

<REVISTA TEXTO DIGITAL>

ISSN 1807-9288

- ano 2 n.1 2006 -

<http://www.textodigital.ufsc.br>

APONTAMENTOS PARA O GAME "COZINHEIRO DAS ALMAS"

ANNOTATIONS FOR THE GAME "COZINHEIRO DAS ALMAS"

Gilbertto dos Santos Prado
Jesus de Paula Assis
Paula Janovitch
Livia Gabbai
Eduardo Hulshof
Luciano Gosuen
Maurício Taveira
Fábio Oliveira
Marcos Cuzziol
John-Philip Johansson
Gaspar Arguello
André Furlan
Eliane Neves
Leandro da Silva Soares
Grupo Poéticas Digitais ECA/USP
gttoprado@ajato.com.br

RESUMO: A partir do livro "O Perfeito Cozinheiro das Almas deste Mundo", diário da garçonnière mantida por Oswald de Andrade entre 1918 e 1919, o Grupo de Pesquisa em Poéticas Digitais (ECA-USP) iniciou o desenvolvimento de um videogame no qual o personagem principal se perde na São Paulo de 1918 e visita interativamente vários ambientes nos quais vai aos poucos descobrindo a trama. Tudo se passa em um só dia e o personagem é arremessado de lugar para lugar independentemente de sua vontade. Dessa forma, é um roteiro de ambiente virtual duplamente labiríntico: são labirintos espaciais (os vários ambientes) e temporais (pois as tramas são lineares mas o jogador pode aportar nelas em qualquer fase de seu desenvolvimento).

PALAVRAS-CHAVE: Videogame. Artemídia. Novas mídias.

ABSTRACT: In 1918 and 1919 Oswald de Andrade and friends kept a journal of their activities in their bachelor pad. The book became to be known as "O perfeito cozinheiro das almas deste mundo". From this journal, the Workgroup on Digital Poetics (Grupo de Pesquisa em Poéticas Digitais da ECA-USP) is developing a videogame in which the player travels back in time to São Paulo and visits places described or alluded to in the journal. In each place a plot develops and the player can arrive to any place at any point

of the plot. So the gameplay is twice labyrinthic: there are spacial labyrinths (the places) and temporal labyrinths (the different points within each plot).

KEYWORDS: Game. Media art. New media.

1. INTRODUÇÃO

Desde a publicação dos primeiros ambientes de realidade virtual até o presente, a indústria tem apresentado pouca evolução no que diz respeito a conteúdo narrativo, pois a maior parte dos jogos em primeira pessoa ainda se baseia fortemente no point and shoot. O máximo no momento é representado por videogames em que partes narrativas (passivas) e partes interativas são justapostas ou em que a câmara sai de subjetiva para terceira pessoa, com perda momentânea da interatividade, quando então iniciam-se outras formas narrativas. No campo das experimentações artísticas, o horizonte não é diferente.

Esse estado de coisas pode ser explicado de várias formas, sendo que a mais comum é recorrer ao fato de que os jogos de realidade virtual respondem a um mercado comprador formado principalmente por adolescentes e deve sempre repetir as formas tradicionais, com comprovado potencial de venda. A explicação, entretanto, não parece satisfatória, pois em outros campos de expressão, existe espaço, ainda que menor, mas comercialmente viável, para obras mais requintadas, que vão ao encontro do gosto de um público mais educado. Talvez o problema seja de definição: o que devemos entender afinal por "narração" quando desenvolvemos ambientes virtuais interativos?

Desde que a palavra "interatividade" entrou para o vocabulário corrente em informática, um divisor se estabeleceu a respeito da capacidade narrativa de programas de computador que envolvem imersão em mundos virtuais, sejam eles em duas ou três dimensões:

1. os programas comerciais tenderiam à satisfação imediata das emoções humanas mais básicas, recorrendo à fórmula do *point and shoot*;

2. haveria um meio de usar narrativamente esses ambientes, de forma que pudessem expressar emoções mais complexas e levar à reflexão. Realizar tais ambientes seria tarefa de pessoas ligadas à pesquisa em artes, programação e design, em projetos que tivessem a oportunidade de ser financiados fora das normas de produção de mercado.

Os videogames comerciais mais bem-sucedidos são de fato predominantemente de mirar e atirar, como *Doom*, *Unreal*, *Half-Life*, *Wolfenstein* (as duas versões RV) entre outros. Já a ambição narrativa cristalizou-se em um título hoje obrigatório na área, *Hamlet on the Holodeck*, de Janet Murray, de 1997 (no Brasil, 2004). Um ambiente que reúna as melhores idéias dos *point and shoot* e uma narrativa bem desenvolvida, como o quer Janet Murray, ainda está por aparecer.

Dado isso, tudo o que se produz comercialmente tende a ser desprezado como ruim ou, na melhor das hipóteses, passageiro. Não é por acaso que Janet Murray, em seu longo livro sobre interatividade e ambientes virtuais, dedica uma página a *Doom* e similares, e apenas para falar de o quanto são precários se comparados, por exemplo, ao arcano *Zork*, jogo de Dave Lebling e Marc Blank, para ambiente DOS, de 1980, jogado inteiramente via instruções e respostas em texto.

De fato, se observarmos a evolução dos videogames de realidade virtual, desde *O Castelo de Wolfenstein*, de 1992, a *Retorno ao Castelo de Wolfenstein*, por exemplo, de 2001, vemos que os roteiristas têm tentado incorporar narração à ação, mantendo um tanto de interatividade (basicamente, atirar, descobrir objetos e resolver labirintos) e um tanto de narração dosada de uma história, que mantém uma coerência entre as diversas ações e etapas que compõem o jogo.

Iniciamos nossa indagação com: quem vai percorrer (na falta de verbo melhor para definir "leitura" nesses ambientes) esses tipos de trabalho artístico ou de entretenimento e por que o faria? Segundo: interatividade e narração são de fato, miscíveis, de que forma e em que medida? O projeto do desenvolvimento do game *Cozinheiro das Almas* tenta também trazer à tona essas questões. Ademais, o projeto traz como intenção de diferencial em relação à grande parte dos games os seguintes itens:

- sua temática brasileira, com elementos históricos e de ficção
- a ausência de elementos comuns em games como placares, pontuações etc.
- a justaposição de labirintos espaciais e temporais

Os ambientes virtuais disponíveis no mercado, seja os distribuídos em CDs, seja os distribuídos na Internet, tendem a privilegiar a ação e a destreza manual dos jogadores. Jogos com uma temática histórica são raros e principalmente de simulação, isto é, adotam uma mecânica de jogo na qual o interator escolhe valores para variáveis e, em seguida, testa o resultado (jogos de estratégia, de guerra, SIMs etc.). Este projeto tem, portanto, dois objetivos que caminham juntos: criar um ambiente ficcional de ação, mas que seja ao mesmo tempo historicamente preciso.

2. SOBRE O TEXTO DE REFERÊNCIA "O PERFEITO COZINHEIRO DAS ALMAS DESTES MUNDO":

Em 1918, de abril a setembro, Oswald de Andrade manteve um romance e um diário aberto. O romance era com a normalista Maria de Lourdes Castro de Andrade, também chamada de Deisy e Cýclone, e o diário era um caderno que Oswald guardava em sua garçonnière, na rua Líbero Badaró, 67, 3º andar. Nesse diário, escreviam Oswald, Deisy, Monteiro Lobato, Guilherme de Almeida, entre outros, sempre sob pseudônimo.

Em setembro, Deisy vai para Cravinhos, para a casa de familiares, por estar muito doente. Morre em São Paulo, em agosto do ano seguinte, aos 19 anos, uma semana depois de se casar, *in extremis*, com Oswald.

Em torno desse diário, o Grupo de Trabalho de Poéticas Digitais criou o roteiro de um ambiente virtual interativo, no qual Deisy e a garçonnière de Oswald vão precipitar as pessoas numa viagem à São Paulo de 1918, fazendo-as se perder em um labirinto temporal.

2.1. INÍCIO DA AÇÃO

2005. Uma seqüência de vídeo que alterna cenas da São Paulo de hoje e da São Paulo de 1918 cria a imersão no ambiente. O explorador sai de sua casa e pára diante de um edifício em ruínas na rua Líbero Badaró. Entra nele,

encontra o aposento que um dia foi a garçonnière de Oswald de Andrade e é então arremessado no tempo.

2.2. A MECÂNICA DO JOGO E OS AMBIENTES

Este é um jogo de labirinto temporal e espacial, puramente exploratório, mas com uma "missão", que o jogador ficará sabendo a *medias res*, sem ter de ser instruído a respeito. Os ambientes são 10:

1. a própria garçonnière / 2. o Teatro Municipal / 3. a casa de um barão, na avenida Paulista / 4. a Escola Normal / 5. o Conservatório Dramático e Musical de São Paulo / 6. um bonde / 7. uma loja / 8. um quarteirão pobre no Brás / 9. uma prisão / 10. um centro de poder (a Assembléia Legislativa).

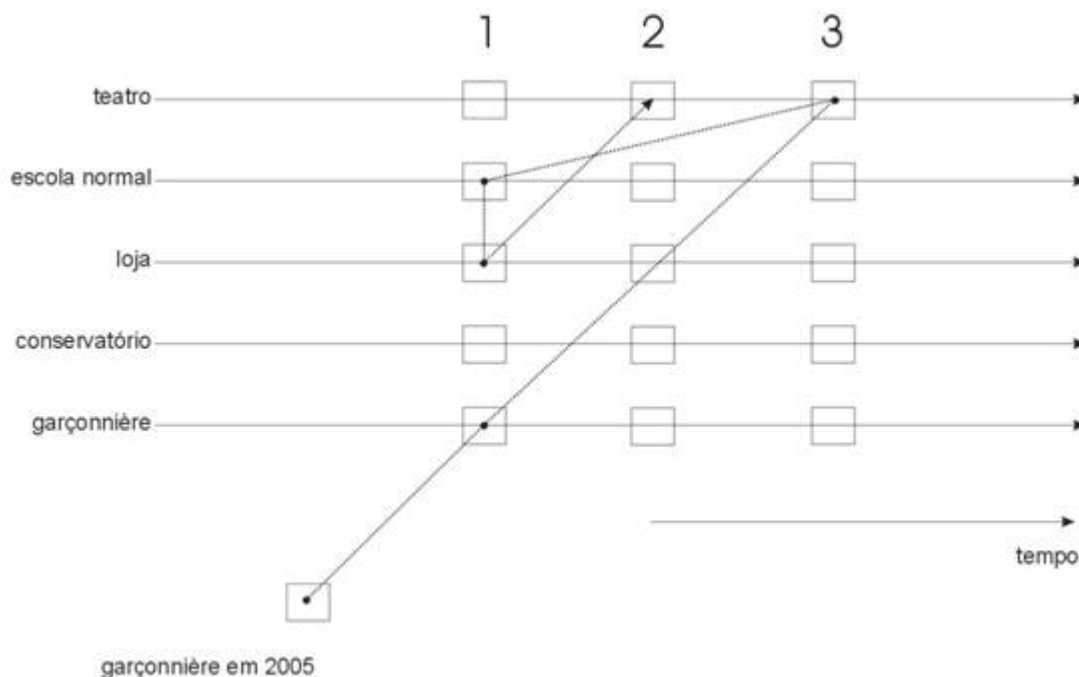
Em cada ambiente, existe uma história. O dia será dividido em seis seções de duas horas (10 às 12, ..., até 20 às 22). O caráter labiríntico do jogo é dado pelo fato de o jogador ser arremessado a um momento, num dos ambientes. Por exemplo: no Teatro Municipal, pessoas preparam uma apresentação noturna. Enquanto o fazem, conversam, deslocam coisas, começa um ensaio etc. O jogador poderá chegar ao teatro no momento 1, depois no 2 etc. e ver a história regularmente ou chegar ao teatro no momento 3 daquela seqüência e, de repente, ser arremessado ao momento 1 de outra, ao 1 de outra ainda, para então voltar ao teatro no momento 2 e então compreender melhor o que vira antes.

Sempre será possível ao jogador desistir. Desistindo, pode passear (não interativamente) pelos dez ambientes, viajando em cada um deles na seqüência temporal correta. A viagem ao passado o levou à garçonnière e, em seguida, ao Teatro Municipal, onde ficou apenas um minuto, antes de ser arremessado a outra seqüência, desta vez na Escola Normal, onde um professor dá uma palestra de física e o jogador ouve que tempos diferentes não contíguos não podem se encontrar, pois isso contraria a recente teoria do doutor Einstein. "E se isso acontecesse, e se um objeto do futuro fosse parar no passado?", pergunta um aluno. O professor esclarece que esse objeto destruiria o tecido do tempo e que seria preciso recolhê-lo de alguma forma.

e fato, tanto a viagem no tempo como a preleção do professor na Escola Normal servem apenas para explicar ao jogador/explorador o que ele tem de fazer para se movimentar

nos ambientes. Não se trata de um jogo de ficção científica, mas uma viagem fantástica a um determinado dia de 1918.

Na Figura 1 vê-se a ilustração do roteiro com apenas 5 ambientes e três momentos no tempo (5x3, 15 seqüências). No roteiro, teremos 10 ambientes e sub-histórias com seis momentos, o que garante muita exploração.



2.3. GAMEPLAY

O jogador

- nunca se vê, salvo em alguma reflexão (e mesmo a reflexão será em espelhos ruins, de modo a manter a identidade do jogador um tanto misteriosa), ou quando pega algum objeto no ambiente (ou seja, a exploração é sempre em primeira pessoa)
- é visível por todos os outros atores do jogo
- anda, ouve diálogos, move objetos

A seqüência do jogo

- vídeo de abertura
- entra na garçonnière depredada
- ocorre o acidente (o desmoronamento do edifício)
- vídeo de transição, sugerindo viagem no tempo
- acorda na garçonnière em 1918 (para caracterizar o ano, podemos ter calendário na parede, cartaz de um

espetáculo, jornal aberto ou rádio ligado –sendo que o recurso ao rádio não exclui os outros, pois cria ambiência sonora)

- percorre rapidamente a garçonnière
- a programação faz com que ele passe por um certo objeto e o toque sem querer
- é jogado na Escola Normal às 18 horas, no momento em que acontece uma palestra de Amoroso Costa sobre a estrutura do tempo
- é devolvido à garçonnière
- a partir daí, começa o jogo propriamente dito

O que o jogador precisa para saber jogar

- em que época está (resolvido na transição entre acidente e garçonnière em 1918)
- que viajou no tempo (resolvido da mesma forma)
- que deve recolher objetos e recolocá-los na garçonnière (isso será abordado de passagem na seqüência da palestra na Escola Normal)
- que tomando um líquido verde ele ganha permanência no ambiente em que está (isso pode ser resolvido por conversas de corredor na Escola Normal).

Vamos evitar na tela qualquer tipo de placar, a fim de não comprometer em momento algum a imersão do jogador no ambiente virtual. Assim, deveremos dar conta do efeito do líquido verde (que pode ser o absinto, cujo consumo era moda na época) por dicas do ambiente.

Faremos isso usando uma estética pouco comum em explorações em primeira pessoa: o jogador vai ficando mais lento e de vez em quando há flashes ou lags no ambiente – como se ele tivesse acessos de tontura. Depois de um certo limiar, ele "morre" no ambiente, isto é, é lançado de volta à garçonnière. Para que ele conheça o efeito do absinto, se ele tocar em uma garrafa sua disposição para ação, por uns instantes fica *acima* do normal. Com isso, evitamos explicar ostensivamente o efeito do líquido, introduzimos naturalmente um elemento dramático (afinal, é o líquido que possibilita uma exploração mais completa do ambiente) e escapamos de um clichê dos jogos de ação, nos quais o grau de energia ou de saúde do jogador não tem relação com sua

disponibilidade para agir, mas apenas com a iminência da "morte".

A interface

- é a própria garçonnière (como ela varia com o tempo, não precisamos ter lá todos os objetos/portais de uma vez)

A mecânica do jogo

- chega a um ambiente ao tocar em um objeto na garçonnière (ela se fragmenta no espaço e o objeto tocado recua)
 - esse objeto se funde com o ambiente onde ele chega (o que dá conta de que sua missão naquele ponto é encontrar um certo objeto, a fim de o repor na garçonnière)
 - pessoas conversam em pequenos grupos
 - ele pode ouvi-las até uma certa distância; quando se aproxima mais, elas recuam
 - relógios marcam horas certas (para que o jogador se situe no dia da ação)
 - o diário será usado como interface e inventário de objetos (o diário está na garçonnière, suas páginas podem ser viradas e ele traz listas dos objetos – não explicitamente, mas em pequenos textos que falam de cada ambiente)
- 9 ambientes e 6 objetos
- ambiente 1: objetos a1, b1, c1, d1, e1, f1 etc.etc.
- assim, ele pode saber que as tarefas em um dado ambiente já terminaram
- quantas vezes ele pode voltar a um ambiente? Quantas quiser. Basta tocar novamente naquele objeto.

O que é dito na Escola Normal

Que existem viagens no tempo e que certos pontos do espaço são especiais, são portais. Objetos nesses portais são chaves para locais distantes no tempo e no espaço e, para selar esses túneis, é preciso restaurar o portal à sua condição inicial (o que explica o caráter especial da garçonnière e de seus objetos). Na palestra, deve estar explícita a questão dos objetos.

Para tal aproveitamos o fato de Amoroso Costa, um grande matemático brasileiro do início do século 20, ter escrito o primeiro livro no país sobre relatividade, lançado em 1919. Embora não haja registro de ele ter vindo a São

Paulo dar uma palestra, utilizaremos esse mote para colocá-lo no ambiente virtual, falando sobre física moderna. Ele e outros elementos ficcionais referenciados e/ou inventados para a trama serão os personagens do ambiente virtual que co-habitarão com os jogadores.

Conclusão do gameplay

Depois dos primeiros 2 minutos, o jogador terá:

- andado por São Paulo em 2005
- chegado a 1918
- olhado a garçonnière e reconhecido a data
- entendido que a garçonnière é especial e que a chave para tudo são os objetos presentes nela (via palestra)
- entendido que o líquido verde o faz permanecer mais tempo em um ambiente

Isso fecha o que podemos chamar de "Introdução". Essa introdução tem dois pontos de salto: ele pode saltar o vídeo introdutório e pode saltar todo o bloco seguinte.

4. EQUIPE

Coordenação: Gilbertto Prado

Argumento: Jesus de Paula Assis

Roteiro: Jesus de Paula Assis, Paula Janovitch e Gilbertto Prado

Design: Livia Gabbai, Eduardo Hulshof e Luciano Gosuen

Vídeo: Maurício Taveira, Luciano Gosuen e Fábio Oliveira

Programação: Marcos Cuzziol, John-Philip Johansson, Gaspar Arguello, André Furlan, Eliane de Oliveira Neves e Leandro da Silva Soares

Assinalamos que o Grupo de Pesquisa em Poéticas Digitais da ECA-USP conta também com a participação de outros artistas/pesquisadores: Silvia Laurentiz, Monica Tavares, César Hirashima e Martha Carrer Gabriel, que vêm discutindo questões sobre interface e interatividade.

5. BIBLIOGRAFIA

5.1. SOBRE O PERÍODO

ABRIL CULTURAL. *Nosso Século 1900/1910 (I) e (II)*. São Paulo: Abril Cultural, 1985.

AMERICANO, Jorge. *São Paulo naquele tempo (1895-1915)*. São Paulo: Carbono 14, Narrativa Um, Carrenho Editorial, 2004.

ANDRADE, Oswald de. *O perfeito cozinheiro das almas deste mundo... Diário coletivo da garçonnière de Oswald de Andrade*. São Paulo, 1918. Edição fac-similar. Textos: Mário da Silva Brito e Haroldo de Campos. Transcrição tipográfica de Jorge Schwartz. São Paulo: Ex Libris, 1987.

BARROS, Maria Paes de. *No tempo de dantes*. 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1998. (1ª edição: São Paulo, Brasiliense, 1946).

BELUZZO, Ana Maria de Moraes. *Voltolino e as Raízes do Modernismo*. São Paulo: Editora Marco Zero, 1991.

BRANDÃO, Ignácio de Loyola. *Teatro Municipal de São Paulo: grandes momentos*. Texto: Ignácio Loyola Brandão; fotografias: Rômulo Fialdini, Cristiano Mascaro; ilustrações: Roberto Stickel. São Paulo: DBA Artes Gráficas, 1993.

CARVALHO, Maria Cristina Wolff de. *Ramos de Azevedo*. São Paulo: Edusp, 2000. (Artistas Brasileiros).

CAVALCANTI, Pedro; DELION, Luciano. *São Paulo: a juventude do centro*. São Paulo: Grifo Projetos Históricos e Editoriais, 2004

CENTRO DA MEMÓRIA DA ELETRICIDADE NO BRASIL. *A vida cotidiana no Brasil moderno*. Rio de Janeiro: Centro da memória da eletricidade no Brasil, 2001.

DANON, Dorothea e TOLEDO, Benedito Lima de. *São Paulo: " Belle Époque"*. São Paulo: Editora Nacional/USP, 1974.

DEPARTAMENTO DE PATRIMÔNIO HISTÓRICO/PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. *Palácio das Indústrias Memória e Cidadania*. São Paulo: Método/DPH, 1992.

DEPARTAMENTO DE PATRIMÔNIO HISTÓRICO DE SÃO PAULO, *Signos de um novo tempo: a São Paulo de Ramos de Azevedo* (Revista Cidade). São Paulo: Revista do departamento de patrimônio histórico/secretaria municipal de cultura. Jan. 98 - ano V. n.5

DEPARTAMENTO DE PATRIMÔNIO HISTÓRICO DE SÃO PAULO. *Registros 3/Percurso Centro Histórico*. São Paulo: Departamento de Patrimônio Histórico/Secretaria Municipal de Cultura, 1979.

ELETROPAULO. *São Paulo: registros (1899-1940)*. São Paulo: Edição Eletropaulo, 1982.

ELETROPAULO. *A cidade da Light: 1899-1930*. São Paulo: Departamento de Patrimônio Histórico/Eletropaulo, 1990.

FAGGIN, Carlos Augusto Mattei. *Voltolino*. São Paulo: Monografia, FAU-USP, 1967.

FERREZ, Gilberto. *O "sketch book" de Carlos Guilherme von Thiermin / The sketch book of Carl Wilhelm von Thiermin*. Edição bilíngüe. Rio de Janeiro: Kosmos, 1982.

GERODETTI, João Emilio; CORNEJO, Carlos. *Lembranças de São Paulo: a capital paulista nos cartões-postais e álbuns de lembranças*. São Paulo: Studio Flash Produções Gráficas, 1999.

HOMEM, Maria Cecília Naclério. *O palacete paulistano e outras formas urbanas de morar da elite cafeeira, 1867-1918*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Bairro dos Campos Elíseos*. 1ª ed. (1995) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1997. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 12).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Estádios*. 2ª ed. rev. (1994) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo II, 10).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Largo da Memória*. 2ª ed. rev.ampl. (1994) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 6).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Largo São Bento-Viaduto Santa Efigênia-Largo Santa Efigênia*. 2ª ed. rev.ampl. (1994) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 3).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Largo São Francisco* 2ª ed. rev. ampl. (1994) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 5).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Parque da Independência*. 2ª ed. rev. ampl. (1994) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 7).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Pátio do Colégio*. 2ª ed. rev. ampl. (1994) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 2).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Praça da República* 1ª ed. (1995) 2ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1997. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 13).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Praça da Sé*. 2ª ed. rev. ampl. (1994) 1ª reimpr. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 4).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Praça Ramos-Viaduto do Chá-Praça da República*. 2ª ed. rev. ampl. (1994). 1ª reimp. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1996. (Cadernos da Cidade de São Paulo; 1).

INSTITUTO CULTURAL ITAÚ. *Região da Luz*. 2ª ed. rev. (1995). São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1995. (Cadernos da Cidade de São Paulo II, 9).

INSTITUTO MOREIRA SALLES. *São Paulo: 450 anos*. Edição especial, comemorativa da passagem do 450º aniversário da cidade de São Paulo. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2004. (Cadernos de fotografia brasileira, 2).

- INSTITUTO MOREIRA SALLES, *São Paulo de Vincenzo Pastore*. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 1997 (catálogo de exposição).
- KLINTOWITZ, Jacob. *A Arte do Comércio em São Paulo 1900-1930*. São Paulo: Senac, 1988.
- KOSSOY, Boris. *São Paulo, 1900*. Imagens: Guilherme Gaensly; análise e interpretação: Boris Kossoy. São Paulo: Kosmos, 1988.
- LAGO, Pedro Corrêa do. *Iconografia paulistana do século XIX*. São Paulo: Metalivros, 1998.
- LEMONS, Carlos A. C. *O álbum de Afonso: a reforma de São Paulo*. Projeto e curadoria: Emanuel Araujo. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2001.
- LIMA, Herman. J. Carlos. Rio de Janeiro: Serviço de Documentação, Ministério da Educação e Saúde, 1950.
- MACHADO, Cândido Guinle de Paula (ed.). *Charles Landseer*. São Paulo: Cândido Guinle de Paula Machado, 1972.
- MAGOSSY, Eduardo; LUQUET, Mara; PESSOA, Jalber. *São Paulo lembrada: Militão, um novo álbum comparativo (1862-1887 e 2003)*. São Paulo: JSN Editora, 2003.
- MASCARO, Cristiano. *Luzes da cidade*. Fotografias de Cristiano Mascaro. Textos de Antonio Candido, Rubens Fernandez Jr. e Sebastião Salgado. São Paulo: DBA Dórea Books and Art, 1996.
- MEIRELES, Cecília. *Batuque, Samba e Macumba, Estudos de Gesto e de Ritmo, 1926-1934*. São Paulo: Funarte, Instituto Nacional do Folclore, 1983.
- MOURA, Carlos Eugenio Marcondes de (org.). *Vida cotidiana em São Paulo no século XIX: memórias, depoimentos, evocações*. São Paulo: Ateliê Editorial : Fundação Editora da Unesp : Imprensa Oficial do Estado : Secretaria de Estado da Cultura, 1998.
- MUSA, João Luiz; JARDIM, Evandro Carlos; MENDES, Ricardo. *São Paulo, anos 20: andar, vagar, perder-se*. Edição bilingüe. Texto em inglês: Terêncio E. Hill. São Paulo: Melhoramentos de São Paulo Livrarias, 2003.
- MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. *Memória Paulistana: exposição*. São Paulo: Museu da Imagem e do Som. Fev. 1975.
- NIEMEYER, Oscar et al. *Parque do Tietê: plano de reurbanização da margem do Rio Tietê*. São Paulo: Almed Editora e Livraria Ltda., 1986.
- PERRONE, Carlos. *São Paulo por dentro: um guia panorâmico de arquitetura*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

PONTES, José Alfredo Vidigal. *São Paulo de Piratininga: de pouso de tropas a metrópole*. São Paulo: O Estado de S. Paulo : Editora Terceiro Nome, 2003.

PORTELA, Fernando. *São Paulo 1860-1960: a paisagem humana*. São Paulo: Editora Terceiro Nome: Louveira, SP: Albatroz Editora e Produtora, 2004.

PRÊMIO EDITORIAL, *O Centro de São Paulo: um olhar sobre a cidade*. São Paulo: Prêmio, 1996.

REIS, Nestor Goulart. *Imagens de vilas e cidades do Brasil Colonial*. Colaboradores: Beatriz Piccolotto Siqueira Bueno e Paulo Júlio Valentino Bruna. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo : Imprensa Oficial do Estado: Fapesp, 2000. (Uspiana-Brasil 500 Anos).

REIS, Nestor Goulart. *São Paulo: Vila Cidade Metrópole*. São Paulo: RESTARQ/Via das Artes, 2004.

SÃO PAULO (cidade). *São Paulo antigo: plantas da cidade*. São Paulo: Comissão do IV Centenário da cidade de São Paulo. Serviço de Comemorações Culturais, 1954.

SÃO PAULO (estado). *São Paulo em três tempos: álbum comparativo da cidade de São Paulo (1862-1887-1914)*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1982.

SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA. *70 anos Theatro Municipal*. São Paulo: Secretaria Municipal de São Paulo/ Dep. de Teatros. s/d

TOLEDO, Benedito Lima de. 2ª ed. aum. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

TOLEDO, Benedito Lima de. *Álbum iconográfico da Avenida Paulista*. São Paulo: Editora Ex Libris, 1987.

TOLEDO, Benedito Lima de. *Prestes Maia e as origens do urbanismo moderno em São Paulo*. São Paulo: Empresa das Artes, 1996.

5.2. SOBRE GAMES E DESENVOLVIMENTO DE AMBIENTES VIRTUAIS

ANDERS, Peter. *Envisioning cyberspace: Designing 3D electronic spaces*, McGraw- Hill, 1999.

ASSIS, Jesus de Paula. Roteiros em ambientes virtuais interativos. *Cadernos da Pós-Graduação, Campinas*, v. 3, n. 1, p. 93-110, 1999.

BIZONY, Piers. 2001, *filming the future*. Aurum Press, 1994.

BONSIEPE, Gui. *Design, do material ao digital*, Fiesc/Senai/Iel, 1997.

CHARTIER, Roger. A aventura do livro, do leitor ao navegador, Editora Unesp, 1998.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual, Editora UFRS, 2003.

CUZZIOL, marcos. Drama orientado a objetos. Cadernos da Pós-Graduação, Campinas, v. 4, n. 1, p. 166-168, 2000.

CUZZIOL, Marcos e GASPAR, Odair- Programação em jogos de ação. Palestra no Instituto Itaú Cultural, em 16 de setembro de 1999.

DUGUET, Anne Marie et all.. Jeffrey Shaw, a user's manual, Edition ZKM, 1997 DUNCAN, PAUL. Stanley Kubrick - a filmografia completa. Taschen, 2003 GAMEBRASILIS. Catálogo de jogos eletrônicos brasileiros. Senac/SP, 2003.

GIBSON, William. Neuromancer, Berkley Publications Group, 1984.

JACOBSON, Robert. Information design, The MIT Press, 1999.

KROKER, Arthur e WEINSTEIN, Michael- Data trash: the theory of the virtual class. St. Martin's Press, 1994.

LATOUR, Bruno- Science in action: how to follow scientists and engineers through society. Harvard University Press, 1987.

LAUREL, Brenda (editor). The art of human-computer interface design, Addison-Wesley, 1990.

LES IMMATÉRIEAUX. Album et Inventaire, Centre Georges Pompidou, 1985.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência, tradução de C. I. da Costa, Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. De la programmation considérée comme un des beaux-arts, Éditions de la Découverte, 1992.

LYOTARD, Jean-François- Le postmoderne expliqué aux enfants, Galilée, 1988.

MAEDA, John. Maeda & Media, Thames & Hudson, 2000.

MAEDA, John. Design by numbers, The MIT Press, 1999.

MANOVICH, Lev. The language of new media, MIT Press, 2001.

MAZLISH, Bruce- The fourth discontinuity: the co-evolution of humans and machines. Yale University Press, 1993.

MEDEIROS, Maria Beatriz (coord.). Arte e tecnologia na cultura contemporânea. Duplográfica Editora: UnB, 2002.

- MOSAER, Mary Anne (editor). *Immersed in technology, art and virtual environments*, The MIT Press, 1996.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the holodeck*, The Free Press, 1996.
- NELSON, Theodor Holm. *Literary machines*, edição do autor, 1987.
- NELSON, Theodor Holm . *The future of information*, edição do autor, 1997.
- NORMAN, Donald. *The design of everyday things*, Doubleday, 1990.
- OVERMARS, Mark. *What is a good game?* Universidade de Utrecht, 2004 (www.gamemaker.nl)
- PARENTE, André (organizador). *Tramas da rede*, Editora Sulina, 2004.
- PLAZA, Julio e TAVARES, Mônica. *Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.
- POPPER, Frank. *Art of the electronic age*, Thames and Hudson, 1993.
- PROPP, V.I.. *Morfologia do conto maravilhoso*, tradução de Jasna Paravich Sarhan, Forense-Universitária, 1984.
- PRADO, Gilbertto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. Itaú Cultural, 2003.
- PRADO, Gilbertto e ASSIS, Jesus de Paula. *Imateriais 99 e Desertesejo: dois experimentos brasileiros recentes em ambientes virtuais multiusuário*. Geraes, Fafich, UFMG, n° 53, pp. 74-81, 2002.
- ROLLINGS, Andrew & MORRIS, Dave. *Game: Architecture and design*, Coriolis, 2000.
- SCHULTZ, Margarita. *Operatividade paradisíaca*, Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, volume 1, p. 35-42, 1999.
- TOULMIN, Stephen. *Knowing and Acting*, Macmillan Publishing co, 1976.
- TUFTE, Edward. *Visual display of quantitative information*, Graphics Press, 1983.
- TUFTE, Edward. *Envisioning information*, Graphics Press, 1990.
- TUFTE, Edward. *Visual explanations*, Graphics Press, 1997.
- VENTURELLI, Suzete. *Arte:espaço_tempo_imagem*, Editora UnB, 2004.

WAINER, Howard. *Visual revelations*, Springer, 1997.

WILDBUR, Peter (editor). *Information graphics*, Trefoil Publications, 1989.

WURMAN, Saul (editor). *Information architects*, Graphis Press, 1996.

<REVISTA TEXTO DIGITAL>