa de força excessiva sem distinguir vítimas. Apresentando ficção e realidade Lado a Lado.

O filme 5x favela agora é por nós mesmos de 2010, aparece como uma releitura contemporânea do clássico premiado “Cinco vezes favela” de 1962. Ambos os filmes apresentam cinco histórias independentes entre si sobre moradores e situações no contexto da favela.

A versão de 62 mostra o morro e seus moradores sob diversas perspectivas diferentes, apresentando discussões pouco abordadas para sua época como grilagem de terras, aluguel/venda de barracos e pobreza extrema. Silva (2011) destaca a sequência que se passa no lixão durante o episódio “Favelado”, como a primeira abordagem do cinema brasileiro onde um diretor representa a fome através da disputa do humano com os outros animais pelo alimento no lixo, esse tipo de cena se repete posteriormente em outros filmes como o curta “Ilha das Flores” de 1989.

Apesar de tratar alguns temas não vistos até então e outros polêmicos de uma maneira mais



Fonte: Cinco vezes favela (1962). Criança se alimentando no lixão.

“crua” “Cinco Vezes Favela” também reproduz imagens romantizadas da favela, o pobre é mostrado em situações fragilizadas em enredos de superação (ou não), também é possível verificar a presença do “bandido bom”.

O que o filme trás de novo em relação à favela, é seu valor como mercadoria. Até então a imagem que se construía no imaginário das pessoas é que bastava aparecer e levantar o barraco. Cinco Vezes Favela mostra que apesar do que se pensa toda terra tem “dono” e faz uma crítica sobre isso através da denúncia de grilagem.

Em contrapartida a releitura de 2010 mostra uma favela onde a presença do crime e da ilegalidade já é algo naturalizado pelo morador, o “bandido bom” que havia “desaparecido” depois de Notícias de uma guerra particular retorna a tela junto com a imagem do trabalhador que luta para sobreviver, mas diferente dos filmes de 50-60 onde essa luta era dedicada a subsistência, em 5x favela agora é por nós mesmos a luta é por ascensão social e melhor qualidade de vida. Outro ponto retratado pelo filme é a dificuldade imposta pelas prestadoras de serviços básicos em atender as comunidades, mesmo quando

se trata de uma atividade regular.

O episódio “Deixa Voar” merece um destaque especial, pois nele podemos perceber a territorialidade das favelas. Nessa história um garoto perde a disputa em uma batalha de pipas e precisa ir na comunidade vizinha para recuperá-la. Parte do enredo mostra a tensão e o medo do garoto ao adentrar em uma favela que não a sua, já vimos antes em filmes como Cidade de Deus a disputa por territórios entre traficantes de morros distintos, mas nesse episódio é possível perceber o medo e as barreiras imaginárias (ou não) dos próprios moradores de favelas.

Podemos então concluir que a imagem da favela no cinema foi construída em cima de estereótipos de raça, pobreza, criminalidade e inferioridade. Ao longo dos anos houve uma construção social no cinema que converteu a imagem poetizada da favela do samba para a favela do crime organizado, de território dos excluídos para território de guerra.

## LEVEL 1.3 VIDEOGAMES

A favela como cenário de jogos digitais não é nenhuma novidade no mundo dos games, geralmente sua imagem é associada a conflitos entre policiais e traficantes, disputa por território entre gangues, ambientes de extrema pobreza e alta periculosidade. Diferente de jornal e do cinema ao falar de videogames não vamos considerar a construção da imagem da favela em uma linha temporal. Nesse tópico iremos mostrar como são algumas das representações hegemônicas sobre favelas nos videogames.

Para isso foram selecionados os seguintes jogos: “Call of Duty: Modern Warfare 2” (2009), “Counter Strike: Global Offensive” (2012), “Favela Wars” (2013) e “Max Payne 3” (2012). A escolha dos títulos foi com base na popularidade dos jogos. Todos os com exceção de Favela Wars que é uma iniciativa independente, são considerados títulos AAA<sup>13</sup>, de franquias mundialmente conhecidas.

Uma das primeiras referências as favelas brasileiras em videogames aparece em um jogo de tiro em terceira pessoa chamado “Socom II: U.S. Navy SEALs” (2003) para Playstation 2. O game possui uma fase que se passa em uma favela carioca (que parece mais estar ambientada na Amazônia) e cujo título

13. AAA (títulos AAA) é termo popular que conota os games com alto valor investido na produção e publicidade. Geralmente é atribuído a sequências de franquias populares, como Call of Duty, Mario, Street Fighter e Pokémon.

da missão é “Urban Sweep” (limpeza urbana). No enredo o governo brasileiro pede auxílio as tropas especiais estrangeiras para lidar com o grupo guerrilheiro Revolutionary Armed Forces of Brazil (RAFB).

Os personagens do RAFB são liderados por duas irmãs Lucimar e Quixada, cujo principal objetivo é recrutar os moradores da favela para formar um exército insurgente e lutar contra as injustiças do “governo opressor”.

O argumento utilizado para a presença da intervenção estrangeira é que essa milícia está sendo financiada pelo tráfico de drogas, aproximando o Brasil do jogo de um contexto similar ao da Colômbia com as Fuerzas Armadas Revolucionarias Colombianas (FARC).

Esse tipo de narrativa onde o governo local não consegue lidar com seus problemas internos e pede auxílio à um país “desenvolvido” (geralmente Estados Unidos) é bem recorrente em jogos de guerra, podemos afirmar que isso é uma reprodução nos videogames e no cinema da política de estado intervencionista dos EUA, aplicada em países em desenvolvimento sendo divulgada em escala global e se institucionalizando no imaginário das pessoas.



A favela no jogo é apresentada como um ambiente sujo, mal iluminado, com edificações amontoadas parecendo mais um copia e cola dos mesmos fragmentos. As habitações não dispõem de divisões, cômodos ou mobiliário, a presença de tecnologia (eletrodomésticos e iluminação elétrica) é praticamente inexistente.

(Santos, 2012).

O Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009) é um jogo FPS<sup>14</sup> desenvolvido pela Infinity Ward e distribuído pela Activision, lançado originalmente para PC, Playstation 3 e Xbox 360. O enredo do jogo conta a história de dois esquadrões militares em missões ao redor do mundo combatendo à uma ameaça terrorista Russa.

No que diz respeito à favela, o jogo nos mostra a representação da transição entre cidade formal e favela, o jogador começa sendo inserido na região urbanizada da Rua Djalma Ulrich e a Av. Atlântica para em seguida adentrar no território da favela (Silva, 2015). O primeiro aviso ao entrar na comunidade é: “Há civis na favela”, em seguida alguns moradores passam correndo na frente do esquadrão, após isso não existem mais “inocentes” no território em disputa, apenas o inimigo.

Diferentemente do que acontece em Socom II: U.S. Navy SEALs onde o governo brasileiro pede pela intervenção internacional, em Call of Duty: Modern Warfare 2 a presença do Estado é inexistente, dando vazão à equipe militar estrangeira para transformar a cidade e a favela em um cenário de guerra.

---

14. FPS quer dizer First Person Shooter, que em português significa Tiro em Primeira Pessoa e é usado para classificar os jogos com esse tipo de jogabilidade entre os Jogos de Tiro. No Brasil, é uma das categorias que mais faz sucesso dentro do mundo dos jogos online. Fonte: Warface.



Fonte: Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009. Cidade formal transformada em cenário de guerra.





Fonte: Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009. Entrada da favela.

O jogo faz uso de todo o ambiente tridimensional para permitir uma maior apropriação do espaço por parte dos jogadores, é possível entrar nas casas, subir nas lajes e até interagir com objetos. No que diz respeito à estética da favela no jogo, podemos dizer que sua representação é bem realista, existe uma padronização nas formas e uso dos materiais que nos remetem às favelas cariocas. Sua disposição no território é rizomática e seus caminhos são definidos pelo espaço vazio entre as edificações de maneira labiríntica.

No modo multiplayer foi criado um mapa da favela específico para disputa entre times. “É comum, durante partidas nesse ambiente, jogadores de outros estados brasileiros “matarem” os “pretos cariocas” ou “favelados funkeiros” com satisfação e ofensas, como pude presenciar inúmeras vezes. Os cariocas, nesse momento, mesmo os que não moram em favelas nem são negros, acabam se auto atribuindo dessas características e buscam incessantemente a vitória, retribuindo também os xingamentos.”

(Massarani, 2011).

O comentário de Massarani é importante por dois motivos, primeiro porque deixa claro o quão naturalizado é no imaginário das pessoas a violência em relação à raça e grupos sociais marginalizados. Segundo porque mostra a autoapropriação cultural dentro do jogo de certos estigmas em função da localidade do seu jogador.

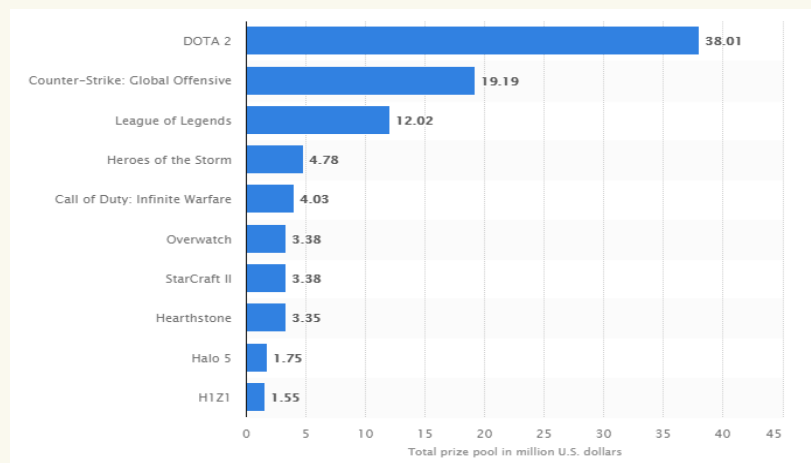


Fonte: Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009. Favela modo história.



Fonte: Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009. Mapa Multiplayer.

Counter Strike: Global Offensive (2012) é um jogo online FPS produzido pela Valve Corporation a partir da série Counter Strike (2000) e distribuídos nas plataformas PC, Xbox One, Xbox 360, Linux, Mac Os e Playstation 3. É considerado um dos games mais importantes no que diz respeito ao cenário de E-Sports (Eletronic Sports) mundial ao lado de jogos como “League of Legends” (Riot Games), “DOTA 2” (Valve), “Call of Duty: Infinity Warfare” (Infinity Ward), “StarCraft II” (Blizzard) entre outros, movimentando um mercado que gerou mais de 91 milhões de dólares em premiações no ano de 2017 (STATISTA, 2018).



Fonte: Statista (2018). Gráfico de valores em premiações do E-Sport no ano de 2017. CS: GO aparece em segundo lugar com 19.19 milhões de dólares.

Apesar de todo esse sucesso é preciso dizer que Counter Strike (2000) surge nos cenários dos jogos digitais como um mapa modificado do jogo “Half Life” (1998). Os Mods são modificações realizadas no conteúdo original dos games pelos próprios jogadores, as mudanças têm escalas variadas, de texturas no cenário até mapas ou fases completamente inéditas. No caso de Counter Strike, além de mapas novos foi gerado praticamente um outro modo de jogo a partir da mecânica e física encontrada em Half Life.

Champion (2013) recorda que devido aos inúmeros Mods produzidos pelos jogadores, o desenvolvedor do game consegue mais visibilidade para sua obra, aumentando sua vida útil e identificando tendências de comportamento e da receptividade do público – em alguns casos, os mods se tornam mais populares do que os jogos originais. A consolidação de Counter Strike como jogo e não apenas um Mod, vem em 2000 quando a Valve resolve comercializá-lo como uma expansão oficial de Half Life.

Nos anos 2000, Counter Strike era uma febre nas Lan Houses<sup>15</sup> brasileiras, a internet banda larga não era disponível em todos os lugares, então as partidas eram realizadas em modo Rede (Lan).

15. Lançadas no Brasil no final dos anos 90, as casas de jogos eletrônicos, conhecidas como lan houses, transformaram-se em centros de entretenimento para os apaixonados por jogos em rede, esses lugares também ofereciam acesso à internet banda larga e serviços de cópias/impressões. Fonte: Nextcafe

Crianças jogando Counter Strike na Lan House, os videogames facilitam a apropriação de representações diversas e ajudam na criação de imaginários. A favela como zona de guerra que é representada nos jogos é apenas uma das realidades encontradas nas favelas.



Fonte: Passatempo legal, 2010. Counter Strike na Lan House.

Com essa popularização dos jogos em rede, jogadores brasileiros começaram a criar Mods para o jogo e um deles é o mapa CS\_Rio (2001) desenvolvido por Mataleone e Crocodilo (2001) o objetivo dos contra-terroristas é subir o morro e libertar reféns que estão sob o controle dos terroristas. A versão atualizada desse mapa é presente em todos os servidores de Counter Strike 1.6 e considerado por muitos um dos melhores cenários do jogo, conseguindo inclusive premiações e reviews internacionais.

A representação da favela apresentada em CS\_Rio no que diz respeito à cenário pode ser considerada uma das mais fidedignas já apresentadas em videogames, seus criadores se preocuparam com detalhes que até então eram tratados superficialmente. O campo de terra batida, o bar com rádio tocando samba, a tv na casa passando funk, as vielas estreitas com pontos cegos, a possibilidade de subir nas lajes, a diferença de nível do terreno e a paisagem da cidade maravilhosa sendo mostrada ao fundo.

Conforme o jogo ia se atualizando e lançando continuações, os mapas clássicos sofriam melhorias gráficas e os desenvolvedores dos Mods acompanharam esse processo. Em Counter Strike: Global Offensive (2011) foi lançado um mapa chamado “FAVELA”.





# FAVELA

CREATED BY: Rick

Dangerous chokepoints, tense showdowns and explosive action.

Fonte: Counter Strike, 2001. Cenário mapa CS\_Rio.

Fonte: Counter Strike: Global Offensive, 2013. Tela de carregamento do mapa FAVELA



Esse mapa FAVELA apresenta várias melhorias gráficas em relação ao seu antecessor CS\_Rio, a riqueza de texturas e materiais é evidente, porém em alguns momentos aparenta ser um cenário de guerra genérico, não uma favela. A morfologia das construções e a composição do terreno agora são apresentadas de maneira diferente: as ruas são largas, pouca presença de vielas, a topografia é mais planificada, o traçado dos caminhos chega a ser quase ortogonal.

Tanto em Call of Duty: Modern Warfare 2, quanto nos jogos da franquia Counter Strike “O jogo exige uma postura ativa na exploração do espaço, para onde ir, por onde caminhar, onde estão os inimigos e a bomba.” (Ramos, 2008). Considerando o que Ramos disse, podemos afirmar que em jogos de tiro onde existe uma disputa entre times pelo controle de um território, estimula-se os jogadores a conhecer e se apropriar dos espaços em busca de estratégias que os levem a vitória.

De acordo com Meneghetti (2006), os jogos de guerra em primeira pessoa proporcionam “virtualmente, uma das emoções mais intensas que o ser humano poderia experimentar — a última fronteira do limite social, moral e ético — que é matar ou ter a própria vida subtraída por alguém”.



Fonte: Counter Strike: Global Offensive, 2013. Mapa FAVELA



Fonte: Favela Wars, 2013. Tela de Abertura.

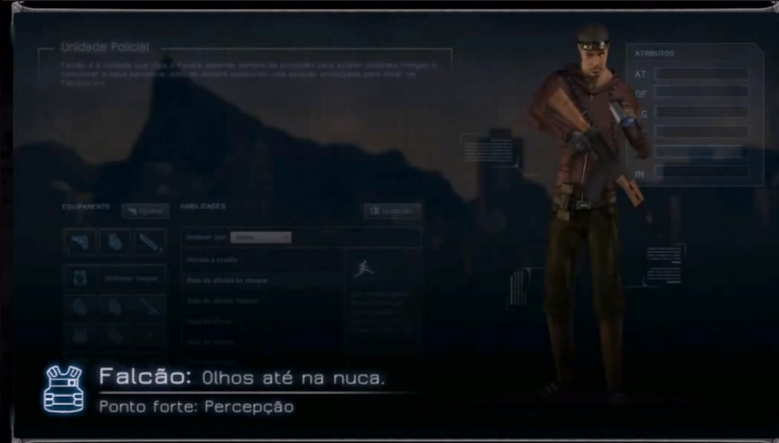
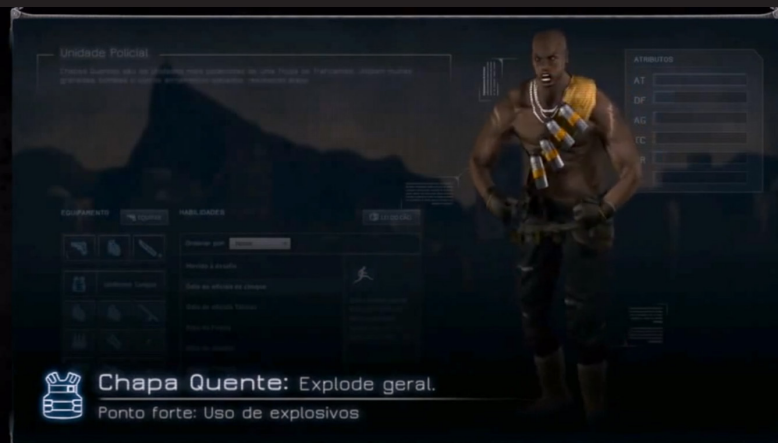
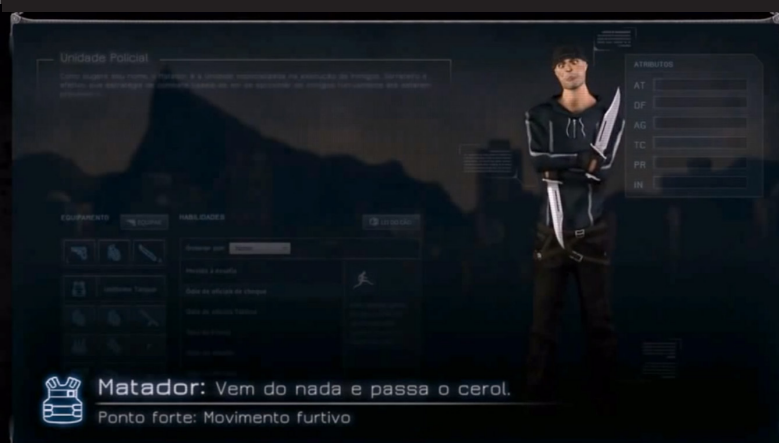
Favela Wars (2013) é um game de estratégia online baseado em turnos, desenvolvido pela produtora brasileira independente Nano Studio que tinha como narrativa a disputa de território entre policiais e traficantes no Rio de Janeiro de 2041. Segundo Gonzaga (2013) um dos desenvolvedores disse que a ideia de criar o jogo surgiu depois de uma experiência de tiroteio que presenciou na Linha Vermelha do Rio de Janeiro.

A primeira grande decisão do jogador é se vai comandar um esquadrão policial ou um grupo de traficantes. A dinâmica do jogo é simples, são dois jogadores onde cada qual assume o comando de uma das equipes (policial ou traficantes) e começam um embate onde o último vivo é declarado vencedor. Os personagens de cada equipe são únicos entre si, todos têm habilidades, equipamentos e funções diferentes.

Apesar da tentativa por parte dos desenvolvedores em colocar personagens brancos e negros em ambas as equipes, ainda é possível perceber que o esquadrão policial é majoritariamente branco e o grupo traficante tem sua maioria de negros.



No trailer de lançamento na apresentação dos personagens, todos os policiais são brancos, no que diz respeito aos traficantes os negros aparecem representados com as descrições mais violentas enquanto os traficantes brancos aparecem com descrições mais sutis como “percepção” e “movimentos furtivos”.





Esse tipo de representação colonialista em que o branco traz consigo a ordem e o negro é a raça subdesenvolvida e selvagem funciona apenas como uma ferramenta propagadora do racismo e estigma social. Quijano (2005) defende que a ideia das relações de poder está diretamente relacionada ao conceito de raças, para ele, o processo colonizador é baseado na inferiorização do colonizado, quando dizemos que o branco é bom e o negro é mal estamos apenas reproduzindo um discurso de juízo de valor baseado na raça e não no indivíduo.

O ambiente do jogo é situado em cinco mapas de favelas cariocas diferentes: Cidade de Deus, Rocinha, Morro do Borel, Complexo do Alemão e Santa Marta. Segundo Nascimento e Bonini (2014) a construção das comunidades representadas em Favela Wars foi desenhada a partir de fotos e levantamentos realizados in loco.

As favelas do jogo são representadas por sujeira, esgoto a céu aberto, materiais de construção soltos no cenário, vielas labirínticas, pouca iluminação pública e construções inacabadas. Outro fato interessante é perceber a ausência de moradores, o espaço é ambientado para ser um campo de batalha



onde a população é invisível ou inexistente.

Na representação da favela em *Favela Wars* é possível identificarmos alguns elementos que nos permitem associar essa imagem com a estética da ginga apresentada por Jacques, os materiais fragmentais presentes no cenário, as vielas que surgem no entremeio das construções formando caminhos labirínticos e até mesmo a disposição rizomática da ocupação dos barracos no cenário virtual.

Infelizmente não foi possível realizar o gameplay desse jogo, pois apesar de toda a divulgação na internet e reportagens televisivas, o jogo não conseguiu resistir a versão Beta e acabou sendo descontinuado, uma das possíveis causas é o custo elevado da manutenção dos servidores nas partidas online para uma produtora de jogos independente.



Fonte: *Favela Wars*, 2013. Cenários.

Para finalizar o tópico de representações hegemônicas sobre favelas o game escolhido foi *Max Payne 3* (2012) desenvolvido pela Rockstar Games, trata-se de um jogo de tiro em terceira pessoa lançado para Playstation 3, Xbox360, PC e Mac Os.

O enredo é “simples” parece um thriller policial dos anos 80-90. Max é um ex-policial estadunidense e alcoólatra que acaba sendo contratado como segurança de uma família rica e influente no Brasil, tudo desanda quando uma das pessoas que ele precisa proteger é sequestrada, Max então se vê forçado a investigar as pistas para descobrir o paradeiro de sua cliente.

Apesar de a favela apresentada em *Max Payne 3* não ser o cenário principal do jogo, ela é de longe a melhor trabalhada entre todas que apresentamos até agora. A equipe de produção do jogo teve um trabalho de pesquisa que superou os elementos estéticos e conseguiu que o jogo além de atender a “receita de bolo” esperada de um título AAA, servisse também de instrumento para críticas sociais. Abordando temas como: violência policial, criminalidade, preconceito, cultura periférica, ONGs e turismo social.





É. Nada como a visão da pobreza extrema para fazer uma festa na cobertura ficar bem animada!

PULAR ↵

Max Payne 3 tem como base da trama a cidade de São Paulo, a imagem anterior se passa durante uma festa na cobertura de um prédio empresarial. Naquele momento Max faz uma crítica comparativa entre as pessoas ricas e as condições de miserabilidade da favela quando vista daquele ponto. Além disso a figura serve como uma representação da paisagem da capital paulista onde às ocupações irregulares e os arranha céus dividem espaço no território lado a lado.

A Favela Nova Esperança consegue apresentar elementos que são esquecidos ou ignorados pelas representações de favelas que mostramos até agora (com exceção talvez do mapa CS\_Rio). A começar pela entrada da favela, existe aqui uma preocupação em mostrar a transição entre cidade formal e cidade informal, a mudança do cenário não acontece imediatamente ao se atravessar a rua ou dobrar a esquina, como é o caso de Call of Duty: Modern Warfare 2.

A medida que entramos no território da favela a morfologia das construções e configuração dos espaços públicos vai se alterando assumindo uma estética completamente diferente.





Fonte: Max Payne 3, 2012. Entrada Nova Esperança.



Fonte: Max Payne 3, 2012. Nova Esperança.



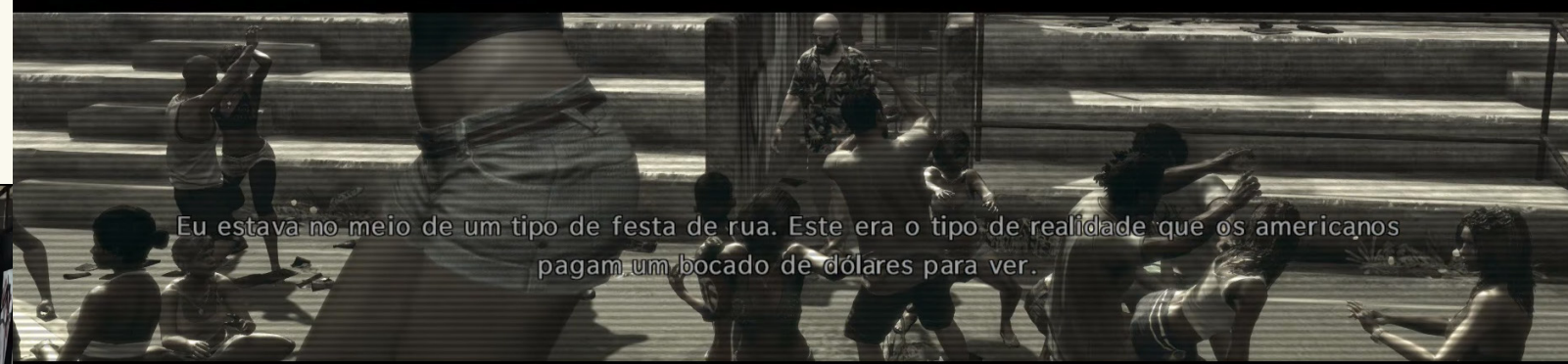
Em Nova Esperança é possível ver a existência de pessoas na favela, ao caminhar lá a todo instante estamos ouvindo as conversas na rua em português. As músicas do cenário (9 círculos e Sorriso Favela) ficam a cargo do Raper Paulistano Emicida e Dj Sany Pitbull. Além de toda essa interação indireta entre o jogador e a favela também é possível presenciar a apropriação do espaço público pelos moradores NPC (Non Player Character), mesas com gente conversando nas vielas, comércio informal e crianças jogando bola na rua.

“Se eu tinha aprendido alguma coisa desde que cheguei na cidade, era que os brasileiros saiam do útero chutando uma bola. E para esses garotos, essa era a única chance de sair daqui sem fazer ilegal.”

(Max Payne 3, 2012)



Fonte: Max Payne 3, 2012. Uso do espaço público.



Eu estava no meio de um tipo de festa de rua. Este era o tipo de realidade que os americanos pagam um bocadinho de dólares para ver.

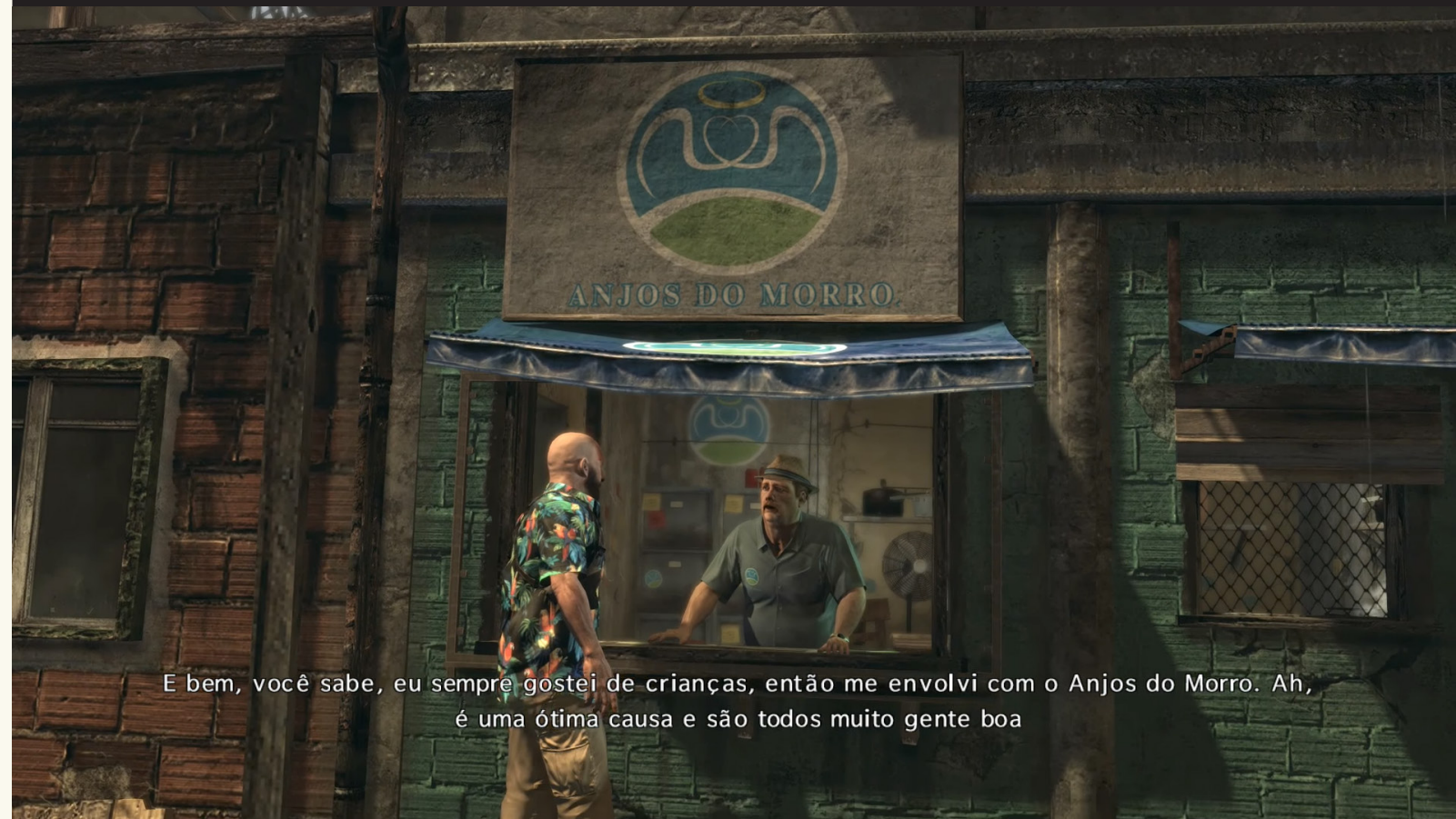
Fonte: Max Payne 3, 2012. Baile Funk.



Outra crítica que o jogo faz é referente ao “turismo social”, em Max Payne ao contrário do que acontece em algumas favelas do Rio de Janeiro, a figura do gringo não é bem vista. Ao caminhar é possível ouvir frases como “Tá fazeno o que aqui? Eu te convidei?” “A gente não tá num zoológico ô turista de merda”, ao chegar no baile funk que estava acontecendo em uma quadra, Max diz que é o tipo de coisa que os Americanos pagariam “a top dollar” para ver.

Freire-Medeiros (2007) diz que os favela tours ou tours de realidade como ela chama são vendidos como experiências de vivenciar as emoções do Outro que está distante da sua realidade, também explica que isso é um fenômeno que transformou a palavra favela em marca internacional, fato que foi intensificado com a presença da favela no cinema.

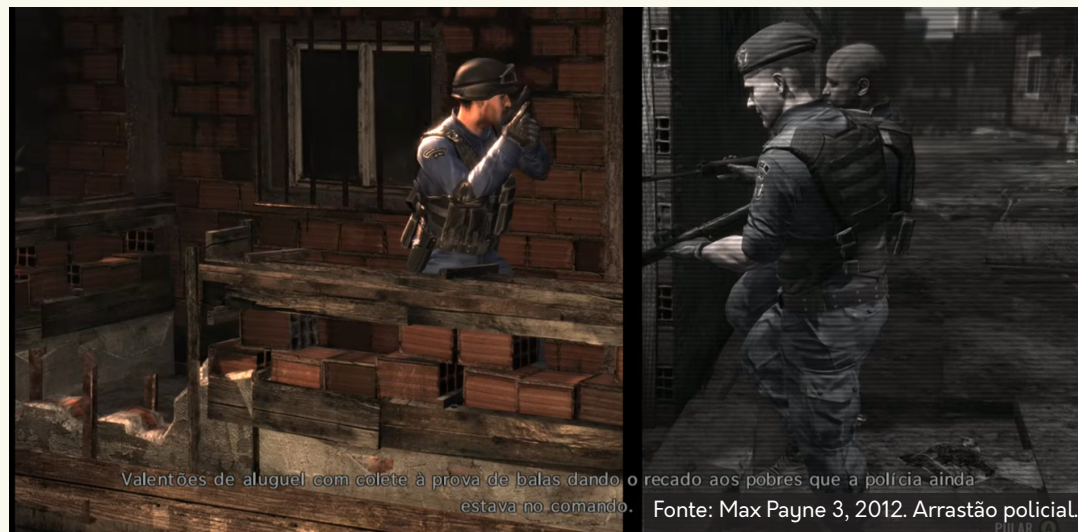
Com exceção do DJ do Baile Funk, do estadunidense que faz trabalho voluntário na ONG e dos policiais todas as pessoas na favela são negras ou morenas. O branco é representado durante todo o jogo como aquele que vive na cidade formal, que é bem-sucedido e tem uma vida confortável em cima da miséria de quem mora em Nova Esperança, os únicos que fogem à regra no jogo é quem trabalha com



E bem, você sabe, eu sempre gostei de crianças, então me envolvi com o Anjos do Morro. Ah, é uma ótima causa e são todos muito gente boa

ONGs prestando apoio social.

Também é possível ver durante o gameplay a relação entre polícia-favela e a corrupção dentro da corporação. O uso da violência por parte policial é bem evidenciado e fica claro que ali não importa quem seja, morador ou traficante, qualquer um era uma vítima em potencial dessa violência. “Minha nossa, esses filhos duma puta faziam a polícia de Nova York parecer os Hare Krishna”. (Max Payne, 2012)



Como vimos ao longo do Level 1.3, as representações hegemônicas de favelas em videogames sempre estiveram associadas à narrativas de guerra e disputa de território. A presença da polícia ou esquadrões militares em conflito com traficantes ou terroristas é algo já naturalizado.

Poucos jogos se preocuparam em representar a favela como um espaço onde vivem pessoas. No geral os únicos presentes nos ambientes virtuais de favelas eram os grupos em guerra traficantes-policial/militar. Podemos dizer que esse tipo de escolha por parte das produtoras é delicada e perigosa, pois ajuda a construir direta ou indiretamente no imaginário das pessoas a ideia de que todos que vivem na favela são uma ameaça que deve ser combatida.

O jogo Socom II: US Navy SEALs foi o único que representou as pessoas da favela como brancas, ainda assim elas utilizavam máscaras negras de esqui. Todas as outras representações pessoas da favelas que vimos até agora eram majoritariamente negra. Quando pensamos sobre isso é possível perceber que alguns jogos além de mostrar os habitantes da favela como inimigos, também propagam a ideia de que o negro periférico é um problema que deve ser combatido com violência.



Fica claro entre os jogos analisados até aqui que Max Payne 3 e o mapa CS\_Rio são pontos fora da curva no que diz respeito à representação da favela em videogames, em ambos houve uma preocupação em demonstrar elementos que remetissem a cultura da favela e não apenas a reprodução de seus símbolos estéticos.

Os motivos que podem ter causado esse tipo de resultado provavelmente estão associados, à experiência de vida no caso do pessoal envolvido com o mapa CS\_Rio e da pesquisa de campo e pensamento crítico por parte da equipe da Rockstar ao produzir Max Payne 3.

Quanto a morfologia e forma arquitetônica apresentada nesses ambientes virtuais é possível detectar alguns padrões de textura, forma e distribuição no espaço. A maioria das favelas apresentadas aqui tinham suas edificações distribuídas de maneira rizomática e sem organização no território (do jogo), as construções em muitos casos geravam becos e vielas que funcionavam de maneira labiríntica para facilitar ou dificultar táticas de combate, os fragmentos estavam presentes na forma dos materiais soltos no cenário. Também é possível dizer que a forma e composição do espaço em todas essas favelas

estimula o jogador a explorar o ambiente e se apropriar dele de modo que possa utilizá-lo para melhor atender suas necessidades.

# LEVEL 2

## PAPO & YO

“Quando você cria se torna responsável pelo que constrói, se torna um contador de histórias e como tal, é sua responsabilidade o modo que essa história é contada.”

Vander Caballero, criador de Papo & Yo.

No level 2, vamos utilizar o jogo Papo & Yo para tentar demonstrar a possibilidade das representações de favelas em videogames sem a necessidade de apelar para os estereótipos consolidados nas mídias e no imaginário popular: território de guerra, violência policial, conflito polícia-trafficante, armas, drogas, pobreza e racismo.

Papo & Yo é um jogo de plataforma, que foi desenvolvido pela produtora independente Minority Media e lançado digitalmente na Playstation Network em 2012 como conteúdo exclusivo para Playstation 3, sendo adaptado posteriormente para a plataforma PC em 2013.

Esse Level está separado em três subníveis, no primeiro vamos falar sobre o processo de criação do jogo Papo & Yo, no segundo abordaremos como sua favela é representada e na terceira parte vamos relacionar a favela do jogo com a estética da ginga apresentada por Jacques.

Antes de iniciar a análise do de Papo & Yo, precisamos entender alguns conceitos explicados por Müller (2011) sobre a construção da imagem dentro dos videogames: tecnologia, narrativa, regras do jogo, público alvo e condições de produção.

A tecnologia é o que limita a representação gráfica do jogo, conseqüentemente a ambientação virtual do espaço e a exploração do cenário, ela influencia tanto a produção do jogo quanto o modo como os aparelhos vão reproduzir seu conteúdo, sendo assim a tecnologia é quem define os tipos de interação possíveis entre o mundo virtual e o mundo físico.

A narrativa é o modo como a história se desenvolve para jogador, ela também determina como será a representação gráfica do cenário, personagens, músicas e todos os outros elementos necessários para melhor entendimento e desenvoltura do enredo.

As regras do jogo dizem respeito à jogabilidade, isto é, o que pode ou não de ser feito no ambiente de jogo, questões relacionadas à física do mundo virtual, habilidades dos personagens e controles. Essas regras também determinam o tipo de experiência que o jogador terá com o espaço virtual.

O público alvo é quem o game designer/produtora quer que seu conteúdo atinja, também influencia de maneira direta às abordagens estético-visuais, pois pode favorecer ou desfavorecer a aceitação do jogador dependendo de estilo visual e qualidade gráfica empregadas.



As condições de produção dizem respeito à logística de distribuição, capital para o desenvolvimento do jogo, tecnologia disponível e o tempo de produção.

Do mesmo modo que a pintura, cinema, e todas as outras obras visuais, os videogames também utilizam estilos artísticos e composições de formas que sirvam para transmitir determinadas informações. Ao adotar um estilo gráfico de representação hiper-realista estamos realizando uma abordagem diferente de quem escolhe algo mais cartoon.

No caso de Papo & Yo em que a narrativa do jogo se passa em uma favela imaginária dentro da cabeça do garoto Quico, optou-se pelo uso de uma estética gráfica espacial, ou seja, um ambiente tridimensional. Pois andar dentro da favela e interagir com o cenário se configurou mais importante para história que apenas um pano de fundo estático, o mesmo recurso foi utilizado em jogos onde é necessário que o jogador se aproprie do espaço como: Call of Duty: Modern Warfare 2, Counter Strike e Max Payne 3.



Vamos utilizar como exemplo o jogo Okami, nesse jogo que trata sobre folclore e mitologia japonesa foi utilizada uma representação gráfica que remete as antigas pinturas japonesas feitas em aquarela. Esse casamento de visual e narrativa é determinante para transmitir ao jogador a informação necessária e consequentemente também se tornam ferramentas para captar a atenção e vender/difundir o jogo.

## LEVEL 2.1 CRIATURA E CRIADOR

Papo & Yo conta a história de Quico, um garoto que sofre violência doméstica causada pelo pai alcoólatra. No enredo, o menino é transportado da sua realidade para uma favela imaginária onde precisa enfrentar diversos obstáculos e desvendar caminhos labirínticos para superar seus traumas.

O grande diferencial de Papo & Yo é o uso da criatividade empregada para discutir temas sensíveis como violência doméstica e alcoolismo através do videogame, utilizando como cenário de fundo a favela criada a partir do caos na mente perturbada do garoto. “Percebe-se que um processo diferenciado como este só poderia ocorrer em um estúdio independente, onde há um maior grau de liberdade criativa dos desenvolvedores” (Paula e Hildebrand, 2014) em comentário sobre games feitos por produtoras Indie.

No jogo todos os personagens são espelhos da realidade do menino, o monstro ‘Papo’ inicialmente dócil e inofensivo, que ao ingerir sapos se torna uma besta flamejante violenta (representação do seu pai alcoólatra), o ‘Robô Lula’ seu fiel escudeiro (representando ao brinquedo como um instrumento para superar as adversidades) e a garota ‘Alejandra’ que se apresenta como guia e protetora (representação da mãe).



O diretor criativo e idealizador do jogo Vander Caballero, afirmou em entrevista para o website Arkade que Papo & Yo foi baseado em sua experiência com o pai. Para ele o videogame tem potencial de se tornar uma ferramenta de conscientização e educação, superando o status de ser apenas um entretenimento.

O videogame aqui aparece como um meio para alcançar um fim. No caso de Papo & Yo, o jogo além de gerar entretenimento e desafiar o jogador, o instiga a refletir sobre realidades mais próximas do mundo real, como vimos em algumas críticas realizadas pelo jogo Max Payne 3. Que fique claro, não estamos dizendo que instigar reflexões próximas a realidade são mais importantes que enfrentar dragões ou soltar raios, cada qual tem seu valor e a função desse trabalho não é realizar tal julgamento.

Ao criar Papo & Yo, Caballero buscou emocionar o jogador, envolvendo-o no drama da criança e ao retratar sua experiência pessoal através do jogo Caballero abre precedente para que outros jogos façam o mesmo. A história do Quico, não é só dele, é do Vander, do João, da Maria, da Ana e muitos outros.

**Arkade:** Você acredita que jogos também podem educar e conscientizar as pessoas?

**Vander:** Videogames não são diferentes de livros, filmes e música, e neste aspecto, eles possuem o mesmo potencial de lidar com assuntos sérios e complexos. Então, o problema é que, como uma indústria, nossos recursos são tão intencionalmente aplicados na fabricação de fantasias de poder que isso acaba nos trazendo danos. Mas graças aos desenvolvedores independentes de games, agora nós podemos começar a mudar isso e ajudar a levar a indústria a uma nova direção.

(Zimmermann, 2013)





Compreende-se que, através da liberdade de criação e experimentação, pode-se chegar a novos métodos de desenvolvimento de jogos digitais capazes de obter resultados importantes para a compreensão de qual o real potencial expressivo destes jogos

Paula e Hildebrand (2014)

Segundo Caballero em depoimento ao CriticalPathProject (2015) a produção da imagem e como ela se apresenta é responsabilidade de quem a produz, ao criar algo você está contando uma história e consequentemente se torna responsável por isso.

A partir desse comentário podemos afirmar que nenhum projeto de desenho é apolítico, nenhuma representação é livre de intenção, nenhuma foto é inocente. Todo e qualquer ato criativo/representativo tem uma narrativa que pode ser uma ideia, uma emoção, um acontecimento ou até mesmo determinada visão de mundo.

Para nós, o importante é entender como Papo & Yo tenta representar no videogame uma favela que vai em oposição as representações hegemônicas do favelismo e ao mesmo tempo consiga manter elementos que permitam sua associação às favelas do mundo real.

Caballero afirmou que utilizou como referência a paisagem das favelas brasileiras na produção do ambiente virtual de Papo & Yo, pois era algo próximo da realidade que viveu em sua infância na Colômbia.

**Vander:** Quando eu comecei a desenvolver Papo, após muitos anos na EA (Electronic Arts), eu queria levar os jogadores à uma jornada onde eles jamais tinham ido. Assassin's Creed os levou à Veneza renascentista; eu queria mostrar aos jogadores a humildade e a pobreza da América Latina.

Quando eu era jovem e viajei ao Rio, eu imediatamente senti uma conexão com o Brasil porque eu conseguia me associar à pobreza das favelas, já que era a mesma que eu testemunhei no meu próprio país, a Colômbia. E, apesar de falarmos idiomas diferentes, nossas sociedades são bem parecidas. Assim que eu comecei a trabalhar na direção de arte de Papo, eu tentei descrever a pobreza à minha equipe canadense. Eu contei a eles que o que eles consideram lixo é usado como material de construção nas casas pobres da América Latina.

Mas eles não captaram a ideia até que eu usei a palavra "favela", uma palavra já implantada no imaginário coletivo da América do Norte. Daquele momento em diante, a favela se tornou uma forma de ilustrar claramente o que era a pobreza para uma audiência que não era familiar com ela.

(Zimmermann, 2013)

Quando Caballero fala na entrevista que queria representar a precariedade das construções e a pobreza dessas comunidades latino-americanas, mas encontra dificuldade para que sua equipe canadense entenda sobre o que está falando, precisando recorrer à palavra favela para ser compreendido.

Demonstra o quão poderoso é o poder representativo da imagem associada à palavra Favela como marca global (Freire-Medeiros, 2007).

Não podemos ignorar a importância de ser um colombiano latino-americano que cresceu em contato com favelas em seu país, que aparece representando uma favela “latino-americana” que se opõe ao favelismo.

Mais do que replicar a estética visual de favelas que já está consolidada no mercado tradicional de games, Papo & Yo nos mostra uma favela que trata temas sensíveis sem precisar recorrer as armas e temáticas de guerrilha.

Quando comparamos Papo & Yo com outros jogos que também representam favelas, é possível perceber o quão marginal ele é em relação às favelas representadas usualmente em videogames. Sua periferia está na não necessidade das armas de fogo, do cenário de guerra entre policiais e traficantes, na ausência do racismo e no protagonismo do negro.

Todas as representações morfológicas da favela continuam presentes na sujeira, nos materiais,

na forma dos barracos, da disposição das construções dentro do território e agora com a presença de elementos culturais que valorizam o espaço da favela, como os graffiti.

O jogo nos apresenta a favela como um lugar lúdico, que força o jogador a explorar e modificar o cenário constantemente, adentrar seus becos e vielas, andar sobre as lajes e telhados, ver e fazer interações com o espaço de modo a superar os desafios através de quebra-cabeças, diferentemente dos games mostrados até agora que valorizavam o uso da força bruta, através de armas e violência.

Papo & Yo mais do que um jogo independente, é também produto ideológico por parte do desenvolvedor, para entendermos isso, é necessário conhecer um pouco do histórico de Caballero até produzir a favela de Quico.

Ele atuou como diretor de Arte e diretor criativo na Eletronic Arts Canada (uma das produtoras de games mais influentes do mundo) em jogos de franquias como: FIFA, Need for Speed, Army of Two, Spore Hero e The Sims (Caballero, 2018). Em 2011, deixa a Eletronic Arts e funda a Minority Media. É importante compreender que sair de uma produtora de jogos mundialmente reconhecida como a EA

para criar uma produtora de jogos independentes, visando produzir conteúdo que tratam temas sensíveis como Papo & Yo, mais do que uma tentativa de liberdade criativa é um ato de posicionamento político no cenário gamer.

Os desenvolvedores de jogos indies e artísticos possuem maior liberdade criativa, já que nessas esferas não existe pressão para que, necessariamente, se tenha retorno financeiro em relação às produções desenvolvidas. Enquanto isso, nos grandes estúdios, muitas vezes os desenvolvedores devem adequar suas produções às demandas de mercado em busca do retorno financeiro. Isto pode fazer com que estes desenvolvedores abram mão de inovações para não correrem o risco de criarem um jogo fora dos padrões aceitos pelo grande público, gerando um fracasso comercial.

Paula e Hildebrand (2014)

Os jogos independentes além de ser o caminho de entrada no mercado de jogos digitais para desenvolvedores iniciantes, também podem ser considerados instrumentos para produção materiais que disputem espaço no mercado formal, mas que tratem problemáticas e realidades que muitas vezes são ignoradas pela produção hegemônica. Esse processo de resistência e luta que começa a ganhar força nos

videogames com as empresas independentes, já é realidade em outros mercados como Cinema e Música.

**Arena:** Por que uma favela? Este cenário também foi parte de sua infância ou você o escolheu apenas para compor a atmosfera surreal de Papo & Yo?

**Vander Caballero:** Eu cresci em Bogotá, Colômbia, e como muitos países da América do Sul, os pobres e os ricos vivem lado a lado, então eu testemunhei as “invasões” (como as favelas são chamadas em Bogotá) se desenvolverem ano após ano. Quando eu tinha sete anos, me lembro que elas atingiam apenas as base das montanhas, mas quando eu tinha 18 anos, percebi que já cobriram a montanha por inteiro. Foi inacreditável.

Ingrid, uma mulher que ajudava na limpeza da nossa casa, morava na favela e algumas vezes nós a levávamos de volta, de carro. Eu ficava espantado cada vez que entrava na favela, era um lugar surreal para mim, um garoto acostumado com paredes brancas chatas e simétricas.

Quando eu era criança, minha família me dizia que ser pobre era difícil e sofrido, o que me confundia muito: ‘como é que eu estou sofrendo, se minha família é rica?’. As favelas se tornaram o lugar perfeito para experimentar essa contradição.

(Sampaio, 2012)

Nesse contexto podemos dizer que Papo & Yo além de ser a externalização de uma experiência traumática por parte do idealizador, é um produto de resistência sobre a imagem inferiorizada e criminalizada das favelas em videogames, uma narrativa de superação em um ambiente caótico e um questionamento sobre a relação de pobreza–infelicidade.





Fonte: Papo & Yo 2013. A favela se molda diante das necessidades.

CARREGANDO >>>

## LEVEL 2.2

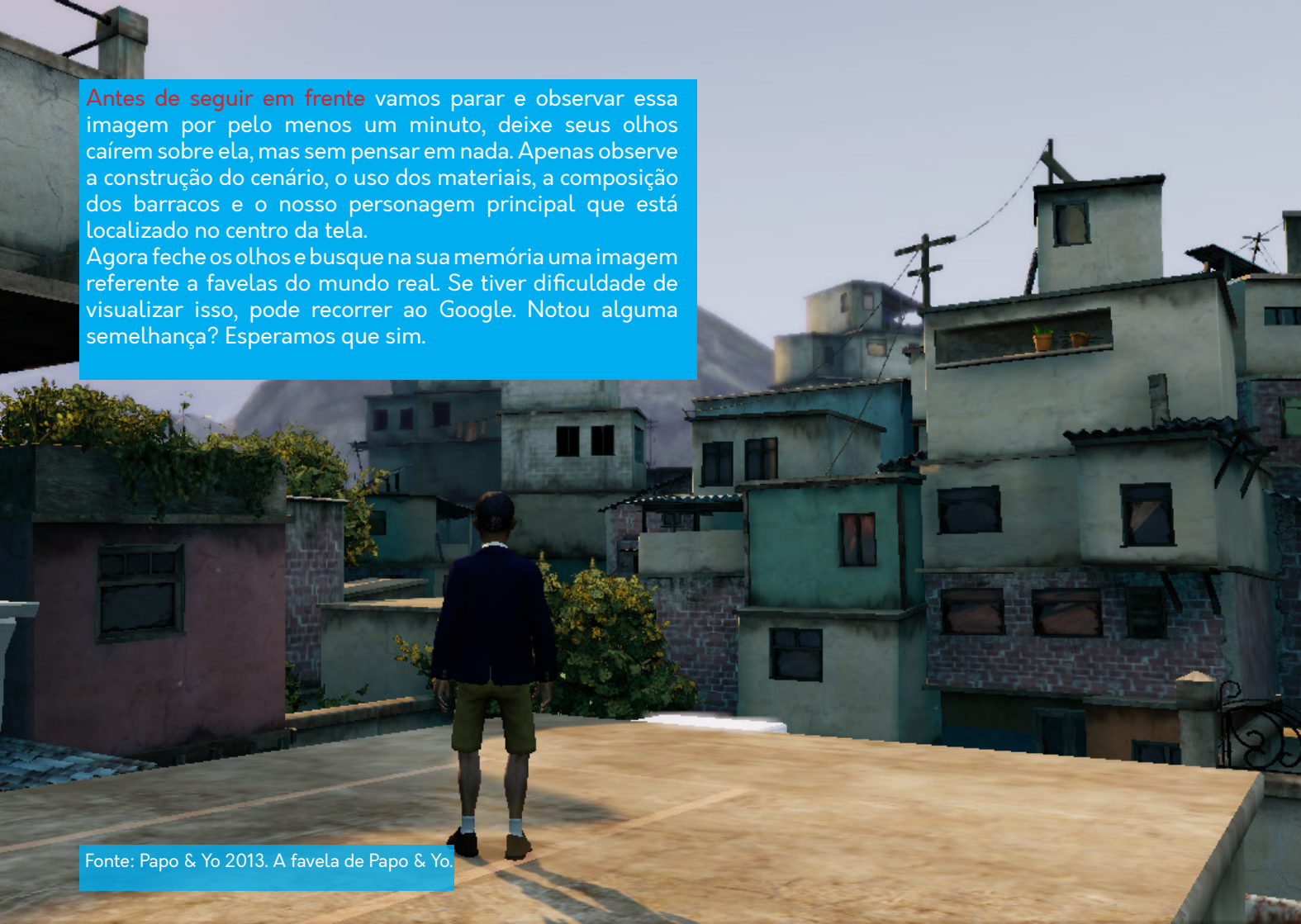
### YO E A FAVELA

Muhammad Ali afirmou que “O Homem que não tem imaginação, não tem asas”. Para Vander Caballero, o criador do novo Papo & Yo, a imaginação foi uma forma de voar para longe de um passado cruel e uma forma de tentar enterrar a dor. Uma dedicatória no início do jogo “a meus irmãos, irmãs e mãe, que sobreviveram ao monstro em meu pai” mostra-nos que aquilo que vamos experimentar não será apenas mais um entretenimento fútil de comando na mão.

(Nogueira, 2012)

Antes de seguir em frente vamos parar e observar essa imagem por pelo menos um minuto, deixe seus olhos caírem sobre ela, mas sem pensar em nada. Apenas observe a construção do cenário, o uso dos materiais, a composição dos barracos e o nosso personagem principal que está localizado no centro da tela.

Agora feche os olhos e busque na sua memória uma imagem referente a favelas do mundo real. Se tiver dificuldade de visualizar isso, pode recorrer ao Google. Notou alguma semelhança? Esperamos que sim.



Enquanto Max Payne 3, aborda temas sociais de uma maneira irônica e direta, no decorrer da construção de sua narrativa thriller policial dos anos 80 semelhante a Duro de Matar (1988), Papo & Yo trata temas delicados de um modo mais lúdico como acontece em O Labirinto de Fauno (2006).

No início do game você é transportado para a favela sem entender direito o que está acontecendo, mas no decorrer da história a crítica e o relato, sobre violência doméstica e uso de drogas fica cada vez mais clara.

O jogo utiliza-se de elementos visuais que remetem ao mundo real, mas sempre com o cuidado de lembrar ao jogador que está em um mundo fantástico. Papo & Yo é uma aventura do gênero plataforma com uma narrativa linear, isso é, uma vez cumprida uma etapa não é possível retornar à aquele momento. Ao longo da história o cenário se transforma e com ele sua paleta de cores, se metamorfoseando de ambientes vivos e alegres até cenários escuros e tenebrosos.

Vamos considerar nesse trabalho a representação de identidade latino-americana de Papo & Yo como um produto cultural que reproduz símbolos que remetem à América Latina e suas favelas.



Observem a figura por uns instantes e tentem perceber quais elementos colaboram com essas referências de favelas latinoamericanas



Fonte: Papo & Yo 2013. Campo, cano e graffiti.

O campo de futebol, o varal de roupas, o grafite na parede, o esgoto a céu aberto, são apenas alguns dos vários elementos representados que conseguimos reconhecer ao observar essa imagem. Em Papo & Yo fica evidente o uso de uma estética visual que vai de encontro a representação de signos e símbolos que remetessem à favelas latino americanas, não importando se são características positivas ou negativas.

No livreto *O que é semiótica* (1998), Lucia Santaella explica a partir da semiótica pierciana que signos são representações de algum tipo de objeto e símbolos são representações generalizadas, por exemplo, favela da Rocinha (signo) e favela (símbolo).

Essa identidade latinoamericana é reforçada do início ao fim do jogo, do personagem principal ser um menino negro dentro da favela à trilha sonora andina e afrolatina. O fato de Quico ser negro é significativo quando levamos em consideração todo o histórico dos negros e as favelas brasileiras. Papo & Yo também se mostra como o único jogo que apresentamos nesse trabalho onde o negro além de protagonista, não recorre à violência para se mostrar forte.

Segundo Frias e Vargas (2014), o jogo de Caballero reforça e valoriza a identidade latinoamericana de sua favela ao introduzir no cenário o trabalho de grafiteiros chilenos, ampliando assim a sensação de uma espaço mais humanizado e tornando o ambiente virtual mais próximo de uma representação urbana.

Embora os graffitis em Papo & Yo sejam basicamente decorativos, eles recebem um destaque muito maior do que em outros jogos que possuem graffitis em seus cenários.

(Frias; Vargas, 2014)

Como representantes da arte urbana dentro do jogo encontramos Sebastian Navarro (Aka Charquipunk) Simon Paulo Arancibia Gutierrez (Aka La Robot de Madera) e Inti Castro (Aka INTI). Todos os desenhos representados em Papo & Yo são reproduções de obras que existem no mundo real.

Além dos graffitis outro fator que recebe uma atenção especial é a trilha sonora composta por Brian d' Oliveira, o trabalho do compositor de Trinidad e Tobago aparece no decorrer da história com variados sons e estilos, por vezes remetendo à flauta pan andina e em outros momentos a batiques de



Fonte: Larobotdemadera, 2011 e Papo & Yo, 2013. À esquerda graffiti de Larobotdemadera no Chile e a direita captura de tela do jogo.

tambores africanos. O vocal é praticamente inexistente, sendo a maior parte do jogo composta por uma trilha puramente instrumental.

Em todo o game só conhecemos os quatro personagens mencionados anteriormente, com exceção deles a favela é completamente deserta, isso não é um problema quando lembramos que todo o cenário é um produto da mente do garoto.

A textura dos materiais e a forma dos barracos também remetem à signos da favela. Apesar de ser fantasiosa em alguns momentos, ao distorcer o cenário, movimentar barracos ou amontoá-los de modo a desafiar a gravidade Papo & Yo consegue através de sua favela nos mostrar um modelo de representação nos videogames que apesar de seu cenário, não precisa obrigatoriamente ser arena de conflito entre polícia-trafficante, violência explícita e inferiorização do outro.

A violência no jogo é experimentada pelo jogador de uma maneira mais sutil do que disparar uma arma, ela é trabalhada durante a narrativa e ao longo da jornada do Quico para lidar com os abusos do monstro Papo (seu pai).





## LEVEL 2.3 FAVELA FRAGMENTO, LABIRINTO E RIZOMA

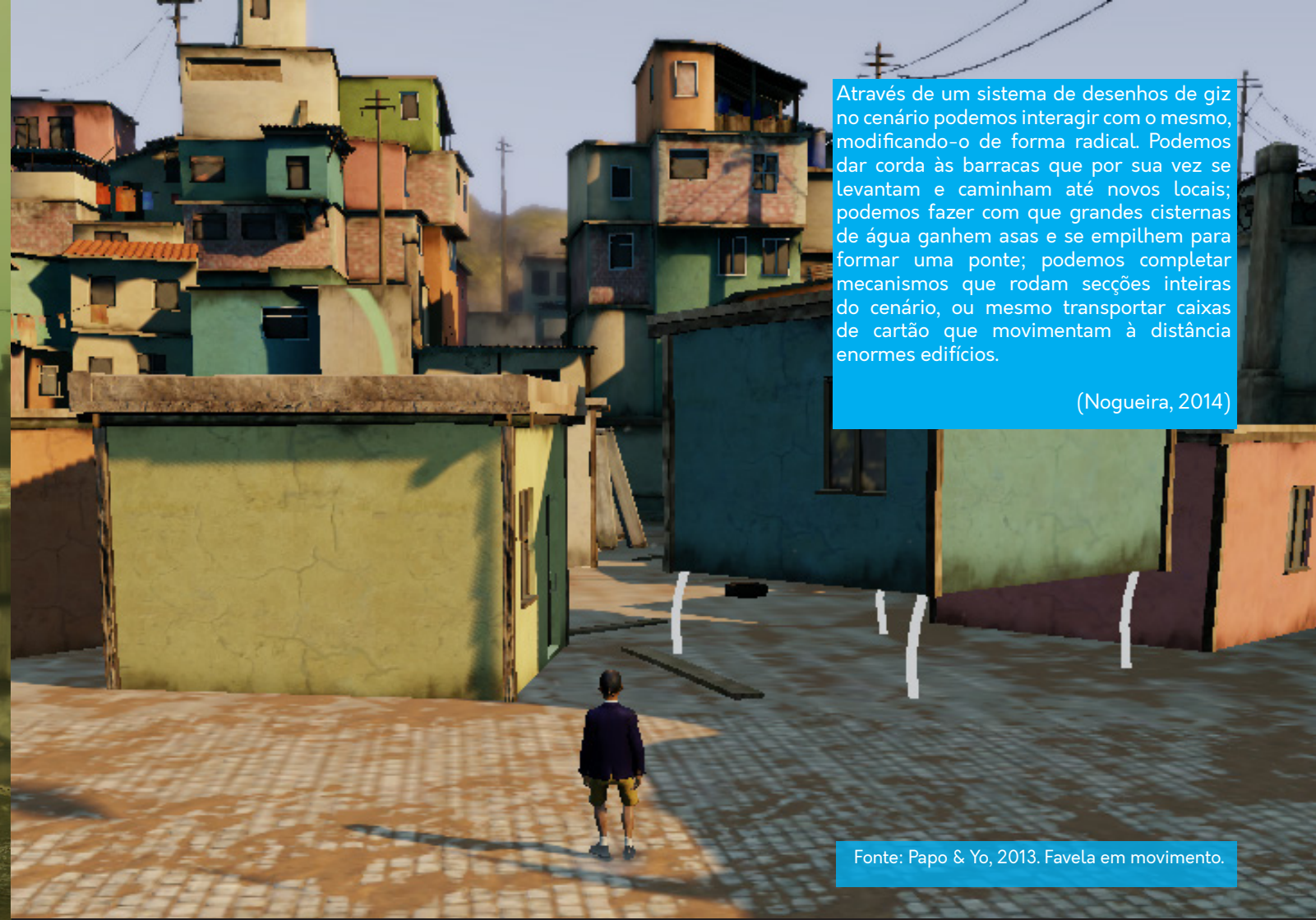
Nessa parte do trabalho vamos discutir os conceitos de fragmento, labirinto e rizoma apresentados pela Jacques em estética da ginga (2012) procurando sua aplicabilidade na favela criada a partir do caos na cabeça do Quico. Mais do que mostrar uma representação de símbolos semióticos vamos procurar abordar a estrutura virtual construída para a criação dessa favela.

O fragmento de Jacques esteve presente conosco em todo o trabalho, quando consideramos que cada barraco e cada representação de material corresponde a um fragmento que no seu conjunto criam formas diversas e particulares, aceitamos que a estética visual das favelas nos videogames pode ser fragmental.

Em Papo & Yo o fragmento está presente a todo instante no dinamismo das construções e na movimentação dos barracos, tal como os fragmentos de Jacques, o cenário nunca é estático, sua forma e função está em constante alteração. Durante a narrativa do jogo, quando Caballero te força a movimentar um barraco para criar espaço de passagem ou construir um caminho, o fragmento aparece afirmando que a favela fantástica está ali para ser modificada e reconstruída para servir de suporte ao jogador.



Fonte: Papo & Yo, 2013. Fragmentos.



Através de um sistema de desenhos de giz no cenário podemos interagir com o mesmo, modificando-o de forma radical. Podemos dar corda às barracas que por sua vez se levantam e caminham até novos locais; podemos fazer com que grandes cisternas de água ganhem asas e se empilhem para formar uma ponte; podemos completar mecanismos que rodam seções inteiras do cenário, ou mesmo transportar caixas de cartão que movimentam à distância enormes edifícios.

(Nogueira, 2014)

Fonte: Papo & Yo, 2013. Favela em movimento.

A medida em que se vai jogando Papo & Yo é possível perceber o que Jacques quis dizer quando fala que o labirinto surge do espaço resultante entre as construções, os caminhos são ditados pela forma das casas e sua ocupação no espaço. Os próprios fragmentos que constituem essas edificações têm o poder de facilitar ou dificultar o acesso.

Cria-se então a sensação labiríntica que se reforça cada vez mais na construção estética gerada pela reprodução constante dos materiais empregados nas edificações. Por vezes é possível se perder, se confundir ou andar em voltas. Necessitando o uso de marcos visuais para achar o trajeto desejado (Lynch, 2011).

Tanto nas favelas reais, quanto na de Papo & Yo. Esse labirinto só é percebido por quem vem de fora, aquele que visita o espaço e não é natural dali. Jacques afirma que entrar em uma favela sem um guia (morador ou conhecedor) é um convite a se perder e vivenciar o espaço. No jogo essa figura de guia conhecedor da favela nos é apresentada pela personagem Alejandra, que em vários momentos aparece nos indicando o caminho mais seguros ou mais práticos.

Ao contrário do que os arquitetos e urbanistas tentam fazer ao implementar projetos como “favela-bairro”, Quico ao modificar o labirinto para criar seu caminho não está buscando uma “lógica” ou “ordem” que remetam à cidade formal e sim adaptando o cenário às suas necessidades imediatas, tal como os moradores fazem no mundo real.

Dos três conceitos abordados pela Jacques o mais complicado de identificar no universo de Papo & Yo com certeza é o rizoma, isso acontece porque esse conceito é apresentado pela autora como um processo que surge a partir da territorialização, desterritorialização e reterritorialização do espaço. Quando observamos uma cidade, esse tipo de amarração se torna mais visível, mas ao trabalhar com um ambiente virtual a situação é um pouco mais complexa.

O que podemos perceber em Papo & Yo que é possível associar à ideia de rizoma, e aqui faço uma relação com rizoma biológico<sup>16</sup> e não esses processos de várias territorializações apresentados pela autora.

16. O rizoma do ponto de vista botânico é uma espécie de caule que as plantas vasculares possuem, geralmente é subterrâneo, esse caule cresce conforme a necessidade e disponibilidade de recursos, ele não segue nenhum tipo de planejamento, é espontâneo e seu formato dificilmente será replicado em outro rizoma (Nogueira, 2000?).



Na favela de Papo & Yo podemos sim identificar algumas dessas características de ocupação, ao longo do jogo é possível observamos barracos e as composições geradas por esses barracos nos lugares mais inusitados, de partes contaminadas com esgoto a céu aberto, subterrâneos até topo de morros ou próximo de cachoeiras, fazendo um comparativo com o que acontece no mundo real, podemos dizer que isso é uma representação das construções que acontecem sob os mesmos tipo de locais de risco.

A possibilidade de identificar fragmento, labirinto e rizoma da estética da ginga em Papo & Yo reforça que é possível em certo grau associar elementos que vão além das representações mais hegemônicas com as favelas do mundo real. Apesar de ser uma representação criada a partir da imaginação de Quico, a favela de Caballero tem uma lógica estrutural que se assemelha a de uma favela convencional e representa uma identidade latino-americana.

Fonte: Papo & Yo, 2013. Ocupa cano.



Fonte: Papo & Yo, 2013 e Desconhecido. À esquerda Papo & Yo e à direita Favela do Turano-RJ.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse trabalho vimos que as mídias são instrumentos muito poderosos para construção de imaginários e representações visuais. Através de um recorte temporal nos jornais e no cinema foi possível perceber que a imagem da favela que temos hoje não é um produto instantâneo, sua estruturação foi feita e adaptada ao largo dos anos.

A favela como lugar já nasce carregada de estigmas herdados dos cortiços, desde seu início ela é vista como um problema sanitário, estético e de segurança pública. Também foi possível observar que a nomenclatura favela nasce no morro da Previdência, mas as ocupações irregulares nascem com a libertação dos escravos e a lei de terras de 1850.

O favelismo apresentado por Leite (2014) se mostra presente durante todo o trabalho, quando observamos e discutimos os modos de representação hegemônicos divulgados nas mídias em relação às favelas, através da produção de preconceitos, inferiorização do outro e produtor de “verdades”.

Nos jornais foi possível perceber a clara demarcação entre cidade formal e cidade informal, fica evidente a construção de uma representação da favela como um problema a ser constantemente

combatido e inferiorizado. Por vezes parece até um discurso colonizador, onde a cidade formal tem o “dever” cívico de mostrar à cidade informal o o caminho do “desenvolvimento”.

O cinema aparece mostrando a cor da favela e essa cor é majoritariamente negra. A relação do cinema com a favela é mostrada em dois extremos. No primeiro instante existe uma exotificação da cultura popular e da imagem do negro, samba e carnaval, ocorre ali uma romantização da vida na favela. O outro momento é a quebra dessa romantização em detrimento da representação de um “mundo novo” com suas próprias regras e conflitos, um ambiente de guerra e terror.

Devido ao alcance dessa mídia, filmes como Cidade de Deus (2002) ajudaram a divulgar representações da favela em uma escala mundial colaborando para a criação da favela como marca global (Freire-Medeiros, 2007)

A favela nos videogames aparece como um resultado da divulgação dessas representações no cinema, na maioria dos jogos ela é apresentada como um cenário de guerra e disputa por território, com raras exceções a cultura local ou o próprio morador da favela são representados. Isso é perigoso,

pois a ausência de representação das pessoas não relacionadas ao crime dentro das favelas nos games, ajuda a divulgar uma imagem de que todos que vivem ali são um problema que deve ser combatido com força bruta.

Max Payne 3 e Papo & Yo aparecem como dois pontos fora da curva em relação às representações de favelas em videogames, ambos criticam e representam as favelas abordando problemáticas sociais. No primeiro todos os estereótipos encontrados nos outros jogos estão lá: cenário de guerra, violência, crime. Mas também aparece a cultura periférica e a representação dos moradores, existe uma preocupação em afirmar que moram pessoas naquele lugar e nem todo mundo é inimigo.

Já Papo & Yo apresenta uma representação que tenta fugir às reproduções hegemônicas com sua favela fantástica e caótica, sem a necessidade de recorrer à guerra, crime organizado e armas de fogo.

No geral podemos dizer que produzir representações contra hegemônicas é um processo de resistência e sobrevivência, pois a partir do momento que aceitamos essas hegemonias como verdades estamos perdendo a possibilidade de mostrar e talvez pensar outras visões de mundo. A imagem e



cultura da favela divulgada e produzida dentro dela apesar de ter alguns elementos reproduzidos em representações hegemônicas, aborda e explora outras criações imagéticas que nem sempre precisam recorrer à estereótipos negativos. Nos videogames, o mercado de jogos Indie é atualmente a melhor saída para uma produção não hegemônica e representativa de classes e problemas deixados de lado.

Ao que diz respeito à futuras pesquisas a partir de “Papo & Yo e a representação da favela no videogame” podemos dizer que seria interessante continuar estudando e criticando os modos de representações de arquitetura, urbanismo e paisagem em videogames, não restringindo apenas às favelas, mas também áreas urbanas e rurais .

Os videogames se mostraram um campo fértil no que diz respeito à produção de cidades e comunidades virtuais o que dá vazão para vários estudos correlatos à arquitetura e urbanismo, tanto na produção digital quanto na experimentação do espaço virtual. Acredito que no futuro com a popularização da tecnologia de VR (Virtual Reality) e AR (Augmented Reality) a arquitetura tende a cada vez mais começar a produzir espaços para o uso e vivência digital.



## REFERÊNCIAS

### BIBLIOGRAFIA

BERNAL-MERINO, Miguel. **On the Translation of Video Games**. The Journal of Specialised Translation, issue 6, 2006, p. 22-36. Disponível em: < [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf)> Acesso em: 17 fev 2013.

BRITO, M. Rosalina. **A verdadeira história, e como surgiu a Cidade de Deus**. Cidade de deus - Rosalina, 2011. Disponível em: <<http://cidadededeus-rosalina.blogspot.com/2011/05/verdadeira-historia-da-cidade-de-deus.html>> Acesso em: 02/06/2018.

CABALLERO, Vander. **Vander Caballero: CEO at Minority Games**. Linkedin, 2018. Disponível em: < <https://www.linkedin.com/in/vander-caballero-bba976>> Acesso em: 23 jun. 2018.

CHAMPION, Erik et al. **Game mods: theory and criticism**. Morrisville: lulu.com, 2013.

FREIRE-MEDEIROS, Bianca. **A FAVELA QUE SE VÊ E QUE SE VENDE: Reflexões e polêmicas em torno de um destino turístico**. Revista Brasileira de Ciências Sociais, Vol. 22, n. 65, 2007. p.61-72.

FRIAS, Jordi Angelo Timón; VARGAS, Antonio Carlos. **Game-Art: considerações sobre a presença de grafitti em games digitais**. DAPesquisa, v. 9, n. 12, p. 58-74, 2014.

GOMES, Flávio; FERREIRA, Roquinaldo. **A Lógica da Crueldade**. Revista História Viva. São Paulo: Duetto, 2006. p. 14

GONZAGA, Yuri. **Brasileiros lançam game “Favela Wars”, de batalha entre polícia e traficantes**. Folha de S.Paulo, 2013 Disponível em:  
<<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/04/1262834-brasileiros-lancam-game-favela-wars-de-batalha-entre-policia-e-trafficantes.shtml>> Acesso em: 16/06/2018.

- HAMBURGUER, Ester. **Política da Representação**. Revista Contracampo, n. 08, 2003.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007
- LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo, WMF Martins Fontes, 2011.
- JACQUES, Paola Berenstein. **Estética da ginga. A arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica**. Rio de Janeiro, Casa da palavra, 2012.
- LEITE, Márcia Pereira. **Entre a „guerra” e a „paz”: Unidades de Polícia Pacificadora e gestão dos territórios de favela no Rio de Janeiro**. Dilemas: Revista de Estudos de Conflito e Controle Social, v. 7, n.4, 2014. p. 625-642.
- MACHADO, Eduardo Augusto Moreira. **Jogos Digitais, Guerra e Identidade: a reprodução de temáticas securitizadas em jogos que envolvem a temática bélica**. SBGAMES – XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Teresina, 2015.
- MASSARANI, Sandro. **Jogando Online - Alguns dilemas antropológicos nos videogames**. 2011. Disponível em: < [http://www.massarani.com.br/index\\_html\\_files/JogandoOnline.pdf](http://www.massarani.com.br/index_html_files/JogandoOnline.pdf)> Acesso em: 19/06/2018.
- McGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012
- MENEGHETTI, Marcelo. **A percepção na realidade virtual dos videogames de guerra: um olhar fenomenológico**. Interação, 5, 2006, p. 1-15.

- MÜLLER, Eduardo Fernando. **Os conceitos estético-visuais dos jogos digitais**. 2011. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- NASCIMENTO, Gilbson Fonseca do; BONINI, Luci Mendes de Melo. **Favela Wars: A lógica dos signos culturais brasileiros nos espaços virtuais**. Anuário Unesco Metodista de Comunicação Regional, v. 18, n. 18, 2014. p. 181-193.
- NOGUEIRA, Miguel Tomar. **Análise - Papo & Yo**. RubberChicken, 2012. Disponível em: < <http://rubberchickengames.com/2012/08/27/analise-papo-yo/>> Acesso em: 19 jun. 2018.
- NOGUEIRA, Thais. **Rizoma**. Infoescola, 2000? Disponível em: < <https://www.infoescola.com/plantas/rizoma/>> Acesso em: 16 jun. 2018
- OLIVIERI, Silvana. **A cidade nos documentários**. RUA: Revista de Arquitetura e Urbanismo, v. 7, n. 2, 2006. p. 84-95.
- PADILHA, José. **Jose Padilha escreve sobre “Tropa de elite” ante su estreno español**. Noticine, 2003? Disponível em: < <http://noticine.com/iberoamerica/36-iberoamerica/9691-jose-padilha-escribe-sobre-qtropa-de-eliteq--ante-su-estrenoespanol-.html>> Acesso em: 02/06/2018.
- PALACIO, Sofia Alvarez Nuñez; DALFOLO, Yeni García. **La favela a través de la imagen cinematográfica: El cine brasileño e imaginários urbanos**. Trabalho de conclusão de curso. Universidad URT Uruguai, 2017.
- PAULA, Bruno Henrique de; HILDEBRAND, Hermes Renato. 2014. **Potencial Expressivo nos Jogos Indie e Gamearte: Análise dos jogos Flower e Journey**. In Atas do III Encontro Anual da AIM, editado por Paulo Cunha e Sérgio Dias Branco, 298-309. Coimbra: AIM



PAULA, Frederico Braida Rodrigues de; ZANCANELI, Mariana Alves. **As Dinâmicas Arquitetônicas e Urbanísticas nos Videogames: do Lúdico à Construção de uma Inteligência Coletiva sobre os Espaços das Cidades**. SIGRAD, XX Congresso of the Iberoamerican Society of Digital Graphics, Buenos Aires, 2016.

PINHEIRO, C.M.P. **A história da utilização dos games como mídia**. Anais do 4º Encontro Nacional da Rede Alfredo Carvalho. São Luis: Rede Alcar, 2006. P.1-14.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do Poder, Eurocentrismo e América Latina**. In: Colonialidade do Saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latinoamericanas. Edgardo Lander (org). Colección SurSur, CLACSO, Ciudad autónoma de Buenos Aires, Argentina. 2005.

RAMOS, Daniela Karine. **Ciberética: Vias do desejo nos jogos eletrônicos**. Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

REVELO-IMERY, M. Alejandra. **Traduzindo 'Favela' Parte 1: A Problemática da Tradução**. RioOnWatch, 2014. Disponível em: <<http://riononwatch.org.br/?p=9317>> Acesso em: 22/05/2018.

\_\_\_\_\_. **Traduzindo 'Favela' Parte 2: A Problemática da Tradução**. RioOnWatch, 2014. Disponível em: <<http://riononwatch.org.br/?p=9362>> Acesso em: 22/05/2018.

RIBEIRO, Ludmila. **O nascimento da polícia moderna: uma análise dos programas de policiamento comunitário implementados na cidade do Rio de Janeiro (1983-2012)**. Anál. Social, Lisboa, n.211, p.272-309, jun. 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0003-25732014000200003&lng=pt&nrm=i-so](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0003-25732014000200003&lng=pt&nrm=i-so)>. Acesso em: 8 jun. 2018.

RODRIGUES, Liebert. **Os mapas jornalísticos sobre as unidades de polícia pacificadora como representação visual do favelismo**. Espaço e Cultura, [S.L.], p. 179-204, dez. 2017. ISSN 2317-4161. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/31758>>. Acesso em: 05 jun. 2018.

ROCHA, Daniella Guedes. **Da Batalha à Guerra do Rio: uma abordagem espaço-temporal da representação das favelas na imprensa carioca**. Anais, p. 1-20, 2016.

\_\_\_\_\_. **Imprensa e favelas, representações e políticas**. Revista Observatório, [S.L.], v. 4, n. 2, p. 712-732, abr. 2018. ISSN 2447-4266. Disponível em: <<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/3516>>. Acesso em: 05 jun. 2018.

ROSSINI, Miriam de Souza. **Favelas e favelados: a representação da marginalidade urbana no cinema brasileiro**. Revista: Sessões do Imaginário, Cinema, Cybercultura e Tecnologia da imagem. 2003.

SAMPAIO, Henrique. **Entrevista: criador de Papo & Yo fala sobre traumas, favelas, Lula e Luxemburgo**. Arena IG, 2012. Disponível em: <<http://arena.ig.com.br/2012-08-24/entrevista-criador-de-papo--yo-fala-sobre-traumas-favelas-lula-e-luxemburgo.html>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. Brasiliense, 1998.

SANTOS, Leandro Viana Villa dos. **A Nacionalidade em jogo: Representações do Brasil em Jogos Digitais**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

SILVA, Thiago de Faria e. **Audiovisual, memória e política: os filmes Cinco vezes favela (1962) e 5x favela, agora por nós mesmos (2010)**. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

SOUZA, Carlos Roberto. **Humberto Mauro. In: Cinema Brasileiro**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1987, p. 105-132.

STATISTA. **Leading eSports games worldwide in 2017, by cumulative tournament prize pool (in million U.S. dollars)**. Statista, 2018. Disponível em: < <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>> Acesso em: 20/06/2018.

VALLADARES, Licia. **A gênese da favela carioca. A produção anterior às ciências sociais**. Rev. bras. Ci. Soc. [online], 2000, vol.15, n.44, pp.05-34.

VALLADARES, L.P. **A invenção da favela. Do mito de origem à favela.com**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.

ZALUAR, Alba; ALVITO, Marcos. **Um Século de Favela**. Rio de Janeiro: FGV, 1998.

ZIMMERMANN, Daniel. **Entrevista Arkade – Vander Caballero, diretor criativo de Papo & Yo**. ARKADE, 2013. Disponível em: < <https://www.arkade.com.br/entrevista-arkade-vander-caballero-diretor-criativo-papo/>>. Acesso em: 15/05/2018.

## FILMES, VIDEOS E DOCUMENTÁRIOS

ALEM DA CURIOSIDADE. **História Do Counter-Strike**. 2016. (10m17s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mMrHQ4i0oU>>

CAMPOS, Fernando Coni. **Ladrões de Cinema**. 1977. (1h47m)

CAMUS, Marcel. **Orfeu Negro**. 1959. (1h37m30s).

CRITICALPATHPROJECT. Vander Caballero—Importance of Cultural Perspective. 2015. (2m03s). Disponível em: <<https://youtu.be/mM-mEKWH4ps?list=PLT6UcXHZyZ0uzuEhXTw5VUZVUGDciWfi>> Acesso em: 20 jun. 2018.

\_\_\_\_\_. Vander Caballero—Simulating Conflicting Relationships. 2015. (2m03s). Disponível em: <<https://youtu.be/nvr7CKPQnzQ?list=PLT6UcXHZyZ0uzuEhXTw5VUZVUGDciWfi>> Acesso em: 20 jun. 2018.

\_\_\_\_\_. Vander Caballero—Being Responsible for Your Failures. 2015. (1m15s). Disponível em: <<https://youtu.be/nvr7CKPQnzQ?list=PLT6UcXHZyZ0uzuEhXTw5VUZVUGDciWfi>> Acesso em: 20 jun. 2018.

\_\_\_\_\_. Vander Caballero—Supporting a Positive Message. 2015. (1m03s). Disponível em: <<https://youtu.be/nvr7CKPQnzQ?list=PLT6UcXHZyZ0uzuEhXTw5VUZVUGDciWfi>> Acesso em: 20 jun. 2018.

\_\_\_\_\_. Vander Caballero—Responsible Game Design. 2015. (2m38s). Disponível em: <<https://youtu.be/nvr7CKPQnzQ?list=PLT6UcXHZyZ0uzuEhXTw5VUZVUGDciWfi>> Acesso em: 20 jun. 2018.

\_\_\_\_\_. Vander Caballero—Social Responsibility and the Design Community. 2015. (2m03s). Disponível em: <<https://youtu.be/nvr7CKPQnzQ?list=PLT6UcXHZyZ0uzuEhXTw5VUZVUGDciWfi>> Acesso em: 20 jun. 2018.

DIEGUES, Cacá; ANDRADE, Joaquim Pedro de; et all. **Cinco Vezes Favela**. 1962. (1h32m)

DIEGUES, Isabel; BARRETO, Paola. **5x Favela - Agora por Nós Mesmos**. 2010. (1h40m)

ESG. **Socom 2: Mission 4: Urban Sweep**. 2016. (29m27s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=U11bnhSbsNk&list=PLj8mVpsdbKaqAUG8xoSJZGp0M-W4tDOQW&index=4>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

FARIAS, Roberto. **Assalto ao trem pagador**. 1962. (1h42m36s)

GAMEMATICS. **Call Of Duty Modern Warfare 2 - Game Movie**. 2014 (2h12m51s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=N4B6qRnnrnM>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

McGONIGAL, Jane. Gaming can make a better world. 2010. (20m31s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

MEIRELLES, Fernando; LUND, Kátia. **Notícias de uma Guerra Particular**. 1999. (56m46s)

\_\_\_\_\_. **Cidade de Deus**. 2002. (2h15m)

NANO GAMES. **Favela Wars Promo Trailer (Official version) - Jogo de estratégia**. 2012. (2m27s). Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=Khzko\\_lzT54](https://www.youtube.com/watch?v=Khzko_lzT54)>. Acesso em: 19 jun. 2018.

NEWSON, Jennifer Siebel. **Miss Representation Trailer**. 2011. (8m52s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=8ap2xnMcvpw>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

SANTOS, Nelson Pereira dos. **Rio, 40 graus**. 1995. (1h31m28s).

## LISTA DE GAMES

Call of Duty: Modern Warfare 2. Infinity Ward. 2009.

Counter-Strike. Valve Corporation. 2000.

Counter-Strike: Global Offensive. Valve Corporation; STEAM. 2012.

Favela Wars. Nano Studio. 2012.

Half Life. Valve Corporation. 1998.

Mapa CS\_Rio. Matalcione;Crocodilo. 2001.

Max Payne 3. Rockstar Games. 2012.

Okami. Capcom. 2006.

Papo & Yo. Minority Media. 2012.

SimCity 4. Maxis. 2003.

SOCOM II: U.S. Navy SEALs. Zipper Interactive; Sony Computer Entertainment. 2003.

Stardew Valley. Chucklefish. 2016.

The Sims. Maxis. 2000.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Disponível em: < <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>>

81



## LISTA DE FIGURAS

|            |  |    |
|------------|--|----|
| Figura 1.  | Disponível em: < <a href="https://vignette.wikia.nocookie.net/simswiki/images/0/02/The_Sims_1_Beta_2.jpg">https://vignette.wikia.nocookie.net/simswiki/images/0/02/The_Sims_1_Beta_2.jpg</a> >                                     | 16 |
| Figura 2.  | Disponível em: < <a href="https://www.rockpapershotgun.com/images/16/sep/simcity4.jpg">https://www.rockpapershotgun.com/images/16/sep/simcity4.jpg</a> >   | 16 |
| Figura 3.  | Disponível em: < <a href="https://upload.farm/static/images/1/1CzYza/1CzYza-m.png">https://upload.farm/static/images/1/1CzYza/1CzYza-m.png</a> >   | 16 |
| Figura 4.  | Disponível em: < <a href="https://78.media.tumblr.com/d53bda377b4b74030ca3a30d97ca8a1b/tumblr_inline_my05oxnCui1rzeb3r.jpg">https://78.media.tumblr.com/d53bda377b4b74030ca3a30d97ca8a1b/tumblr_inline_my05oxnCui1rzeb3r.jpg</a> > | 19 |
| Figura 5.  | Disponível em: < <a href="http://www.thebubble.com/wp-content/uploads/2016/08/villa31.jpg">http://www.thebubble.com/wp-content/uploads/2016/08/villa31.jpg</a> >   | 31 |
| Figura 6.  | Disponível em: < <a href="http://rioonwatch.org.br/wp-content/uploads/2017/06/IMG_9061-e1492884765810.jpg">http://rioonwatch.org.br/wp-content/uploads/2017/06/IMG_9061-e1492884765810.jpg</a> >                                   | 33 |
| Figura 7.  | Disponível em: < <a href="http://favelagrafia.com.br/images/galerias/alemao/14.jpg">http://favelagrafia.com.br/images/galerias/alemao/14.jpg</a> >   | 37 |
| Figura 8.  | Disponível em: < <a href="https://web.natur.cuni.cz/~herben/rhizome/rh2.gif">https://web.natur.cuni.cz/~herben/rhizome/rh2.gif</a> >   | 39 |
| Figura 9.  | Disponível em: < <a href="https://projetcolabora.com.br/cidadania/brasil-e-semifinalista-na-copa-da-desigualdade/">https://projetcolabora.com.br/cidadania/brasil-e-semifinalista-na-copa-da-desigualdade/</a> >                   | 39 |
| Figura 10. | Disponível em: < <a href="http://arteculturaeliteratura.blogspot.com/2012/09/a-telenovela-lado-lado-e-o-resgate.html">http://arteculturaeliteratura.blogspot.com/2012/09/a-telenovela-lado-lado-e-o-resgate.html</a> >             | 42 |
| Figura 11. | Disponível em: < <a href="http://brasilianafotografica.bn.br/brasiliana/handle/bras/5619">http://brasilianafotografica.bn.br/brasiliana/handle/bras/5619</a> >   | 45 |
| Figura 12. | Disponível em: < <a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Oswaldo_Cruz">https://pt.wikipedia.org/wiki/Oswaldo_Cruz</a> >   | 47 |
| Figura 13. | O Globo, Rio de Janeiro, 26 nov. 2010.c. Especial ('A guerra do Rio'), p.8-9. in: Rodrigues  | 56 |
| Figura 14. | Captura de tela do filme feita pelo autor  | 60 |
| Figura 15. | Disponível em: < <a href="https://filmow.com/favela-dos-meus-amores-t95019/">https://filmow.com/favela-dos-meus-amores-t95019/</a> >   | 62 |
| Figura 16. | Captura de tela dos filmes feita pelo autor  | 63 |
| Figura 17. | Captura de tela do filme feita pelo autor  | 63 |
| Figura 18. | Captura de tela do filme feita pelo autor  | 64 |
| Figura 19. | Captura de tela do filme feita pelo autor  | 66 |
| Figura 20. | Captura de tela do filme feita pelo autor  | 69 |
| Figura 21. | Captura de tela do filme feita pelo autor  | 70 |
| Figura 22. | Captura de tela do filme feita pelo autor  | 72 |
| Figura 23. | Disponível em: < <a href="http://cinebrazil.blogspot.com/2013/09/cinco-vezes-favela-1962.html">http://cinebrazil.blogspot.com/2013/09/cinco-vezes-favela-1962.html</a> >   | 75 |
| Figura 24. | Captura de tela feita pelo autor   | 81 |

|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Figura 25. | Captura de tela feita pelo autor   | 83  |
| Figura 26. | Captura de tela feita pelo autor   | 84  |
| Figura 27. | Captura de tela feita pelo autor   | 86  |
| Figura 28. | Captura de tela feita pelo autor   | 87  |
| Figura 29. | Disponível em: < <a href="http://passatempolegal.blogspot.com/2012/01/lanhouses-uma-otima-ideia-uma-pessima.html">http://passatempolegal.blogspot.com/2012/01/lanhouses-uma-otima-ideia-uma-pessima.html</a> >                                       | 90  |
| Figura 30. | Captura de tela feita pelo autor   | 92  |
| Figura 31. | Disponível em: < <a href="http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2013/04/26/mapa_favela_csgo_600.jpg">http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2013/04/26/mapa_favela_csgo_600.jpg</a> >   | 93  |
| Figura 32. | Captura de tela feita pelo autor   | 95  |
| Figura 33. | Disponível em: < <a href="http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2012/10/31/0014.jpg">http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2012/10/31/0014.jpg</a> >   | 96  |
| Figura 34. | Captura de tela do clipe de divulgação. Disponível em: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Khzko_lzT54">https://www.youtube.com/watch?v=Khzko_lzT54</a> >   | 98  |
| Figura 35. | Captura de tela do clipe de divulgação. Disponível em: < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Khzko_lzT54">https://www.youtube.com/watch?v=Khzko_lzT54</a> >   | 99  |
| Figura 36. | Disponível em: < <a href="http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2013/05/08/favela-7.png">http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2013/05/08/favela-7.png</a> >   | 101 |
| Figura 37. | Disponível em: < <a href="https://p2.trrsf.com/image/fget/cf/940/0/images.terra.com/2013/07/15/favela-wars.jpg">https://p2.trrsf.com/image/fget/cf/940/0/images.terra.com/2013/07/15/favela-wars.jpg</a> >   | 102 |
| Figura 38. | Captura de tela feita pelo autor   | 104 |
| Figura 39. | Captura de tela feita pelo autor   | 106 |
| Figura 40. | Captura de tela feita pelo autor   | 107 |
| Figura 41. | Captura de tela feita pelo autor   | 108 |
| Figura 42. | Captura de tela feita pelo autor   | 109 |
| Figura 43. | Captura de tela feita pelo autor   | 111 |
| Figura 44. | Captura de tela feita pelo autor   | 112 |
| Figura 45. | Disponível em: < <a href="https://gematsu.com/">https://gematsu.com/</a> >   | 121 |
| Figura 46. | Captura de tela feita pelo autor   | 125 |
| Figura 47. | Disponível em: < <a href="https://games.orbitum.com/images/329/screenshots/screen_55b42278ace5c1.74420499.jpg">https://games.orbitum.com/images/329/screenshots/screen_55b42278ace5c1.74420499.jpg</a> >   | 132 |
| Figura 48. | Captura de tela feita pelo autor   | 136 |
| Figura 49. | Captura de tela feita pelo autor   | 138 |
| Figura 50. | Captura de tela feita pelo autor   | 140 |
| Figura 51. | Disponível em: < <a href="https://www.polygon.com">https://www.polygon.com</a> >   | 141 |
| Figura 52. | Disponível em: < <a href="https://farm7.static.flickr.com/6066/6120430024_e1101171ca_b.jpg">https://farm7.static.flickr.com/6066/6120430024_e1101171ca_b.jpg</a> >   | 143 |
| Figura 53. | Captura de tela feita pelo autor   | 146 |
| Figura 54. | Captura de tela feita pelo autor   | 147 |
| Figura 55. | Captura de tela feita pelo autor   | 151 |
| Figura 56. | Disponível em: < <a href="https://forums.penny-arcade.com/discussion/154829/show-off-your-screenshots-thread-nsf56k/p64">https://forums.penny-arcade.com/discussion/154829/show-off-your-screenshots-thread-nsf56k/p64</a> >                         | 151 |
| Figura 57. | Disponível em: < <a href="https://forums.penny-arcade.com/discussion/154829/show-off-your-screenshots-thread-nsf56k/p64">https://forums.penny-arcade.com/discussion/154829/show-off-your-screenshots-thread-nsf56k/p64</a> >                         | 151 |
| Figura 58. | Disponível em: < <a href="https://qz.com/wp-content/uploads/2016/08/rtr3gm15-e1470086767426.jpg?quality=80&amp;strip=all&amp;w=3491">https://qz.com/wp-content/uploads/2016/08/rtr3gm15-e1470086767426.jpg?quality=80&amp;strip=all&amp;w=3491</a> > | 157 |



