



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
ARQUEOLOGIA

ARQUEOLOGIA NO FUTURO DE HORIZON ZERO DAWN

Vitor Murilo Ferreira Sampaio

Laranjeiras – SE

2023

Vitor Murilo Ferreira Sampaio

ARQUEOLOGIA NO FUTURO DE HORIZON ZERO DAWN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Universidade Federal de Sergipe
como requisito básico para a conclusão do curso de Arqueologia.

Orientador: Bruno Sanches Ranzani da Silva

Laranjeiras – SE

2023

AGRADECIMENTOS

Eu gostaria de agradecer, primeiramente, a minha mãe Solange que, assim como eu, nunca havia vindo para Sergipe e decidiu não só me apoiar durante toda essa caminhada, como sempre fez questão de vir me visitar para garantir que não estava faltando nada e que eu estava bem (e também pra ir na praia). Eu reconheço muito seu esforço e não há nada nesse mundo que eu possa fazer para retribuir o que você fez e faz por mim, obrigado.

À minha irmã Natalia e ao marido dela, Walmir, que além de ótimas companhias de viagem, vinham me visitar quando minha mãe não podia. Vocês são maravilhosos!

A meu primo Havi que mesmo longe, sempre esteve perto e me ajudou em muitos momentos difíceis, e até hoje sofre com meus áudios enormes e completamente irrelevantes.

À minha namorada Júlia que se tornou meu porto seguro e que sempre acreditou no meu potencial mesmo quando eu estava na pior. Obrigado por todo o suporte que você me dá, me sinto mais confiante só de estar ao seu lado.

A todos que conheci durante esse percurso e que muitas vezes foram o motivo de eu não desistir. Em especial à Ananda, Débora, Layla, Karla, Laura, Clara, Tati, João, e Lais. Obrigado por todos os papéis que me proporcionaram mesmo que alguns fosse preciso ameaçar jogar uma aranha na minha casa pra que eu saísse dela. Não poderia ter sido melhor!

A meus professores. Em especial à Duran e Lorena que desconstruíram de maneira muito positiva a ideia que eu tinha de um Arqueólogo e me ensinaram não só como ser um ótimo profissional como também me deram o conhecimento para tal.

Um agradecimento mais que especial a professora Juliana que, infelizmente, não está mais trabalhando na UFS mas no pouco tempo que estive lá, mudou o jeito que eu enxergo o mundo. A forma como você fala e ensina etnografia é tão ímpar que se não fosse você ter mencionado o Ideias para Adiar o Fim do Mundo, eu acho que nunca teria feito esse TCC da forma que fiz. Espero que, caso algum dia venha a ler, que você goste pois esse foi o resultado do impacto que suas aulas tiveram na cabeça de um jovem introvertido que só queria fazer o que gosta.

Outro agradecimento extremamente especial a Bruno, meu orientador. Obrigado pela oportunidade de fazer algo na área que eu me identifiquei dentro da Arqueologia, pela forma como você me guiou durante essa caminhada e por todas as vezes que você puxou minha orelha, colocou meu pé no chão ou me apontou o mesmo erro repetidas vezes até cansar. Aprendi muito contigo e sinto que ainda tenho mais a aprender. Você saiu da posição de professor para mestre e eu sou muito grato por tudo que você me ensinou.

E por fim mas, com certeza, não menos importante, gostaria de agradecer a Aloy. Sei que você é só uma personagem fictícia, mas você estava lá enquanto eu, cansado e à beira de um surto, tentava entender o que fazer com tanta informação. As vezes eu só precisava ir caçar alguma coisa com você pra clarear a mente e continuar o trabalho. Obrigado por isso.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
1.1 A HISTÓRIA DE HORIZON ZERO DAWN.....	5
1.2 O JOGO COMO RETRATO DO ANTROPOCENO.....	9
2. “IDEIAS PARA ADIAR O FIM DO MUNDO”... JOGANDO.....	11
2.1. O MUNDO ANTES DA EXTINÇÃO.....	12
2.2. O MUNDO APÓS A EXTINÇÃO.....	14
2.3. O ARAUTO DA SUSTENTABILIDADE.....	17
3. “SANGUE, SUOR E PIXELS”.....	21
4. OS POVOS DO FUTURO: IDENTIDADE, RELAÇÕES E ESPIRITUALIDADE..	25
4.1 SER BANUK.....	25
4.2 A RELAÇÃO DOS POVOS COM AS MÁQUINAS.....	28
4.3 O XAMANISMO BANUK E OS ANTIGOS.....	31
5. CONCLUSÃO.....	44
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
7. ANEXOS.....	52
8. BESTIÁRIO.....	60
8.1. MÁQUINAS DE COLETA.....	61
8.2. MÁQUINAS DE COMBATE.....	63
8.3 MÁQUINAS DE COMUNICAÇÃO.....	66
8.4 MÁQUINAS DE RECONHECIMENTO.....	68
8.5 MÁQUINAS DE TRANSPORTE.....	70

1. INTRODUÇÃO

Ao escrever o projeto desse trabalho de conclusão de curso, me recorro de ter apresentado e usado, como referência principal, o livro *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games* de Andrew Reinhard (2018). Nele, o autor define que Arqueojogos (ou *Archaeogaming*) é responsável pelo estudo tanto dos jogos digitais como da utilização deles enquanto sítios arqueológicos (REINHARD, 2018, p.3). Ele também apresenta diferentes formas na qual a área pode abordar esse objeto de estudo, entre elas, há o processo de aplicar métodos arqueológicos em espaços sintéticos com a finalidade de estudar as culturas existentes naquele mundo virtual. Esse método, em específico, se tornou a base desse trabalho, no entanto, como o próprio Reinhard fala, o arqueólogo que trabalha com videogames – ou *archaeogamer* – deve estar preparado para adaptar os procedimentos utilizados no mundo real para o mundo virtual, documentar, explicar e apresentar os resultados para que assim, a disciplina continue se desenvolvendo (REINHARD, 2018, p. 116).

Na época em que fiz o projeto do TCC, tinha algumas ideias de como abordar o jogo e a sua cultura – tanto a material como os diferentes povos existentes nela – no entanto, a medida que algumas dificuldades foram surgindo, nós fomos adaptando o método até chegar em um caminho que pudesse ser trilhado e que fizesse sentido com a proposta original. A forma como isso foi feito está descrito no capítulo 3. No entanto, acredito que para apresentar o objetivo, devo primeiro apresentar o objeto de estudo.

O *game* de nome *Horizon Zero Dawn* foi desenvolvido pela *Guerrilla Games* e distribuído pela *Sony Interactive Entertainment* em 28 de fevereiro de 2017 como um jogo exclusivo do console da Sony na época, o *Playstation 4*. Em 7 de agosto de 2020, ele foi relançado para computadores e em 18 de fevereiro de 2022, sua continuação de nome *Horizon Forbidden West* chegou nas plataformas do *Playstation 4* e *Playstation 5*. Quando comecei esse trabalho, sua sequência não havia saído no mercado. Então, por esse e outros motivos que apresentarei posteriormente, os acontecimentos do segundo jogo não serão abordados aqui e pouco considerados na apresentação dos resultados finais.

1.1 A HISTÓRIA DE HORIZON ZERO DAWN

O jogo se passa no futuro do planeta Terra – especificamente, em Abril de 3021 – onde a humanidade como conhecemos atualmente foi arrasada, deixando apenas ruínas de prédios corporativos e residenciais, laboratórios subterrâneos, tanques de guerra, carros, ruas e postes de luz

a mercê do tempo. Para os povos que habitam esse futuro – que agora, se organizam em tribos¹ – nós somos conhecidos apenas como os Antigos. Sua natureza também é completamente diferente do que conhecemos hoje, pois os seres humanos agora tem que dividir o seu espaço com criaturas mecânicas no formato de animais – como, por exemplo, crocodilos, cães, aves, grandes felinos, bois, cavalos, etc.



Figura 1: Ambientação do jogo. Em primeiro plano, máquinas conhecidas como Dente Serrado e ao fundo, ruínas de prédios enormes. Fonte: *Horizon Zero Dawn* (2017)

O motivo para a destruição da humanidade se deu quando uma empresa de robótica – chamada Soluções Automatizadas Faro (SAF) (HORIZON WIKI, 2023) – decidiu implantar em seus robôs militares uma programação que permitia que eles absorvessem biomassa para continuarem ligados uma vez que sua fonte de energia principal se esgotasse. Na época isso foi visto com uma estratégia para alavancar as vendas da empresa. No entanto, um *bug*² acabou fazendo com que os robôs seguissem apenas essa programação, o que resultou na destruição de toda a biosfera do planeta. A decadência da humanidade ante essa ameaça pode ser vista dentro do jogo através tanto da narrativa principal quando em registros de áudio, texto, e holográficos encontrados pelo mundo. No entanto, uma cientista e engenheira robótica chamada Elisabet Sobeck, em uma

¹ Apesar de o termo ser pejorativo e genérico no mundo real, dentro do *Horizon Zero Dawn*, os diferentes povos se referem um ao outro como tribo. Por conta disso, optei por deixar e utilizar o termo a medida que a discussão envolvendo o jogo me permitia.

² Termo em inglês para um erro dentro da programação.

tentativa de salvar o futuro da humanidade e o planeta, deu início ao programa *Zero Dawn* que resultaria em uma inteligência artificial chamada GAIA. Essa I.A seria responsável por desativar os robôs Faro e dar início ao processo de terraformação. Ela é subdividida em nove funções específicas que juntas, ajudariam na restauração do planeta, são elas: MINERVA, HEFESTO, ÉTER, POSEIDON, DEMETER, ARTEMIS, ILÍTIA, APOLO e HADES.



Figura 2: Holograma da Elisabet Sobeck apresentando as funções subordinadas de GAIA.

Fonte: HORIZON WIKI (2023)

MINERVA seria responsável por desativar os robôs Faro; HEFESTO construiria as máquinas que ajudariam na terraformação; ÉTER desintoxicaria a atmosfera da Terra e POSEIDON os mares; DEMETER ia reflorestar o planeta a partir de um banco de sementes crio preservadas; ARTEMIS traria de volta a vida animal; ILÍTIA criaria a nova geração de humanos; APOLO seria responsável por introduzir a história da humanidade – bem como seus erros – para os novos humanos e HADES se encarregaria de reiniciar o processo terraformação uma vez que GAIA cometesse algum erro (HORIZON WIKI, 2023). O processo de programar essa inteligência foi demorado e ocorreu durante os últimos meses da humanidade. O projeto só iria ser colocado em prática quando, infelizmente, toda a vida tivesse sido extinta.

No entanto, ocorreram alguns problemas, o primeiro foi a desativação da função APOLO por Ted Faro – o dono da empresa que condenou a Terra – o que resultou na nova humanidade nunca ter tido acesso à história dos Antigos, a nossa história. Outra questão foi um sinal misterioso recebido por GAIA – muitos anos após a extinção dos Antigos – que fez com que suas funções criassem consciência e independência (MARQUES, 2018, p. 45). HADES, agora livre, teria como objetivo controlar GAIA e usá-la para destruir a Terra novamente. De maneira rápida, a I.A. ordena que sua função ILÍTIA gere um clone da Elisabet Sobeck e em seguida explode a instalação principal onde estava junto a HADES para dar o tempo que essa nova vida – que viria a ser chamada de Aloy – precisa para crescer e resolver o problema. As outras subfunções da GAIA, no entanto, não tinham o mesmo propósito, o que fez com que cada uma tomasse um rumo diferente. HEFESTO, por exemplo, ao perceber que a nova geração de humanos caçava máquinas com frequência, resolveu torná-las mais agressivas e perigosas. Esse evento ficou conhecido entre as tribos como A Desordem (HORIZON WIKI, 2023).

Aloy, quando nasceu, foi encontrada ainda bebê pelas matriarcas de sua tribo num salão, no interior da montanha sagrada dos Nora (MARQUES, 2018, p. 36). O mistério de seu nascimento e a ausência de uma mãe para cuidar dela fez com que as líderes exilassem a criança, ficando sobre os cuidados de outro exilado chamado Rost. Esse status imposto a ela fazia com que toda a tribo a ignorasse (Anexos, Figura 20), dessa forma, ela cresceu tendo apenas uma pessoa com a qual podia conversar e interagir. Eventualmente, Rost acabou se tornando uma figura paterna para Aloy. Nos primeiros anos de sua vida, ela mal sabia da existência de uma antiga civilização, mas foi ao cair em um buraco na terra – ainda quando criança – enquanto corria triste por ter acabado de ser humilhada por jovens Nora – que acabou descobrindo uma caverna e, mais a fundo, um laboratório abandonado. Lá, a criança entrou em contato com o passado da humanidade e encontrou um Foco (Anexos, Figura 21), um dispositivo utilizado na tãmpora por muitos Antigos que permitia acessar e ver coisas que ela não conseguia a olho nu³. Para os Nora, é extremamente proibido explorar ruínas pois eles acreditam que foi a adoração a tecnologia que causou a queda dos Antigos (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).

Conforme a narrativa principal do jogo avança, vamos acompanhando Aloy até a idade adulta e presenciando suas descobertas sobre o mundo que vive, sobre ela, e o seu papel na difícil

³ O foco seria como um dispositivo pessoal dos Antigos. Ele funcionaria para acessar a rede, entrar em contato com outras pessoas, etc. Algo muito semelhante ao que temos hoje com os celulares. Ele é colocado na tãmpora e responde a comandos gestuais e de voz, reproduzindo uma interface holográfica visível apenas a aqueles que usam um (HORIZON WIKI, 2023). Essa projeção pode aparecer tanto na frente do usuário – flutuando no ar – quanto ligada a objetos do mundo, como portas e computadores (HORIZON WIKI, 2023). Em termos de *gameplay*, ele é utilizado por Aloy – e o jogador – para desvendar quebra-cabeças e analisar os pontos fracos das máquinas.

atividade que é evitar uma segunda extinção da humanidade. Desde a infância, ela sempre foi curiosa, destemida e aprendeu desde cedo – graças aos ensinamentos de Rost – a se impor e lutar para garantir seu espaço no mundo. Por conta exílio, Aloy nunca desenvolveu um afeto muito grande pelos Nora e muito menos se sentia parte da tribo, sua motivação de lutar pelo mundo vinha da sua vontade de entender mais sobre os Antigos e honrar o legado de Elisabet Sobeck.

A ideia inicial era estudar uma das ruínas presentes no jogo, entender sua história e como os povos *in-game* percebem tanto ela como a destruição da nossa sociedade. No entanto, vale a pena lembrar que jogos digitais são o resultado de um trabalho composto por várias pessoas – em alguns casos, apenas uma. Cada programador, designer e roteirista tem a sua própria vivência, ambições e interpretação do mundo e essa experiência, somada também a época em que estão vivendo, acaba sendo colocada dentro do projeto (REINHARD, 2018, p. 6). Seja na forma de um personagem, uma arma, ou até mesmo na mensagem principal do *game*. Então, a proposta de observar como os povos dentro do jogo reagem a uma ruína de seu passado acaba se tornando um meio de entender como os desenvolvedores enxergam sua própria sociedade. Mas sem desconsiderar a existência daquele grupo social que, dentro do mundo virtual, tem crenças, rituais, formas complexas de resolver problemas sociais e tantos outros aspectos que podemos observar em sociedades do mundo físico.

A partir das interpretações geradas pela interação com esses povos e a ruína, iríamos traçar um comparativo entre esse contexto encontrado *in-game* e as críticas que Ailton Krenak (2019-2020) e Davi Kopenawa (2010) fazem à nossa sociedade capitalista cuja a fome insaciável pela inovação e ganância serão o motivo do fim do mundo. Como explicaremos melhor mais adiante, acabamos tomando um rumo um pouco diferente, mas não menos interessante. O objetivo do trabalho passou, da análise arqueológica de ruínas dentro do jogo (uma arqueologia sintética), para a leitura da representação criada pelos desenvolvedores à ideia de sustentabilidade (uma narrativa arqueológica sobre o contemporâneo), também seguindo o viés crítico de Krenak (2019-2020) e Kopenawa (2010). Ao invés dos Nora, passamos à etnografia dos Banuk.

1.2 O JOGO COMO RETRATO DO ANTROPOCENO

Horizon Zero Dawn (2017) é um game que conversa muito com a ideia de Antropoceno e a noção de que precisamos revisar a forma como lidamos com o mundo. Esse termo, que foi inicialmente utilizado por volta dos anos 80, define a época dentro do Holoceno – que iniciou há 11.700 anos e continua até os dias atuais – onde o ser humano se tornou um agente tão significativo que é capaz de interferir nos processos naturais do planeta Terra (ARTAXO, 2014, pg. 15). Essa noção de que nós podemos modificar o mundo – para o bem ou para o mal – acabou por gerar novas

discussões envolvendo o conceito de sustentabilidade ambiental. Artaxo (2014) em seu artigo apresenta trabalhos que definem nove “limites planetários” da Terra, ou seja, parâmetros e problemas que devem ser, respectivamente, respeitados e resolvidos a fim de evitar uma desestabilização climática do Holoceno. São eles: 1) mudanças climáticas; 2) perda de ozônio estratosférico; 3) acidificação dos oceanos; 4) ciclos biogeoquímicos de nitrogênio e fósforo; 5) mudanças na integridade da biosfera associadas à perda de biodiversidade; 6) mudanças no uso do solo; 7) uso de recursos hídricos; 8) carga de partículas e aerossóis na atmosfera; 9) introdução de entidades novas e poluição química.

Para citar alguns limites, acidificação dos oceanos diz respeito a absorção de CO₂ pela água alcalina do mar. Cerca de 33% das emissões atmosféricas humanas de CO₂ são absorvidas pelo oceano através da dissolução na água e absorção da biota marinha (ARTAXO, 2014, pg. 18) o que causa sérios problemas como aquecimento oceânico e excesso de nutrientes causados pelo uso em grande quantidade de fertilizantes – esse processo é conhecido como eutroficação. As mudanças no uso do solo pela agricultura fizeram com que 12% da área do planeta fosse dedicada ao cultivo, o que gerou mudanças no albedo terrestre e causou retiradas em áreas florestais (ARTAXO, 2014, pg. 18). O autor completa dizendo que ainda que hajam estudos para entender as mudanças no Antropoceno, todos esses parâmetros estão interligados então é difícil quantificar o impacto na Terra causado pelo ser humano e até mesmo classificar de maneira definitiva limites que não podemos cruzar para evitar maiores mudanças no planeta (ARTAXO, 2014, pg. 21). No entanto, ele mostra que a mudança climática e a integridade da biosfera são características que precisam de medidas urgentes para serem estabilizadas pois além do combate contra agentes poluentes ser algo feito a longo prazo, a tendência é que pressões sociais, econômicas e ambientais aumentem com o passar do tempo e com elas, mais problemas surjam (ARTAXO, 2014, pg. 21-22).

Dentro do jogo, encontramos um cenário onde essas complicações já apareceram e causaram o fim da sociedade como conhecemos, no entanto, uma nova geração surge a partir das ruínas da nossa e dessa forma, os desenvolvedores estabelecem uma noção de esperança e a ideia de que o apocalipse é só um estágio na história da humanidade, o que veremos mais tarde que, para Krenak (2019-2020) e Kopenawa (2010) a ideia de vida após o fim do mundo é completamente irreal.

2. “IDEIAS PARA ADIAR O FIM DO MUNDO”... JOGANDO

Como dito anteriormente, *Archaeogaming*, de Andrew Reinhard (2018) tem como propósito tratar e estudar jogos digitais da mesma forma que nós – arqueólogos – fazemos com os sítios arqueológicos. Para isso, é necessário entender alguns princípios. O primeiro é que o arqueojogos não se limita apenas ao estudo de jogos situados no passado (REINHARD, 2018, p. 2), o que aumenta e muito o leque de objetos que podem ser abordados. Diante disso, é preciso ter noção de que jogos digitais são estudados de duas formas: o *in-game* – o que acontece no mundo virtual – e o *extra-game* – os eventos relacionados ao jogo mas que ocorrem no mundo real – naturalmente, as duas estão interligadas pelos *hardwares* – computadores, consoles, celulares – que utilizamos, como ponte para acessar esses mundos (REINHARD, 2018, p. 2). Cabe a/o arqueóloga/o escolher, a depender da proposta de seu trabalho, quais dessas formas abordará. No entanto, isso não significa que a outra pode necessariamente ser excluída, como dito, elas estão interligadas e devem sempre ser levadas em consideração igualmente.

A partir do estudo dessas duas formas, geramos dados conhecidos como *metadata* e *meatdata* (REINHARD, 2018, p. 2). O primeiro é um vestígio limitado apenas ao universo do *game*, que é interativo e pode ser observado e interpretado. Já o segundo são experiências, culturas materiais e relações sociais que extrapolam os limites do virtual e passam a existir no mundo real. Os estudos em Arqueojogos podem ser feitos de diversas formas e abordando diversos contextos e materiais. Normalmente, eles vem em 5 vertentes principais, são elas: 1) O estudo do *hardware* que reproduz o jogo; 2) O estudo da visão e da representação da arqueologia e do arqueólogo nessa mídia; 3) A aplicação de métodos arqueológicos no espaço *in-game*; 4) Análise de como os desenvolvedores reproduzem o nosso mundo – desde a natureza até conceitos e relações sociais – dentro do virtual; 5) Entender como a *gameplay*⁴ é programada e compreendida pelos jogadores (REINHARD, 2018, p. 3). Por fim, vale lembrar que essa vertente arqueológica é diferente de outras como a arqueologia digital ou das mídias, pois a proposta é interpretar, de uma maneira literal, o *game* como um sítio arqueológico (REINHARD, 2018, p. 2). Inicialmente, pensamos em uma aplicação de métodos arqueológicos dentro do jogo, mas conforme as adaptações foram surgindo, passamos a analisar a representação do nosso mundo pela ótica dos desenvolvedores, nesse caso, a ideia deles de sustentabilidade.

4 A tradução literal do termo é “jogabilidade” e sua definição depende do contexto que está inserido. No mundo dos jogos, *gameplay* é tudo aquilo que o jogador está experienciando enquanto joga. Para ser mais específico, vai desde a imersão que o *game* está entregando com a narrativa e os personagens, a resposta dos comandos do controle e até a dificuldade exigida para terminá-lo.

2.1. O MUNDO ANTES DA EXTINÇÃO

Voltando ao jogo, os acontecimentos que levaram a extinção da vida na Terra ocorreram na segunda metade do século XXI, mais precisamente, foi em 2064 quando uma das linhas de robôs militares apresentou erro. Não é possível dizer com precisão qual era a situação que o planeta estava nessa época, mas é possível entender a trajetória da empresa que causou seu fim. Em 2033, Theodor “Ted” Faro funda a Soluções Automatizadas Faro (SAF) que, no começo, vendia apenas robôs de serviços gerais e de proteção pessoal – como se fossem guarda-costas (HORIZON WIKI, 2023). Em 2040, a crise climática havia chegado em seu auge e na época, Elisabet Sobeck, uma cientista em robótica que havia terminado seu doutorado aos 20 anos, foi contratada por Ted Faro após apresentar um projeto chamado “robôs verdes” que tinha como objetivo produzir uma linha de máquinas autônomas para desintoxicar e limpar o planeta da extrema poluição causada naquela década (HORIZON WIKI, 2023). Esse projeto deu certo e em 2049, a empresa recebeu o mérito por ter acabado com a crise climática, essa conquista acabou colocando-a nos holofotes do mundo e gerando um lucro inestimável em suas vendas. No entanto, ainda em 2040, Ted Faro decide que a empresa migraria para o ramo da robótica militar, o que não agradou muito Elisabet, que saiu em 2048 e funda a sua própria companhia focada em seu conceito de robôs verdes, chamada *Miriam Technologies* (HORIZON WIKI, 2023).

Agora que a SAF estava no palco do mundo e sua antiga empregada era sua competidora no mercado de robótica, Ted Faro começou a se tornar mais ganancioso e paranoico. Ele tentou inovar colocando funções ímpares em seus robôs como a habilidade de se replicar, hackear e tomar controle de qualquer outra máquina no campo de batalha, se comunicarem por meio de uma rede similar a uma mente de colmeia e converter biomassa – seja ela morta ou viva – em combustível em caso de emergência. Em 2064, uma de suas máquinas enlouquece, Ted Faro tenta desativá-la com códigos produzidos previamente para esse tipo de situação mas não consegue e o problema começa a se espalhar. Vendo que não havia mais controle sobre seus produtos, em 31 de Outubro de 2064, ele pede ajuda a Elisabet, que após analisar a situação, entende a real magnitude do problema. Os robôs agora eram independentes, conscientes e fortes o bastante para sobrepujar a humanidade em qualquer circunstância (HORIZON WIKI, 2023). Alguns dias depois, ela apresenta o Projeto *Zero Dawn* para o governo dos Estados Unidos não como uma forma de salvá-los, mas de garantir o futuro da Terra.



Figura 3: Robôs militares da SAF destruindo a Terra. Fonte: HORIZON WIKI (2023)

Em 2040, a crise climática se agrava de tal maneira que empresas privadas precisaram agir em favor do nosso planeta. Empresas essas que são movidas pelo lucro, que necessitam que o ser humano se desvincule cada vez mais do organismo vivo que é a Terra para que continuem seu processo predatório de exploração e assalto a natureza (KRENAK, 2019, p. 21). Esse comportamento da “máquina de fazer coisas”, como é nomeado por Krenak (2020) em seus livros *A Vida Não é Útil* (2020) e *Ideias para Adiar o Fim do Mundo* (2019), é algo que podemos ver, num estágio mais avançado, em *Horizon Zero Dawn*. Antes de sequer resolver a crise, Ted Faro já havia decidido que sua empresa migraria para o ramo militar, setor esse que, em 2020 da vida real, segundo o Instituto Internacional de Estudos para a Paz de Estocolmo (SIPRI, em inglês) já havia lucrado com US\$ 531 bilhões de venda de armas, um aumento de 1,3% em relação a 2019 e de 17% em relação a 2015 (FERRAZ, 2021). Não é possível dizer com precisão quando a transição ocorreu, mas em 2049, quando a crise foi resolvida, a SAF provavelmente já havia lucrado tanto com a venda dos robôs verdes quanto com a sua linha militar. Por um lado, a empresa trabalhava para curar a Terra, por outro, ela investia em máquinas cada vez mais mortais e perigosas não só para os humanos, mas para essa natureza que eles se empenharam tanto para reparar. Esse é um exemplo

claro do mito da sustentabilidade apresentado por Krenak (2019), a SAF utiliza-se dos robôs verdes para justificar o assalto e a ameaça que ela acabará se tornando em 2064.

Esse conceito, dentro do jogo é apresentado como a dicotomia moderna, enquanto Elisabet Sobeck representa a corporação ecológica e, por sua vez, a noção de que os recursos naturais são finitos, Ted Faro representa o desejo infinito da humanidade que comerá o planeta por inteiro e não vai se importar com as consequências (KRENAK 2020, p. 97), pelo menos não até que seja tarde demais.

2.2 O MUNDO APÓS A EXTINÇÃO

Novocentos e cinquenta anos depois – mais precisamente, 957 anos – o mundo havia mudado absurdamente. O ambiente estava habitável de novo, humanos agora se organizam em tribos muito bem definidas geográfica e visualmente, além de dividir seu espaço com máquinas extremamente perigosas, os robôs da SAF haviam sido desativados e agora estavam enterrados no meio de camadas e mais camadas de terra que foram remontadas por uma superinteligência artificial capaz de fazer o que nós não conseguimos em vida – cuidar da natureza. Há duas questões preocupantes nesse novo contexto mundial que podem ser vistas na vida real e criticadas a partir do ponto de vista do Krenak (2020).

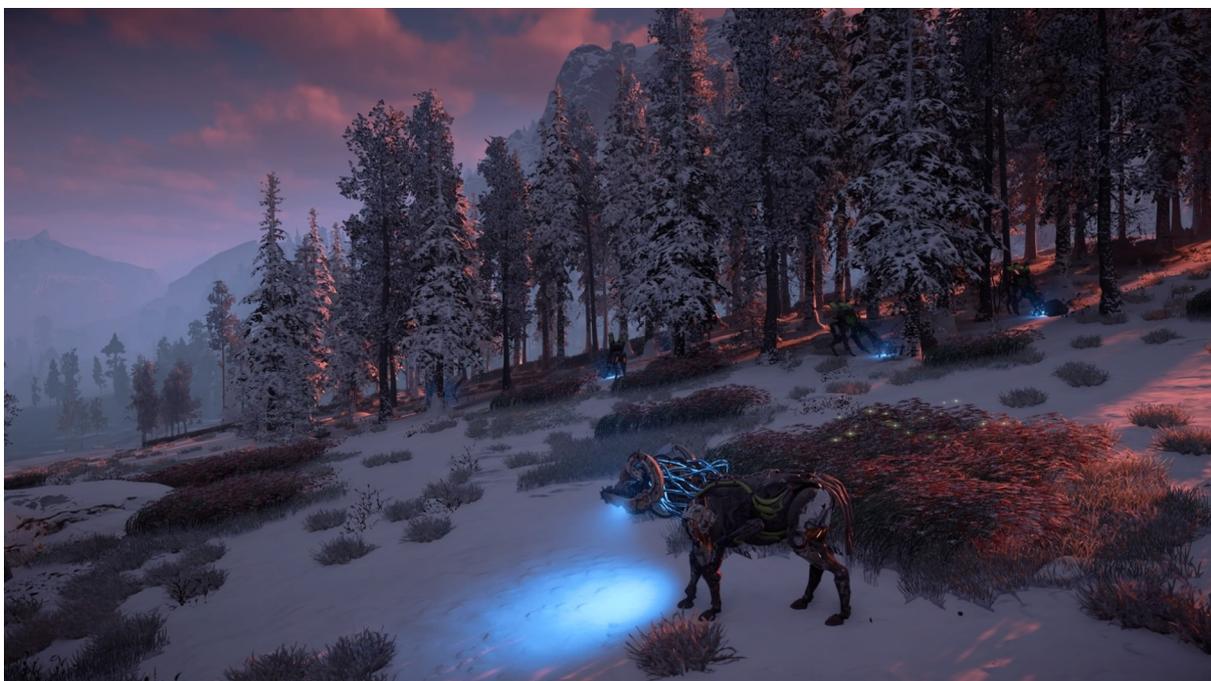


Figura 4: Ambientação do jogo. Em primeiro plano, uma máquina chamada Ariete (muito utilizada como montaria por Aloy) e ao fundo, Cortadores na floresta. Fonte: *Horizon Zero Dawn* (2017)

O primeiro é a organização social. Partindo do princípio – com um viés extremamente evolucionista, pois é a partir dessa ótica que o jogo lhe introduz grandes eventos do universo – que os ancestrais desses grupos era uma civilização globalizada, capitalista, tecnológica, científica e toda a sorte de adjetivos que criamos para enaltecer a nós mesmos, é estranho pensar que “regredimos” mesmo tendo “tudo” na palma da nossa mão. Novamente, essa “estranheza” é intencionalmente causada durante a *gameplay* em diversos momentos, desde como a Aloy, ainda pequena, reage ao encontrar um Foco pela primeira vez até a percepção que as I.A.s presentes no jogo tem sobre os povos. A história da humanidade parece nunca ter chegado as diferentes tribos e isso é explicado na narrativa principal. Em dado momento, durante o estágio final do desenvolvimento de GAIA, Ted Faro convoca uma reunião com os cientistas Alfa – um grupo que coordenava o desenvolvimento das subfunções que foi escolhido a dedo por Elisabet – para dizer que, no meio de toda sua culpa e surto, achava sem sentido a existência da subfunção APOLO – responsável por compilar e futuramente transmitir toda a história e conhecimento da humanidade – pois, se a nova geração de humanos soubesse do seu erro e de tantos outros cometidos no passado, eles poderiam repetir tais acontecimentos. O que seria uma bênção, acabaria se tornando uma maldição. Vale ressaltar que, assim como ocorreu durante a época da crise climática, Elisabet dependia de Faro para colocar seu plano em prática, o que fez com que ele ficasse a parte e pudesse opinar no desenvolvimento do *Zero Dawn*.

Antes da reunião com Faro, a instalação onde o projeto estava sendo desenvolvido seria selada para evitar que o enxame das máquinas, que estava muito próximo, detectassem GAIA, no entanto, um problema fez com que uma das portas ficasse com uma brecha de 2 milímetros, o suficiente para que os robôs pudessem rastrear a I.A., e para resolver isso a porta teria que ser fechada por fora manualmente. Os Alfas se reuniram para decidir quem iria, mas Sobeck – sem que seus colegas soubessem – tomou a iniciativa de fechar o portão, sacrificando-se pela sua criação mais importante. Essa tragédia fez com que a única pessoa que pudesse deter Ted Faro fosse morta. Depois, ele não só expôs o seu ponto de vista como apagou o APOLO, trancou todos os cientistas Alfa em uma sala e ordenou que a instalação ventilasse o oxigênio para fora, deixando-os para morrer (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 5: Momento em que os Alfás morrem sufocados. Reprodução em holograma. Fonte: *Horizon Zero Dawn* (2017)

Nesse momento, podemos observar que Faro – que, como vimos anteriormente, é o avatar das corporações predadoras da Terra dentro do jogo – mesmo sabendo que condenou sua geração, ainda se preocupa com o que humanos, de mais de mil anos à frente, pensariam sobre ele. O expurgo de APOLO por Faro – ainda que tenha sido feito no auge de sua neurose por ter criado o que a geração de Aloy conhece como Praga Faro – demonstra que ele julgou que tais histórias e conhecimentos seriam desnecessários para os humanos. Ailton Krenak (2019) fala que o mundo que vivemos hoje “é o mesmo que nossos antepassados recentes encomendaram para nós” (KRENAK, 2019. p. 67) e que devíamos nos perguntar se o mundo que estamos deixando é o mesmo que as gerações futuras quereriam. Que mundo uma sociedade globalizada, capitalista e parasita da natureza – vulgo nós – está encomendando para as gerações futuras? Se Ted Faro pudesse ter perguntado a Aloy que mundo ela queria, o resultado seria diferente?

Falando um pouco sobre a GAIA, ela foi criada com o objetivo de, não só, deter a Praga Faro, como também reconstruir o planeta em todas as características possíveis, desde a terraformação até geração e educação de novos humanos e o meio para se fazer isso se deu através de suas subfunções. A criação dela – apesar de ter sido em uma situação bem específica como a extinção total por robôs impossíveis de serem derrotados – é tanto um exemplo do costume de achar que podemos reproduzir a vida, mania essa que o capitalismo nos condicionou a acreditar (KRENAK, 2020, p. 66) quanto da ideia de que nós podemos controlar quando morremos e

nascemos, noção essa proporcionada pelo avanço científico (KRENAK, 2020, p. 62). Mesmo quando o fim bateu à porta da humanidade – ainda que, causado por nós mesmos – a ciência, representada por Elisabet Sobeck, conseguiu desenvolver uma forma de continuarmos ocupando, proliferando e explorando a Terra. O Projeto *Zero Dawn* pode ser encarado como algo que desrespeita o ciclo de vida e morte da natureza e que também tira o direito de escolha das pessoas de viver dentro dessa ordem natural (KRENAK, 2020, p. 62). No entanto, dessa vez, pode-se dizer que a natureza a ser explorada por essa nova geração de humanos “é diferente” pois a criação de GAIA é resultado de uma compilação de métodos de combate a poluição de longo prazo, sementes, animais e narrativas escolhidas por um grupo – os Alfas que, sem exceção, eram grandes cientistas de diferentes áreas com currículo invejável – aparentemente capaz de dizer quais histórias podem se perder junto com eles e quais não.

2.3. O ARAUTO DA SUSTENTABILIDADE

Como foi mencionado, quando GAIA recebeu o sinal estranho e percebeu que uma de suas subfunções mais perigosas havia se tornado independente, ela buscou rapidamente soluções para evitar que HADES destruísse tudo aquilo que ela havia criado. A criação de um clone da Elisabet Sobeck foi uma decisão intencional pois ela acreditava que a cientista era a única que poderia resolver esse problema. Durante a *gameplay*, fica claro para o jogador que, apesar de ter a genética da Sobeck, Aloy é uma pessoa completamente diferente.

Sua tribo, os Nora, é conhecida dentro do jogo como um povo primitivo por motivos que vão desde estarem isolados em suas próprias terras (SAMPAIO, diário de campo, 2023.) até evitarem as ruínas dos Antigos. Essa aversão dos Nora em relação a esses espaços somada ao status de exilada que Aloy tinha em seu próprio povo desde o seu nascimento, acabou se tornando um incentivo para ela entender e explorar aqueles resquícios do passado dos quais os Nora tinham tanto medo. No entanto, quando precisava interagir com pessoas das outras tribos, ela era sempre diminuída e colocada como selvagem ou ignorante devido a sua origem quando, na realidade, Aloy era a única que entendia a tecnologia do passado (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).



Figura 6: Aloy criança com o Foco em sua t mpera. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Essa compreens o da personagem, durante a *gameplay*, era apresentada como solu o em momentos que havia um mist rio acerca de uma entidade espiritual ou fen meno – como ser  demonstrado mais a frente. Quando chega aos seus ouvidos que determinada pessoa estava conversando com com algum esp rito ou divindade, Aloy tende a procurar entender o assunto mais a fundo e descobre que esse ser, na verdade,   uma intelig ncia artificial que foi desenvolvida pelos Antigos e acabou sobrevivendo ao tempo (SAMPAIO, di rio de campo, 2023.). Essa   a narrativa constru da dentro do jogo. A impress o que fica   que os desenvolvedores tentam, a todo custo, tratar o conhecimento dos povos *in-game* como um tipo de saber ing nuo e insuficiente, como se essas diferentes tribos precisassem da ajuda da Aloy para entender o mundo a sua volta. Isso acaba colocando a personagem principal numa posi o onde ela   a ponte entre os dois mundos, a uni o perfeita da natureza com a tecnologia e, conseq entemente, aquela que tirar  o v u da “ignor ncia” dos povos “involu dos” (SAMPAIO, di rio de campo, 2023.).



Figura 7: Aloy aprendendo a mexer no Foco durante sua infância. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Aloy sabe o que é uma I.A., ela sabe que as máquinas obedecem a linhas de código que ditam tanto o que devem fazer quanto sua função, no entanto, em termos de *gameplay*, esse conhecimento não é visto em prática da forma que esperamos que ocorra⁵. Para resolver questões que vão desde sobrecarregar núcleos de Caldeirões até converter máquinas hostis em aliadas, Aloy utiliza-se de um dispositivo, localizado na base de sua lança, que ela recuperou de uma máquina que matou logo no início de sua aventura (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Esse aparelho acaba sendo uma grande carta branca para os desenvolvedores pois qualquer problema tecnológico que ela venha a identificar, basta introduzir esse acessório por alguns segundos em consoles convenientemente montados para o encaixe do mesmo. Dessa forma, gera-se uma dúvida se Aloy realmente sabe o que está fazendo ou ela apenas tem consciência de que essas coisas existem. Em termos práticos, é muito mais interessante para a experiência do jogador simplesmente apertar um botão por alguns segundos e o problema se resolver do que aprender uma linguagem de programação para poder jogar (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). No entanto, se trouxermos novamente o mito da sustentabilidade para a conversa (KRENAK, 2019, p. 16) veremos que a proposta da existência de uma personagem como a Aloy é justamente unir a natureza e a tecnologia. Ela não precisa saber como as máquinas funcionam, ela só precisa utilizá-las para preservar e

⁵ Para fins de exemplo. Se no mundo real, há um robô que está com problema na programação, é comum que os programadores reescrevam as linhas de código e lancem uma atualização para resolver o problema.

proteger a terra, mantendo a ideia de que existe sim, tecnologia sustentável. Se Aloy e o jogador se dedicassem a conhecer, em profundidade, o processo produtivo do capitalismo mecanizado, como nos alertam Krenak (2019-2020) e Kopenawa (2010), encontrariam seus reais impactos: mineração, monocultura em larga escala e subprodutos poluentes. Se Ted Faro é o avatar das corporações predadoras da Terra e Elisabet Sobeck é a sua consciência ecológica, Aloy é o arauto da sustentabilidade, ela é a esperança de que as melhores características de ambos os aspectos possam construir um futuro melhor tanto para a natureza quanto para a humanidade.

3. “SANGUE, SUOR E PIXELS”

O título desse tópico do trabalho não é por acaso, mas uma referência a um livro homônimo do jornalista norte-americano Jason Schreier (2017). Nele, o autor explica – com entrevistas de pessoas da área – a dificuldade que é desenvolver um jogo digital. As variáveis contidas nesse processo são muitas, e vão desde jornadas de trabalho com altas horas de duração, insônia, insegurança, falta de financiamento, a obrigação de fazer o jogo perfeito, enfim. Jason resume toda essa aventura tortuosa como “tentar conduzir um trem enquanto uma pessoa fica correndo na sua frente colocando os trilhos enquanto avança” (SCHREIER, 2017, p. 14), em vários momentos do trabalho eu me senti assim pois a ambição por trás da proposta de estudar uma sociedade que, segundo o jogo, é o nosso futuro e nós somos a grande civilização que ruiu com o tempo graças a uma série de problemas – coincidentemente, nossa sociedade contemporânea tem essa mesma relação com os romanos – era muito alta e até aterrorizante. Cheguei a me perguntar em alguns momentos se eu tinha a experiência necessária para conduzir esse projeto. No entanto, havia algo nesse caos todo que ainda servia de combustível para continuar. Talvez fosse o amor pelos *games* que eu cultivo desde criança e a sensação de tentar fazer algo diferente na arqueologia.

A ideia do trabalho surgiu quando me deparei com uma pergunta que ouvi algumas vezes em conversas avulsas: O que os arqueólogos do futuro terão para estudar uma vez que a nossa civilização tiver chegado ao fim? Em alguns momentos ela vinha como uma piada rápida, em outros como uma tentativa de fazer eu e meus colegas termos uma crise existencial (ou, pelo menos, me fazia ter), mas de alguma forma, sentia que havia algo nessa pergunta que valia a pena explorar. E, felizmente, eu pude observar e colocar essa ideia em prática no *Horizon Zero Dawn*. Desconsiderando todos os eventos de sua sequência – pois, no ano em que estou escrevendo esse TCC (2023), a continuação de nome *Horizon Forbidden West*, já está disponível no mercado – a proposta inicial era de estudar a nossa civilização (no universo do jogo, em ruínas) e entender que motivos teriam levado a sua queda – além dos que a história principal do *game* apresenta – bem como as diferenças e semelhanças que a humanidade *in-game*, enquanto sociedade, tem com a nossa, para isso, o nosso objeto de estudo seria a primeira ruína que é apresentada ao jogador durante as primeiras horas de *gameplay* – que leva apenas o nome de Ruína – combinado com as interpretações dos povos que agora habitam o planeta Terra. Ainda que já fosse esperado uma adaptação dos métodos arqueológicos – e etnográficos – para o mundo de *Horizon Zero Dawn*, houve algumas complicações no caminho.

A primeira estava relacionada com a Ruína, esse espaço, que era um laboratório e alojamento dividido em dois andares subterrâneos, tinha sua própria história e artefatos, mas a

limitação estabelecida pelo jogo com o que se podia interagir fazia com que apenas alguns itens fossem analisados. Os objetos interativos, em sua maioria, eram mensagens de texto, áudio e holográficas encontradas em dispositivos abandonados em algumas salas e contavam os últimos momentos das pessoas que viviam naquele lugar. Os dispositivos, quando não eram telões holográficos, eram Focos parecidos com o que Aloy encontrou e o jogo não permitia uma análise mais aprofundada desse material. Os dados contidos nessas mensagens eram alguns poucos recortes cotidianos e, como dito, as opções de interação com o espaço eram muito reduzidas. Para entender o *big picture*⁶, eu ia precisar visitar mais ruínas e me apoiar nos dados encontrados na Wiki⁷ – sites onde os fãs de uma determinada obra se juntam para compilar o conteúdo sobre. Na wiki do *Horizon Zero Dawn*, eu tive a oportunidade de ter acesso à história anterior a produção da GAIA.

A segunda complicação estava relacionada aos habitantes e a aplicação do método etnográfico dentro desse mundo. Além dos métodos arqueológicos, a proposta inicial contava também com a interpretação de três povos *in-game* sobre esses espaços através da observação participante e do método intensivo de análise etnográfica proposto por Marcel Mauss (2007). A escolha da metodologia se deu ao fato de que, durante a *gameplay*, o jogador é apresentado a um conjunto limitado de opções de conversa para se fazer aos NPCs⁸, portanto, a ideia era extrair o máximo de detalhes possível desses diálogos pré-programados. Do ponto de vista etnográfico, isso significava que eu não podia fazer perguntas, eu tinha que escolher a que mais se encaixava na minha dúvida e coletar pequenos fragmentos de informações das outras que não tinham muito a ver. Eu teria que escutar diálogos avulsos – mas que felizmente, se repetiam graças a programação – durante a jogatina e muitas dessas informações, apesar de trazerem o que eu queria – a interpretação dos povos sobre a queda da nossa civilização – nunca estavam diretamente relacionadas a um espaço ou materialidade específica, o que acabou sendo mais um incentivo para não se prender apenas a Ruína.

Em termos práticos, o trabalho de campo era realizado em sessões de 3 a 4 horas de jogatina por dia utilizando um *PlayStation 4* para reproduzir o *game*, o controle do console chamado *DUALSHOCK®4* e o celular ou notebook para anotar o que era observado. Ao iniciar o jogo, eu acessava o registro de missões no menu e identificava quais estavam relacionadas ao povo que estava estudando, em seguida, eu escolhia uma e movimentava a Aloy até o local da missão e chegando lá interagia com o NPC para que ela desse início. A partir daí, fotos eram tiradas e

6 *Big Picture* é um termo em inglês para quando quer se referir a perspectiva geral de algum assunto.

7 No caso dos jogos digitais, as Wikis funcionam também para dar dicas sobre como conseguir determinado item, completar alguma missão específica, revelar fraquezas de um inimigo muito difícil ou permitir que jogadores tenham acesso a partes da história do mundo daquele *game* que não conseguiram enquanto jogavam.

8 Abreviação de *Non Playable Character*, ou Personagem Não Jogável)

diálogos e ações dos personagens eram anotadas e descritas a medida que eu julgava serem relevantes para o trabalho. É estranho dizer isso, mas o julgamento das informações era necessário pois era muito fácil se deixar levar pela narrativa do jogo, o que gerava dados que não passavam de curiosidades triviais. Além disso, alguns combates e situações – como, por exemplo, escoltar um aliado até determinada vila – se repetiam com frequência, o que tornava desnecessário uma descrição detalhada. Ainda sim, a quantidade de dados gerada foi suficiente para eu me sentir afundando em um mar de informações que eu não tinha ideia que poderia produzir. Portanto, a ideia inicial de trazer três interpretações de três povos diferentes acabou sendo reduzida para um. Fora isso, outro motivo era que os desenvolvedores aprofundaram a cultura de alguns povos e outros não – um exemplo disso são os Oseram, uma tribo formada por comerciantes e forjadores experientes, mas que é pouco abordada durante o jogo e locais chave, como sua terra natal, não podem ser acessados. Tendo que decidir por apenas uma tribo eu escolhi os Banuk, um povo que vive em uma das regiões mais frias do *game* e que sua história foi mais aprofundada quando os desenvolvedores lançaram uma expansão de conteúdo chamada *Frozen Wilds*. Além de querer entender mais sua cultura, outro aspecto que pesou na escolha foi o fato de que, dentro do jogo, eles são conhecidos por domar as máquinas, característica essa que apenas Aloy tem.

Inclusive, outro desafio que tivemos que lidar no meio do caminho foi a própria protagonista. Inicialmente, a proposta do trabalho não envolvia a personagem mas conforme foi progredindo, percebemos que apesar de estarmos sempre no controle dela – desde a movimentação até o que vai ou não perguntar para as pessoas – Aloy tem a sua própria história que dialogava com a proposta do trabalho de entender o conceito de sustentabilidade *in-game* (como foi demonstrado no capítulo anterior). Ela descobriu que aquela que achava ser sua mãe, na verdade é sua versão original e por não ter pais, foi exilada por seu povo quando ainda era um bebê. Por isso, ela treinou para se tornar uma caçadora. Quando chegou o dia de provar sua habilidade, ela conseguiu, mas os planos que o destino tinha para ela eram maiores do que se podia imaginar. Ela tornou-se emissária da sua tribo – que nunca a respeitou – da noite pro dia e percebeu não só que sua história estava ligada com o passado da humanidade como também era a chave para o futuro. Toda essa bagagem que a personagem carrega dá a ela a capacidade de traçar suas próprias interpretações sobre o que está vendo e vivenciando e isso é traduzido dentro do jogo através de breves comentários que ela faz. Enquanto pesquisador, mesmo que estivesse no controle dela, eu não podia tomar suas interpretações como minhas, me colocar no lugar e muito menos desconsiderar sua existência, pois ela era a ponte entre eu e aquele mundo. Além disso, outro aspecto importante que é as interjeições, ideias e falas da Aloy são fruto direto da intenção dos desenvolvedores. Deixar-me levar por elas seria produzir uma narrativa direcionada apenas pela oficialidade histórica. Depois de muito

ponderar, achamos que a solução para esse problema seria torná-la uma interlocutora principal, dessa forma, as anotações de campo teriam momentos onde eu tenho minhas interpretações, Aloy as dela e ainda os acontecimentos que estamos vivenciando “juntos”. Em termos de estrutura do trabalho, para melhor facilitar a leitura, citações relacionadas ao diário de campo serão identificadas da seguinte forma: (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).

4. OS POVOS DO FUTURO: IDENTIDADE, RELAÇÕES E ESPIRITUALIDADE

Nove meses após a estreia do jogo, os desenvolvedores lançaram uma expansão de conteúdo – conhecida no meio dos jogos digitais como DLC⁹ – chamada *Frozen Wilds*. Os jogadores agora podiam acessar uma nova área de nevascas intermináveis e frio impiedoso, conhecida como Corte. Nela, eles iam ajudar e aprender mais sobre uma tribo com pouca presença no jogo base; os Banuk. Até aqui, o jogo os mostrava como pessoas difíceis de entender, com costumes estranhos e que viviam isolados nas suas terras natais. No entanto, haviam dois aspectos que intrigavam os jogadores. O primeiro foi, como dito anteriormente, sua capacidade de domesticar as máquinas, característica essa que apenas a Aloy – e conseqüentemente o jogador – tinha. O segundo era a estética dos xamãs dessa tribo, pois eles possuíam cabos azuis inseridos em várias partes do corpo.

4.1 SER BANUK

A história dos Banuk tem origem com uma mulher chamada Banukai. Na tentativa de salvar seu povo de um grupo canibal conhecido como *Ravenous Tribe* (em tradução não oficial, Tribo Voraz), ela fugiu para terras gélidas. Lá, ela conheceu a Luz Azul, que não só a deu força como também a ajuda das máquinas para derrotar seus inimigos, no entanto, isso custou sua vida (HORIZON WIKI, 2023). Essas terras gélidas viriam a ser chamadas de Ban-Ur – que, infelizmente, não pode ser acessada dentro do jogo, limitando-se apenas a menções em textos *in-game*. Junto ao Corte, as duas regiões formam as Terras Sagradas dos Banuk. Eles são uma tribo nômade que se divide em pequenos grupos chamados weraks e moram em tendas semelhantes a tipis construídos por indígenas norte-americanos (Anexos, p. 52). A liderança do grupo está centralizada na figura de um chefe, tendo sempre um xamã como guia espiritual (HORIZON WIKI, 2023). Normalmente, para entrar em um werak, é necessário que o interessado demonstre resiliência e sobreviva as dificuldades que os primeiros integrantes tiveram que passar, seja homem ou mulher (HORIZON WIKI, 2023). Dessa forma, eles garantem que o grupo continue forte.

9 Sigla para *Downloadable Content*.



Ilustração 1: Arte conceitual da ambientação nas terras Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017)

No passado, os Banuk foram atacados pelos Carja – uma outra tribo – em um evento chamado Ataques Rubros. O motivo estava relacionado com a Desordem – o momento em que HEFESTO começou a construir máquinas cada vez mais mortais e agressivas. Por conta disso, o Rei-Sol Jiran – conhecido como Rei-Sol Louco – líder dos Carja, achou que resolveria o problema sequestrando pessoas de outras tribos para sacrificá-las em rituais em homenagem ao deus sol (HORIZON WIKI, 2023). Após sua morte, e a tomada do poder pelo seu filho Avad, que não concordava com os métodos do pai, os ataques cessaram mas, infelizmente, o episódio deixou tantas marcas que até hoje a relação entre os dois grupos é conturbada. Nessa época, os weraks se juntaram para expulsar os invasores e muitas pessoas tiveram seus nomes imortalizados, um deles foi Aratak.

Um homem grande, corpulento, de poucas palavras mas com uma voz imponente e atual chefe de um werak. Quando Aloy chega no Corte, em um vilarejo chamado Limiar da Ode, está ocorrendo um ritual em homenagem a caçadores que morreram em combate contra máquinas e seus corpos não puderam ser recuperados. O ritual consiste em uma dança feita pelos xamãs culminando no assoprar de uma corneta que emite um som metálico, atraindo máquinas conhecidas como Falquinos (Bestiário, Figura 24) que se aproximam para pegar efígies de metal que representam os caídos, levando-as embora. Aratak discursa após o evento, ressaltando a forma honrada que eles morreram e depois diz que os caçadores ascenderam aos céus, em direção a Luz Azul. Futuramente, ele chega a dizer a Aloy que ser Banuk é “sobreviver. Prevalecer. Nada mais importa” (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). A filosofia de vida deles é regida pelo pensamento de que é preciso sempre

se desafiar para provar que merecem estar vivos – geralmente, essa provação está relacionada a um teste físico e provavelmente mortal como matar uma poderosa máquina ou sobreviver a uma situação extrema (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Talvez esse seja um dos motivos pelo qual as outras tribos estranham seus costumes. No entanto, esse pensamento os une pois cada integrante de um werak, não importa o quanto discordem uns dos outros (pois isso tende a acontecer em alguns momentos) tem orgulho de saber que conseguem aguentar situações que forasteiros não conseguiriam (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).



Figura 8: Aratak. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Essa perspectiva também dita as relações e regras dentro do werak. Um exemplo é a disputa pela liderança. Caso uma pessoa ache que o chefe não é forte o suficiente – ou é injusto com os outros do grupo – e acha que se sairia melhor no cargo, eles podem desafiá-lo (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). A forma de se fazer isso é fincando uma lança no chão, próximo aos pés do chefe atual, a partir daí, eles vão para o Vultos de Gelo, uma região montanhosa onde será decidido o novo líder através de um combate em três partes contra máquinas. Terminado as lutas, eles devem seguir para um quarto estágio, que consiste em derrotar uma poderosa máquina sozinho, quem der o golpe final ganha. Outro exemplo é o caso de exílio. Após um julgamento do chefe, o exilado é expulso pelo werak sendo deixado apenas com as roupas íntimas para sobreviver na neve. Os xamãs

dizem que caso sobreviva, é porque foi forte o bastante para tal, portanto pode voltar ao werak. Caso morra, é porque a Luz Azul o julgou culpado pelos seus crimes (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).



Ilustração 2: Arte conceitual de uma caçadora Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017)



Ilustração 3: Arte conceitual de um caçador Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017)

4.2 A RELAÇÃO DOS POVOS COM AS MÁQUINAS

Dentro do *Horizon Zero Dawn*, como dito antes, os humanos precisam dividir seus territórios com máquinas zoomorfas – o que geralmente resulta em conflitos. As máquinas foram criadas pela subfunção HEFESTO em estruturas chamadas Caldeirões, no entanto, a ideia de atribuir formas animais a elas veio da própria GAIA que, durante seu processo de desenvolvimento,

se inspirou no formato de animais da megafauna (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Elas são divididas em cinco tipos, são elas: Coleta, Combate, Comunicação, Reconhecimento e Transporte (Bestiário, p. 60). Máquinas de Coleta (Bestiário, p. 61) são responsáveis por refinar alguma substância específica – que seria utilizada durante o processo de terraformação – e de recuperar peças em corpos de máquinas mortas para reutilizá-las na construção de outras (HORIZON WIKI, 2023). Máquinas de Combate (Bestiário, p. 63) são responsáveis por proteger todos os outros tipos, no entanto, quando HEFESTO se tornou independente, ele assumiu que humanos eram uma ameaça e começou a construí-las sob esse pensamento, o que aumentou a população de máquinas desse tipo, além de torná-las mais perigosas e hostis. Máquinas de Comunicação (Bestiário, p. 66) contam com apenas um representante – conhecidos como Pescoções – que tem a função de estabelecer uma enorme rede de contato entre as máquinas (HORIZON WIKI, 2023). Máquinas de Reconhecimento (Bestiário, p. 68) tinham a função inicial de ajudar as de Coleta a encontrar terrenos propícios para a terraformação. Após a destruição de GAIA, elas assumiram a postura de proteger as coletoras e detectar ameaças. Por fim, as Máquinas de Transporte (Bestiário, p. 70) ajudam as coletoras a mover grandes quantidades de recursos – sejam eles substâncias refinadas ou peças recuperadas – para os Caldeirões (HORIZON WIKI, 2023). Quando o assunto é caça, há uma certa estratégia que deve ser seguida a fim de simplificar o combate. Quanto mais peças o caçador tirar, melhor, assim a criatura terá uma opção menor de truques e armas para usar contra ele. Nesse quesito, Aloy se sobressai em relação aos outros caçadores pois com a ajuda do Foco, ela consegue analisar e identificar com facilidade quais são as peças que podem ser removidas. No caso das pessoas que não possuem esse dispositivo – o que acaba sendo uma maioria esmagadora não só entre os Banuk como em todas as outras tribos – é tradição, além de necessário, caçar em grupo pois uma única pessoa não consegue derrubar sozinha uma máquina (com exceção da personagem principal) (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Quando ela cai, as diferentes tribos costumam a coletar suas partes para utilizar na construção de armaduras, armas e itens religiosos, além de serem o combustível que alimenta o comércio dentro e entre as tribos (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Além disso, caçar uma poderosa máquina e usar suas partes na vestimenta demonstra o poder e a reputação daquele(a) caçador(a). O fato das diferentes tribos caçarem máquinas não significa que não caçam animais. A prática com seres vivos ainda existe, mas é limitada apenas a pequenas espécies com a finalidade tanto de comida quanto para vestimentas. As peças metálicas costumam a tomar mais espaço no comércio e nas roupas – para fins de defesa – enquanto peças de couro e pelagens fazem a função de acolchoar as armaduras e manter a temperatura corporal. Para todas as tribos do *Horizon Zero Dawn*, há uma diferença entre animal e máquina, mas eles as consideram tão seres vivos quanto qualquer outro (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).

Falando sobre os Banuk, além de compartilharem os mesmos métodos de caça que as outras tribos, a domesticação das máquinas permite que elas participem de seus rituais. Um exemplo é o ritual funerário que Aloy observa quando chega ao Limiar da Ode. Nele, máquinas voadoras conhecidas como Falquinos (Bestiário, Figura 24), dentro do ritual, assumem a função de levar a alma dos mortos para os céus, em direção a Luz Azul (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). De forma prática, isso ocorre quando elas pegam as efígies de metal e as levam embora. Apesar de terem uma relação mais amistosa com as máquinas do que outras tribos, eles continuam caçando-as pois suas peças são o que move o comércio dentro e fora das Terras Sagradas. No Corte, temos um exemplo prático que é o werak chamado Flechas de Nukoni que é composto apenas por três caçadores. Tatai, Urkai e Tulemak (Anexos, Figura 18) são jovens que se viram na necessidade de abandonar seu werak inicial e fundar um novo devido a um acontecimento trágico envolvendo os três. Agora sozinhos, eles caçam – ainda que com pouca experiência – para juntar cacos¹⁰ e pagar uma viagem só de ida para fora das terras sagradas pois acreditam que não há mais nada lá para eles (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Aloy fica sabendo do trio após conversar com um comerciante Oseram que havia pedido a eles uma peça de máquina, mas ela chegou quebrada. Como forma de compensar, ele pediu que trouxessem outras mas estavam demorando muito para voltar. O motivo de quererem sair do Corte estava relacionado ao chefe do seu werak original. Um homem, chamado Onnekut, que era conhecido pelo seu péssimo governo. A maior reclamação dos jovens era que ele só levava para caçar aqueles que o bajulavam com histórias falsas que o engrandeciam. Nukoni, a mentora dos três caçadores, o desafiou pela posição de chefe e durante a provação ela estava ganhando, mas algo aconteceu no meio que apenas Onnekut chegou no final. Quando os três foram atrás dela, a encontraram morta e degolada. Não se sabe exatamente o que causou a morte, mas Tatai acredita que ela foi assassinada pelo chefe, os outros dois caçadores lembram a história com pesar. Nesse contexto, o objetivo de entregar, em bom estado, as peças requisitadas ao comerciante garante que eles possam seguir suas vidas sem reviver o passado diariamente (SAMPAIO, diário de campo, 2023.), no entanto, por serem um grupo composto apenas por caçadores – além de inexperientes – eles não possuem a habilidade de saber extrair tais componentes, função essa atribuída aos xamãs Banuk.

Quando olhamos para os acontecimentos da história principal da DLC, tendo em mente o mito da sustentabilidade apresentado por Krenak (2019), vemos aqui uma contradição colocada pelos desenvolvedores. Como dito anteriormente, o diferencial dos Banuk em relação as outras tribos é a sua relação com as máquinas. Na narrativa principal, Aloy visita as terras Banuk pois ouviu de mercadores que haviam acabado de voltar de lá que as máquinas “enlouqueceram” e estão

10 Unidade monetária dentro do *game*.

atacando os weraks. Em missões secundárias – como a envolvendo o werak Flechas de Nukoni – vemos que há uma necessidade de coletar peças de máquinas específicas para satisfazer o comércio para que, apenas dessa forma, as pessoas consigam viver e viajar para onde quiserem. Ao mesmo tempo que os desenvolvedores apresentam um povo cujo o diferencial é uma convivência mais próxima e amistosa com as máquinas que os demais, eles necessitam que essa relação seja colocada de lado para que Aloy (e o jogador) tenha um problema para ser resolvido – geralmente usando flechas e explosões – além de uma justificativa para *grindar*¹¹ novos recursos que lhes permite acessar armas e armaduras mais poderosas. Ou seja, humanidade e natureza se tornam predador e presa quando o ganho pessoal está envolvido.

4.3 O XAMANISMO BANUK E OS ANTIGOS

Conforme a narrativa principal avança, Aloy conhece novos personagens, entre eles, uma xamã chamada Ourea – irmã de Aratak – que se isolou de seu werak, em uma ruína nas montanhas, para falar com a Voz da Luz Azul, mas que recentemente o espírito parou de responder e isso a deixou preocupada. Quando a encontra, Aloy tenta ajudar a xamã a falar novamente com essa entidade e graças ao seu Foco – e logo depois de resolver um *puzzle*¹² – consegue. A protagonista percebe então que a Voz é uma Inteligência Artificial que está pedindo socorro, pois foi capturada por um inimigo chamado Daemon.

Antes de continuar, não podemos falar sobre o xamanismo Banuk sem antes explicar a sua crença principal. A Luz Azul, essa entidade presente em muitos discursos e rituais, é uma essência vital originada dos espíritos das máquinas, mas que existe no interior de todos os seres vivos (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). O nome veio do fato de que as máquinas – quando estão em um comportamento pacífico – emitem uma luz azul pelos seus olhos (HORIZON WIKI, 2023). Essa energia se comporta de maneiras diferentes a depender do ser vivo, mas, para os xamãs, essa luz tende a durar pouco nos corpos dos humanos devido ao seu coração impuro (HORIZON WIKI, 2023). Para a tribo, essa entidade também é capaz de interagir com o mundo a sua volta.

11 *Grinding*, ou *farming*, é um termo em inglês utilizado no mundo dos *games* para se referir a repetição de tarefas – sejam elas diferentes ou iguais – com a finalidade de melhorar o personagem ou adquirir um item específico.

12 Termo em inglês para se referir a uma fase no mundo dos *games* em que, para progredir, é necessário resolver um quebra-cabeça. *Puzzle* também é o nome dado ao tipo de jogo cuja sua *gameplay* é focada inteiramente na resolução de quebra-cabeças.



Ilustração 4: Arte conceitual de um xamã Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017)



Ilustração 5: Arte conceitual de um xamã Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017)

Os xamãs Banuk conseguem interpretar o som¹³ emitido pelas máquinas, o que proporciona a eles conhecimento sobre a caça – melhores locais para caçar, por exemplo – e revelações acerca

13 Dentro do jogo, as máquinas conseguem emitir sons em diversas situações. Desde quando estão sendo atacadas – dando a entender que elas estão sentindo dor ou nervosas – até quando estão procurando por algum inimigo. Há máquinas que até contam com peças específicas que proporcionam a elas a habilidade de dar gritos altos e agudos para atordoar os caçadores (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).

de outras questões da vida. A conexão que possuem com a Luz Azul e a capacidade de interpretar o som das máquinas coloca eles em posições de alto prestígio, assim como os submetem a modificações corporais exclusivas de seu cargo. Um exemplo são os cabos que eles inserem em sua pele – normalmente em regiões como braço e torso – que servem para tentar manter a Luz Azul por mais tempo em seus corpos (HORIZON WIKI, 2023). Muitos xamãs usam em suas cabeças grandes elmos metálicos de onde saem também várias fitas de cores variadas entre tons de verde, vermelho e azul. Esse aparato todo acaba por esconder seus rostos, na maioria das vezes (HORIZON WIKI, 2023). Apesar do frio que faz em sua terra natal, não usam roupas que possam cobrir o tronco – no caso das mulheres, usa-se apenas o necessário para cobrir os seios (HORIZON WIKI, 2023). Além disso, os xamãs dos weraks mais importantes tendem a se reunir em Ban-Ur em um grupo chamado Conclave. Não se sabe muito do que essa reunião se trata, mas os Banuk dizem que os xamãs discutem assuntos importantes e exclusivos (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Durante o momento que estive com os Banuk, foi-me dito que a entrada para Ban-Ur estava fechada¹⁴. Por fim, eles também são importantes na caça pois além de guiar o grupo para o lugar com mais chances de sucesso, são os únicos na tribo que tem conhecimento para extrair peças das carcaças das máquinas sem danificá-las e após o abate, eles fazem um ritual agradecendo a presa metálica.

¹⁴ Por se tratar de um jogo, Ban-Ur não pôde ser acessada pois não foi de interesse dos desenvolvedores projetá-la para essa DLC. A única região acessível para o jogador é o Corte, mas é possível encontrar textos *in-game* falando sobre e até o portão que, teoricamente, daria acesso a essa região.



HORIZON: ZERO DAWN - GUERRILLA - SONY - CHARACTERS DESIGN BY ILYA GOLITSYN - ENVIRONMENT CONCEPT ART BY RICHARD DUMONT FEWLINES

Ilustração 6: Arte conceitual de um ritual Banuk. No centro, é possível ver um Cortador com adornos pelo seu corpo.

Fonte: Guerrilla Games (2017)

Quando Aloy (e o jogador) conhece Ourea, ela está dentro da ruína na qual se isolou, pintando as paredes com imagens que retratam a situação atual no Corte, máquinas sendo controladas por torres metálicas que a transformam em inimigas para os Banuk. A xamã tem uma presença tão forte quanto seu irmão e sua devoção a Voz da Luz Azul faz com que ela não só se preocupe salvá-la como torna isso sua prioridade, independente se vai quebrar regras ou não. Ainda que, se perguntarmos para Aratak, ele veja isso como uma teimosia, esse aspecto é o que a move durante toda a narrativa. A relação dela com essa entidade se aprofunda ainda no passado, durante os Ataques Rubros, quando a Voz salva Ourea de uma perseguição dos Carja, trancando-a na ruína que elas viriam a passar bastante tempo juntas, criando assim um vínculo de amizade.



Figura 9: Ruína onde Ourea se isolava para conversar com a Voz. No centro, é possível ver a projeção holográfica da entidade e nas paredes, as pinturas da xamã. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Para que Ourea pudesse ajudar a Voz, ela precisava do consentimento do chefe de seu werak, Aratak, para adentrar em um local chamado Tambor do Trovão, que ficava próximo a um vulcão, naquele momento instável. Seu irmão, por outro lado, se recusava a voltar naquele lugar pois foi lá que os caçadores honrados no ritual morreram. Ourea diz que se tivesse outra pessoa no comando, ela conseguiria ir até lá e então pede que Aloy desafie seu irmão pelo cargo de chefe e a caçadora, com ressalva, aceita a proposta. Ela desafia Aratak, fincando a lança em seus pés e ambos vão para o Vultos de Gelo decidir quem será o novo chefe. Como Aloy é uma forasteira, ela tem uma dificuldade a mais e precisa terminar todos os três estágios antes de Aratak. No entanto, ao chegarem na parte final da provação, eles percebem que há algo errado e em vez de enfrentar uma única máquina poderosa, eles precisam enfrentar três que enlouqueceram graças ao Daemon. A luta então deixa de ser uma competição e Aratak e Aloy unem forças para derrotar os inimigos. Ao final do combate, o resultado é incerto, mas Aratak percebe que sem a forasteira, ele não teria saído vivo de lá e abdica do posto de chefe, tornando Aloy a chefe do werak. Agora, o caminho para o Tambor do Trovão estava livre.



Figura 10: Da esquerda para direita: Aloy, Ourea e Aratak momentos antes da provação começar. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Aloy e os dois irmãos se dirigiram até o local, no horizonte era possível ver a coluna de fumaça do vulcão mas em sua frente havia um imenso paredão de gelo. Ourea estava de frente a um braseiro, ela pegou um graveto e com a ponta que estava em contato com o fogo, ela desenhou um triângulo no paredão. Ao sinal da irmã, Aratak quebrou o gelo no local com sua lança, revelando uma saída de ar. Ourea voltou a sua posição original e começou um ritual com um cajado, balançando-o para trás e para frente encima do braseiro. A fumaça do fogo começou a se concentrar a sua volta ela a jogou em direção a ventilação, que reagiu com uma gigantesca vibração seguida de mais gelo quebrando ao lado deles, revelando uma porta. Quando estava aberta, eles ouviram uma voz artificial falando: “Atenção: detectamos fumaça no local. Isso não é uma simulação. Por favor, dirijam-se à saída mais próxima com calma.” Os três, então, entraram.

Conforme a exploração de Aloy, Ourea e Aratak progredia, foi possível entender mais sobre o paradeiro da Voz da Luz Azul e a origem tanto do Daemon quanto daquele local. O que os Banuk chamam de Tambor do Trovão, no passado foi uma usina geotérmica construída pelos Antigos encima da Caldeira de Yellowstone – além da usina, agora há também um Caldeirão. Para que o lugar continuasse funcionando sozinho, eles desenvolveram uma I.A. chamada CYAN. No entanto, quando a humanidade começou a perder para as máquinas, um dos criadores da inteligência a colocou em um estado de hibernação impossível de ser detectado pelo inimigo. Quando CYAN

acordou, ela estava sozinha e por muito tempo passou assim, tendo apenas como passatempo resolver equações a partir de funções Gaussianas(SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Até que um dia, ela evitou que uma xamã Banuk fosse capturada por uma tribo inimiga. Esse foi o primeiro contato de CYAN com um humano após seu despertar e assim, ela e Ourea se tornaram confidentes uma da outra. No entanto, essa amizade foi interpretada de maneira diferente por ambos os lados. Enquanto a I.A. a via como uma amiga, a xamã enxergava a Voz da Luz Azul, uma forma de se comunicar com a essência da vida tendo a certeza que ela responderia.

Um tempo depois disso, CYAN recebeu em seu sistema uma solicitação de conexão. Pensando que talvez fosse outro humano e animada com a ideia, ela aceitou e logo foi infectada por um *malware*¹⁵ do tipo Daemon¹⁶ desenvolvido por outra Inteligência Artificial chamada HEFESTO, a subfunção de GAIA que se tornou independente quando ela explodiu. Essa infecção fez com que CYAN fosse forçada a fazer o que HEFESTO queria, e quando se recusava, era torturada (o jogo não explica como)(SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Em um ato de desespero, ela resolveu pedir ajuda a sua única amiga, Ourea. Conforme a exploração avança, a xamã percebe que a I.A. nunca teve alguma relação com a Luz Azul. Essa informação se torna difícil demais de entender conforme mais revelações vão surgindo, mas, ainda assim, ela não abre mão do plano de salvá-la. O Caldeirão que havia logo após a ruína estava sendo usado por HEFESTO para fazer máquinas agressivas e extremamente perigosas para os humanos e contendo CYAN sobre controle dele. Para resolver o problema, a I.A. sugere expor o núcleo do Caldeirão com a lança de Aloy para que dessa forma, ela se liberte e consiga destruir a instalação, mas ela ressalta que HEFESTO pode não deixar que isso ocorra. Quando eles chegam no centro da estrutura, Aloy tenta expor mas é impedida pelo inimigo, que lança uma carga elétrica, deixando-a inconsciente. Ourea aproveita a oportunidade, pega a lança da caçadora e diz:

“Voz... CYAN... por favor, ajude!”.

Ela insere a lança no núcleo e mesmo sendo eletrocutada, ela persiste até que o processo acabe. Quando CYAN é libertada, ela dá início ao processo de sobrecarga do Caldeirão e se transfere para uma central de dados auxiliar. Ourea cai no chão desacordada, Aratak vai até a irmã mas é tarde demais. Aloy acorda, tenta convencer Aratak a fugirem dali e eles conseguem poucos segundos antes do Caldeirão ser destruído. O irmão, agora de luto, lembra a Aloy que a I.A. disse ter sido transferida para uma central de dados auxiliar e a caçadora sugere que seja a ruína onde ela conversava com a xamã, local esse que ficou conhecido como Retiro de Ourea.

15 Termo em inglês para *Malicious Software*.

16 Daemon é também um termo conhecido dentro da programação para se referir a *softwares* que executam tarefas em segundo plano, sem a necessidade de atrapalhar o usuário.

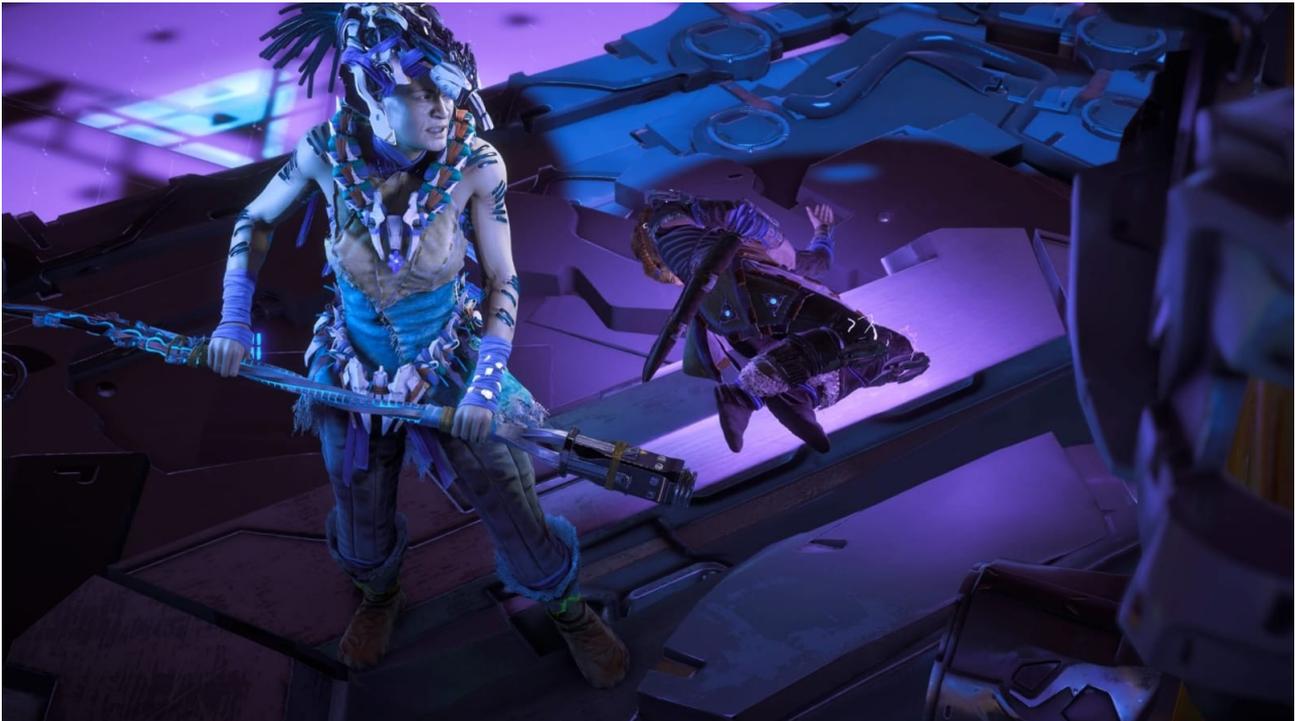


Figura 11: Ourea momentos antes de seu sacrifício e ao fundo, Aloy inconsciente. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Para Ourea, até o final de sua aventura, CYAN é a Voz da Luz Azul. É a forma que a xamã tem de se comunicar com a entidade principal de sua crença. É apenas no final, quando ela tem que se sacrificar pelo que acredita, que ela se refere a Voz pelo seu nome, na forma de uma súplica, salvando não só a entidade, mas também a amiga CYAN (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Se observarmos o lado da inteligência artificial, vamos ver uma interpretação diferente dos fatos. Após voltarem para o Retiro, Aloy conversa com a I.A. que diz que não esperava o sacrifício de Ourea. Ela também diz que durante as conversas no passado, traduziu os conceitos religiosos da xamã como características de alguém que precisava de companhia. Se pensarmos na CYAN como uma forma dos desenvolvedores estarem representando da nossa sociedade tecnológica e científica, veremos que perspectivas baseadas na religiosidade e tradição parecem existir apenas como forma de suprir uma carência – seja ela social ou não – o que é uma inferência equivocada (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Ourea a venerava enquanto uma entidade legítima que a guiou e a protegeu no passado. Quando o pedido de ajuda da CYAN chegou, ela não hesitou em salvá-la das garras do HEFESTO – vulgo Daemon. Apesar de, no final, entender que a entidade se tratava de uma criação dos Antigos – sem conexão ou propósito de estar relacionada com a Luz Azul – sua força de vontade proveniente de sua função social de líder espiritual a levou ao sacrifício para salvar uma amiga (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).



Figura 12: Aratak, de luto, conversando com CYAN sobre sua irmã. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Ainda sobre o xamanismo Banuk, temos também o caso do xamã Tikuk (Anexos, Figura 13). Ele vive em um acampamento ao Sul, além da fronteira do Corte. Quando Aloy – e o jogador – visitam o lugar pela primeira vez, ela se surpreende com o fato de que existem algumas máquinas vivendo com os Banuk. Ao perguntar ao xamã o motivo do comportamento tão pacífico, ele diz que a Luz Azul é forte ali e que muitos de sua tribo vem de Ban-Ur para sentir o poder da essência vital (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Tikuk fala sobre o som das máquinas e diz que após a Desordem, os xamãs agora procuram entender também o que deixou as máquinas agressivas e quais canções podem acalmá-las (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Conforme a conversa avança, vamos descobrindo mais sobre aquele lugar. No centro do acampamento, há a carcaça de um Tirânico – uma máquina extremamente perigosa – sendo cuidada por alguns outros xamãs e ao perguntar sobre ela, ele diz que durante uma tempestade foi atraído por um som que ele julgava ser do temporal, mas ao se aproximar da fonte encontrou a fera agachada e imóvel. Tikuk decidiu então se abrigar embaixo dela até que fosse seguro e após o fim da tempestade, ele percebeu que o som que escutava havia cessado. Ele não sabe dizer se o espírito da máquina saiu finalmente de seu corpo ou se ela continua dormindo, de qualquer forma, em respeito, ela é cuidada em vez de ter as peças removidas, como de costume (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).

Durante a conversa, descobrimos também que outros forasteiros já haviam passado por ali, alguns comerciantes da tribo Oseram que também ficaram surpresos com as máquinas dóceis, mas não acreditaram no xamã quando ele disse que era ação da Luz Azul. Após a conversa, o jogador automaticamente recebe uma missão de investigar o lugar e descobrir o que está causando esse comportamento e com o foco, ele identifica um sinal sendo emitido de algum lugar nas montanhas acima do acampamento. Chegando no local, Aloy – e o jogador – ouve duas pessoas discutindo em voz alta, e ao se aproximar, encontra dois Oseram que tentam avisar a ela do erro que cometeram. Eles dizem que encontraram em cima da montanha um artefato que é o motivo de ter tornado as máquinas pacíficas. Eles tinham a intenção de tirá-lo de lá e levar para vender em sua capital mas ao perceber que isso poderia afetar as máquinas dos Banuk, eles deixaram o resto do grupo e estavam se preparando para ir embora. Aloy então se apressa para alcançar os outros Oseram e os encontra dentro de um sítio de escavação que fizeram para retirar o artefato, que é uma grande orbe metálica. Os Oseram restantes tentam conversar com ela na intenção de vender o objeto, mas Aloy os afugenta com ameaças. Ela então usa seu foco para analisar o orbe de metal e percebe que ele é um “processador de estrutura avançada” que emitia um sinal há pelo menos 20 anos, mas que agora estava danificado e não conseguia mais realizar tal ação. Preocupada com o acampamento, ela volta as pressas apenas para encontrar as máquinas, antes pacíficas, lutando contra os Banuk.

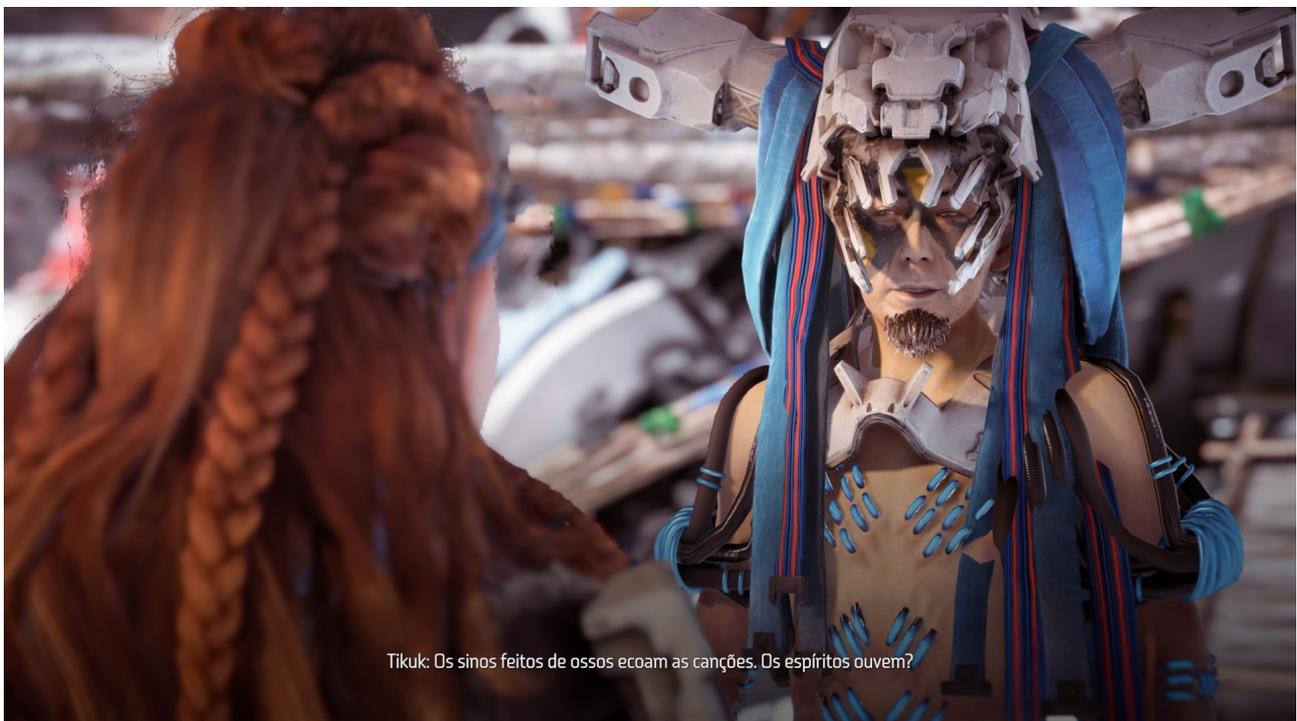


Figura 13: Aloy conversando com o Tikuk. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Após a luta, Aloy foi conversar com Tikuk que já a aborda perguntando se ela sabia que aquilo ia acontecer. Ela diz que não, mas descobriu que os Oseram que ele havia mencionado antes estavam por trás disso. O xamã fala que eles não entendem a relação entre homem e máquina e por conta disso, interferem no equilíbrio da vida. Agora que as máquinas estão mortas, Tikuk ouve apenas canções de lamento, mas não se deixa abater pois tem esperança de que um dia vá entender as máquinas.

Ambos eventos, com Ourea e com Tikuk, deixam a sugestão, em seu desfecho, de que os xamãs nativos não conseguem entender “a verdade por trás dos fatos”. A presença da Aloy nesses eventos funciona como forma dos desenvolvedores tentarem justificar a atuação da Luz Azul com tecnologia humana e até plantar a dúvida na cabeça do jogador se tal entidade, que tem grande importância para os Banuk, realmente existe (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Tikuk acaba sendo encarado pelo jogador como uma pessoa ingênua que acredita que “algum dia entenderá as máquinas” (SAMPAIO, diário de campo, 2023.), como se os xamãs não as entendessem seu estado de paz e violência. Como se não entendessem como a ação de forasteiros alterasse seu comportamento e criasse um distúrbio na ordem das coisas. Ourea, do mesmo modo, se sacrificou por uma amizade que não entendia plenamente. Ao final, seu papel como liderança espiritual se esvazia numa narrativa de abandono social e carência emotiva. Os xamãs não sabem de nada. Só Aloy, clone de uma cientista prodígia, doutora aos 20 anos, e seu Foco.

Essa situação de assemelha um pouco com os eventos descritos por Davi Kopenawa em *A Queda do Céu* (2010). No livro, o xamã fala que os brancos extraem das profundezas da terra minérios impregnados de doenças que não só afetam eles como também a floresta e os povos indígenas, e que a ignorância dos garimpeiros em relação a esse perigo faz com que eles continuem a mexer com o que não devem (KOPENAWA, 2010, p. 357). Na perspectiva de Kopenawa, *Omama* escondeu esses materiais na terra para proteger o ser humano, deixando alguns poucos fragmentos na superfície – purificados de suas doenças – para que os povos tivessem apenas o necessário para utilizar no cotidiano (KOPENAWA, 2010, p. 359). No caso do Tikuk, a ação dos Oseram de mexer com algo que não entendem levou o poder da Luz Azul a se esvaír do acampamento e as máquinas a ficarem hostis novamente e, conseqüentemente, abaditas (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Se o jogador realizar essa missão tendo a história principal perto de ser terminada, Aloy identificará o orbe metálico como pertencente ao GAIA Prime – a instalação onde GAIA estava antes de ser destruída – e durante a conversa com os Oseram, um deles diz ter identificado desgastes que indicam que ela caiu do céu. Nesse acampamento, há um desequilíbrio na relação Banuk e máquina – e até mesmo com a própria Luz Azul – devido a uma outra tribo que ignora e desrespeita suas terras, o que leva a outro aspecto trazido por Krenak (2019), que é a despersonalização da natureza.

Uma vez que é tirado o sentido por trás de um rio ou montanha, abre-se espaço para a atividade extrativista (KRENAK, 2019, p. 49). No caso do jogo, os Oseram foram recebidos pelos Banuk e as máquinas dóceis, mas ao se depararem com a explicação do Tikuk, acharam-na insuficiente para aquele fenômeno, o que fez com que qualquer coisa que eles encontrassem naquela área fosse alvo de sua ganância, tendo ou não, relação com a Luz Azul (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Esse cenário demonstra novamente que os desenvolvedores tentam colocar povos, como os Banuk, como alheios às verdadeiras explicações sobre a vida quando, na verdade, eles assumem o mesmo papel que Krenak e Kopenawa tem em nossa sociedade que é o de avisar-nos da iminente queda do céu (SAMPAIO, diário de campo, 2023.).

Por fim, devo ressaltar aqui a relação desses povos com as ruínas dentro do jogo. Krenak diz que, devido ao progresso tecnológico, perdemos a habilidade de pisar na terra de forma suave, deixando pegadas que sumissem após a nossa passagem (KRENAK, 2020, p. 95). No jogo, podemos ver esse conceito de forma visual através das ruínas. Nossas pegadas foram tão fortes que mesmo após a extinção, mil anos depois, ainda é possível vê-las. No entanto, para os Banuk, esses espaços possuem significados positivos. Em algumas ruínas vistas nas terras sagradas dessa tribo, é possível ver postes de luz feitos com cabos azuis luminosos – os mesmos utilizados nos corpos dos xamãs – pinturas de formas geométricas na parede – em cores muito comuns entre os Banuk, são elas: vermelho, azul, branco, verde e amarelo – e no caso do Retiro de Ourea, onde a xamã conheceu CYAN pela primeira vez, há um mural contando toda a história do HEFESTO tomando controle das máquinas. Outro evento que corrobora com essa ideia é uma missão secundária que o jogador faz com a Aloy cujo o objetivo é abrir os portões de uma represa há muito abandonada. Quando consegue, no local onde havia água agora é possível ouvir um som de batidas metálicas em ritmo. Ao chegar na fonte, Aloy se encontra com uma Banuk chamada Laulai, que está batendo em canos enferrujados com barras de ferro. Ela agradece por ter desviado a água daquele lugar que era importante para sua família e agora ela pode continuar sua tradição de fazer música (SAMPAIO, diário de campo, 2023.). Isso tudo indica uma ocupação e ressignificação desses espaços por parte dos Banuk e talvez uma forma dos desenvolvedores dizerem que mesmo no pós-apocalipse, ainda há chance para a nossa sociedade corrigir seus erros e se redimir com a natureza.



Figura 14: La'lai fazendo música no local sagrado de sua família. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

5. CONCLUSÃO

Diante do que foi apresentado, é seguro dizer que *Horizon Zero Dawn* (2017) se preocupa bastante em estabelecer o clima de pós-apocalipse através de um viés evolucionista que faz o jogador pensar sobre uma regressão tecnológica da nossa sociedade e o seu misterioso fim. Nesse aspecto, o mundo dos games e a arqueologia encontram um ponto comum, que é a pergunta do porquê uma civilização foi destruída. Para um, a questão funciona como uma forma de estimular a curiosidade do jogador e ditar o curso da narrativa do jogo, para outro, é uma pergunta pertinente que incentiva pesquisas em um contexto parecido (DIAMOND 2002; DOWNEY et al. 2016; TAINTER 2006 apud. RUBIO-CAMPILLO et al. 2017, p. 156). Conforme a história avança, são explicados os últimos momentos da humanidade e o sacrifício de Elisabet Sobeck para garantir um futuro, no entanto, pouco se fala dos problemas causados pela sociedade consumista da época. Em documentos encontrados in-game e extra-game compilados pela comunidade, pudemos observar que em 2040 a crise climática havia chegado em seu auge e que no final, a resolução desse problema só acarretou em outro maior e muito mais difícil de resolver 24 anos depois (HORIZON WIKI, 2023). Nesse intervalo, quanto de resíduos e efluentes industriais foram gerados pelas corporações? Quanto de poluição em termos de peças descartadas e substâncias químicas a Soluções Automatizadas Faro despejou na natureza para se manter no mercado de robótica militar? Não é possível dizer como estava o ambiente geopolítico entre 2040 e 2064 dentro do jogo, mas outra questão a se preocupar é o impacto dos conflitos armados no meio ambiente. Se compararmos com o mundo real, onde tivemos a oficialização da guerra na Ucrânia em 24 de Fevereiro de 2022 com a invasão da Rússia, veremos que até o ano de escrita deste trabalho (2023) o conflito já resultou na contaminação de terras, rios, plantações e a liberação de gases tóxicos na atmosfera cujo os efeitos ainda são desconhecidos (CLIMAINFO, 2023).

Na sociedade que vivemos hoje, é necessário que grandes corporações hajam como se importassem com a natureza para que continuem devorando as florestas sem que a humanidade perceba (KRENAK, 2019, p. 20) e em *Horizon Zero Dawn* conseguimos ver isso nos eventos que antecedem o jogo e durante a gameplay, a mensagem de que nós não somos mais importantes que a Terra. Os desenvolvedores trazem por meio das ações corporativas a esperança de que algum dia no futuro, mesmo após a queda do céu, a sociedade aprenderá que também faz parte da natureza e que não só podem como devem coexistir e preservá-la. No entanto, não se preocupam em esclarecer o impacto ambiental causado pelos hardwares utilizados por eles – ainda que essa não seja a proposta do jogo, mas seria algo interessante de se observar – assim como tratam as crenças das tribos como meras histórias alheias ao que “realmente” está acontecendo ainda que esses mesmos povos, como

vimos com os Banuk, não só conseguem explicar o mundo a sua volta através de sua própria perspectiva e sem a necessidade da tecnologia, como também ressignificam estruturas há muito esquecidas pelos Antigos. Aos olhos dos conceitos apresentados por Krenak (2019-2020), *Horizon Zero Dawn* (2017) pode ser encarado como um exemplo, com todas as características imersivas e interativas de um jogo digital, do mito da sustentabilidade.

O que os desenvolvedores buscaram representar a partir do arruinamento dos Antigos, a terraformação e o nascimento da Aloy é a visão da queda da modernidade como mais um evento de desastre cíclico na “história da humanidade” ocidental. Como tantos outros antigos que caíram, outros surgiram de seus destroços e, vencidas as trevas, renasceram em uma versão melhor, aprendendo com seus erros. É o round 2 da história moderna: estamos alcançando o fim de um grande Império, entraremos numa Idade das Trevas – o mundo de Aloy – e, novamente, veremos um Renascimento iluminado pelo conhecimento tecnológico, mecânico e racional. E isso justifica a continuidade de tudo: a promessa de redenção da alma e remissão dos pecados.

Por outro lado, para Krenak (2019-2020) e Kopenawa (2010), não há um depois. Pelo menos, não como o concebemos. Não seria a primeira queda do céu, como diz Kopenawa (2010): nós já habitamos sobre um céu que caiu antes de nós. Mas isso será outra vida, não uma segunda chance para a humanidade. Ou cuidamos dessa terra agora, ou se acabou para nós. Por isso os autores denunciam a sustentabilidade como um mito – nesse caso, um verdadeiro mito, no sentido ocidental de “história criativa não verídica” – como uma estratégia que permitiria continuar o ritmo de expansão do nosso modo de vida sem agredir o mundo. Como se houvesse, na defesa de ruralistas, uma forma correta e não nociva de uso de agrotóxicos.

Aloy, com seu foco, analisa, decodifica, destrói, mas não entende (só acha que entende). A amalgama dos dois mundos¹⁷ é o arauto de uma nova era em que humanos e máquinas poderão finalmente viver em paz, em que conhecimento tecnológico será devidamente aplicado à qualidade de vida e poderemos continuar explorando recursos de forma equilibrada. Poderemos continuar farmando recursos infinitos que se reproduzirão, *spawnando*¹⁸, em grande escala graças ao conhecimento industrial e sem danos industriais. O sonho de consumo que, por fim, nos consumirá, preocupados que estamos em *uppar*¹⁹.

17 Em inglês, a palavra “alloy” se refere a uma liga metálica de dois ou mais elementos, para fortalecimento ou proteção (MERRIMAN-WEBSTER, 2023).

18 *Spawn* é uma palavra em inglês que se refere à reprodução em larga escala (WEBSTER-MERRIMAN, 2023). Em videogames, são áreas em que os inimigos (quaisquer NPC’s que são criados para morrer em larga escala) reaparecem depois de um certo tempo, permitindo que o personagem continue jogando, ganhando experiência e adquirindo recursos infinitamente.

19 *Uppar* é um abasileiramento do verbo frasal inglês “to level up”, ou seja, subir de nível. É uma referência clássica aos jogos de RPG em que a experiência adquirida pela vivência do jogador garante o acesso a novas habilidades, o que lhe permite acessar áreas e eventos mais perigosos. Em vários *games*, a forma mais fácil de *uppar* é *grindar*: matar aleatoriamente um número enorme de inimigos, que *spawnam* infinitamente.

A partir dessas observações, gostaria de retornar à arqueologia e seu papel na compreensão do mundo contemporâneo. Vista, por um viés conservador, como uma disciplina preocupada com o passado de sociedades iletradas, a arqueologia angariou nos últimos 50 anos um lugar fértil no entendimento do período “histórico”. Rompendo a dicotomia conservadora entre pré-história e história, nossa disciplina tem conseguido mostrar seu valor no estudo da tecnologia como artifício humano, da produção material como condição sem a qual não há sociedade e da escrita como narrativa oficializada que esconde muitos detalhes sórdidos. Neste sentido, parafraseando Alfredo González-Ruibal (2008), a arqueologia do contemporâneo, assim como buscamos neste trabalho, se preocupa em chafurdar o lixo da realidade moderna, que o capitalismo teima em querer esconder. Por isso, usamos suas reflexões para fechar este percurso entre passado, presente e futuro.

Durante o desenvolvimento de GAIA, conseguimos ver alguns eventos que trazem a discussão da destruição e preservação do patrimônio, nesse caso, da humanidade como um todo. A existência da subfunção APOLO pode ser vista como um exemplo do que Gonzalez-Ruibal (2008) chama de “supermodernidade”. Com o avanço tecnológico – principalmente na segunda metade do século XX – novos meios de comunicação, transporte e o advento dos espaços virtuais como mais uma forma de se relacionar, o mundo começou a “girar” mais rápido. No entanto, vale a pena lembrar que Augé (2002 apud GONZALEZ-RUIBAL, 2008, p. 247) define que “super” não está relacionado a melhoria, e sim, exagero. A existência, ainda que fictícia, de uma I.A. responsável por armazenar TODO o conhecimento da humanidade (HORIZON WIKI, 2023) é um exemplo do exagero da sociedade globalizada que vivemos.

Quando pensamos na ação de Ted Faro de apagar APOLO acreditando que tanto conhecimento é mais uma maldição do que benção, apesar de ter feito isso no auge de sua neurose, ele julgou que a nova geração de humanos estaria melhor sem os conhecimentos que temos hoje de programação, agricultura, industrialização, e até mesmo preservação do meio ambiente. No entanto, junto com esses aspectos, histórias, narrativas, identidades e crenças foram também engolidas pela grande máquina de fazer coisas, como diz Krenak (2020). Uma vez que o jogo encara o pós-apocalipse como uma parte do ciclo dentro da nossa história, os desenvolvedores mostram que conhecimentos sobre agricultura, metalurgia e tecnologia tendem a reaparecer e o espaço cultural deixado por APOLO é preenchido por novas culturas, identidades e crenças que só poderiam surgir em um contexto onde as marcas deixadas na Terra por um mundo globalizado e capitalista foram tão fundas que resistiram a um milênio de extinção. No entanto, os mesmos desenvolvedores persistem na ideia de que esses novos povos não entendem a verdade por trás de seu próprio mundo – que foi projetado para eles por Sobek e os Alfas – e que vivem em uma época de escuridão, a Idade das Trevas mencionada anteriormente. Apenas o conhecimento dos Antigos – o nosso

conhecimento baseado na racionalidade de tecnologia – trazido pelo Arauto da Sustentabilidade irá “libertá-los” da ignorância. A supermodernidade nos traz uma segurança sobre o entendimento do mundo que é irreal pois como diz Virilio e Lotringer (1997 apud GONZALEZ-RUIBAL, 2008, p. 253) “saber o que fazer não significa que sabemos o que estamos fazendo”.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ALLOY. In: DICIONÁRIO Merriman-Webster.com. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/alloy>. Acessado em 19 set. 2023.

ARTAXO, Paulo. **Uma nova era geológica em nosso planeta: o Antropoceno?**. Revista Usp, n. 103, p. 13-24, 2014.

GONZÁLEZ-RUIBAL, Alfredo. *Time to destroy: An archaeology of supermodernity*. *Current anthropology*, v. 49, n. 2, p. 247-279, 2008.

HASSIG, Debra. *The mark of the beast: The medieval bestiary in art, life, and literature*. Routledge, 2013.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A Queda do Céu: palavras de um xamã yanomami**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019

MARQUES, Lilian Cordeiro Lima. **Escavando bits: uma arqueologia de *Horizon Zero Dawn***. Monografia – Curso de Antropologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2018.

MAUSS, Marcel. *Manual of Ethnography*. New York: Berghahn Books, 2007.

REINHARD, Andrew. *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Berghahn Books. Nova York. 2018.

RUBIO-CAMPILLO, Xavier et al. **Explaining Archaeological Research with Video Games**. THE PAST, p. 153, 2017.

SCHREIER, Jason. **Sangue, Suor e Pixels**. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

SPAWN. *In*: DICIONÁRIO Merriman-Webster.com. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/spawn>. Acessado em 19 set. 2023.

6.1 SITES REFERENCIADOS.

CLIMAINFO. **Guerra na Ucrânia, ano um**: os impactos ambientais de um conflito sem fim à vista. os impactos ambientais de um conflito sem fim à vista. 2023. Disponível em: <https://climainfo.org.br/2023/02/26/guerra-na-ucrania-ano-um-os-impactos-ambientais-de-um-conflito-sem-fim-a-vista/>. Acesso em: 13 ago. 2023.

FERRAZ, Marina. **100 maiores empresas de armas venderam US\$ 531 bi em 2020**. 2021. Poder 360. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/internacional/100-maiores-empresas-de-armas-venderam-us-531-bilhoes-em-2020/>. Acesso em: 13 set. 2023.

Horizon Wiki. **Aloy**. 2023. Disponível em: <https://horizon-zero-dawn-ptbr.fandom.com/pt-br/wiki/Aloy>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Banuk**. 2023. Disponível em: <https://horizon.fandom.com/wiki/Banuk>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Banuk Shamanism**. 2022. Disponível em: https://horizon.fandom.com/wiki/Banuk_Shamanism. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Bellowback**. 2023. Disponível em: [https://horizon.fandom.com/wiki/Bellowback_\(machine\)](https://horizon.fandom.com/wiki/Bellowback_(machine)). Acesso em: 13/09/2023.

_____. **Elisabet Sobeck**. 2022. Disponível em: <https://horizon-zero-dawn-ptbr.fandom.com/pt-br/wiki/Elisabet_Sobeck>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Funções Subordinadas**. 2023. Disponível em: <https://horizon-zero-dawn-ptbr.fandom.com/pt-br/wiki/Fun%C3%A7%C3%B5es_Subordinadas>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **GAIA**. 2023. Disponível em: <<https://horizon-zero-dawn-ptbr.fandom.com/pt-br/wiki/GAIA>>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Grazer**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Grazer>>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Glinthawk**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Glinthawk>>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Longleg**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Longleg>>. Acesso em: 13/09/2023.

_____. **Machines**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Machine>>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Sawtooth**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Sawtooth>>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Scorcher**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Scorcher>>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Shell-Walker**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Shell-Walker>>. Acesso em: 13/09/2023.

_____. **Tallneck**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Tallneck>>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Ted Faro**. 2022. Disponível em:

<https://horizon-zero-dawn-ptbr.fandom.com/pt-br/wiki/Ted_Faro>. Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Thunderjaw**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Thunderjaw>>.

Acesso em: 13 set. 2023.

_____. **Watcher**. 2023. Disponível em: <<https://horizon.fandom.com/wiki/Watcher>>. Acesso

em: 13 set. 2023.

7. ANEXOS



Ilustração 7: Arte conceitual de um vilarejo Banuk. Fonte: Guerrilla Games (2017)



Ilustração 8: Arte conceitual da ambientação no Corte. Fonte: Guerrilla Games (2017)



Ilustração 9: Arte conceitual da ambientação no Corte. Fonte: Guerrilla Games (2017)



Figura 15: Uma parte do acampamento do Tikuk. Em primeiro plano é possível ver um xamã com duas máquinas em estado pacífico juntas a ele e ao fundo, a escadaria que Aloy subiu para chegar ao emissor de sinal. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)



Figura 16: Aratak de corpo inteiro. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

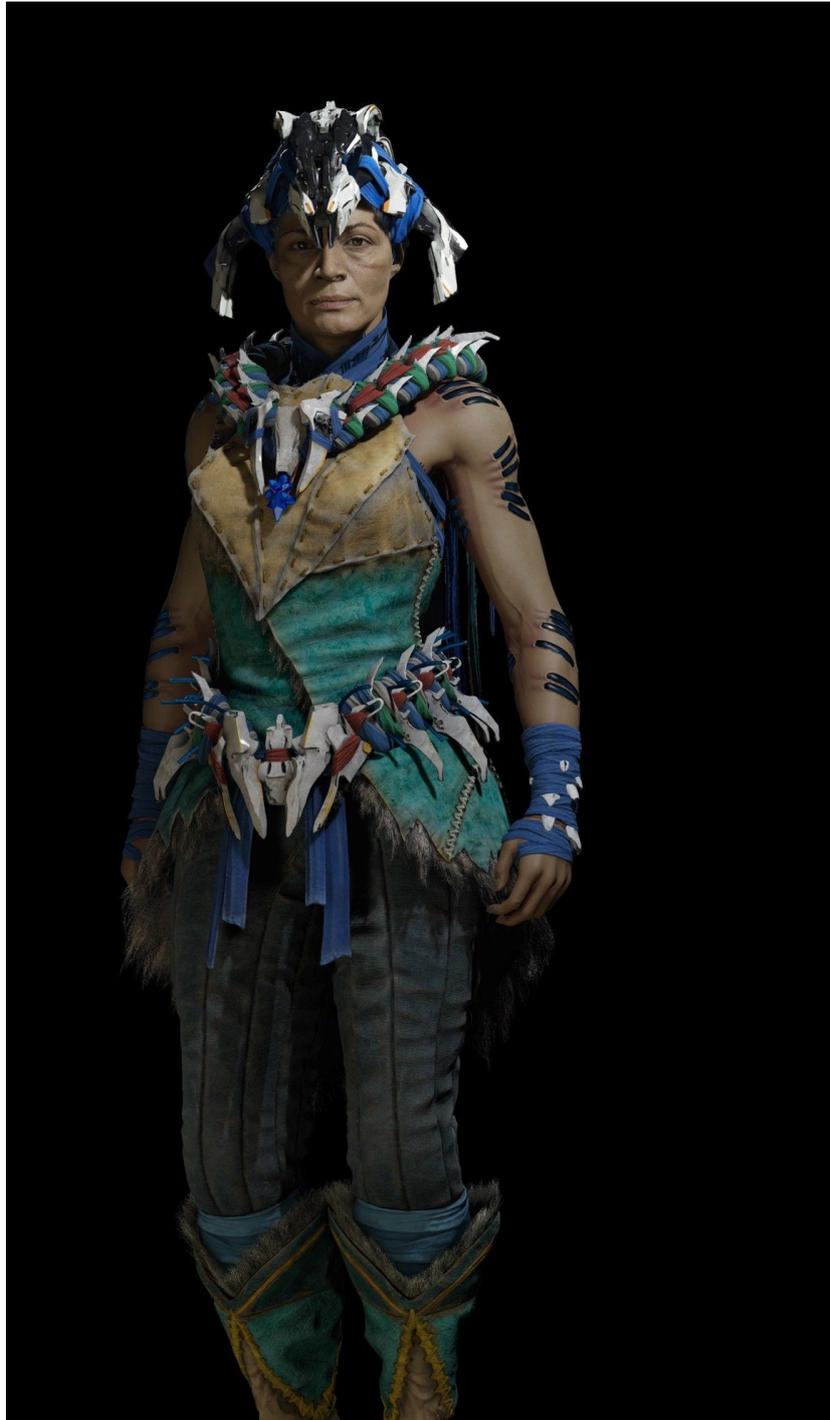


Figura 17: Ourea de corpo inteiro. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)



Figura 18: Os integrantes do Werak Flechas de Nukoni. Da esquerda para a direita: Tulemak, Urkai, e Tatai. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)



Figura 19: Aloy e Ourea observando a pintura que a xamã fez. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)



Figura 20: Nessa imagem, Aloy observava as crianças coletarem frutas enquanto a mulher Nora os elogiava. Quando ela tentou fazer o mesmo, não recebeu a mesma reação por ser uma exilada. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)



Figura 21: Momento que Aloy, ainda criança, encontra o Foco após ter caído dentro da Ruína. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)



Figura 22: Aloy momentos após abater um Vigia durante o seu treinamento. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

8. BESTIÁRIO

Este capítulo destina-se apenas a criação de um pequeno bestiário sobre as máquinas que caminham pelo mundo de *Horizon Zero Dawn*. Por definição, bestiário é um tipo de literatura que tem como objetivo descrever comportamentos, dieta, habitat, a relação dos animais – sejam eles reais ou fictícios – com a natureza (HASSIG, 1999, p. 12). Durante a Era Medieval, era comum que os integrantes da igreja escrevessem esses livros com a função não só de informar, mas também de transmitir o simbolismo religioso, além de entreter o povo (HASSIG, 1999, p. 12). Não era necessário que as pessoas soubessem ler para entrar em contato com as histórias e criaturas presentes nos bestiários pois essas informações eram passadas tanto de forma visual como oral (HASSIG, 1999, p. 12). No mundo dos jogos – sejam eles digitais ou não – os bestiários proporcionam uma oportunidade do jogador entender mais sobre as feras – potencialmente suas inimigas – e o mundo fictício que está explorando. Trazendo para o contexto desse trabalho, a ideia é mostrar pelo menos duas máquinas de cada tipo e apresentar as informações encontradas na Wiki sobre elas.

8.1 MÁQUINAS DE COLETA

Cortadores

Essas máquinas pertencem ao tipo das coletoras, possuem um corpo semelhante ao de um cervídeo e em sua cabeça há um único dispositivo ocular e um par de chifres pequenos com lâminas giratórias que são utilizadas para cortar gramíneas (HORIZON WIKI, 2023). Ao fazer isso, elas as consomem para gerar energia e Flama, um líquido verde inflamável que é armazenado nos cilindros em suas costas. Elas normalmente são encontradas em bando próximo a rios ou em campos. Inicialmente, elas eram dóceis e acabaram se tornando o alvo mais comum de caça das tribos, mas após a Desordem, passaram a serem vistas com outras máquinas mais perigosas protegendo-as (HORIZON WIKI, 2023). Quando são ameaçadas ou detectam perigo, é comum que uma delas emita um alto som metálico para avisar ao bando e fugirem do lugar em que estão. Quando são pressionadas, elas atacam investindo com seus chifres e dando coices no inimigo (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 23: Um bando de Cortadores ao longo do rio com um Pernalonga os protegendo ao fundo. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Falquinos

Eles são máquinas voadoras responsáveis pela reciclagem de peças de máquinas mortas. Sua aparência se assemelha a de uma ave – mais precisamente, um abutre – e seu bico é composto por uma serra e duas mandíbulas laterais que guardam lâminas giratórias (HORIZON WIKI, 2023). Todos esses aparatos proporcionam a eles a habilidade de cortar o metal das carcaças. Ainda em sua cabeça, é possível ver um par de sensores oculares e graças ao fato de serem máquinas voadoras, os Falquinos são ótimos em detectar carcaças e inimigos à distância (HORIZON WIKI, 2023). Quando percebem uma ameaça, sobrevoam o alvo e lançam projéteis de gelo armazenados em um compartimento em seu peitoral chamado Resfriágua. Quando não estão em combate, a substância é utilizada para evitar um superaquecimento em seu bico durante o desmonte das máquinas mortas. Eles se organizam em revoadas de 3 a 4 integrantes e são encontrados em regiões mais altas como montanhas, e rochosas como desfiladeiros (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 24: Um Falquino. A luz amarela saindo de seus olhos significa que ele está em estado de alerta. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

8.2 MÁQUINAS DE COMBATE

Dente Serrado

Essa foi uma das primeiras máquinas de combate criadas por HEFESTO na intenção de proteger as outras da caça dos humanos (HORIZON WIKI, 2023). Enquanto as coletoras fazem seu trabalho no processo de terraformação, o Dente Serrado patrulha a áreas, fazendo a proteção delas. Normalmente são vistos sozinhos ou em grupos de três e são especialistas em perseguir os caçadores e mantê-los a uma distância que possam ser acertados por suas garras. Eles emitem um som semelhante a um rosnado metálico que pode ser ouvido e percebido com muita facilidade. Sua eficiência fez com que, durante a Desordem, HEFESTO optasse por produzir mais delas. O nome foi dado por um caçador Carja chamado Khuvam que perdeu o braço esquerdo enquanto lutava contra uma máquina dessa. Após a derrota da fera, o caçador examinou o corpo, mais precisamente a mandíbula, e percebeu que suas presas eram duas estruturas afiadas semelhantes a uma serra. Ele então pegou as peças como troféu (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 25: Dente Serrado em estado de alerta. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Incinerante

Essa máquina apareceu pela primeira vez no *Frozen Wilds*. É conhecida por ser uma máquina extremamente perigosa, rápida e agressiva. Assim como os Dente Serrados, é comum ver o Incinerante sozinho ou em grupos de três protegendo os outros tipos (HORIZON WIKI, 2023). Quando detecta uma ameaça, ele solta um grito parecido com um alarme para alertar as máquinas próximas (HORIZON WIKI, 2023). Seus ataques mesclam investidas que deixam rastros de fogo por onde passa, ataques com suas garras flamejantes e através do dispositivo em suas costas, ele também pode lançar minas explosivas no chão. Ele começou a ser produzido primeiro no Caldeirão EPSILON – aquele que Ourea se sacrificou para destruir e libertar CYAN – localizado no Corte (HORIZON WIKI, 2023) e depois se espalhou por outros territórios conforme HEFESTO manipulava outros Caldeirões.



Figura 26: Incinerante. Os tentáculos roxos ao redor do pescoço são um indicativo de que a máquina está sob controle de HEFESTO. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Tirânico

No *Horizon Zero Dawn*, o Tirânico é o ápice das máquinas de Combate. Ele é o exemplo da capacidade do HEFESTO de produzir feras extremamente mortais (HORIZON WIKI, 2023). Seu arsenal conta com lançadores de discos explosivos em suas costas, lasers que saem de sua boca e metralhadoras nas laterais de sua mandíbula. É comum encontrá-los sozinhos vagando, longe das máquinas e dos humanos (HORIZON WIKI, 2023). Quando em estado de alerta, ele emite um sinal de varredura para encontrar os caçadores escondidos e consegue detectar a origem do som, fazendo com que investigue locais que as outras máquinas não iriam (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 27: Tirânico. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

8.3 MÁQUINA DE COMUNICAÇÃO

Pescoção

Ele é o único exemplo conhecido da classe de Comunicação. Tem uma aparência corporal semelhante a uma girafa enquanto sua cabeça se assemelha a um disco, é bem alto e normalmente é visto sozinho caminhando uma única rota circular (HORIZON WIKI, 2023). Diferente das outras máquinas, os Pescoções não parecem ter sido afetados pela Desordem, seu comportamento é completamente pacífico tanto em relação aos humanos quanto as máquinas (HORIZON WIKI, 2023). É raro ver um Pescoção inativo, mas quando tal evento ocorre, mesmo após anos desativado, ele ainda possui energia para continuar ligado e cumprir sua função. Ele não possui armas acopladas e nem garras, seu único trabalho é observar o ambiente a sua volta, coletar dados e transmitir para as máquinas na área (HORIZON WIKI, 2023). Em termos de *gameplay*, Aloy pode escalar o Pescoção para coletar as informações armazenadas na sua cabeça com o seu conversor e revelar locais desconhecidos no mapa do jogo. No *Horizon Forbidden West*, os Pescoções deixaram de ser do tipo Comunicação e passaram a ser definidas como máquinas de Reconhecimento (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 28: Pescoção. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)



Figura 29: Aloy descendo do Pescoção após coletar suas informações. A conversão efetuada pela personagem faz com que a fera emita um pulso eletromagnético que afeta todas as máquinas próximas. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

8.4 MÁQUINAS DE RECONHECIMENTO

Vigia

Os vigias são as menores máquinas que se tem conhecimento e podem ser vistos em dois modelos que muda apenas os seus padrões de ataque. Ele é bípede e costuma a ser visto em pequenos grupos junto com as máquinas de Combate fazendo a proteção das Coletoras (HORIZON WIKI, 2023). Essa proteção é feita pelas Vigias através de patrulhas que, em lugares específicos, levantam o pescoço verticalmente e usam seus dispositivos óticos para escanear a área. Quando eles detectam uma ameaça, emitem um alarme que fazem as Coletoras fugirem e as máquinas de Combate irem de encontro a ameaça (HORIZON WIKI, 2023). Apesar de serem máquinas mais eficientes para revelar potenciais perigos, quando precisam, elas atacam emitindo flashes de luz pelo seu olho e com suas patas e cauda (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 30: Vigia. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Pernalonga

Essas máquinas podem ser encaradas como uma variação mais poderosa dos Vigias. Ela possui um corpo que se assemelha a um galináceo e é conhecida pela sua capacidade de detectar caçadores escondidos assim como, em caso de ameaça, convocar máquinas próximas para o combate (HORIZON WIKI, 2023). O Pernalonga também possui duas peças conhecidas como Sacos de Concussão no peitoral que permite que ele emita um alto som capaz de ensurdecer e atordoar momentaneamente os caçadores (HORIZON WIKI, 2023). Suas patas possuem duas lâminas para combate e suas asas são capazes de emitir um jato flamejante que impulsiona a máquina na direção de seu alvo (HORIZON WIKI, 2023). Elas podem ser vistas em grupos de, no máximo, três integrantes assim como ao lado das Coletoras, protegendo-as. Ela possui o mesmo comportamento de patrulha do Vigia com a diferença de que, para detectar inimigos escondidos, ela emite um guincho que funciona como um ecolocalizador (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 31: Pernalonga. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

8.5 MÁQUINAS DE TRANSPORTE

Carapaça

Os Carapaças são conhecidos por serem ótimos transportadores de recursos independente de serem substâncias – como a Flama dos Cortadores – ou peças recicladas de máquinas mortas (HORIZON WIKI, 2023). Ele tem uma aparência semelhante ao de um caranguejo onde grande parte do seu corpo é um contêiner hexagonal repleto de recursos muito cobiçados pelos caçadores e por conta disso, tende a ser visto com escoltas de máquinas tanto de Reconhecimento como de Combate (HORIZON WIKI, 2023). Em alguns casos, é possível encontrar comboios compostos de até quatro Carapaças indo em direção ao Caldeirão mais próximo. Durante e após a Desordem, HEFESTO começou a produzi-los com mais peças que lhes proporcionasse uma chance de se defender dos humanos, dessa forma, eles receberam no braço esquerdo um gerador de escudo e no direito, uma garra capaz de lançar projéteis elétricos, além de poder ser usada para acertar os caçadores mais próximos (HORIZON WIKI, 2023). Enquanto estão pacíficos, os Carapaças parecem lentos e vulneráveis, mas durante o combate se mostram extremamente rápidos e ótimos para pressionar os caçadores e mantê-los em movimento (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 32: Dois Carapaças. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

Borrifante

Essas máquinas, também bípedes, são responsáveis por levar grandes quantidade de recursos líquidos – como Resfriágua ou Flama – para os Caldeirões. Diferente dos Carapaças, não se vê comboios de Borrifantes, mas eles normalmente são vistos em grupos de três ao lado de máquinas de Reconhecimento e Combate fazendo a proteção – geralmente são vistas com Vigias e Pernalongas próximos. Suas pernas são grossas, principalmente em comparação aos outros tipos de máquinas bípedes e seu torso é majoritariamente composto por um compartimento semelhante a um saco semitransparente onde o recurso é armazenado (HORIZON WIKI, 2023). O torso é composto também por três sacos onde corre o mesmo líquido que está presente no recipiente maior. Sua cabeça, diferente de algumas máquinas, não tem mandíbula, ela foi construída de forma que o Borrifante pudesse expelir sua substância na forma de um projétil em caso de ameaças²⁰ (HORIZON WIKI, 2023). Ao ser ameaçado ou encontrar-se com um humano, ele emite um grito que alerta as máquinas próximas e durante o combate, tende a atirar projéteis elementais de longe, mas quando a ameaça está próxima, ele investe jogando todo o peso do seu corpo na direção do alvo (HORIZON WIKI, 2023).



Figura 33: Borrifante. Fonte: Horizon Zero Dawn (2017)

²⁰ O tipo de projétil difere a depender do tipo de substância que está armazenado. Se for Resfriágua, ele atirárá projéteis de gelo, se for Flama, será de fogo e no *Horizon Forbidden West* ainda há uma variante que expelle ácido.