

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

Helena Souza Lima

É tudo sobre espaços: Psychonauts e a Exploração do Espaço Mental

Juiz de Fora

2023

Helena Souza Lima

É tudo sobre espaços: Psychonauts e a Exploração do Espaço Mental

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Bacharelado em Artes Visuais da
Universidade Federal de Juiz de Fora como
requisito à obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo de Cristofaro

Juiz de fora

2023

Helena Souza Lima

É tudo sobre espaços: Psychonauts e a Exploração do Espaço Mental

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Aprovada em 20 de dezembro de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo de Cristofaro – Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^ª. Dr^ª. Letícia Perani Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^ª. Dr^ª. Letícia de Alencar Bertagna
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Luís Antônio Dourado Júnior
Universidade Federal de Juiz de Fora

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade da conclusão deste trabalho ao meu orientador Ricardo de Cristofaro por incentivar minha pesquisa e produção artística, e por guiar minha abordagem em relação ao trabalho desde o princípio. Agradeço também à contribuição da professora Leticia Perani Soares por me emprestar um espaço onde pude prosseguir com grande eficiência a parte prática do trabalho, e por oferecer seu tempo e atenção em relação às dúvidas que tive durante esse tempo.

Também gostaria de agradecer aos professores Luís Antônio Dourado Junior, Carlos Reyna, Leticia Bergana e Sandra Minae Sato por me proporcionarem conhecimentos e experiências variadas e de grande valor, e por trazerem grandes influências e crescimento na minha paixão artística, que continuarão a se fazer presentes no meu futuro profissional.

Agradeço especialmente à minha família, assim como aos meus amigos Luciana Lopes e Vitor Alex Silver por não apenas me darem ajuda na escrita, revisão e produção prática deste trabalho, mas principalmente por dar suporte e palavras que me ajudaram a manter um espírito saudável durante esse processo, mesmo nos momentos mais difíceis.

RESUMO

O trabalho consta de uma proposição artística que, junto à possibilidade de construir um objeto, faz a exploração pessoal e individual do conceito criativo de espaço mental ou espaço interior através das artes visuais. Toma como referência o jogo Psychonauts 2 e seus precursores como obras imprescindíveis provenientes do conceito de “espaço interior”, presente no gênero narrativo de ficção científica.

Palavras-chave: Espaço Interior. Psychonauts. Processo criativo.

ABSTRACT

The project consists of an artistic proposition that, along with the possibility of building an object, explores the personal and individual exploration of the creative concept of mental space or inner space through the visual arts. It takes as reference the game Psychonauts 2 and its predecessors as indispensable works stemming from the concept of “inner space”, present in the narrative genre of science fiction.

Keywords: Inner Space. Psychonauts. Creative Process.



LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1	–	Ponto de entrada no espaço mental de Hollis (hospital).....	16
Imagem 2	–	Estátua do hospital dentro do espaço mental de Hollis.....	16
Imagem 3	–	Cassino Lady Luctopus.....	17
Imagem 4	–	<i>Hollis' Hot Streak</i> (entrada).....	18
Imagem 5	–	Espaço mental de Dr. Loboto (entrada).....	19
Imagem 6	–	Laboratório de Dr. Loboto, dentro de seu espaço mental.....	20
Imagem 7	–	Garrafa na mente de Bob Zanotto.....	24
Imagem 8	–	Figmentos na mente de Bob Zanotto.....	26
Imagem 9	–	Rascunhos da criatura de cabelo.....	28
Imagem 10	–	Produções em andamento de Studson Studio, North of the Border e Bill Making Stuff, respectivamente.....	29
Imagem 11	–	Primeiros rascunhos da composição do banheiro.....	30
Imagem 12	–	Modelo feito no Blender para referência de composição e escala.....	34
Imagem 13	–	Parede.....	33
Imagem 14	–	Vaso sanitário no processo de impressão.....	34
Imagem 15	–	Objetos feitos com auxílio de modelagem e impressão 3D.....	35
Imagem 16	–	Objetos pequenos feitos em biscuit.....	36
Imagem 17	–	Modelo da lixeira feito no Blender.....	36
Imagem 18	–	Suporte com papel higiênico.....	37
Imagem 19	–	Objetos pequenos feitos com papel e madeira.....	37
Imagem 20	–	Porta finalizada.....	38
Imagem 21	–	Maçaneta finalizada.....	39
Imagem 22	–	Dobradiças antes e depois da pintura.....	39
Imagem 23	–	Móvel da pia, montado e sem acabamento.....	40

Imagem 24	- Móvel da pia, completo.....	40
Imagem 25	- Box, antes e depois do ajuste.....	41
Imagem 26	- Criação da criatura de cabelo.....	42
Imagem 27	- Cúpula da lâmpada instalada.....	43
Imagem 28	- Espelho completo, visto através da abertura da caixa.....	43
Imagem 29	- Visão ampla do banheiro, sem teto ou parede frontal.....	44
Imagem 30	- Thumbnail do curta: Visita ao Psicólogo	45
Imagem 31	- Ilustração sem nome	46

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 O mental, visualmente representado.....	12
1.1 Inspiração e motivação.....	12
1.2 O gênero do Espaço Mental em Psychonauts.....	13
1.3 Sobre interpretação.....	20
1.4 Exploração sobre linguagens artísticas.....	21
2 Processo: entre caixas e banheiros.....	24
2.1 Ponto de partida.....	24
2.2 Tema e cena.....	26
2.3 linguagens escolhidas e execução:.....	28
2.3.1 Dos materiais.....	29
2.3.2 Da composição.....	30
2.3.3 Da construção e montagem.....	31
2.4 Obras complementares.....	44
Conclusão.....	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49

INTRODUÇÃO

O trabalho propõe a construção de um objeto artístico autoral criado a partir do conceito do espaço mental (também podendo ser chamado de espaço interior) que aqui será explorado. Tal exploração será feita através da análise visual, conceitual e temática sobre o jogo *Psychonauts 2*, sendo esse o objeto de pesquisa principal seguido de seus precursores, *Psychonauts* e *Psychonauts in The Rhombus of Ruin*.

Tendo esse videogame como ponto de partida do projeto, procuro desenvolver uma espécie de espaço físico cujo propósito é transmitir uma representação palpável de um espaço mental, referenciando a mesma estrutura básica dos espaços presentes no objeto de pesquisa. A exploração desse tema e objetivo também abre a possibilidade de criações artísticas adicionais cujo propósito, além de adicionar contexto visual ao trabalho, será aproveitar uma pequena porção da grande amplitude de plataformas artísticas através das quais pode-se expressar o conceito central trabalhado e as ideias geradas a partir dele.

A análise dos jogos como ponto de partida é aqui voltada somente para o aspecto visual formal na estrutura de seus espaços mentais, não seguindo à risca todos os elementos narrativos, estilísticos e temáticos do jogo, como o contexto narrativo, intenção do jogo ou o foco primário em mentes perturbadas. Não se trata de uma tradução completa dos espaços no jogo para objetos reais (não virtuais); mas sim, da experimentação sobre o conceito fundamental na obra aplicada em um contexto diferente daquele presente na obra original analisada. Será abordada brevemente a presença da ideia de espaços mentais mostrada através de algumas produções populares, assim como alguns exemplos do objeto de pesquisa em si, que demonstram o motivo teórico por trás da construção estética dos mesmos. Esses exemplos servem como uma base para a relação entre as ideias mostradas no jogo sobre percepção da realidade e imaginação, e que papel elas possuem na construção dos espaços interiores a cada personagem da obra.

Derivada da análise sobre as relações estéticas e narrativas entre personagens e o mundo externo a eles, será feito um breve aprofundamento em torno das concepções sobre representação, e os diferentes tipos de imagem que podemos definir através de alguns estudos no tópico de linguagens artísticas. A partir deste ponto poderemos expandir nosso raciocínio para abranger meios de representação de ideias, tidas como linguagens dentro desta análise. Faremos uma elaboração sobre a utilização dos videogames como uma linguagem contemporânea de arte similar a outras linguagens do âmbito audiovisual. Ao completar esta etapa, consideramos as possibilidades e limitações dentro da tradução, adaptação ou simples

referenciação de uma obra artística para outra, entre linguagens diferentes - mais especificamente, a do videogame. Finalmente, chegaremos à construção do objeto autoral, podendo ele utilizar de meios artísticos de produção digitais e analógicas, como desenho, pintura, escultura, animação, ilustração digital, miniatura, modelagem 3D e assim por diante.

O processo de criação do trabalho tem início no pensamento sobre o conceito que parte da referência estrutural em *Psychonauts*. Primeiramente será elaborada a linha de raciocínio consequente da análise anteriormente feita sobre as mentes presentes no jogo e suas diferentes representações visuais; e então iremos diretamente para a conceitualização da própria ideia de entrar na cabeça das pessoas. A aplicação do conceito passará por novas associações visuais metafóricas e analogias partidas da imaginação e junção de ideias, dentro de meu próprio processo criativo. Tendo em mente o objeto a ser retratado, o tema e as motivações por trás dessas escolhas, nos voltaremos em especial para o processo prático de criação; desde a escolha da composição, materiais, técnicas e observações sobre a experiência prática obtida durante a construção desse objeto.

O objeto final em questão visa principalmente tocar na mesma ideia curiosa sobre o espaço mental, levando em consideração suas infinitas possibilidades teóricas de conteúdo; e procurando também expor, juntamente com a lógica ou ilógica nele implementada, um espaço da mesma natureza que os espaços representados dentro de nossa referência inicial, trazendo consigo uma representação do conceito principal aqui visto.

1 O mental, visualmente representado

Através de toda sua existência, a arte tem sido uma forma de tradução que não utiliza necessariamente a língua escrita como meio de comunicação. A arte vem colecionando ao longo de sua existência um vasto arsenal de ferramentas individuais que, agindo ou não em conjunto entre si, nos ajudam a transmitir (ou traduzir) ideias, emoções, ideais, conceitos, narrativas, sonhos e sentimentos para o mundo real. Aquilo que existia apenas dentro da mente de uma pessoa, se torna visível e palpável para outras pessoas, independente da forma que tenha.

1.1 Inspiração e motivação

Artistas são pessoas que conseguem expor para o mundo, através de suas obras, o seu próprio mundo - da forma como eles o vêem, sentem e interpretam. Entretanto, não há por que o mundo de uma pessoa ser limitado ao que existe à sua volta - e mais: não há por que essa pessoa cujo mundo estamos vendo ser alguém de verdade. Já que estamos entrando na cabeça uns dos outros através da arte, por que não entrar na cabeça de uma pessoa fictícia, saída também de dentro cabeça de uma pessoa real? A ideia que agiu como estopim de todo o conceito por trás da trilogia de jogos intitulados '*Psychonauts*' nasceu de especulações sobre a ideia de entrar em sua própria mente, e talvez possamos aqui resumir essa ideia às palavras “(...) se você pudesse entrar no mundo de alguém, qual seria a cor do céu no mundo deles?”¹

Em 2005 foi lançado o primeiro *Psychonauts*, produzido pelo estúdio *Double Fine Productions*, criado e dirigido por Tim Schafer. É um jogo de plataforma, ação e quebra-cabeça onde o personagem principal, Razputin Aquato (Raz) entra num acampamento para crianças psíquicas que desejavam desenvolver suas habilidades e um dia se tornarem 'psiconautas': agentes secretos do governo que realizavam missões de grande importância usando seus poderes para o bem. Raz possui habilidades psíquicas extraordinárias e se aventura através dos três jogos visitando o interior das mentes de vários personagens, descobrindo seus passados, enfrentando seus medos e ajudando cada um deles a processar seus problemas.

O jogo mais recente, *Psychonauts 2* foi lançado em 2020 – 3 anos após uma curta experiência de realidade virtual chamada *Psychonauts in The Rhombus of Ruin (2017)* – e

¹ SCHAFFER, Tim. Psych Odyssey EP.1, 06:00

toca com ainda mais sensibilidade e informação o assunto da saúde mental que também é presente no primeiro jogo, embora de forma menos atenciosa. Por esse motivo, a maior parte da análise e do referencial visual formal do trabalho está sendo retirado, mais especificamente, de *Psychonauts 2*.

O aspecto mais impressionante em *Psychonauts* é o modo como a chamada exposição de toda a história, todo o passado de cada personagem é feita com praticamente nenhum uso de conversa propriamente dita entre os personagens da trama. Raz, e por consequência o jogador ou espectador, descobre todas essas coisas ao explorar a mente dos personagens. Essa exposição presente no jogo é muito mais impactante do que qualquer quantidade de diálogos ou flashbacks retratando acontecimentos passados. Tudo o que se vê ao andar dentro da mente de alguém é construído a partir daquela pessoa: o seu passado, de seus interesses, gostos, memórias e até medos. Você é capaz de enxergar através dos olhos de outra pessoa, interagir com as construções imaginativas dela do mesmo jeito ou até melhor do que ela. É um jeito único, realisticamente impossível de conhecer alguém; e cheio de beleza, surpresas, imaginação, segredos e curiosidade: tudo isso envolvendo pouquíssimo diálogo, mas ainda saímos conhecendo essa pessoa, quase que por completo.

Descobrir uma experiência como essa, obtendo tantas visões diferentes sobre que forma o espaço do interior da mente de alguém pode tomar, é praticamente impossível não se sentir inspirado a imaginar, você mesmo: Como seria dentro da minha cabeça? Através desses jogos, *Double Fine Productions* e Tim Schafer despertou em mim, assim como em muitos outros a curiosidade sobre a forma de espaços mentais, sonhos e outros frutos da imaginação tomando forma e sendo compartilhada através da arte: da literatura, do cinema, dos jogos, das pinturas, esculturas e afins.

Além de ser uma fonte de inspiração na qual baseio esse trabalho, a série de jogos *Psychonauts* me fornece ampla fonte de análise visual, temática e estrutural que posso utilizar para mais facilmente definir a estrutura desse espaço interior a ser inventado.

1.2 O gênero do Espaço Mental em *Psychonauts*

Através de uma perspectiva mais ampla, entende-se que Tim Schafer não foi o primeiro a ter a ideia de buscar explorar o interior da mente de personagens fictícios. Apesar de sua execução única comparado a tudo que já ví, o conceito de exploração do interior da mente e a ideia de espaço mental estiveram presentes dentro do campo de ficção. Podemos

considerar que ‘Espaço Interior’ ou ‘Espaço Mental’ é um subgênero de ficção científica que vem surgindo e ressurgindo nos últimos 60 anos de acordo com a pesquisa de Rob Mayo, “*The Myth of Dream-Hacking and ‘Inner Space’ in Science Fiction, 1948–2010*”. Embora semelhantes em conceito, cada indivíduo apresentado nessa pesquisa aparenta ter explorado um único gênero em comum, mas de formas muito distintas, por terem desenvolvido seus mundos fictícios aplicando temas, situações, ideias e mecânicas variadas, mais uma vez partindo de suas próprias noções individuais de percepção e interpretação do mundo.

De forma simples, o espaço interior na ficção científica parte da ideia de que dentro da mente do ser humano há espaço físico, formado pelo aglomerado de todo o consciente e inconsciente desse ser. Sonhos, ideias, pensamentos e outros elementos ganham corpo nesse espaço, através de memórias, analogias, associações emocionais e psicológicas do indivíduo.

Na série de jogos *Psychonauts*, o espaço mental é o ponto de partida, o alicerce e o tema principal sobre o qual a totalidade do jogo foi construído. A história, os personagens, o universo e suas mecânicas, o tipo de jogabilidade; todo o conteúdo do jogo é feito de escolhas tomadas a partir da ideia do espaço interior. Ao jogar e observar a narrativa do jogo, entende-se que o protagonista passa por uma aventura completa, que no fim pode ser interpretado como uma mensagem sobre saúde mental, doenças mentais e relações interpessoais. Porém a forma que essa mensagem toma é exatamente a do espaço mental, que não deixa por um momento de ser a base sobre a qual o jogo se constrói. Muito mais do que uma ferramenta narrativa, o espaço interior é, como elemento formador do jogo, a própria linguagem através da qual *Psychonauts* comunica todas as mensagens que busca transmitir.

Em *Psychonauts*, Todos os personagens têm suas próprias experiências, memórias, percepções, sentimentos, pensamentos e ideias. Além disso, cada mente no jogo é formada pela imagem mental do personagem sobre cada aspecto de sua vida. O amplo alcance dessa noção sobre imagem mental é mencionado no seguinte trecho de *O que é uma imagem?*:

E as imagens mentais não parecem ser exclusivamente visuais como o são as imagens pictóricas reais; elas implicam todos os sentidos. Além disso, o imagético verbal pode implicar todos os sentidos, ou pode dispensar qualquer componente sensorial, limitando-se por vezes a insinuar uma ideia abstrata recorrente, como justiça, ou graça ou mal.

W. J. T. Mitchell, (2018. p.28)

Muito do que é visto atravessando a mente de cada um desses personagens é um conjunto de coisas, abstratas ou não, marcantes na vida delas a ponto de chegarem a dominar o espaço como tema e situação² principais, independente de quão simples ou complexo. A colocar de forma simplificada, quanto mais espaço metafórico alguma coisa ocupa na mente dos personagens, maior é a porção do espaço físico em suas mentes é dominado por ela, e mais entrelaçada essa coisa é na temática do ambiente. Independentemente de relevância, a aparência e forma que cada coisa toma em tal espaço não é exatamente a forma real delas, mas sim a imagem mental que cada personagem construiu consciente e inconscientemente a partir de sua percepção ou visão do mundo.

Na segunda mente que visitamos no jogo³, encontramos em dois momentos diferentes duas versões estéticas de um mesmo local, cuja mudança de aparência foi causada por uma mudança drástica e repentina de mentalidade. A vice-presidente da agência dos Psiconautas, Hollis Forsythe⁴ É uma pessoa realista, determinada, responsável, estressada com trabalho e cautelosa. No momento que nos encontramos com ela, a agência está com um buraco no orçamento causado por acidentes recentes e o presidente da mesma agência está ausente devido ao seu estado crítico de saúde. Além do grande volume de trabalho, responsabilidade e pressão dobrados, Hollis também ensina os estagiários da empresa (agora incluindo nós, o protagonista) sobre habilidades psíquicas através de aulas dadas dentro de sua mente.

Dessa forma entramos na mente dela, e após atravessar as paredes do espaço de entrada criado artificialmente por Hollis (cuja aparência é a de uma sala de aula) e invadir o espaço mental verdadeiro dela, nosso local de partida é a entrada de um hospital nomeado “*Our Lady of Restraint Neurological Hospital*” (Hospital Neurológico Nossa Senhora da Restrição).

² Na estruturação dos níveis em *Psychonauts*, existem três partes principais: *Setting*, *Theme* e *Twist*. *Setting* se refere ao cenário, ou situação, e dita a aparência dos níveis de uma forma estilística, podendo tomar qualquer forma, desde ‘odontologia’, a ‘hospital’ (que serão exemplificados em breve). *Theme* remete à condição mental retratada através da Situação; é o que dá substância à forma determinada pelo cenário. Finalmente, o *Twist* é onde os desenvolvedores enriquecem a narrativa com o aprofundamento ou subversão de expectativas (Double Fine Psych Odyssey, ep.06, 14:23)

³ A partir desse momento, todos os pontos estruturais, fases e personagens que serão descritos pertencem especificamente a *Psychonauts 2*, a menos que indicado explicitamente que se origine de outro jogo.

⁴ O sobrenome Forsythe faz um trocadilho sonoro com a palavra proveniente do inglês, *foresight*, que significa “a habilidade de julgar corretamente o que irá acontecer no futuro e planejar suas ações com base nesse conhecimento” (Cambridge Dictionary).

Imagem 1 - Ponto de entrada no espaço mental de Hollis (hospital)



Fonte: Psychonauts 2 (2020).

Imagem 2 - Estátua do hospital dentro do espaço mental de Hollis



Fonte: Psychonauts 2 (2020).

Devido ao estilo cartunesco e irregular do design do jogo, a divisão entre real e mental pode ser, por vezes, menos evidente. A entrada do hospital de Hollis é um exemplo disso devido à natureza realista e analítica da personagem. Apesar de seu presente papel como uma das pessoas responsáveis pela maior agência de psíquicos do mundo, descobrimos ao longo da

fase que toda sua formação acadêmica e profissional aconteceu estudando medicina e ciências psíquicas e trabalhando em um hospital. Essas experiências foram sem dúvida alguma marcadas no seu espaço mental, dado que “hospital” é o tema estético principal. Para Hollis, esse é seu lugar introspectivo inicial, em que entra para explorar suas próprias ideias, processar problemas e encontrar soluções.

Seguimos mais a fundo à procura de Hollis dentro de sua mente, descobrindo mais detalhes sobre suas origens e motivações. O motivo principal de estarmos atrás de Hollis é para convencê-la de alguma forma a levar Raz e os outros estagiários para experiência de campo em uma missão localizada no cassino *Lady Luctopus*, mas que ela determinou perigosa demais para os jovens, preferindo mantê-los em um ambiente seguro e controlado para o aprendizado.

Imagem 3 - Cassino *Lady Luctopus*



Fonte: Psychonauts 2 (E3 2021).

Ligamos uns pontos na mente dela, o que nos garantiu ser levados à missão, mas pelos motivos errados: ao conectar as ideias de “risco” e “dinheiro” na mente de Hollis, ela muda de ideia sobre ficar na agência e se junta à missão, levando todos os estagiários, mas com o intuito de fugir do controle de missão e entrar no cassino para apostar. Entrando uma segunda vez na mente de Hollis (na tentativa de desfazer o estrago feito por nós mesmos), a aparência do mesmo hospital está completamente fundida com elementos de cassinos: fichas, neons,

naipes de cartas, roletas, máquinas de apostas e dados. O espaço interior dela agora é uma fusão completa de um hospital e um cassino, pois sua mente agora está totalmente ocupada pela forte vontade de apostar, devido à sua associação entre dinheiro e risco, mesmo sendo temporário. Essa mente sozinha, dividida em duas fases, nos mostra que a aparência do espaço interior de uma pessoa pode mudar muito baseado em seu estado mental, emocional, seus objetivos e vontades (aquilo que ocupa a mente de cada indivíduo).

Imagem 4 - *Hollis' Hot Streak* (entrada)



Fonte: Psychonauts 2 (2020).

Quanto mais desconectadas da realidade forem as mentes dos personagens, mais elementos e ideias imaginárias tomam conta do cenário, distanciando do realismo a aparência geral desse espaço. A fase de abertura do jogo é um exemplo forte disso. Estamos dentro da mente de um neurocirurgião clandestino e dentista não licenciado chamado Caligosto Loboto. A mente desse personagem está quase completamente preenchida pelo abstrato. Dentes e nervos se espalham por toda estrutura e plataforma, que por sua vez se assemelham à gengivas e línguas. Ferramentas de odontologia decoram o lugar, cujo espaço torto e irregular de fragmenta, flutuando em cima de lagos de enxaguante bucal.

Imagem 5 - Espaço mental de Dr. Loboto (entrada)



Fonte: Psychonauts 2 (2020).

O passado de Dr. Loboto, assim como as motivações por trás da mente distorcida e louca são explicados separadamente, em *Psychonauts in the Rhombus of Ruin*. O jogo nos mostra através de memórias contadas feito um show de fantoches que desde muito cedo o personagem sofreu uma vida inteira de rejeição parental quanto a seus poderes psíquicos. Foi permitido que, ainda jovem, fosse feita uma lobotomia na tentativa da remoção desses poderes; o que, apesar do sucesso nessa questão, causou a mudança drástica de personalidade e valores morais do personagem. A própria fixação intensa pela odontologia que compõe boa parte da nossa percepção do personagem é um produto de revolta contra seus pais, que sempre desprezaram a profissão, assim como ao próprio filho.

Como o Dr. Loboto escapa do campo da sanidade no que se refere à mente de personagens do jogo, a própria percepção que ele possui da realidade é filtrada agressivamente pela imaginação fértil e repleta de associações constantes à odontologia. Essas associações se manifestam na própria fala do personagem, fazendo constantes analogias com dentes, cáries, procedimentos cirúrgicos e odontológicos; e, sabendo o que se passa na cabeça dele, entendemos que não se trata de simples analogias e metáforas, mas sim à própria percepção e interpretação que o personagem tem da realidade.

Imagem 6 - Laboratório de Dr. Loboto, dentro de seu espaço mental



Fonte: Psychonauts 2 (E3 2019)

Partindo apenas do contraste entre o espaço dos personagens citados aqui, temos dois extremos - do mais firmado ao mais dissociado da realidade - do tipo de estrutura formal que o espaço interior de um personagem pode tomar. É possível entender que aquilo que se encontra ao visitar a mente de alguém é o produto de sua própria realidade individual. A forma que esse espaço toma é composta de toda a percepção, interpretação e da imagem que cada um deles têm sobre o mundo.

1.3 Sobre interpretação

Nós mesmos vemos o mundo à nossa volta individualmente com filtros diferentes, ligando qualquer informação absorvida com outras ideias pré-residentes da nossa mente. A mente humana tem uma sede incessante de associar e juntar informações. Quando vemos um interruptor na parede, temos por certo que ele está conectado a algum dispositivo elétrico. Muitos de nós associamos uma lâmpada com iluminação, e a luz com clareza e ideias. Essa linha de raciocínio, depois de estabelecida pela primeira vez, passa a acontecer naturalmente até que seja quebrada por uma nova linha. Além disso, fora as convenções sociais, todos temos associações individuais derivadas das experiências de vida. Essas associações também

não requerem que tudo esteja presente o tempo todo para acontecer, e tais associações dependem apenas das memórias de experiências passadas.

A importância do reconhecimento desse instinto de associação é crucial para entendermos a aparência dos espaços mentais dos personagens presentes no jogo, pois memória e associação são o que dá estrutura e força à imaginação; e dessa imaginação - dessas imagens mentais e associações particulares de cada indivíduo - é construído o que vemos na mente deles.

Com isso esclarecido, entendemos que há personagens cujas visões sobre o mundo, sobre si mesmos e as pessoas à sua volta podem variar de acordo com suas experiências de vida, memória, associações e então suas imaginações. Há desde as visões mais pessimistas às mais otimistas; das mais realistas às mais lunáticas; e das mais sãs até as distorcidas e doentes. Compreendendo esse leque de possibilidades, nos sobram poucas coisas que servem como fatores estruturais em comum entre mentes de pessoas diferentes.

No caso de um videogame, há a estrutura técnica consistente da composição de níveis, envolvendo os inimigos, colecionáveis e elementos extras presentes principalmente para manter a experiência do jogador dinâmica e relativamente consistente. Fora esses elementos, a leitura e análise feita sobre o espaço mental de cada personagem é extremamente particular de cada um. A grande variedade de espaços mentais apresentada no jogo junto aos fatores estruturais consistentes citados anteriormente me servem como guia para chegar a uma forma de explorar e elaborar minha própria percepção do espaço mental, para então construir em uma outra forma de arte.

1.4 Exploração sobre linguagens artísticas

Na minha perspectiva, tudo aquilo que começou como uma ideia, algo imaginário e encontra um jeito de se tornar visível através de qualquer linguagem, precisou passar pelas mãos de um ou mais artistas; e deve, a partir de um ponto, ser chamado de arte. Um jogo que provoca o pensamento, a curiosidade e imaginação enquanto enche os olhos do jogador com narrativa, histórias e personalidades inteiras - com profundidade, significado, mensagem e propósito - deve ser bem-vindo no cenário da arte. Arte narrativa visual, conhecimento técnico audiovisual, teoria aplicada de composição, iluminação, cor; muitos elementos técnicos e teóricos presentes na concepção popular sobre arte também podem ser encontrados dentro de jogos, em diferentes intensidades.

A existência da experiência completa de *Psychonauts 2* (sendo esse o ponto de partida deste projeto), é algo que foi executado única e exclusivamente através do videogame, uma linguagem audiovisual, interativa por definição, que tem a capacidade de dar ao espectador opções e controle sobre a progressão expositiva de seu objeto. É uma linguagem relativamente recente, que pode ser brevemente colocada próxima ao cinema, no que se trata de tecnologias adotadas rapidamente como ferramentas para a produção artística. Ambas as linguagens podem não terem surgido com o objetivo primário de acrescentar-se como ferramenta à oficina da arte, mas seu potencial artístico foi rapidamente percebido e colocado em experimentação, o que permitiu um crescimento e uma evolução proporcionados pelas influências mútuas. Da mesma forma que o cinema passou por esse processo, tendo evoluído tanto em conceito quanto em tecnologia, acredito que tenha acontecido e esteja acontecendo com videogames, partindo desde os jogos de texto interativo até a presente realidade virtual.

Os videogames têm bastante em comum com as linguagens audiovisuais feito o cinema, por alguns motivos. Entre eles, técnicas e estruturas narrativas em comum, o próprio uso de “cenas cinemáticas” dentro de jogos atuais, sua proximidade com a literatura, a questão muitas vezes presente da imagem movimento, e também o seguinte e mais evidente fator: quem está por trás dessa experiência. Tanto o cinema quanto o jogo digital surgiram de forma pequena e simples, sem mais de duas pessoas trabalhando na execução de cada projeto. Hoje, ambas as linguagens possuem produções em uma escala tão grande que estúdios são formados e dezenas de pessoas participam da execução de um único projeto em prol da realização dele, da forma que visualizada na mente de seus criadores.

Independente da quantidade de pessoas envolvidas na execução de um jogo, o resultado final permanece sendo a transmissão de algo que existia na mente de um indivíduo (ou mais) para a realidade: uma grande ideia ou um grande conjunto harmônico de ideias trazidas para o real; uma criação física (digitalmente, assim como ilustrações digitais e animação) e virtualmente palpável (é possível - e necessário - interagir com ela). Mesmo que o espectador da obra tenha como única interação palpável o controle ou teclado, isso não nega a sensação de palpabilidade obtidas pela mecânica de ação e reação características da experiência imersiva do jogo.

Psychonauts é um jogo que, como todas as obras de arte, existe com o propósito de transmitir para o mundo as idéias de um homem e de uma equipe, e com tudo o que tinha direito: mensagem, história, significado, introspecção emocional, entretenimento e um grande valor artístico visual e audiovisual. O jogo traz com maestria para a realidade algo extremamente complexo; e a linguagem que permite criar e acessar essa arte em sua total

potência é a dos jogos digitais. Entretanto, seria quase inexecutável reproduzir no mundo real uma fração tão imersiva quanto o que existe dentro de Psychonauts, graças às propriedades da mídia videogame. Ela aproveita e tira vantagem das possibilidades únicas que as ferramentas da programação e animação oferecem: espaços que se deformam, expandem, alongam e balançam feito borracha; portais mágicos que ignoram a física; e a inconstante direção da própria gravidade.

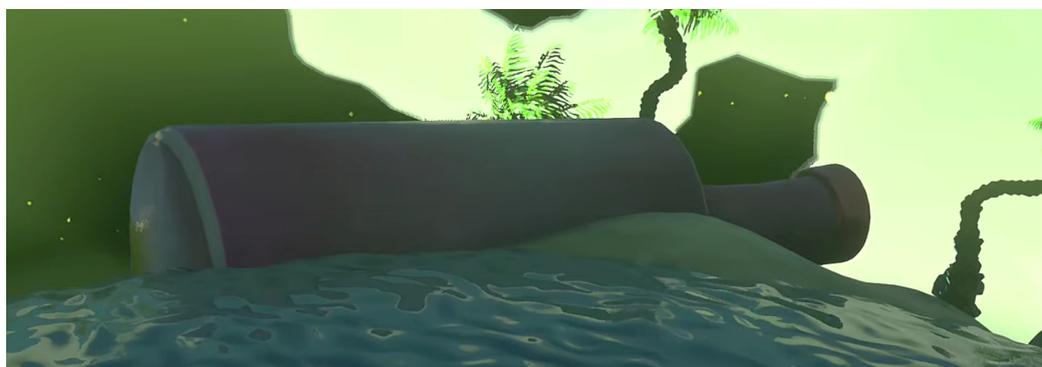
2 Processo: entre caixas e banheiros

Acredito não ser a única pessoa a ter se referido a certas memórias ocultas como se estivessem localizadas em algum lugar da mente; como se essas informações tivessem seu local de destino. Por vezes, falamos expressões como “lá no fundo da minha cabeça” ou “do fundo do baú” – agora já existe até um baú. Essa figura de linguagem leva a imaginar que existe um baú ou canto físico dentro do espaço mental, onde tais memórias são organizadas, misturadas e mantidas guardadas. Se há um baú hipotético, pode muito bem haver qualquer outro tipo de recipiente, que contenha espaços mentais de todas as complexidades.

2.1 Ponto de partida

Ao desconstruir um pouco a mecânica do jogo, é possível dividir a exploração da mente em espaços contidos dentro de outro espaço, que são acessíveis através de uma passagem ou portal. Um exemplo simples é a mente do personagem Bob Zanotto: Temos o mundo real, que é o espaço externo a ele; a entrada do espaço mental - que é o espaço principal que preenche sua mente e é geralmente nossa primeira impressão sobre seu espaço mental; as várias ilhas, dentro das quais você encontra garrafas, que por sua vez são mais uma espécie de portal ou, nesse caso, os recipientes para o último espaço: as memórias e sentimentos mais profundos e ocultos Bob.

Imagem 7 - Garrafa na mente de Bob Zanotto



Fonte: Psychonauts 2 (2020).

De maneira simplificada, é possível enxergar a mente dos personagens em psychonauts como espaços contidos em espaços mais amplos, que por sua vez estão contidos em um recipiente: o cérebro (que por si só já está geralmente contido em de um crânio). Estes

níveis espaciais são representados de forma perfeitamente entrelaçada e fluída através do que os videogames e a visão artística permitiu aos desenvolvedores. Apesar disso, os tipos de espaços e a mecânica de transição escolhidos para a representação teórico-prática deste trabalho são diferentes, mesmo que enraizados na referência principal, devido às limitações físicas que encarei ao pensar nos possíveis modos de retratação desses espaços na forma de uma escultura, por instância.

A maior diferença feita entre o conceito do espaço mental na referência principal e no projeto é - notando-se que o trabalho se trata da concepção do espaço mental no mundo real - a real inexistência de psíquicos: pessoas capazes de usar poderes sobrenaturais através de suas mentes e também projetar suas consciências para dentro das mentes de outras pessoas. No jogo, essa habilidade é utilizada, juntamente com um pequeno dispositivo no formato de porta, como mecânica para acessar a mente de um indivíduo e visitar seu espaço mental. Ao imaginar que na minha interpretação do conceito - com a ausência de tais psíquicos na vida real - seria possível “abrir” sua mente para que alguém a veja, fiz a imediata associação entre nossas cabeças e caixas de papelão.

A conexão entre esses dois objetos partiu, a princípio, da comparação entre o crânio (container do cérebro - sendo “cérebro” interpretado como a forma física da mente) e caixas de papelão, pois esse tipo específico de caixa é simples, inocente e desprezioso; ela não nos leva à uma pressuposição imediata sobre o que deve haver dentro dela. Enfeites, brinquedos, fotos, materiais de limpeza, sapatos, roupas, bolas de tênis ou restos de tintas; qualquer coisa pode estar lá dentro, dependendo apenas de quem é o dono desses objetos e como decidiu configurá-los. Cada pessoa tem seu meio particular de ocupar caixas com seus objetos. Portanto, com a devida atenção, é possível desvendar gostos, memórias e até personalidade através da observação do conteúdo da caixa (ou da cabeça) de alguém.

Mais do que uma memória ou uma interpretação pessoal sobre coisas reais, julguei interessante fazer uso da capacidade que a arte tem de tornar visíveis as coisas que partem do imaginário. Um dos elementos formais presentes em *Psychonauts* é o chamado *figmento*; vistos como itens colecionáveis⁵, os *figmentos* da imaginação são imagens 2D que flutuam por todas as mentes, retratando objetos, memórias soltas e pequenas representações do imaginário e criatividade do indivíduo. A presença desta entidade abre possibilidades de retratar não apenas minha visão individual das coisas, mas também frutos da imaginação que

⁵ Colecionáveis em videogames são itens, geralmente de uma mesma categoria, que existem em grande quantidade espalhados por todo o jogo. Por vezes encontrar e coletar todos os colecionáveis desbloqueia alguma recompensa ou conteúdo extra dentro do jogo.

são fortemente conectados a coisas reais. Dada esta possibilidade, surgiu a ideia de retratar um banheiro como espaço interno, juntamente com um paralelo para o figmento, na forma de uma criatura imaginária que se faz pensada nesse lugar todos os dias.

Imagem 8 - Figmentos na mente de Bob Zanotto



Fonte: Psychonauts 2 (2020).

2.2 Tema e cena

No processo de geração de ideias, a imagem da cena surgiu antes da definição do tema em si. Após cogitar sobre quais relações a imagem de um simples banheiro teria com o propósito de representar meu espaço mental, passei a tomar nota de qualquer associação possível que poderia ser feita em torno do espaço real que é o banheiro na casa onde passei a maior parte da minha vida. A principal palavra-chave determinada a partir desse raciocínio foi ‘introspecção’, seguida da ideia de diferentes variedades de autoimagem e, por fim, as pequenas paranóias imaginárias que nascem no espaço relativamente estéril em espírito, devido à sua função.

Dentro de minha percepção – e acredito que a de muitos outros, embora não todos – o banheiro tem relação a coisas feitas solidão, vazio, reflexão, pensamento e pausa. Por muitos anos, estar no banheiro, especialmente pela madrugada, traz a sensação de que tudo se silencia, o tempo pára, e tudo que existe naquele lugar são os pensamentos em todas as suas

possíveis formas. O banheiro se torna uma espécie de limbo ou limiar entre o mundo externo e interno, devido à sua natureza privativa – especialmente se posta em comparação com todos os outros cômodos possíveis em uma casa, sendo essa determinada como um lugar pessoal e de conforto.

Um dos elementos que mais amplifica a potência introspectiva nesse ambiente é o espelho. O espelho deste banheiro em particular é muito grande, revelando não só uma porção grande do corpo de uma pessoa, mas também uma quantidade de espaço ainda maior em torno de quem o observa; espaço que é preenchido por todos os pensamentos que couberem em ambos os espaços: o real e o refletido. Tomando esse espaço virtual (não real) como algo acessível através da lógica (ou falta de) presente no espaço mental, o espelho pode ser considerado mais um portal ou mecanismo de transição. Assim como a porta de entrada no hospital de Hollis é o ponto de acesso inicial para os espaços mais profundos dentro de sua mente, o espelho deste banheiro poderá funcionar de forma similar, visando trazer para o observador a hipótese de que há, além daquele ponto, representações mais profundas e mais pessoais daquele espaço mental em questão. Consideramos, a partir da comparação feita acima, o banheiro como ponto principal de partida introspectiva e o espelho como primeiro ponto de acesso a um ou mais níveis de profundidade.

Por fim, o terceiro elemento principal na construção do objeto, e aproveitando a liberdade que a representação do imaginário toma através desses espaços internos, optei por trazer à forma física e diminuta um pequeno figmento de minha imaginação que habita justamente os banheiros há vários anos. Se trata da simples sensação de insegurança, alerta e desconfiança que vem do ato de se tornar vulnerável dentro do banheiro. Provavelmente surgiu durante o final da infância e fortaleceu-se ao longo dos anos: a imagem de uma criatura amorfa, formada de cabelos e um líquido viscoso, que cresce saindo ralo, se expandindo em direção às pernas de suas vítimas quando elas passam tempo demais perto dos ralos com os olhos fechados. Tendo essa criatura como habitante característica de banheiros dentro da minha imaginação por um período tão longo, determinei apropriada a implementação desse elemento dentro do objeto a ser construído, pois se trata do meu próprio banheiro mental, mais do que qualquer outro.

Imagem 9 - Rascunhos da criatura de cabelo



Fonte: Elaborado pela autora Helena S. Lima (2023).

2.3 linguagens escolhidas e execução:

Aproximadamente toda a execução prática deste objeto foi uma completa experimentação. Pela primeira vez, coloquei em prática uma considerável porção de todo meu conhecimento artístico adquirido através da graduação nos cursos de B.I. em Artes e Design e, agora, de Artes Visuais. Esse conhecimento prático e teórico, junto com meus aprendizados artísticos obtidos independentemente, abriram muitas possibilidades para o que posso produzir, dadas as circunstâncias apropriadas.

A maior inspiração teórica presente neste trabalho foi a trilogia de *Psychonauts*, juntamente com seu tema de exploração do espaço mental. Porém, a escolha do meio pelo qual eu procuro expressar este meu espaço parte de uma inspiração separada, derivada de um canto recentemente descoberto da arte escultórica: miniaturas e dioramas. Alguns artistas em redes sociais como Youtube compartilham seus variados projetos criativos através de vídeos, documentando e comentando sobre cada etapa da construção de seus objetos, independentemente da estatura ou tema.

Algumas das técnicas que serão mencionadas aqui partem de conhecimentos compartilhados por tais artistas. Especificamente me refiro aos canais *Studson Studio*, *North of the Border* e *Bill Making Stuff* como principais referências de técnica, no que se trata de meu aprendizado independente sobre criação de arte escultórica em miniatura.

Estes três criadores possuem métodos e técnicas diferenciados: *Studson Studio* utiliza principalmente de materiais de descarte, como embalagens velhas de plástico ou cartão, pedaços avulsos de plásticos com formatos interessantes e até mesmo pedras e galhos; *North*

of the Border produz suas esculturas de forma tradicional, com estruturas de papel alumínio e arame, utilizando *polymer clay* para a modelagem; e Bill Making Stuff monta ou modela criaturas juntando construção e modelagem nos mesmos objetos, desde alterar brinquedos de plástico, reutilização de pedaços de plástico, adição de outros materiais como EVA e até criar pequenos robôs a partir de miçangas e arame – apelidados carinhosamente de ‘beadbots’. Cada artista possui suas próprias abordagens diferenciadas para criação de ambientes e criaturas, ampliando assim minha própria percepção sobre tipos de materiais, métodos de modelagem, construção e acabamento de peças.

Imagem 10 - Produções em andamento de Studson Studio, North of the Border e Bill Making Stuff, respectivamente



Fonte: Elaborado por: Studson Studio, North of the Border, Bill Making Stuff.

2.3.1 Dos materiais

Levando em consideração as limitações sobre a construção de um objeto tridimensional, procuro trazer, como se retiradas daqui e colocadas em cima da mesa para observação, um pequeno pedaço dos espaços que residem em minha mente, e que será moldado e tornado acessível através de uma caixa de papelão, adotando a forma de um diorama. Este será feito utilizando uma variedade de materiais e técnicas para completar um espaço condizente com a imagem deste banheiro. As técnicas e materiais utilizados incluem: escultura de cerâmica fria e biscuit, modelagem 3D, impressão 3D, pintura, recorte de papel, papelão, PVC, acetato EVA, colagem e entalhe em madeira.

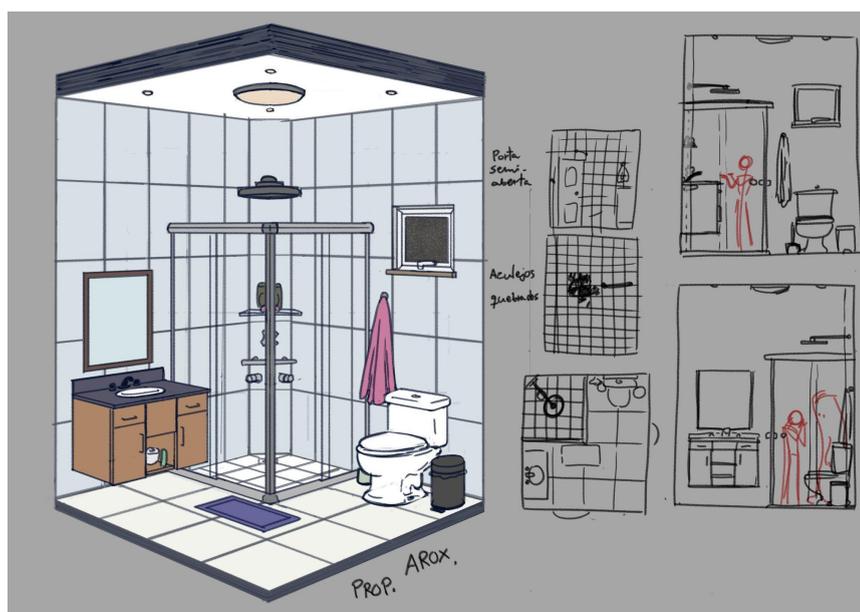
Tendo em mente o objetivo de trazer mais alguma aproximação conceitual ao conteúdo prático do jogo, propus que lentes seriam a ferramenta de transição e também um elemento de distorção: algo que tem o papel de separar aquilo visto dentro da caixa da realidade. Procura-se assim sugerir a sensação de que o que o espectador verá dentro desse espaço não é apenas uma pequena escultura, mas uma coisa retirada diretamente da mente de

alguém, projetado na realidade. A intenção da presença de um buraco, lente ou moldura é a de criar um paralelo com o dispositivo de acesso ou portal para um lugar alternativo, contido dentro da estrutura da caixa que remete à mente. Como não se trata mais de um jogo, com fases a serem atravessadas de forma funcional, ao desenvolver partes da composição dessa escultura, o foco visual é muito mais artístico do que técnico, visto que não há preocupação com jogabilidade, ou mesmo com o tempo de observação necessário para a absorção de sua imagem total pelo espectador.

2.3.2 Da composição

A primeira composição do banheiro em rascunho foi feita tendo em mente a tentativa de produzir uma ilusão de ótica, com um espelho duplo posicionado a 45 graus e dois pontos de vista pelas paredes do banheiro, de forma a mostrar uma imagem diferente do que estava dentro do box dependendo do ângulo de visão. Devido a algumas limitações temporais e financeiras, o conteúdo do espaço sofreu algumas mudanças ao longo de sua execução, porém manteve sua composição básica através de todas, pois esse espaço é uma visão aproximada de um banheiro real específico.

Imagem 11 - Primeiros rascunhos da composição do banheiro



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

O elemento mais alterado durante a construção do projeto foi o espelho. Primeiramente, abandonou-se a ideia do espelho a 45 graus, devido à falta de recursos. Em teoria, para obter o efeito desejado, seria necessária uma superfície reflexiva e lisa feito vidro, mas com a ausência do próprio vidro, que causa a separação entre o objeto e sua reflexão, impedindo a imersividade da ilusão. O objeto ideal seria uma placa metálica muito reflexiva ou um vidro extremamente fino, envelopado com uma película espelhada usada na confecção de espelhos falsos.

Após abandonar a ilusão de ótica dentro da escultura, considerei a ideia de ainda utilizar um espelho falso no lugar do espelho real do banheiro, adicionando formas sombrias em um espaço oculto atrás do mesmo. Utilizaria-se de luzes dentro e fora do banheiro, que apagadas revelariam o que existe atrás do espelho enquanto todo o banheiro está escuro. Quando acesas, as formas sombrias não seriam mais visíveis, mas o espaço agora iluminado revelaria a presença da criatura de cabelo dentro do box. Mais adiante, a ideia de figuras sombrias foi deixada de lado e o espelho falso foi substituído por um espelho normal, por dificuldades técnicas na execução. Finalmente, ainda no que se trata do espelho, adotou-se definitivamente a utilização dele como portal, aplicando à sua forma distorção e um espaço vazio quebrando sua silhueta, sugerindo a possibilidade de passagem através dele para lugares mais profundos.

2.3.3 Da construção e montagem

A primeira etapa da construção do objeto, levando em consideração uma preferência inicial por proporções apropriadas, foi definir a escala através da qual cada objeto ou prop seria medido; permitindo assim que cada objeto, item de mobília ou prop pudesse ser feito individualmente, sem a constante necessidade de comparar tamanhos entre os objetos e a estrutura da escultura, e também sem grandes irregularidades de proporção. A escala definida foi 1:10, fazendo com que um objeto real de 30cm de altura seja representado na altura de 3cm. A área interna do banheiro nessa escala será aproximadamente 21cm x 27cm, com o rodapé de 28cm de altura. O espaço que o box ocupa é de aproximadamente 11cm x 11cm, e assim por diante, visando aproximar-se às proporções que teriam em conjunto num ambiente de escala real. Assim que definidas as medidas, construí um modelo básico do banheiro no programa de modelagem 3D, *Blender*, com o intuito de ter uma referência direta de medidas. A ferramenta ‘régua’ no programa fazia em metros as medidas que seriam passadas, na construção do modelo, para centímetros.

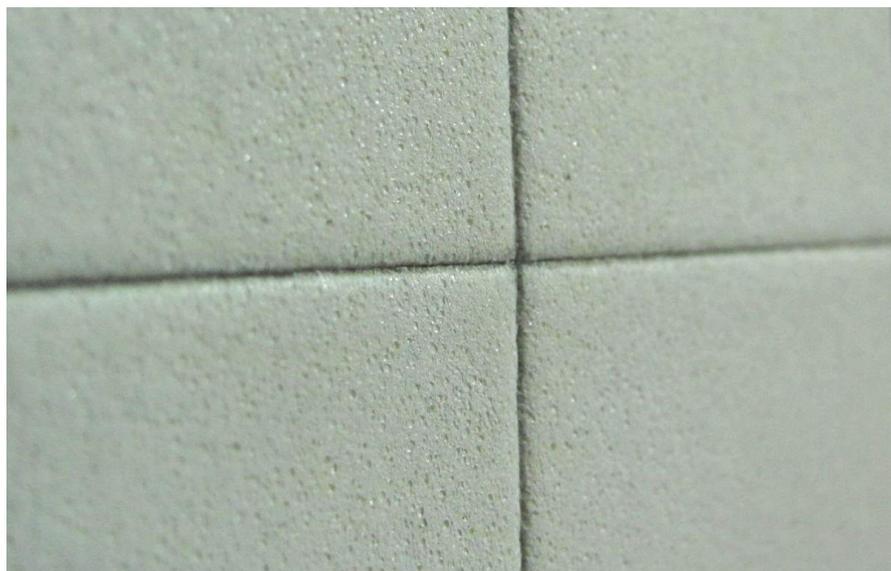
Imagem 12 - Modelo feito no Blender para referência de composição e escala



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

O primeiro elemento construído foi o das paredes. Foram feitas as quatro paredes internas utilizando EVA colado uniformemente sobre papelão, e então riscado e pintado de modo a assemelhar-se a azulejos de 30 cm x 40 cm, divididos por massa cinza. O acabamento poroso característico do EVA foi então tratado com calor e tinta, de modo a uniformizar sua cor, diminuir poros grandes e cobrir poros pequenos. Após a determinação de quais porções das paredes serão cortadas, se aplicará uma cobertura leve de cerâmica fria, de modo a cobrir completamente os poros restantes, seguido de uma camada de verniz vitral. Para ter sua fatura brilhante, o verniz requer uma base pouco porosa, pois o verniz pode ser absorvido pela superfície ao invés de criar uma cobertura uniforme.

Imagem 13 - Parede



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

Dentro do espaço que procuro criar, os maiores elementos com grande volume são o vaso sanitário, box e armários da pia. Os que possuem menos volume, mas uma grande área são a porta, a janela, o espelho e o buraco pelo qual veremos o ambiente quando fechado. Entre esses elementos, o primeiro prop criado foi o vaso sanitário, produzido através de uma mistura de recursos: encontrei o modelo de um vaso sanitário através do website *Sketchfab*, disponibilizado pelo usuário *motaman*, e após confirmar que estaria de acordo com os termos de uso determinados para o modelo, fiz o processo de *slicing*⁶ por um programa chamado *FlashPrint 5*, para que fosse impresso por uma impressora 3D. Após terminada a impressão, reparei o desalinhamento que ocorreu durante a impressão e moldei uma cobertura experimental sobre o modelo usando cerâmica fria, com o intuito de tornar o objeto mais liso e realista. Após seca, a peça foi pintada e finalizada com verniz vitral, o que trouxe ao modelo uma fatura similar à louça, e finalmente todas as peças individuais foram coladas juntas.

⁶ “*Slicing*”, ou fatiamento, é o processo de transformar um objeto 3D em um complexo caminho programado para a impressora, dividindo-o em camadas finas, ou fatias.

Imagem 14 - Vaso sanitário no processo de impressão



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

A técnica de cobertura e pintura e verniz foi feita da mesma forma na pia, lata de lixo, chuveiro, ralo e torneira, com poucas mudanças: a torneira não foi impressa, mas sim modelada manualmente em torno de uma estrutura de arame; e a lata de lixo, assim como o chuveiro, não foram cobertos utilizando cerâmica fria, mas sim uma resina UV composta usada para restaurações odontológicas. Também foi notado que a propriedade polimerizável da resina garante uma aderência ligeiramente superior à cerâmica fria. Cada objeto metálico recebeu essa fatura através da aplicação e polimento de purpurina prateada aderida utilizando cola. A purpurina em si é muito clara para passar uma sensação metálica de ferro ou aço convincente. Para aproximar a fatura metálica desses materiais, desenvolvi duas técnicas: misturar pó de grafite à purpurina antes da aplicação ou, após a aplicação de apenas purpurina, fazer o polimento⁷ utilizando a mina de um lápis ou bastão liso de grafite ao invés de um objeto metálico liso .

⁷ Esse polimento é uma técnica que aprendi através da disciplina Ateliê de Cerâmica no curso de Artes Visuais, onde se aplica fricção na peça utilizando um objeto sólido, resistente e de textura muito lisa como uma colher ou ferramenta de aço de formato suave. Esse tipo de polimento serve para amassar levemente a superfície do objeto, suavizando-a e tornando o objeto mais liso e reflexivo.

Imagem 15 - Objetos feitos com auxílio de modelagem e impressão 3D



Fonte: Elaborado por Vitor Alex Silver, Helena S. Lima (2023).

Os objetos formados a partir da impressão 3D são: a cabeça do chuveiro, a pia, o vaso sanitário, a lixeira e o ralo. Os demais props foram criados manualmente através de colagem, modelagem e entalhe. O gabinete da pia é feito de papel de desenho 180g, com algumas estruturas internas feitas de papel paraná, espuma insulante e palitos de madeira. Todas as medidas das peças do gabinete e pia foram retiradas diretamente do modelo 3D no *Blender*.

Obtive ajuda de dois amigos, Luciana Lopes e Vitor Alex Silver, com a produção de outros props separadamente. Entre estes objetos temos os frascos de shampoo e condicionador, sabonete e pote de creme, feitos em biscuit por Luciana; e a lixeira já mencionada, que foi modelada e impressa por Vitor – todos utilizando seus próprios recursos, equipamentos e ferramentas. Vitor também foi responsável pelas alterações feitas em um dos objetos 3D (o chuveiro) que havia sido obtido através da mesma fonte do modelo 3D do vaso

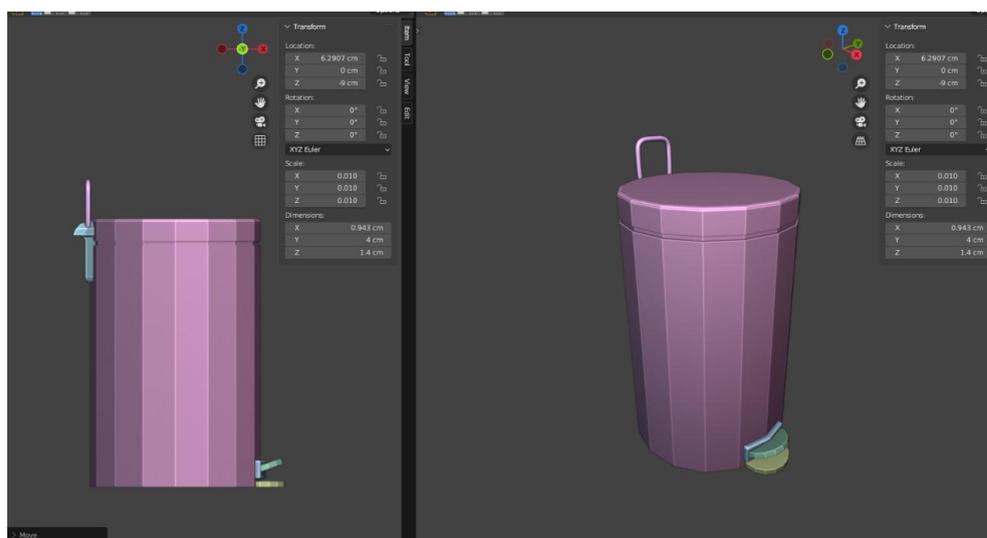
sanitário. As alterações feitas foram a simplificação da forma do chuveiro, assim como a remoção de algumas partes do modelo, para que fosse mais facilmente implementada no objeto final do banheiro.

Imagem 16 - Objetos pequenos feitos em biscuit



Fonte: Elaborado por Luciana Lopes, Helena S. Lima (2023).

Imagem 17 - Modelo da lixeira feito no Blender



Fonte: Elaborado por Vitor Alex Silver, Helena S. Lima (2023).

Uma saboneteira e um suporte para o papel higiênico na parede foram criados de formas similares, sendo peças pequenas que seriam então encaixadas às paredes. Ambos utilizaram materiais e acabamentos similares, como arame, borracha e pequenos discos de

papel, cortados com o auxílio de um furador. O mesmo furador foi útil com detalhes pequenos feito os discos da maçaneta e tranca da porta, o ralo da pia e o botão de descarga no topo do vaso sanitário. Alguns outros objetos variados, como papel higiênico e o copo para escova e pasta de dentes foram feitos utilizando papel kraft 90g e papel de desenho 180g. Também há objetos feitos com madeira através de entalhe com goivas e colagem, como escova e pasta de dentes.

Imagem 18 - Suporte com papel higiênico



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

Imagem 19 - Objetos pequenos feitos com papel e madeira



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

A porta foi um elemento através do qual pude testar pela primeira vez algumas técnicas para simular materiais. Após subtrair da parede o espaço que a porta ocuparia – retirando apenas a camada de EVA e deixando o papelão, para que fornecesse suporte – construí o batente utilizando palitos de madeira, aproveitando sua largura conveniente. Utilizando goivas, arredondei as bordas de todas as peças e as cortei em ângulos de 45 graus para que encaixassem. Após cortar, posicionar, colar e pintar o batente inteiro, obti as medidas do espaço restante para o formato da porta. Tal porta não foi feita com os mesmos palitos, devido justamente à sua largura. A disposição paralela de palitos seria muito aparente, trazendo uma textura mais aproximada de um chão do que uma porta lisa. Portanto, a porta é uma simples folha de papel duplex, pintada com vários tons quentes e escuros, e então riscada de forma a simular veios de madeira, procurando aproximar-se da cor dos batentes que já estavam completos.

Imagem 20 - Porta finalizada



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

A maçaneta da porta foi uma peça também criada de forma experimental. Em específico, foram utilizados três materiais para a construção de sua forma: um palito chato de madeira, um palito de churrasco e um antigo cartão de PVC. a parte lisa da maçaneta foi talhada em madeira, para então ser colada na base de um curto segmento de palito de churrasco, que por sua vez foi colado no disco cortado do cartão e, finalmente, na porta. A

tranca logo abaixo, então, foi feita utilizando somente o material do cartão. Todas as peças foram pintadas utilizando uma mistura de cola e purpurina da cor ‘ouro velho’.

Imagem 21 - Maçaneta finalizada



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

A última parte restante para completar a porta seriam as dobradiças. Elas foram feitas através de entalhe e pintura. Após lixar e medir cuidadosamente um palito de dente, utilizei um estilete para criar os cortes e então goivas e uma lixa para finalizar cada ponta esférica. O estilete foi mais apropriado para a divisão simétrica da madeira pois, diferentemente da maioria das goivas, o estilete é afiado nos dois lados da lâmina, criando um ângulo que, quando aplicado perpendicularmente contra o material, desloca esse material para ambos os lados igualmente. Essa pequena diferença garante um corte mais alinhado neste caso específico, onde não se procura cortar uma peça por inteiro. Após marcadas, as peças passaram por uma camada base de tinta acrílica preta, seguida de uma camada de mistura de purpurina, sem cobrir por completo a camada inferior, de modo a destacar a forma e o volume.

Imagem 22 - Dobradiças antes e depois da pintura



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

O móvel da pia foi criado em torno utilizando uma base de isopor envolvida em papel branco. As estruturas da prateleira, das portas, gavetas e a superfície da pia foram feitas utilizando apenas papel disposto em camadas, por vezes envolvendo papel paraná para obter volume. Após medir a posição e tamanho da pia, o espaço foi cortado para que a pia fosse fixada com cola de silicone. Apliquei uma camada de tinta bem diluída para diferenciar as cores, foi colocada a torneira da pia; e então decidi adicionar mais textura à superfície, simulando mármore, seguida de verniz vitral para dar brilho. quando completa, a pia se tornou o primeiro objeto a ser colado no lugar, logo em baixo de onde existiria um espelho. Os puxadores do móvel são grampos individuais de grampeador, envolvidos em fita crepe para adicionar espessura.

Imagem 23 - Móvel da pia, montado e sem acabamento



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

Imagem 24 - Móvel da pia, completo



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

A janela do banheiro é feita de folha de PVC, lixada e pintada. Um retângulo de acetato foi lixado apenas no sentido horizontal e vertical, criando a fatura fosca, junto com um padrão geométrico de reflexão da luz. Um acetato de gramatura mais alta foi utilizado para o chuveiro. Medindo a altura e largura de cada painel, colei-os às estruturas metálicas feitas com modelagem e montagem em torno da estrutura provida por palitos de madeira. Após colocar e fixar toda a estrutura nas paredes, notei uma pequena deformação nas bordas do acetato que encontram as paredes. A solução encontrada para diminuir essa deformação foi remover a cola apenas nos painéis dos cantos, na parte de cima; desse modo, não há força sobre o acetato para causar a deformação, e o material permanece relativamente liso por conta própria.

Imagem 25 - Box, antes e depois do ajuste



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

Usei técnicas de escultura para a criação da criatura de cabelo. Primeiramente foi feita uma estrutura interna com papel alumínio envolto em arame, seguida de camadas gradualmente mais espessas de argila fria até obter a forma suave desejada. Tinta acrílica não aparenta aderir com eficiência quando aplicada diretamente sobre cerâmica fria. Suponho que devido à viscosidade da tinta e também à fragilidade da argila, a tinta desgruda facilmente do

material, por vezes levando resíduos de argila. Por esse motivo, cobri a criatura antes com uma base de nanquim preto para saturar a superfície e possivelmente permitir uma aderência melhor. Mesmo já obtendo a cor certa com o nanquim, ainda pinte outra camada com tinta acrílica, para que a aparência da criatura fosse brilhante.

Imagem 26 - Criação da criatura de cabelo



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima, Luciana Lopes (2023).

Após completamente seca, iniciei o processo de aderir, com cola branca diluída em água, fios de linha de costura à superfície da criatura, até que ficasse coberta de cabelos pretos. Quando completamente seca, apliquei mais uma camada de tinta para uniformizar sua aparência. Experimentei com com a fatura brilhante e volume da cola de isopor para tentar obter na criatura um brilho que passasse a sensação de molhado.

Um espelho flexível, feito de acrílico, foi cortado sob medida para o espaço criado na parede, e então rodeado de fragmentos do mesmo material. A parede cuja abertura será nosso ponto de observação do espaço em questão foi decorada com os ladrilhos que foram retirados de suas posições para que observássemos o interior desta caixa. Foi utilizado um pedaço recortado de uma lâmpada de LED descartada para obter a forma de uma cuba de lâmpada para o banheiro, que após adornada com uma moldura preta, permite que qualquer fonte de luz colocada sobre ela emitisse a luz para dentro do cômodo. Por fim, todas as peças foram colocadas juntas, e envolvidas em papel kraft, cuja aparência é idêntica à de papelão. Como toque final, a incisão na lateral externa da caixa cumpre o papel de ponto de entrada para os olhos a esse espaço mental.

Imagem 27 - Cúpula da lâmpada instalada



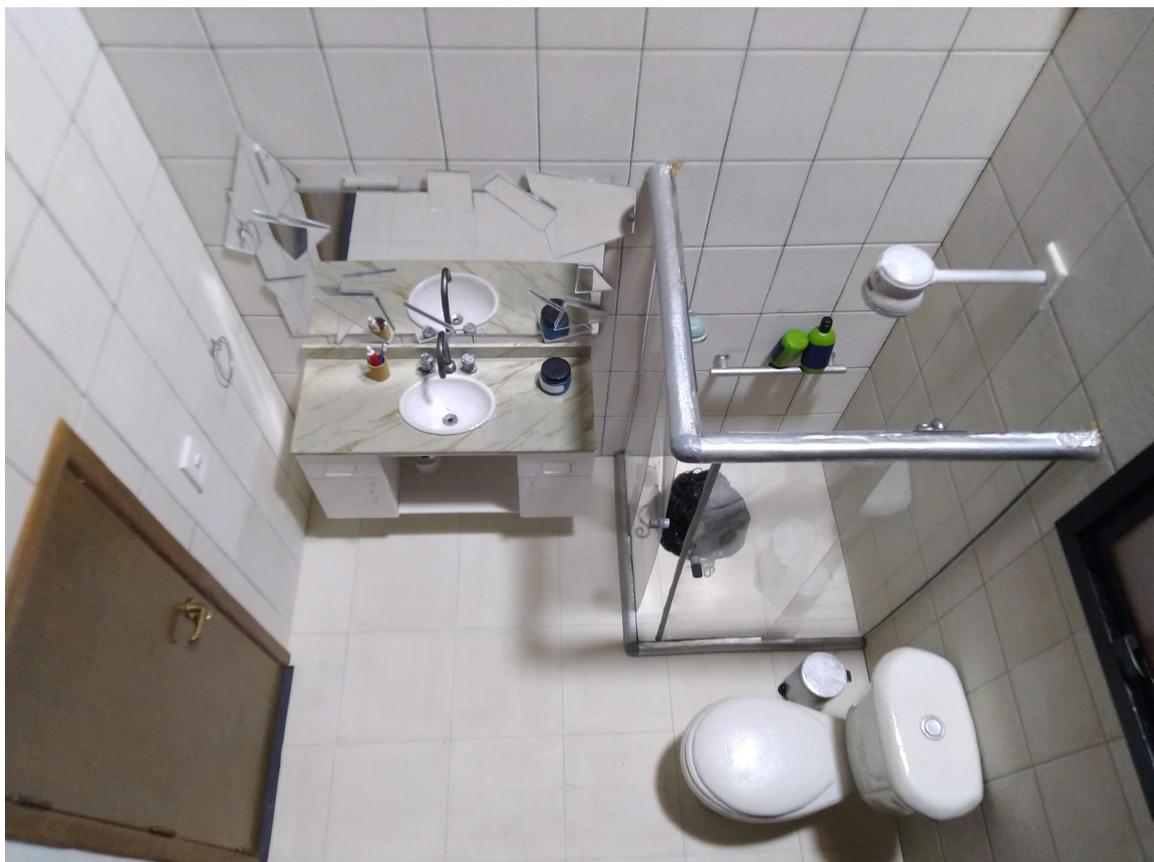
Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

Imagem 28 - Espelho completo, visto através da abertura da caixa



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

Imagem 29 - Visão ampla do banheiro, sem teto ou parede frontal



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

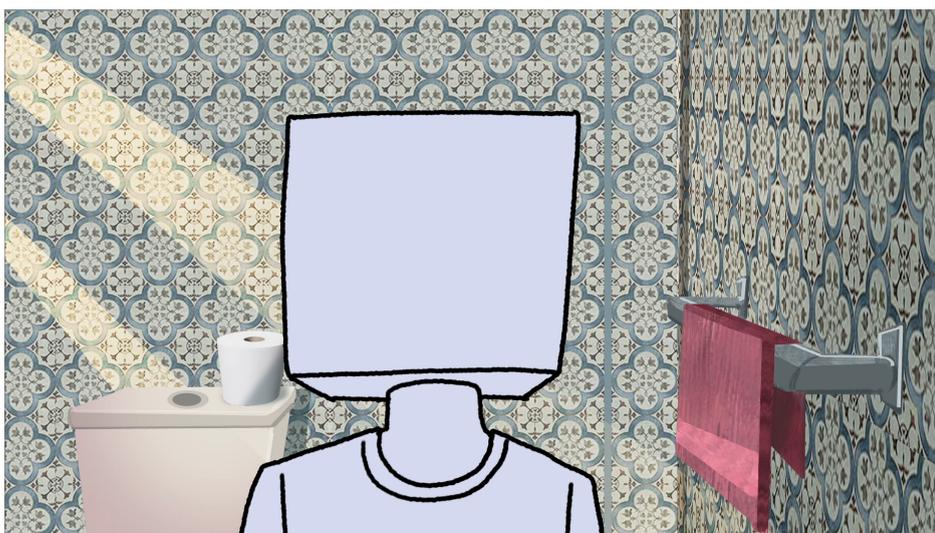
2.4 Obras complementares

Ao longo da elaboração do conceito de cabeças-caixa que adotei para este trabalho, desenvolvi algumas ideias além do rascunho. As obras complementares apresentadas não exibem presença do espaço mental em si, mas expandem a conceitualização sobre pessoas cujas cabeças são caixas de papelão; representações visuais de suas mentes, as quais podem ser acessadas tão facilmente quanto verdadeiras caixas de papelão.

Foi proposto e executado por completo um curta-metragem em animação 2D experimental, com traços de vídeo, que visa fortalecer para o público a imagem de pessoas cabeça-de-caixa. Imagina-se através da animação a suposta rotina matinal de um jovem, seguida de sua consulta com um psicólogo ou neurologista, que inicia a consulta preparando uma ferramenta e em seguida indicando o paciente a abrir sua cabeça, para que o exame comece.

O processo da animação foi feito de forma simples e orgânica ao longo de uma semana, sem script e animado em 3s⁸ utilizando o programa Open Toonz para animação e DaVinci Resolve para toda a edição e adição de som. Luciana Lopes foi responsável pela edição de áudio, montagem e todos os cenários. Eu me encarreguei do *storyboarding*,⁹ animação e edição final.

Imagem 30 - Thumbnail do curta: Visita ao Psicólogo



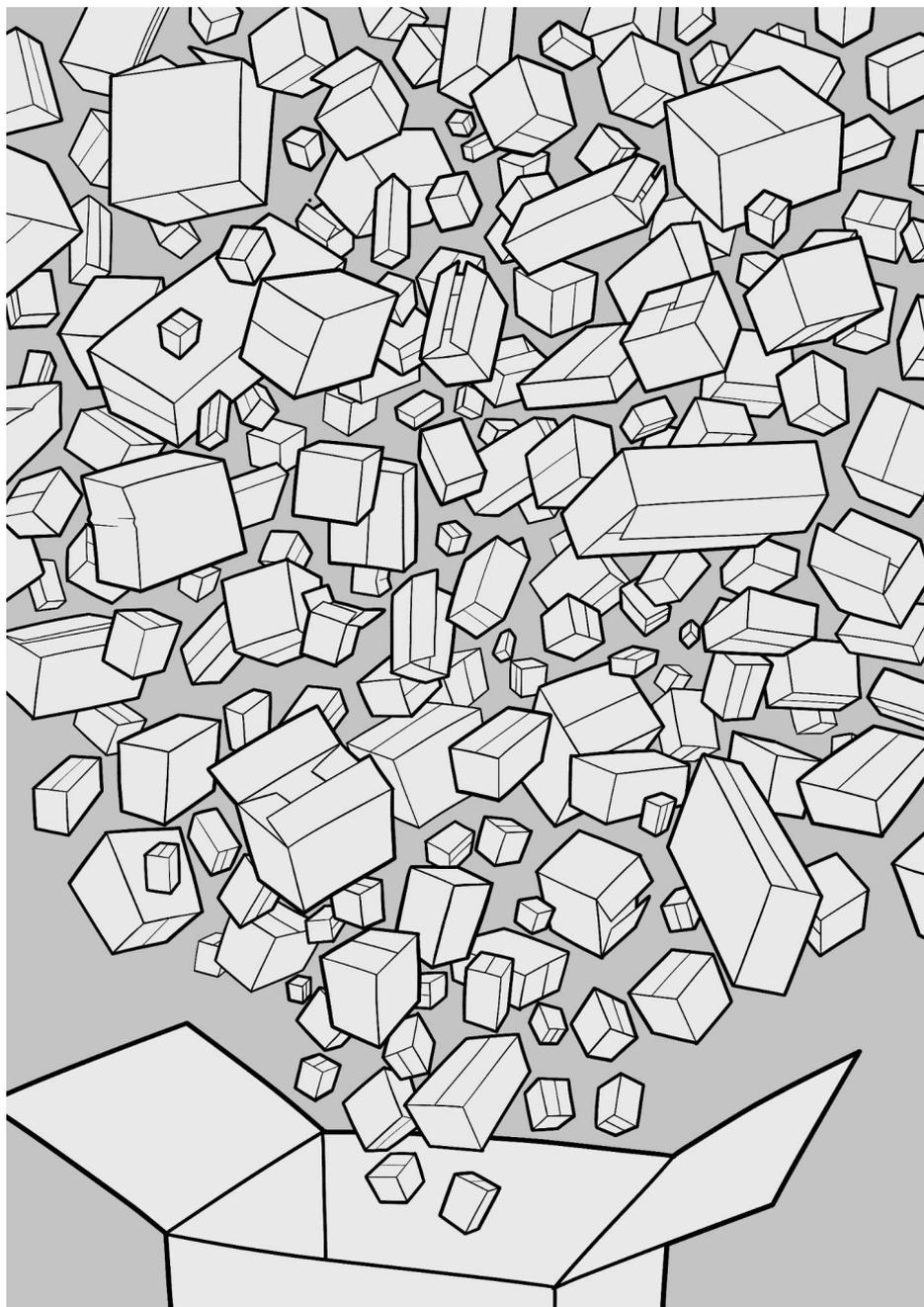
Fonte: Elaborado por Helena S. Lima, Luciana Lopes (2023).

A terceira e última obra realizada neste trabalho é uma ilustração também centralizada na comparação entre o abrir de mentes ou cabeças e o abrir de caixas, para examinar seu conteúdo. A composição da imagem consiste em uma indefinidamente grande quantidade de caixas de tamanhos, formatos e estados diferentes, flutuando para fora da caixa maior que as continha. Pode-se considerar a caixa maior como o campo pelo qual se acessa os espaços mentais, observado externamente e de forma figurada representada por uma caixa contendo muitas outras caixas, que por sua vez podem conter em si mais caixas; representando assim a ideia de níveis de profundidade introspectiva de uma única pessoa cabeça-de-caixa.

⁸ 1s, 2s, 3s, etc. são indicativos de quantos quadros seguidos em uma animação são repetidos. Uma animação a 24 quadros por segundo, se animada em 2s, não teria 24 quadros distintos, mas 12; e cada quadro distinto tem a duração de 2 quadros. Se dividida em 3s, cada segundo de animação possui apenas 8 quadros.

⁹ Storyboarding é a etapa do processo de criação audiovisual onde são definidos os enquadramentos, movimentos de câmera, cortes e composição, de forma visual.

Imagem 31 - Ilustração sem nome



Fonte: Elaborado por Helena S. Lima (2023).

Conclusão

Tendo finalizado todos os processos, teóricos e práticos, deste trabalho, posso concluir que o assunto do espaço mental, dentro da analogia estabelecida entre caixas e cabeças ou mentes pode ser considerada um sucesso. Além de ser também um estopim conceitual teórico, a decisão do foco em espaços mentais como conceito geral parte aqui de uma análise relativamente superficial, considerando a amplitude, não apenas de um videogame, mas especificamente do jogo aqui referenciado. Psychonauts ainda é um mundo que explorei aqui em análise de forma limitada. Ainda há muito de se expandir em análises de diferentes naturezas sobre as linguagens e admiráveis detalhes presentes no jogo. Nem mesmo houve menção alguma sobre design dos personagens em si, o estilo maravilhosamente cartunizado da direção de arte ou sequer da música. Além disso, a análise psicológica, assim como a artística visual do jogo também são focos que podem proporcionar suas próprias pesquisas individuais completas, dando a devida atenção a cada detalhe sobre a composição dos níveis.

A primeira produção (nesse nível de complexidade) de essencialmente um diorama se tornou um difícil porém gratificante desafio. O aproveitamento de recursos, a escolha de adesivos, tintas, materiais, organização do espaço de trabalho, a quantidade de tempo usada em cada etapa de criação: cada uma dessas coisas sobre a criação deste objeto serão material de observação para fins futuros. Ao fim de sua execução, percebo meios mais eficientes, simples e possivelmente mais rápidos de obter os mesmos resultados em alguma parte do todo. Também adquiri uma noção melhor de tempo e espaço necessários para sua criação, levando em comparação meus próprios hábitos como artista. A grande quantidade de tempo dedicada à produção de um espaço miniatura torna muito tentador incluir mais objetos e detalhes em meu plano inicial do que previamente definido, à medida que o projeto vai se prolongando. Apesar do trabalho constante e demorado, a execução, assim como o resultado final de cada pequena peça é gratificante. Entretanto é inegável que muito do que gostaria de incluir na composição geral deste projeto foi descartado, devido a limitações de tempo, ferramentas e de recursos. Planejo não apenas explorar e produzir mais arte em torno da miniatura, mas também continuar adicionando à este primeiro experimento com objetos, à seu tempo, até o momento que o determine suficientemente preenchido com mais itens personalizados que darão caráter ao espaço.

Apesar das frequentes mudanças no planejamento e execução práticas do trabalho, foi possível obter êxito em grande parte de sua criação. Algumas ideias resultaram em falhas, e tiveram que passar por mudanças; outras obtiveram sucesso logo na primeira tentativa, por

mais experimentais que fossem; e mais ideias sequer tiveram a chance da tentativa, por conta das limitações previamente mencionadas. A maioria das ideias colocadas em prática pode ser melhorada, e ter este ponto de partida como referência pessoal de prática é uma grande oportunidade para tais melhorias.

Vejo mais claramente como esse modo de produzir arte traz consigo tantas mentalidades novas e diferentes e inovadoras. Foi recompensador utilizar tantos recursos à minha disposição, reaproveitando materiais ao mesmo tempo que procuro seguir os passos de outros artistas; lentamente aprendendo também a encarar qualquer objeto descartável como um potencial volume, uma forma interessante que pode ser usada em algum elemento de algum projeto. Entendo essa habilidade perceptiva como algo que pode demorar muito tempo para se desenvolver, mas é sem dúvidas algo que pode ser aprendido com tempo e prática, da mesma forma que as habilidades manuais e escultóricas necessárias para trabalhar em pequenas esculturas de uma forma geral. Ao longo da execução do objeto em si, compreendi também aquilo que a miniatura proporciona no cenário profissional, vendo além do que agora se torna uma nova ferramenta pessoal de expressão artística. Além da possibilidade de produzir obras autorais na forma de pequenas esculturas ou dioramas, essa forma de arte já é comumente usada para fins de produção cenográfica para animações em stop motion e também efeitos especiais práticos em filmes; ou até mesmo fins de. Pretendo continuar nutrindo minhas habilidades na produção de miniatura, me familiarizando mais com cada material e aprimorando e explorando ainda mais as técnicas utilizadas aqui.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BILL MAKING STUFF. **How To Make A ROBOT MONSTROSITY Out Of TRASH.**

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=yfFC6YAOeQE&t=715s&ab_channel=BillMakingStuff>. Acesso em: 13 dez. 2023.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **Foresight.** Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/foresight>>. Acesso em: 2 dez. 2023.

DOUBLE FINE PRODUCTIONS. **Psychonauts 2 Screenshots. gamepressure,** 2021.

Disponível em: <https://www.gamepressure.com/games/screenshots_list.asp?ID=19288>.

Acesso em: 11 dez. 2023.

LEROY MERLIN BRASIL. **LM89762673.** , 14 jun. 2020. Disponível em:

<<https://sketchfab.com/3d-models/lm89762673-782ae8e0e9b44da4886fb387fb63ac21>>.

Acesso em: 2 dez. 2023.

MAYO, R. The Myth of Dream-Hacking and “Inner Space” in Science Fiction, 1948–2010.

In: J. TAYLOR, S.; BRUMBY, A. (Eds.). **Healthy Minds in the Twentieth Century.**

Palgrave Macmillan Cham, 2019. p. 239–265. Disponível em:

https://doi.org/10.1007/978-3-030-27275-3_11. Acesso em: 10 de out. de 2023.

MITCHELL, W. J. T. O Que É Uma Imagem? Em: **LINGUAGENS VISUAIS.**

LITERATURA. ARTES. CULTURA. Rio de Janeiro, RJ: PUC-Rio, 2018. p. 17–65.

MKICEANDFIRE. **PSYCHONAUTS 2 Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME**

[4K 60FPS PC] - No Commentary. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=QuDGtXQiH54&ab_channel=MKIceAndFire>. Acesso

em: 14 dez. 2023.

MOTAMAN. **Toilet.** , 26 jan. 2020. Disponível em:

<<https://sketchfab.com/3d-models/toilet-c98c73d7b70e4635b8cc01705915aea6>>. Acesso em:

21 set. 2023.

NORTH OF THE BORDER. **Forget Cocaine Bear, I made Zombie Bear.** Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=xDIV8y6MJzI&t=715s&ab_channel=NorthoftheBorder

>. Acesso em: 13 dez. 2023.

OWENS, P. **Double Fine PsychOdyssey.** 2 Player Productions, 10 fev. 2023. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=AKoy_KMVIyU&ab_channel=DoubleFineProd>.

Acesso em: 12 out. 2023.

STUDSON STUDIO. **I made this Mario Odyssey miniature out of Garbage.** Disponível

em:

<https://www.youtube.com/watch?v=q1HhqE5x0MM&t=452s&ab_channel=StudsonStudio>.

Acesso em: 13 dez. 2023.