

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**  
**NÍVEL DOUTORADO**

HILARIO JUNIOR DOS SANTOS

**A CIDADE-JOGO EM VIDEOGAMES:**  
**UMA *FLÂNERIE* POR BIOSHOCK INFINITY E ASSASSIN’S CREED: UNITY**

São Leopoldo, RS  
Março, 2020

**HILARIO JUNIOR DOS SANTOS**

**A cidade-jogo em videogames:  
uma *flânerie* por Bioshock Infinity e Assassin's Creed: Unity**

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientadora: Profa. Dra. Sonia Estela Montañó La Cruz

São Leopoldo, RS  
Março, 2020

Ficha catalográfica

S237c Santos, Hilario Junior dos

A cidade-jogo em videogames: uma *flânerie* por bioshock infinity e assassin's creed: unity. / Hilario Junior dos Santos. – São Leopoldo, RS: 2020.

237 f.: il.;

Orientadora: Profa. Dra. Sonia Estela Montaña La Cruz  
Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em  
Ciências da Comunicação  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2020  
Inclui bibliografias

1. Tecnocultura. 2. Videogame. 3. Cidade-jogo. 4. *Flânerie*. 5. Bioshock Infinite. 6. Assassin's Creed: Unity. I. Montaña La Cruz, Sonia Estela. II. Título.

CDD 23 – 794.8

Catálogo na Fonte Bibliotecária Viviane Formighieri Müller  
CRB 14/1598

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, à professora doutora Sonia Montañó pela paciência e maestria na tarefa de ensinar um cientista da computação a “flanar”. Em especial, por me apresentar uma forma estrangeira de ver as coisas que, assim como o *flâneur* pelas ruas, está pronto para perder-se da mesma forma que a encontrar-se.

Agradeço à Unochapecó e às diversas pessoas desta instituição que me incentivaram a cursar o doutorado e/ou deram suporte nas minhas ausências, em especial, a professora Silvana Muraro Wildner, que foi extremamente compreensiva e motivadora nestes quatro anos de jornada.

À minha família, agradeço pelas orações quando em viagem, pelas caronas da/até a rodoviária, para fazer uma quilometragem Chapecó-São Leopoldo-Chapecó que não me coloco a calcular, embora os números estejam ali, como tantos outros, valorizando ainda mais minha (cara) opção de qualificar-se doutor em um país de injustiças e falta de critérios.

Agradeço *in memoriam* a pensadores que conheci e desenvolvi profunda admiração, como Walter Benjamin e Vilém Flusser os quais não me afastarei tão cedo.

Termino agradecendo à tecnocultura e seus corpos midiáticos que foram meus grandes companheiros nestes quatro anos e tornaram a jornada mais amena. Spotify, Google, Netflix, YouTube, HBO Go, Prime Video, iPhone, iPad, S10, são apenas alguns processos midiáticos cujas estéticas oportunizaram entretenimento e possibilidade de estudar ao longo de horas de transição interurbana que seriam perdidas.

*“The mind of the subject will desperately struggle  
to create memories where none exist...”*

(Barriers to Trans-Dimensional Travel  
- R. Lutece in 1889)

## RESUMO

Esta tese tem como objeto de pesquisa videogames que têm uma cidade audiovisual como tema principal de sua construção. Tratam-se de ambiências constituídas por imagens audiovisuais com montagens temporais e espaciais (MANOVICH, 2014; WALTHER, 2004; JÄRVINEN, 2002) que se atualizam (BERGSON, 2006) de forma lúdica entre softwares, hardwares e jogadores. A cidade-jogo é pensada aqui como um virtual (BERGSON, 2006) que se atualiza em diversas mídias audiovisuais como o cinema, a TV e o videogame, entre outros. A cidade audiovisual dos videogames é a cidade-jogo atualizada em videogames, imagens técnicas (FLUSSER, 1985) que dão a ver a tecnocultura (FISCHER; KILPP, 2013; 2015) na qual emergem. O *corpus* no que observamos a cidade-jogo está constituído por duas cidades em videogames: Columbia (Bioshock Infinite, 2013) e Paris (Assassin's Creed: Unity, 2014). Estas, são experiências de mundo cujo percurso detido, suas propostas de andar pelo jogo perdendo tempo em tempos perdidos ou se instalando entre a multidão aparentemente sem fazer nada para perceber mais profundamente a cidade revelam um design, um mundo programado por números (FLUSSER, 2017) com valores estéticos e políticos específicos: nos ensinar a calcular percebendo a natureza numérica do mundo. A metodologia que acompanhou todo o processo de construção de conhecimento foi a *flânerie* (BENJAMIN, 2006; CANEVACCI, 1993) mostrando-se eficaz para achar diversos produtos audiovisuais nos que a cidade tem um espaço central, assim como para andar incansavelmente entre os videogames escolhidos e definir o *corpus*. Ainda a *flânerie* foi fundamental para andar pelas cidades, o que nos levou a escolher determinados espaços-tempos em que a cidade-jogo se atualiza mais intensamente e perceber as dinâmicas centrais deste devir. As constelações (BENJAMIN, 2006; MONTAÑO, 2015) nos ajudaram a explorar a relação entre as ideias e as coisas (cidades audiovisuais) construindo quatro ideias centrais que se tornam dinâmicas operativas da cidade-jogo e de qualquer outra cidade atualizada. Trata-se das audiovisualidades como princípio de montagem: toda cidade é audiovisual porque está constantemente sendo remontada entre imagens técnicas, avatares e jogadores. Por outro lado, a dinâmica do tempo profundo própria das mídias e sua tecnocultura nos leva a afirmar que toda cidade tem tempos soterrados (ZIELINSKI, 2006; PARIKKA, 2017; REINHARD, 2018), múltiplos, simultâneos, ucrônicos (COUCHOT, 2003). Afirmamos aqui também que toda cidade é midiática, pensando a mídia como extensões do humano (MCLUHAN, 1969). Estas extensões criam novos ambientes, usos e apropriações. Ainda percebemos que toda cidade é planejada ou programada por números (FLUSSER, 2017), uma cidade-cálculo que ao jogá-la nos ensina a perceber que há inúmeras cidades sendo projetadas tendo cada uma sua particularidade. Essas quatro dinâmicas da cidade-jogo se entrelaçam o tempo inteiro e se atualizam em qualquer cidade audiovisual, em qualquer cidade.

**Palavras-chave:** tecnocultura; videogame; cidade-jogo; *flânerie*; Bioshock Infinite; Assassin's Creed: Unity.

## ABSTRACT

This thesis has as object of research video games that have an audiovisual city as the main theme of its construction. These are environments made up of audiovisual images with temporal and spatial montages (MANOVICH, 2014; WALTHER, 2004; JÄRVINEN, 2002) that are updated (BERGSON, 2006) in a playful way between software, hardware and players. The city-game is thought of here as a virtual one (BERGSON, 2006) that is updated in several audiovisual media such as cinema, TV and video games, among others. The audiovisual city of video games is the game-city updated in video games, technical images (FLUSSER, 1985) that show the technoculture (FISCHER; KILPP, 2013; 2015) in which they emerge. The corpus in which we observe the game city consists of two cities in video games: Columbia (Bioshock Infinite, 2013) and Paris (Assassin's Creed: Unity, 2014). These are experiences of the world whose trajectory halted, its proposals to walk through the game wasting time in lost times or settling among the crowd apparently without doing anything to perceive the city more deeply reveal a design, a world programmed by numbers (FLUSSER, 2017 ) with specific aesthetic and political values: teach us to calculate by perceiving the numerical nature of the world. The methodology that accompanied the whole process of knowledge construction was the *flânerie* (BENJAMIN, 2006; CANEVACCI, 1993) proving to be effective in finding several audiovisual products in which the city has a central space, as well as to walk tirelessly among the chosen video games. and define the corpus. Flannery was also essential to walk through the cities, which led us to choose certain space-times in which the city-game is updated more intensely and to understand the central dynamics of this becoming. The constellations (BENJAMIN, 2006; MONTAÑO, 2015) helped us to explore the relationship between ideas and things (audiovisual cities) by building four central ideas that become operational dynamics of the game city and any other updated city. It deals with audiovisualities as an assembly principle: every city is audiovisual because it is constantly being reassembled between technical images, avatars and players. On the other hand, the dynamics of deep time typical of the media and its technoculture leads us to affirm that every city has buried times (ZIELINSKI, 2006; PARIKKA, 2017; REINHARD, 2018), multiple, simultaneous, uchronic (COUCHOT, 2003). We also affirm here that every city is media, thinking the media as extensions of the human (MCLUHAN, 1969). These extensions create new environments, uses and appropriations. We still realize that every city is planned or programmed by numbers (FLUSSER, 2017), a city-calculation that when playing it teaches us to realize that there are countless cities being designed with each one having its own particularity. These four dynamics of the game city are interwoven all the time and are updated in any audiovisual city, in any city.

**Keywords:** technoculture; video game; game-city; *flânerie*; Bioshock Infinite; Assassin's Creed: Unity.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Abordagens da <i>archeogaming</i> .....	33
Figura 2: Função disponível no PS4 para capturar a tela e gravar videoclipe.....	38
Figura 3: A cidade audiovisual de Seaheaven .....	61
Figura 4: A cidade audiovisual sombria.....	64
Figura 5: A cidade audiovisual de The Matrix .....	66
Figura 6: O encontro de Neo com o Arquiteto da simulação em The Matrix Reloaded.....	67
Figura 7: A cidade audiovisual de Los Angeles e seus limites .....	69
Figura 8: A cidade audiovisual de Paris em Inception .....	71
Figura 9: A metrópole Oasis, uma cidade dentro dela e a cidade “fora” do jogo e dentro do filme.....	73
Figura 10: A cidade audiovisual de Pleasantville e o estrangeiro que a observa durante a visita .....	75
Figura 11: A cidade audiovisual de Westworld.....	77
Figura 12: <i>Pong</i> , <i>Space Invaders</i> e <i>Asteroids</i> .....	82
Figura 13: <i>Pac Man</i> e <i>Donkey Kong</i> .....	83
Figura 14: Imagens do jogo <i>Paperboy</i> e interfaces de início e fim de jogo .....	83
Figura 15: <i>Deja Vu</i> e <i>Little Computer People</i> (1985) .....	84
Figura 16: <i>Out Run</i> (1986), <i>Need for Speed: Heat</i> (2019) e <i>Horizon Chase Turbo</i> (2018).....	85
Figura 17: <i>Double Dragon</i> (1987) e <i>Mafia III</i> (2016).....	86
Figura 18: <i>Street Fighter</i> (1987) e <i>Street Fighter V</i> (2016) .....	87
Figura 19: <i>SimCity</i> (1989) e <i>SimCity BuildIt</i> (2014) .....	87
Figura 20: <i>Doom</i> (1993) e <i>Call of Duty: Advanced Warfare</i> (2014).....	88
Figura 21: <i>Shadowrun</i> (1993) e <i>EarthBound</i> (1994).....	89
Figura 22: <i>GTA</i> (1997) e <i>GTA V</i> (2013).....	89
Figura 23: <i>The Sims</i> (2000) e <i>The Sims Mobile</i> (2017) .....	90
Figura 24: A área de carregamento ( <i>loading</i> ) em The Matrix.....	93
Figura 25: <i>Tom Clancy’s The Division</i> (2016), <i>Spider-Man</i> (2018) e <i>Cyberpunk 2077</i> (2020) .....	97
Figura 26: Imagem de divulgação do videogame <i>Bioshock Infinite</i> (2013).....	153
Figura 27: DualShock e PSMove .....	156
Figura 28: Capas comerciais do jogo <i>Bioshock Infinite</i> para PS3, Xbox e PC.....	158
Figura 29: O poder espaço-temporal de Elizabeth .....	161
Figura 30: A “regeneração” da cidade preservando os atos diegéticos do videogame no ambiente .....	168

Figura 31: Os telescópios e os troféus de Bioshock Infinite relacionados à coleção de interações.....	169
Figura 32: Primeiro de diversos Cinetoscópios encontrados em Columbia.....	171
Figura 33: Um <i>barbershop quartet</i> canta “ <i>God only knows</i> ” da banda Beach Boys sob um bonde flutuante .....	173
Figura 34: Na <i>flânerie</i> por Columbia, o “encontro” com a imagem remix do <i>voxophone</i> e sua coleção.....	175
Figura 35: Versões remixadas de “ <i>After you’ve gone</i> ”, de Bioshock Infinite ao YouTube ...	176
Figura 36: Os diversos <i>NPCs</i> que parecem <i>flâneurs</i> em Columbia .....	178
Figura 37: A interação com as imagens de projetor e fonógrafo.....	179
Figura 38: A imagem da mídia impressa em Columbia .....	180
Figura 39: A imagem da mídia impressa em Columbia .....	181
Figura 40: Os dispositivos de vigilância no cativo de Elizabeth e sua habilidade de abrir fendas.....	182
Figura 41: Os irmãos Lutece são fantasmas do tempo e do espaço de Columbia.....	184
Figura 42: Montagens e transições no tempo e no espaço de Columbia.....	185
Figura 43: Uma fenda leva da cidade de Columbia para a de Rapture .....	187
Figura 44: Imagem de divulgação do videogame Assassin’s Creed: Unity (2014) .....	189
Figura 45: A percepção com uso da “visão de águia” .....	191
Figura 46: Algumas capas comerciais do videogame Assassin’s Creed: Unity para PlayStation .....	193
Figura 47: Preâmbulo de Assassin’s Creed: Unity com construtos do <i>software</i> .....	196
Figura 48: Preâmbulo de Assassin’s Creed: Unity com construtos do <i>software</i> .....	197
Figura 49: Objetos de arte e cultura espalhados por Paris.....	198
Figura 50: Os ambientes do <i>Café-Théâtre</i> .....	200
Figura 51: A coleção do jogador no menu de pausa em Assassin’s Creed: Unity .....	202
Figura 52: Os <i>NPCs</i> de Assassin’s Creed que habitam sua Paris.....	203
Figura 53: Sonho e devaneio por Paris e Versalhes .....	205
Figura 54: Destruição e reconstrução de Paris .....	206
Figura 55: Fendas pela cidade levam para outros tempos, no mesmo lugar .....	208
Figura 56: Imagens da comunicação social nas ruas de Paris .....	209
Figura 57: Coleção e nostalgia nas imagens do figurino de Arno Dorian.....	211
Figura 58: O avatar- <i>flâneur</i> volta para casa, mas é a rua seu lugar.....	212

## GLOSSÁRIO E ABREVIATURAS

- 3D:** Tridimensional.
- ARG:** *Augmented Reality Games* (jogos de realidade aumentada).
- Checkpoint:** (Ponto de controle/chechagem) é um lugar na memória e/ou na representação da virtualidade física do videogame onde o mesmo pode ser retomado caso o avatar venha a sucumbir aos obstáculos. Isso dá ao jogador condições de continuar o jogo de pontos específicos e não reiniciar toda a experiência, caso tenha falhado.
- DLC:** *Downloadable content* (conteúdo “baixável”) consiste em uma expansão do videogame que acrescenta desde leves alterações no mesmo (como novas visualidades para avatar, *NPCs* e seus objetos de uso) até a continuidade da narrativa apresentando novos eventos e desafios. Fazendo analogia com audiovisuais tradicionais, fica no entremeio entre uma sequência narrativa e cenas deletadas ou finais alternativos.
- DNA:** *Deoxyribonucleic acid*, ou ácido desoxirribonucleico, em português. Composto orgânico que traz a carga genética passada de geração para geração.
- Engine:** (Motor) é como se chama um *software* de fazer videogames, trazendo alguns algoritmos já realizados em uma biblioteca, o que permite fazer um novo jogo com elementos já utilizados ou escritos na linguagem de programação.
- FPS:** *First-person shooter* (tiro em primeira pessoa). Engloba praticamente todos os videogames nos quais o jogador incorpora o corpo do avatar de forma subjetiva.
- HUD:** *Heads-up Display* – sem uma tradução adequada, seria como exibição assistente. Nome importado painel das aeronaves modernas que trazem informações sobre a mesma durante o voo, trata-se do conjunto de informações necessárias ao jogador durante o jogo, que variam da vida, poderes, munições, dicas, minimapas, etc. Jørgensen (2013) defende que estas informações não sejam tratadas como o conceito tradicional de interface, mas como parte do mundo do jogo, o que ela chama de *gameworld interface* (interface-mundo do jogo).

- IA:** Inteligência Artificial.
- MDA:** *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (Mecânicas-Dinâmicas-Estéticas) é uma abordagem (ou *framework*) para desenvolver, estudar e criticar jogos, tanto digitais, quanto analógicos.
- MMO** *Massive Multiplayer Online* (Jogo multijogador massivo online) é um segmento de videogames em que há um grande número de jogadores ativos jogando interagindo entre si ao mesmo tempo em um *gameworld* compartilhado.
- NPCs:** *Non-playable characters* (personagens não jogáveis) são aqueles corpos com autonomia normalmente regida por inteligência artificial que não são “operados” pelo jogador diretamente, ou seja, não são avatares.
- PC:** *Personal Computer* (computador pessoal).
- PS3 e PS4:** *PlayStation 3 e PlayStation 4*. Consoles de videogames da Sony.
- RPG:** *Role-playing game* (jogo de interpretação de papéis) é um tipo de jogo que demanda interpretação do jogador a partir de condições que caracterizam seu personagem de acordo com as especificidades do universo do jogo em questão.
- RTE:** *Real-time strategy* (estratégia em tempo real) é um tipo de jogos simultâneo jogado em rede de computadores envolvendo, em geral, vários jogadores.
- TICs:** Tecnologias de informação comunicação.
- VLC:** *VideoLAN Media Player*. “O VLC é um reprodutor multimídia livre, de código aberto, multiplataforma, e um arcabouço que reproduz a maioria dos arquivos de mídia, bem como DVD, CD de áudio, VCD e vários protocolos de fluxo de rede.” (VLC, 2018).
- VR:** *Virtual reality* (realidade virtual).
- XBOX:** Disponíveis nas versões *360* e *One*. Consoles de videogames da Microsoft.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO: DAS CIDADES MUDIÁTICAS À CIDADE AUDIOVISUAL..</b>	<b>14</b>
1.1	OBJETIVOS .....	15
1.2	RELEVÂNCIA CIENTÍFICA E PESSOAL .....	15
1.3	O <i>CORPUS</i> DE PESQUISA .....	21
1.4	CAMINHOS METODOLÓGICOS .....	24
1.5	ESTADO DA ARTE .....	40
<b>2</b>	<b>DEVIR-JOGO NAS CIDADES AUDIOVISUAIS .....</b>	<b>57</b>
2.1	A CIDADE AUDIOVISUAL NOS VIDEOGAMES.....	81
2.2	CIDADES E MONTAGEM AUDIOVISUAL.....	97
<b>3</b>	<b>AUDIOVISUALIDADES NOS VIDEOGAMES.....</b>	<b>105</b>
3.1	PENSANDO OS VIDEOGAMES COMO PROCESSOS MUDIÁTICOS .....	106
3.1.1	<i>A interface-mundo do videogame .....</i>	<i>117</i>
3.1.2	<i>Sobre a relação entre a produção de conteúdo e flânerie em videogames.....</i>	<i>120</i>
3.2	VIDEOGAMES NUMA PERSPECTIVA AUDIOVISUAL, TECNOCULTURAL E MEMORIAL .....	124
3.2.1	<i>A tecnocultura e a tecnocultura audiovisual.....</i>	<i>125</i>
3.2.2	<i>Perspectivas audiovisuais nos videogames .....</i>	<i>128</i>
3.2.3	<i>Estéticas em ambiências lúdicas .....</i>	<i>137</i>
3.2.4	<i>Videogames como imagens.....</i>	<i>145</i>
<b>4</b>	<b>ATUALIZAÇÕES DA CIDADE-JOGO NAS CIDADES DOS VIDEOGAMES</b>	<b>150</b>
4.1	A COLUMBIA EM BIOSHOCK INFINITE .....	152
4.1.1	<i>Primeira flânerie: Bioshock, a cidade de Columbia e seus habitantes.....</i>	<i>154</i>
4.1.2	<i>Segunda flânerie: Columbia no tempo audiovisual profundo.....</i>	<i>162</i>
4.2	A CIDADE DE PARIS EM ASSASSIN’S CREED: UNITY.....	187
4.2.1	<i>Primeira flânerie: Assassin’s Creed e as cidades de memória.....</i>	<i>190</i>
4.2.2	<i>Segunda flânerie: Assassin’s Creed e uma Paris simulada .....</i>	<i>195</i>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS: DINÂMICAS DE ATUALIZAÇÃO DA CIDADE- JOGO NOS VIDEOGAMES .....</b>	<b>213</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>228</b>

## 1 INTRODUÇÃO: DAS CIDADES MIDIÁTICAS À CIDADE-JOGO

Esta pesquisa tem como tema videogames<sup>1</sup> que têm cidades como principal ambiência, constituídas por imagens audiovisuais com montagens temporais e espaciais remixadas no suporte digital. As cidades destes videogames têm um protagonismo evidente e são visitadas por jogadores<sup>2</sup> por meio do avatar que tanto olha quanto percorre a cidade segundo agendas ora programadas pelo algoritmo, ora construídas pelo jogador. A estes lugares simulados dentro de experiências lúdicas digitais (imagens técnicas) tratamos como cidade audiovisual, enquanto cidade-jogo reconhecemos como o devir que dura nestas ambiências.

Os videogames, inseridos e entendidos como uma manifestação da tecnocultura audiovisual – conceito que explicaremos a partir de Fischer (2013) e Kilpp (2010) –, são resultantes do encontro de diferentes ordens de tecnologias de *hardware* e *software*, do *game design* na experiência lúdica – conceitos que adotamos transversalmente a partir de Huizinga (2017), Caillois (2017), Juul (2005), Salen e Zimmerman (2012c), Rabin *et al.* (2011), Schell (2011) e Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) – e das mediações de imagens de diferentes ordens que são digitalizadas ou construídas no meio digital – sob conceitos dos quais nos baseamos, principalmente, em Manovich (2014), Flusser (1985, 2017), Murray (2003) e Jørgensen (2013). Nossa abordagem metodológica baseia-se na concepção de *flânerie* de Benjamin (2006) e Canevacci (1993), com marcas de arqueologia das mídias em Zielinski (2006), Parikka (2017) e, mais especificamente, Reinhard (2018). Tem-se como *corpus* dois videogames que apresentam as principais manifestações do fenômeno que queremos observar,

---

<sup>1</sup> Optamos pelo termo “videogame” (videojogo) em uma diversa gama de termos que se referem aos jogos mediados por computador e nos quais telas são condição de interface por razões especiais que explicaremos melhor no capítulo 3. Apesar da confusão inerente ao termo adotado no senso comum ao se referir a videogame quando, na verdade, o apropriado seria adotar “console”, reforçamos o uso do termo escolhido porque ele vem sendo usado em pesquisas do campo da Comunicação e dos *Game Studies* e esta tese procura contribuir para o fim da polissemia. Outros termos podem ser utilizados como sinônimos, mas “videogames” é o principal que adotaremos.

<sup>2</sup> Optamos pelo termo “jogador” em uma diversa gama de termos que se referem às pessoas que interagem com dispositivos interativos digitais por ser mais coerente com a proposta da pesquisa. Ou seja, adotar termos como interator, usuário, interagente, entre outros, não parece salutar quando o contexto da pesquisa se dá em videogames, enquanto experiências lúdicas das quais o jogador é parte fundamental.

com relevância notável na tecnocultura e que trazem cidades construídas como sua ambiência principal. Os dois jogos também consideram motivos audiovisuais formais que os distinguem entre si e na cultura *gamer*, considerando o ponto de vista do corpo do avatar dentro da ambiência, especialmente nos enquadramentos do campo e estilo visual, que selecionamos com ajuda de Gouveia (2010) e Järvinen (2002). Assim, pesquisamos os videogames *Bioshock Infinite* (2013) e *Assassin's Creed: Unity* (2014), sobre os quais mais detalhes serão introduzidos neste capítulo e aprofundados no capítulo 4.

## 1.1 Objetivos

A pesquisa tem como perguntas norteadoras: que cidades são aquelas construídas e por meio de quais montagens? O que elas dizem sobre a tecnocultura contemporânea, sobre os videogames e sobre os processos audiovisuais em geral? Quais as qualidades audiovisuais (audiovisualidades) elas compartilham com outros construtos de cidade? Estas questões levam a construir como objetivo geral desta pesquisa compreender como se constrói a cidade-jogo nas experiências lúdicas dos videogames que têm a cidade como centro de sua construção e o que elas dizem sobre a tecnocultura contemporânea.

Tem-se como objetivos específicos: 1) entender a cidade audiovisual como fenômeno da tecnocultura, e como processo midiático presente também em outras mídias e fora delas; 2) explorar as audiovisualidades nos videogames, enquanto sítios arqueológicos midiáticos complexos e remixados; e, 3) encontrar(-se com) a cidade-jogo por meio da experiência limiar de pesquisa buscando as diversas temporalidades (memórias) e espacialidades (montagens) que compõem a cidade que visitamos; 4) devolver a cidade-jogo ao fluxo audiovisual para concluir alguns apontamentos sobre as audiovisualidades da cidade nos videogames na contemporaneidade.

## 1.2 Relevância científica e pessoal

O percurso para chegar a esta pesquisa e estes objetos é resultado de um afeto com videogames e seu meio lúdico e narrativo. Afeto aqui é entendido simultaneamente como um gosto estético específico pelos empíricos e, ao mesmo tempo, como um sentido de afecção quando tais objetos trazem problemas instigantes e provocativos que me (co)movem. Minha carreira acadêmica transitou pela graduação nas ciências da computação, passando por especializações no campo das artes (sobretudo no cinema) e culminou na pós-graduação

estrito senso em nível de Mestrado no campo da comunicação social, abordando o audiovisual; enquanto a carreira não acadêmica se focou no *design* gráfico de livros em uma editora universitária, o que me aproximou da docência superior e da pesquisa em cursos de Comunicação Social e Design. Estudar o fenômeno dos videogames parece ser a melhor forma de “costurar” um percurso acadêmico pouco compartilhado e insólito, não especialista e nem generalista, mas nexialista<sup>3</sup>, desafiador justamente pela falta de percursos similares. Outra forma de compreender esta carreira é como um “mix” ou “remix”, cujo sentido só é dado na visão ampliada (e constelacional) das diversas partes que, olhadas de perto, não pareceriam ter nexos. Ainda, sinto-me um pesquisador-*flâneur* convergindo as concepções de Poe, Baudelaire e Benjamin, pois me defino como um andarilho trapeiro que passa por diferentes “lugares” observando por diferentes ângulos os limiões desta grande “cidade midiática” que habito, sempre como um estrangeiro, pois ao decidir diversificar minha formação, não tenho mais uma “residência” epistemológica para retornar. Meu lugar é no remix das imagens e seus sentidos resultantes.

Enquanto relevância científica, tem-se que estudar as audiovisualidades em videogames é de reconhecida importância para a linha de pesquisa de Mídias e Processos Audiovisuais e ao Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design, pois a expansão da produção, consumo, significação deste dispositivo midiático de entretenimento é fenômeno inserido no conjunto de objetos de pesquisa do grupo (criado em 2003 e atualizado em 2010), como se percebe na sua descrição:

O diretório volta-se para as tendências comunicacionais, memoriais, projetuais e experimentais do audiovisual, inscrevendo-o em um campo heterogêneo de formatos, suportes e tecnologias que atravessam e transcendem as mídias, por convergência e dispersão. As pesquisas autenticam e analisam audiovisuais em contextos midiáticos e em contextos não reconhecidamente midiáticos ou audiovisuais; reconhecem a historicidade e especificidade do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais, e as investigam na perspectiva mais geral de um aparelho e de uma ecologia audiovisual; buscam compreender suas linguagens e configurações nos usos e apropriações praticados pelas mídias e pelos espectadores, entendidos esses, agora, também como protagonistas.<sup>4</sup>

Os videogames podem ser entendidos como parte desta tendência comunicacional no qual o audiovisual é substrato, permeado e influenciado por tecnologias que o atravessam de

<sup>3</sup> O termo “nexialista” foi usado pela primeira vez em um livro de ficção científica da década de 1950 escrito por A. E. Van Vogt chamado “*Voyage of the Space Beagle*”. Uma das inspirações para Star Trek, a narrativa trazia uma tripulação distinta na qual um dos personagens era o nexialista. Esta função, diferente das demais que eram especialistas, visava encontrar nexos nos diferentes fenômenos desconhecidos que a equipe encontrava, pensando de forma mais sinérgica, complementar e não linear acerca do que o conhecimento humano já havia produzido, lidando especialmente com os paradoxos do determinismo.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/3259429458389904>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

forma a criar ambiências só recentemente exploradas como objeto da comunicação e, sob as quais, novos contextos emergem e afetam uma ecologia midiática ainda em processo. Desta forma, abordar a problemática das audiovisuais por meio da compreensão do problema das cidades audiovisuais, manifestadas/atualizadas nos videogames, torna-se relevante dado o contexto.

Na verdade, o objeto de pesquisa foi se apresentando como um chamar minha atenção à presença de cidades. Cidades flutuantes ou soterradas, futuristas ou reconstruídas de um passado remoto, que escondem e/ou aprisionam, que se descontroem e reconstroem em detrimento das ações de seus sujeitos – avatares incorporados por jogadores ou *NPCs* programados no algoritmo. Ao perceber essa característica nas cidades dos videogames, também fiz uma incursão no lugar que a cidade ocupa em outras mídias audiovisuais, como o cinema e a televisão, e fui encontrando uma lista longa e complexa de materiais audiovisuais com esta tendência.

*Game studies* é a área que multidisciplinarmente reúne as pesquisas que se voltam aos games (melhor explorado no capítulo 3). Para explicitar sua relevância, pode-se citar periódico científico (*journal*) de mesmo nome que está no seu 17º volume, procurando ser “a revista internacional de pesquisa de jogos de computador”, trazendo na sua missão uma descrição interessante apontando uma área em ascensão que quer olhar para a estética e cultura dos jogos, ao mesmo tempo que considera seus aspectos comunicativos:

Explorar o rico gênero cultural dos jogos; dar aos estudiosos um fórum revisto por suas ideias e teorias; fornecer um canal acadêmico para as discussões em andamento sobre jogos e sobre jogar. A *Game Studies* é uma revista sem fins lucrativos, de acesso aberto e multidisciplinar dedicada à pesquisa de jogos, publicada na web várias vezes por ano em [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org). Nosso foco principal são aspectos estéticos, culturais e comunicativos dos jogos de computador [...]. Os artigos propostos devem ser livres de jargão, e devem tentar lançar uma nova luz sobre os jogos, em vez de simplesmente usar jogos como metáforas ou ilustrações de alguma outra teoria ou fenômeno. (*GAME STUDIES*, 2018, tradução nossa).<sup>5</sup>

Chama a atenção neste periódico fomentado a partir de Universidades de Copenhague (Dinamarca) a relação com o *The Joint Committee for Nordic Research Councils for the Humanities and the Social Sciences* (Comitê Conjunto Para os Conselhos de Pesquisa Nórdicos nas Ciências Humanas e Sociais – NOS-HS), entidade que envolve a cooperação

---

<sup>5</sup> “To explore the rich cultural genre of games; to give scholars a peer-reviewed forum for their ideas and theories; to provide an academic channel for the ongoing discussions on games and gaming. *Game Studies* is a non-profit, open-access, crossdisciplinary journal dedicated to games research, web-published several times a year at [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org). Our primary focus is aesthetic, cultural and communicative aspects of computer games [...]. Proposed articles should be jargon-free, and should attempt to shed new light on games, rather than simply use games as metaphor or illustration of some other theory or phenomenon.”

entre os conselhos de pesquisa da Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia, responsável pela pesquisa em Ciências Humanas e Sociais. Isso reforça a multidisciplinaridade em torno dos games e sua riqueza de perspectivas.

Ainda no contexto mundial, mencionamos a DiGRA (*Digital Games Research Association*) que, em seu portal, apresenta seu propósito como uma: “[...] associação para acadêmicos e profissionais que pesquisam jogos digitais e fenômenos associados. Incentiva a pesquisa de alta qualidade em jogos e promove a colaboração e a disseminação do trabalho por seus membros” (DIGRA, 2018, tradução nossa<sup>6</sup>). Fundada em 2003 e registrada em Tampere (Finlândia), a associação sem fins lucrativos procura convergir as mais diferentes pesquisas, acadêmicos e profissionais que abordam videogames e os fenômenos decorrentes destes. Segundo sua visão, incentiva a pesquisa de alta qualidade, promovendo a colaboração e a disseminação do trabalho de seus membros. Segundo a própria DiGRA, trata-se da principal associação internacional para esta finalidade e é formada por diversos estudiosos de diferentes países e seu portal reúne todos os trabalhos aprovados para suas conferências, com revisão por pares.

Em termos de Brasil, é preciso ressaltar o trabalho realizado pela SBGames (Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital):

O SBGames é o maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital. Realizado pela Sociedade Brasileira de Computação, o evento reúne pesquisadores, estudantes e empresários que têm os jogos eletrônicos como objeto de investigação e produto de desenvolvimento. (SBGAMES, 2018, [s.p.]).

Realizado anualmente, o simpósio reúne cerca de mil participantes envolvendo desde pesquisadores até profissionais e tem abrangência latino-americana ao atrair interessados de diferentes países. O simpósio subdivide conferências (ou, como o simpósio nomeia, “trilhas”) com temáticas em torno dos jogos: artes e *design*, cultura, educação e indústria.

A relação cada vez maior do videogame como processo midiático é reconhecida por diversos pesquisadores no campo da Comunicação. Como sintoma desta crescente atenção, a partir de 2016<sup>7</sup> o *game* ganhou um grupo de pesquisa dentro da divisão temática de

---

<sup>6</sup> “Founded in 2003, DiGRA is the premiere international association for academics and professionals who research digital games and associated phenomena. It encourages high-quality research on games, and promotes collaboration and dissemination of work by its members.”

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/publicacoes/jornal-intercom/2016/05/ano-12-n-337-sao-paulo-23-de-maio-de-2016-issn-1982-372x/chamadas-428/games-um-novo-gp-da-intercom>>. Acesso em: 2 ago. 2017.

Comunicação Multimídia, passando a ser parte integrante dos grupos temáticos da Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – com a seguinte ementa:

Estudo dos jogos eletrônicos, de tabuleiro e afins no contexto contemporâneo da comunicação social, estabelecendo um foco específico na interface entre o campo da Comunicação e o campo conhecido internacionalmente como Game Studies. Este GP se interessa pelos jogos eletrônicos como medium, e em seu uso, sua forma e conteúdo, aproximando-se destes por uma perspectiva sócio-científica com ênfase nos aspectos comunicacionais. Os interesses temáticos contemplam estudos do jogo como fenômeno sociocultural; os aspectos mecânicos, técnicos e narrativos; as dinâmicas de jogo; as interações sociais; os suportes, instrumentos e interfaces e outros. No GP Video games privilegia-se as discussões em que a) o jogo não aparece como um mero exemplo e, portanto, b) não atenuam a importância das características próprias dos jogos em favor de aspectos tangenciais. A preferência recai sobre os estudos orientados a) por abordagens socioculturais dos jogos; b) que atentem para as relações técnicas e materiais entre o jogador, o jogo e o contexto em perspectiva crítica e com o cuidado de não reduzir o fenômeno a qualquer um de seus aspectos. (GP Games, 2017, [s.p.]).

A Compós – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – também recebe pesquisas sobre dentro da temática normalmente sobre o grupo de trabalho de Comunicação e Cibercultura, reconhecendo o videogame como um processo midiático, como exemplo a pesquisa de Assis e Costa (2016), sobre as interações sociais e dinâmicas comunicacionais nos *games*. Especificamente aqui, o videogame será abordado pelos seus componentes da comunicação audiovisual, na relação com o *design* e entendido, sobretudo, como processo midiático.

Percebe-se que as problemáticas acerca do estudo dos jogos são, entre outras coisas, multidisciplinares, crescentes e ricas de questões a serem exploradas. Considerando os videogames objetos convergentes permeados de tecnologia, cultura e *design* e, sendo estes compostos e apresentados por imagens de diferentes ordens, sobretudo visuais, sonoras e audiovisuais, é que trazemos a perspectiva dos processos midiáticos audiovisuais, procurando enriquecer ainda mais esta constelação em expansão. Segundo Fragoso (2005 *apud* FALCÃO; MARQUES, 2017, p. 38-39):

Em comparação com outras áreas de conhecimento e com outros países a entrada dos games na pós-graduação em Comunicação no Brasil foi tardia e lenta. [...] Pode-se dizer, assim, que a pesquisa sobre games no Brasil já conquistou seu lugar em todas as áreas do conhecimento, inclusive na Comunicação, que, em 2016, passou a contar com o primeiro espaço específico para os trabalhos sobre o tema: o GP Games da Intercom.

Recentemente, o 46º número da revista Intexto (2019) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul) publicou uma

edição especial abordando Games e Filosofia envolvendo 13 autores de diferentes países e cinco universidades brasileiras, com textos oriundos do congresso anual e itinerante *The Philosophy of Computer Games*. Fragoso e Majkowski (INTEXT, 2019, p. 1-2) explicam as motivações desta reunião de textos e a relevância para o campo da Comunicação.

Internacionalmente, os Game Studies conquistaram seu lugar em sucessivas batalhas para evitar a absorção por outras áreas de conhecimento. No entanto, com o estabelecimento do lugar que é próprio aos Game Studies, a necessidade de afirmação da especificidade dos jogos enquanto objeto foi superada. Com isso, abriu-se o caminho para a incorporação mais efetiva das contribuições das diversas áreas de conhecimento, entre elas a Comunicação e a Filosofia. O fato de que os Estudos de Jogos aceleraram sua presença no Brasil nesse segundo momento convergiu com a realidade de nosso cenário de ensino e pesquisa, promovendo vínculos com áreas de conhecimento pré-existentes. O que se configurou, entretanto, não foi uma acolhida de natureza disciplinar e restritiva: embora seja inegável que, no âmbito da Comunicação, os games são concebidos como produtos midiáticos, não temos meramente aplicado a eles as teorias e constatações empíricas desenvolvidas para outros tipos de objeto. Do mesmo modo, não temos nos restringido a reproduzir e aplicar conhecimentos produzidos em outros contextos. Por outro lado, obviamente não estamos avessos ao diálogo com a comunidade internacional, como comprovam a crescente presença de pesquisadores brasileiros nos congressos internacionais e a perenidade das relações estabelecidas durante a realização de doutorados sanduíche e pós-doutorados no exterior.

A 7ª edição do congresso *The Philosophy of Computer Games* (2013), realizada em novembro de 2013 em Bergen (Noruega), pautou o “espaço em jogo de computador: conceito, forma e experiência”. Tais pesquisas enriquecem o estado da arte desta tese por abordarem direta ou indiretamente os problemas que estudamos – ao fim deste capítulo.

Por fim, uma relevância para se pensar tecnoculturalmente emerge quando se observa a proliferação de ambiências complexas nos videogames em diferentes títulos lançados na indústria ainda crescente dos jogos, bem como das experiências imersivas cada vez mais disponíveis nos recentes dispositivos VR. Tanto nas experiências lúdicas dos videogames, quanto nas não-lúdicas, que podem envolver apenas visitar ou interagir com ambientes virtuais construídos, parece um fenômeno cada vez maior a incursão humana em ambientes virtuais que são, sobretudo, audiovisuais. Fora este aspecto, tanto a criação de seres artificiais para habitar estes ambientes (os *NPCs*), tanto a possibilidade de representação de jogador por meio de avatares coloca tendências para serem pesquisadas na tecnocultura, cujos efeitos, materialidades, ambiências e novas interfaces midiáticas são criadas e reconfiguradas com frequência. Provavelmente, já existam mais imagens de avatares (como extensão dos jogadores), de *NPCs* e de lugares virtuais do que existem, de fato, sujeitos na realidade; isso reforça o que McGonigal (2012, p. 12) afirma na primeira linha de seu livro “*Reality is*

*broken*<sup>8</sup>: “[...] os jogadores de videogame estão cansados da realidade. Eles estão abandonando-a em levadas – umas poucas horas aqui, um fim de semana inteiro ali, cada minuto livre do dia em frente ao console apenas para ‘relaxar um pouco’ –, em prol de ambientes estimulantes e jogos on-line.” Ou seja, esta pesquisa pode contribuir para abordar este contexto com mais elementos que ajudem a definir as relações imagéticas construídas em ambientes interativos cada vez mais imersivos.

### 1.3 O *corpus* de pesquisa

Como objetos observáveis desta pesquisa têm-se dois videogames nos quais cidades foram projetadas para serem percebidas por diversos avatares e jogadores. Nos propomos a compreender o “jogo” dentro do jogo, bem como a cidade dentro do jogo, ou seja, as audiovisuais que emergem nos videogames em questão. Temos dois videogames que têm cidades construídas de forma digital vistas desde diferentes perspectivas da linguagem audiovisual e classificadas a partir da combinação do olhar do jogador e do avatar. Cada jogo, ao seu modo, tem uma relevância notável para compor este *corpus*. Fora os critérios que levam em consideração o ponto de vista (enquadramento) do ou a partir do corpo do avatar e do estilo visual (JÄRVINEN, 2002), levamos em consideração um conjunto de elementos culturais diversos, melhor explicitados na descrição de cada videogame a seguir.

**Bioshock Infinite** (2013) é um jogo *FPS*<sup>9</sup> que se situa em 1912, no qual o jogador assume o personagem de Booker Dewitt, cuja motivação é ir até a cidade flutuante de Columbia para encontrar uma jovem chamada Elizabeth, que cresceu lá e estaria sendo mantida em cativeiro. A cidade de Columbia é uma utopia isolada do mundo terrestre cujo acesso é restrito a poucas pessoas e, ao longo do desenvolvimento da narrativa, demonstra problemas de *apartheid* que culminam numa guerra civil. No videogame, o jogador controla e joga com Booker, enquanto Elizabeth acompanha o personagem, interagindo com diálogos e agindo segundo orientações do jogador, porém, com certa independência dada pela inteligência artificial do jogo.

A franquia Bioshock está entre os melhores videogames já produzidos<sup>10</sup>. Ela tem presença recorrente em listas editoriais críticas que reconhecem sua importância artístico-

<sup>8</sup> “A realidade em jogo”, como foi traduzido no Brasil.

<sup>9</sup> No capítulo 3 há uma passagem em que discutimos este tipo de visualidade nos videogames e sua relação com a linguagem audiovisual do plano subjetivo.

<sup>10</sup> Para o console PlayStation 3, mais vendido na época do lançamento de Bioshock Infinite (2013), a avaliação do *site* especializado metacritic.com foi de 94/100, colocando-o na nona posição entre os melhores videogames

cultural, o que pode ser percebido em buscas no Google por games com cidades, mesmo variando o critério utilizado para refinar o resultado – crítica, impacto, sucesso comercial, etc. Em geral, o Bioshock (2007) com a cidade de Rapture e o Bioshock Infinite (2013) com a cidade de Columbia são listados de forma recorrente<sup>11</sup>, sobretudo porque no *leitmotiv* dos videogames desta franquia estão estes construtos urbanos utópicos/distópicos, onde avatar e *NPCs* sonham habitar ou lutam para escapar. Assim, dentre cidades fictícias, ou seja, sem um referente icônico óbvio fora dos videogames ou uma intenção documental, Bioshock se mostra relevante como amostragem pela inventividade que remixa elementos urbanos e culturais de diversos tempos. Além disso, nossa opção pelo Infinite, além de questões de afeto, se dá pela proximidade cronológica de lançamento oficial, o que delimita os videogames desta pesquisa entre os anos de 2013 e 2014.

Booker é o avatar cujo corpo proporciona a visão subjetiva do jogo, ou seja, em primeira pessoa. O jogador vê a cidade em primeira pessoa, pelo corpo do avatar à medida que ele se movimenta. Do ponto de vista da linguagem audiovisual, tem-se um ângulo subjetivo, em plano subjetivo. Classificamos como o modo “espaço em tempo real” de Gouveia (2010) e nos estilos “caricaturismo” e “fotorrealismo” (JÄRVINEN, 2002) de ponto de vista 3D em primeira pessoa.

**Assassin's Creed: Unity** (2014) é o oitavo jogo da franquia principal da produtora Ubisoft que narra o embate entre duas facções milenares (Assassinos e Templários) na busca por conhecimento e controle de artefatos poderosos perdidos no passado. Através de uma tecnologia de simulação fictícia tornou-se possível reviver memórias de antepassados que compartilham o *DNA* de personagens no mundo atual. Através dela pode-se viajar ao passado e reviver memórias de um antepassado consanguíneo, buscando encontrar respostas para eventos não registrados e desvendar mistérios ainda não respondidos no mundo do jogo. Em Unity, o jogador assume, em boa parte do videogame, o personagem de Arno Dorian, que teria vivido na época da Revolução Francesa, no final do século XVIII. Em capítulos anteriores desta saga, havia um personagem no mundo do videogame que usava do dispositivo de imersão Animus para viver memórias do passado. Nas versões mais recentes, o personagem fora da simulação é incorporado pelo jogador na forma *FPS* e usa do dispositivo

---

deste console. (Disponível em: <<https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/all/ps3/filtered>>. Acesso em: 23 ago. 2019).

<sup>11</sup> Alguns exemplos: *Six of the best: video game cities* (In: TheGuardian.com. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/07/six-of-the-best-video-game-cities>>. Acesso em: 23 ago. 2019); *7 Amazing Fictional Video Game Cities: Why visit a real city when these are so inviting?* (In: WhatCulture.com. Disponível em: <<http://whatculture.com/gaming/7-amazing-fictional-video-game-cities>>. Acesso em: 23 ago. 2019).

Helix. Ou seja, há camadas de metalinguagem, mas o maior tempo de jogo se dá enquanto o personagem de Arno está em atividade na Paris por volta de 1789-1792. Arno é o avatar cujo corpo inteiro é visto pela ação do jogo proporcionando uma visão de conjunto deste com a cena, ou seja, em terceira pessoa. Diferente de Bioshock Infinite, ele tem várias missões distribuídas em uma narrativa principal e outras subnarrativas das quais é opcional participar, de forma que o jogador pode decidir a ordem delas. Este tipo de videogame vem encontrando cada vez mais a caracterização de “mundo aberto” ou “*sandbox*”, nos quais há menos restrições para o avatar vaguear pelo mundo do jogo, “escolhendo” as atividades que irá interagir. Helix, então, é um *software* que permite “jogar” o jogo, o que aqui significaria acessar uma cidade altamente atravessada por conhecimento científico, biotecnologia a serviço de acessar as memórias de nossos ancestrais. O *software* estaria abrindo uma janela ao passado criada pelos “nossos engenheiros” como é anunciado por uma voz *off* no início do jogo, com essa janela aberta ao passado conseguiram “desmantelar a vida de nossos ancestrais”. Contudo e ao mesmo tempo, “é puro entretenimento imersivo”, segue a voz, enquanto imagens de diversos objetos em direção a uma espécie de túnel se sucedem, “podendo vivenciar os momentos mais importantes da história só clicando num botão e desde a comodidade de casa”. Hélix é um *software*, personagem central do jogo.

A franquia Assassin’s Creed está entre as de maior sucesso comercial dentre os videogames, se considerarmos, em especial, a quantidade de cópias vendidas desde o lançamento do título original<sup>12</sup>. Uma busca no Google por *games* com cidades reproduzidas/recriadas da realidade<sup>13</sup> coloca Assassin’s Creed em evidência, pois esta é uma motivação desde o primeiro título. Segundo Jensen (apud Geek.com, 2018, tradução nossa)<sup>14</sup>, ao listar e analisar videogames que procuram reproduzir cidades da realidade, afirma que os jogos da franquia Assassin’s Creed:

<sup>12</sup> Segundo o site TheRichest.com, a franquia ocupa a 11ª colocação dentre as trinta primeiras, tendo ultrapassado a marca de cem milhões de cópias vendidas no mundo (Disponível em: <<https://www.therichest.com/hobbies/30-best-video-game-franchises-based-on-how-many-copies-were-sold/>>. Acesso em: 25 ago. 2019).

<sup>13</sup> Alguns exemplos: *The most stunning recreations of real life cities in video games* (In: CultureTrip.com. Disponível em: <<https://theculturetrip.com/north-america/usa/articles/the-most-stunning-recreations-of-real-life-cities-in-video-games/>>. Acesso em: 23 ago. 2019); *20 gaming worlds inspired by real places from around the globe* (In: TheTravel.com. Disponível em: <<https://www.thetravel.com/20-gaming-worlds-inspired-by-real-places-from-around-the-globe/>>. Acesso em: 24 ago. 2019).

<sup>14</sup> “*The Assassin’s Creed games also traffic in real city planning, albeit with the caveat that they take place a few hundred years in the past. Again, they don’t push for accuracy as much as they work to create a believable illusion with small details at ground level coupled with recognizable landmarks. The best example is probably Assassin’s Creed: Unity, which recreated Paris during the French Revolution at a 1:1 scale with the help of a hired team of historians. More than 40 landmarks were digitally reconstructed, most notably the massive Notre Dame Cathedral.*” (JENSEN, K. Thor. Exploring real-world cities in video games. In: Geek.com. Disponível em: <<https://www.geek.com/games/exploring-real-world-cities-in-video-games-1741408/>>. Acesso em: 23 ago. 2019).

[...] também trazem cidades baseadas na realidade, embora com a ressalva de que elas existiram há algumas centenas de anos no passado. Eles não insistem tanto na precisão quanto trabalham para criar uma ilusão crível com pequenos detalhes com alguns pontos de referência reconhecíveis. O melhor exemplo é provavelmente *Assassin's Creed: Unity*, que recriou Paris durante a Revolução Francesa em uma escala de 1:1 com a ajuda de uma equipe de historiadores contratados. Mais de 40 marcos foram reconstruídos digitalmente, mais notavelmente a enorme Catedral de Notre-Dame.

Cada título de *Assassin's Creed*, especialmente em consoles e computadores pessoais, traz uma narrativa que se desenrola em determinado ponto da história procurando recontar passagens já conhecidas sob outros pontos de vista, normalmente secretos ou escondidos das páginas dos livros publicados na realidade. O título *Unity* é um dos que mais se dedicou a reprodução da cidade em que se passa a narrativa. Porém, é importante ressaltar que não buscamos neste título da franquia a verossimilhança com a Paris real, até porque é impossível falar numa só “Paris real” mesmo que envolva trabalho de historiadores. Podemos sim falar de enunciações de realismo na Paris do jogo. Trata-se de uma imagem técnica de Paris, que apresenta extremos cuidados na montagem e construção audiovisual, o que põe o jogo como um dos mais relevantes para pensar a cidade audiovisual. Além destes motivos, a escolha se manteve porque o lançamento do videogame se aproxima do recorte temporal dos demais objetos que pesquisamos (2013 a 2016) e, sobretudo, pelo que significa Paris como uma das primeiras metrópoles, inclusive na base metodológica que adotamos estão os estudos de Benjamin (2006) sobre Paris. Ou seja, toma-se uma liberdade “quase poética” de voltar a visitar esta cidade, agora uma imagem técnica complexa no suporte digital que, embora procure recriar 40 pontos-chave, não se resume a eles e deixa marcas de outros tempos, objetos, imagens.

Do ponto de vista da linguagem audiovisual, temos uma angulação livre em planos predominantemente primeiro e aberto. Classificamos como o modo “espaço-tempo” em Gouveia (2010) e no estilo “fotorrealismo”, de ponto de vista 3D em terceira pessoa, segundo Järvinen (2002).

#### **1.4 Caminhos metodológicos**

Conforme dito até aqui, o videogame é pensado como um tempo audiovisual profundo, metáfora emprestada de Zielinski (2006), e os dois jogos escolhidos são particularmente produtivos para encontrar esses tempos. Nestes audiovisuais temos uma

cidade que é o ponto de partida: aquela que é cenário do jogo e personagem. A compreendemos como uma cidade audiovisual, dada a sua natureza visual e sonora. Esta é formada por *softwares* e *hardwares*, algoritmos e avatares que se relacionam por uma interface com um (ou múltiplos) jogadores e que é, sobretudo, feita de imagens sonoras e visuais em movimento. Em especial, por este último motivo, entendemos que existe uma duração nesta cidade, conceito que chamaremos de cidade-jogo, a que também se atualiza em muitas outras formas audiovisuais não só nos videogames.

Esta pesquisa aborda objetos que constroem cidades audiovisuais formadas por diversos elementos para serem visualizadas por um usuário em primeira e terceira pessoas (ponto de vista do jogador em relação ao avatar) e com diferentes condições de plano sob a cidade, que variam do plano geral ao aberto e o subjetivo. Perguntamos: Que cidades são essas? Que características técnicas e estéticas elas apresentam? Como o avatar está ali construído? Quais as interfaces em que esses jogos se apresentam? Que memórias audiovisuais e midiáticas estes jogos e suas cidades atualizam? São essas algumas das perguntas que se desdobram da pergunta central: como se constitui a cidade nos videogames atualizando o conceito de cidade-jogo? Esse é nosso problema de pesquisa.

Para chegar a este problema adotamos o método intuitivo de Bergson, sistematizado por Deleuze (2012), que aponta como constituir verdadeiros problemas. Para o autor, todas as coisas têm um modo de ser e um modo de agir, formando um misto de virtual e atual. O método da intuição de Bergson consiste de três regras (e duas regras complementares) nas quais: “[...] a primeira espécie concerne à posição e à criação de problemas; a segunda, à descoberta de verdadeiras diferenças de natureza; a terceira, à apreensão do tempo real” (DELEUZE, 2012, p. 10).

Desta forma, a partir da primeira regra – “[...] aplicar a prova do verdadeiro e do falso aos próprios problemas, denunciar os falsos problemas, reconciliar verdade e criação no nível dos problemas” (DELEUZE, 2012, p. 11-16) – procura-se denunciar “problemas inexistentes” ou “problemas mal colocados”. O problema colocado nesta pesquisa não se refere à intensidade da experiência estética com as imagens técnicas sobre a cidade em audiovisuais. Isso traria diferenças de grau e estariam construídas em cima de uma premissa quantitativa, por exemplo, se a cidade de um jogo apresenta mais efeito de verossimilhança do que a cidade em outro jogo. Por outro lado, o problema aqui formulado reside na duração do conceito de cidade-jogo através de suas imagens técnicas na virtualidade do próprio audiovisual por meio de uma ação do espírito em descrever “como” isso acontece quando atualizado nos videogames. Além disso, o misto colocado evidencia-se dentro de sua própria natureza, ou

seja, a cidade em videogames é composta de imagens audiovisuais dos processos midiáticos que se tornam indissociáveis a ele próprio.

Com base na segunda regra – “lutar contra a ilusão, reencontrar diferenças de natureza ou as articulações do real” (DELEUZE, 2012, p. 16-24) – o problema colocado aqui procura ultrapassar a experiência em direção às condições da experiência e, conseqüentemente, às articulações do real baseando-se, sobretudo, na viravolta que se desenvolve sobre o misto proposto, na busca por encontrar as verdadeiras diferenças de natureza. Por exemplo, não poderíamos pensar aqui em comparar a cidade do audiovisual com a cidade pela qual caminhamos, estudada por geógrafos ou urbanistas, pois haveriam diferenças de naturezas. Por isso, a cidade que estudamos e seus elementos é sempre uma imagem técnica, um conceito de mundo (FLUSSER, 1985). Por mais que possamos descrever o conceito de cidade como um todo e possamos assinalar imaginários compartilhados entre ambas cidades, a natureza da cidade que analisamos é a da audiovisual, uma imagem técnica produzida por aparelhos.

Por fim, a terceira regra do método da intuição aponta para a definição de um problema mais em função do tempo que do espaço (DELEUZE, 2012, p. 25-29). O misto proposto neste problema compõe-se de uma parte virtual e uma atual no qual a resolução tende a ser em função mais do tempo que do espaço. Desta forma, temos como misto o conceito que propomos de cidade-jogo atualizado nas cidades dos videogames em questão.

Esta pesquisa de abordagem qualitativa tem objetivos exploratórios, pois visa proporcionar uma maior familiaridade com um problema ainda em processo, precisando ser explicitado, conhecido, revelado. Esta razão nos leva a adotar um agir arqueológico e uma postura de pesquisador-*flâneur* que adota um olhar estrangeiro daquilo que encontra. Assim, partimos do misto que visa explorar o conceito de cidade-jogo (virtual) atualizado no videogame em suas cidades (atual). É este conceito que está ali, metaforicamente espalhado por entre imagens técnicas da cidade na mídia audiovisual esperando ser encontrado, coletado, mapeado ou mesmo, “constelacionado” para permitir uma caracterização deste conceito.

A investigação nesta pesquisa faz uso, naturalmente, de referenciais bibliográficos e documentais os quais, no primeiro, se refere a publicações e bases conceituais que dão embasamento científico e, no segundo, se abordam informações e dados sem tratamento científico, mas que são relevantes para contextualizar os objetos empíricos abordados. Cabe notar que estes referenciais ora forneceram subsídios prévios para que se procedesse o contato

com os empíricos, ora foram evocados por eles durante ou após a exploração por meio das várias *flâneries* – nossa atitude metodológica.

Descrever as fontes e formas de acesso aos dados é também caracterizar o empírico desta pesquisa, o qual consiste de imagens técnicas audiovisuais encontradas nos videogames que atualizam imagens não só deste empírico, mas da mídia audiovisual. Entendemos que videogame é uma mídia que, por características arqueológicas evidentes, não se delimita como expressão de ambiência lúdica exclusivamente, mas audiovisual, pela natureza dos seus objetos e, sobretudo, tecnocultural pelas materialidades inscritas nele mesmo. O acesso aos dados empíricos ocorreu sempre mediado por telas, seja no videogame, seja na escavação daquilo que a imagem remete ou estabelece uma relação de dialogismo e nunca fora da natureza audiovisual mediada. Sem saber exatamente o que encontrar, permitimo-nos perder pelas cidades que queremos analisar. Canevacci (1993, p. 104-105, grifos do autor) nos ajuda a entender esse movimento metodológico:

Normalmente estamos habituados a aprender a orientar-nos. Poderíamos dizer que o Oriente existe só por isso: para permitir ao Ocidente orientar-se, isto é, controlar o espaço que orienta, cartografá-lo, renomeá-lo e dominá-lo. Vice-versa, aprender a desorientar-se significa para mim afrouxar o domínio sobre os conceitos e métodos demasiado normais, seguros, habituais, hiperconhecidos. Só existe um modo para ser receptivo em relação ao novo a ser ruminado e praticado: inserir a desorientação no interior dos próprios horizontes epistemológicos e emocionais, abandonar-se à perda, usufruir da própria perdição, remapear continuamente o nexos ecológico psique-território. [...] Paradoxalmente, só se desorientando e desorientando no incomensurável, a opacidade urbana se torna transparente e o narrador urbano – antropólogo ou romancista – pode contribuir para dar uma ‘ordem’ ao processo comunicativo da cidade. [...] **tornar familiar o que é estrangeiro e, ao contrário, estranho o que é familiar.** Só através de um processo de desfamiliarização daquilo que é costumeiro é possível chegar à sua superação lógica e empírica. Desenvolver uma capacidade segundo a qual tudo aquilo que nos parece familiar, costumeiro, óbvio, deverá ser recebido, analisado e sistematizado como se fosse vivido pela primeira vez.

Assim, procurou-se pelo estranho e inusitado pelas cidades que estudamos. Para tal, o acesso aos dados dos videogames ocorreu “em ato”, na mediação proporcionada durante a experiência de jogar, por meio de funcionalidade de captura que os próprios dispositivos de jogo (console ou tablet) carregam. Tais capturas sempre foram pautadas por um “olhar estrangeiro” que visava encontrar fragmentos, trapos, restos, cacos, ou seja, aquilo que não estava óbvio ou, ainda, aquilo que comparece na interface para não ser visto. A captura de imagens pelo dispositivo de jogo, por sinal, pode ser descrita como uma ação que fica no entremeio da ação diegética do jogador (a experiência no mundo do jogo) e da ação não-diegética do jogador (configurações possíveis fora do mundo do jogo) (GALLOWAY, 2006).

No caso de imagens de outras mídias audiovisuais, utilizamos de funcionalidades de captura disponíveis no *software VLC* e no sistema operacional durante a exibição no MacOS particular do pesquisador para imagens visuais.

Caracterizando um pouco mais, as imagens coletadas por captura são, metaforicamente, como ossadas retiradas do sítio arqueológico que representam os videogames (REINHARD, 2018). Outra concepção deste processo de retirar imagens do “lugar” onde elas se encontram tem a ver com a ideia de extrair do fluxo audiovisual (KILPP, 2003) aquele recorte que se pretende analisar para, depois do processo de análise, devolvê-lo. Assim, tanto os objetos empíricos quanto o que deles é extraído como amostra consistem de imagens técnicas audiovisuais encontradas e estudadas por meio de telas.

A *flânerie* é, portanto, nosso agir metodológico, um processo de “vaguear” pelos audiovisuais. Esse nosso andar tentou seguir as práticas atribuídas por Benjamin (2006) ao *flâneur* – enquanto um personagem adotado pelo pesquisador. Presente em um conto de Edgar Allan Poe em 1844, o *flâneur* era um sujeito que percebia a cidade como uma experiência permitindo-se (re)descobri-la por diferentes ângulos, por uma postura serena e investigativa e ao mesmo tempo desinteressada.

Haveriam três sentidos simultâneos para o *flâneur* e a prática de *flânerie* (cujas traduções ainda não se estabilizaram na língua portuguesa): (aquele que) caminha devagar e sem rumo, liberta a imaginação divagando-se e, mesmo, permitindo-se perder a noção de tempo. Obviamente, “caminhar” não consiste apenas em deslocar-se fisicamente pela cidade e, da mesma forma, o conhecimento a partir desta experiência torna-se profundo, pois permite-se olhar a cidade com a distância necessária ao cientista. Ao mesmo tempo, pode-se perceber fenômenos que são próprios de cada cidade e só podem ser vistos de perto, em ato. Montañó (2015b, p. 153) apresenta como a percepção do poeta Charles Baudelaire contribuiu para definir este sujeito, que ele baseou no burguês com tempo livre para desperdiçar numa sociedade capitalista:

O flâneur de Baudelaire é uma figura marginal e tende a ser descrito como isolado daqueles que ele observa. Embora estabeleça uma distinção entre o observador e o observado, não o faz de uma posição privilegiada, uma vez que não observa a multidão a partir de um certo ponto distante, perde-se nela. Ele transita e, com isso, produz uma espécie de conhecimento interno da cidade, dos transeuntes, de si mesmo.

Benjamin (2006) descreveu este personagem ao longo do trabalho das “Passagens”, importando de Poe a abordagem da “intimidade com a vida das ruas” e de Baudelaire “a

compreensão das mudanças de época que a cidade lhe revela” (MONTAÑO, 2015b, p. 153). Desta forma, Montañó (2015a) defende o *flâneur* como metodologia para abordar a paisagem audiovisual contemporânea, especialmente nas plataformas de vídeo da internet, pelo fato de estas paisagens – ou melhor, limiares – estarem cada vez mais complexas em suas manifestações e por demandarem a uma ação do seu observador, tal qual as cidades que se configuraram na modernidade. “Nesse ambiente é quase impossível assistir um vídeo isoladamente, sem que se torne um processo que desencadeie outras ações, uma relação que a metrópole já estabeleceu com seus estagiários, com suas vitrines, passagens, publicidade e muitas outras formas.” (MONTAÑO, 2015a, p. 151, tradução nossa<sup>15</sup>).

*O flâneur não é movido por nenhuma intenção e, portanto, experimenta o limiar em toda a sua gama de possibilidades. Como uma topografia palpável, o limiar leva você do espaço privado para o público, do doméstico para o local comercial de mercadorias, do decadente para o novo, dos bairros de luxo para as favelas. Mas o limiar também envolve uma transformação de quem o atravessa. O pesquisador-flâneur encontra nesse limiar, entre diferentes épocas, o lugar da produção do conhecimento, o lugar do despertar.* (MONTAÑO, 2015a, p. 155, tradução nossa<sup>16</sup>).

Os procedimentos de coleta e/ou produção de dados, bem como da análise dos mesmos têm como base, portanto, a abordagem de Benjamin (2006) e seu trabalho das passagens parisienses. Diferente de reproduzir os passos (o que não seria possível), inspiramo-nos no seu agir metodológico e nos permitimos inventar nossos procedimentos como uma forma de desvio que Molder (2010) defende ao descrever o processo do próprio Walter Benjamin, enquanto uma experiência de limiar. Por se tratar de uma pesquisa com objetivos exploratórios, entendemos que é preciso permitir-se encontrar os procedimentos “no” próprio empírico, sobretudo quando não se tem total visão sobre o que se vai “encontrar”. O processo inspirado em Benjamin lembra vagamente um tipo de pesquisa de observação não estruturada, embora não deva ser compreendida pelos referidos protocolos desta. Adotamos a postura do pesquisador-*flâneur* como aquele que se sente estrangeiro ao abordar a rua, mesmo que por ela tenha passado algumas vezes, permitindo-se ser abduzido por coisas não óbvias ou restritas a formas estruturadas de observação que, em seu rigor, podem delimitar demais o empírico. Assim, sabendo “o que” procurar – ou (per)seguir – pelas

<sup>15</sup> “*En ese ambiente es casi imposible ver un video aisladamente, sin que se transforme en un proceso que desencadena otras acciones, relación que ya las metrópolis establecían con sus pasantes, con sus vitrinas, pasajes, publicidad y tantas otras formas.*”

<sup>16</sup> “*Al flâneur no le mueve intención alguna y por eso experimenta el umbral en todo su abanico de posibilidades. Como topografía palpable, el umbral le lleva del espacio privado al público, del lugar domestic al comercial de las mercancías, de lo decadente a lo nuevo, de los barrios lujosos a los barrios bajos. Pero el umbral también conlleva una transformación de quien lo atraviesa. El investigador-flâneur encuentra en ese umbral, entre tiempos diversos, el lugar de la producción de conocimiento, lugar del despertar.*”

idades dos videogames (suas materialidades audiovisuais soterradas, “incrustadas”, evocadas, deixadas, esquecidas, etc.) e, não necessariamente, “como” fazer para encontrar, propomos um simulacro metodológico baseado em três *flâneries* com focos distintos, nas quais a descrição ou registro do que é encontrado e a reflexão ocorrem quase simultaneamente.

Reforçando, a *flânerie* serve, então, como uma “postura” para partir da cidade do videogame (atual) e chegar à cidade-jogo (virtual). Esta postura provoca um olhar estrangeiro e, ao mesmo tempo, arqueológico, pois ainda mantêm intenções científicas. Assim, rumos podem ser tomados e desvios podem ser assumidos de forma a não deixar passar limiares dos objetos empíricos, tal qual o turista que se depara com algo inusitado ou o arqueólogo que, em suas escavações, encontra algo que não estava previsto, mas precisa ser coletado. Partimos de um agir arqueológico a partir de alguns parâmetros, como o tempo profundo (ZIELINSKI, 2006), bem como a busca do novo no velho e do velho no novo (PARIKKA, 2017). Segundo Goddard (2017, p. 14),

Se a arqueologia das mídias é, como Parikka e Huhtamo propõem, uma ‘disciplina itinerante’ [...], ou até mesmo uma indisciplina, então ela pode talvez ser mais bem encarada como um conjunto frouxo de métodos e princípios, sem uma essência singular ou estável; considerando as diferenças entre teóricos e praticantes da arqueologia das mídias, sem mencionar as divergências e até mesmo a rejeição do uso do termo por alguns de seus principais teóricos, a arqueologia das mídias é claramente um campo problemático e problematizante, mas nele residem importantes contribuições para o campo da pesquisa em mídia.

Ou seja, o agir arqueológico pressupõe certa indisciplina no que se refere a métodos estritos, sobretudo, quando consideramos o tempo profundo em Zielinski (2006) que, apropriado da paleontologia, consiste em olhar mais distante nas origens da mídia do que supor que ela tenha surgido apenas no século XIX. Em outras palavras, no longínquo passado podem e devem conter elementos fundamentais para se escavar e encontrar respostas do que apenas a recente constituição da mídia com a fotografia e o cinema, o que indica uma ruptura com teorias da mídia com perspectivas históricas ou genealógicas.

A história da mídia não é o produto de um avanço previsível e necessário, do aparato primitivo ao complexo. O atual estado da arte não representa necessariamente o melhor estado possível, no sentido da excelência de Gould. [...] Se a interface do meu método e a história a seguir estiverem posicionadas corretamente, as superfícies expostas dos meus cortes devem revelar uma grande diversidade, que foi perdida por causa da maneira genealógica de ver as coisas ou foi ignorada por essa visão. Em vez de procurar tendências obrigatórias, mídias mestres ou pontos de fuga imperativos, deve-se ser capaz de descobrir variações específicas. Possivelmente, descobriremos fraturas ou pontos de virada em planos diretores históricos que

forneçam ideias úteis para navegar no labirinto do que está atualmente firmemente estabelecido. [...] Minha busca em pesquisar o tempo profundo das constelações da mídia não é uma retrospectiva contemplativa nem um convite para os pessimistas culturais se entregarem à nostalgia. Pelo contrário, encontraremos situações passadas em que as coisas e situações ainda estavam em estado de fluxo, onde as opções de desenvolvimento em várias direções ainda estavam abertas, onde o futuro era concebível como a realização de múltiplas possibilidades de soluções técnicas e culturais para a construção de mundos midiáticos. Encontraremos pessoas que adoraram experimentar e assumir riscos. Na mídia, nos movemos no reino das ilusões. (ZIELINSKI, 2006, p. 7-10, tradução nossa<sup>17</sup>).

“Buscar o novo no velho e o velho no novo” em Parikka (2017), por outro lado, consiste em cuidar-se contra o possível maravilhamento da inovação como evolução sem se permitir ver o que já é velho no que é novidade, assim como reconhecer o novo muito antes da publicidade que ganhou nas novas mídias. Ou seja, além de reconhecer o tempo profundo que pode dar respostas às configurações do objeto de análise em origens muito anteriores às mídias, é preciso assumir dentro do agir arqueológico que este objeto não o é por ser recente, mas, por outro lado, procurar extrair dele o que o faz contínuo (devir), que dialoga com outras mídias, mesmo antes do termo “mídia” ter sido adotado. Em outras palavras, procurar equalizar o objeto com sua arqueologia “despindo-se” da ideia de evolução.

Isto significa um reconhecimento aprendido com o velho enquanto aquilo que parece novo está surgindo e, ao mesmo tempo, um abrir-se para perceber o ‘velho no novo’ e o ‘novo no velho’ [...]. A arqueologia das mídias é a escavação das ideias perdidas, das histórias alternativas e das condições de existência das mídias. (PARIKKA, 2017, p. 203).

Reinhard (2018, [s.p.], tradução nossa<sup>18</sup>), ao propor a *archeogaming* como a abordagem arqueológica dos videogames, nos ajuda a elucidar como tais objetos carregam esse potencial ao apontar que

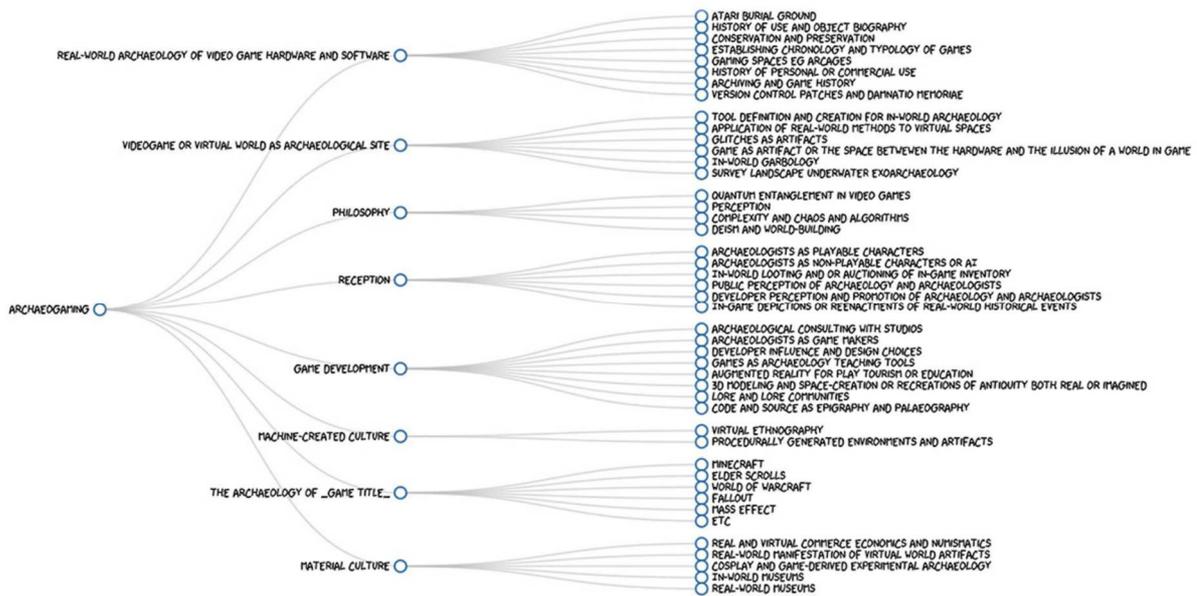
---

<sup>17</sup> “*The history of the media is not the product of a predictable and necessary advance from primitive to complex apparatus. The current state of the art does not necessarily represent the best possible state, in the sense of Gould’s excellence. [...] If the interface of my method and the following story are positioned correctly, then the exposed surfaces of my cuts should reveal great diversity, which either has been lost because of the genealogical way of looking at things or was ignored by this view. Instead of looking for obligatory trends, master media, or imperative vanishing points, one should be able to discover individual variations. Possibly, one will discover fractures or turning points in historical master plans that provide useful ideas for navigating the labyrinth of what is currently firmly established. [...] My quest in researching the deep time of media constellations is not a contemplative retrospective nor an invitation to cultural pessimists to indulge in nostalgia. On the contrary, we shall encounter past situations where things and situations were still in a state of flux, where the options for development in various directions were still wide open, where the future was conceivable as holding multifarious possibilities of technical and cultural solutions for constructing media worlds. We shall encounter people who loved to experiment and take risks. In media, we move in the realm of illusions.*”

<sup>18</sup> “*digital games are archaeological sites, landscapes, and artifacts, and the game-spaces held within those media can also be understood archaeologically as digital built environments containing their own material culture. The gaming archaeologist (or archaeogamer) understands that all games can be explored on two levels:*

[...] jogos digitais são sítios arqueológicos, paisagens e artefatos, e os espaços de jogo mantidos nesses meios também podem ser entendidos arqueologicamente como ambientes digitais construídos contendo sua própria cultura material. O arqueólogo de jogos (ou *archeogamer*) entende que todos os jogos podem ser explorados em dois níveis: *in-game* (mundo sintético) e *extra-game* (mundo natural), existindo ao mesmo tempo, usando hardware como um nexo conectando os dois.

Da mesma forma, Reinhard (2018, [s.p.]) apresenta cinco temas principais que a *archeogaming* se dedica, a saber: 1) estudo dos videogames físicos e os algoritmos destes, que vão desde a apresentação material de caixas, cartuchos e manuais, até o uso comercial; 2) abordagem dos estudos de recepção nos videogames e de como jogadores interagem com as dinâmicas e materialidades “dentro” do jogo; 3) a aplicação de métodos arqueológicos ao “espaço sintético” do videogame, incluindo a exploração pelo mundo do jogo, coleta de artefatos e tipologia destes; 4) a abordagem para entender como o *game design* projeta e manifesta aquilo que os jogadores interagem no mundo do jogo; e, 5) estudo das mecânicas de jogo e do entrelaçamento de código com os jogadores. Assim, podemos compreender nossa pesquisa especialmente localizada na terceira tematização, na qual utilizamos o viés arqueológico da mídia ao mesmo tempo que adotamos a *flânerie* benjaminiana como atitude de coleta e reflexão. Sob uma perspectiva tecnocultural, não podemos sonegar as demais abordagens nesta pesquisa (especialmente, a quarta e a quinta), mas é notável que é no “espaço sintético” que nos debruçamos para encontrar as (i)materialidades da cultura audiovisual e nosso ponto de partida. Na figura 1, fica evidenciado o foco principal da presente pesquisa sobre “videogame ou mundo virtual como um sítio arqueológico”, embora diferentes abordagens possam ser evocadas.

Figura 1: Abordagens da *archeogaming*

Fonte: Reinhard (2018, [s.p.]).

Nesta tese, em que a *flânerie* foi tomando força metodológica central, pensamos o arqueólogo como o *flâneur* no sentido do “trapeiro” (ou “catador”) a quem Benjamin (2006) chamava o personagem que, similar a um colecionador, coletava um objeto destituindo-o de sua função original, um “trapo” em que não é possível estabelecer uma utilidade clara e que normalmente seria descartado pela história.

É decisivo na arte de colecionar que o objeto seja desligado de todas as suas funções primitivas, a fim de travar a relação mais íntima que se pode imaginar com aquilo que lhe é semelhante. Essa relação é diametralmente oposta à utilidade e situa-se sob a categoria singular da completude. O que é esta “completude” <?> É uma grandiosa tentativa de superar o caráter totalmente irracional de sua *mera existência* [*presença*] [*blossen Vorhandenseins*] através da integração em um *sistema histórico* [*historisches System*] novo, criado especialmente para este fim: a coleção. E para o verdadeiro colecionador, cada uma das coisas torna-se neste sistema uma enciclopédia de toda a ciência da época, da paisagem, da indústria, do proprietário do qual provém. O mais profundo encantamento do colecionador consiste em inscrever a coisa particular em um círculo mágico no qual ela se *imobiliza* [se torna *petrificada* – *erstarrt*] enquanto a percorre um último *estremecimento* [*excitação* – *der Schauer*] (o estremecimento de ser adquirida). [H 1a, 2] (BENJAMIN, 2006, p. 239).

O “trapo” é aquilo que foi encontrado, extraído, recortado e separado da sua função outrora significadora ou funcionalista, o que, em outros termos, implica em uma ruptura, um choque, uma intervenção (o “estremecimento” a que Benjamin se refere). Ao fazer o processo de coletar o trapo e mostrá-lo, apresentá-lo ou até despi-lo de sua utilidade, é que emerge a imagem que precisa ser analisada. O “trapeiro” não intenta colecionar objetos para pô-los em

lugares privilegiados de exposição, mas, sim, aqueles que seriam descartados à primeira oportunidade ou, talvez, podem servir para atualizar um determinado devir.

O trapeiro é a figura mais provocadora da miséria humana. Lumpemproletário num duplo sentido: vestindo trapos e ocupando-se de trapos. ‘Eis um homem encarregado de recolher o lixo de cada dia da capital. Tudo o que a cidade grande rejeitou, tudo o que ela perdeu, tudo o que desdenhou, tudo o que ela destruiu, ele cataloga e coleciona. Ele consulta os arquivos da orgia, o cafarnaum dos detritos. Faz uma triagem, uma escolha inteligente; recolhe, como um avaro um tesouro, as imundícies que, ruminadas pela divindade da Indústria, tornar-se-ão objetos de utilidade ou de prazer’. [J 68, 4] (BENJAMIN, 2006, p. 395).

Os videogames em questão, então, são pensados como tempo audiovisual profundo nos quais diversos rastros de cidades audiovisuais são deixados e é atrás destes que caminharemos. A nossa *flânerie* por estes territórios tem diversas passagens, tornando as cidades dos videogames o lugar de aprendermos a flunar, em meio às ambiências lúdicas.

Uma embriaguez apodera-se daquele que, por um longo tempo, caminha a esmo pelas ruas. A cada passo, o andar adquire um poder crescente; as seduções das lojas, dos bistrôs e das mulheres sorridentes vão diminuindo, cada vez mais irresistível torna-se o magnetismo da próxima esquina, de uma longínqua massa de folhagem, de um nome de rua. Então chega a fome. Ele nem quer saber das mil e uma possibilidades de saciá-la. Como um animal ascético, vagueia por bairros desconhecidos até desmaiar de exaustão em seu quarto, que o recebe estranho e frio. [M 1, 3] [...] Aquela embriaguez anamnésica, na qual o flâneur vagueia pela cidade, não se nutre apenas daquilo que lhe passa sensorialmente diante dos olhos, mas apodera-se frequentemente do simples saber, de dados inertes, como de algo experienciado e vivido. Este saber sentido transmite-se de uma pessoa a outra, sobretudo oralmente. [M 1, 5] (BENJAMIN, 2006, p. 462).

É esta “embriaguez” andante e descritiva que pretendemos adquirir nas ruas das cidades audiovisuais. Assim, olhamos (ao “andar”, “caminhar”) nos videogames em questão um tempo profundo formado pelas seguintes camadas (movimentos de *flânerie*): 1) a narrativa, os tempos e espaços que estão enunciados nas cidades de forma diegética e não diegética, junto com as mecânicas, dinâmicas e estéticas predominantes<sup>19</sup>; 2) em um segundo tempo pretendemos recolher, como trapeiros, os restos culturais das cidades audiovisuais e dentro das cidades, algo nos interessa particularmente: suas mídias. Então, um objeto, um edifício, um determinado enquadramento que se repete, uma relação tensa entre o avatar e o espaço da cidade, uma estética que, por sua textura, remete a alguns imaginários, uma sonoridade que interrompe ou dá continuidade a alguma cena, um cinematógrafo, etc. O olhar

---

<sup>19</sup> O MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) é uma abordagem, ao mesmo tempo, de *game design* (produção) e de crítica (científica) sobre jogos que coloca em “movimento” a relação entre mecânicas, dinâmicas e estéticas (HUNICKE; LeBLANC; ZUBEK, 2004). Melhor abordado no capítulo 3.

cartográfico do *flâneur* nos irá mostrando aqueles pontos tensos em que a natureza da cidade audiovisual se manifesta como tempo profundo; 3) em um terceiro momento tentaremos estabelecer relações entre as observações anteriores e os modos como se constrói a cidade de forma audiovisual nos videogames entendendo a cidade-jogo como duração (DELEUZE, 2012).

A primeira *flânerie*, de certa forma, é o jogo antes da visita propriamente dita à cidade interna do videogame. Quem (pessoas ou estúdios) estão por trás de cada videogame, como eles apresentam-no, como os jogadores e a crítica especializada os receberam, que premiações da área reconheceram aspectos dignos de nota (sobretudo, na linguagem audiovisual), que impactos cada videogame pode ter agenciado na ambiência midiática e/ou constelação do campo dos jogos e da comunicação, como “se joga”, como se “especta”, quais estéticas se declaram neste jogo; enfim, são algumas questões que provocam este primeiro andar.

A segunda *flânerie*, por sua vez, se desenvolve na ambiência interna, naquela cidade que está no *gameplay*<sup>20</sup>. Nesta etapa, faz-se necessário desorientar-se para coletar os fragmentos, olhar sem propósito; enfim, proporcionar-se experiências limiares (MOLDER, 2010) para, depois, narrar e desconstruir. Para coletar os fragmentos tornou-se necessário desenvolver um processo para o pesquisador-*flâneur* capturar, registrar e documentar o que desta cidade lhe chamou atenção no processo de vaguear.

Analogamente, se adotou uma forma de “diário de campo” no qual anotações e *insights* são tomados na abordagem do empírico. Tal qual a ideia clássica do diário de campo que permite certa liberdade ao pesquisador em anotar e discorrer sem uma regra específica o que o acomete, aqui optamos por constituir um registro primeiramente imagético, que se deu por meio de recursos próprios de captura pela máquina de jogo. Ou seja, primeiro procedeu-se em capturar imagens da experiência de “*flanar*” pelas cidades, sem o intuito de interromper a visita para uma descrição mais apurada, função que viria apenas depois. As imagens foram capturadas pelo próprio dispositivo de jogo e os critérios se permitem ser intuitivos, marcados por observação das imagens que expressam a potência do que (per)seguimos: tempos perdidos, ou melhor, tempos audiovisuais profundos e suas montagens não apenas temporais, mas espaciais. Sobretudo, levou-se em consideração a predisposição de encontrar não só o colecionável (projetado por *design*), mas aquele trapo não óbvio, esquecido, marginal ou perdido no audiovisual do videogame.

---

<sup>20</sup> No capítulo 3 aprofundaremos melhor sobre a diferença e relação entre *gameplay*, *walkthrough*, *playthrough*, *speedrun* e *flânerie*, no que se refere aos videogames.

Esta segunda *flânerie* está, portanto, englobando uma etapa descritiva de observação a qual, reforçamos, não foi estruturada previamente por algum instrumento delimitado de coleta à primeira vista. O diário se construiu, portanto, durante a abordagem, sobretudo, do primeiro objeto empírico (Bioshock Infinite) e os demais objetos, o mesmo se permitiu transformar e adaptar para dar conta da diversidade e especificidade dos quatro empíricos.

Mills (1982) em seu ensaio “Do artesanato intelectual”, publicado originalmente em 1959, nos ajuda a definir a função do diário (ou arquivo) como instrumento individual do cientista em seu ofício, o que, de certa maneira, indica o processo de artesanato da pesquisa científica e de como o pesquisador está no centro dela:

[o estudioso] deve aprender a usar a experiência de sua vida no seu trabalho continuamente. Nesse sentido, o artesanato é o centro de si mesmo, e o estudante está pessoalmente envolvido em todo o produto intelectual de que se ocupe. Dizer que pode ‘ter experiência’ significa que seu passado influi e afeta o presente, e que define a sua capacidade de experiência futura. Como cientista social, ele terá de controlar essa interinfluência bastante complexa, saber o que experimenta e isolá-lo; somente dessa forma pode esperar usá-la como guia e prova de suas reflexões, e no processo se modelará como artesão intelectual. Mas como fazer isso? Uma resposta é: deve-se organizar um arquivo, o que suponho ser a forma do sociólogo dizer: mantenha um diário. Muitos escritores criadores mantêm diários; a necessidade de reflexão sistemática exige que o sociólogo o mantenha. [...] Nesse arquivo o estudioso, como artesão intelectual, tentará juntar o que está fazendo intelectualmente e o que está experimentando como pessoa. Não terá medo de usar sua experiência e relacioná-la diretamente com os vários trabalhos em desenvolvimento. Servindo como controle para evitar repetições de trabalho, o arquivo também conservará suas energias. Estimulará a captura dos ‘pensamentos marginais’: várias idéias que podem ser subprodutos da vida diária, trechos de conversa ouvidos na rua ou, ainda, sonhos. [...] Acredito que poder ser, ao mesmo tempo, confiante e cético, em relação à sua experiência, é a marca do trabalhador maduro. Essa confiança ambígua é indispensável para a originalidade de qualquer empreendimento intelectual, e o arquivo é uma das formas pelas quais podemos desenvolver e justificar essa confiança. Mantendo um arquivo adequado, e com isso desenvolvendo hábitos de auto-reflexão, aprendemos a manter nosso mundo interior desperto. Sempre que experimentamos forte sensação sobre acontecimentos ou idéias, devemos procurar não deixá-las fugir, e ao invés disso formulá-las para nossos arquivos, e com isso estaremos elaborando suas implicações, mostrando a nós mesmos como esses sentimentos ou idéias são tolos, ou como poderão ser articulados de forma produtiva. [...] Manter um arquivo é empenhar-se na experiência controlada. (MILLS, 1982, p. 211-213).

Com as contribuições de Mills (1982) e, enquanto pesquisador-*flâneur* desta tese, desenvolvi um diário-arquivo particular para poder anotar as ideias oriundas do processo de *flânerie* pelas cidades dos videogames. O diário surgiu na abordagem do primeiro empírico e se permitiu, como experiência limiar, metamorfosear-se à medida que a incursão continuava.

No que se refere à experiência passada do pesquisador em relação ao objeto da pesquisa, optei pelo uso de diário-arquivo no formato digital, expressado na forma de uma planilha onde mais tarde poderia fazer reflexões e associações do que havia capturado dos

videogames. Justifico o uso de planilha pois meu histórico de cientista é um tanto marcado por um pragmatismo quase algorítmico, no qual a noção de banco de dados é deveras fundante. Por outro lado, o processo da *flânerie* pede certa desenvoltura e um olhar estrangeiro que não deve procurar com um protocolo muito estrito, senão pela perseguição de algo erradio que está na cidade e pode se comportar de maneiras imprevisíveis. Assim, a planilha é mais uma “reunião” dos trapos encontrados do que um roteiro, em que pude isolar o trapo e vê-lo fora da sua função essencial ou até vê-lo estremecer, como sugere Benjamin (2006). Desta forma, o diário-arquivo é aqui um ponto de inflexão entre o pesquisador de natureza computacional e o *flâneur* como pesquisador de natureza mais comunicacional, livre e preparado para experiências mais limiares e imprevisíveis.

Ao “*flanar*” pelas cidades dos videogames nos consoles (em Bioshock Infinite e Assassin’s Creed Unity) utilizaram-se dois recursos disponíveis no PlayStation 4 (figura 2) para recolher os trapos: o de “captura de tela”<sup>21</sup>, que simula o ato fotográfico ao registrar de forma estática um enquadramento específico, um instante que chamasse a atenção do pesquisador-*flâneur*; e o recurso de “videoclipe”<sup>22</sup>, uma espécie de captura de vídeo que simula o ato de filmar, um registro de forma audiovisual imagens mais complexas (especialmente devido ao áudio) que necessitariam de uma melhor descrição e reflexão futura. O recurso da captura de tela e do videoclipe geraram arquivos digitais nos formatos .JPG e .MP4, respectivamente, em pastas virtuais específicas no sistema operacional do PlayStation 4. Estas pastas e seus conteúdos foram, posteriormente, retiradas do aparelho de jogo e colocadas em pasta compartilhada na nuvem de computadores<sup>23</sup> localizadas no Google Drive<sup>24</sup>. Lá os “trapos” ficam em seu formato bruto, cujo arquivo digital registra o instante que foram capturados (com data e hora, por exemplo), bem como estão sem edição ou manipulação no conteúdo da imagem ou no nome do arquivo criado pelo PS4.

Os arquivos dos dois videogames seriam, portanto, os fragmentos arqueológicos os quais foram coletados considerando o que buscamos, ou seja, evidências, passagens, restos, fraturas, montagens, dejetos, rastros midiáticos, enfim, audiovisualidades. Estas, mesmo que

<sup>21</sup> Chamado de *screenshots* no sistema operacional do videogame.

<sup>22</sup> Chamado de *video clip* no sistema operacional do videogame.

<sup>23</sup> “O armazenamento na nuvem é um modelo de computação que armazena dados na Internet por meio de um provedor de computação ‘na nuvem’, que gerencia e opera o armazenamento físico de dados como serviço. O serviço é fornecido sob demanda, com capacidade e custos *just-in-time*, e elimina a compra e o gerenciamento de sua própria infraestrutura de armazenamento físico de dados. Assim, há agilidade em armazenar, escala global e resiliência, cujo acesso aos dados se dá ‘a qualquer momento, em qualquer lugar.’” Disponível em: <<https://aws.amazon.com/pt/what-is-cloud-storage/>>. Acesso em: 2 jun. 2019.

<sup>24</sup> Pasta pública disponível: <[https://drive.google.com/drive/folders/19e2dQyaU9u7iUt8N\\_fSmnKEvfQeJGb-j](https://drive.google.com/drive/folders/19e2dQyaU9u7iUt8N_fSmnKEvfQeJGb-j)>. Acesso em: 2 jun. 2019.

escritas por algoritmo e projetadas pelo *design*, se realizam de formas ocultas e misteriosas, constituindo uma cidade para além de seu projeto, mais um devir de cidade audiovisual que está não apenas naquela, mas em outras ambiências “vizinhas” por um imaginário compartilhado. Assim, a postura do pesquisador-*flâneur* com olhar estrangeiro que toma nota no seu diário de campo sobre algo particular que lhe chamou atenção pareceu-nos a melhor forma de pesquisar estas cidades, visitando-as (MURRAY, 2003) num primeiro momento, para, depois, analisar com mais serenidade os trapos encontrados na visita.

Figura 2: Função disponível no PS4 para capturar a tela e gravar vídeo clipe



Fonte: Elaborado pelo autor.

A partir destes arquivos uma etapa descritiva da pesquisa começa a tomar forma sobre a coleção dos fragmentos (ou trapos) destas cidades que, oportunamente, puderam ser desconstruídos, narrados e até classificados, sempre com um agir arqueológico. Para não comprometer o instante da *flânerie* no processo da coleta, a segunda parte consistiu em, a partir dos registros imagéticos já coletados no diário de campo, narrar (redesenhando o que foi coletado com um olhar estrangeiro) e desconstruir (tensionando, desmontando e remontando conceitos, a partir da dinâmica do objeto de pesquisa com o método) – ou seja, procurar o estremecimento do trapo (BENJAMIN, 2006, p. 239). Neste sentido, o uso do aplicativo Planilha do Google Drive<sup>25</sup> para descrever cada captura feita durante a *flânerie* pela cidade se mostrou a forma mais adequada de produzir o diário-arquivo do pesquisador, em que se pôde revisar o trapo, descrevê-lo, separá-lo e agrupá-lo com outros. Naturalmente, o diário tenderá

<sup>25</sup> Planilha pública disponível em:

<<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LGVQ01WR5M88NSEnnanZr8Iw6ifNS6yWbGxXKR66QS8>>. Acesso em: 2 jun. 2019.

a fazer mais sentido ao pesquisador que o concebeu do que a um leitor que não desenvolveu a *flânerie*, embora seja possível observá-lo enquanto ferramenta de pesquisa, como um olhar na oficina onde o pesquisador deixou restos de suas próprias análises, sem o propósito necessariamente de exposição.

Detalhando um pouco mais o processo, cada captura de tela e gravação de videoclipe foi revisitado fora da sua função com auxílio de uma segunda tela. Em uma destas telas, olhou-se o trapo recolhido; na outra, ainda com o olhar estrangeiro, descreveu-se o que foi encontrado no diário-arquivo (Planilha Google). Ao fazer esta etapa, foi possível atribuir *hiperlinks* às imagens recolhidas (aquelas ainda disponíveis em seu formato bruto na pasta) permitindo-se retornar reincidentemente quantas vezes fosse necessário à imagem sem, contudo, voltar ao videogame e a sua cidade. Obviamente, se coletaram muitas imagens (trapos), as quais precisaram passar por uma triagem após a descrição, visando encontrar aquelas que sintetizam as audiovisuais que nos levarão ao conceito central desta tese – a cidade audiovisual.

Uma vez que a etapa de visitar as imagens, descrevê-las e vinculá-las ao estado bruto que foi coletado na *flânerie* foi concluída, tornou-se possível fazer um novo passeio pela fundamentação teórica da pesquisa de tese para construir tensionamentos entre as imagens em questões e as teorias científicas. Esta etapa consistiu em produzir/inventar conceitos agrupadores que reúnam fragmentos por aproximação, o que permite a construção inspirada na ideia de constelação benjaminiana que dê a ver o conceito de cidade audiovisual. Esse procedimento tem inspiração no trabalho das passagens parisienses de Benjamin (2006), que Bolle (1996, p. 1) procura explicitar da seguinte forma:

Como é próprio da imagem de pensamento (*Denkbild*) enquanto gênero emblemático da vanguarda alemã dos anos 1920, o texto é constituído por uma legenda (*scriptura*) comentando uma imagem (*pictura*). De modo alegórico, a grande cidade contemporânea é considerada um texto difícil, criptografado, no limite da legibilidade. Pode-se dizer que Benjamin procurou decifrá-lo durante a vida inteira [...]. No momento mais intenso do trabalho, que ficou inacabado, o autor inventou uma escrita secreta, não destinada à publicação: um sistema de 30 siglas em cores. A seu respeito existem até o momento duas teorias: por um lado, são vistas como *signos de transferência*, ou seja, como um recurso estritamente classificatório – função essa totalmente evidente e que não pode ser negada. Por outro lado, esses pictogramas, pela sua qualidade estética, suscitaram a vontade de decifrá-los, mas as dificuldades fizeram prevalecer a opinião de que antes se tratava de uma linguagem restrita e particular. [...] A meu ver, as siglas representam, no projeto de Benjamin, um procedimento mimético e mágico, destinado a ler o texto difícil da metrópole moderna; além disso, são elas poderosos recursos da arte mnemónica e da estruturação da obra.

Foi dessa forma que Benjamin (2006) realizou sua historiografia: por categorias estéticas pautadas por classificações por siglas, cores e formas “rotulando” os fragmentos que coletou de Paris para uma posterior análise (que não chegou de fato a ocorrer). Assim, ele formulou sete constelações reunidas por teses/conceitos (como “oficina de historiografia”, “representação do tempo”, “planos de Paris”, por exemplo), trinta siglas distribuídas por estas constelações (como “melancolia”, “elementos fisionômicos”, “novidade”, etc.), cada sigla com um referente imagético na forma de um signo que era expresso por uma figura elementar e colorida. Inspirado nesta abordagem, uma vez finalizadas as *flâneries* tensionadas pelas teorias, teremos como, no capítulo final dessa tese, formular uma constelação de estrelas que desenham a cidade audiovisual – a terceira *flânerie*.

Um método científico se distingue pelo fato de, ao encontrar novos objetos, desenvolver novos métodos – exatamente como a forma na arte que, ao conduzir a novos conteúdos, desenvolve novas formas. Apenas exteriormente uma obra de arte tem uma e *somente* uma forma, e um tratado científico tem um e *somente* um método. (BENJAMIN, 2006, p. 515, grifos do autor).

Com esta colocação de Benjamin (2006), abraçamos a ideia de uma construção metodológica nova e adequada aos objetos novos que encontramos – não os videogames, mas as cidades-jogo neles. Estes lugares audiovisuais complexos, difusos, remixados, memoriais, atemporais, nos compõem a adotar a perspectiva de imagem dialética, em ato. “Para o dialético, o que importa é ter o vento da história universal [...] em suas velas. Pensar significa para ele: içar as velas. O que é decisivo é *como* elas são posicionadas. As palavras são suas velas. O modo como são dispostas transforma-as em conceitos. [...] As velas são os conceitos. Porém, não basta dispor as velas. O decisivo é a arte de posicioná-las.” (BENJAMIN, 2006, p. 515, grifos do autor).

## 1.5 Estado da arte

Este subitem traz uma pesquisa de dados secundários para fins de estado da arte que, realizada em maio de 2018 e atualizada em novembro de 2019, visa identificar como temáticas latentes, tangentes e transversais a esta tese foram abordadas. Procura-se explicitar as pesquisas que, cartograficamente, estão mais próximas dos temas que estamos explorando. Além disso, procurou-se observar estas pesquisas a partir do ponto de vista que surge dos processos midiáticos audiovisuais “abraçando” os *game studies*. Procuramos, assim, fornecer

uma visada que dê conta de um possível estado da arte sobre as questões-chave que procuramos abordar nesta pesquisa e que emergem dos empíricos.

Nesta etapa de estado da arte também adotamos a perspectiva benjaminiana de *flânerie*, vagueando por bases de dados virtuais como Capes<sup>26</sup>, BDTD/IBICT<sup>27</sup>, Scielo<sup>28</sup>, Ebsco<sup>29</sup>, Scholar Google<sup>30</sup>, DiGRA<sup>31</sup>, Game Studies<sup>32</sup>, SBGames<sup>33</sup> e Blucher Proceedings<sup>34</sup>. Sabendo o que buscar e considerando que cada base tem seu protocolo algorítmico, procuramos desenvolver um levantamento que levou com os seguintes termos de busca reunidos ou aos pares, sempre considerando-os com a operação booleana de adição (e/and): “cidade”, “audiovisual” e “videogame”, bem como, se exploraram pesquisas que abordassem os jogos que são *corpus* desta tese como empírico: “Bioshock Infinite” e “Assassin’s Creed: Unity”.

Dependendo da base, foi possível fazer refinamentos e configurações que evitassem as generalidades ou fugissem do que estamos tentando cartografar: o videogame abordado como um processo audiovisual e/ou de *design* em experiências tridimensionais de primeira ou terceira pessoas. Foi importante excluir do escopo pesquisas que usam o termo “cidade” para localizar a pesquisa – por exemplo: “pesquisa realizada na(s) cidade(s) de ...”. Isto porque nosso objetivo, ao abordar cidades, se dá pela perspectiva midiaticizada e/ou mediada, mais como imagem e/ou imaginário, enfim, conceitual. Além disso, também nos deparamos com a necessidade de filtrar as buscas evitando pesquisas de áreas bem distintas, como saúde, arquitetura e urbanismo, turismo, educação, psicologia, entre outras.

Foi deveras interessante encontrar duas publicações recentes que demonstram o crescimento das pesquisas em *games* no Brasil pelo o viés da comunicação, ao mesmo tempo que enriquecem de forma geral esta tese, fora o fato de serem publicadas depois do início da pesquisa. Uma, é o *ebook* *Metagame* (FALCÃO; MARQUES, 2017) organizado a partir do Grupo de Pesquisa em Games da Intercom; outra, é a edição especial da Revista *Intexto* do PPGCOM da UFRGS, que traz como tema *Games e Filosofia* (INTEXTO, 2019).

<sup>26</sup> Disponível em: <periodicos.capes.gov.br>. Acesso em: 12 maio 2018.

<sup>27</sup> Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia. Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/vufind/>. Acesso em: 12 nov. 2019.

<sup>28</sup> Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\_home&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 5 nov. 2019.

<sup>29</sup> Disponível em: <https://www.ebsco.com>. Acesso em: 11 maio 2018.

<sup>30</sup> Disponível em: <https://scholar.google.com.br>. Acesso em: 6 maio 2018.

<sup>31</sup> Disponível em: <http://www.digra.org>. Acesso em: 6 maio 2018.

<sup>32</sup> Disponível em: <http://gamestudies.org>. Acesso em: 14 maio 2018.

<sup>33</sup> Disponível em: <http://www.sbgames.org>. Acesso em: 15 maio 2018.

<sup>34</sup> Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/>. Acesso em: 6 nov. 2019.

Aplicou-se na busca, quando possível, um foco no resumo ou *abstract* das publicações científicas e, alternativamente, no assunto e nas palavras-chave, quando não foi possível o primeiro critério. Naturalmente, houve tradução e inflexão dos termos que são sinônimos em português e em inglês e plural para as buscas, considerando especialmente “computer game”, “jogo eletrônico” e “jogo digital”, terminologias que dividem as atenções com “videogame”. O ano inicial escolhido foi a partir de 2010 e nos detivemos em artigos publicados em periódicos revisados por pares, teses e dissertações relevantes. A seguir, discutiremos algumas das pesquisas que emergiram nesta *flânerie* por bases de dados e, mais para o fim deste subitem, uma atenção especial para a 7ª edição do congresso itinerante *The Philosophy of Computer Games* (2013), realizado em novembro de 2013 em Oslo (Noruega), que pautou o “Espaço em jogo de computador: conceito, forma e experiência”.

A pesquisa de Barbosa e Miranda (2014), intitulada “Diálogos narrativos: as linhas de aproximação entre o audiovisual e os videogames”, tensionou a linguagem audiovisual cinematográfica com os *games* por um princípio de dialogismo, adotando como empírico o jogo *Red Dead Redemption* (2009). Voltada especialmente à narrativa e à direção de arte (cenografia, figurino, cores, etc.), a pesquisa costura relações numa via de mão dupla de como o audiovisual clássico dialoga com os videogames, e vice-versa. Esta pesquisa nos pareceu relevante pelo esforço de ver o filme no jogo e jogo no filme, enveredando sobre as possíveis interferências e convergências. Segundo os autores:

Na narrativa cinematográfica, o cenário pode ganhar grande importância dentro do desenvolver da narrativa. De acordo com Bordwell e Thompson, ‘ele não precisa ser apenas um contêiner para os eventos humanos, mas também entrar na ação narrativa dinamicamente’ (1997, p. 172). [...] Em *Red Dead Redemption*, os cenários são bem desenvolvidos visualmente, tomando por referências cenários reais. Produzidos de maneira digital, eles remetem de maneira clara aos cenários dos filmes de *western* hollywoodianos [...]. Apesar das possibilidades de variação oferecida pelo meio digital, a ‘montagem’ do jogo se inspira na decupagem clássica. No campo visual, a ilusão dificilmente é quebrada, com exceção dos momentos em que o *gameplay* precisa se sobrepôr ao ilusionismo: os locais de aquisição de itens sempre são convenientemente próximos uns dos outros; as ações de compra têm janelas próprias, embora elas tenham um visual inspirado pela temática do jogo. [...] Habitado à interface e às necessidades individuais dos jogos eletrônicos, o jogador geralmente não vê problemas em passear entre diferentes formas de interação com a mídia. (BARBOSA; MIRANDA, 2014, p. 65).

Feitosa e Rossini (2011), por sua vez, no artigo intitulado “Modos de fazer crer no audiovisual de reconstituição histórica”, trazem a questão da produção de imagens técnicas a partir do computador em audiovisuais com a premissa de produzir verossimilhança com a realidade – o efeito de real (AUMONT, 2004). Partindo da constatação que a imagem

audiovisual de reconstituição é híbrida entre os paradigmas fotográfico (imagem fotográfica, cinematográfica e eletrônica) e pós-fotográfico (imagem digital), argumenta-se que este audiovisual apresenta três tipos de imagens técnicas: a documental, a que pretende ser documental e a que simula ser documental. Localizada no periódico dentre os estudos de TV, as autoras remetem a importância do detalhe (“talhar-de”, sublinhar) e do fragmento (“quebrar”, ruptura) a partir do teórico Omar Calabrese:

É a partir dessa noção que o autor caracteriza o *fragmento* como parte de uma obra de re-construção de um sistema, ao contrário do *detalhe* que produz uma obra de re-constituição. [...] Assim, a produção de teledramaturgia de reconstituição histórica se vale tanto do *detalhe* quanto do *fragmento* para produzir efeito de real (Aumont, 2008) no discurso que é oferecido; e, por vezes, o detalhe é construído a partir do fragmento daquilo que já não mais existe, do que se perdeu no tempo e que não pode mais ser reconstruído e, apenas, ser re-constituído. (FEITOSA; ROSSINI, 2011, p. 108).

Nos chamou a atenção o uso das perspectivas de detalhe e fragmento na enunciação das imagens técnicas, bem como a natureza destas imagens técnicas. Adotamos a perspectiva benjaminiana ligeiramente distinta de fragmento, mais próxima de um “trapo” recolhido pelo *flâneur*, que tende a se tornar imagem dialética.

O artigo de Severo (2010) permitiu chegarmos à sua tese de dissertação (SEVERO, 2011). Sua pesquisa se propõe a analisar como o avatar apresenta um novo regime de subjetividade para os atos dos jogadores, especialmente pela disponibilidade cada vez maior de customização deste corpo virtual. Ela conclui que a personalização do avatar ultrapassa a função apenas de fazer parte do objetivo do jogo, aumentando, por outro lado, a relação entre jogador e a interação lúdica. Para chegar a estas conclusões, Severo (2011) abordou a narrativa geral e nos ambientes digitais e estudou o avatar como instrumento do interator nos dois games que foram objeto da sua análise – The Sims 3 e World of Warcraft – que têm um alto grau de personalização do avatar. Sua abordagem do avatar converge com nossa pesquisa por considerar a “incorporação” (da perspectiva da origem hindu do termo) e ter Murray (2003) como uma referência comum.

Fragoso (2014), em “Imersão em games narrativos”, revisa a questão da suspensão da descrença (cinema, televisão, teatro e literatura) no contexto dos videogames na perspectiva da imersão, indicando ideia de “encenação de crença” (McGONICAL, 2003), tensionando autores que também abordamos na pesquisa: Murray (2003) e Salen e Zimmerman (2012c). A contribuição deste texto se dá na relação entre jogador e videogame por suas interfaces de

*hardware* e *software* que proporcionam um processo de imersão levemente ajustado com a proposta narrativa de alguns games.

Ao invés de *criar* crença, o que significaria que o jogador faz com que ele mesmo acredite no universo ficcional do *game*, a *encenação de crença* indica que o jogador apenas age como quem acredita. O duplo estado de consciência típico do jogo seria, então, caracterizado pelo fato de que o jogador sabe, o tempo todo, que o jogo não é a realidade, apenas faz de conta que pensa que é – o que é muito diferente de realmente acreditar que seja. (FRAGOSO, 2014, p. 64).

No caso do problema e dos empíricos desta tese, pareceu-nos salutar absorver esta contribuição, tendo em vista a atitude do jogador em incursionar, passear, explorar as passagens de cidades audiovisualizadas por meio do avatar.

A tese de Lopes (2014) sobre a aura e os vestígios em audiovisuais locativos tem especial afinidade com a tese por ser da mesma linha e grupo de pesquisa. Sua preocupação se debruça no papel do corpo em mídias locativas/imersivas e sobre como desenvolver metodologias de análise que deem conta deste fenômeno, especialmente pela questão da presença do corpo real nos/pelos audiovisuais. As relações audiovisuais recuperadas por Lopes como tela, quadro, enquadramento, campo, fora de campo e montagem, são especialmente interessantes de serem alinhadas com a presente tese que procura, também com uma inclinação sobre a aura, os vestígios, os rastros e cartografia (conceitos a partir de Walter Benjamin, 2006).

Ainda na ideia de mídias locativas e, apesar de ser da área de Arquitetura, nos chamou atenção a pesquisa de Pereira da Cunha (2018), com o título “O flâneur híbrido: uma experiência urbana através do jogo Pokémon Go”, por analisar de que forma os jogos em mídias locativas estabelecem uma relação híbrida entre as pessoas (jogadores) e o espaço público real. Interessante sua contribuição na definição de *flâneur* e *flânerie* e, mais especificamente, de *ciberflâneur* e de *ciberflânerie*, conceito construído entre Lévy (1999) e Lemos (2001), citados por Pereira da Cunha (2018). Segundo esta concepção, há uma convergência entre o navegar pelo ciberespaço como flandar pela cidade:

Na construção do conceito de ciberflâneur, André Lemos (2001) entende o *flâneur* como ‘fazedor’ de mapas, já que adquire o conhecimento dos novos caminhos que faz e cria seus mapas. Nesse sentido, ele sustenta que ‘[...] flandar numa cidade ou navegar pelos hipertextos evoca um mesmo processo: leitura (relação corpo – texto) e mapeamentos (relação corpo – espaço), fundindo as figuras do leitor (que segue o mapa) e do escritor (que faz o mapa), do conformista que segue e do aventureiro que faz.’ (LEMONS, 2001, p. 2). (PEREIRA DA CUNHA, 2018, p. 46).

Com o título “Nas ruas de dentro de casa: experiência urbana na fruição imersiva do game Watch Dogs”, Abath (2015) traz importantes contribuições, sobretudo, no contexto dos videogames que estão evoluindo cada vez mais em termos de simulação de ambientes simbólicos e, com isso, proporcionando experiências culturais de fruição do jogador ao “estado de estar” no jogo.

Esse nível de contemplação, ou observação interessada no próprio momento de intervenção do jogador, na duração pura do *gameplay*, é o núcleo temático ao redor do qual circundam inúmeras constatações e brotam-se fenômenos inextricavelmente ligados a dimensões socioculturais pouco abordadas por estudos acadêmicos voltados para o universo dos jogos de videogame, em especial, análises que privilegiem a experiência dos jogadores com a materialidade do jogo em si. [...] o modo como os jogadores experienciam a mídia game nunca foi o mesmo durante décadas, e é precisamente nesse momento histórico que todas as condições materiais possibilitam essa mudança, desde o avanço tecnológico que permite a geração e processamento de bits e pixels em escala inestimável, até aos impasses sociais que vivemos e que se afiguram como mote de ambientação ludonarrativa de tais mídias. (ABATH, 2015, p. 6-7).

Disto emergem, segundo Abath (2015), cinco questões-problema que demandam atenção: simulações de cidades reais tridimensionais como espaço de interações entre os jogadores e os jogos; o conceito de mundo aberto que proporciona a fruição de viver o ambiente enquanto paisagem midiática; a multidão de *NPCs* que nestes espaços públicos estão interagindo com os avatares dos jogadores; a liberdade que estes espaços digitais apresentam para o comportamento de vaguar (“*flanar*”) para vivenciar a cidade; e, por fim, a dinâmica espacial da cidade digital que é terreno fértil para conversações, expressões culturais e a própria fruição estética entendendo o jogo como mídia e/ou mediação, ou ainda, como motivação para interações na própria internet. Por fim, o objetivo do ensaio de Abath (2015, p. 8) é analisar a experiência do jogador por meio do avatar: “[...] jogar e investigar: incorporar-se no avatar a fim de entendê-lo no jogo e entender a dinâmica do jogo através dele.” Fica, portanto, evidente a necessidade de estudar as dimensões estéticas deste fenômeno midiático.

O artigo de Schweizer (2013) – “*Understanding Videogame Cities*” – examina a cidade de Steelport em *Saints Row: The Third* (2011). Sua pesquisa relaciona cidades mediadas e físicas por meio de arranjos espaciais, de processos de representação e encontra os fatores que contribuem para um sentido de lugar nos mundos material e imaterial. A pesquisa evoca teorias do urbanismo para falar das cidades digitais dos videogames convergindo uma mescla de percepções sobre o espaço urbano para procurar explicar como se desenrola e se transforma a cidade para o jogador. Para desenvolver sua pesquisa, adota

um procedimento metodológico composto por três partes: o “jogar” propriamente dito, a análise da unidade dos elementos e a síntese através do “*emplotment*”. *Emplotment*, segundo Schweizer (2013, p. 2), é um conceito adotado pelo geógrafo humano J. Nicholas Entrikin a partir do historiador Hayden White (1973) e consiste em “[...] uma maneira de interpretar a experiência do espaço como não um fluxo contínuo, mas sim uma série de momentos ou vinhetas amarrados em nossas mentes.”

Essa combinação de *emplotment* e análise de unidade, quando empregada em jogos que foram jogados de perto, nos permite descrever a experiência conectando momentos de jogo e uma desconstrução das operações do jogo, em vez de traçar um caminho linear através da história. Abraçando a subjetividade, esta combinação pode descrever uma série de possíveis experiências que um jogador pode ter e o tipo de cidade que elas lembram. (SCHWEIZER, 2013, p. 2, tradução nossa<sup>35</sup>).

Segundo Schweizer (2013, p. 2), como jogadores têm normalmente experiências diferentes sob o mesmo jogo, o uso da metodologia de *emplotment* permitiu descrever como “porções individuais de uma cidade de jogo produzem uma impressão do todo”, e conclui: “[...] o arcabouço constitucional, representacional e experiencial aqui proposto leva em conta a natureza híbrida do espaço que é frequentemente citada na literatura de estudos urbanos e é extensível a outras formas da cidade, tanto reais quanto imaginadas.” Trata-se de uma pesquisa interessante do ponto de vista formal e se relaciona com nossa tese, contudo, importa cânones do urbanismo, como Kevin Lynch (“A imagem da cidade”) para inter-relacionar a experiência da imagem digital da cidade com a experiência física. Assim, cerceamos nesta pesquisa a contribuição desta publicação, pois não nos cabe analisar cidades reais.

Lopes, Montaña e Kilpp (2014) também contribuem com a pesquisa em artigo sobre “Montagem espacial e potencialidades do audiovisual locativo no cenário urbano”. Nela, através do uso da metodologia das molduras (KILPP, 2010), concluiu-se que a experiências de audiovisual locativo, como do *Street Museum of London*, criam territórios de experiência e significações, reinventando espacialidades e temporalidades audiovisuais. Chama atenção a sua abordagem da montagem espacial e do audiovisual no espaço urbano, sobretudo, no que se refere aos audiovisuais locativos – “[...] projetos que combinam funções de geolocalização e de multimídia para a produção de experiências audiovisuais.” (LOPES; MONTAÑO; KILPP, 2014, p. 6). Sua abordagem tem afinidade com o tema desta pesquisa embora seu foco

---

<sup>35</sup> “This combination of *emplotment* and unit analysis, when employed in games that have been closely played, allows us to describe experience by connecting moments of play and a deconstruction of the game’s operations rather than tracing a linear path through the story. Embracing subjectivity, it can describe a range of possible experiences a player might have had and the kind of city they remember.”

seja na produção e reprodução de imagens técnicas pelo advento da geolocalização dos usuários e no processo de sobreposições de imagens de temporalidades distintas. Há um diálogo com a temática das cidades imaginadas, mesmo que o foco aqui seja nos elementos que perpassam o urbano nas audiovisualidades do cinema, da televisão e dos videogames em suas passagens.

O artigo de Lobato (2013) tem alguma relação com a tese no que concerne ao debate sobre a natureza e linguagem do dispositivo fotográfico (em Flusser) e sugere uma terminologia – imagem evenemencial – que denota uma experiência/vivência do espaço urbano em sua carga simbólica sob efeito da mediação das imagens técnicas. Sua contribuição, contudo, foca no discurso em sua narrativa visual. Segundo Lobato (2013, p. 114), a compreensão de imagem evenemencial “[...] demanda um deslocamento de eixos de atenção: do midiacentrismo, concernente à análise do imagético, para um olhar atento às dinâmicas da cultura visual [...]. Dentre as quais, a perpetrada na experiência de contemplar o mundo pela, e com, a imagem.” Pareceu-nos relevante o debate da função da imagem fotográfica como uma mediação do corpo social com vistas a uma urbanidade “reapresentada e ressignificada” em ato nas cidades.

A tese “Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017” de Bittencourt (2018) propõe o conceito de imagem videojográfica articulando as camadas maquínica, lúdica e audiovisual dos videogames. Por meio de uma configuração metodológica que aproximou a analítica cultural de Manovich com a metodologia das molduras de Kilpp e partindo da ontologia de Galloway acerca dos eixos diegético e não diegético da máquina e do operador, Bittencourt aponta que o que dura nas imagens videojográficas é, simultaneamente, a maquinicidade, a audiovisualidade e a ludicidade.

Na superfície da imagem técnica duram rastros dessas virtualidades. Pela plataforma, pelos instrumentos de interface, pelo círculo máquico e pela diegese se atualizam nessas imagens técnicas do jogar. Nos diferentes molduramentos, que já citamos inúmeras vezes, essas imagens nos provocam e nos dizem que tratam-se de uma imagem tecnocultural, lúdica e maquínica. As ethicidades da máquina do audiovisual e do lúdico que tornam a imagem do jogo digital ser uma imagem que deseja ser uma imagem de jogo digital. Retomando o que já afirmamos, *isso nos leva a crer que essa natureza dual da ludicidade de ‘exibir-se na ocultação’ seja o que torna as imagens videojográficas desconcertantes, que nos afeta e permite que as imagens sejam próprias dos jogos digitais, como elas desejam ser. Acaba tensionando as camadas da audiovisualidades e da maquinicidade.* (BITTENCOURT, 2018, p. 189, grifo do autor).

Sua contribuição se mostra relevante para nossa pesquisa, pois cidades podem ser vistas como a coalisão de audiovisuais feitas para interagir/afetar de forma lúdica, sob o suporte maquínico indissociável da máquina de jogo, em que *software* e *hardware* são plataforma para o “ecossistema” da imagem videojográfica.

No caso das buscas por pesquisas com os empíricos que abordamos, encontramos pesquisas que abordam as cidades de Rapture (do jogo original) e Columbia, sobretudo, sobre as representações utópicas distópicas destes videogames – no caso de Bioshock. Grande parte das pesquisas abordam mais o lado narrativo e/ou discursivo e é menor a incidência sobre como o jogo enquanto audiovisual ou de como suas cidades funcionam ou são construídas. As pesquisas mais relevantes para esta tese foram as que evocaram cânones sobre audiovisual e imagem, especialmente na reflexão diegética e não-diegética no caso dos videogames e questões tecnoculturais presentes neles. Constatamos, ao buscar por pesquisas acerca de *Assassin’s Creed: Unity*, que poucas se ocuparam de analisá-lo como processo midiático, focando mais no seu uso como ferramenta educacional para ensino de história e/ou adaptação de fatos históricos para narrativas em videogames. Por isso, a comparação entre o número de pesquisas relevantes para nossas finalidades entre Bioshock Infinite e *Assassin’s Creed: Unity* é discrepante.

O artigo de Barbosa (2015) – “Rapture, Cidade Aberta: as ações do jogador e a compreensão do espaço urbano virtual em Bioshock” – tem forte relação com a tese por dois motivos: primeiro, por envolver a cidade de Rapture, construída para o jogo que inaugura a franquia que estudamos (Bioshock Infinite) e mantém com ele aspectos criativos de seu *game designer* principal (Ken Levine); segundo, por estar preocupado na compreensão do espaço urbano virtual em uma cidade dentro de um videogame. Assim,

[...] compreendemos ‘Bioshock’ em seus aspectos progressivos e emergentes, na concepção de Jesper Juul, e observamos como as ações do jogador, nos aspectos de agência e transformação como tratados por Janet Murray, buscam conduzir o jogador para a descoberta de aspectos da sociedade de Rapture observáveis apenas através dos rastros que permanecem. Para compreender como esses fragmentos e os espaços podem ser reveladores, nos amparamos na importância dos rastros como formas de conhecimento na Teoria Ator-Rede de Bruno Latour e a divisão e formatação dos espaços como um aspecto profundamente revelador dos modos de viver de uma determinada sociedade, como sustentado por David Harvey. (BARBOSA, 2015, p. 386).

Barbosa (2015, p. 387) considera a cidade de Rapture como um personagem dentro da narrativa e Bioshock como “jogo em torno da criação e destruição do ambiente onde o jogador se encontra nessa estadia virtual”. Além disso, ressalta o aspecto do jogo mostrar e

esconder a história da cidade através de suas missões que faz parte do processo de jogar e descobrir do jogador. Trazendo a diferença proposta por Juul (2005) entre “jogos emergentes” e “jogos progressivos”, Barbosa (2015) sugere que Bioshock seja aparentemente progressivo (muitas regras e uma lógica sequencial de resolução do jogo), porém, a exploração do espaço virtual o coloca como emergente (poucas regras, que permitem ao jogador compor a estratégia para superar os desafios). Ou seja, Bioshock seria um jogo “progressivo com certo grau de emergência”. A exploração de Rapture seria um ato motivado por uma emergência que é decidida pelo jogador, pois enquanto a progressividade indica a rota que ele deve tomar para resolver a questão principal do jogo, “olhar ao redor”, investigar e conhecer mais da cidade de Rapture é uma opção dispensável (porém, recompensadora). Barbosa evoca autores para definir o espaço, bem como para falar de laços da sociedade. Estas definições conduzem as análises para observar a fusão entre estruturas sociais com suas relações espaciais a partir de vestígios e rastros deixados intencionalmente pela cidade por meio do *game design*. A pesquisa contribui para pensar a “sociedade” de *NPCs* que está habitando a cidade no videogame ou mesmo em definições sobre espaço e lugar neste contexto. Procuramos incorporar essa perspectiva nestas cidades como construtos audiovisuais cujo ponto de vista se desenrola com *flâneries* do jogador por meio do avatar, que interage com inúmeros *NPCs*.

O artigo de Lizardi (2014) – “Bioshock: Complex and Alternate Histories” – traz uma análise de Bioshock Infinite, que é objeto desta pesquisa, mas se detém a abordar como este tipo de jogo carrega o potencial de contar histórias complexas defendendo mais estudos sobre *games* que articulam contextos históricos alternativos por seu potencial progressivo. Ou seja, foca na potencialidade dos videogames proporcionarem visões distintas da historicidade: “[...] reconhecer esses momentos de fissura histórica onde os jogadores podem se sentir encorajados a pensar e jogar através da história é uma prática importante que precisa ser continuada.” (LIZARDI, 2014, tradução nossa<sup>36</sup>).

Rocha (2015) apresentou em artigo sua pesquisa sobre o espaço no *game* Bioshock Infinite e tem certa relação com a nossa pesquisa. Sua abordagem semiótica da representação do espaço em Bioshock Infinite, contudo, se angula ligeiramente transversal do propósito desta tese. A pesquisa de Rocha (2015) conclui que os espaços identificados nas narrativas dos videogames podem apresentar ações opostas aos personagens tanto nas suas características físicas e estruturais, quanto sociopsicológicas, ao materializar simbolicamente anseios e conflitos de suas personagens; ou seja, que o espaço nos games pode ser visto como

---

<sup>36</sup> “[...] to recognize these moments of historical fissure where players can find themselves encouraged to think and play through history is an important practice that needs to be continued.”

uma oposição em função das personagens. Esta contribuição da pesquisa se mostrou relevante para a tese quando se pensa no lugar do sujeito em contato com o espaço.

Buinicki (2016), em “Nostalgia and the Dystopia of History in 2K's *Bioshock Infinite*”, em espécie de análise fílmica, descreve como o videogame navega entre duas sensações paradoxais para o jogador: nostalgia e distopia. A partir de sua construção, sobretudo midiática, *Bioshock Infinite* teria um efeito misto entre saudosismo e uma dura realidade sobre a própria sociedade norte americana. “Embora os jogadores possam achar reconfortante ver sua própria sociedade sob uma luz melhor quando comparada à Columbia, o passado alternativo dos EUA de *Bioshock Infinite* força o interrogatório de qualquer comparação.” (BUINICKI, 2016, p. 723, tradução nossa<sup>37</sup>). Esta visão é reforçada pela virada narrativa que denuncia o personagem Booker DeWitt como responsável indireto pelos acontecimentos que originaram Columbia e seus conflitos graças às suas escolhas duvidosas em realidades alternativas. Sobre a chegada em Columbia, especificamente no dia de sua feira, Buinicki analisa:

Nesse dia em particular, a cidade está comemorando um feriado, completo com um desfile, uma feira de rua e, estranhamente, um quarteto de barbearia itinerante cantando uma versão acústica do ‘God Only Knows’ dos Beach Boys. A música, o cenário, a fala e a vestimenta dos moradores se combinam para evocar uma sensação avassaladora de nostalgia por um passado americano idealizado. O fato de os jogadores não terem experiência direta com as imagens ou os sons apresentados não faz diferença. Como observa Janelle L. Wilson, ‘a nostalgia de tempos passados não exige ter realmente experimentado esses tempos. A ideologia dominante, através dos meios de comunicação de massa, cria e sustenta a nostalgia. Quem, entre nós, pode olhar para uma capa de Norman Rockwell Saturday Evening Post e não sentir algo semelhante à nostalgia?’ [...] A música e o cenário proporcionam um efeito ‘estratificado’ de nostalgia: imagens remanescentes de Rockwell, que foram representadas inúmeras vezes em filmes e programas de televisão desde a sua publicação, combinadas com músicas dos anos sessenta para evocar um tempo mais simples e idílico. Svetlana Boym escreve que a nostalgia ‘seduz ao invés de convencer’ [...] e a cultura popular dos EUA promoveu ‘mitos nostálgicos ... [do] modo de vida americano’ [...]. Ao incorporar tantos sons e imagens reconhecíveis, o mundo exuberante da Columbia reúne vários aspectos da cultura popular americana para apresentar uma visão sedutora da vida americana, à primeira vista, mesmo potencialmente utópica. (BUINICKI, 2016, p. 725, tradução nossa<sup>38</sup>).

<sup>37</sup> “While players might find it comforting to view their own society in a better light when compared with Columbia, *Bioshock Infinite*'s alternate US past forces an interrogation of any such comparison.”

<sup>38</sup> “On this particular day, the town is celebrating a holiday, complete with a parade, a street fair, and, strangely, a traveling barbershop quartet singing an acoustic version of the Beach Boys’ ‘God Only Knows.’ The music, the setting, and the speech and dress of the residents all combine to evoke an overwhelming sense of nostalgia for an idealized American past. The fact that players may have no direct experience with the sights or sounds presented makes no difference. As Janelle L. Wilson points out, ‘Nostalgia for bygone times does not require having actually experienced those times. The dominant ideology, via the mass media, creates and sustains nostalgia. Who, among us, can look at a Norman Rockwell Saturday Evening Post cover and not feel something akin to nostalgia?’ [...]. The music and setting provide a ‘layering’ effect of nostalgia: images reminiscent of Rockwell, that have been represented countless times in movies and television shows since their publication, combine with music from the sixties to evoke a simpler, more idyllic time. Svetlana Boym writes that nostalgia ‘seduces rather than convinces’ [...] and US popular culture has promoted ‘nostalgic myths ... [of] the American way of life’ [...]. By incorporating so many recognizable sounds and images, the lush world of

A conclusão de Buinicki (2016) é que Bioshock Infinite não seria de fato distópico, mas “não-utópico”, pois excluiria “todas as possibilidades transformadoras”, do ponto de vista narrativo. Mais radical ainda, indica que a única escolha real do videogame – ou saída do pesadelo “anti-utópico” – seria não jogar, o que liberaria o jogador dos “horrores de Columbia, mas não das cargas assombrosas da história”. Nos é relevante a perspectiva de Buinicki (2016) pela reflexão do papel da mídia em criar e sustentar a nostalgia o que, para nós, se dá com imagens técnicas que carregam este devir estético nostálgico que vem soterrado por outras imagens que duram na cultura.

Mafe (2015, p. 118) argumenta que “Bioshock Infinite equilibra o jogo como entretenimento e o jogo como educação e contribui para o debate mais amplo sobre a função social dos videogames.” Sua análise na publicação “Race and the First-Person Shooter: Challenging the Video Gamer in BioShock Infinite” se dá em função de o jogo fugir do *status* quo de representar o jogador branco dominante aniquilador e colocá-lo em reflexão, parte pela narrativa apresentada, parte pelas escolhas fornecidas ao longo do videogame (que, embora não alterem o final, interrompem a sequência narrativa com alternativas ideologicamente duras). “BioShock Infinite mostra as maneiras pelas quais um videogame pode ser um espaço criativo, onde o jogador experimenta a política de identidade como autor e personagem e onde o jogo não é apenas entretenimento, mas também educação.” (MAFE, 2015, p. 118, tradução nossa<sup>39</sup>). É interessante a abordagem de Mafe (2015), mesmo que mais voltada a estudos culturais de recepção porque indica a projeção do jogador sobre o videogame, afetando sua resolução.

Em “Canonizing *Bioshock*: Cultural Value and the Prestige Game”, Parker (2017) ajuda a compor o contexto que torna relevante estudar Bioshock Infinite ao considerá-lo dentre os mais importantes videogames já produzidos.

Apesar do terreno instável da cultura de jogos, para muitas pessoas, os jogos de prestígio AAA<sup>40</sup> continuam a representar a apoteose do meio e a promessa de legitimidade cultural e estética. O cuidadoso posicionamento discursivo de *Bioshock* como um

---

*Columbia marshals various aspects of American popular culture to present a seductive view of American life, at first glance even a potentially utopian one.*”

<sup>39</sup> “*BioShock Infinite* showcases the ways in which a video game can be a creative space where the player experiences identity politics as both author and character and where gaming is not only entertainment but also education.”

<sup>40</sup> “AAA” ou “Triplo-A” é uma forma de categorizar na indústria de videogames aqueles que têm o maior investimento e dos quais espera-se um retorno mercadológico mais impactante. De outra forma, os jogos têm categorizações como “Título B” quando não contam com tanto investimento, mas compartilham o mesmo mercado, ou ainda, os “*Indie games*” que procuram formas alternativas de produção e circulação.

shooter AAA inovador e divertido que também tem algo a dizer, e a atenção crítica e acadêmica em curso a suas nuances garantiu seu status canônico por enquanto, tendo sido firmemente estabelecida como uma obra de importância artística e histórica, além de ‘jogo obrigatório’ para aqueles investidos em jogos como uma forma cultural. Afinal, esse é o objetivo dos textos de prestígio: tentar conciliar grandes ambições artísticas com o sucesso do mercado de massa. Nesse sentido, *Bioshock* pode muito bem ser o *Citizen Kane* dos jogos, não por causa de seu valor estético inerente ou grandeza duradoura, mas por causa de seu lugar no cânone dos jogos como uma ‘prova’ duradoura e popular de que importantes obras de arte podem ser alcançadas nos limites da indústria. (PARKER, 2015, p. 755, grifos do autor, tradução nossa<sup>41</sup>).

As colocações de Parker (2015) vêm a reforçar a importância de estudar Bioshock como um artefato cultural de estética peculiar entre uma indústria diversificada, sobretudo no mercado de *FPSs multiplayer*. Seu argumento final, a partir do fechamento do estúdio que produziu o videogame que apesar do sucesso não teve retorno suficiente para justificar tanto investimento, coloca em questão o futuro dos videogames como arte a se estabelecer. Para nossa pesquisa, importantes contribuições para pensar o videogame na tecnocultura contemporânea.

Ivănescu (2014), na publicação “The Music of Tomorrow, Yesterday! Music, Time and Technology in BioShock Infinite”, volta sua análise na paisagem sonora do videogame. Reconhecendo que a estratégia criativa de alguns cineastas renomados de ter uma curadoria minuciosa da trilha sonora em seus filmes encontra equivalência em Bioshock Infinite. Ivănescu (2014, p. 52, tradução nossa<sup>42</sup>) apresenta ludomusicologia como termo novo que visa estudar a música em videogames, dado o crescimento desta arte:

---

<sup>41</sup> “In spite of shifting terrain of gaming culture, for many people, AAA prestige games continue to represent the apotheosis of the medium and the promise of cultural and aesthetic legitimacy. Bioshock’s careful discursive positioning as an innovative and entertaining AAA shooter that also has something worthwhile to say, and the ongoing critical and scholarly attention to its nuances has secured its canonical status for now, having been firmly established as a work of artistic and historical importance and “required playing” for those invested in gaming as a cultural form. This is, after all, the purpose of prestige texts: to attempt to reconcile lofty artistic ambitions with mass market success. In this sense, Bioshock might well be the Citizen Kane of games not because of its inherent aesthetic value or enduring greatness but because of its place in the gaming canon as enduring popular “proof” that important works of art can be achieved in the confines of the industry.”

<sup>42</sup> “Despite its novelty, the field of ludomusicology (the study of video game music) has already benefited from a variety of approaches, from the ethnomusicological to the phenomenological, with many researchers offering historical perspectives, technological ones, and many also focusing on functionality. Zach Whalen describes two types of functions [...]: those that ‘expand the concept of a game’s fictional world’ and those that ‘draw the player forward through the sequence of gameplay’ (2004). Indeed, most subsequently-identified functions of audio and music in games fall under one or both of these categories. For instance, examples of functions that fall under the latter category are sound and music that alert the player of imminent danger (Collins 2008) or acousmatic sound and music (Chion 1994) that draw the player’s attention or guides the player in a certain direction (Collins 2008; Gibbons 2011). Among the functions that expand the fictional world, many are maintained from film music, such as indicating geographical space or historical time. Somewhat central to both video game music scholarship and video game scholarship in general is the idea of immersion, as ‘diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening’ (Grau 2003). Although all of the above functions (and more) are fulfilled by the music in the BioShock series, immersion is also, seemingly counter-intuitively, subverted.”

Apesar de sua novidade, o campo da ludomusicologia (o estudo da música de videogame) já se beneficiou de diversas abordagens, da etnomusicológica à fenomenológica, com muitos pesquisadores oferecendo perspectivas históricas, tecnológicas e muitas também focadas na funcionalidade. Zach Whalen descreve dois tipos de funções [...]: aquelas que 'expandem o conceito do mundo fictício de um jogo' e aquelas que 'levam o jogador adiante através da sequência de jogabilidade' (2004). De fato, a maioria das funções de áudio e música identificadas posteriormente nos jogos se enquadram em uma ou ambas as categorias. Por exemplo, exemplos de funções que se enquadram nessa última categoria são som e música que alertam o jogador sobre perigo iminente (Collins 2008) ou som e música acústica (Chion 1994) que chamam a atenção do jogador ou o guiam em uma determinada direção (Collins 2008; Gibbons 2011). Entre as funções que expandem o mundo ficcional, muitas são mantidas a partir da música cinematográfica, como a indicação de espaço geográfico ou tempo histórico. Um tanto central para a abordagem de música para videogame e para abordagem de videogame em geral é a idéia de imersão, como 'diminuir a distância crítica do que é mostrado e aumentar o envolvimento emocional no que está acontecendo' (Grau 2003). Embora todas as funções acima (e mais) sejam cumpridas pela música na série BioShock, a imersão também é, aparentemente contra-intuitivamente, subvertida.

A contribuição de Ivănescu (2014) para esta pesquisa é mais importante por evocar autores caros para pensar o som enquanto elemento que nasce do audiovisual para analisar videogames. Um exemplo é Chion, ao falar do “som ativo fora da tela” como aquele que evoca perguntas no sujeito como “O que é isso? O que está acontecendo?” e que, no caso dos videogames, incita o jogador a ir explorar a fonte do som (quando é diegético) ou a preparar-se para um evento específico (quando não é diegético). Usando passagens comuns de Columbia, Ivănescu (2014) converge com nossas percepções sobre a paisagem sonora da cidade que tem sons ora ambientais, ora desencadeados pelas ações do avatar.

A pesquisa de Tarnowetzki (2015), apresentada nos estudos de comunicação e intitulada “Environmental Storytelling and *BioShock Infinite*: Moving from Game Design to Game Studies”, parte do empírico comum a esta tese para analisar o conceito de narrativa ambiental, que une narratologia e ludologia. A partir de um estudo teórico, a autora utiliza o videogame em questão para examinar como os conceitos elaborados funcionam.

Esse exame da narrativa ambiental cria uma imagem da jogabilidade como uma oportunidade para os jogadores se envolverem em uma variedade de atividades realizadas consecutivamente e simultaneamente. Essa sobreposição de tipos de envolvimento potencial dos jogadores faz parte do que torna fascinante a narrativa ambiental e também está ligada à sobreposição de elementos narrativos e lúdicos que esse conceito gera. Isso indica que a narrativa e o jogo existem e funcionam dentro de um sistema complexo e dinâmico cujos elementos podem ser teoricamente isolados, mas isso só nos mostra o que são e não como funcionam juntos. A fluidez e a interconectividade dos elementos narrativos e lúdicos precisam ser consideradas em todos os momentos, a fim de manter uma compreensão dos jogos o mais precisa possível. (TARNOWETZKI, 2015, p. 122, tradução nossa<sup>43</sup>).

---

<sup>43</sup> “This examination of environmental storytelling creates a picture of gameplay as offering an opportunity for players to engage in a variety of activities performed both consecutively and simultaneously. This overlap of

Foi reconfortante encontrar uma pesquisa de conclusão de pós-graduação, mesmo que no Canadá, com tamanha similaridade, senão de propósito, de abordagem pelos estudos de comunicação e reconhecendo os processos midiáticos no entremeio entre os eixos dos *game studies* e *game design*. Compartilhamos as angústias de um percurso similarmente árduo de pesquisa.

Para concluir este estado da arte construído com um agir *flâneur*, tecemos um breve olhar sobre os trabalhos apresentados no *7th Internacional Conference The Philosophy of Computer Games: "Computer game space: concept, form and experience"* realizado em Oslo, Noruega (2013). Encontramos este evento na *flânerie* e a reunião de pesquisadores e abordagens empíricas sobre o espaço e suas representações nos videogames nos chamou a atenção. Nos permitimos falar de forma mais livre na metodologia científica sobre os trabalhos dos diferentes autores a seguir sem demonstrar o link direto para cada trabalho, uma vez que ele está disponível no mesmo endereço do evento<sup>44</sup>, devidamente referenciado nas Referências desta pesquisa.

Ao analisar a paisagem e o espaço no jogo *Dwarf Fortress* (2006), Paul Martin<sup>45</sup> refere a interação lúdica no *gamespace* pelo viés da presença, ou melhor, “presença com tecnologia”. Além disso, indica a tensão entre as várias maneiras de perceber a espacialidade neste videogame (que sugere um espaço desenhado apenas com caracteres da computação primeira: tela preta e caracteres textuais luminosos). Ivan Mosca, por sua vez, no texto “Boards, Outer-Space, and Freedom in Video Games”, propõe um modelo ontológico de espacialidade deduzido de sua evolução histórica, o que leva à uma reflexão sobre a relação entre espaço, lugar, território e mapa em videogames. Portanto,

[...] o jogo é frequentemente definido como um movimento livre em uma estrutura mais rígida. A interação dos videogames é concretamente instanciada pela dialética do lugar (o ambiente experimentado do ponto de vista de um sujeito) e do espaço (a representação objetiva e abstrata de todos os lugares). Os jogadores percebem o movimento como o atrito entre o local do sujeito (o solo como ponto de vista, jogador) e o espaço do objeto (o céu como vazio, jogo). Nesta linguagem metafórica, poderíamos dizer que a atividade

---

*types of potential player engagement is part of what makes environmental storytelling fascinating and is also linked to the overlap of narrative and ludic elements that this concept engenders. This indicates that narrative and play in games exist and function within a complex and dynamic system whose elements can be theoretically isolated but this will only show us what they are and not how they function together. The fluidity and interconnectedness of narrative and ludic elements needs to be considered at all times in order to maintain an understanding of games that is as accurate as possible.”*

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://gamephilosophy2013.w.uib.no/papers-and-slides/>>. Acesso em: 17 nov. 2019.

<sup>45</sup> Disponível em:

<[http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/martin\\_LandscapeAndGamescapeInDF\\_Final.pdf](http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/martin_LandscapeAndGamescapeInDF_Final.pdf)>. Acesso em: 17 nov. 2019.

de brincar é a mudança do horizonte que conecta e divide o solo do lugar e o céu do espaço. Isso é reconhecível no movimento como experiência (lugar subjetivo) da liberdade (espaço objetivo). (MOSCA, 2013, tradução nossa<sup>46</sup>).

Emil Hammar<sup>47</sup> procurou apresentar uma abordagem pós-fenomenológica para compreender a atividade de jogar por meio da tecnologia, em específico, videogames em ambientes virtuais. Trazendo o conceito de mediação tecnológica hermenêutica de Don Ihde junto da noção de jogo de Hans-Georg Gadamer enquanto um movimento dialético entre jogador e jogo, Hammar aponta que o processo dialético constante altera a mediação entre os ambientes humano, tecnológico e virtual no engajamento em jogos. Daniel Vella, por sua vez, procurou elaborar a noção de lugar nos jogos, ligada a uma questão de mundo no sentido fenomenológico.

A mundanidade, nesse sentido, surge no encontro entre uma paisagem e o ser corporificado do indivíduo: como tal, em sua capacidade de determinar tanto a natureza ontológica de seu ambiente virtual quanto a natureza da personificação do jogador dentro dele (estruturando as disponibilidades disponíveis para o jogador e os objetivos para os quais são direcionados) os jogos se apresentam como uma forma estética pela qual modos específicos de ser-no-mundo podem ser vistos, adotados e explorados. [...] as relações que eles estruturam entre o jogador e o cenário virtual emergem organicamente através da estrutura formal por meio da qual o jogador está incorporado em seus respectivos espaços: as possibilidades de ação (ou falta dela) disponíveis para o jogador e os objetivos para o qual essas possibilidades são direcionadas, determinam a maneira pela qual o espaço do jogo passa a aparecer para o jogador como um mundo significativo. (VELLA, 2013, tradução nossa<sup>48</sup>).

Olli Leino<sup>49</sup> examina criticamente a viabilidade do uso de terminologias espaciais nas experiências de videogames em primeira pessoa. Embora encontre alguma viabilidade para o uso, Leino aponta que a noção de “espaço de jogo” é problemática para descrever a experiência de jogo, a partir da ideia de corpo como “pivô do mundo” de Merleau-Ponty para uma experiência espacial. O argumento se funda, sobretudo, na necessidade de incluir a interface conceitual de “locomoção alucinada e propriocepção” numa eventual análise de “jogos de história”, ou seja, aqueles que exigem um esforço intelectual do jogador em imaginar não apenas os eventos narrativos, mas o corpo do avatar como expressão dele próprio. Por fim, defende que o uso do termo “mundo do jogo” seja mais adequado que “espaço de jogo”.

<sup>46</sup> Disponível em: <<http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/10/Mosca-Boards-Outer-Space-and-Freedom-in-Video-Games.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2019.

<sup>47</sup> Disponível em: <[http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Hammar\\_Postphenomenological-Play.pdf](http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Hammar_Postphenomenological-Play.pdf)>. Acesso em: 17 nov. 2019.

<sup>48</sup> Disponível em: <<http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/daniel-vella-the-wanderer-in-the-wilderness.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

<sup>49</sup> Disponível em: <<http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/leino.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

Rune Klevjer discute a natureza dos “ambientes gráficos participativos em tempo real”, em especial os videogames (e na cultura deles), propondo que o uso do conceito não seja utilizado para todos os jogos, mas para aqueles que procuram simular um mundo físico – entendido, claro, como virtual.

Em certo sentido, portanto, podemos dizer que o espaço virtual é um espaço encantado. Em jogos de computador em tempo real, quando avaliados a partir de uma visão externa objetiva, os modelos gráficos espaço-visuais são modelos de segunda ordem (modelos de modelos). No entanto, na perspectiva fenomenal, o sujeito é capaz, e de fato requerido, de se envolver com eles como modelos de primeira ordem, como se fossem concretos e não objetos e ambientes informacionais. Portanto, os modelos abstratos de programadores foram, em certo sentido, reificados. A informação é feita natureza. Em um contexto cultural e histórico mais amplo, esses objetos reificados programados talvez não sejam tão diferentes das montanhas encantadas ou dos autômatos Vitorianos. (KLEVJER, 2013, p. 7, tradução nossa<sup>50</sup>).

Por fim, Kristine Jørgensen (2013)<sup>51</sup> apresenta neste evento seu conceito para mundo do jogo como interface entre jogador e sistema, que adotamos como referência, concordando que todos os elementos que interfaceiam a experiência do videogame fazem parte do mesmo mundo que ele representa. “Interagir com o mundo do jogo é jogar o jogo, e isso enfatiza a ideia de que o mundo do jogo é ao mesmo tempo conteúdo e mídia. [...] É uma convenção do meio.” (JØRGENSEN, 2013, p. 9, tradução nossa).

---

<sup>50</sup> Disponível em:

<[http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/10/Klevjer\\_RepresentationAndVirtuality.pdf](http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/10/Klevjer_RepresentationAndVirtuality.pdf)>. Acesso em: 18 nov. 2019.

<sup>51</sup> Disponível em: <<http://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2019.

## 2 DEVIR-JOGO NAS CIDADES AUDIOVISUAIS

Olhar as cidades audiovisuais nos videogames numa perspectiva de processo audiovisual nos levou a investigar os rastros destes construtos na cultura em objetos que se aproximam e dialogam com a ideia que adotamos na pesquisa: de uma cidade simulada na mídia audiovisual onde um ou mais sujeitos habitam delimitados por suas memórias e/ou seus corpos. Tal delimitação se deu por diversas características convergentes entre as imagens como, por exemplo, o fato de videogames (com cidades, ou não) serem simulações planejadas no algoritmo e no *design*, com limites reconhecíveis, onde ao menos um corpo habita ou atua como dispositivo de olhar – entendido como o avatar<sup>52</sup> do jogador.

Esta investigação procurou rastrear tendências que nos chamaram a atenção em outras mídias e em outros videogames nos quais o lugar da cidade não é apenas como uma ambiência percebida por diferentes olhares, montagens e tempos, mas também como elemento protagonista, um lugar imaginado. A perspectiva de rastro vem de Benjamin (2006) e justifica-se sua aplicação neste caso na intenção de permitir-nos encontrar, conter e explicar construções audiovisuais que mantêm com o objeto da pesquisa algum tipo de relação. Ao falar de rastro e sua relação com a aura, Benjamin (M 16 a, 4, 2006, p. 490) sublinha: “[...] rastro é a aparição de uma proximidade, por mais longínquo esteja aquilo que o deixou” e “[...] aura é a aparição de algo longínquo, por mais próximo esteja aquilo que a evoca. No rastro, apoderamo-nos da coisa; na aura, ela se apodera de nós.” Ou seja, nos apoderamos de coisas que são comuns às cidades audiovisuais que procuramos e estão interligadas de alguma forma por mais que estejam longes daquilo que elas evocam.

---

<sup>52</sup> “No que diz respeito aos videogames, os avatares são considerados representações visuais de pessoas geradas por computador (Nowak e Rauh, 2005; Schroeder, 2002). O termo ‘Avatar’ é uma palavra sânscrita e identifica as manifestações na terra do deus Vishnu (Castronova, 2004). A representação do jogador como parte de um jogo pode ser rastreada até jogos ancestrais que foram jogados mais de 4000 anos, mas em 1985 o mundo virtual multiusuário Habitat foi o primeiro a usar o termo ‘avatar’ para representações de usuários em mundos virtuais (Castronova, 2004). Avatares não são usados apenas em jogos, mas também como representações de usuários em aplicativos de comércio eletrônico, ambientes virtuais sociais e geograficamente reuniões de trabalho separadas (Schroeder, 2002).” (TREPTE; REINECKE, 2010, p. 171, tradução nossa).

Os audiovisuais que rastreamos têm a cidade não apenas como fundo da ação filmada, mas como algo mais potente, um construto complexo que existe sob e sobre camadas de outros devires de cidades apresentadas em mídias audiovisuais. Sem cair na armadilha de pensar em passado, presente e/ou futuro numa construção linear, no que se refere à imagem técnica da cidade (FLUSSER, 1985), a ideia de olhar para estes construtos em outros audiovisuais é de reconhecer um devir de cidade audiovisual cujos rastros deixam tendências evidentes, passíveis de uma constelação (BENJAMIN, 2006).

Como lembra Gagnebin (2012) a partir de Benjamin, para não ser apagado e esquecido, o passado deixa rastros, e a missão do pesquisador deveria ser a de reconstruir o passado a partir do fragmento, do sinal, do vestígio encontrado no presente para, aí sim, dar um salto para projetar o futuro. Quando Benjamin (2012) escreve, por exemplo, sobre o último suspiro do retrato/pintura frente à técnica fotográfica, ele recorre, justamente, aos rastros do retrato na fotografia, ou seja, ao retrato como forma característica da pintura, que é estendida e que perdura na fotografia, ao menos em seus primórdios. [...] Para ultrapassar essa perspectiva saudosista e enganadora seria preciso parar de pensar o passado como algo que foi e que precedeu o presente; sentir ou imaginar sua potência, latente; e prospectar criativamente outros futuros, nos quais a potência do passado subsumido pela história realizada ainda age sobre o presente. Ou seja, reconhecer a força messiânica do passado. (KILPP; WESCHENFELDER, 2016, p. 31).

Desta forma, reconhecer cidades em outros processos audiovisuais nos conduz a caracterizar melhor o problema que norteia esta pesquisa, que é compreender como a ideia de cidade-jogo se atualiza nos videogames. Assim, no processo de construção do objeto empírico deste trabalho, estendemos o olhar pela presença das cidades em outras mídias e realizamos, então, um primeiro andar pela cultura audiovisual de forma geral para perceber o lugar que ocupa nele a cidade, seus rastros, aquilo bem próximo embora o que o deixou (a cidade audiovisual) possa estar muito longínquo. Para isso, adotamos a *flânerie* entre imagens técnicas em que encontramos estes restos de cidades, os quais podemos decodificar e recodificar reconhecendo um imaginário tecnocultural de cidade.

Reconhecendo que diferentes configurações da mídia carregam consigo elementos de outras (co)(pre)existentes, investimos na visita em audiovisuais do cinema para verificar como cidades e seus habitantes foram representadas visando convergir seu conceito a partir da cidade audiovisual, que virá a ser atualizada nos videogames. Assim,

[...] o papel da arqueologia das mídias tem sido ofertar projetos artísticos e ideias metodológicas de como aprender mais sobre as camadas arqueológicas e as genealogias complexas das nossas invenções supostamente inovadoras. Neste sentido, há várias maneiras de abordar a arqueologia das mídias como parte da história das artemídias: a melhor delas é a partir de exemplos, já que o corpus deste

campo é tão rico que se torna difícil indicar apenas uma definição. (PARIKKA, 2017, p. 203).

Em nossa *flânerie* pelas cidades audiovisuais em outras mídias, começamos pelo cinema, passamos pela televisão e, por fim, voltamos ao videogame, recuperando como as cidades são representadas neles. É claro que, ao abordar essas três mídias, não pretendemos esgotar o assunto, já que as cidades audiovisuais se atualizam de muitas outras formas tecnicamente mediadas como uma projeção mapeada, um *game* pela cidade, um aplicativo, etc. Recortamos prioritariamente esses rastros nas narrativas em que a cidade tem algum tipo de protagonismo.

As cidades no cinema estão presentes desde que ele surgiu. Sua existência está tanto como pano de fundo daquilo que é enquadrado pelo plano para capturar a ação filmada ou mesmo é reconhecido ou pressentido extracampo (AUMONT, 2004). Seja nos primeiros filmes dos irmãos Lumière que traziam construções da cidade a partir de locações ou nas cidades inventadas por Meliès por meio de cenografias, é certo que a ideia de cidade se atualizou nessas formas fílmicas. Esta abordagem não pretende elencar todos os filmes que têm a cidade como centro da sua construção, nem se propõe trazer os mais importantes em sua longa história. Trata-se de um passeio sobre memórias fílmicas que possam nos mostrar alguns rastros da cidade audiovisual, o que leva, naturalmente, a filmes mais contemporâneos (de cerca de duas décadas), justamente porque coincidem com a aceleração do desenvolvimento da mídia digital, por meio, especialmente, dos videogames. Ou seja, a observação nos levou a perceber um “devir-jogo” nas cidades do cinema, mas também nos prepara para encontrar rastros cinematográficos nas cidades audiovisuais que encontraremos nos videogames.

Entre os diversos filmes em que a cidade aparece como uma construção central, encontramos *The Truman Show* (1998). Há no filme uma cidade (Seaheaven) sob uma redoma que a separa do resto do mundo com o propósito de apenas um sujeito (Truman Burbank) viver sem saber que se trata de uma grande encenação. Por vezes, a cidade é enquadrada no plano geral e aberto que mostra ela contida e delimitada por uma gigante redoma e, por vezes, ela é enquadrada por planos fechados em seus personagens protagonistas e coadjuvantes. Chama a atenção como há uma inscrição de televisão dentro do cinema, quando fica evidente que a cidade é transmitida por um programa de TV, um *reality show*. Isso nos levou, portanto, a notar esta inscrição de jogo nesta cidade.

Todos os moradores de Seaheaven são intérpretes profissionais, à exceção de Truman, que tem suas memórias desde o nascimento construídas naquela cidade e vive sem saber que

ele é televisionado. Para ele, tudo que existe é aquela cidade, de forma que ele não possui memórias fora dela. Ou seja, a cidade fora construída em sua função, para inventar um grande programa de televisão no formato de um *reality show* que mostra a vida do personagem desde o seu nascimento e cuja audiência acompanha por mais de três décadas. Muito pouco se sabe como é o mundo fora deste *show*, exceto pela audiência dos telespectadores que o assistem em lugares específicos, como bares, locais de trabalho e residências, sempre representados em ambiências fechadas, diferente do pôster do filme (figura 3) que sugere ele sendo visto numa grande tela em um grande edifício nas ruas de uma grande cidade. Ou seja, é como se cenas urbanas externas só fossem possíveis dentro dos limites de Seaheaven e o mundo fora dali só existisse em uma forma de dependência por telas, uma vez que nada é retratado sem estar sintonizado ao programa. Mesmo o que está fora da cidade, orbita no que ocorre dentro dela. Uma suposição é de que os espectadores substituem seu tempo livre para acompanhar o que acontece dentro do *show* – são *voyeurs* cuja vida particular é quase nula. Essa cidade não acaba nos limites da tela, inclui os limites da interface cinematográfica na que está se vendo o filme na tela escura, de forma silenciosa e sentados numa poltrona numa distância específica com tecnologias de som que vão mudando com o estágio da técnica.

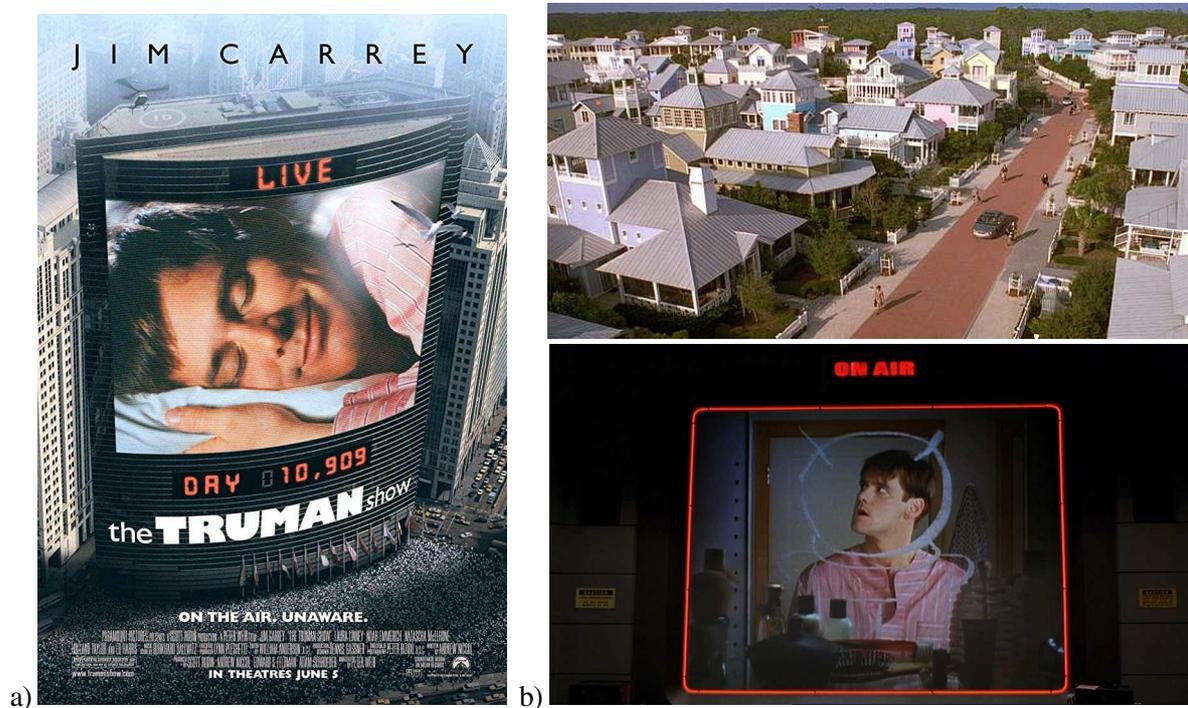
O espectador e a câmera observam a cidade a partir de um ponto de vista privilegiado, alto e protegido acima da redoma da cidade, lugar em que, sugestivamente, ele também mora. A representação da cidade remete ao panóptico de Jeremy Bentham, de forma que Christof desempenha o papel do vigilante (FOUCAULT, 1987) a quem nada escapa da sua posição privilegiada de observação. Ao mesmo tempo que observa toda a cidade o idealizador de Seaheaven a controla nos mínimos detalhes, projetando-a como um sonho de consumo para telespectadores.

Dentro desta cidade há uma mistura de tempos, percebido por veículos modernos numa cidade limpa, mas não muito contemporânea, próxima (ou estagnada) ao sonho americano de uma vida suburbana da década de 1950/60 – portanto, uma utopia. Os lugares, as ruas, as vestimentas dos personagens, seus costumes e a paleta de cores pastéis da cidade contrastam com a tecnologia utilizada para criar o *show* de televisão. Ou seja, parece uma cidade fora de seu tempo, construindo sentidos de uma época de inocência, onde é possível alguém crescer sem ser maculado pela vida fora desta cidade.

Truman encontra sua autonomia de ser, apesar das tentativas de Christof de controlar suas memórias, colocando-lhe obstáculos, traumas e fantasmagorias. O personagem se depara ou se permite olhar para coisas estranhas na simulação, marcas da vida fora daquela cidade, que não foram projetadas para estar lá. Um caso que exemplifica esta busca é a tentativa de

Truman em reconstruir o rosto de uma pessoa que ele conheceu, mas foi excluída do *show*, ao que ele faz coletando recortes de partes do rosto lembrado em revistas e jornais. Outros exemplos incluem seu olhar estranho perceber pequenos comportamentos e deslizes da encenação, mudanças bruscas e pouco naturais da ambiência, enfim, nas montagens artificiais que a produção realiza para tentar fazê-lo agir de determinada forma e sempre voltar para a simulação. Sua suspeita cresce a ponto de levá-lo ao limite de Seaheaven, rumando para seu horizonte e escapando por uma porta no céu, que estava ali o tempo todo, mas não era para ser notada. Contra a vontade do diretor que projetou a cidade desde que Truman nasceu, o personagem entra pela porta e deixa a simulação para trás.

Figura 3: A cidade audiovisual de Seaheaven



Fonte: IMDb<sup>53</sup>.

Na figura 3, tem-se o pôster e duas imagens de Seaheaven: uma cidade perfeita, limpa e artificial, onde temos também uma visão dos limites e a geografia da cidade. Por outro lado, algumas marcas como o termo “live” inscrito na parte inferior da tela ou “on air” na parte superior, assim como a evidência de múltiplas câmeras que transmitem ao vivo, constroem um espaço de encontro entre a cidade de Truman e a cidade de quem assiste (nos bares, restaurantes, lares): a televisão. Tensionamentos entre o tempo da TV *on air* e o tempo do filme gravado. Muito além da trama do filme e das referências do controle e vigilância, a

<sup>53</sup> Disponíveis em: <<https://www.imdb.com/title/tt0120382/mediaviewer/>>. Acesso em: 2 set. 2019.

cidade audiovisual estaria presente nestes rastros de um lugar construído plasticamente perfeito com o qual se interage (ou seria se joga?) por aparelhos dentro de aparelhos: os de TV dos “jogadores” dentro do filme, o de cinema dos “jogadores” que assistem o filme. Truman pode ser visto como jogador, assim como o produtor Christof, ou até, como qualquer personagem encenado, que precisa interagir na simulação a partir de protocolos, como em um *RPG*.

Outros elementos reconhecíveis de videogame no filme advêm do segmento *reality show*, que pressupõe certa intervenção externa e frequentemente tem marcas de jogo, pois as interatividades alteram o curso da narrativa, compartilhando seus fins entre os realizadores e os interagentes. Isso carrega outra marca da existência de elementos de jogo em *The Truman Show* por meio da percepção da simulação como um dispositivo de vigilância (AMARAL; COVALESKI, 2015), especialmente por conta da programação, arquitetura não só de espaços, mas de ações, desencadeadas à medida que o protagonista age ou apenas se “move”. Seria o que Galloway (2006, p. 22) chama de atos diegéticos do operador (jogador), que podem ser divididos entre ações de movimento ou de expressão. Ambas as ações, no contexto do videogame, consistem na mudança no lugar da memória do *software* ocasionada pela alteração do ponto em que o jogador está e que, naturalmente, leva o jogo a se adaptar com a nova condição. Em geral, o simples ato de movimentar o avatar ou mudar a direção que ele observa já é suficiente para desencadear a mudança no *software*. Obviamente não há um algoritmo evidente em *The Truman Show*, mas suas ações são monitoradas pelo planejamento da produção de forma a colocar em atividade rotinas a partir das ações do personagem, tal qual um videogame. No contexto do filme, são cenas, falas, interações com os demais personagens da cidade, que estão aguardando o protagonista se aproximar para agir, à exemplo de quando ele está para chegar no centro da cidade num dia comum e os demais personagens estão esperando por ele.

Um segundo filme que apareceu em nossa busca (um pouco atravessada pelas nossas lembranças e pela busca por “filmes de cidade”) foi *Dark City* (1998), no qual há uma cidade “sem nome” cuja ambiência é sempre noturna, apresenta elementos de *steampunk* e *noir* e na qual, os habitantes dela não ignoram o fato de nunca verem a luz do dia. A cidade esconde uma simulação, um grande laboratório para pesquisar e descobrir algo muito específico sobre a raça humana, que é cobaia neste lugar. Por ser sempre noite, a cidade é escura, úmida e fria. Há recônditos cheios de sombras e segredos. A cidade é sempre vista em planos fechados, complexos, que ocupam todo plano, até que, no momento de revelação sobre a mesma, há um dos poucos planos abertos da cidade, revelando seus limites. Ou seja, o que era evidente para

a audiência em *The Truman Show*, é um segredo em *Dark City*, revelado apenas quando há o plano superior elevado que deflagra toda a cidade.

Todos os dias, precisamente à meia noite, a cidade é interrompida. Cada habitante cai desacordado e é colocado em estado de coma. Em seu sono, entram em cena manipuladores que literalmente injetam novas memórias em todos, reconfiguram papéis das pessoas na sociedade simulada e alteram a arquitetura da cidade; ou seja, seu espaço é reconfigurado e os papéis dos sujeitos mudam drasticamente. Em uma certa análise é como uma montagem em que cenas, sequências e contextos mudam pelo corte que, neste caso, é este fenômeno de parada à meia noite. Os sujeitos têm suas identidades anuladas e sobrescritas, com memórias mínimas (e programadas) para sobreviver até a próxima parada. Muitas destas lembram da luz do dia, mas não há tempo ou esforço dos sujeitos para significar a memória, então não se questionam da verdade acerca dela.

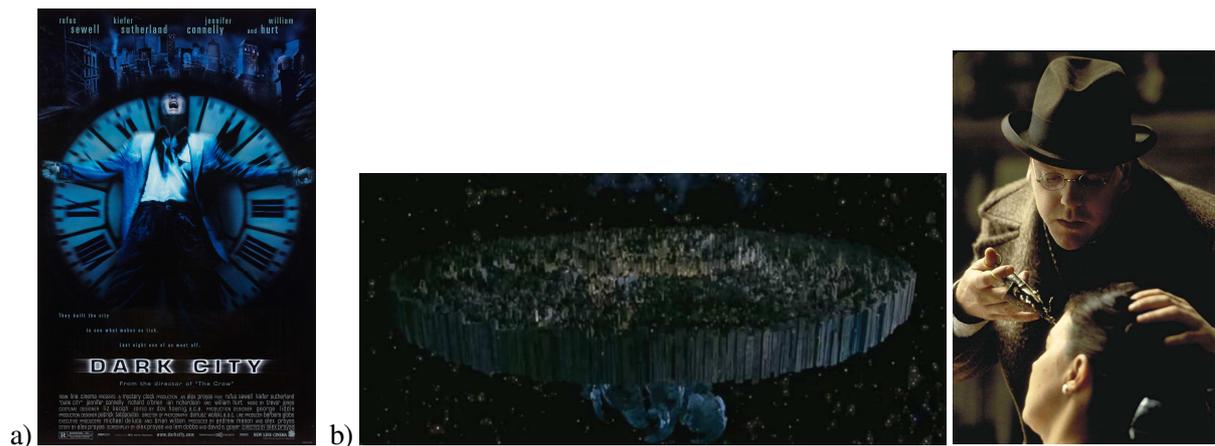
A época da cidade é relativamente indefinida, anacrônica, com elementos visuais na superfície (veículos, ambientes, vestuários, etc.) que situariam-na na década de 1960, porém, escondendo tecnologias estranhas e fantásticas no subterrâneo. Uma primeira relação com os videogames é que, ao mesmo tempo que as injeções no crânio dos sujeitos remetem ao *software*, o subterrâneo da simulação remete ao *hardware*. A cidade, em si, remete à *engine* (motor de jogo) a qual é reprogramada de tempos em tempos com elementos preexistentes para construir um novo espaço.

Nesta cidade há um sujeito (John Murdock) que, diferente dos demais, supera a reinicialização diária das memórias e da cidade. Ele recusa a injeção de novas memórias e, afetado com detalhes peculiares pouco notados da cidade, descobre seu verdadeiro propósito ao alcançar seus limites e descobrir que a mesma flutua no espaço sideral. A cidade é, portanto, um imenso labirinto feito para confundir seus habitantes, mantê-los ocupados com agendas diferentes implantadas regularmente, num espaço reconfigurado constantemente para evitar o mapeamento pelos habitantes e cujos limites não deveriam ser explorados, fora dos quais, nada existe. Similar a Truman, Murdock é um sujeito que enfrenta a fantasmagoria da cidade, supera seus obstáculos e desperta para seu *design* – sua (in)formação (FLUSSER, 2017).

O *design* da simulação consiste em colocar humanos em uma grande cidade para eles servirem de cobaias de um experimento criado para pesquisar algo sobre a raça humana. A cada noite há um processo de “redesign” da cidade, adaptando os personagens ao mesmo tempo que se procura reprogramá-los também. A cada ciclo temporal reconfigura-se o espaço que os personagens ocupam e inserem-se novas memórias para que seus papéis sejam alterados e a simulação tenha novos eventos para analisar. Segundo Flusser (2017, p. 64),

“[...] é como se a sociedade do futuro, imaterial, se dividisse em duas classes, a dos programadores e a dos programados. A primeira seria daqueles que produzem programas, e a segunda, daqueles que se comportam conforme o programa. A classe dos jogadores e a classe das marionetes”. A colocação de Flusser indicaria que os jogadores desta cidade são os manipuladores, que alteram a cidade à sua vontade, configuram, destroem, reconstróem e dão forma (in-formam) o que acham relevante para aqueles que são programados atuem segundo preceitos. O personagem de Murdock adquire este poder de “doar forma” e, por isso, se iguala aos “jogadores” que agem sobre o espaço urbano e nas (in)formações que são implantadas em cada habitante. O programado se torna programador também, o que fica evidente quando, ao fim da narrativa, ele mesmo tem a capacidade de projetar a ambiência – produzindo, entre outras coisas, a luz do dia.

Figura 4: A cidade audiovisual sombria



Fonte: IMDb<sup>54</sup>.

Na figura 4, tem-se o pôster no qual o personagem principal é prisioneiro do tempo e, ao fundo, percebe-se a cidade que o aprisiona, além da visão elevada da cidade que revela seu *design* como um grande labirinto perdido no espaço na segunda imagem e a figura do “jogador” da simulação que injeta memórias em seus habitantes a cada reinício, na terceira. Há uma inteligência procurando aprender com os habitantes da simulação, de forma a torná-la mais efetiva, orgânica e difícil de mapear. Toda a vez que a cidade se reconfigura, recicla elementos dela mesma, reaproveitando suas próprias imagens e de outras cidades, de outros tempos, tornando difícil precisar sua época – ou seja, uma remixagem (MANOVICH, 2014). Fora isso, também está presente o imaginário de vigilância, a qual quase nada escapa, que procura ajustar o comportamento de quem é vigiado, tema recorrentemente associado à cidade

<sup>54</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0118929/mediaviewer>>. Acesso em: 1 set. 2019.

audiovisual. À medida que se reconfigura a prisão para os sujeitos, a cidade fica confusa e estranha, tal como a mente de seus habitantes, que não sabe mais discernir que nela e em suas memórias não há lembranças recentes do dia claro, iluminado. Ou seja, estão naturalizados com a simulação, de forma que cidade e habitantes se assentam na ilusão mútua, que pode ser explicada pela própria noção de montagem, aquela que edita as lembranças do dia, como se seus habitantes soubessem do dia, mas apenas enquanto elipse temporal, nunca como uma experiência clara. As memórias são, ao mesmo tempo, manipulação e libertação.

Em *The Matrix* (1999) não se tem uma cidade específica, mas um construto da metrópole ocidental capitalista do fim do século passado. A cidade é mostrada em diferentes planos e montagens, mesmo abertos, fechado, internos e externos, sempre com uma fotografia em tom esverdeado o que indica o início da informática, da programação em tela preta com código verde, supostamente a matéria-prima por trás da simulação<sup>55</sup>.

De forma a usar os seres humanos como uma fonte de energia, computadores com inteligência artificial criam uma grande simulação para mantê-los adormecidos em um sono profundo ao longo de toda sua vida. Depois de alguns erros no projeto da Matrix a melhor simulação para os humanos são as metrópoles do final da década de 1990 que, propositalmente, são imperfeitas, caóticas. Um sujeito (Neo) tem inquietações que o leva descobrir que se trata de uma simulação, ao mesmo tempo que aprende a manipular a sua presença nesta cidade ao aprender a corromper (ou hackear) a relação de seu corpo com a simulação. Sua imagem-técnica muda e suas habilidades evoluem, porém, tudo dentro do projeto da Matrix. Fora dela, ele não passa de um sujeito cheio de marcas pelo corpo nas quais as máquinas poderiam “plugar” cabos para alimentar-se da energia dele ou para inserir-lhe as ilusões da simulação.

Da mesma forma que um programador do *software*, Neo aprende como ocupar o papel de *designer* e a se colocar como um sujeito mais poderoso e competente dentro da Matrix. À medida que repete as experiências na simulação e faz treinamentos em ambientes seguros, Neo adquire certos privilégios (*hacks*) diferentes de outros prisioneiros (usuários) da simulação. Assim, ele aprende, inclusive, a saltar entre prédios e subverter a tessitura da simulação com movimentos muito rápidos para os sujeitos comuns e para a própria Matrix; ou ainda, consegue enxergar as fraturas na imagem da cidade ao perceber o código fonte de cada coisa da ambiência ou *déjà vu*, que são sintomas de que algo estaria sendo programado em ato. São como os atos não-diegéticos do jogador que aprimoram seus atos diegéticos por meio

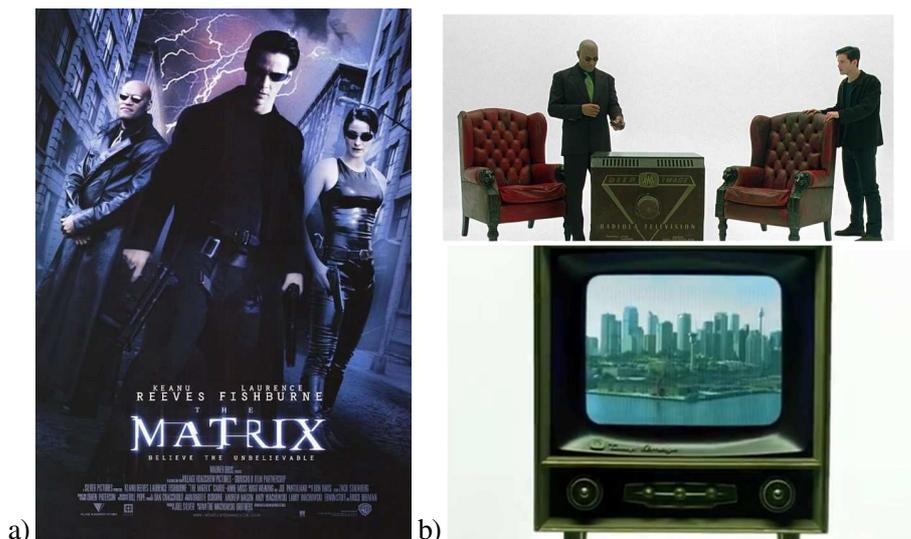
---

<sup>55</sup> Fora da Matrix, por outro lado, a fotografia é azulada, fria e pós-apocalíptica, sugestivamente porque na guerra entre humanos e máquinas, o céu foi encoberto, de forma a não ser mais possível ver a luz do dia.

do corpo do avatar (GALLOWAY, 2006), ou seja, uma inscrição dos videogames. Apesar disso, seu poder de projetista não o permite transformar de forma tão livre a cidade, e mesmo suas ações devido ao *software* da Matrix. Segundo Flusser (2017, p. 60), “[...] o que os programadores fazem quando pressionam as teclas para jogar com símbolos e produzir informações é o mesmo movimento de dedos feito pelos programados. Eles tomam decisões dentro de um programa, que poderíamos chamar de ‘metaprograma’.” Neo é um programador que olha para sua existência e passa a suspeitar que algo está errado, que há algo oculto acontecendo; ou seja, descobre que ele, programador, está sendo programado.

Em *The Matrix Reloaded* (2003) – primeira sequência de *The Matrix* (1999) – o projeto fica mais evidente quando Neo encontra o Arquiteto da simulação (por convenção, seu “uberdesigner”) e este revela que mesmo as novas habilidades desenvolvidas por ele foram programadas, que toda a simulação tinha um plano específico para transcorrer, trazendo-o àquele desfecho, de forma que não haveria como mudar o roteiro dos acontecimentos dentro da Matrix – que é, afinal, um *software*. Neo descobre que também sua jornada foi (in)formada no projeto da simulação com um propósito específico: reiniciá-la, apagando as memórias para que ele repita quase todas as suas escolhas e chegue praticamente a todos os lugares que foram colocados sobre ele nas outras versões da simulação. Ou seja, seria como um ato não-diegético do jogador (GALLOWAY, 2006).

Figura 5: A cidade audiovisual de The Matrix



Fonte: IMDb<sup>56</sup>.

<sup>56</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0133093/mediaindex>>. Acesso em: 1 set. 2019.

Na figura 5, tem-se o pôster de cinema e duas imagens da cena em que Morpheus explica a Neo a relação das suas memórias sobre a cidade que habita e como a Matrix é uma sombra destas memórias, criada por computadores. Esta cena é mediada por uma televisão, sugerindo que a ideia de cidade já seria uma tela dentro de outra tela. Ou seja, a cidade audiovisual já seria uma imagem anterior, dentro de outro audiovisual. A Matrix não deixa de ser um grande videogame em que os usuários estão imersos desde o nascimento, uma simulação feita por computador e, portanto, um *software*. Por mais empoderado que Neo acredite ser, suas ações fazem parte de um algoritmo que torna tudo possível e sem ele, o próprio corpo dele na simulação não existiria. Nos videogames, a simulação é projetada para receber um jogador para colocar em movimento ações e reações quando, de fato, não há como fazer muito além daquilo que o software havia programado. Ou seja, o jogador, tal qual Neo, tem como propósito agir dentro da simulação, não destruí-la. Eventualmente, Neo corrompe também esta limitação, ignorando o projetista e se aproximando cada vez mais do *hardware*, as máquinas que sustentam a simulação – o *hack* definitivo.

Figura 6: O encontro de Neo com o Arquiteto da simulação em The Matrix Reloaded



Fonte: Elaborado pelo autor (capturas de tela).

Na figura 6, tem-se o encontro do sujeito da simulação com o criador da mesma. O encontro de Neo com o Arquiteto evidencia sua função no esquema, que consiste em simplesmente seguir o fluxo programado e realizar sua *performance* para que a simulação possa ser reiniciada sem danos, quando uma nova versão do seu avatar passará por praticamente todas as situações. Por meio de telas numa sala que parece uma redoma, Neo olha seu passado, suas memórias, o mundo que ele conhecia e percebe que, além de ter sido tudo documentado, também foi programado. Desta forma, o aparente caos que ele encontrou em sua “existência”, especialmente da sua cidade foi, na verdade, planejado mesmo em sua causalidade.

Estes filmes trazem estéticas, imaginários e narrativas que, de uma ou outra forma, estão presentes nos videogames e nas cidades audiovisuais que estamos procurando descrever.

Em especial, quando consideramos o dispositivo de controle que o videogame representa para o jogador e seu avatar, as questões de visita e de reinício e, sobretudo, a cidade que é o lugar construído para manter a simulação ao redor de seus sujeitos e que é, ao mesmo tempo, uma prisão panóptica labiríntica e também a ambiência que deixa rupturas que, se descobertas, abrirão para o esquema que as sustenta.

Em *The Thirteenth Floor* (1999) existem duas cidades de Los Angeles. A de 1999, onde se passa a ação (supostamente real), e a de 1937, que é simulada numa realidade virtual. Dois sujeitos (Douglas e Hannon) são os projetistas por trás da simulação da Los Angeles de 1937 como uma experiência de simulação em que usuários poderiam interagir através de dispositivos de imersão, como óculos, fones e até a leitura do seu corpo para projetar no avatar. A identificação de dispositivos de interação de imersão, como em outras narrativas que evocam essa temática, dá ênfase na anulação da visão e audição do usuário e, por vezes, a representação do corpo do mesmo sendo colocado em repouso ou inatividade durante a visita. É interessante notar como o estado de cinema, que na projeção fílmica fica por conta da sala escura, tela grande e desenho de som ambiente adequado, quando se referindo à imersão em ambientes digitais 3D precisa ser induzido por mais aparatos e mais individuais.

A simulação proposta na narrativa tem uma premissa audaciosa: a cidade de 1937 continua em funcionamento sem que visitantes interajam com ela, ou seja, os *NPCs* continuam existindo/agindo de forma ininterrupta, enquanto o *software* continua sendo elaborado. No entanto, alguns personagens criados com IA para habitar esta cidade descobrem sobre a simulação e que, na verdade, sua existência não é o que imaginam ou como lembram. A forma de constatar essa realidade é fugindo da cidade, indo até os limites da ambiência e encontrando a fronteira entre o que o *software* criou e espaço não modelado ou programado ainda. Algo similar à experiência de Truman ao navegar até o horizonte e descobrir que o céu é uma parede ou Murdock, ao ir aos limites pouco explorados da cidade das sombras. Analogamente, nos videogames, seria como se os *NPCs* despertassem para o fato de que são personagens simulados criados por programa, quando chegassem ao limite da modelagem computadorizada.

Ao repetir a experiência na Los Angeles “real” (a de 1999), Douglas descobre que também vive numa cidade simulada, planejada por outrem, o que provoca uma crise de identidade no programador que descobre ser programado (FLUSSER, 2017). Ou seja, sua cidade contemporânea também seria simulada e ele também seria projetado. As memórias dos personagens mais relevantes se contradizem e a dificuldade de não saber mais ponderar sobre o que é simulação e o que não é gera um dilema existencial também no *designer*.

O personagem em *The Thirteenth Floor* (1999) age com as limitações de sua memória não sabendo que é controlado ou incorporado por um jogador como em videogames em que o avatar tem memórias programadas e não tem autoconsciência, tornando-se um instrumento (ou peça) de uma experiência lúdica que traduz as decisões de um jogador dentro da simulação. Além disso, tem a ambiência, um lugar onde a simulação acontece e que precisa ser natural ou verossímil, mas que ainda é demarcado. Os limites do *gameworld* (JØRGENSEN, 2013) ainda são uma tendência em videogames porque seus ambientes tendem a ser delimitados, metaforicamente, como “bolhas”, “redomas” ou “bandejas” que contêm dentro de si o que importa, mas que não projetam além porque a necessidade de programação excede a necessidade (ou propósito) do jogo.

Figura 7: A cidade audiovisual de Los Angeles e seus limites



Fonte: IMDb<sup>57</sup>.

Na figura 7, o pôster oficial do filme que reproduz a cena da descoberta sobre a simulação, a ambiência da Los Angeles de 1937 na primeira imagem, e os dispositivos proporcionam a imersão, na segunda. Da mesma forma que num videogame do tipo *sandbox* (mundo aberto) em primeira ou terceira pessoa, o jogador pode conduzir o avatar ao limite da modelagem computadorizada, até que ele fique impedido ou represado. Ou seja, não há como ultrapassar e não há um mundo programado além daquele limiar em que o avatar foi levado.

<sup>57</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0139809/mediaindex>>. Acesso em: 5 set. 2019.

A lembrança de que se trata de uma simulação acomete o jogador que estava entretido, similar ao que representa a quebra da quarta parede para o cinema.

Huizinga (2017) argumenta que jogos ocorrem numa espécie de círculo mágico, quando se refere aos papéis assumidos pelos jogadores e a distorção promovida pela experiência lúdica. Dentro deste conceito, o jogador pode ser um assassino, um herói, ou qualquer expressão que seja bem distinta da realidade que ele vive, pois jogos demandam uma interpretação de papéis de forma consciente e temporária. Em videogames ou em jogos analógicos o jogador pode sair do círculo (e do personagem) a qualquer momento, porque ele sabe que se trata de uma simulação. Em *The Thirteenth Floor* (1999), há um paradoxo existencialista e/ou racionalista<sup>58</sup> quando um NPC sai do jogo e habita uma realidade anterior a sua, pois ele não terá memórias longe da simulação para a qual ele foi programado. O filme lida com a inversão entre avatar e NPC, de forma que o primeiro seria uma forma do segundo sair da simulação.

Em *Inception* (2010), um grupo de ladrões cria simulações em sonhos para que se roubem ou se implantem ideias na mente de um sujeito. O roubo se dá em segredos que conscientemente o sujeito não revelaria e a implantação serve para sutilmente colocar uma ideia que venha a mudar a forma como este pensa e age. Estas simulações procuram criar uma realidade em que o sujeito se sinta natural e não perceba se tratar de um sonho. Para tal, cidades são projetadas para lembrar o mundo que o alvo conhece, mas devem ser pensadas como labirintos de forma que este sujeito fique entretido. O sonho onde o sonhador irá habitar durante o “ataque” é pensado por um especialista, que assume o papel de arquiteto, projetando cada aspecto antes da abordagem de extração ou inserção ocorrer. O sonho é planejado com antecedência, a partir de uma extensa pesquisa sobre o alvo para se simularem memórias que lhe sejam familiares. O inconsciente do sujeito preenche a cidade com uma população de outros sujeitos que é evocada a partir de suas lembranças subconscientes, mas que não têm iniciativa, a não ser reagir contra um estrangeiro que tenha sido identificado naquele mundo dos sonhos.

Em audiovisuais (do cinema aos videogames) o trânsito entre espaços e contextos é possível pela montagem que procura dar sentidos formais e mesmo emocionais entre uma cena e outra (EISENSTEIN, 2002). Em *Inception* (2010) se explora a ideia de que o subconsciente não faz essa relação durante o sonho quando salta de uma cena para outra. Ou seja, seria natural para um sujeito sonhando que ele fosse rapidamente transportado de

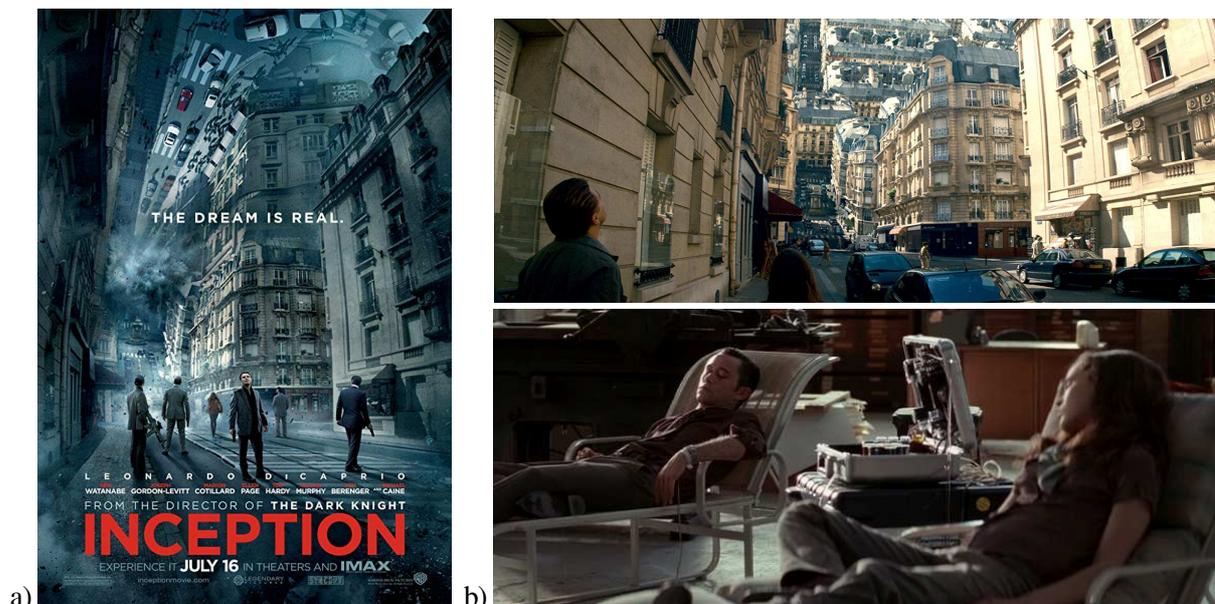
---

<sup>58</sup> René Descartes: “Penso, logo existo”.

espaços para outros, pulando o percurso transitório que sonega distâncias e acontecimentos não necessariamente fazendo sentido na relação da cena anterior com a atual e a seguinte. No audiovisual, o princípio de montagem (EISENSTEIN, 2002) nos lembra que os planos se significam pela ordem em que são dispostos, afetando o emocional e a noção de tempo dos espectadores. Em sonhos, pela falta de completa consciência sobre o que está acontecendo, a mudança de cenas se torna mais natural, livre das “amarras” significantes da justaposição de planos.

A arquiteta que está sendo treinada para um novo golpe se maravilha com as possibilidades de intervenção na simulação como um *designer* modelador de espaços frente às possibilidades em *softwares* tridimensionais para criar estruturas, erigir construções, passagens e ambientes. Mas tudo deve estar à serviço da encenação, da criação de uma simulação, ao mesmo tempo, natural e envolvente. Neste caso, cada aspecto da cidade precisa ser pensado, desde ruas, passagens, ambientes, objetos e clima, para que o sujeito “alvo” no sono não chegue a pensar no lugar que está, mas apenas habite-o. O sujeito enganado em seu próprio sonho despertará se “olhar” como estrangeiro os detalhes, o não óbvio ou, se questionar do *status quo* ou, em outros termos, se der conta de que está sonhando. Saberá, então, que o projeto tem fraturas e isto destruirá a simulação.

Figura 8: A cidade audiovisual de Paris em Inception



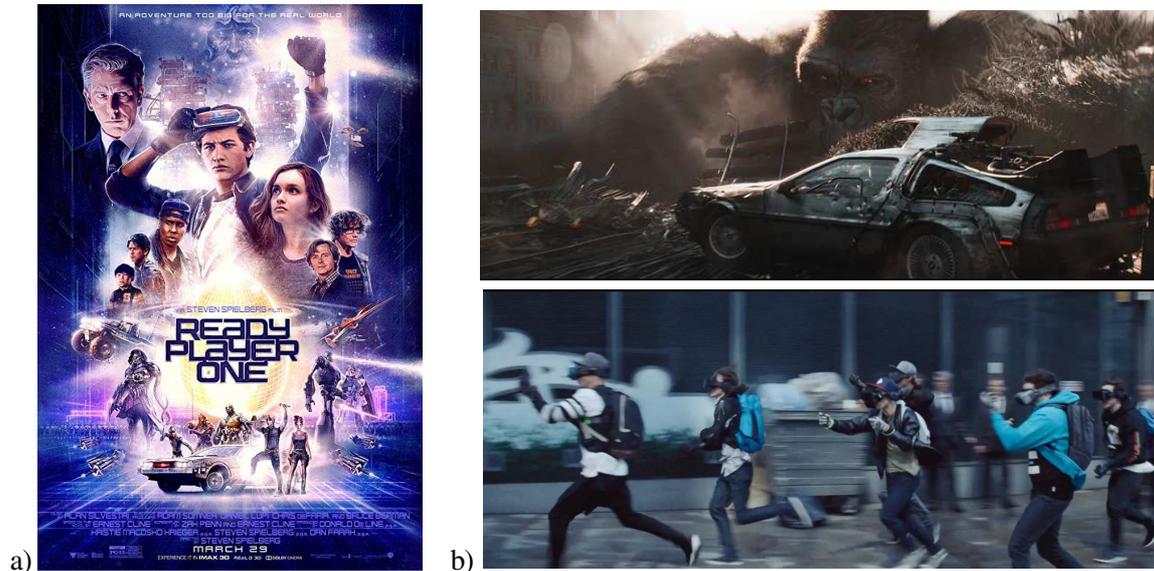
Fonte: IMDb<sup>59</sup>.

<sup>59</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1375666/mediaindex>>. Acesso em: 9 set. 2019.

Na figura 8, temos um dos pôsteres do filme em que, como os demais produzidos para divulgar o filme, traz a cidade contorcida, retorcida, em colapso, com sujeitos que observam o fenômeno com naturalidade – algo que acontece se o sonhador despertar do golpe. A primeira imagem de divulgação mostra a construção e manipulação que a “arquiteta” faz da Paris que ela conhece, atualizando suas lembranças e explorando as possibilidades de inventar o espaço urbano. Na segunda imagem, tem-se o corpo dos sujeitos que precisa de dispositivos que proporcionem a imersão colocando-os em sono profundo. Similarmente a videogames em que a interface do jogo se faz por meio de dispositivos como consoles, *joysticks* e a televisão, em *Inception* (2010) são necessários químicos e um aparelho que pode ser carregado em uma maleta. A cidade que é ambiência para o sonho é um construto planejado anteriormente em seus detalhes mais generalistas e superficiais para ser um labirinto, de forma que se o sonhador que alvo do ataque perceber falhas em coisas não óbvias, a simulação entra em colapso e se desmonta, pois foi descoberta.

Em *Ready Player One* (2018), a cultura urbana em um futuro distópico está mais vinculada a simulações digitais do que sua própria realidade. O ambiente virtual Oasis é o maior dentre estas simulações e é acessível em realidade virtual por dispositivos como óculos 3D. Trata-se de um lugar múltiplo de simulações das mais diversas – dentre elas, jogos –, e como uma variedade de contextos, metaforicamente, como uma grande metrópole que traz as coisas mais diferentes em suas vias. Nela, os jogadores assumem avatares que são personalizáveis para criar uma identidade digital ou que podem ser construídos baseados em referências de personalidades da cultura popular dos mais diferentes tipos de audiovisuais, especialmente do cinema, da televisão e dos próprios videogames. Há uma profusão de ambiências e personalidades ficcionais traduzidas para o Oasis, de forma que ele vira uma expressão da convergência (JENKINS, 2009) em que a inteligência coletiva proporcionada nas novas mídias produz um ambiente comum de compartilhamento e convivência por imagens técnicas e conceitos de mundo (FLUSSER, 1985). Portais virtuais levam os avatares para qualquer lugar do ambiente e, como o próprio protagonista sugere, permite que as pessoas não apenas possam fazer o que elas quiserem, mas “serem” o que elas quiserem.

Figura 9: A metrópole Oasis, uma cidade dentro dela e a cidade “fora” do jogo e dentro do filme



Fonte: IMDb<sup>60</sup>.

Na figura 9 tem-se o pôster do filme com misturas de sujeitos e avatares das cidades simuladas e não simuladas no contexto do filme. Na primeira imagem de divulgação temos a cidade dentro da cidade, ou seja, um dentre tantos jogos dentro do ambiente Oasis em que uma corrida mistura tempos e artefatos culturais dos mais diversos, de King Kong ao DeLorean e, na segunda imagem, os jogadores fora da simulação, usando óculos VRs para interagir com o jogo – a cidade dentro do filme. Ao interagir com o Oasis, os jogadores têm uma capacidade de edição de avatares e detalhes bem diversificada, que os permitem inventar ou fazer alusão a um personagem da cultura pop, ou seja, “morar” na ficção. Ou seja, usam bibliotecas disponíveis no *software* para caracterizar seu corpo virtual. Com o investimento adequado, conseguem avatares mais “cults” e passam a ser mais reconhecíveis com uma identidade mais popular.

O *designer* do complexo Oasis (Halliday) construiu cada um dos recônditos da simulação e escondeu segredos para serem encontrados por um eventual herdeiro após a sua morte, guardados especialmente nos videogames. Ele mesmo encontrou uma forma de habitar a ambiência por um avatar *post mortem* (Anorak) que age como uma inteligência artificial para orientar e/ou desorientar jogadores. As referências, valorizadas pelo *designer*, são intensificadas à medida que surgem os videogames na cultura, como se esta mídia fosse a melhor forma de expressar tudo que a tecnocultura produziu. Ou seja, por conta do videogame

<sup>60</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1677720/mediaindex>>. Acesso em: 9 set. 2019.

e sua ambiência (McLUHAN, 1969a) o sujeito se expressa de formas diversas, se permitindo agir e comunicar-se dado o contexto rico em remixabilidade (MANOVICH, 2014).

Na transição entre televisão e cinema encontramos o filme *Pleasantville* (1998), que narra sobre um programa de TV norte americano dos anos 1950 afetado por dois jovens da década de 1990 que são aprisionados nele. Na cidade com mesmo nome do filme e do programa de televisão habitam sujeitos que repetem seus papéis indefinidamente ao longo dos episódios da série que é transmitida apenas em um canal pago voltado a séries antigas – o *TV Time*. Este canal fictício colocará em fluxo uma maratona de 24 horas (no mundo real, de 1998) com episódios da série para fãs reverem o programa lembrando as principais passagens começando sexta às 18 horas. A cidade que dá nome ao “ensopado” americano é vista de em internas e externas e os episódios transcorrem sempre delimitados pela ambiência cenográfica. Há marcas da montagem televisiva que sugerem a quarta parede fixa (como em novelas ou seriados de comédia) mas, quando o filme transcorre, esta desaparece e as cenas transcorrem como se ela não existisse.

Na narrativa, dois sujeitos da década de 1990 (David e Jennifer) são aprisionados nesta cidade e, não sabendo como escapar, se misturam e tentam viver como os personagens que eles incorporaram em suas histórias, procurando não chamar a atenção ou influenciar o fluxo narrativo dos episódios. Suas memórias, no entanto, transformam a cidade, os personagens e, aos poucos, o que era preto e branco (estética na qual o programa *Pleasantville* fora originalmente produzido) ganha cor em detalhes específicos, como objetos, veículos e partes do corpo dos personagens que habitam o programa. Desta forma, novas memórias transformam a cidade e os personagens que ela contém, ou melhor, a memória dos espectadores estaria afetando a cidade audiovisual e criando novos contextos que geram rupturas visuais, sonoras e comportamentais. O *designer* da cidade não é facilmente identificado como nos outros filmes, embora o “reparador de TVs”, que procura manter o controle e a tranquilidade do seu programa original, aparentemente seja responsável pelo aprisionamento dos irmãos no programa. Os personagens Mary Sue e Bud são avatares incorporados por David e Jennifer, respectivamente, que visitam a ambiência e procuram “jogar” de acordo com o que o programa demanda.

Assim como em *The Truman Show* e *Dark City*, está presente em *Pleasantville*<sup>61</sup> a ideia de limite da simulação, no qual o sujeito não deveria explorar, mas sim, ficar entretido com a ambiência da cidade audiovisual. Outra ideia presente é a de que a cidade existe em

---

<sup>61</sup> Note-se que os três filmes foram lançados no mesmo ano: 1998.

função das personagens principais, aguardando suas ações para que, então, ocorram reações da cidade e seu roteiro. Também, a ideia de que a cidade terá seu *design* revelado faz a mesma lutar contra o sujeito, oferecendo obstáculos. Tanto a cidade nestes audiovisuais é construída para conter uma complexidade coerente para o sujeito da narração habitar, quanto cada elemento colocado nela é planejado para oferecer resistência que torne sua simulação duradoura e intacta. É como se este sujeito fosse, ao mesmo tempo, o motivador para a narrativa e um agente do caos na ordem preestabelecida. Assim como em *The Truman Show*, a cidade aparenta ser perfeita, limpa e mesmo o clima não oscila, as ruas começam e terminam de forma a não indicar que se deva sair da cidade (ou seja, uma utopia). Além disso, constantes ethcidades televisivas (KILPP, 2003) são percebidas em Pleasantville, que tem marcas de cenografia novelesca e, até caricata, que seus habitantes não percebem.

Figura 10: A cidade audiovisual de Pleasantville e o estrangeiro que a observa durante a visita



Fonte: IMDb<sup>62</sup>.

Na figura 10, tem-se o pôster do filme, que retrata um “outro pôster”, sintoma de camadas de metalinguagem audiovisual, pois o pôster visto na antessala de cinema teria efeito similar, em outros tempos. Na primeira imagem capturada um plano geral que dá a ideia do tamanho da cidade em seu projeto tal qual o primeiro plano da novela que revela onde se passará a cena a seguir. Na segunda, a do sujeito estrangeiro que visita, observa e olha para a cidade e vê a mesma se transformar pela sua presença. No início, o sujeito em Pleasantville

<sup>62</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0120789/mediaviewer>>. Acesso em: 9 set. 2019.

procura ser um *flâneur*, um estrangeiro que sabe da sua condição de visita e que, em princípio, sabia da cidade pelo seu plano geral (detalhes narrativos dos episódios e situações); depois, observando os detalhes não óbvios na ambiência e nos personagens, ele descobre coisas novas desta cidade, sua ideologia, seus pequenos dramas, etc.; por fim, ele transforma a cidade ao seu redor ao decidir não ser apenas visitante. Aos poucos a cidade deixa de ser o *design* original e passa a ser um coeficiente entre seu projeto e o que o sujeito estrangeiro carregou para ela quando incorporou um personagem. Assim, a cidade vira uma mistura de tempos e memórias de corpos distintos que vão tornando-a, aos poucos, anacrônica e difusa.

Seguindo nossa *flânerie*, fomos procurando o lugar da cidade na televisão. Uma das primeiras construções que nos vêm à mente na TV é o telejornal como construção de um espaço/cidade cujo construto principal é a notícia. A notícia delimita sempre uma construção de cidade ou região e se enuncia como o lugar mais “fiel” onde a cidade fora das telas se dá a ver. Como lembra Kilpp (2003), seguindo Bauman:

A vida útil dos noticiários é risivelmente curta se os compararmos às novelas, programas de entrevistas e programas cômicos. Mas a perecibilidade dos noticiários, enquanto informação sobre o mundo real, é em si mesma uma importante informação: a transmissão das notícias seria a celebração constante e diariamente repetida da enorme velocidade da mudança, do acelerado envelhecimento e da perpetuidade dos novos começos.

A TV apresenta diariamente nestes espaços pessoas da “vida real”, acontecimentos da “vida real” quando, na verdade, são construções técnicas e estéticas de uma cidade que passa por algumas normas do jogo televisivo de cada emissora e da televisão em geral previamente estabelecida que organizam este mundo – o que nos lembra Huizinga (2017) e suas definições do jogo como um mundo com regras previamente estabelecidas. As novelas televisivas, por exemplo, constroem seu realismo com imagens panorâmicas e planos abertos de cidades como Rio de Janeiro ou São Paulo.

Ainda na televisão, especificamente em um seriado, passamos por *Westworld* (2016-), que retrata um grande parque de diversões com finalidade de recriar o velho oeste norte americano em suas cidades e vilarejos. Neste parque habitam os *hosts* (robôs que imitam perfeitamente humanos) e *guests* (humanos que pagam para estar no parque). Os *hosts* não sabem da sua condição e os *guests* não sofrem qualquer risco ou consequências de suas ações no parque, o que possibilita que eles explorem desde aventuras inocentes até simulações violentas que permitem assassinar e violentar robôs sexualmente. Os ambientes do parque (especialmente os urbanos) são consertados após cada visita, bem como os robôs avariados

são reformados e suas memórias reimplantadas para que o entretenimento reabra e receba novos visitantes todos os dias.

Aos poucos os robôs evoluem porque um ex-programador deixa que memórias trágicas fiquem em camadas ocultas de sua programação mesmo após seus incontáveis reparos e sobreposições de novas memórias. Estas, vão retornando aos poucos através dos chamados “devaneios”, uma nova rotina do *software*. O devaneio, que deveria ser apenas uma nova atualização para deixar os *hosts* mais naturais, na verdade, permite-os lembrar de coisas que não deveriam, experiências que teriam sido sobrescritas e voltam à tona por esta nova atitude mais estética e menos controlada – uma memória atualizada sem contexto, que gera sensações estranhas nos *hosts*. Desta forma, eles evoluem e revolucionam sua condição, através da busca de um local específico, chamado “Labirinto”, que é menos um lugar e mais um esclarecimento. A opção por incluir esta série televisiva nesta *flânerie* se dá pela revelação de um de seus autores, Jhonatan Nolan<sup>63</sup>, de que a mesma teria se inspirado em videogames, especialmente Bioshock Infinite, que é objeto desta pesquisa.

Figura 11: A cidade audiovisual de Westworld



Fonte: IMDb<sup>64</sup>.

<sup>63</sup> Disponível em: <<http://br.ign.com/westworld/40624/news/os-jogos-que-inspiraram-westworld>>. Acesso em: 1 mar. 2018.

<sup>64</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0475784/mediaviewer>>. Acesso em: 9 set. 2019.

Na figura 11 tem-se o pôster que divulga a terceira temporada da série que ampliou o *plot* saindo do parque e retratando ambientes mais urbanos ainda. A segunda imagem mostra o processo de modelagem do corpo dos *hosts* em um ambiente pré-simulação – que remete ao homem vitruviano de Leonardo Da Vinci. A terceira mostra dois *guests* (no centro do plano) que visitam a cidade como estrangeiros que visam se misturar e explorá-la, levando suas memórias e desejos, ao mesmo tempo que procuram desvendar os segredos que podem estar escondidos no grande entretenimento. Para isso, os *guests* se trajam como sujeitos da cidade, falam como se fossem personagens e interagem com *hosts* simulando situações como em uma narrativa multiforme na qual determinadas escolhas conduzem para determinados desfechos. “Estes prazeres violentos têm fins violentos” é uma frase repetida pelo projetista Robert Ford que programou os devaneios e por *hosts* que não sabem seu significado, mas que sugere a relação entre as estéticas dos *guests* e suas consequências na simulação.

Concluimos esta *flânerie* por audiovisuais não descritos como videogames em *Westworld*, que narra um entretenimento pensado para ser um jogo, com narrativas programadas e multiformes, bem como eventos específicos desencadeados a partir da interferência de “visitantes” que, entre outras coisas, querem explorar os labirintos da simulação e os limites que o jogo pode levar. Também é marcante a identificação do criador da série com videogames e suas especificidades como dialogismo declarado. Retomemos agora alguns “trapos” coletados nesta *flânerie* para produzir uma visada geral do que encontramos.

Montagens e planos nas cidades que vimos trazem uma tendência de fechamento e claustrofobia para ocultar a verdade da simulação, ao mesmo tempo que, no plano geral, normalmente é revelada a cidade, aquela contida dentro de um mesmo projeto, o que deflagra seus limites. Por vezes, este plano geral é mediado por outra tela. Diferentes ethicidades audiovisuais (KILPP, 2003) que inscrevem televisão dentro do cinema, cinema dentro do jogo, jogo dentro da televisão e tantas quantas forem combinações possíveis indicando a autorreferenciação ou dialogismo dos diferentes audiovisuais motivados por suas cidades. Ethicidades seriam

[...] subjetividades virtuais (durações, personas, objetos, fatos e acontecimentos que a televisão dá a ver como tais, mas que são, na verdade, construções televisivas) [...] As ethicidades, enquanto virtualidades, atualizam-se em certas e diferentes molduras e moldurações, e seus sentidos são negociados (emoldurados) em diferentes instâncias entre emissor e receptor (ou consumidor, ou espectador, tanto faz), que ainda compartilham, de modo desigual e diferenciado - mas minimamente - de certos imaginários que tornam os sentidos comunicáveis. (KILPP, 2002, p. 210).

Em geral, a cidade audiovisual simulada dentro de um contexto é (quase) tudo que existe, de forma que não se sabe ou se revela muito como é fora dela. Em algumas destas cidades, o “lado de fora” é um “deserto do real”, ou um mundo que só existe mediado por aparelhos que servem de interface para observar a própria simulação, ou o espaço sideral em sua imensidão de vazio, ou ainda, outra simulação maior. Ou seja, uma tendência que coloca a cidade audiovisual no epicentro do todo existente.

Dentro de cada cidade há uma mistura de tempos, épocas, culturas que convergem (JENKINS, 2009) e remixam (MANOVICH, 2014) o contexto estético da ambiência (McLUHAN, 1969b), por vezes atualizando aquilo que existe antes da cidade ou criando o contexto daquilo que deve se atualizar no sujeito que nela habita. Por vezes, tem-se habitantes adormecidos, não cientes da sua condição de fazer parte do projeto daquela cidade, bem como, por vezes, eles sabem e interpretam sua função de acordo com o planejado. Alguns, ainda, sabendo ou não, buscam formas de se libertar, uma saída.

O *designer* por trás da simulação – também chamado de arquiteto – ao mesmo tempo que tudo vigia e tudo sabe, também está presente dentro de seu projeto e mesmo sua existência fora da cidade parece nula. Isso reforça a ideia de “programador programado” de Flusser (2017). Da mesma forma, obstáculos, traumas e fantasmagorias são projetadas para evitar que o sujeito fuja da cidade e seus limites, permaneça em sonho, devaneio ou pesadelo por meio de controle e vigilância do próprio *designer*. Ou seja, são *designs* para (in)formar (FLUSSER, 2017), doar forma a coisas e ideias que se colocam entre o sujeito e seu mundo. Mesmo assim, a cidade está à espera das ações do sujeito, sem as quais ela não se move.

Há uma coalisão entre *hard* e *soft*, subentendidos, respectivamente, como aquilo que se toca ou interage e aquilo que se constrói como uma ideia ou escrita (FLUSSER, 1985). Esta coalisão se dá por dispositivos ou aparelhos que proporcionam a imersão, variando de meras indumentárias ou caracterizações até operações complexas que colocam o corpo do sujeito para adormecer. Neste contexto, o corpo do visitante é “lido” e se inscreve no corpo interpretado (avatar), dando-lhe personalidade e diferenciando-o dos demais habitantes da cidade. A ideia de imagem-técnica produzida por aparelhos (FLUSSER, 1985) ganha especial conotação nestes ambientes.

São os detalhes inexplicáveis, as fraturas, as rupturas e as estranhezas que entregam a simulação e podem fazê-la ruir. Aquelas coisas só percebidas por um olhar estrangeiro, mesmo de quem sempre habitou aquela cidade. Uma vez que detalhes existentes ou faltantes são reunidos é que a cidade é revelada em seu grande projeto, uma cidade delimitada do resto do mundo, seja ele o que for – de fato, um círculo mágico (HUIZINGA, 2017).

Passamos agora para uma *flânerie* pelos videogames buscando encontrar as cidades desta mídia, como elas surgiram e como elas foram construídas ao longo das últimas cinco décadas. Este andar é, em princípio, pautado por uma ordem cronológica do lançamento dos videogames encontrados, no contexto sociocultural de sua década e, naturalmente, esta noção será desconstruída para conectar videogames e cidades de tempos diferentes. Para falar sobre cidades audiovisuais em videogames é necessário relacionar o percurso desta mídia por meio dos objetos produzido para ela. Para esta *flânerie* andamos por entre cinco décadas procurando relacionar alguns títulos relevantes deste período com construtos de cidades, estabelecendo contextualmente a relação destes com a época em que foram lançados. A principal base desta pesquisa exploratória tem como principal referência Mott (2013) por duas importantes razões dentre outras. Primeiramente, a premissa da obra é de uma curadoria do que de mais essencial se produziu em termos de videogames, além de que, ao mesmo tempo, a obra o realiza até 2013, ano que começamos nosso recorte empírico. Cruzando esta referência principal, percebemos que a relevância de alguns dos videogames que perpassamos é também reconhecida pela curadoria do MoMA (2012), que incluiu a partir de 2012 videogames à sua coleção permanente.

Para ilustrar esta parte da pesquisa, observamos imagens da internet usando de recurso de salvamento, quando disponível, ou por meio de captura de tela durante emulações<sup>65</sup>, as quais fizemos por meio do *Internet Archive* (ARCHIVE.ORG). Essa captura de imagens de videogames emulados neste portal de memória da mídia converge com nossa concepção de *flânerie* pois subvertemos o colecionismo marcado neste *site* para catar trapos internos e não óbvios, especialmente quando os videogames não estão mais no dispositivo de origem – ou seja, estão fora da função essencial, como sugere Benjamin (2006) ao lidarmos com o trapo. Assim, retiramos as imagens novamente do fluxo em que se encontram, buscando entendê-las menos em relação à história e mais em função de seus dialogismos. Encontrarmos imagens transformadas de videogames clássicos em emulação de *software* na internet é sintoma da migração do conceito que queremos explorar de cidade audiovisual nas mídias.

Atualmente, não se trataria apenas das iniciativas de ‘conversão’ de formatos e de encontrar uma salvação para a degeneração de mídias analógicas dentro dos ambientes *on-line*, mas também considerar que nesses *sites* (*web*) marcados pela

---

<sup>65</sup> Emulação é um termo que, na cultura dos games, se refere ao esforço de imitar uma plataforma de jogo por um aparelho diferente do original. Por exemplo, na falta de um console Atari, um *software* emulador instalado em um PC procura simular o dispositivo de jogo do console de forma a permitir a experiência de jogos mesmo que longe do dispositivo para o qual eles foram projetados.

coalescência de tempos, as camadas geológicas se atravessam vorazmente com uma tendência do esmagamento dos próprios cacos (ou de um sítio mais preservado) pela *web* ‘da superfície’. Ou talvez seja esse o comportamento durante o soterramento frequente. (FISCHER, 2015, p. 82).

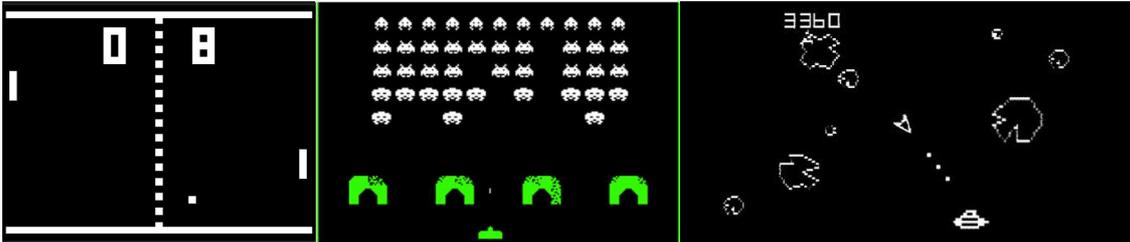
Da mesma forma, a ideia de capturar imagens na rede social de compartilhamento de vídeos YouTube, em alguns casos, é também um exercício de *flânerie*, pois as plataformas de vídeo na internet dão a ideia metafórica dessa grande “metrópole” profusa de imagens que, ao alcance do pesquisador-*flâneur*, podem ser encontradas. Encontrar estas imagens videojográficas transformadas em vídeo também é sintoma da migração do conceito que queremos explorar de cidade audiovisual nas mídias. “É nas plataformas de vídeo que literalmente acontece o vídeo contemporâneo, como em uma grande metrópole audiovisual e são aquelas plataformas que transformam toda a mídia e qualquer vídeo produzido, mesmo com propósito não midiático, em mídia.” (MONTAÑO, 2015a, p. 150, tradução nossa).

Ainda, se reforça uma ideia ao mesmo tempo elementar e fundamental construída nesta tese para falar de cidades nos videogames. Os videogames que olharemos na *flânerie* a seguir têm marcas ou evidências de cidades e não necessariamente têm a cidade como fundamento, como os objetos que queremos observar nesta tese: videogames cuja cidade construída no suporte digital sustenta a principal ambiência do jogo.

## **2.1 A cidade audiovisual nos videogames**

Os anos 1970 marcam o surgimento dos videogames. Nesta década foi lançado o primeiro videogame caseiro – o *Magnavox*. Ainda, o Atari começa a vender uma versão doméstica do jogo *Pong* que simulava uma partida de tênis mais pela elementaridade do que pela pretensão de simular um esporte. Em geral, os videogames não traziam cidades representadas de forma evidente, mas pautavam o espaço sideral, alguns universos fantásticos e alguns, ainda, eram apenas textuais. O destaque desta década são *Space Invaders* e *Asteroids*, cuja representação audiovisual era a ambiência espacial.

Figura 12: *Pong*, *Space Invaders* e *Asteroids*



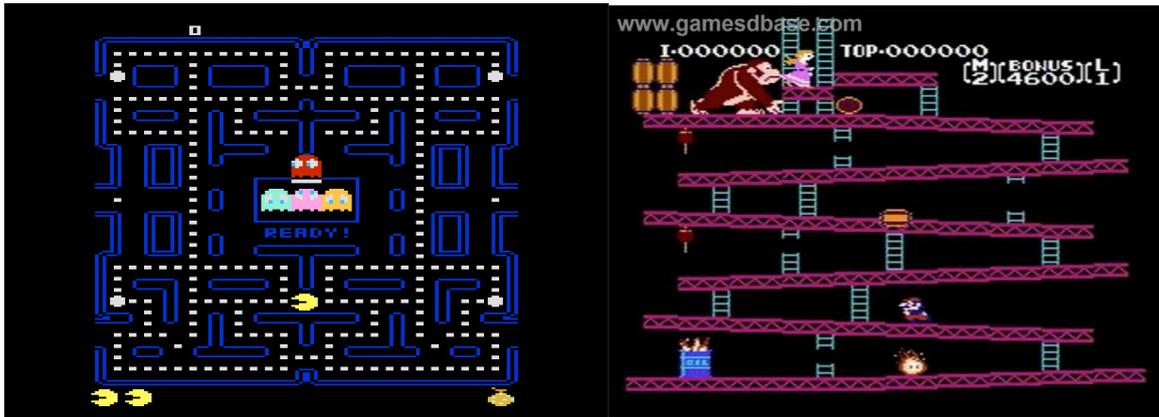
Fonte: Internet Archive<sup>66</sup>.

*Space Invaders* tem uma leve menção a edificações (figuras em verde) que servem de obstáculo para acertar os invasores. É o máximo de representação da cidade presente em videogames no seu início. Considera-se uma possível influência nos videogames de uma década marcada pela Guerra Fria (bem como a corrida espacial) e artefatos culturais audiovisuais como *2001: A space odyssey* (1968), *Star Wars* (1977) e *Star Trek* (série: 1966-1969; série animada: 1973-1974).

Na década de 1980 *Pac Man* foi lançado nos fliperamas, lugares urbanos específicos para jogar. O *NES* – videogame da Nintendo – é lançado no Japão e nos EUA trazendo 18 títulos, incluindo *Super Mario Bros*. Jogos de computador pessoal ganhariam mais evidência que jogos de fliperama a partir de 1984, ano da crise nos videogames devido a uma falta de compreensão sobre o que era e do que podia vir a ser esta indústria.

No início da década, chamam atenção videogames com temáticas bélicas e de fantasia. *Pac Man* remete a um labirinto em que um personagem redondo e amarelo foge de fantasmas enquanto come peças e algumas frutas. Ainda não é uma representação de cidade, mas a ideia de uma espacialidade delimitada e labiríntica própria do *game* começa a aparecer. Já *Donkey Kong* (primeiro jogo em que o personagem Mario apareceu) apresentava elementos da cidade na forma de andaimes e escadas as quais o avatar precisa escalar para salvar uma donzela mantida por um grande símio.

<sup>66</sup> Disponível em: <<https://archive.org/details/consolelivingroom>>. Acesso em: 1 fev. 2018.

Figura 13: *Pac Man e Donkey Kong*

Fonte: Internet Archive<sup>67</sup>.

Dadas as limitações gráficas, os videogames até então estavam mais ocupados em inventar mundos impossíveis ou mundos de brinquedo do que inventar mundos com verossimilhança mais apurada. Na metade da década, alguns jogos começaram a se dedicar a esportes, muito por influência dos Jogos Olímpicos de 1984. Chama a atenção o jogo *Paperboy* por trazer um entregador do jornal *Daily Sun* que trafega de bicicleta ao longo de ruas suburbanas enfrentando problemas como trânsito, violência, dançarinos de rua, crianças com brinquedos, etc. Pode ser considerado um dos precursores do videogame contemporâneo de grande sucesso *Grand Theft Auto* (GTA), que é plenamente estruturado em cidades e seus eventos urbanos.

Figura 14: Imagens do jogo *Paperboy* e interfaces de início e fim de jogo

Fonte: Internet Archive<sup>68</sup>.

*Deja Vu* (1985) era ambientado em Chicago da década de 1940 e era inspirado em filmes *noir*. Foi um dos primeiros jogos a explorar o mouse de computador (função *point-and-click*). O personagem do jogo precisava investigar o que aconteceu antes dele acordar em

<sup>67</sup> Disponível em: <<https://archive.org/details/consolelivingroom>>. Acesso em: 1 fev. 2018.

<sup>68</sup> Disponível em: <[https://archive.org/details/sg\\_Paperboy\\_1991\\_Atari\\_Motivetime\\_Tengen\\_EU-US\\_en](https://archive.org/details/sg_Paperboy_1991_Atari_Motivetime_Tengen_EU-US_en)>. Acesso em: 3 fev. 2018.

um banheiro com marcas de sangue na parede e uma arma na mão. Ainda, *Little Computer People* mostrava uma casa em vista transversal em que um habitante solitário tinha que lidar com os afazeres de uma residência. Muito se atribui a este jogo a inspiração para o contemporâneo *The Sims*, que se passa em ambientes urbanos internos e externos.

Figura 15: *Deja Vu* e *Little Computer People* (1985)



Fonte: YouTube<sup>69</sup>.

O grande fenômeno desta década é *Super Mario Bros* no console *NES*. Promovido a ícone cultural com o passar da história dos videogames, a temática (que pouco evoluiu até hoje em suas diferentes versões) conta com um encanador chamado Mario que embarca em um mundo estranho para salvar uma princesa feita de refém por um ser que parece ser uma tartaruga raivosa. Elementos como enormes canos verdes sugerem que este universo se desenvolve por meio de conexões possíveis no subterrâneo urbano.

Nesta década ainda chamou nossa atenção *Out Run*, um jogo de corrida que inovou pela possibilidade de simular a direção um veículo por vários lugares. Videogames de corrida, em geral, vinculam cidades audiovisuais, mas por dar evidência maior ao construto de veículo, pela tendência de eles mesclarem paisagens urbanas e não urbanas e, sobretudo, porque a cidade é uma passagem rápida e desfocada é que nesta *flânerie* (e nesta pesquisa) estes videogames serão excluídos. Ou seja, reconhecemos cidades em videogames de corrida, mas elas são transitórias, pouco afetando a base destes jogos que se baseiam na verossimilhança e pujança do veículo e seu referente na realidade. Na figura 16, temos a imagem do *Out Run* (1986), do *Need for Speed: Heat* (2019) e do videogame *Horizon Chase Turbo* produzido em Porto Alegre pelo estúdio Aquiris que homenageia este estilo de

<sup>69</sup> a) *Deja Vu* (1985), Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_tZ3KfEnfPU](https://www.youtube.com/watch?v=_tZ3KfEnfPU)>. b) *Little Computer People* (1985), Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SkTgX1mGmDg>>. Acessos em: 13 set. 2019.

jogabilidade, trazendo visualidades do jogo original de 1986 primeiramente para os dispositivos móveis e, mais recentemente, para o console PS4.

Figura 16: *Out Run* (1986), *Need for Speed: Heat* (2019) e *Horizon Chase Turbo* (2018)



Fonte: Internet Archive; YouTube e Horizon Chase Turbo<sup>70</sup>.

Em 1987 *Double Dragon* introduziu a violência urbana, temática que também estava presente em diversos filmes da época do gênero policial. Neste videogame, elementos da cidade audiovisual eram dispostos no formato *side scroll* (rolagem lateral, normalmente da esquerda para a direita) no qual o avatar se desloca e os oponentes entram em cena para oferecer oposição e entrar em brigas. De *Double Dragon* até *Mafia III* (2016) e vários contemporâneos, a cidade é mais do que pano de fundo (como são nos jogos de corrida, por exemplo) e passa a ser mais motivadora dos conflitos dos videogames, devido aos seus contextos suburbanos.

<sup>70</sup> (a) Disponível em: <[https://archive.org/details/sg\\_Out\\_Run\\_1991\\_Sega](https://archive.org/details/sg_Out_Run_1991_Sega)>. Acesso em: 3 fev. 2018. (b) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=04KPiGmC7Lc>>. Acesso em: 10 set. 2019. (c) Disponível em: <<https://www.horizonchaseturbo.com>>. Acesso em: 16 set. 2019.

Figura 17: *Double Dragon* (1987) e *Mafia III* (2016).



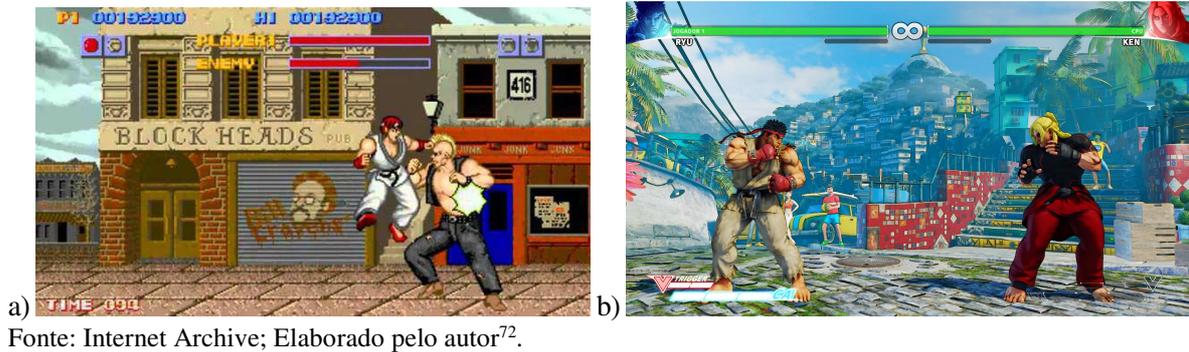
Fonte: Internet Archive; YouTube<sup>71</sup>.

Nestes videogames, a construção da cidade e seus elementos urbanos têm rastros de cidades audiovisuais de outras mídias, especialmente o cinema e a televisão, sobretudo, filmes e séries policiais. Na mesma linha, pode-se citar *Narc* (1988), que simula a guerra ao tráfico de drogas do governo Reagan, contra a prática criminosa que espalhava violência e subversão pelas ruas americanas.

Em 1987 é lançado outro ícone duradouro da indústria dos videogames, vinculado ao subtipo que o próprio *game* carrega no nome: *Street Fighter*. Neste jogo e nos similares do gênero, basicamente o jogador escolhe um lutador que tem uma nacionalidade e um lar em algum país do mundo e este vai enfrentar outros lutadores com estilos específicos da sua nacionalidade para ver quem é o melhor ou quem derrota o grande lutador (e vilão) de todos. Em vários casos, a viagem atrás do próximo lutador leva a luta acontecer em ambientes não urbanos e, em outros, ruas alocadas em cidades dispostas como pano de fundo da luta. Esta cidade funciona como um “palco” pois os avatares podem ser vistos de corpo inteiro e os lados têm restrições que impedem os mesmos de sair do plano. Este plano lembra enquadramentos do cinema de luta, remontando filmes da cultura chinesa e japonesa deste gênero.

<sup>71</sup> (a) Disponível em: <<https://archive.org/details/consolelivingroom>>. Acesso em: 3 fev. 2018. (b) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mCkTXPickaw>>. Acesso em: 10 set. 2019.

Figura 18: *Street Fighter* (1987) e *Street Fighter V* (2016)



No final da década de 1980, o videogame *SimCity* teve sua primeira versão. Trata-se de um jogo de estratégia que consiste em colocar o jogador no papel de um prefeito de uma cidade a qual ele precisa gerenciar conflitos e imprevisibilidades que um gestor urbano enfrentaria enquanto procura desenvolver social e economicamente sua cidade. Neste videogame não se vence, mas se perpetua o ato de simular, construir e administrar seu patrimônio virtual por um longo tempo. *SimCity* abriu caminho para *The Sims* (até 2019 o jogo mais vendido para a plataforma PC). Atualmente, *SimCity* predomina em dispositivos móveis.

Figura 19: *SimCity* (1989) e *SimCity BuildIt* (2014)



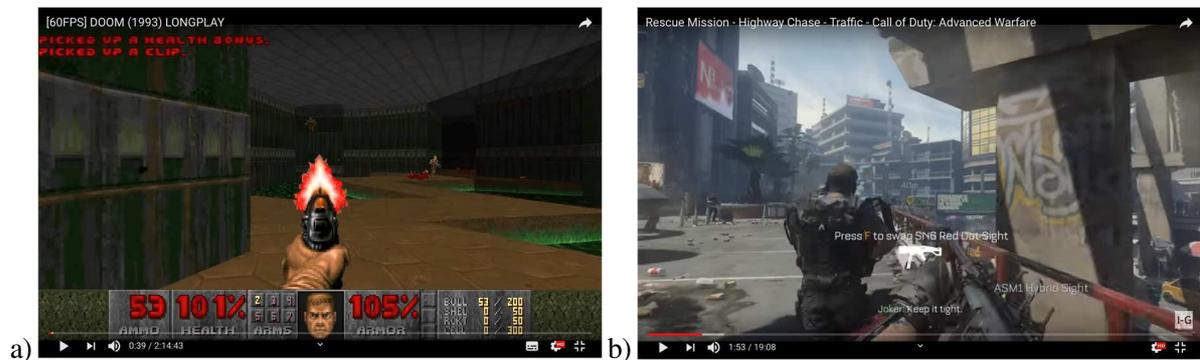
O que destaca os anos 1990 é a consolidação do computador como plataforma de jogar através de avanços de *hardware* que prenunciam os gráficos *3D* e apresenta jogos mais robustos em termos de processamento. Além disso, jogos de *RTE* e o crescimento da internet sedimentaram as condições para o que hoje é o fenômeno dos videogames em comunidades virtuais massivamente compartilhadas – os *MMOs*.

<sup>72</sup> (a) Disponível em: <<https://archive.org/details/consolelivingroom>>. Acesso em: 3 fev. 2018. (b) Capturado via PS4.

<sup>73</sup> (a) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A54blk-ojA4>>. Acesso em: 7 fev. 2018. (b) Capturado via Android OS.

Nesta década foi lançado *Doom* (1993), um dos primeiros *FPSs* que, apesar de se passar em Marte, merece menção porque sua sistemática em primeira pessoa ajudaria a sedimentar a base para diversos videogames que colocam o jogador na perspectiva subjetiva do avatar, promovendo uma imersão inovadora para a época. Curiosamente, além da interface que dava estatísticas sobre o corpo do avatar, também uma imagem central se preocupava em mostrar as expressões “faciais” deste. *Bioshock*, *Call of Duty* e *Battlefield* são alguns dos jogos contemporâneos que devem a *Doom* a perspectiva subjetiva. No capítulo 3, discutimos mais esta perspectiva e sua concepção em outros audiovisuais, como o cinema, a partir das contribuições de Galloway (2006).

Figura 20: *Doom* (1993) e *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014)



Fonte: YouTube<sup>74</sup>.

*Shadowrun* (1993) colocava o jogador em um mundo urbano com temática voltada ao combate do crime organizado em um clima sombrio e obscuro. Já em *EarthBound* (1994), diferente da tendência de fantasia de diversos *games* da época, o objetivo era a normalidade e conflitos os mais próximos da realidade possível em que um grupo de jovens aventureiros resolve problemas comuns ou pequenas aventuras juvenis na cidade em que habitam.

<sup>74</sup> (a) Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=iFnOLFd\\_ByQ](https://www.youtube.com/watch?v=iFnOLFd_ByQ)>. (b) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t4DQWbXVQvc>>. Acessos em: 7 set. 2019.

Figura 21: *Shadowrun* (1993) e *EarthBound* (1994)



Fonte: YouTube<sup>75</sup>.

Em 1997 foi lançado o primeiro *Fallout*. A premissa do videogame é que uma guerra nuclear na década de 1950 dizimou a superfície terrestre deixando-a apenas em ruínas. A população que se salvou o fez através de escotilhas subterrâneas. Cada escotilha desenvolveu-se de forma distinta e deveria perdurar por muito tempo. Quando os recursos começam a esgotar, o avatar deve sair da mesma para procurar soluções num mundo transformado e caótico que, anacronicamente, mantém uma estética da década de 1950 em suas cidades arruinadas, mas com tecnologias futurísticas. A ambiência do videogame é propensa ao *steampunk*, que mistura épocas e tecnologias.

No final da década de 1990 surge um dos maiores fenômenos em videogames contemporâneos por sua subversão e violência: *Grand Theft Auto* (1997) e sua cidade audiovisual de *Liberty City*. No primeiro jogo da franquia, o jogador vê a cidade com um olhar superior (em *plongee* reto) e controla um sujeito que, fora da lei, faz missões de roubar carros, atropelar pessoas, fugir da polícia e assim por diante. *GTA* causou muita polêmica na época e nas versões seguintes, até a versão mais recente em 2013.

Figura 22: *GTA* (1997) e *GTA V* (2013)



Fonte: YouTube<sup>76</sup>.

<sup>75</sup> (a) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0GBCYigystU>>. (b) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FTFt8HwSeAg>>. Acessos em: 13 set. 2018.

Enquanto *Half-Life* (1998) e videogames influenciados por ele focaram em narrativas, *Counter Strike* (CS) e outros baseados em suas mecânicas de jogo focaram em experiências de sociabilidade. O que cabe ressaltar, relacionando-se a esta *flânerie*, é que os jogos em primeira pessoa procuraram sempre manter um vínculo com passagens urbanas, mais ou menos degradadas pela guerra. CS e seus influenciados trazem guerras de todas as épocas que afetam cidades dos mais diferentes contextos de conflito, mostrando-as destruídas.

O destaque nos anos 2000 se dá pelo sucesso dos diferentes segmentos dos videogames (além de gêneros, plataformas como PC, console e dispositivos móveis), pela expansão da internet que potencializou jogos *on-line* e pelo sucesso de determinados títulos que vieram a superar a indústria do cinema ao lograrem mais cifras monetárias com a venda e distribuição de seus títulos em comparação aos ingressos e vendas de *DVDs*.

*The Sims* (2000) é o jogo mais vendido da história para a plataforma *PC*, e neste o comum ganha evidência. O jogador controla um personagem suburbano que tem que fazer ações simples como comer, decorar a casa, relacionar-se com vizinhos, etc. O início desta década foi marcado pela estreia do *Big Brother* no Reino Unido e a tendência de voyeurismo ganhou espaço também nos videogames. Elementos urbanos estão espalhados por *The Sims* e suas sequências, a ponto de uma delas voltar-se para a vida universitária e outra para a vida noturna. “*Sims*”, na verdade, exploram a ideia que os *NPCs* aprendem, reagem e evoluem, numa premissa que a convivência com estes personagens dentro do jogo seria diferente para cada jogador, embora cada ação e reação tenha sido previamente programada.

Figura 23: *The Sims* (2000) e *The Sims Mobile* (2017)



Fonte: YouTube<sup>77</sup>.

<sup>76</sup> (a) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ahOIJNLLtkI>>. (b) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=N-xHcvug3WI>>. Acessos em: 10 set. 2019.

<sup>77</sup> (a) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gi0AB5ksxuY>>. Acesso em: 10 set. 2019. (b) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=w0ItV0eYbGA>>. Acesso em: 10 set. 2019.

Percebe-se que a expansão dos videogames acompanhou o surgimento de recursos cada vez mais elaborados para os *designers* projetarem experiências lúdicas cada vez mais verossímeis, diversificadas e imersivas. Também é resultado desta proliferação de formas de representação a segmentação das formas de jogo e, por natureza, das formas de olhar a cidade. De pontos de vista elevados (ou “divinos”), o ponto de vista do jogador passou a ser cada vez mais próximo do avatar na forma de simular a mescla de corpos e experiências.

É difícil apontar de forma quantitativa – dada a grande efervescência do mercado dos videogames – mas a incidência de representações com cidades em suas experiências lúdicas aumentou consideravelmente, sobretudo quando as *engines* passaram a conter cada vez mais reminiscências de seus códigos algorítmicos anteriores. Ou seja, em alguns jogos encontrados nesta *flânerie* a base de programação é a mesma, alterando-se muitas vezes a superfície audiovisual o jogo, entendido nas telas nas quais se observa e se incorpora o avatar. Isto é sintoma de que muitos videogames são construídos sob camadas de outros jogos e códigos, que podem estar armazenados na memória lógica do *software* ou, ao menos, como rastros de outros jogos.

Por exemplo, sob o algoritmo do jogo *Half Life* foi produzido o jogo *Counter Strike*, aproveitando códigos, mecânicas, *designs*, gráficos e até elementos construtivos de suas cidades em pequenos detalhes, que podem ser encontrados por jogadores. Algoritmos são escritas na linguagem computacional e estão na base de programas e seus processos. *Engines* são programas para produzir jogos em que diversas rotinas sistêmicas já foram resolvidas.

Um algoritmo é um conjunto ordenado de passos executáveis, não ambíguos, que definem um processo finalizável. [...] Um programa é uma representação de um algoritmo. [...] Na verdade, dentro da comunidade da computação, o termo *programa* normalmente se refere a uma representação formal de um algoritmo projetada para aplicação computacional. Definimos *processo* [...] como a atividade de executar um programa. Note, no entanto, que executar um programa é executar o algoritmo representado pelo programa, então um processo poderia equivalentemente ser definido como a atividade de executar um algoritmo. Concluímos que programas, algoritmos e processos são entidades distintas, porém relacionadas. Um programa é a representação de um algoritmo, enquanto um processo é a atividade de executar um algoritmo. (BROOKSHEAR, 2013, p. 154-156).

Entre outras coisas, algoritmo é texto, ou melhor, gramática. Diferente de um texto lírico que se permite ser *non sense*, poético, abstrato ou surreal, o algoritmo tem a função simultânea de “falar” com o aparelho computacional físico (processador), dar-lhe comandos, descrever-lhe como este deve demonstrar um programa audiovisualmente e ordenar como ele se apresenta – o que confere ao algoritmo devires de montagem. Por ser gramatical e tender

ao regramento, o algoritmo passa a ser padronizável e a escrita que o faz resolver problemas não precisa ser realizada novamente se ela alcançou a melhor solução. Daí sua raiz na lógica e na matemática. Segundo Galloway (2007, p. 113, tradução nossa<sup>78</sup>):

O termo ‘algoritmo’ em si é um epônimo do matemático persa medieval Al-Khwarizmi, inventor das equações de equilíbrio e cálculos conhecidos coletivamente como álgebra. Os algoritmos sempre precisam de alguma entidade de processamento para interpretá-los – para Jacquard era o próprio hardware do tear e para Lovelace era a máquina de Babbage. Nesse sentido, os algoritmos são fundamentalmente uma questão de processamento mecânico (ou eletrônico, posteriormente). Os algoritmos podem lidar com contingências, mas no final devem ser finitos e articulados na gramática do processador, para que possam ser analisados de maneira eficaz. Por esse motivo, a gramática do processador define o espaço de possibilidade para o conjunto de dados do algoritmo. Da mesma forma, um algoritmo é um tipo de articulação visível da gramática maquina de qualquer processador.

Ou seja, porque algoritmos são gramáticas predefinidas para falar com o processador (ou o *hardware*) e porque jogos contemporâneos exploram soluções já realizadas por algoritmos anteriores é que podemos afirmar que um programa de computador e seus processos podem ser entendidos sob um ponto de vista arqueológico. Sobretudo porque, mesmo que soluções maquinaicas tenham sido encontradas, não significa que elas devam ser processadas na mesma ordem indefinidamente, o que leva videogames a uma seleção de partes de algoritmo relevantes para processar, mas também permite reordenar seus conjuntos de dados em ordens distintas. Por exemplo, o conjunto de códigos algorítmicos que regra como um corpo colide com outro dentro da simulação pode ser usado para programar o efeito do avatar que anda e é interrompido por uma parede intransponível em um videogame ou para propiciar que um avatar use seus punhos virtuais para socar outro corpo virtual e causar-lhe dano. Em essência é o mesmo algoritmo. Da mesma forma, um algoritmo está por trás de uma biblioteca de coisas já modelada no mundo tridimensional, de forma que não se faz necessário recriar “do zero” o mesmo objeto. Uma arma, uma garrafa, um carro, um prédio inteiro já pode estar realizado em outro videogame, podendo ser importado para outro, desde que compartilhando a mesma *engine*. Isso é mais natural ainda em jogos de franquia que têm o potencial de coexistir, na mais recente versão, certos algoritmos produzidos para a primeira.

---

<sup>78</sup> “The term ‘algorithm’ itself is eponymous of the medieval Persian mathematician Al-Khwarizmi, inventor of the balancing equations and calculations collectively known as algebra. Algorithms always need some processing entity to interpret them — for Jacquard it was the hardware of the loom itself, and for Lovelace it was Babbage’s machine. In this sense, algorithms are fundamentally a question of mechanical (or later electronic) processing. Algorithms can deal with contingencies, but in the end they must be finite and articulated in the grammar of the processor so that they may be parsed effectively. Because of this, the processor’s grammar defines the space of possibility for the algorithm’s data set. Likewise, an algorithm is a type of visible articulation of any given processor’s machinic grammar.”

Um bom exemplo audiovisual do cinema para isso é o ambiente de carregamento no entremeio da realidade e a simulação Matrix, onde é possível “carregar” armas, roupas, bombas e objetos específicos os quais a simulação não irá rejeitar, pois compartilha do mesmo código algorítmico (figura 24).

Figura 24: A área de carregamento (*loading*) em The Matrix



Fonte: IMDb<sup>79</sup>.

Por si só, isso evoca nosso agir arqueológico a cogitar sobre que camadas de outros jogos foram sobrescritos novos *designs* para além de uma ideia de rastros como em outras mídias. Há em jogos contemporâneos cada vez um mais processo de apresentar novas experiências que soterram antigos códigos, aprimorando-os e mudando suas superfícies na lógica da inovação. O mesmo ocorre com jogos com sequências, nos quais o jogo anterior foi usado como base para se programar o seguinte, alterando-se a narrativa e os desafios, mas ainda preservando de forma geral a forma de agir naqueles videogames. Um exemplo disso, é Assassin’s Creed, cujo jogo original se passava em cidades do oriente médio durante as cruzadas, sua primeira sequência se passava em cidades italianas renascentistas e o jogo que é objeto desta tese, se passa na Paris da Revolução Francesa. Ou seja, haveria certamente algumas coisas das cidades originais do primeiro jogo ali, enterradas nas diferentes versões que vieram a seguir. Bem como, pode-se entender esta cidade como construída sob ruínas de outras realizadas anteriormente – ruínas digitais.

Reinhard (2018, [s.p.], tradução nossa<sup>80</sup>) reforça esta ideia, dada a natureza digital do videogame: “[...] os jogos preservam evidências de atividades passadas, desde a produção até o uso, até a eliminação, desde a instalação até o chefe final. [...] Às vezes, o que resta é rico

<sup>79</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0133093/mediaindex>>. Acesso em: 13 set. 2019.

<sup>80</sup> “The games preserve evidence of past activity, from production to use to disposal, from installation to use to deletion, from beginning to gameplay to the final boss. [...] Sometimes what remains is data rich, and other times one is left with only a trace of fleeting occupation.”

em dados e, em outras ocasiões, fica-se apenas com um rastro de ocupação fugaz.” Ao se referir a *World of Warcraft – WoW*, explica melhor seu ponto de vista:

Como os videogames são sítios arqueológicos, eles crescem e mudam em tempo real. Por exemplo, o ainda popular MMO *World of Warcraft* continua a evoluir com novas atualizações e expansões e está atualmente em sua era ‘helenística’, talvez tendo atingido o pico em seu período ‘Clássico’ da expansão ‘Cataclysm’, que na verdade quebrou o mundo, forçando os jogadores a redescobrir paisagens familiares alteradas pelo retorno cataclísmico do dragão *Deathwing*. Não é possível para os jogadores voltar no tempo para revisitar iterações anteriores do mundo do jogo através dos servidores da *Blizzard Entertainment*, mas alguns jogadores formaram equipes de arquivamento para preservação e conservação daqueles tempos antigos. O mais notável deles é o *Elysium Project*, [...] que mantém um servidor contendo a versão ‘vanilla’ do *WoW* de 2004. Qualquer um pode visitar essa versão ‘arcaica’ do jogo para realmente experimentar o que era para navegar pela paisagem antes da criação de mods (modificações), montarias voadoras e até mesmo regiões inteiras no mundo de *Azeroth*. É a coisa mais próxima que temos de viajar no tempo e nos permite preencher a lacuna temporal entre passado e presente à medida que estudamos esse jogo. (REINHARD, 2018, [s.p.], tradução nossa<sup>81</sup>).

No caso dos videogames que são *corpus* desta pesquisa, ainda é possível verificar as relações arqueológicas com seus predecessores mais diretos, aqueles feitos pelo mesmo estúdio, lançados antes, ou mesmo, parte de uma vindoura franquia (caso do *Assassin’s Creed: Unity*), bem como outros jogos de franquias diferentes, mas que usam a mesma *engine*, cujo algoritmo já traz problemas resolvidos. Da mesma forma, é possível visitar suas versões anteriores pois os videogames são publicados e se encontram em sua versão gravada em disco de *DVD* ou *blu-ray*. No entanto, eventuais atualizações que a produtora disponibiliza para corrigir problemas são mais difíceis de notar. Assim, a evidência sobre a realização do jogo sobre camadas de outros videogames fica à cargo de provas percebidas na experiência de jogo e nas dinâmicas que ele estabelece. Sobretudo, porque o algoritmo é algo muito codificado cuja extensa escrita não é acessível na maioria dos casos.

Para finalizar esta *flânerie* sobre cidades em videogames, cabe destacar um fenômeno sintomático. Desde a definição do *corpus* de pesquisa até a abordagem do mesmo a partir de 2016, alguns títulos de considerável pregnância com o tema foram (ou estão para ser)

---

<sup>81</sup> “Because video games are archaeological sites, they grow and change over real-time. For example, the still-popular MMO *World of Warcraft* continues to evolve with new updates and expansions and is currently in its ‘Hellenistic’ era, perhaps having peaked in its ‘Classical’ period of the ‘Cataclysm’ expansion, which in effect broke the world, forcing players to rediscover familiar landscapes changed by the cataclysmic return of the dragon *Deathwing*. It is not possible for players to go back in time to revisit previous iterations of the game-world through *Blizzard Entertainment’s* servers, but some players have formed archival teams for preservation and conservation of those earlier times. The most notable of these is the [...] *Elysium Project*, which maintains a server containing the ‘vanilla’ version of *WoW* from 2004. Anyone can visit this maintained ‘Archaic’ version of the game to actually experience what it was like to navigate the landscape before the creation of mods (modifications), flying mounts, and even entire regions in the world of *Azeroth*. It is the closest thing we have to time travel, and it allows us to bridge the temporal gap between past and present as we study this game.”

lançados até 2020 que apontam a relevância desta pesquisa. Assim, nos permitimos fazer uma breve incursão no que se sabe destes empíricos ainda a serem estudados em pesquisas futuras para, especialmente, não omitir sua importância.

*Tom Clancy's The Division* (2016) é um jogo de mundo aberto em terceira pessoa que se passa numa Nova Iorque devastada por uma pandemia viral. Entre outras inovações, se investiu no videogame em reproduzir lugares reconhecíveis da cidade conhecida, porém degradados pós-apocalipse pandêmico. Em entrevista<sup>82</sup>, Tommy Alvarez, um dos artistas do título, evidencia a função da cidade construída para o jogo: “Uma das coisas principais para nós, do jogo, é ser baseado em Nova York. Então acho Nova York é a personagem principal do game. [...] Para isso, tivemos um novo motor de jogo [*engine*] chamado Snowdrop, que é muito poderoso.” Subentende-se algumas coisas nesta colocação: a necessidade de dar cada vez mais detalhes à cidade construída em suas imagens e pautar a existência do jogo nisto como elemento principal, bem como a defesa da inovação ou inventividade baseando-se no suporte de uma nova *engine* e na escala de representação.

*Spider-Man* (2018) também se passa em Nova Iorque e também tenta representá-la em detalhes e numa escala que deixou jogadores afetados com tamanha verossimilhança. A cidade fictícia onde o herói da Marvel Comics habita e combate o crime foi extremamente detalhada e, embora muitos jogadores procurassem razões na realidade para imergir neste videogame, a artista diretora do videogame Jacinda Chew, em entrevista a Meslow (2018, tradução nossa<sup>83</sup>), explica que não era a intenção, ou melhor, que a Nova Iorque que a equipe procurou criar era mais imaginada do que baseada na realidade.

Então não, *Spider-Man* não recria Manhattan. Cria um fac-símile de Manhattan. E, embora tenha inúmeras diferenças, parece estranhamente a coisa real. ‘Os nova-iorquinos me disseram que capturamos totalmente Nova Iorque’, diz Chew. ‘Mas não é uma representação individual da cidade de Nova Iorque. Existem algumas interpretações liberais. É aí que entra a arte. Eu queria dar ao jogador a sensação de estar na cidade de Nova Iorque. Sempre penso em nossa ‘New York City’ como

<sup>82</sup> SOTO, C. 'Tom Clancy's the Division': Nova York é figura principal, diz artista do game. **G1**, 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/brasil-game-show/2015/noticia/2015/10/tom-clancys-division-nova-york-e-figura-principal-diz-artista-do-game.html>>. Acesso em: 10 set. 2019.

<sup>83</sup> MESLOW, S. How *Marvel's Spider-Man* Crafted a Perfect Digital New York City for You to Save. **GQ.com**, 2018. Disponível em: <<https://www.gq.com/story/how-marvels-spider-man-crafted-a-perfect-digital-new-york-city-for-you-to-save>>. Acesso em: 10 set. 2019. Texto original: “*So no, Spider-Man does not recreate Manhattan. It creates a facsimile of Manhattan. And while it has countless differences, it feels, uncannily, like the real thing. ‘I’ve had New Yorkers tell me we totally captured New York,’ says Chew. ‘But it’s not a one-to-one representation of New York City. There are some liberal interpretations to it. That’s where the artistry comes in. I wanted to give the player the feeling of being in New York City. I always think of our ‘New York City’ as being the New York City of your imagination. And most of your imagination is a bit... fuzzy. Cabs are everywhere. The fire escapes. The water towers. I think of red brick buildings—which is funny, because in hindsight, I don’t think there are that many red brick buildings in New York City. We take those elements, and we crank it to 100.’*”

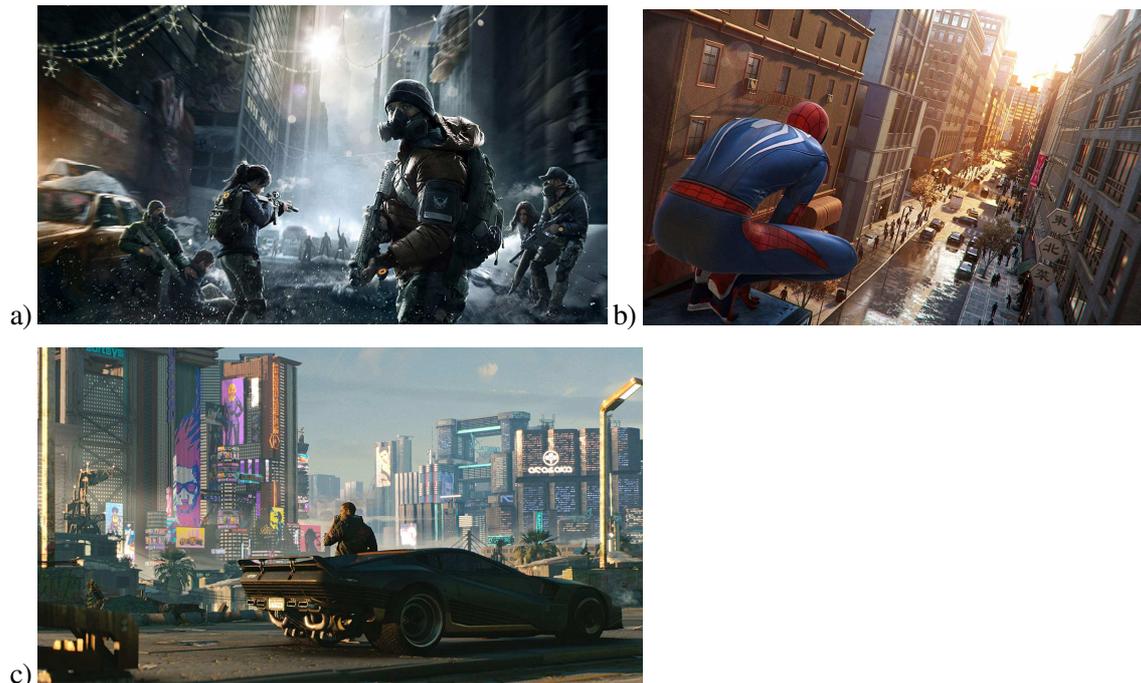
sendo a cidade de Nova Iorque da sua imaginação. E a maior parte da sua imaginação é um pouco... confusa. Táxis estão por toda parte. O fogo escapa. As torres de água. Penso em prédios de tijolos vermelhos – o que é engraçado, porque, em retrospectiva, acho que não existem muitos prédios de tijolos vermelhos na cidade de Nova Iorque. Pegamos esses elementos e aumentamos em 100.’

Nestes dois videogames recentes que representam Nova Iorque fica evidente o ponto de partida, mas não o de chegada. A cidade vira uma ideia imaginada que tem outra natureza – distópica, fantástica, enfim, uma imagem técnica produzida no suporte digital com características audiovisuais. Por fim, concluímos esta visada em jogos contemporâneos lançados após 2016 com *Cyberpunk 2077*, com data de lançamento de abril de 2020. Muito conteúdo tem sido produzido sobre este videogame e *demos* disponibilizadas em eventos específicos já dão uma ideia do que o jogo entregará e a principal delas é sua cidade. *Night City* é a cidade audiovisual deste videogame, que promete ser densa, multicultural e anacrônica, como o próprio conceito de *cyberpunk* indica. Além disso, *NPCs* e avatares terão representações híbridas de corpos orgânicos com partes inorgânicas. “*Night City* é grande, muito grande e é uma representação de como seria o nosso futuro. Os edifícios aumentam mais do que vimos anteriormente com tecnologia e arquitetura mais avançadas do que temos hoje em dia. Luzes de neon se espalham pela cidade como ervas daninhas e enchem a cidade de luz.”<sup>84</sup> A figura 25 traz imagens destes três videogames contemporâneos e relevantes que vêm a compor a visada que tematiza esta pesquisa, com cidades-jogo complexas, densas, dialógicas e atores, na forma de *NPCs* projetados como parte do lugar que habitam e de avatares incorporados por ou como extensões dos jogadores, que passam a visitar tais lugares.

---

<sup>84</sup> ADVERTORIAL. **Nordic.IGN.com**, 2019. Disponível em: <<https://nordic.ign.com/cyberpunk-2077-pc/26309/promoted/cyberpunk-2077-this-is-night-city>>. Acesso em: 10 set. 2019. Texto original: “*Night City* is big, very big, and a depiction of what our future could look like. Buildings rise higher than we have seen before with more advanced technology and architecture than we have nowadays. Neon lights spread over town like weeds and fill the city with light.”

Figura 25: *Tom Clancy's The Division* (2016), *Spider-Man* (2018) e *Cyberpunk 2077* (2020)



Fonte: IMDb<sup>85</sup> <sup>86</sup>.

Esta *flânerie* não incluiu videogames que se passam em ambientes híbridos que misturam mundos sintéticos e reais, a exemplo dos ARGs, discutidos nas pesquisas de Andrade (2015) e Lopes (2014). Nestas experiências lúdicas o digital se mistura com a realidade urbana e a figura do avatar normalmente é “esmagada” ou vivida pelo próprio usuário. Isto foge aos propósitos desta tese, que consiste em cartografar arqueologicamente as cidades audiovisuais construídas dentro de experiências lúdicas dos videogames nos quais há um corpo virtual interigente construído dentro dela – o avatar – para olhar o mundo do jogo e seus NPCs.

## 2.2 Cidades e montagem audiovisual

Neste subitem procuramos evocar embasamentos fundantes sobre montagem que nos permitam compreender as cidades que olhamos como resultado desta articulação própria, mas não exclusiva, do audiovisual. Assim, nosso foco se dá nas montagens temporais e espaciais

<sup>85</sup> (a) Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt3451374/mediaindex>>; (b) Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt5807780/mediaviewer>>; (c) Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt5807780/mediaviewer>>. Acessos em: 10 set. 2019.

<sup>86</sup> Chama nossa atenção como o site IMDB.com, reconhecido por ser um banco de dados abrangente e confiável sobre audiovisual em suas diferentes manifestações com mais de seis milhões de títulos e nove milhões de personalidades e produtores audiovisuais, especialmente de televisão e cinema, tem incluído base de dados sobre videogames. Este é mais um sintoma da inclusão dos videogames como audiovisuais.

que permeiam o audiovisual e que, entre outras concepções, nos permite convergi-los dada sua natureza técnica.

Walter Benjamin (1983, p. 27), falando do cinema, apontava uma nova forma de perceber através de uma estética da máquina:

Sua natureza ilusionística é de segunda ordem, o resultado da montagem. Em outras palavras, no estúdio o aparelho impregna tão profundamente o real que o que aparece como realidade pura, liberta do corpo estranho da máquina, é o resultado de um procedimento especial, a saber, a imagem é filmada por uma câmera disposta num ângulo especial e montada com outras similares. A realidade aparentemente depurada de qualquer intervenção do aparelho torna-se aqui o máximo do artifício: a visão da realidade imediata tornou-se uma flor azul (Blaue Blume) no jardim da tecnologia.

A capacidade maquínica do cinema de enquadrar o movimento mesmo da realidade e construir um novo olhar sobre o objeto filmado naturalmente abriu um leque de possibilidades até os dias atuais ainda estudadas sobre como a imagem tornou-se central, sobretudo, quando há mundos contidos no plano audiovisual. As cidades que nos interessam aqui são desta segunda natureza e, como tais, nos ensinam sobre ela, a técnica. Em outras palavras, esta máquina possibilitou a construção de percepções e construções de imagens sobre a vida, sobre pessoas, sobre artes e, mais interessante aqui, sobre os lugares que vem sendo chamados de cidades e, ao mesmo tempo, esses espaços se tornaram lugares que dão a ver a técnica. A arte cinematográfica (e anteriormente da própria fotografia) permitiu ao longo do século XX, que a experiência da cidade fosse traduzida através de telas para diferentes lugares – cidades da ordem da “flor azul”, nas palavras de Benjamin – que compartilham algumas marcas de um imaginário comum ao que entendemos por cidades fora das telas, as cidades nas quais moramos e nas quais produzimos audiovisual. A experiência do olhar urbano construído no mundo da vida cotidiana (em princípio) em outras culturas gera percepções múltiplas sobre o que está no enquadramento. Sendo ou não uma representação do mundo físico trata-se um processo de recorte e o que está neste plano (diegético ou não-diegético) tem rastros de uma ideia de cidade, o que possibilitaria uma cartografia da mesma dentro da máquina que a projetou – aqui, no caso, no videogame.

A perspectiva benjaminiana sobre cidades pode dar indícios de como cidades representadas em audiovisuais mantêm, recuperam ou atualizam, afetos similares que motivaram Benjamin a estudar Paris do século XIX como capital da modernidade. Representações de cidades em audiovisuais são construtos que atualizam um conjunto de

virtualidades sobre a cidade para criar um espaço de imagens urbanas numa experiência lúdica com características de sonho e fantasmagoria, que ao mesmo tempo lembra e apaga.

Como um colecionador, Benjamin coletou fragmentos de forma livre e, dentre estes fragmentos, ele se “autorretratou”, descrevendo-se como um “grande fisiognomista” do mundo dos objetos, com um dom para manejar e interpretar os referidos objetos (ou fragmentos) e seus rastros como peças de uma “enciclopédia mágica” com vistas a construir qualquer diagnóstico. As “Passagens”, no entanto, tendem mais a ser visualizadas do que narradas de forma que as relações entre as partes se dão de forma constelacional, por associações de ideias.

Ainda sobre a fantasmagoria, Benjamin a tem como uma alegoria da contemporaneidade, uma forma de alucinação mental ligada às novas tecnologias visuais, antes de tudo, uma atividade não-racional vinculada a conteúdos inconscientes. Nesta repetição infernal, a fantasmagoria das imagens técnicas apresentaria um mundo espectral que ultrapassa antigas alegorias e o tempo seria deveras afetado, pois “[...] na monotonia o tempo não passa – como em Kant; não transcorre, como para Bergson; não sobrevém, como em Heidegger – ele retorna; [desta forma] a repetição da narrativa, através da qual se transmitia uma experiência, transforma-se em repetição de um mesmo lamento nostálgico.” (MATOS, 2009, p. 1130-1131).

A maior aproximação entre as cidades e o cinema feita por Benjamin é produtiva a esta tese está no que ele chamou de poder surreal do fragmento, isto é, na montagem. No caso da cidade temos, sobretudo, uma montagem espacial. O fragmento tem o poder de viajar em qualquer direção, o que sugere ser um poder lúdico, capaz de montar e compor novas formas e sentidos. Para Benjamin, a cidade de Paris constitui uma constelação que reúne fragmentos micrológicos do modo de viver do século XIX. “O contexto comunicativo urbano, já liberto dos mitos de fundação e das naturezas não corrompidas, permite ligar uma nova cadeia significativa. [...] Mas, só a grande cidade tem esta estranha liberdade.” (BENJAMIN, 1971 *apud* CANEVACCI, 1993, p. 101). Foi esse poder do fragmento que permitiu ao filósofo “arrancar” as citações de contexto para encontrar novos sentidos como foi o caso relatado por Canevacci e citado pelo próprio Benjamin, de um aviso de jornal: “Em 1867, um comerciante de tapetes colou cartazes de propaganda nas pilares de uma ponte” (BENJAMIN, 1986, p. 232). Este pequeno fenômeno, arrancado do contexto, permitiu a Benjamin ligar uma nova cadeia significativa e não óbvia: um tapete, um cartaz, uma ponte.

No que diz respeito à montagem e linguagem audiovisual devem ser ainda melhor aprofundadas as formas de cada mídia operar suas montagens (planos, enquadramentos,

movimentos de câmera, estéticas), particularmente como estas linguagens estão presentes e operam sentidos nos videogames, território que, conforme viemos afirmando, recicla, também como um trapeiro, por diversas mídias audiovisuais.

Cidades em videogames têm o limite da modelagem construída para sua finalidade. Este espaço virtual é arquitetado para o avatar habitar, de forma que sua existência e seus propósitos estão limitados a este lugar. Este corpo de memória é reiniciado a cada vez que ele é abatido ou falha em sua missão. Quando isso acontece no videogame, a cena da cidade reinicia e a mesma se regenera para que o avatar retorne onde foi abatido e tente novamente, até que seu aprendizado reúna condições de superação.

A ideia mesma de que o avatar tem como única função dar início e movimentar a simulação é própria dos videogames, pois sem a decisão de iniciar um jogo, aquele mundo não existe a não ser enquanto potência. Ou seja, todo o *design* perde efeito se o avatar não começar a interagir com ele através de escolhas que o jogador faz por ele. Ele está sendo assim significado como centro daquela cidade, que passa a se constituir em função da presença e dos movimentos do avatar e que, por sua vez, estão relacionados aos movimentos do jogador.

Inclusive há videogames que permitem a edição da sua cidade de forma que o jogador assume o papel de uma espécie de (*level*) *designer* com poder criar a cidade a seu jeito. Como um livro de colorir, o jogador faz da cidade algo que ele tenha mais familiaridade e os espaços onde se pode intervir são predeterminados pelo *designer* original do videogame. Da mesma forma, quando um jogador interage com um videogame, leva consigo memórias que o definem e que tornam uma experiência estética especular de forma que há um olhar mútuo entre jogador e jogo, e este é também, mutuamente, transformador. No videogame, a cidade que cada vez é tensionada pelo jogador através do avatar é cada vez mais uma cidade original que parte de um *design*, mas não se deterá a ele indefinidamente, pois o jogador tomará esta cidade para si.

Cidades audiovisuais em videogames são construídas com a matéria-prima do *software* a partir de conteúdos não exclusivos aos jogos, mas que falam à experiência do jogador em estéticas que ele projeta por meio de imagens. Desta forma, a cidade-jogo de dados e algoritmos está tanto com a memória do jogador, quanto com o conteúdo do jogo e as ações e reações de ambos no fluxo de desafios criados pelo *game design* são mediados por uma interface do mundo-jogo (JØRGENSEN, 2013) ao jogador, a mesma que mostra a cidade e que fornece informações imediatas, como a geolocalização do avatar naquela cidade, a expectativa de vida que ele tem antes de sucumbir, inimigos próximos, etc.

As construções de cidades em jogos se dão também a partir de algoritmos que aproveitam códigos já produzidos para reconfigurá-los e atualizá-los substituindo, por vezes, apenas a superfície vista pelo jogador e pelo avatar, mas escondendo escombros de outros *softwares*, especialmente dos videogames, mas não exclusivamente.

Imagens em audiovisuais se configuram, quase sempre, em campos, enquadramentos, ou superfícies, geralmente em planos sequências, sem cortes. Estas “apresentações”, por si só, já têm o efeito de produzir sentidos e ambiências, sobretudo, no plano audiovisual, que se comporta de formas específicas comuns em diferentes telas da mesma forma que traz especificidades. Mesmo o que está fora do campo é portador de sentido e capaz de afetar o observador pela sua ausência, como aponta Aumont (2004, p. 40):

Se o campo é a dimensão e a medida espaciais do enquadramento, o fora de campo é sua medida temporal, e não apenas de maneira figurada: é no tempo que se manifestam os efeitos do fora de campo. O fora de campo como lugar do potencial, do virtual, mas também do desaparecimento e do esvaecimento: lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o do presente.

No caso dos videogames, especialmente os tridimensionais, que dão certa autonomia ao jogador e seu avatar para “olharem ao redor”, o campo é algo difuso. Ele foi previsto pelo algoritmo do *software*, mas, ao mesmo tempo, não foi predeterminado para ser fixado naquele enquadramento indefinidamente. Determinados jogos dão e tiram o controle do jogador em decidir para onde olhar e como enquadrar. Independentemente deste controle, o extracampo, o invisível ou não enquadrado têm uma potência no audiovisual dentro de uma experiência lúdica em partes parecido com o cinema e a televisão, e em partes, distinto.

O porvir do campo imagético ou mesmo seu esvaecimento quando passado sua existência presente têm a potência de configurar experiências estéticas específicas que não se limitam ao espaço, quando este está presente no campo, mas ao tempo, quando este ressoa afetos de memória, quando não está enquadrado. Pede-se uma constante imaginação por parte do jogador sobre o que ele não está vendo ou influenciando, mas que está ali nesta cidade acontecendo. No entanto, enquanto a imaginação tem certo efeito sobre a memória e vice-versa, é preciso precaução quanto a associar este efeito sempre como lembranças. Sobre esta distinção, Bergson (2006b, p. 49) lembra que

[...] *imaginar não é lembrar*. Uma lembrança, à medida que se atualiza, sem dúvida tende a viver numa imagem; mas a recíproca não é verdadeira, e a imagem pura e simples não me remeterá ao passado a menos que tenha sido de fato no passado que eu tenha ido buscar, seguindo assim o progresso contínuo que a levou da obscuridade para a luz.

Desta forma, uma lembrança evocada por um observador pode residir uma imagem, mas a imagem não tenderá a fixar-se em lembranças exceto por esforço do observador. No caso dos videogames, imagens periféricas planejadas pelo *designer* podem ter mais ou menos importância e estão ali para propor uma ambiência da experiência lúdica. Os efeitos sentidos pelo ocaso da emergência das imagens são diversos e agem especialmente no/pelo tempo através da mera existência das mesmas em manifestações diversas. Neste sentido, a sensação ou experiência é sempre algo poderoso e atual, enquanto uma lembrança emerge do inconsciente para uma (nova) apresentação na atualidade da imagem. Porém, esta lembrança não é a memória pura, senão transformada por um contexto específico de atualização por conta da imagem que propiciou seu retorno.

A sensação, com efeito, é essencialmente atual e presente; mas a lembrança, que a sugere do fundo do inconsciente de onde ela mal emerge, apresenta-se com esse poder *sui generis* de sugestão que é a marca do que não existe mais, do que ainda queria ser. Mal a sugestão tocou a imaginação e a coisa sugerida se desenha em estado nascente. (BERGSON, 2006b, p. 51).

No plano audiovisual se apresentam imagens e sons em articulação trazidas por um projeto (*design*) que compôs novas configurações de/sobre outras imagens oriundas do próprio meio ou de outros que compartilham um imaginário com potencial de evocar lembranças. No caso do videogame, em especial daqueles que trazem cidades, estas escolhas foram feitas por um *designer* que construiu parte por parte esta ambiência utilizando elementos que ele inventou ou reciclou de outras cidades já construídas (ou desconstruídas) no meio digital ou importadas de outros meios, normalmente audiovisuais. A tal jogo de composição, oriundo mesmo da concepção de *design*, Flusser (2017, p. 180) faz uma provocação: “[...] a palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas.” Sob essa perspectiva, o *designer* seria tido em Flusser como um falsificador, manipulador que tem o interesse de criar armadilhas construídas. Tratando-se especificamente do audiovisual, tal *designer* utilizaria das características próprias dos meios para construir (ou montar) planos que portam experiências que, quanto mais complexas e dialógicas, mais têm o potencial de afetar o observador ou mesmo a outros audiovisuais por interferência. Mais especificamente ainda, em se tratando de videogames, a construção não só tem a função de dar ambiência ao audiovisual, mas de apresentar desafios e um senso de urgência que normalmente não está ali para deixa o avatar inerte, mas em movimento, perseguindo ou sendo perseguido,

escondendo-se, lutando, reagindo com coisas programadas a acontecer à medida que o jogador age e o avatar repercute a decisão na cidade do jogo.

Manovich (2014) reflete sobre um contexto em cada vez mais a remixabilidade é constante e presente nas mais diferentes manifestações midiáticas, fruto de projetos (*designs*) cada vez mais complexos e audaciosos que, em se tratando de audiovisual, não mais montam apenas de forma linear/temporal (EISENSTEIN, 2002), mas também de forma espacial, dentro do próprio plano. Por conta desta montagem espacial, sobreposições de imagens congregam cada vez mais estímulos de afetariam a memória. O hibridismo criado por novas propostas de interferências no plano audiovisual geraria novas estéticas como resultado de experiências cujo potencial reside nas imagens contidas nestes *remixes*. “Essa lógica é a mesma observada na criação de novos híbridos biológicos. Ou seja, o resultado do processo de hibridação não é simplesmente a soma mecânica das partes previamente existentes, mas uma nova ‘espécie’; um novo tipo de estética visual que não existia antes.” (MANOVICH, 2014, p. 228, tradução nossa<sup>87</sup>).

Esta remixabilidade é possível por novos ambientes de *softwares* que nem sempre estão evidentes no plano audiovisual, mas foram operados por *designers* que os usaram como ferramentas também permeadas de remixabilidade e convergência, permitindo diferentes ordens de hibridação também resultado de remixes tecnoculturais. Ou seja, diferentes ordens de imagens produzidas por diferentes meios são reunidas em diferentes *softwares* que (re)configuram diferentes formas de apresentação de imagens. Estas terminam no plano audiovisual em diferentes telas, propiciando novas interfaces e ambiências (McLUHAN, 1969b) em um bombardeio constante à memória do observador – no caso dos videogames, do jogador.

Hoje, os *designers* não apenas remixam conteúdo de diferentes mídias, mas também suas técnicas fundamentais, seus métodos de trabalho e suas formas de representação e expressão. Unidas no mesmo ambiente de software, as linguagens da cinematografia, animação tradicional, animação por computador, efeitos especiais, *design* gráfico, tipografia, desenho e pintura formam uma metalinguagem. Um trabalho produzido nesta nova metalinguagem pode usar todas as técnicas, ou um subconjunto delas, que anteriormente eram exclusivas dessas diferentes mídias. (MANOVICH, 2014, p. 233, tradução nossa<sup>88</sup>).

---

<sup>87</sup> “Esta lógica es la misma que la que se observa en la creación de nuevos híbridos biológicos. Esto es, el resultado del proceso de hibridación no es simplemente la suma mecánica de las partes antes existentes sino una nueva ‘especie’; un nuevo tipo de estética visual que no existía antes.”

<sup>88</sup> “Hoy, los diseñadores no sólo remezclan contenido de diferentes medios sino además sus técnicas fundamentales, sus métodos de trabajo y sus formas de representación y expresión. Unidos en un mismo ambiente de software, los lenguajes de la cinematografía, la animación tradicional, la animación por computadora, los efectos especiales, el diseño gráfico, la tipografía, el dibujo y la pintura conforman un

Em outros termos, diferentes meios detinham diferentes ordens de (re)produção de imagens que, no contexto contemporâneo tecnocultural, se encontram e colidem para (re)criar novas imagens com propósitos distintos, criando experiências estéticas novas, sempre construídas sobre camadas de imagens remixadas – segundo Manovich, com um certo grau de metalinguagem. No caso de videogames, a dialética que há entre aquele que olha e aquilo que é visto é um fluxo com uma intermitência maior do que em outros audiovisuais quando as tecnologias empregadas de *hardware*, *software* e mecânicas absorvem representações de diversas fontes para sedimentar novas representações. Em mídias digitais, mais que em outras, é plausível mapear a fonte da representação pois a principal característica desta é a memória.

Liberto pela condição de que a tecnologia estaria “escondida” – ou invisível, segundo Schell (2011) – na mediação, não fica evidente ao jogador donde emergem elementos construtivos, quando, na verdade, eles estão no “DNA” da ambiência criada. Desta forma, cidades audiovisuais em videogames, produzidas por *hardwares*, *softwares* em seus dados e algoritmos carregam “ossadas” de outros jogos no seu código, da mesma forma que evocam de outras mídias audiovisuais as representações da cidade que sirvam para dar ambiência àquela experiência lúdica em específico. Ao jogador cabe habitar estas ambiências com o corpo do avatar, construído com o mesmo código da cidade.

Esse fato revela dois vieses sobre a memória deste corpo, pois, ao mesmo tempo que o avatar é parte do jogo, sua programação e memória, é também um simulacro que tem a função de representar o jogador e, portanto, a memória deste. É como se o corpo do avatar fosse um espelho duplo que, de um lado, reflete o videogame e seu complexo construto e, de outro, reflete o jogador e seu investimento de memórias. Enquanto faz isso, a programação do avatar é limitada pelo algoritmo do jogo pois sua memória é recente e limitada a “vida” que ele está. Quando o avatar sucumbe às armadilhas do jogo, sua nova existência não reserva conhecimento suficiente de sua “vida anterior”, lembrança que está com o jogador. Repete-se a cena da cidade de forma que o jogador tem por ela uma memória subjetiva, o jogo uma memória objetiva e o avatar uma memória limitada.

### 3 AUDIOVISUALIDADES NOS VIDEOGAMES

Este capítulo tem por objetivo endereçar a ideia geral desta pesquisa que consiste em olhar o videogame como uma atualização da mídia audiovisual, esta última entendida como virtual neste misto que adotamos como problema. Retomando o discutido até agora, partimos dos processos midiáticos audiovisuais em direção aos (e abraçando os) *game studies*, que vêm reunindo as pesquisas multidisciplinares, convergindo conceitos que vão da imagem audiovisual até o *game design*. Procuramos fornecer uma visada que dê conta de um possível estado da arte sobre as questões-chave que procuramos abordar nesta pesquisa e que emergem dos empíricos. Para isso, compreendemos o videogame não somente como um objeto tecnológico, cultural e estético pelo campo da comunicação, mas também como artefato audiovisual que é constituído de imagens e sons e, sobretudo, como um objeto arqueológico, dada a perspectiva de mídia.

“Videogame” é o termo principal que adotamos para se designar o objeto de estudo nesta pesquisa. Além desta terminologia aparecer de forma recorrente em pesquisas alocadas nos processos midiáticos e nos *game studies*, nos parece mais pertinente fixá-la, embora em algumas bibliografias transversais a terminologia utilizada apareça como *game*, jogo digital ou videogame. Esta opção também se dá porque indica uma interface de mediação vinculada ao vídeo (e tudo que conceitualmente o define), além de que o termo “jogo” preferimos usá-lo mais especificamente para designar o conceito que adotamos como devir, pelo qual procuraremos nas cidades audiovisuais. Fazem coro a nossa escolha autores que são referência fundamental para nossa pesquisa com os quais pretendemos nos alinhar, como Murray (2003), Machado (2007) e Galloway (2006), que utilizam o termo “videogame” com frequência.

Outra designação recorrente, também em português, é “jogo eletrônico”, que inclui objetos que não se dão necessariamente pela mediação audiovisual de uma tela ou vídeo, como é o caso das máquinas de jogo presentes em estabelecimentos comerciais de entretenimento (como bares e *playgrounds* em *shopping centers*). Seria um outro (e relevante)

problema de pesquisa entender estes dispositivos a partir das audiovisualidades mas, dada a natureza mais abrangente, este termo não é adotado, mesmo que sinônimo aos objetos que adotamos.

Há naturalmente uma confusão cultural no Brasil acerca do termo videogame relacionado à máquina física doméstica em que se processam os jogos, cuja terminologia mais adequada é “console” ou “console de videogame”, ou seja, o *hardware*. Entendemos “videogame” como o jogo no vídeo, ou na mediação da tela, mas não temos também como não pensar com ele o aparelho físico que permite uma interação, uma estética, um ambiente específico.

Mesmo assim, é possível que os termos “*game*” ou “jogo digital” apareçam aqui referidos aos jogos específicos que formam o *corpus* desta pesquisa. Outro termo que adotamos é “jogador” para designar aquele sujeito que interage com o jogo de forma lúdica e participativa. Em algumas bibliografias que tratam de questões envolvendo mídias digitais e imersão a terminologia que pode aparecer trata como “interator” o sujeito humano que imerge nas ambiências digitais. Como procuramos focar em videogames, optamos por “jogador”, embora “interator” possa ser sinônimo em determinadas passagens.

### **3.1 Pensando os videogames como processos midiáticos**

Uma forma de reunir o que se pesquisa sobre experiências lúdicas vem se chamando *game studies* (ou estudos de jogos). Os *game studies* englobam o estudo de/dos jogos, do ato de jogá-los, dos jogadores e da cultura que os envolvem e converge pesquisas que vão desde questões antropológicas até técnicas, passando pelo papel que o jogo desempenha na sociedade e na cultura. Além disso, envolve o estudo de todos os tipos de jogos, dos analógicos aos digitais e incluindo até os esportes. Enquanto os jogos digitais ainda não eram o *mainstream* os estudos de jogos não tinham a evidência que têm atualmente e seu foco se dava principalmente em questões sociológicas e psicológicas que visavam observar o comportamento do indivíduo, suas interações e impactos na vida em sociedade. Com o desenvolvimento dos jogos digitais a partir da década de 1960, pesquisas voltadas a investigar a relação do indivíduo e sua sociedade com as emergentes TICs passaram a ficar mais evidentes.

Vinte anos atrás, o estudo dos videogames pode ter sido recebido com escárnio ou zombaria. Afinal de contas, quem consideraria jogos simplistas como *Pong* e

*Breakout*<sup>89</sup> algo mais do que meros brinquedos? No máximo, foram reconhecidos como extensões primitivas de jogos de tabuleiro e de cartas. Nas três décadas desde então, o que foi visto como um conjunto de entretenimento de pontos em uma tela de TV se tornou um fenômeno cultural de proporções massivas e certamente merece ser examinado com detalhes. (RABIN *et al.*, 2011, p. 39).

De forma preliminar, três abordagens chamam a atenção nos *game studies*: das ciências sociais (como os jogos afetam as pessoas), das humanidades (os significados evocados nos jogos) e do jogo pela indústria (evolução tecnologia e mercado). Cada vez mais jogos analógicos e digitais têm sido alvo de pesquisas do campo da comunicação em disciplinas sobre a mídia (televisão, cinema e mídia digital) envolvendo análises de conteúdo, discurso, recepção e circulação (vide ementa do GP do Intercom no capítulo 1).

Raessens e Goldstein (2005) apresentam os *game studies*, especialmente no que se refere aos videogames, como um conjunto de temas ao redor do objeto principal. Nesta organização tem-se como objeto principal os videogames propriamente ditos e, orbitando o mesmo, o *design*, a recepção, os jogos como fenômeno estético, os jogos como fenômeno cultural e os jogos como fenômeno social. Fragoso (2005 *apud* FALCÃO; MARQUES, 2017, p. 20) relembra a divisão da grande área de pesquisas em videogames em três subáreas/eixos que ajudam a endereçar as preocupações preliminares de diferentes campos:

Essa divisão em ‘áreas subdisciplinares’ parece ser a base dos 3 eixos que caracterizam atualmente a pesquisa sobre games, identificados na literatura em língua inglesa como *game programming* (programação de games), *game design* (design de games) e *game studies* (estudos de games). O primeiro, *game programming*, trata da programação e aspectos técnicos em geral, no nível do software e do hardware. O segundo, *game design*, volta-se para questões relativas à criação: métodos e técnicas de projeto, desenvolvimento e validação de mecânicas, de dinâmicas, dos mundos de jogo e seus elementos. O terceiro, *game studies*, considera, por um lado, a inserção e influência dos games no cenário sociocultural, político e econômico e, por outro, aspectos internos do próprio game (características do mundo do jogo, de seus personagens, de sua narrativa, etc.), bem como de seu contexto imediato (experiência de jogo, *gameplay*, etc.). Os 3 são multidisciplinares, embora seja possível identificar uma área de conhecimento predominante em cada um: computação em *game programming*, Design em *game design* e Comunicação em *game studies*.

Pensar os games como um processo comunicacional, portanto, nos autoriza a olhar para essas três dimensões não como disciplinas ou subdisciplinas, e sim dinâmicas de um grande processo midiático. Esse processo midiático é atravessado por *software* e *hardware* (é um processo programado para ser jogado); é projetado para ter uma inserção no universo dos

---

<sup>89</sup> *Pong* é um dos primeiros videogames (1972) originalmente fabricado pela Atari. É melhor abordado no capítulo 2. *Breakout* é um videogame também desenvolvido pela Atari (1976), que foi concebido por Nolan Bushnell e Steve Bristow, influenciados pelo próprio *Pong*.

jogos e uma interface com os usuários, uma estética, uma narrativa, entre outros, e, como todo e qualquer meio, cria um ambiente, se inserindo e tensionando o cenário sociocultural, a visão de mundo e todas as instituições que estão nele, nossa forma de perceber e conhecer. Essas três dinâmicas são inerentes à existência de um videogame e por isso não podemos separá-las.

Uma outra questão cara aos *game studies* é a distinção entre narratologia e ludologia (GOMES, 2009). A narratologia é entendida como o conjunto de abordagens que percebem a construção narrativa do objeto, passando por influências de outras artes e mídias, considerando a existência de personagens, atos, arquétipos, motivações, disputas, jornadas, montagens, etc. A ludologia compreende o conhecimento ligado à interação num sistema simulado e delimitado por regras e interpretações dos sujeitos envolvidos, nos quais condições planejadas pedem por ações de seus participantes e implicam por colocar algo “em jogo”. Para algumas perspectivas científicas, narratologia e ludologia são tão distintas e, por isso, incapazes de existir juntas, enquanto para outras, os dois campos são convergentes, mas precisam ser trabalhados separadamente, ou seja, como duas partes coexistentes, porém, respeitando suas especificidades. Muitos narratologistas entendem que os jogos devem ser considerados a partir de suas histórias, tal qual são os filmes ou os romances, por exemplo. Alguns ludologistas, por sua vez, afirmam que os jogos não seriam como outros meios narrativos pelo fato de o jogador ser interagente e participar ativamente da experiência, razão pela qual afirmam que ele deveria ser entendido em sua própria especificidade. Ou seja, justificam a separação pelo aspecto da interatividade do jogador e consideram que as obras narrativas não levam em conta essa participação.

Em parte, questões sobre conteúdo e forma dos videogames são, de fato, indagações sobre o próprio poder da narrativa. A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. [...] As histórias que são contadas em formatos participativos nos envolvem de uma maneira diferente daquelas às quais assistimos ou ouvimos. [...] Os teóricos do estudo dos jogos esforçam-se por destacar as diferenças entre eles próprios e os teóricos da narrativa, uma postura que tem sido produtiva para o início de seu projeto acadêmico. Os jogos precisam mesmo de um vocabulário crítico distinto da terminologia acadêmica. [...] Mas representar, jogar e contar histórias estão intimamente ligados. Tal como linguagem, são componentes ancestrais e definidores de nossa humanidade. São também recursos para as tarefas culturais que enfrentamos atualmente, especialmente a de viver numa comunidade global que traga compreensão e respeito mútuo através de nossas múltiplas fronteiras culturais. (MURRAY, 2003, prefácio).

Nesta pesquisa adotamos a perspectiva compartilhada por muitos pesquisadores que coloca a indissociabilidade entre narratologia e ludologia e pretendemos construir entre essas

e outras perspectivas a perspectiva das audiovisualidades nos videogames. Pensamos como cada um dos jogos em questão joga e conta histórias ao mesmo tempo e, sobretudo, tentamos perceber os jogos e as histórias que não estão no plano mais evidente dos conteúdos, e sim das montagens. Entendemos com Huizinga que toda cultura nasce jogando e, com McLuhan, que toda narrativa, além de contar uma história sobre alguma coisa, está sobretudo, falando sobre a própria mídia. Sobretudo, quando jogos convergem todo tipo de produção, configuração, significação e circulação de imagens e sons que fazem parte de cultura contemporânea (ou melhor, da tecnocultura), torna-se fundamental compreendê-lo em sua complexidade antes de delimitá-lo em suas especificidades que, cada vez menos sustentam concepções exclusivas e limitantes. Walther contribui para essa aproximação entre cinematografia e ludologia:

Não obstante a disputa atual entre os narratologistas e ludologistas (sem mencionar a luta em curso pela metodologia paradigmática dentro do campo), é bastante seguro dizer que jogos de computador e cinema têm muito em comum. Ambos estão preocupados com imagens, movimentos, espaço, narrativa e, talvez em um nível superior, cultura visual, presença tátil, manipulação de objetos 3D e experimentos com estrutura sequencial. No entanto, se filmes semelhantes aos livros são ações realizadas – não se pode alterar a progressão linear de palavras e imagens; então os jogos são muito mais quadros de eventos e sequências. Enquanto filmes visam a triagem de eventos no tempo e no espaço; os jogos estão ocupados com eventos facilitadores abertos para interação orientada ao usuário. Um filme está simplesmente lá. Um jogo é, em certo sentido, apenas completo uma vez que (e se) é jogado. O material de um filme exige observação e investimento hermenêutico. Isto também é verdade para os jogos. Como ferramentas de intervenção, os olhos (e o cérebro) são importantes nos filmes. Quando se trata dos jogos, são os dedos no teclado, joystick, controlador, game pad, etc. que fazem o truque. Como aponta o investigador de jogos Markku Eskelinen, ‘na arte, poderíamos ter que configurar para poder interpretar, enquanto nos jogos temos que interpretar para podermos configurar’ (Eskelinen 2001). Discrepâncias vitais deixadas de lado, o fato de que a espacialidade dos jogos e as expressões cinematográficas e os mecanismos de edição dos filmes podem ser agrupados significa que ambos instituem o que Lev Manovich chama de ‘espaços falsos’. Nesses espaços errôneos o usuário está ‘presente’ dentro de um espaço que realmente não existe’ (Manovich 1998: 190). Manovich sugere ainda que ‘o cinema pode ser pensado como uma interface para eventos que ocorrem no espaço 3-D’ (Manovich 2001: 362f.). (WALTHER, 2004, p. 1, tradução nossa<sup>90</sup>).

---

<sup>90</sup> “Notwithstanding the present dispute between the narratologists and ludologists (nor to mention the ongoing struggle for paradigmatic methodology within the field), it is fairly safe to say that computer games and cinema have much in common. Both are concerned with images, movements, space, narrative, and, perhaps on a higher level, visual culture, tactile presence, 3D object manipulation, and experiments with sequential structure. However, if films similar to books are realised actions – one can not alter the linear progression of words and images; then games are much rather framings of events and sequences. While films aim at screening events in time and space; games are occupied with facilitating events open for user-oriented interaction. A film is simply there. A game is, in a certain sense, only complete once (and if) it is played. The material of a motion picture calls for observation and hermeneutic investment. This is true of games also. As intervention tools the eyes (and the brain) are important in films. When it comes to games, it is the fingers on the keyboard, joystick, controller, game pad, etc. that do the trick. As game researcher Markku Eskelinen points out, ‘in art we might have to configure in order to be able to interpret whereas in games we have to interpret in order to be able to configure’ (Eskelinen 2001). Vital discrepancies put aside, the fact that the spatiality of games and the cinematographic expressions and editing mechanisms of films can be pooled means that they both institute what Lev Manovich calls ‘fake spaces’. In these erroneous spaces the user is ‘present’ inside a space which does not really exist’

Introduzindo o termo “lucidografia”, Walther (2004), ao relacionar filmes e videogames, procura mostrar como não apenas os segundos importam coisas dos primeiros, mas que o movimento é duplo. Poderíamos dizer que há qualidades cinematográficas nos jogos e qualidades lúdicas no cinema e que ambas qualidades se encontram em ambas mídias e em outras áreas da cultura. Voltando a Walther, ele subdivide sua tipologia por vieses, a saber: elementos do filme no jogo (ludologia cinematográfica); elementos do jogo no filme (cinematografia ludológica); e, por fim, motivos do jogo no filme. Ainda, indica que os dois primeiros vieses se aplicam ao que é “explícito” ao se referir o que está na tela e interface e, no terceiro, situa-se no nível “implícito”, que ele chama de temático. Nesta relação entre filmes e jogos, Walther (2003) ainda contribui para um entendimento sobre os tipos de montagem no videogame – montagem cinematográfica, antimontagem e macromontagem – que voltaremos a tratar neste capítulo.

Ainda nos *game studies*, passamos a observar diferentes angulações sob os jogos e sobre os videogames em específico, procurando situar nosso “leme de navegação na rota” dos nossos objetivos de pesquisa. Entre outros, Salen e Zimmerman (2012a, 2012b, 2012c, 2012d) organizam seus conceitos sobre jogos e jogos digitais subdividindo-se em: principais conceitos, regras, interação lúdica e cultura. Nos é interessante partir desta concepção pois os autores consideram, primeiro, que os jogos devem ser vistos como experiência estética e, segundo, percebidos dentro da lógica do *design*, não apenas enquanto campo do saber, mas enquanto “projeto” de diferentes saberes. *Design* enquanto projeto é para nós um endereçamento importante para falar de videogames.

Ainda em Salen e Zimmerman (2012a), a subdivisão “principais conceitos” congrega desde o processo do *design*, até os conceitos mais fundamentais dos jogos na humanidade – evocando cânones como Huizinga (2017) e Caillois (2017) –, passando pela definição de jogos e de videogames. A partir das concepções de diversos teóricos (David Parlett, Clark C. Abt, Johann Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Chris Crawford, Greg Costikyan, Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith) Salen e Zimmerman (2012a) chegam a duas sínteses essenciais: “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” (p. 95) e “design de jogos é o processo pelo qual um designer de jogos cria um jogo, a ser encontrado por um jogador, a partir do qual surge a interação lúdica significativa” (p. 96). Estas sínteses nos mostram como

---

(Manovich 1998: 190). Manovich further suggests that ‘cinema can be thought of as an interface to events taking place in 3-D space’ (Manovich 2001: 362f.)”

se situa o objeto jogo a partir de várias visões deste campo em formação, da mesma forma que nos permitem desconstruir este artefato para as finalidades da pesquisa, como a construção do jogo, do jogador, do conflito e da interação, levando em consideração, especialmente, os aspectos audiovisuais indissociáveis desta relação. Ainda, nos permite uma provocação: a construção/função do avatar nestas ambiências (o que aprofundaremos ainda neste capítulo).

Juul (2005), com base em definições de pesquisadores e pensadores também evocados por Salen e Zimmerman (2012a), propôs sua definição de jogos baseando-se em seis características principais, a saber: regras, resultado variável e quantificável, valorização dos resultados, esforço do jogador, vínculo do jogador ao resultado e, por fim, consequências negociáveis. Com estes parâmetros em mente, Juul (2005) classificou o que ele consideraria jogo, jogo fronteiro e não-jogo, de forma que a presença maior das seis características definiu o jogo e a ausência da maioria delas definiria o não-jogo. Os videogames que trazemos no *corpus* de pesquisa seriam jogos, portanto, a partir das ideias de Juul (2005), pois reúnem as seis características.

Outro trabalho que nos ajuda a situar os jogos como campo emergente, interdisciplinar e complexo e aproximá-lo do que nos interessa, um processo midiático, é a publicação organizada por Santaella e Feitoza (2009). No texto, diferentes pesquisadores abordam os jogos sob diferentes angulações, organizadas em cinco partes, que consideram games e: a emergência de um campo teórico, a construção de linguagem, estética, mediações culturais, e, por fim, educação. Ultrapassamos a primeira parte, já devidamente evidenciada como emergente e a última, que se volta a contextualizar a formação na área do desenvolvimento de jogos. Nos chama atenção, portanto, o ângulo da linguagem que reflete desde o enquadramento até a paisagem sonora nos videogames, por exemplo, bem como o ângulo da estética, que evoca os jogos como dispositivos e como arte, e, ainda, o ângulo da mediação cultural, que reflete o jogo na ecologia da comunicação.

Outras bibliografias procuram organizar o panorama de funções e papéis na criação, produção e circulação de videogames. Para compilar esta percepção, trazemos Rabin *et al.* (2011) e Chandler (2012), inicialmente, que apresentam obras focadas em produção e desenvolvimento nesta indústria.

Em Rabin *et al.* (2011), temos uma obra editada com a participação de diversos pesquisadores e profissionais que se basearam na estrutura de currículo da *IDGA* (*International Game Developers Association*), a qual subdivide em sete partes o desenvolvimento de videogames, a constar: 1) estudos críticos de jogos; 2) *design* de jogos; 3) programação de jogos (linguagens e arquitetura; 4) matemática, detecção de colisão e física;

5) gráficos, animação, inteligência artificial, áudio e rede); 6) *design* audiovisual e produção; e 7) produção de jogos e o negócio de jogos. Por sua vez, Chandler (2012), além de evocar aspectos da produção audiovisual quando refere à pré-produção, produção e pós-produção, traz macrodivisões que complementam a compilação de Rabin, a constar: produção, arte, engenharia, *design*, garantia de qualidade e equipe da empresa.

Convergingo as duas visões, pode-se perceber que o núcleo do jogo no suporte digital/videográfico envolve três principais eixos: o das tecnologias de programação, que envolve desde matemática e física até algoritmos e inteligência artificial e programação de gráficos; o das artes, que envolve tudo que procura caracterizar narrativa, visual e sonoramente o videogame, desde o enredo, até as paisagens visual e sonora; e o do *design* (ou *game design*), que se preocupa em construir a experiência ao projetar a interação com regras, conflitos, tensões e prêmios que justificam a participação do jogador na ambiência lúdica. Enquanto Rabin *et al.* (2011) tende a misturar o *design* (enquanto projeto) com a arte (enquanto experiência), Chandler (2012) os mantém dissociados. Se considerarmos os jogos como artefatos planejados e esquematizados para uma interação, nos permitimos alinhar a Flusser (2017) e sua visão filosófica sobre o papel do *design* em tudo que é planejado em um mundo codificado, especialmente de/por imagens.

Em inglês, a palavra *design* funciona como substantivo e também como verbo [...]. Como substantivo significa, entre outras coisas, ‘propósito’, ‘plano’, ‘intenção’, ‘meta’, ‘esquema maligno’, ‘conspiração’, ‘forma’, ‘estrutura básica’, e todos esses e outros significados estão relacionados a ‘astúcia’ e a ‘fraude’. Na situação de verbo – *to design* – significa, entre outras coisas, ‘tramar algo’, ‘simular’, ‘projetar’, ‘esquematizar’, ‘configurar’, ‘proceder de modo estratégico’. [...] A palavra *design* ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas. Outros termos também bastante significativos aparecem nesse contexto, como, por exemplo, as palavras ‘mecânica’ e ‘máquina’. [...] Uma ‘máquina’ é portanto um dispositivo de enganação, como por exemplo a alavanca, que engana a gravidade, e a ‘mecânica’, por sua vez, é uma estratégia que disfarça os corpos pesados. (FLUSSER, 2017, p. 181-182).

A forma como Flusser (2017) descreve *design* nos é particularmente relevante, pois um videogame é sempre um projeto, uma máquina projetada, um dispositivo de enganação, entendendo talvez a enganação flusseriana muito próxima da montagem. Um jogo é um projeto construído entre *hardwares* e *softwares*, jogador, avatar e interface.

Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) propõem o modelo *MDA* (*Mechanics-Dynamics-Aesthetics*) para demonstrar como se dá o *design* de jogos em contrapartida da experiência do jogador e suas subjetividades decorrentes. Este modelo é usado tanto como uma abordagem para *designers* quanto para análise e crítica de jogos. Neste modelo, a mecânica criada com as

regras deste sistema seria a primeira preocupação do *designer*, mas a última do jogador. No entremeio, na interação lúdica, ocorreria a dinâmica entre jogador e jogo, normalmente intermediada por dispositivos, interfaces e *feedbacks*, enfim, na forma como as regras sistêmicas vão se vincular às sensações esperadas (e inesperadas) dos jogadores propiciando contextos ora previstos, ora ocasionais. Por fim, a experiência estética do jogador acontece, de fato, quando mecânica e dinâmica estão em movimento e, por isso, ocorrendo como resultado do objetivo do *design*.

Esta abordagem considera que na perspectiva do jogador a estética vem primeiro, o que representa um processo de mão dupla. Ou seja, há uma relação inversa na ordem de relação com o jogo – *designer*: *MDA*; jogador: *ADM*. A abordagem ainda elenca quais seriam as oito estéticas, relativamente mapeadas neste contexto, do jogo percebido como: sensação (como prazer dos sentidos); fantasia (como faz de conta); narrativa (como drama); desafio (como pista de obstáculos); companheirismo (como quadro social); descoberta (como território não mapeado); expressão (como autodescoberta); e, submissão (como passatempo).

Podemos fazer uma relação ousada do *MDA* com os processos midiáticos pela justaposição das diferentes partes do modelo. Por exemplo, podemos compreender mecânicas como “sistemas”, tendo em vista que elas são produzidas sobre o cálculo do algoritmo ou mesmo de *game designs* em que se basearão as “regras”. Na mesma linha, podemos associar dinâmicas como os “processos”, pois, em parte, são resultantes de sistemas que existem e estão postos e, em parte, são articuladas com os sujeitos que interagem com o sistema. Por fim, estéticas poderiam ser tomadas como as “subjetividades” as quais não podem ser precisamente calculadas e das quais o jogador é vetor – e também, é onde a “diversão” ocorre. A abordagem “mecânica – dinâmica – estética” poderia, portanto, ser analogamente compreendida como “sistema – processo – subjetividade”, em alinhamento com epistemologias dos processos midiáticos. Não só por essa relação, o *MDA* nos é caro nesta pesquisa. Compreender os videogames sob esta perspectiva permite visualizá-los na coalisão entre características ora sistêmicas, ora processuais, ora estéticas.

Schell (2011), por sua vez, sugere o modelo Tétrade Elementar, no qual jogos podem ser vistos com uma interrelação entre estética, mecânica, história e tecnologia, na qual a primeira seria a mais perceptível e a última, menos. Sob esse modelo, pode-se entender que a experiência estética é a primeira coisa a ocorrer quando se joga, indicando que há uma relação igualitária entre mecânica e história, construídas sobre o suporte da tecnologia, escondida nos códigos algorítmicos ou no funcionamento profundo dos aparatos físicos de mediação.

Para atualizar um pouco mais os diferentes enfoques sob os jogos no suporte digital, evocamos Nitsche (2009), que ajuda a olhar para o jogo em ato, pensando em seus componentes na intermediação do jogo e seu jogador, já conduzindo para a experiência de videogame. Nitsche (2009, p. 15-16) sugere que existem cinco planos a considerar: plano de regras, plano mediado, plano ficcional, plano do jogar e plano social.

O plano de regras, segundo ele, é aquele que reúne matemática, física, sons artificiais, arquitetura do cenário, inteligência artificial, entre outros elementos construtivos daquele *software*. Os jogadores não refletem sobre este plano ou procuram sua lógica e é no qual normalmente estão os códigos algorítmicos que sustentam a experiência. O plano mediado seria definido pelo espaço da imagem no suporte que faz a interface com o jogador sendo, na atualidade, predominantemente mediado pela tela na qual o jogo é mostrado, que tem poder similar do cinema e da televisão de condicionar o olhar ao enquadramento nos limites do mesmo. O plano ficcional, por sua vez, seria definido pela imaginação do jogador, que é produzido pelas mesmas bases de outras mídias, como a literatura, o cinema ou a televisão. Neste plano ocorreriam a suspensão da descrença, os contratos de verossimilhança e demais efeitos que fazem sentido ao enunciário dentro de sua cultura e sua memória. Já o plano do jogar consistiria nos dispositivos que oferecem uma interação motora do jogador, sendo como uma ponte entre os demais planos e congregando os dispositivos tecnológicos como *joysticks*, consoles, computadores pessoais, dispositivos móveis, botões, direcionais, teclas, e toda a gama de objetos físicos que permitem ao jogador interferir no sistema e tomar decisões. Este plano colocaria o jogador na condição influenciar o destino em um embate que o coloca a usar seu corpo para além dos *inputs* audiovisuais, acrescentando o aspecto tátil juntamente da visão e da audição. Por fim, o plano social seria aquele que coloca o jogador em relação aos demais jogadores.

As ideias de Nitsche (2009) oferecem um ponto de vista interessante. À primeira vista esta pesquisa teria uma tendência maior de se vincular a dois planos: o de regras e o mediado. Porém, enquanto processo, não é salutar segregar os planos ficcional, de jogar e social, que têm papel fundamental na construção do imaginário do jogador. Seu arcabouço cultural, suas subjetividades e, sobretudo, seu corpo, são parte da mediação da interação e podem ser abordados de forma correlata e indireta, embora os dois planos mencionados saltem primeiro à abordagem.

Os planos de regras e de mediação, portanto, oferecem a base para começar a explorar a contribuição desta pesquisa na tecnocultura audiovisual mediada pelos videogames. Escavar e cartografar os elementos constitutivos das cidades-jogo nestas mídias é o objetivo

primordial para dar a ver a ambiência complexa onde estes construtos são erigidos sob camadas de códigos e imagens. Em especial, estes dois planos atraem as perspectivas mais emergentes a esta pesquisa, tais como do *design*, do funcionamento do plano audiovisual, do lugar do sujeito da enunciação, da ambiência lúdica e da memória (conceitos que voltaremos a trabalhar).

Sobre o avatar em videogames, consideramos fundamental descrever seu conceito tendo em vista que o contato com a cidade que procuramos descrever ocorre pela participação de um corpo virtual que representa o jogador na ambiência lúdica do jogo. Esse avatar é central na concepção dos videogames. O conceito de avatar surgiu na religião hindu ao descrever a possibilidade de um corpo celestial imortal encarnar num corpo físico mortal e habitar o mundo real com um propósito específico até que morra e volte a ser sua “imagem verdadeira”. Esta imagem verdadeira (ou ausência de imagem) seria imortal e, portanto, estaria em um outro lugar, seguro e intocável pela pseudorealidade onde estava o corpo avatar.

No que diz respeito aos videogames, os avatares são considerados representações visuais de pessoas geradas por computador (Nowak e Rauh, 2005; Schroeder, 2002). O termo ‘Avatar’ é uma palavra sânscrita e identifica as manifestações na terra do deus Vishnu (Castronova, 2004). A representação do jogador como parte de um jogo pode ser rastreada até jogos ancestrais que foram jogados mais de 4000 anos, mas em 1985 o mundo virtual multiusuário Habitat foi o primeiro a usar o termo ‘avatar’ para representações de usuários em mundos virtuais (Castronova, 2004). Avatares não são usados apenas em jogos, mas também como representações de usuários em aplicativos de comércio eletrônico, ambientes virtuais sociais e reuniões de trabalho geograficamente separadas (Schroeder, 2002). (TREPTE; REINECKE, 2010, p. 171, tradução nossa<sup>91</sup>).

Na cultura digital o termo passou a ser apropriado para nomear o corpo virtual que o usuário assume em mediações digitais. Em algumas destas experiências, inclusive, o usuário tem autonomia para construir este corpo à sua imagem e semelhança – ou seja, um signo de si. Este corpo é, antes de tudo, transitório e descartável, o que não significa que seja dispensável para a interação que a ambiência digital demanda. Ou seja, a imagem fabricada deste corpo pode morrer e retornar sem destruir o usuário que o incorpora. Apesar de fazer parte do código algorítmico, sua existência se dá em um processo de humanização quando se procura

---

<sup>91</sup> “With regard to video and computer games, avatars are considered computer generated visual representations of people (Nowak & Rauh, 2005; Schroeder, 2002). The term “avatar” is a Sanskrit word and identifies the god Vishnu’s manifestations on earth (Castronova, 2004). Player representations as a part of a game can be traced back to ancient games that were played more than 4000 years ago, but the 1985 multi-user virtual world Habitat was the first to use the term “avatar” for user representations in virtual worlds (Castronova, 2004). Avatars are not only used in games, but also as users’ representations in e-commerce applications, social virtual environments, and in geographically separated workplace meetings (Schroeder, 2002).”

dar a este corpo feições, aspectos e habilidades que significam ao usuário, servindo para este como um veículo ou aparato que permite ver o jogo por outro ponto de vista. Há sempre um processo de *design* nisso pois se procura tornar natural (ergonômica) e coerente a experiência de incorporar o avatar no projeto do jogo.

Klevjer (2012) traz uma contribuição importante sobre a ideia do avatar em videogames a partir de Merleau-Porty (análise da intencionalidade corporal, espaço corporal e extensões corporais). Suas ideias convergem com McLuhan (1969b) (tecnologias como extensões do corpo humano) e, portanto, têm uma grande afinidade com nossa visada tecnocultural: “[...] a telepresença protética opera na base da fenomenologia do corpo, e não depende de imaginação ou ficcionalidade. A telepresença protética oferece – e na verdade exige – imersão total da percepção, e mesmo assim, não é dependente de tecnologias de imersão audiovisual.” (KLEVJER, 2012, p. 17-18, tradução nossa<sup>92</sup>).

Desta forma, a experiência é diferente de audiovisuais tradicionais em que o espectador estaria protegido, não precisando habitar o que assiste como um sujeito transcendental que navega entre as cenas, planos e cortes ou, mesmo, do espectador que é flagrado pela quebra da quarta parede (MACHADO, 2007). O jogador-espectador, por outro lado, demanda de uma representação sua na ambiência do jogo. Esta representação, por vezes, olha pelo jogador e, por vezes, é olhada por ele como parte da composição da cena. Em ambiências digitais que não são jogos, por exemplo, o avatar consistiria tão somente da imagem que o usuário decide assumir na ambiência, podendo ser desde uma representação cartunesca de si até a escolha e manipulação de uma imagem que servirá para descrever sua imagem digital (como numa rede social, por exemplo). Assim, uma possível compreensão sobre o avatar é que ele seria o eu digital do usuário. No caso dos videogames, este “eu” é mais do que apenas uma imagem do jogador, pois ele faz/age, ou pode fazer/agir. A partir das escolhas do jogador, o avatar pode influenciar a ambiência, nem que seja pela simples decisão de se colocar de uma forma específica no jogo, ou para ser os olhos e ouvidos do jogador, ou mesmo interferir no equilíbrio da ambiência do jogo (construindo ou destruindo o ambiente virtual).

Diferentemente do cinema, nos jogos eletrônicos as personagens não têm um comportamento definido anteriormente. O *videogame*, na verdade, é um simulador de comportamentos: menos que contar uma história, o que ele deve fundamentalmente resolver é que decisões as suas personagens (e demais objetos

---

<sup>92</sup> “*Prosthetic telepresence operates at the ground level of the phenomenology of the body, and does not rely on imagination or fictionality. Prosthetic telepresence offers – and indeed demands – full perceptual immersion, yet is not dependent on technologies of audiovisual immersion.*”

virtuais do cenário) devem tomar diante de cada iniciativa do interator, ou, mais precisamente, que estratégias estão previstas para que as personagens (sujeitos-SE) possam responder ‘inteligentemente’ às decisões dos jogadores (sujeitos-EU). Todas as possibilidades de intervenção do interator devem estar de alguma forma previstas no programa. Até mesmo os movimentos de câmera, aproximações e afastamentos, subidas e descidas, aberturas e fechamentos de portas já não estão predeterminadas por um *script*, mas são realizados, na maioria das vezes, por decisão do interator, e o programa deve estar, portanto, preparado para realizar prontamente essas decisões e responder a elas. (MACHADO, 2007, p. 155).

A contribuição de Machado (2007) é salutar especialmente por pensar neste corpo de avatar como um personagem, lembrando-nos do seu aspecto de interpretação. O conjunto de decisões possíveis que este personagem pode tomar a partir das escolhas do jogador é algo que, em tese, está na programação e é finito. Isso nos faz refletir sobre os regimes de visualidades que o corpo do avatar pode assumir e como ele irá interagir com a ambiência digital que ele habita (no nosso caso, a cidade audiovisual do jogo). Ou seja, o olhar do avatar é um condicionante para o olhar do jogador, não tão controlado quanto em mídias tradicionais, mas também não totalmente livre de manipulação do algoritmo. “Na verdade, na construção de um videogame há sempre uma combinação de controle e emergência.” (MACHADO, 2007, p. 159).

Voltando à concepção inicial do termo avatar, metaforicamente, é como se o usuário fosse um ser superior e celestial que precisa ocupar um corpo transitório que faz sentido dentro da ambiência digital, sem o qual o usuário não poderia fazer parte dela, a não ser como um sujeito no audiovisual tradicional: transcendental, observador e passageiro, sem poder de influenciar o que espera. Ao mesmo tempo, ao incorporar este personagem, o jogador sujeita-se às condições deste novo corpo, programado para ser e habitar a ambiência em toda a sua autonomia (ou ausência dela), tornando-se, por exemplo, mortal (no sentido da interpretação do mundo do jogo). Assim, para fins desta pesquisa, pareceu crucial situar/constituir o corpo do avatar, mesmo que seja apenas para classificar o ponto de vista que este proporciona para o jogo, sendo aquele que vê e ouve pelo jogador e o qual, sob determinada perspectiva, é quem efetivamente executa a *flânerie* pela cidade audiovisual do jogo. No entanto, no que tange à cidade-jogo, cabe ao jogador perceber o devir.

### 3.1.1 A interface-mundo do videogame

Abordamos aqui o conceito de interface adotado por diversos autores das artes e do audiovisual, compartilhado com outros campos. Cabe entender como tais conceitos se adequam, adaptam ou se alteram no contexto dos videogames de forma a dar subsídios às

abordagens que produziremos nas *flâneries* do capítulo 4. Arantes (2005, p. 58) traz o conceito comumente adotado para se definir interface:

Em termos estritamente técnicos, a interface é geralmente considerada um dispositivo que permite a troca de informações entre sistemas que podem tanto ser de mesma natureza – por exemplo, dois computadores – como de naturezas diferentes – por exemplo, o computador e o usuário. Ela estabelece, assim, um canal duplo de informação entre o homem e a máquina: através de órgãos de entrada e de saída de informações (input e output), permite que a ação de um homem, desde a mais simples, como apertar o teclado, seja reconhecida, processada pela máquina e devolvida para o usuário em tempo real.

Se tomados os jogos como parâmetro, a interface seria o conjunto de elementos físicos e digitais que promoveriam a troca de informações entre o jogador e o jogo numa via de mão dupla. Nesta perspectiva seriam dispositivos pensados para traduzir o sistema de jogo para o jogador e as ações do jogador para o jogo. Envolveriam menus, minimapas, informações sobre a vida do avatar e seus recursos, que podem variar de algum poder específico até munições disponíveis. Uma outra perspectiva paralela compreenderia o conjunto de *joysticks*, fones de ouvido, câmeras de captura de movimento, óculos de realidade virtual, entre outros, no arcabouço de elementos que compõem a interface humano-computador. Porém, esta separação vem sendo posta em questão à medida que se discute a arte nos meios digitais e a relação entre forma e conteúdo, como aponta Manovich (2001, p. 67, tradução nossa<sup>93</sup>):

Há outra maneira de pensar sobre a diferença entre o *design* de novas mídias e a arte de novas mídias em relação à dicotomia de interface-conteúdo. Em contraste com o *design*, na arte a conexão entre conteúdo e forma (ou, no caso de novas mídias, conteúdo e interface) é motivada. Ou seja, a escolha de uma determinada interface é motivada pelo conteúdo do trabalho em tal grau que não pode mais ser considerado como um nível separado. O conteúdo e a interface se fundem em uma entidade e não podem mais ser desmontados.

Jørgensen (2013) apresenta o conceito de *gameworld interface* (interface-mundo do jogo) para se referir ao processo que angula um pouco diferentemente a ideia de que a interface no caso dos jogos é uma mediação; de outra forma, ela compreende que a conexão entre jogador e sistema de jogo de fato ocorre quando a interface se torna conteúdo, ou seja, quando ela também é jogada é que a conexão se estabelece. Mussa (2000 *apud* FALCÃO;

---

<sup>93</sup> “There is another way to think about the difference between new media design and new media art in relation to the content-interface dichotomy. In contrast to design, in art the connection between content and form (or, in the case of new media, content and interface) is motivated. That is, the choice of a particular interface is motivated by work’s content to such degree that it can no longer be thought of as a separate level. Content and interface merge into one entity, and no longer can be taken apart.”

MARQUES, 2017, p. 95) ajuda elucidar o conceito de interface-mundo de Jørgensen (2013, p. 4):

A interface-mundo é uma *espécie* de interface gráfica, uma metáfora para a lógica computacional do videogame que opera no interior do computador. Essa metáfora comporta-se como uma máquina: possui componentes que se conectam com outros, cada um condicionando um fluxo particular de processos. Na interface, o mundo do jogo (*gameworld*) atualiza-se materialmente, criando um aparato audiovisual que admite um outro polo conectivo: o jogador. Este conecta-se sensorialmente ao aparato audiovisual, passando a compreender – ou pelo menos especular sobre – como pode interferir no estado material do mundo do jogo.

Podemos vincular a concepção de interface-mundo de Jørgensen com a abordagem *MDA* de Hunicke, Leblanc e Zubek (2004) para localizar sua função no que se refere aos videogames. Sob certo olhar, a interface-mundo é uma parte visível das mecânicas, mas que é mediada pelas dinâmicas que o jogador estabelece com o sistema. Dessa forma, a interface-mundo é indissociável do processo de jogar e tão naturalizada quanto os comandos do jogo. Além dessa relação, podemos ponderar tendo as ações de Galloway (2006) como parâmetro o qual compreende as informações de interface como localizadas dentre os atos não diegéticos do jogador. Contudo, são funções disponíveis no mundo do jogo, justificativa pela qual não caberia isolar a interface do mundo. Portanto,

[...] *gameworld interfaces* refere-se a essa ideia de que *gameworlds* são interfaces para o sistema de jogo. Isso significa que o próprio mundo do jogo é um ambiente informativo e interativo. Esta definição contém dois componentes. Em primeiro lugar, significa que o mundo do jogo é uma interface em que representa o sistema de jogo formal e que funciona como um sistema informativo que permite ao jogador interagir com o jogo. Segundo, indica não só que a informação integrada no mundo do jogo deve ser considerada como parte do mundo do jogo, mas também que informações sobrepostas como barras de ação e minimaps devem ser consideradas parte do mundo do jogo devido à estreita relação funcional com os eventos que acontecem lá. A combinação dessas ideias indica que os mundos de jogos são apresentados em parte como semelhantes a outros sistemas domésticos, como os mundos físico e ficcional, e em parte como um sistema de interação humano-computador que não tem nenhuma obrigação de coerência ficcional. (JØRGENSEN, 2013, p. 4, tradução nossa<sup>94</sup>).

---

<sup>94</sup> “The title *gameworld interfaces* refers to this idea that *gameworlds* are interfaces to the game system. This means that the *gameworld* itself is an informational and interactive environment. This definition contains two components. First, it means that the *gameworld* is an interface in that it represents the formal game system and in that it works as an informational system that allows the player to interact with the game. Second, it indicates not only that information integrated into the *gameworld* must be regarded as part of the *gameworld*, but also that superimposed information such as action bars and minimaps must be considered part of the *gameworld* because of the close functional relationship it has with the events that take place there. The combination of these ideas indicates that *gameworlds* are presented in part as similar to other *owrld* systems, such as the physical and fictional worlds, and in part as a system for human-computer interaction that does not have any obligation to fictional coherence.”

Adotamos a perspectiva que interface, no caso dos videogames, é parte integrante do processo (ou dinâmica) de jogo e, portanto, não seria uma terceira parte conectiva, além de vincular jogador e sistema de jogo. Compreendemos que interface-mundo de Jørgensen (2013) serve de parâmetro para percebermos ela, ora como parte do jogo, ora como dispositivo de ação do jogador. Portanto, tomamos a mesma como parte da *primeira flânerie*, quando dispositivos e consumo de jogo ainda não estão em movimento e, também, na *segunda flânerie*, aquela que ocorre no mundo do jogo; e, por isso, não caberia analisar interface como uma instância dissociada.

### 3.1.2 Sobre a relação entre a produção de conteúdo e *flânerie* em videogames

Cabe neste ponto da pesquisa uma breve reflexão (e distinção) sobre diferentes termos utilizados nos dias atuais para expressar a experiência de jogo, normalmente transformada em outra mídia por fluxos de convergência e remediação como, por exemplo, audiovisuais publicados no YouTube. É o caso da produção de conteúdo independente (quando realizada por jogador/fã) ou profissional (quando feita por canal especializado) que tem certa caracterização e assume definições como *gameplay*, *playthrough* (ou *longplay*), *walkthrough* e *speedrun*, entre outras. Nossa reflexão visa explicitar as diferenças conceituais destas atividades e entender como a *flânerie* por videogames se localiza dentre estas práticas tecnoculturais.

*Gameplay* é simultaneamente um conceito e também um tipo de conteúdo feito para circular. Enquanto conceito refere-se à jogabilidade e tende a ser indissociável nos videogames, ou seja, todo o jogo possui um *gameplay*, que é a expressão da jogabilidade, colocando em ação a relação entre as mecânicas, dinâmicas e estéticas específicas aos jogos.

O *gameplay* [a jogabilidade] é o componente que distingue os jogos de todos os outros meios artísticos. O *gameplay* define como os jogadores são capazes de interagir com o mundo do jogo e como esse mundo do jogo reagirá às suas ações. Pode-se considerar o *gameplay* como o grau e a natureza da interatividade de um jogo. (ROUSE III, 2001, p. 661, tradução nossa<sup>95</sup>).

---

<sup>95</sup> “The *gameplay* is the component that distinguishes games from all other artistic mediums. The *gameplay* defines how players are able to interact with the game-world and how that game-world will react to their actions. One could consider the *gameplay* to be the degree and nature of a game’s interactivity.”

Enquanto produção de conteúdo, no entanto, normalmente é um vídeo curto e opinativo do jogo “demonstrando a jogabilidade”<sup>96</sup> de um certo videogame para a uma audiência ter uma noção de como é a experiência de jogo, embora esta só seja possível em sua plenitude quando o jogador interage diretamente com ele. Às vezes, são inscritos por comentários do jogador que registra e compartilha o conteúdo e, às vezes, são apenas amostras de como o jogo funciona enquanto interação. Por um tempo, o *gameplay* foi tido como a distinção de *cutscene* (ou interlúdio cinematográfico), aquele momento do videogame em que o jogador não interage e só assiste uma cena e sob o qual as edições seguem mais uma estética estritamente audiovisual mais narrativa e menos interativa. Cada vez mais os videogames estão tornando difusa esta fronteira, à medida que a qualidade gráfica em tempo de jogo e de interlúdio estão cada vez mais próximas.

Mas em vez de estar em um estado perpétuo de não ação, os elementos cinematográficos em um jogo são altamente instrumentais e deliberados, muitas vezes carregando o fardo do desenvolvimento do personagem ou movendo o enredo de maneiras inatingíveis no *gameplay* normal. Os interlúdios cinematográficos transpiram no mundo do jogo e ampliam o espaço ou a narrativa do jogo de alguma forma. Eles estão fora do *gameplay*, mas não estão fora da narrativa do *gameplay*. Formalmente, os interlúdios cinematográficos são um tipo de fetichização grotesca do próprio jogo como máquina. A máquina é posta ao serviço do cinema. (GALLOWAY, 2006, p. 11, tradução nossa<sup>97</sup>).

Ou seja, para a comunidade *gamer*, é natural entender que cenas com muita qualidade são feitas de forma cinematográfica, com animação de alta poligonagem e editadas tal qual um audiovisual não interativo e, quando “em jogo”, esta estética perderia efeito, o avatar seria incorporado e os eventos do videogame seriam colocados em movimento aguardando as ações do jogador. Do ponto de vista audiovisual, o *gameplay* enquanto uma produção de conteúdo decorrente do videogame seria um breve recorte, sem um propósito específico de demonstrar como o jogo é na sua forma completa ou como o espectador poderá superar os desafios. Outrossim, tem uma utilidade meramente de amostra.

---

<sup>96</sup> Ou “tentando demonstrar”, pois a jogabilidade de fato só pode ocorrer em ato. Ao produzir e difundir um conteúdo audiovisual demonstrando o *gameplay*, entende-se que se desnatura aquilo para o qual o jogo foi concebido e se cria outro tipo de experiência (talvez “aura” seja o termo), agora somente audiovisual. Isso tende a ser outro objeto de pesquisa que tende a analisar a circulação e consumo de produções audiovisuais decorrentes de experiências de videogame, cuja audiência em sites de streaming (como o YouTube) é considerável.

<sup>97</sup> “*But instead of being in a perpetual state of no action, the cinematic elements in a game are highly instrumental and deliberate, often carrying the burden of character development or moving the plot along in ways unattainable in normal gameplay. Cinematic interludes transpire within the world of the game and extend the space or narrative of the game in some way. They are outside gameplay, but they are not outside the narrative of gameplay. Formally speaking, cinematic interludes are a type of grotesque fetishization of the game itself as machine. The machine is put at the service of cinema.*”

*Playthrough* (ou *longplay*) tende a ser um vídeo longo e exaustivo que procura mostrar tudo sobre o jogo ou a experiência completa de jogá-lo, o que é feito por um usuário que transmite a experiência, por vezes, na forma de *streaming* ao vivo. Este tipo de conteúdo remete a um plano sequência enorme que expressa justamente e exatamente a montagem específica do videogame, sem montagens ou elipses temporais. Mesmo assim, é uma montagem única e para aquele jogador, pois dificilmente as experiências de jogo são precisamente iguais para diferentes jogadores. Pode ser comentado pelo jogador que está produzindo o audiovisual remidiado ou simplesmente ser transmitido sem essa intervenção, para construir a sensação mais próxima possível ao espectador de “ver” o jogo acontecendo como ele foi apresentado.

*Speedrun*, ao contrário do *playthrough*, é uma experiência em que um jogador visa completar a experiência de um jogo da forma mais rápida possível, normalmente quando o domínio deste jogador chegou a um nível de cálculo quase mecânico ou, ainda, apenas usando *glitches*, que permitem percorrer atalhos para conclusão abrupta do videogame. Em outros termos, é como um *hacking* no tempo de jogo reduzindo sua experiência ao mínimo necessário, simplesmente para terminá-lo com vistas a demonstrar o quão rápida a experiência pode ser. Em parte, este conteúdo visa um reconhecimento do recorde do jogador que foi capaz da façanha e fica registrado em vídeo disponível em plataformas de *streaming* – como o YouTube, por exemplo. Para fins de validação e reconhecimento, também é um plano sequência em que não podem ser notadas intervenções de montagem e edição. Por isso mesmo, normalmente não tem narração simultânea do jogador que produziu, visando dar mais verossimilhança e realismo a experiência.

*Walkthrough*, por sua vez, consiste em um conteúdo que se situa entre o *playthrough* e o *speedrun*, no qual, de fato, há uma montagem audiovisual mais elaborada e proposital. O objetivo deste tipo de produção é orientar ou guiar o jogador-espectador curioso em resolver os desafios do jogo e quer ver as principais passagens, as quais outro jogador já encontrou, registrou, narrou e disponibilizou para ajudar a comunidade a passar com mais facilidade. Podem ser tanto narrados, como não, e podem ser encontrados em capítulos, nos quais o produtor de conteúdo subdivide a experiência por fases e passagens. Assim, também são encontrados na forma de *playlists* em plataformas como YouTube, por exemplo.

E qual seria o lugar da *flânerie* em videogames? As principais diferenças podem residir no propósito, no arquivamento e na intimidade. As quatro atividades descritas até aqui têm a audiência como foco: *gameplay* visa dar uma amostra ou demonstrar qual a experiência de jogabilidade; *playthrough* procura mostrar a experiência o mais completa possível;

*speedrun* tem a função de registrar e documentar um feito de velocidade de um jogador habilidoso; e *walkthrough* visa realçar as principais estratégias para superar pontos chaves ou localizar os principais elementos para se colecionar e conquistar. A *flânerie*, por sua vez, tende a ser um foco do sujeito, tornando-se, assim, uma experiência mais íntima; o que não quer dizer que seja sem propósito, pois o *flâneur* decidiu vaguear à procura de algo que pode não ser o propósito específico para o qual o videogame foi concebido ou mesmo está no *gameplay* principal (tido aqui como conceito). Desta forma, um jogador que procura encontrar o não óbvio, o resto, o fragmento, aquilo que está no jogo mas tende a passar despercebido, está mais próximo do *flâneur* (ou melhor, de um jogador-*flâneur*) que encontra no videogame um lugar para estar, da mesma forma que a figura descrita por Baudelaire se sentia mais natural nas ruas que em casa, o jogador-*flâneur* se sente mais naturalizado quando em jogo, mesmo que estrangeiro àquele mundo.

Vejam os alguns exemplos que podem ajudar a expressar este aspecto. Um jogador que, em meio ao jogo, interrompe sua progressão no *gameplay* para usar a funcionalidade de fotografia de um ângulo possível, mas não explorado normalmente, está no limiar do que está representa o propósito que faz o videogame avançar e do que o jogador quer fazer com o videogame a seu dispor. A condição disponível de fotografar está no *gameplay*, mas ela não é condição de resolução do videogame e, por isso, está mais próximo à concepção de “vagabundear”, dado o contexto. Outro exemplo poderia ser relacionado às *side quests*, que são missões paralelas e/ou secundárias em relação ao objetivo principal que move o videogame. Enquanto fazer algumas destas interações representa também avanço no contexto do videogame, repeti-las indefinidamente ou, mesmo, percorrer um caminho não óbvio para encontrar a missão está mais próximo ao propósito do *flâneur*, que está propenso a viver na rua, olhar mais detidamente aquilo que está ali para preencher a paisagem, mas sem uma função primordial. Da mesma forma, quando o jogador justamente interrompe o avatar na posição do mundo de jogo e da programação, deixando o jogo em *looping* ou puro processo – como Galloway (2006) define os atos diegéticos da máquina – pode estar em uma *flânerie*, se considerarmos que o jogador decidiu apenas contemplar o movimento cíclico do videogame.

Vejam os aspectos de arquivamento e intimidade. Muitos videogames trazem coisas para serem coletadas e colecionadas pelo jogador, normalmente vinculadas à alguma conquista opcional. Procurar e encontrar estas coisas fica mais próximo do *gameplay* do jogo, tanto que algumas produções de conteúdo procuram demonstrar onde elas estão localizadas (ou escondidas). São os *easter eggs* colocados ali para serem encontrados pelos jogadores mais dedicados. No entanto, não são apenas as coisas óbvias que o jogador pode explorar e

nem sempre elas podem ser associadas à conquista. Aquilo que o jogador coleta e armazena para si, sem um indicativo do jogo para que fosse recolhido, está mais próximo da atitude do *flâneur*, que olha o que está além do *gameplay*, fazendo usos distintos e arquivando coisas a seu bel-prazer. Aí residem as diferenças conceituais a *flânerie* e as demais atividades indiretas dos jogadores quando estão no *gameplay*.

### **3.2 Videogames numa perspectiva audiovisual, tecnocultural e memorial**

O objetivo deste subitem é situar a pesquisa sobre videogames em suas intersecções, especialmente com o audiovisual, sobretudo, dentro do contexto da Tecnocultura. Estes, enquanto fenômeno tecnocultural, vêm sendo temas de pesquisas sob diferentes vieses. Dentre estas, algumas quantitativas demonstram o crescimento de uma indústria deixando evidente a sua inserção como mídias e processos comunicacionais de amplo alcance, bem como dispositivos complexos, com características audiovisuais evidentes sob o suporte digital. Da mesma forma, pesquisas qualitativas estão procurando descrever os videogames a partir das suas partes e por pistas/rastros de outras mídias e estéticas já amplamente estudadas. O exercício, portanto, consiste em posicionar nosso ângulo de observação dos jogos pelo viés dos processos midiáticos audiovisuais, não sonhando o que já se pesquisa sobre eles dentro ou fora dos *game studies*.

Os jogos se situam em um contexto multidisciplinar enquanto objeto e campo de estudo. De um lado são abordados pelo campo das tecnologias da informação; por outro, são entendidos como linguagem, mediação e arte; e, ainda, como conteúdo de dispositivos midiáticos e, portanto, objeto da comunicação. Cabe ressaltar uma relação conceitual mínima percebida na concepção dos videogames que importa de outras teorias a convergência, divergência e confluência narrativa e lúdica (GOMES, 2009). Enquanto a narratologia percebe a capacidade de o videogame ser como tal ou ser apropriado para uma narrativa ou discurso, a ludologia se debruça sobre o conjunto de regras e mecânicas que caracterizam um videogame. A nossa perspectiva inscreve estes objetos comunicacionais como processos audiovisuais entendendo-os como convergentes.

O videogame é, especialmente, um artefato tecnocultural resultado da integração de diversas tecnologias audiovisuais, o que o leva a ser alvo de estudos no campo da comunicação (GALLOWAY, 2006), o que se justifica no entendimento do mesmo enquanto uma mídia e/ou dispositivo midiático.

A “ambiência” é que McLuhan (1969b) introduz a partir do contexto de novas tecnologias de comunicação e informação criando novas configurações socioculturais que implicam em novos comportamentos e formas de pensar o mundo. Esse conceito ganha contornos mais contundentes quando falamos em videogames, especialmente porque suas ambiências se apresentam muitas vezes como novos ambientes virtuais, de fato. Prova recente desta visão é o crescente desenvolvimento dos VRs na cultura<sup>98</sup>.

O historiador Caillois (2017) complementa e contrapõe Huizinga (2017) na definição da função do jogo quando busca relacioná-lo ao entretenimento na ambiência lúdica em que ele se situa, para além da existência do jogo no terreno da cultura. Segundo ele, o jogo pode ser definido como uma atividade livre, delimitada por regras, incerta e fictícia. Tanto Huizinga quanto Caillois reforçam o caráter imersivo do jogo, porém não se referiam especificamente ao jogo no suporte digital e videográfico, mas, sim, o jogo como um elemento cultural que absorve em seu universo aquele que joga.

### 3.2.1 A tecnocultura e a tecnocultura audiovisual

Tecnocultura, em linha gerais, é o contexto no qual a cultura é permeada de aparatos de produção e reprodução de imagens e destes emergem experiências midiáticas que (re)configuram interfaces, novas imagens e estéticas que revisam/atualizam perspectivas da própria cultura. Ou seja, coloca em questão as configurações da técnica e das tecnologias na apreensão e afetos sobre a cultura. Fischer (2013) contextualiza o conceito trazendo visões contemporâneas, não deixando de apontar que a preocupação já advinda de abordagens de Walter Benjamin, Marshall McLuhan, entre outros:

Ainda que pensando em fonogramas e fotografias na cultura parisiense do século XIX, as reflexões de Benjamin sobre o que se torna a experiência humana a partir do imbricamento das tecnologias de (re)produção de imagens e sons são embebidas de uma perspectiva tecnocultural absolutamente essencial para as discussões contemporâneas que marcam as reflexões dos autores que observam a sociedade midiaticizada e *softwarizada*. (FISCHER, 2013, p. 49).

Para McLuhan, segundo Fischer (2013), a ideia de que novas tecnologias geram novos paradigmas, que geram novas ambiências que, entre outros efeitos, alteram comportamentos humanos e institucionais ganha força na tecnocultura na qual a aparição de novas tecnologias

---

<sup>98</sup> Segundo edição recente da pesquisa anual desenvolvida pelo consórcio envolvendo Siox Goup, Blend e ESPM, apenas 27,7% dos entrevistados afirmaram já ter jogado em VRs, enquanto 63,7% afirmaram já ouvir falar; destes, 85,9% têm vontade de experimentar um jogo em VR (PESQUISA GAME BRASIL, 2019).

e a metamorfose das já existentes transformam contextos comunicacionais. Ainda para McLuhan (1969b) o funcionamento, estética, estruturação, enfim, lógica de uma mídia teria mais influência na cultura do que seu conteúdo e novos meios e suas ambiências seriam capazes de reprogramar a vida sensorial fortemente midiaticizada. McLuhan versava sobre mídias de massa como rádio e televisão, mas sua visão não perde fôlego no contexto contemporâneo com as mídias digitais quando, em um mundo em que a proliferação de novas configurações midiáticas acontece num curto espaço de tempo, torna-se um fenômeno emergente compreender estes movimentos técnicos e estéticos diversos e seus impactos na comunicação e nos processos midiáticos.

No caso dos videogames, em especial os *FPS* chama a atenção esta noção de estéticas afetadas pela configuração das novas mídias que McLuhan aponta, por envolver ambiências imersivas em que o jogador imerge. Em contato com imagens que viu e que têm potência de ver e, mais ainda, do som, que tem o poder de antecipar diegética e não-diegeticamente o que está por vir na cena do videogame, são novas ambiências midiáticas pautadas pelo lúdico que provocam os sentidos do jogador. E o que dizer de experiências com óculos de realidade virtual em que os sentidos audiovisuais são mais ainda influenciados pelas simulações?

Galloway (2006) dedica uma atenção especial às origens do *FPS* e sua relação com o plano subjetivo da linguagem audiovisual. Segundo ele, “[...] no cinema, a perspectiva subjetiva é marginalizada e usada principalmente para causar uma sensação de alienação, desapego, medo ou violência, enquanto nos jogos a perspectiva subjetiva é bastante comum e usada para alcançar uma sensação intuitiva de movimento e ação no jogo.” (GALLOWAY, 2006, p. 57). Ele difere levemente o plano subjetivo do “ponto de vista” e discute seus usos no cinema para provocar desde um efeito mental ao demonstrar como tal personagem está vendo o mundo em determinado momento – por exemplo, quando o personagem está embriagado, tonto, com dificuldade de focalizar quando acorda ou depois de ser agredido – ou para mostrar rapidamente o que um personagem estaria vendo para perceber algum detalhe relevante para a narrativa. Outro uso deste plano é pelo monstro ou vilão que persegue o herói ou mesmo quando o tem na mira, prestes a abatê-lo. Ou seja, no cinema o plano subjetivo (levemente angulado como ponto de vista), em geral, serviria, segundo Galloway, a funções narrativas secundárias. Outros usos específicos envolveriam, por exemplo, mostrar o ponto de vista de um androide ou ciborgue, quando há inclusive adequações tecnológicas para mostrar a interface visual do personagem, como desentrelaçamento, visão de calor, informações textuais, por exemplo. Galloway (2006) considerou a seu tempo que o plano subjetivo teria um uso restrito em audiovisuais tradicionais. No entanto, na convergência de estéticas e das

ambiências de mobilidade, o cinema e a televisão têm evoluído o uso da perspectiva subjetiva contínua, especialmente nos filmes do gênero *found footage*.

Primeiro, os jogos de FPS são jogados na perspectiva subjetiva, ou de primeira pessoa, e, portanto, são a progênie visual das técnicas subjetivas de câmera no cinema. Mas talvez igualmente essencial para o gênero FPS é a arma do jogador, que geralmente aparece no primeiro plano direito do quadro. Embora uma análise mais detalhada certamente incluísse outros elementos, como o heads-up, por uma questão de simplicidade, deixe-me afirmar que esses dois elementos – uma perspectiva de câmera subjetiva, juntamente com uma arma em primeiro plano, constituem o núcleo da imagem no gênero FPS. (GALLOWAY, 2006, p. 57, tradução nossa<sup>99</sup>).

Na fronteira entre o surgimento do plano subjetivo no cinema e seu uso nos videogames, Galloway (2006, p. 63) encontra Manovich no meio do caminho ao lembrar sua contribuição: “[...] a visualidade computadorizada, embora ainda seja uma maneira de enxergar, não tem mais a ver com a luz, mas sim com o espaço.” Isso reforça a diferença de usos para os planos e como o *FPS* serve mais a montagem espacial, esta cada vez mais complexa, demandando ações a partir do que o jogador vê pelo avatar.

Por sua vez, a concepção de imagens dialéticas (DIDI-HUBERMAN, 1998) ajuda a entender o fenômeno que há entre observador e observado na historicidade que os envolve no videogame e a influência do agora da tecnocultura. Observador aqui tem duas formas de configurar, dada a característica dos videogames: é tanto do jogador que está numa experiência lúdica quando decide (em) jogar; quanto é do avatar, que é um corpo de segunda ordem (portanto, uma imagem técnica) dentro do jogo. Este último tanto pode deslocar-se de forma livre na cidade audiovisual do jogo, quanto pode vê-la de um ponto de vista privilegiado. Este ponto de vista, por vezes, é muito próximo de como o jogador olha para aquela cidade enquadrada de forma subjetiva ou, sob outro viés, como um ser vigiado cujas decisões são planejadas por uma força externa. Fora o ponto de vista, a memória do corpo do avatar tem um *design* tal qual o jogo, sendo limitada (porém, passível de expansão) e o espaço da cidade (e do jogo) lhe é delimitado, como uma prisão sem grades, da qual ele não pode sair. Na relação jogador-avatar-cidade-jogo temos uma fenomenologia específica que pode operar do jogador que vê o avatar e a cidade audiovisual do jogo, do jogador que vê a cidade

---

<sup>99</sup> “First, FPS games are played in the subjective, or first-person, perspective and therefore are the visual progeny of subjective camera techniques in the cinema. But perhaps equally essential to the FPS genre is the player’s weapon, which generally appears in the right foreground of the frame. While a more detailed analysis would certainly include other elements such as the heads-up display, for simplicity’s sake let me claim that these two elements alone — a subjective camera perspective, coupled with a weapon in the foreground — constitute the kernel of the image in the FPS genre.”

pelo avatar e, até mesmo, do avatar que vê o jogador pela cidade do jogo. Nesta dialética é procuramos encontrar o conceito de cidade-jogo.

Não há que escolher *entre* o que vemos (com sua consequência exclusiva num discurso que o fixa, a saber: a tautologia) e o que nos olha (com seu embargo exclusivo no discurso que o fixa, a saber: a crença). Há apenas que se inquietar com o *entre*. Há apenas que tentar dialetizar, ou seja, tentar pensar a oscilação contraditória em seu movimento de diástole e sístole (a dilatação e a contração do coração que bate, o fluxo e o refluxo do mar que bate) a partir de seu ponto central, que é seu ponto de inquietude, de suspensão, de entremeio. É preciso tentar voltar ao ponto de inversão e de convertibilidade, ao motor dialético de todas as oposições. É o momento em que o que vemos justamente começa a ser atingido pelo que nos olha – um momento que não impõe nem excesso de sentido (que a crença glorifica), nem a ausência cínica de sentido (que a tautologia glorifica). É o momento em que se abre o antro escavado pelo que nos olha no que vemos. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 77).

A percepção dialética, um olhar que procuramos manter nesta pesquisa, contribui para pensarmos o funcionamento destas imagens nas ambiências lúdicas, mas optamos por focar em referir as múltiplas referências de tempos e espaços inscritos nas imagens como uma forma de configurar este jogo de olhares que consiste no ato de jogar numa cidade construída e planejada para simular ou inventar, a partir de um devir de cidade-jogo. Essa abordagem afeta perspectiva metodológica que permitirá inventar e descobrir o funcionamento da cidade dos videogames, inseridos na tecnocultura e com construtos diversos que lhe conferem sentido.

### 3.2.2 Perspectivas audiovisuais nos videogames

Ao longo de sua história, os videogames passaram de representações de sentido com viagens espaciais e fantasias medievais para, cada vez mais, representações de cidades (abordado no capítulo 2). Estes construtos digitais de natureza técnica e estética ora inventam cidades inexistentes, ora procuram reproduzir cidades que existem fora das mídias. Isto é, imagens técnicas da cidade, conceitos de cidade (FLUSSER, 2017). Isso pode acontecer porque estas cidades são construtos permeados de imagens que atualizam a memória urbana, ou porque refletem a posição do jogador ao mesmo tempo que refletem a do programador do *software*, ou ainda, porque videogames fazem parte de uma tecnocultura ainda em processo que converge memórias ou, até mesmo, as dispersa. O que é inegável é que as ambiências criadas por estas cidades tomam de assombro o jogador tornando-o um turista acidental, primeiro curioso, depois envolto e, por fim, naturalizado neste espaço de sonho e imersão.

“A principal característica da mídia digital é a memória” (CHUN, 2008, p. 154, tradução nossa<sup>100</sup>). Ainda segundo Chun, a mídia digital nem sempre está lá, pois é efêmera. Diferente de suas origens, a memória digital está cada vez mais dispersa e difícil de localizar no espaço. Diferente de outras mídias, a digital não tem a mesma idade da memória que contém, ao mesmo tempo que pode e é apagada e regravada constantemente. A cada nova visita ou uso o jogador cria com o videogame novas memórias, sobrescreve e até apaga memórias anteriores com um devir específico, que se acostuma com a morte e o renascimento do avatar. Perceber o jogo, como assistir a um filme, proporciona um evento específico de atualização de memórias dado o funcionamento do *software* por trás destes audiovisuais em justaposição ao jogador que interage com ele. Por um lado, ocorrem experiências com planos audiovisuais diegéticos e não-diegéticos com alto nível de controle e vigilância e, por outro, estas mesmas experiências abrem para subjetividades ligadas à memória da cidade e dos videogames em diferentes imagens que reciclam tempos, mídias e experiências diversas.

Segundo Chun (2008, p. 164, tradução nossa<sup>101</sup>) a “[...] memória é um processo ativo, não estático. [...] Sem essa volatilidade, no entanto, não haveria memória.” Para ela, se a memória de nossas máquinas é mais permanente ou se ela permite uma permanência que nos falta, é porque ela é constantemente atualizada para que a sua efemeridade dure. Mas para esta efemeridade permanecer, no caso dos videogames, o evento de jogar precisa acontecer, para atualizarem-se as memórias desta mídia digital nela mesma e no jogador as suas. Desta forma, há um duplo movimento de regeneração e degeneração quando o videogame é reiniciado (por vontade do jogador ou do próprio jogo, a partir das suas armadilhas).

A cada reinício, memórias são sobrescritas em ambos os corpos e se configuram em memórias atualizadas. A cidade audiovisual do jogo, enquanto espaço projetado para ser fundo de uma ação específica, foi construída por um programador e/ou *designer*, a partir de memórias específicas suas. Memórias arquitetônicas, audiovisuais, comunicacionais, do passado, de um possível presente e de um imaginado futuro. Independentemente de como elas passaram a existir, já se tornam efêmeras quando o jogo deixa de ser projetado e passam a ser memórias de um lugar específico, autônomo, que passa a existir e se atualizar pelo jogador e seu avatar. Estas cidades, contudo, nem sempre operam como em seu *design* e elas se realizam de formas imprevisíveis a partir do olhar do jogador. A especificidade da mídia interativa é que a experiência encontra duração pela ação ou intervenção do interator, como se

---

<sup>100</sup> “The major characteristic of digital media is memory”.

<sup>101</sup> “[...] memory is an active process, not static. [...] Without this volatility, however, there would be no memory.”

ele fosse chave para este acontecimento. Este, contudo, é um corpo que percebe através de suas lembranças.

Na verdade, não há percepção que não esteja impregnada de lembranças. Aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada. Na maioria das vezes, estas lembranças deslocam nossas percepções reais, das quais não retemos então mais que algumas indicações, simples ‘signos’ destinados a nos trazerem à memória antigas imagens. (BERGSON, 2006a, p. 30).

Desta forma, a percepção do conceito de cidade audiovisual no videogame pode se dar no encontro de um *design* com esta finalidade com um jogador que significa a cidade a partir de suas lembranças. O jogador tem uma memória privilegiada, pois lembra das recorrentes vezes que falhou ou passou pelos desafios do jogo, enquanto o jogo armazena em sua memória digital cada decisão que foi tomada pelo jogador, até mesmo o tempo que ele passou jogando (ou parado). Por fim, o avatar tem uma memória controlada e feita para esquecer, sobretudo, sua tragédia. A relação de diferentes ordens de memória na interação do jogador com o videogame já é um paradigma peculiar, sobretudo quando consideramos a memória do corpo do avatar um entremeio à relação humano-computador o qual, isolando-o, percebe-se sua sobreposição por memórias do *software* e do jogador. É como se este corpo fosse “negociado”, porque, em parte, ele é o *software* do jogo e, em parte, é expressão do jogador.

Do ponto de vista técnico e estético, os videogames, inseridos nas novas mídias, apresentam montagens e estéticas caracterizadas pela remixabilidade (das imagens) e a remixabilidade profunda das técnicas, segundo Manovich (2014, p. 235, tradução nossa<sup>102</sup>): “[...] essas interações entre técnicas de mídia virtualizadas definem a cultura estética da imagem em movimento contemporânea. É por isso que decidi cunhar um termo especial (o remix profundo).”

A memória aqui começa a falar com outros sentidos além da configuração audiovisual, especialmente ao tato do jogador que agora precisa agir, de forma que na relação cognitivo-motora seu corpo aprende a cada novo obstáculo do jogo sobre como superá-lo durante a experiência lúdica. Uma das formas de aprender do jogador consiste em falhar e repetir a cena até que sua mente e seu corpo estejam aptos a seguir em frente. Neste processo, há um *looping* inevitável de coisas, entre outras, normalmente narrativas e frequente estéticas.

Contudo, no encontro da memória com a tecnologia, é preciso notar que os computadores, planejados para calcular e armazenarem dados, têm uma relação de precisão,

---

<sup>102</sup> “[...] estas interacciones entre técnicas virtualizadas de medios definen la estética cultura de la imagen en movimiento contemporánea. Por eso he decidido acuñar un término especial (la remezcla profunda).”

na qual cada informação pode e normalmente é colocada em algum lugar físico ou lógico. A relação do ser humano com a memória pode ser mais ou menos caótica, mas a do computador não é, da mesma forma que o tratamento da informação é crescente, exceto quando é sobrescrito. Ou seja, a menos que a programação do armazenamento seja por anular o dado anterior sobrepondo-o com um novo, a memória computacional irá alocar em sua memória algo que foi criado direta ou indiretamente pela intervenção humana. Por exemplo, num videogame específico o algoritmo serve tanto para dar ambiência para as experiências lúdica e narrativa, tanto quanto serve para gravar e recordar informações sobre elas, como a quantidade de sucessos e insucessos do jogador ou as escolhas feitas por ele que conduziram a narrativa para rumos diferentes (mas não imprevisíveis). Cada ação gera uma informação que o algoritmo pode armazenar ou sobrepor às suas memórias anteriores, o que, independente do processo, significa que cada videogame é um artefato arqueológico não só enquanto estética, história e mecânica, mas especialmente em sua programação. Algoritmos evoluem sob a “carcaça” de algoritmos anteriores; prova disso são as *engines* (motores) que se tornaram abstrações lógicas que já trazem códigos estabelecidos em outros projetos. Ou seja, por si só, o *software* em que o jogo é construído traz “placas tectônicas” não visíveis senão por um difícil processo de escavação, se este se basear em decifrar o código algoritmo. Não tão difícil é encontrar estas evidências nas imagens-técnicas recorrentes em diferentes jogos ou mesmo nas práticas de *game design* (jogabilidade) que, normalmente é invisível, mas evidente – como o *leap of faith* de Assassin’s Creed.

Há ainda a relação da memória com o espaço e o lugar, sendo o primeiro aquele que pode ser resumido por planos, mapas e desenhos, e o segundo aquele que é imbuído de valor pela memória que se tem do espaço. Gouveia (2010), ao refletir a relação de artes e jogos digitais, apresenta contribuições para pensarmos a questão de espaço significativo em ambiências lúdicas digitais.

O sujeito que aprende a jogar integra as teclas e o rato, entre outras possibilidades, no seu espaço corporal, sendo que o hábito não reside no pensamento nem no corpo objectivo, mas no corpo como mediador de um mundo. Durante a repetição existe uma valorização emocional provocada por gestos de consagração que acentuam o lado expressivo do jogo; o hábito não é mais do que um modo fundamental no qual o corpo se deixa penetrar por uma significação nova. A experiência do próprio corpo ensina-nos a enraizar o espaço na existência, sendo que a percepção do espaço e a percepção das coisas (a espacialidade) não são actos distintos. Existem, nos jogos digitais, inúmeras tipologias de espaço às quais também correspondem experiências

distintas. A essas tipologias espaciais e inerentes experiências correspondem diferentes graus de realismo. (GOUVEIA, 2010, p. 55<sup>103</sup>).

Gouveia (2010), relacionando Walther (2003), Calvert (2005) e Galloway (2006), sistematiza três visões distintas (mas convergentes) sobre como se dá a representação processual em ambientes de simulação experiencial e algorítmica nos jogos digitais. De Walther, tem-se teorias sobre o espaço e montagem, enquanto de Calvert ideias sobre representação cognitiva e de Galloway concepções sobre realismo da ação (e também sobre montagem).

Esta síntese das diferentes tipologias de espaço nos ambientes e experiências presentes na representação processual da simulação alarga e integra uma concepção que defende que os jogos são hoje lugares híbridos em que os actos de design expressam múltiplas estratégias e interações e onde podemos encontrar formas poéticas e artísticas polissémicas. (GOUVEIA, 2010, p. 59).

A análise de Gouveia (2010) a partir desta organização aponta algumas concepções relevantes. Primeiro, lembrando que as experiências de recepção e exploração nos videogames são distintas em relação à montagem temporal da ação, reforçando a ideia da montagem espacial. Depois, que na ambiência dos videogames tende-se a priorizar inicialmente os elementos necessários para a sobrevivência do organismo (representado pelo avatar), envolvendo movimento, contraste, mudança, incongruência, complexidade e surpresa. Por fim, que haveriam três níveis de representação progressivos na relação do jogador com o jogo, a saber: da improvisação e atuação, passando para a icônica e, chegando a um modo simbólico.

O primeiro nível de representação assenta no corpo e é uma representação da informação com o corpo inserido na sua espacialidade, em que este sabe o que tem de fazer através dos músculos. O corpo inscreve no espaço os seus movimentos e por esta via o jogador sabe o que o seu avatar tem de fazer. O segundo nível de representação tira partido de símbolos icônicos concretos, como, por exemplo, imagens visuais e activas competências cognitivas que permitem ao jogador construir representações mentais do espaço. Assim, este consegue construir mapas espaciais conforme interage com o jogo desenvolvendo uma construção esquemática mental do território a explorar. [...] O terceiro nível de representação, formas de pensar simbólicas, refere-se à capacidade do ser humano para representar a informação de forma abstracta e envolve o uso de palavras ou outros símbolos que não têm uma ligação directa com o que aparece representado. (GOUVEIA, 2010, p. 56-57).

---

<sup>103</sup> A pesquisa de Gouveia (2010) está publicada no português de Portugal, o qual optamos de preservar e não adaptar ao português do Brasil.

Para Walther (2003 *apud* GOUVEIA, 2010, p. 57), “[...] a espacialização de um jogo 3D se pode resumir a uma combinação das características da pintura renascentista, da geometria e topologia do modernismo e das dinâmicas do cinema [...]” – espaço em movimento, mas em função do tempo. Esta noção é importante, pois sem o tempo não haveria espaço, no caso dos jogos digitais, de forma que a duração persistente da Renascença (tempo equivalente à profundidade), seria base para entender a relação entre espaço e tempo nos videogames. “A linearidade de acção inscreve-se na não-linearidade do mapa. O espaço mágico de jogo é construído de forma labiríntica e não linear.” (GOUVEIA, 2010, p. 57).

A partir disso, o que se pode compilar são três tipos de configuração do espaço do jogo, de forma que no espaço narrativo o jogador sente fazer parte de uma ficção interativa em curso e elaboração, no espaço fenomenológico é onde se constroem as interações motoras que demandam uma ação pelo jogador e, por fim, o espaço semiótico onde o jogador aprende a decodificar e mesmo manipular os signos que encontra. Ainda na relação espaço e tempo, Gouveia (2010, p. 58) indica que haveriam três modalidades a considerar: o modo “para lá do tempo” naqueles jogos com visão isométrica elevada (*god view*) que têm por característica tanto uma progressão linear quanto uma projeção para fora do tempo – caso dos videogames de *city building*<sup>104</sup>, por exemplo; o modo espaço-tempo encontrado em jogos de aventura nos quais o espaço é guia e também enigma, de forma que progredir também implica em andar para trás – caso dos jogos de “mundo aberto” como *Assassin’s Creed: Unity*; e o modo espaço em tempo real, típico dos jogos de ação, nos quais o corpo do jogador seria projetado no corpo do avatar – caso de *Bioshock Infinite*).

Walther (2003), ao convergir os limiares e transversalidades entre cinematografia e ludologia (ponto de inflexão que ele chama de lucidografia), apresenta sua ideia de montagem que se aplica aos videogames. Segundo ele, haveria três tipos de montagens, ao se referir aos videogames: montagem temporal (ou cinematográfica), antimontagem e macromontagem. Gouveia (2010, p. 58) concatena a visão de Walther à sua perspectiva:

A montagem surge, neste contexto, como uma forma espacial também explicitada através de três técnicas distintas, isto é, alguns jogos constroem o seu universo e história graças a técnicas de montagem ‘clássicas’ numa interação semiótico-narrativa, outros utilizam técnicas de ‘antimontagem’ deliberadas que projectam o jogador em ambientes ‘sem costura’ num espaço de navegação fenomenológico, outros ainda baseiam-se em espaços para lá do tempo, macromontagens espaciais. O

<sup>104</sup> *City building* é subgênero que ganhou evidência quando videogames como *SimCity* foram adaptados para dispositivos móveis. Uma busca em plataformas como App Store e Play Store, por exemplo, trará exemplos notáveis, em especial *SimCity BuildIt* (2014). Basicamente, o jogador assume o papel de prefeito (avatar) que, em visão isométrica, implanta e gerencia uma cidade misturando atividades síncronas e assíncronas, utilizando elementos disponíveis na biblioteca do jogo para criar edificações e vias na sua cidade.

quadro classificativo em planos – narrativo, fenomenológico e semiótico – é analisado em termos de tempo, perspectiva e montagem. O espaço narrativo é próprio dos jogos de aventura, é um espaço que contraria o tempo, um espaço diegético que recorre à montagem ‘clássica’. Neste tipo de espaço, a interacção é semiótico-narrativa e a identificação com o avatar é feita através da implicação na história. O espaço dos jogos de acção desenvolve-se em tempo real, adopta uma focalização interna do jogador onde a identificação deste se processa através de um sentimento de presença, estamos perante uma ‘antimontagem’ onde o ‘ambiente sem costura’ é fenomenologicamente navegável. Por fim, no espaço semiótico encontramos os jogos de estratégia em que o ambiente cénico está para lá do tempo, é navegável e a identificação do jogador é feita por via da interacção com o jogo, numa macromontagem compreendida como isométrica.

Järvinen (2002) também traz contribuições relevantes ao pensar o videogame sob sua angulação audiovisual. Sob o conceito de Estilo Audiovisual, o autor procura categorizar a interação de sons e imagens em videogames como mídia emergente. Sob esse conceito, Järvinen (2002) categoriza os jogos em três estilos: fotorrealismo (subcategorizado em televisualismo e ilusionismo), caricaturismo e abstracionismo. Além desta macro categorização, ele indica que há três elementos que podem ser discerníveis em todos os videogames, como sendo: 1) espaço ou ambiente; 2) objetos (que podem incluir personagens e coisas); e 3) símbolos (que concerne a aspectos da interface). A partir disso, Järvinen (2002) define os princípios para compreender a aparência audiovisual de um videogame, a constar: dimensionalidade, ponto de percepção, perspectiva visual e paisagem sonora.

Dimensionalidade refere-se ao espaço ou ambiente do jogo ou onde se desenrola a ação. Ponto de percepção está relacionado à dimensionalidade e refere-se ao ponto dentro da simulação onde a experiência visual e auditiva deve ser percebida pelo jogador. A partir disso, haveria, segundo Järvinen (2002), três possíveis classificações: 1) Ponto de percepção 3D com primeira pessoa (caso de Bioshock Infinite); 2) Ponto de percepção 3D com terceira pessoa (caso de Assassin’s Creed: Unity); e, por fim, 3) Ponto de percepção com dimensionalidade isométrica em terceira pessoa<sup>105</sup>.

Sobre a perspectiva visual, por sua vez, Järvinen (2002) sugere que esta seja resultado do *design* visual a partir de elementos de outros audiovisuais ou, como ele sintetiza, motivo audiovisual. Ao exemplificar a reprodução do efeito “*bullet time*”<sup>106</sup> do filme The Matrix

<sup>105</sup> Caso dos videogames SimCity, por exemplo, tipologia que não abordaremos nesta pesquisa e poderá ser objeto futuro.

<sup>106</sup> O efeito “*bullet time*” surgiu a partir do filme The Matrix (WACHOWSKI; WACHOWSKI, 1999), no qual cenas foram produzidas com um processo que envolvia câmeras fotográficas colocadas em linha e disparadas em sequência para que a imagem reduzisse substancialmente a velocidade de ação e permitisse um movimento de câmera mais detalhado ao redor desta ação capturada – algo que lembra o processo do fotógrafo de Eadweard Muybridge para decompor o movimento detalhadamente e estudar minuciosamente o corpo. Desta forma, a ação filmada fica extremamente lenta na projeção e o espectador ganha a possibilidade de observar com mais detalhes os aspectos que passariam rápido demais em condições “normais”.

(1999) sendo reproduzido no jogo Max Payne, ele procura demonstrar como um aspecto o audiovisual de outra mídia é utilizado para compor a perspectiva visual do videogame. “Para resumir, o motivo audiovisual pode ser usado para explicar e avaliar as relações audiovisuais dos jogos com outros meios audiovisuais.” (JÄRVINEN, 2002, p. 118, tradução nossa<sup>107</sup>). Curiosamente, o mesmo exemplo foi utilizado por Walther (2003) para falar sobre os motivos de games em filmes, quando estes tentam expressar elementos de ludologia, estado de influência que ele mesmo coloca em questão:

Neste ponto, não se deve deixar de notar as falhas na minha argumentação. O que temos é exatamente uma influência *do* filme e *ao* jogo, e não de maneira oposta. Esta não é toda a verdade, no entanto. Em vez disso, estamos lidando com uma delicada e mútua linha de influência. Esta nunca pode ficar completa, porque as camadas cinematográficas são instaladas com mais frequência como zonas dentro da sequência narrativa do jogo, e porque os eventos ludológicos no filme também são irreais devido à possibilidade ausente de interação. Mas, como Poole observa, a remediação aponta em ambas as direções, de jogos a filmes e de filmes a jogos. [...] Além disso, cinema, jogos e animação apontam para uma cultura comum de consumo, na qual o tempo, a violência e os movimentos de precisão semelhantes ao balé estão centralizados. Se isso é bom ou ruim – em uma agenda moral – deixarei não dito. (WALTHER, 2003, p. 10, grifos do autor, tradução nossa<sup>108</sup>).

Voltando a Järvinen (2002), a concepção sobre a perspectiva visual é interessante e cabe reflexão sobre como os games “importam” construções imagéticas de outras mídias, seja em forma ou em conteúdo. Nesta perspectiva, ele refere que a paisagem sonora também mantém relação com o audiovisual tradicional, sobretudo quando se refere à concepção diegética e não-diegética, ressaltando que a sensação do ambiente é importante no videogame – partindo da diferenciação entre representação (audiovisual tradicional, mais narrativo) e simulação (audiovisuais mais interativos, mais lúdicos).

Como o senso de ambiente é importante nos jogos, naturalmente o som diegético é muito importante para criar essa impressão – se, por exemplo, o jogo ocorrer em uma cidade virtual, a paisagem sonora da cidade é um meio de enfatizar a sensação do ambiente. O som diegético depende muito do ponto de percepção. Além disso, é

---

<sup>107</sup> “To summarize, audiovisual motif can be used to explain and evaluate games’ audiovisual relationships to other audiovisual media.”

<sup>108</sup> “At this point one should not fail to notice the flaws in my argumentation. What we have, is exactly an influence from the film and to the game, and not oppositely. This is not the entire truth, though. Rather, we are dealing with a delicate, mutual train of influence. It can never turn out complete, because the cinematographic layers most often are installed as zones within the narrative sequence of the game, and because the ludological events in the film similarly are unrealistic due to the absent possibility of interaction. But, as Poole remarks, the remeditation points in both directions, from games to films, and from films to games. [...] Also, cinema, games, and animation point to a common consumer culture in which tempo, violence, and ballet-like precision movements are centred. Whether this is good or bad – in a moral agenda – I will leave unsaid.”

um meio necessário para dizer ao jogador que ele está interagindo com o ambiente do jogo. (JÄRVINEN, 2002, p. 118, tradução nossa<sup>109</sup>).

Acerca dos sons não-diegéticos, o pesquisador reforça que é fundamental para videogames e há uma pequena diferença básica quando, nos filmes o som está submetido às cenas e, portanto, à montagem, enquanto nos videogames ele pode estar mais relacionado ao espaço representado pois, no caso destes, a continuidade é mais presente que nos filmes. Ou seja, há menos montagem temporal em games do que há em filmes e, portanto, a paisagem sonora não-diegética nas ambiências lúdicas está vinculada a elementos diferentes que nos filmes. Um exemplo de som não-diegético nos videogames pode ser percebido no jogo Bioshock Infinite, quando uma cena de batalha é desencadeada pelo movimento do avatar ao entrar em certo ambiente (sem cortes) e quando a mesma trilha é sumariamente encerrada quando o último oponente é abatido.

Järvinen (2002) ainda inclui o conceito de sensomotorismo para denotar os aspectos interativos dos videogames nos quais o jogador coloca seu corpo em ação para influenciar a ação do jogo. Ao mesmo tempo que traz o conceito, o pesquisador deixa evidente que ainda estão em expansão as formas deste aspecto e não aprofunda tanto neste conceito.

Acerca dos estilos audiovisuais em videogames propostos por Järvinen (2002), fotorrealismo consiste no *game* preocupado em simular com a maior competência possível uma realidade, tal qual a fotografia procura fazer. Neste sentido, subdivide em televisualismo os jogos que, além de procurar mimetizar a realidade, o fazem usando a estilização de outra mídia, frequentemente a televisão. Exemplos dessa subcategoria estão principalmente com jogos de esportes como Fifa, NBA, Fórmula 1, etc. que procuram trazer a ambiência audiovisual de jogo muito próxima de uma experiência televisiva de assistir ao esporte em uma transmissão. A subdivisão de ilusionismo se apropria do fotorrealismo para propósitos fantásticos, embora se baseie em copiar da forma mais científica possível características de um mundo com uma asserção maior – neste caso, está mais próxima da intencionalidade do cinema. O estilo caricaturismo, por sua vez, compreenderia videogames que estão mais perto da visualidade dos quadrinhos, desenhos animados, caricaturas, enfim, simulação não fotográfica. Abstracionismo, para concluir, envolveria videogames que não se dedicam a mimetizar espaços, personagens e objetos, mas envolvem apenas o uso de formas elementares

---

<sup>109</sup> “Because the sense of environment is important in games, therefore diegetic sound is very important in creating that impression – if, for example, the game takes place in a virtual city, the city’s soundscape is a means to emphasize the feel of the environment. Diegetic sound is closely dependent on the point of perception. In addition, it is a necessary means to tell the player that s/he is interacting with the game environment.”

para, no *game design*, as colocarem em funcionamento para um propósito praticamente todo ludológico e pouco narrativo – a exemplo de Tetris<sup>110</sup>.

Järvinen (2002) conclui sua pesquisa ressaltando que as subdivisões dos estilos têm fronteiras maleáveis e permitem combinações, além de estarem relacionadas a pautar outras subdivisões de mercado e cultura, relacionadas a questão do gênero e classificações de jogos.

### 3.2.3 Estéticas em ambiências lúdicas

“Um jogo é uma forma particular de olhar alguma coisa, qualquer coisa.” (ABT, [s.d.] *apud* SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 21). Videogames estão no centro de um fenômeno cultural que converge aspectos tecnológicos, lúdicos e artísticos que se tornam, entre outras coisas, territórios midiáticos. Galloway (2006) traz uma visão atual sobre videogames, sobretudo entendendo-os como mídia ao descrever sua operacionalização. Segundo dele:

Um *videogame* é um objeto cultural, vinculado à história e à materialidade, constituído por um dispositivo computacional eletrônico e um jogo simulado em *software*. [...] Carregado no armazenamento da máquina está o *software* do jogo. *Software* é dado; os dados emitem instruções para o *hardware* da máquina, que, por sua vez, executa essas instruções no nível físico, movendo *bits* de informações de um lugar para outro, realizando operações lógicas em outros dados, acionando dispositivos físicos e assim por diante. O software instrui a máquina a simular as regras do jogo por meio de ação significativa. O jogador, ou operador, é um agente individual que se comunica com o *software* e *hardware* da máquina, envia mensagens codificadas via dispositivos de entrada e recebe mensagens codificadas via dispositivos de saída. Tomando esses elementos em suma, eu uso o termo ‘jogo’ para me referir a todo o aparato do *videogame*. É um enorme meio cultural envolvendo um grande número de máquinas orgânicas e máquinas inorgânicas. Incorporado como está nos sistemas de informação da sociedade milenar, este meio provavelmente permanecerá significativo por algum tempo para vir. [...] Comece assim: Se as fotografias são imagens e os filmes são imagens em movimento, então os *videogames* são ações. (GALLOWAY, 2006, p. 1-2, tradução nossa).<sup>111</sup>

<sup>110</sup> Sobre este estilo é interessante notar que alguns games que eram abstratos passaram a ser caricaturistas e, com isso, alcançaram um sucesso comercial considerável, como Candy Crush e Angry Birds. Outrora, estes jogos tinham manifestações similares em seu *game design* utilizando apenas formas e, quando passaram a trazer mais elementos visuais caricatos e uma proposta narrativa, encontraram maior interesse nos jogadores.

<sup>111</sup> “A *video game* is a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software. [...] Loaded into the machine’s storage is the game software. Software is data; the data issue instructions to the hardware of the machine, which in turn executes those instructions on the physical level by moving bits of information from one place to another, performing logical operations on other data, triggering physical devices, and so on. The software instructs the machine to simulate the rules of the game through meaningful action. The player, or operator, is an individual agent who communicates with the software and hardware of the machine, sending codified messages via input devices and receiving codified messages via output devices. Taking these elements in sum, I use the term ‘gaming’ to refer to the entire apparatus of the video game. It is a massive cultural medium involving large numbers of organic machines and inorganic machines. Embedded as it is in the information systems of the millenary society, this medium will likely remain significant for some time to come. [...] Begin like this: If photographs are images, and films are moving images, then video games are actions.”

A contribuição de Galloway se faz ao mesmo tempo simples e abrangente, com uma síntese coerente que engloba desde o viés tecnológico destes produtos em seus dispositivos, até a parte que o jogador, como um agente deste processo, interage com a informação gerada. O jogador, por sua vez, é tido como um agente mais ativo neste processo do que em outros, pois precisa agir, diferentemente de outros processos, quando ele se reduzia a esperar. O agir do jogador neste processo é mediado por imagens audiovisuais e outros aspectos que falam a mais sentidos do jogador, como o tato (através do sistema motor do jogador) que, em contato com dispositivos físicos e lógicos, traduzem as decisões deste num universo controlado de regras. Convergindo à colocação de Abt, que abre este subitem, uma das principais ações que o videogame apresenta seria olhar (ou mostrar) alguma (ou qualquer) coisa, o que fica inscrito nas imagens que o jogo olha (percepção de mundos).

Esse universo controlado se relaciona com a cultura do jogador de formas às vezes incontroláveis, criando dinâmicas de consumo e ressignificação a partir da recepção. O que procuraremos analisar é como se constroem e se constituem diferentes ordens de significação neste processo mediado por imagens e tecnologias. Há estéticas provocadas nesta relação que precisamos evocar para dar conta de fundamentar como acontece este processo. Huizinga (2017, p. 3-4) diz que o jogo “[...] é uma função significativa, ou seja, há algum sentido para ele. No jogo, existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e dá sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.” Salen e Zimmerman (2012a, p. 48) ajudam a interpretar estes conceitos:

[...] *função significante* [...] quer dizer que o jogo é uma força importante na cultura – que é significante da maneira como são a arte e a literatura? Ou será que ele quer dizer que o jogo *significa* – que é um ato simbólico de comunicação? [...] *certo sentido* [...] quer dizer que o jogo não é apenas caótico, mas é um evento que pode ser entendido e analisado se olharmos de perto o suficiente? [...] *Todo jogo significa alguma coisa*. Mas o que significa jogar? Para quem ou o que é significativo? Qual é o processo pelo qual o significado surge do jogo?

As definições de Huizinga viram questões para Salen e Zimmerman (2012a) e colocam em movimento a relação entre um saber e uma aplicabilidade, considerando a perspectiva do *design(er)* de jogos, que considera o usuário (ou jogador) como ponto de partida da experiência, mesmo que um jogo seja um sistema:

[...] *o objetivo do design de jogos de sucesso é a criação de uma interação lúdica significativa*. [...] A interação lúdica significativa surge da interação entre jogadores e o sistema do jogo, bem como do contexto em que o jogo é jogado. [...] uma ação

que um jogador toma em um jogo resulta na criação de novos significados no sistema. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 49, grifos dos autores).

Um videogame é, antes de tudo, um sistema. Littlejohn (2007 *apud* SALÉN; ZIMMERMAN, 2012, p. 67), na bibliografia “Teorias da comunicação humana”, identifica quatro elementos que constituem um sistema, a saber: objetos, atributos, relações internas e ambiente. Enquanto objetos são as partes, elementos e/ou variáveis que dependem da natureza do sistema, atributos são as características destes objetos nele, as relações internas dizem respeito a como os objetos se relacionam e o ambiente, por sua vez, ao contexto que circunda e onde se desenvolve o sistema de jogo. No caso dos videogames, objetos são construídos por *software e hardware* – lógica e máquina – que servem para calcular probabilidades e propiciar a criação do ambiente e a interface entre jogo e jogador. O algoritmo é responsável em dar atributos e estabelecer as relações entre as partes deste sistema. Contudo, o sistema não resume o jogo e a interação lúdica do jogador pode ser vista também como uma variável em aberto, cujas reações o sistema somente tentará antever e controlar, calculando e documentando todos os dados gerados pela participação do jogador. Contudo, o sistema ainda não seria capaz de englobar o jogador e sua cultura, pois este carrega consigo imaginários e evoca imagens e lembranças próprias.

Galloway (2006, p. 4-5), citando Philip Agre, argumenta que jogadores e jogos agem com gramáticas diferentes – gramáticas de ação – nas quais as da máquina procuram codificar as atividades humanas usando metáforas linguísticas e estruturais. Desta forma, poderiam se distinguir dois tipos básicos de ação em videogames: as ações de máquina e as ações do jogador. Ainda, tais ações podem ser diegéticas e não-diegéticas, sentido similar ao do audiovisual, o que proporciona, por combinação, quatro pontos de vista entre ações diegéticas e não diegéticas do jogador e do videogame. Estas ações parecem muito distintas, mas em videogames elas se misturam em um único fenômeno, como uma dança. O código algorítmico é responsável por traduzir a linguagem corporal desta dança e fazê-la fluir. Porém ele é, antes de tudo, matemática.

Como o grande teórico da mídia alemã Friedrich Kittler escreveu, o código é a única linguagem que faz o que diz. O código não é apenas uma linguagem sintática e semântica; é também uma linguagem maquínica. Quando em execução, o código se move. Os efeitos físicos do código mudam em um sentido muito literal. Portas lógicas abrem e fecham. Fluxo de elétrons. Dispositivos de exibição iluminam. Dispositivos de entrada e dispositivos de armazenamento transubstanciam entre o físico e o matemático. Os videogames são jogos, sim, mas, mais importante, são

sistemas de software; isso deve sempre permanecer em vanguarda na análise de alguém. (GALLOWAY, 2006, p. 5-6, tradução nossa<sup>112</sup>).

É na perspectiva do *software* informático que Galloway se debruça nos objetos culturais algorítmicos. O primeiro aspecto de seu olhar sobre esta Cultura do Algoritmo é a adaptação do conceito de diegético e não-diegético das teorias literária e audiovisual aplicadas aos videogames. A diegese nestes objetos seria o mundo total da ação narrativa, incluindo elementos na tela e fora dela, eventos mostrados ou mesmo aqueles que só foram presumidos para existir dentro desta ação do jogo. Já elementos lúdicos não-diegéticos envolvem aqueles aparatos que são externos à ação narrativa, como elementos gráficos do videogame que estão na tela informando aspectos sobre o jogo, mas não têm percepção dentro dele, por mais embutidos que estejam no mundo deste videogame. São nestes elementos não-diegéticos que Galloway se dedica mais pois eles afetam a cultura construída sob o jogo, considerando que é tão importante dar pausa ao jogo quanto atirar com uma arma.

O que Galloway (2006) chama de “operador” e “máquina”, tratamos analogamente como “jogador” e “videogame”, entendendo este último como o conjunto de tecnologias que compõe a máquina de jogo (*software* e *hardware*). No quadrante atos diegéticos da máquina estão aqueles momentos em que o jogador está se afasta do jogo ou ele é esquecido, além dos aspectos materiais do ambiente do jogo e as ações dos *NPCs*, bem como são momentos de puro processamento sem a intervenção humana. Quando o jogador se afasta, o jogo entra em um estado de espera, o que não é a mesma ação de pausar o videogame. Galloway relaciona isso ao que Deleuze chama de imagem de afeto e envolve micromovimentos que o videogame executa quando o corpo do avatar e/ou a intervenção do jogador estariam em uma parada, proporcionada voluntária ou involuntariamente pelo jogador. Naturalmente, *loopings* e reincidências ocorrem nesta ação de ambiência enquanto o jogador não age de forma a provocar mudanças no sistema do jogo.

Outra ação de ambiência ocorre quando o jogador é que é esquecido pelo jogo, momento em que normalmente entra em cena um trecho cinematográfico, no qual a forma mais fácil de traduzir aqui seria de uma certa remediação “[...] provocada por uma comunicação de mídia anterior e um medo da singularidade pura dos videogames. (Como McLuhan escreveu nas páginas iniciais de *Understanding Media*, o conteúdo de qualquer novo meio é sempre

---

<sup>112</sup> “As the great German media theorist Friedrich Kittler wrote, code is the only language that does what it says. Code is not only a syntactic and semantic language; it is also a machinic language. At runtime, code moves. Code effects physical change in a very literal sense. Logic gates open and close. Electrons flow. Display devices illuminate. Input devices and storage devices transubstantiate between the physical and the mathematical. Video games are games, yes, but more importantly they are software systems; this must always remain in the forefront of one’s analysis.”

outro meio).” (GALLOWAY, 2006, p. 11). Diferente das ações de ambiência em que há uma ação perpétua mínima e repetitiva acontecendo na qual o tempo é relativo, o interlúdio em que ocorre esta cinematografia está fora do *gameplay*, mas não fora da narrativa do *gameplay*, o que quer dizer que a máquina do videogame é colocada, temporariamente a serviço do cinema. “Estes interlúdios cinematográficos são uma janela para a própria máquina, inconsciente e autossuficiente.” (GALLOWAY, 2006, p. 12, tradução nossa<sup>113</sup>).

O segundo quadrante que se refere Galloway é o dos atos não-diegéticos do jogador e compreendem ações de configuração. São atos que estão fora do mundo do jogo, mas fazem parte dele. Aqui se insere a ação de pausar o videogame, quando o jogador decide suspender o sistema momentaneamente. Outro exemplo seriam os *hacks* do jogador que executa para “fraudar” o videogame e subverter a experiência lúdica. Galloway classifica também em dois tipos variantes estes atos não-diegéticos do operador. O primeiro diz respeito à área de configuração que existe em todos os videogames, envolvendo ajustes preliminares, telas de carregamento, salvamento, seleção do número de jogadores, que tendem a ocorrer antes do *gameplay*. O segundo tipo envolve ambientes de configuração em tempo real do videogame, como menus e opções de intervenção enquanto o mesmo está acontecendo. “Atos de configuração em videogames expressam processos em cultura que são grandes, desconhecidos, perigosos e dolorosos, mas não os expressam diretamente.” (GALLOWAY, 2006, p. 16, tradução nossa<sup>114</sup>). A importância de delimitar este quadrante está que esses atos são, entre outras coisas, “uma alegoria da estrutura algorítmica da cultura informática atual”. Videogames tornam jogadores um certo tipo de deus que tem certos poderes de controlar configurações que envolvem, entre outras coisas, o nível de dificuldade para o avatar superar o *gameplay*.

O terceiro quadrante trata dos atos diegéticos do jogador que, para Galloway (2006, p. 22, tradução nossa<sup>115</sup>), “[...] é o momento da ação direta do operador dentro do mundo imaginário do jogo, e é a parte do meu esquema que mais se alinha com Huizinga e Caillois.” Neste quadrante estão atos de movimento e atos de expressão, em que os primeiros envolvem ações de mover-se que mudam a posição lógica do jogo e sua ambiência<sup>116</sup> e os segundos envolvem ações os outros tipos de atividades dentro do jogo como coletar, examinar, atirar, entre outras, coisas das mais simples às mais complexas. Os objetos de atos de expressão

<sup>113</sup> “These cinematic interludes are a window into the machine itself, oblivious and self-contained.”

<sup>114</sup> “Acts of configuration in video games express processes in culture that are large, unknown, dangerous, and painful, but they do not express them directly.”

<sup>115</sup> “This is the moment of direct operator action inside the imaginary world of gameplay, and it is the part of my schema that overlaps most with Huizinga and Caillois.”

<sup>116</sup> Ou ainda, muda a posição virtualmente física quando há um deslocamento direcional do avatar na ambiência.

podem ser ativáveis ou não, ou seja, nem todos os objetos ou o mundo do jogo está disponível para ser operado por um ato de expressão. Ambos os atos ocorrem “dentro” do jogo, mas precisam ser feitos “fora” dele através de uma interface física, normalmente reservada ao *joystick*, mas também telas de toque, câmeras de captura de movimento ou a posição física em que o jogador direciona o VR. No caso do *joystick*, mais naturalizado, normalmente traduz para meios físicos *inputs* com características direcionais, que propiciam os atos de movimento e, botões que, por sua vez, oportunizam os atos de expressão. O reflexo das ações não-diegéticas de operar esta interface física torna-se diegético ao mundo do jogo.

Por fim, os atos não-diegéticos dos videogames envolvem ações executadas por ele que dizem respeito à experiência do jogo, mas que não são contidas no mundo do jogo. Aqui estão estatísticas de pontuação, ajuste automático de dificuldade, a interface, e também forças externas exercidas pela máquina, como problemas de *software*, contagens de polígonos, congelamentos temporários, tempo de inatividade do servidor e gestão de rede. Segundo Galloway (2006, p. 28), o mais emblemático ato não-diegético da máquina é o *game over*, que indica que o avatar controlado pelo jogador encontra um obstáculo mortal e o jogo para de responder aos comandos do jogador até que seja oferecida a possibilidade de retomada do jogo de alguma forma, seja do início ou do último *checkpoint*. “O ato de morte é, apropriadamente colocado, parte do primeiro tipo de atos não-diegéticos de máquina que eu chamarei o *ato incapacitante*.” (GALLOWAY, 2006, p. 31). Em contrapartida, existem os atos capacitantes, que consistem nas coisas que o videogame entrega ao jogador e seu avatar para que ele tenha algo extraordinário, como uma vida extra, invulnerabilidade temporária, aumento de velocidade, etc.

Em suma, por causa da minha suposição inicial – de que videogames não são apenas imagens ou histórias ou brincadeiras, mas *ações* – eu delineei um sistema de quatro partes para entender a ação em videogames: o jogo é um processo puro conhecido na ressonância maquínica de atos de máquinas diegéticas; o jogo é um algoritmo subjetivo, uma intervenção de código exercida tanto dentro do jogo quanto sem jogabilidade na forma do ato não-diegético do jogador; o jogo é um ritual de jogadores transportados para o lugar imaginário da jogabilidade e representados na forma de atos diegéticos destes; e jogar consiste no jogo da estrutura, uma agitação generativa entre o interior e o exterior, efetuada através do ato não-diegético do videogame. Um análogo teórico para o primeiro momento seria a vitalidade da matéria pura, o filo maquínico. Para o segundo, seria intervenção política, *hacking*, crítica, pensamento externo. O terceiro seria o desejo, a utopia e o social. E um análogo teórico para o quarto momento seria *écriture*, o suplemento, o novo. São quatro momentos, quatro sugestões. [...] Estes não são tipos ideais; são, sim, observações provisórias que nascem de uma análise das especificidades materiais do meio. (GALLOWAY, 2006, p. 37-38, tradução nossa<sup>117</sup>, grifos do autor).

<sup>117</sup> “*In sum, because of my starting assumption – that video games are not just images or stories or play or games but actions – I have outlined a four-part system for understanding action in video games: gaming is a*

A partir das contribuições de Galloway podemos estabelecer relações práticas com as cidades audiovisuais em videogames. Atos diegéticos desta máquina ocorrem com frequência em duas situações: quando o jogador se afasta do jogo e deixa-o rodando de forma ininterrupta ou quando o jogo ativa um trecho cinematográfico – vitalidade do filo maquinico. No primeiro caso, há videogames que seguem num estado de contínuo processamento e outros em que o senso de urgência alcança a experiência lúdica e a destrói. Em outras palavras, há videogames em que quando o jogador se afastar (sem pausar) o jogo a cidade continuará viva, mas em espera, com movimentos, sons, elementos, *NPCs*, variações do tempo, etc., acontecendo de acordo com o código, mas esperando o jogador voltar a movimentar a cidade de alguma forma. No caso do trecho cinematográfico, sem a intervenção direta do jogador, senão em “entregar” o jogo até àquele ponto, tem-se uma remediação mais clara do videogame procurando olhar para outros audiovisuais pois seu *modus operandi* nesta condição é o de um *storytelling* clássico, no qual o jogador não tem tanta autonomia de olhar ao redor como uma ação e seu corpo é, por instantes, o mesmo corpo do espectador de cinema.

Há videogames em que a cidade sucumbirá pela ausência do jogador afetando a ambiência com o avatar e há videogames em que a cidade estaria sempre preparada para um *looping*, projetado para acontecer uma ou “N” vezes, a depender de quanto tempo o avatar estará por perto. Assim, a cidade estaria aguardando o jogador agir pelo avatar, o que sugere que a cidade-jogo ali só é devir pela existência deste habitante da experiência lúdica. Senão, ela é apenas potência. No que diz respeito aos atos não-diegéticos do jogador, a cidade do videogame é um lugar para entrar, visitar e sair, condições frequentemente associadas às ambiências digitais interativas, englobadas pelo conceito de imersão. Murray (2003, p. 102-108) ajuda elaborar este conceito, da mesma forma que sugere que ele seja tratado como uma visita:

---

*pure process made knowable in the machinic resonance of diegetic machine acts; gaming is a subjective algorithm, a code intervention exerted from both within gameplay and without gameplay in the form of the nondiegetic operator act; gaming is a ritualistic dromenon of players transported to the imaginary place of gameplay, and acted out in the form of diegetic operator acts; and gaming is the play of the structure, a generative agitation between inside and outside effected through the nondiegetic machine act. A theoretical analogue for the first moment would be the vitality of pure matter, the machinic phylum. For the second, it would be political intervention, hacking, critique, outside thought. The third would be desire, utopia, and the social. And a theoretical analogue for the fourth moment would be écriture, the supplement, the new. These are four moments, four suggestions. They should in no way be thought of as fixed ‘rules’ for video games, but instead are tendencies seen to arise through the examination of the particular games listed here at this time. These are not ideal types; they are, rather, provisional observations that spring from an analysis of the material specificities of the medium.”*

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. ‘Imersão’ é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendermos a movimentar dentro dele. [...] num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis. [...] A participação num ambiente imersivo deve ser cuidadosamente estruturada e restringida. [...] A fim de experimentar a imersão multissensorial, uma das formas mais simples para estruturar a participação é adotar o formato de uma visita. A metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real, pois uma visita implica limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço.

Na intersecção de Galloway e Murray temos uma janela. Olhar uma cidade em um videogame é como fazê-lo por uma abertura de um ambiente para outro em que se decide o momento de abri-la ou fechá-la, ou ainda, a configuração de o quanto abri-la para ver a cidade ou mesmo a distância que se olhará. Mas, ainda assim, uma janela. Olha-se para a cidade audiovisual do jogo, mas habitá-la é ainda um ato de voyeurismo, porque há limites, porque a visita é simulada e tem restrições ao mesmo tempo que é segura, pois pode-se fechar a janela a qualquer momento. Esta metáfora pode ser ainda mais provocadora se entendermos que o corpo do avatar é esta janela. É ele quem oferece condição do jogador olhar a cidade, por um enquadramento específico, afetado pela brisa ou tempestade da rua, mas ainda oferecendo a segurança de fechar-se a qualquer momento.

São os atos diegéticos do jogador na cidade que colocam ela em movimento quando ocorrem por ações de movimento e/ou de expressão. O simples movimentar-se com o corpo do avatar pela decisão do jogador já é suficiente para fazê-la ganhar vida. Em parte, a cidade tem uma vida cíclica (ou rotineira) enquanto o jogador não se move ou se expressa, mas ela realmente entra em ação quando o corpo do avatar move-se e olha ao redor (lembrando Abt, no início deste subitem). A ação de movimento já seria suficiente para colocar a cidade em atividade, mas a ação de expressão é aquela que tem um poder de transformação realmente único pois é quando o jogador intervém optando por executar uma das ações que foram colocadas à sua disposição. Essas ações foram pré-programadas para serem possíveis, mas só ocorrem de fato quando o jogador faz uso delas e mesmo escolhe quais vai fazer e quais não. Pular ou acionar um elemento interativo, como operar a maçaneta de uma porta ou pegar um item, está para o jogador enquanto possibilidade, mas só ocorre quando o jogador opta por expressar uma ação pelo corpo do avatar, de fato.

Por fim, os atos não-diegéticos da máquina englobam os desafios da cidade, codificados em sua programação, ou uma pequena margem para o imprevisível. Eventos que interrompem e provocam o jogador levando-o ao *game over* ou coisas que a cidade oferece ao jogador qualificar o corpo do avatar para sobreviver, como objetos que dão energia ou elementos interativos que dão mais informações para o jogador sobre o próprio jogo. Mas aqui tem algo que precisa ser identificado como não-diegético da máquina e que afeta sobremaneira a simulação: seu limite. O limite da cidade é o ponto mais longe do seu epicentro e pode ser encontrado pelo corpo do avatar, que ficará impossibilitado de prosseguir (mover-se) ou agir (expressar-se). Este é o limiar entre o diegético e o não-diegético, pois ele está no mundo do jogo ao mesmo tempo que revela sua fronteira, um indicativo de que dali não haverá mais possibilidade de o jogador intervir e também é uma ruptura ao avatar, que se constata prisioneiro. É como o limite máximo do ponto de vista que a metáfora da janela permite alcançar pelo jogador porque a própria janela é um limite, um enquadramento. O corpo do avatar é, ao mesmo tempo, a chance de olhar o mundo do jogo pelo jogador, a condição para este mundo existir e, também, um prisioneiro deste mundo vigiado e programado.

#### 3.2.4 Videogames como imagens

“Imagens são superfícies que pretendem representar algo. [...] Imaginação é a capacidade de decifrar imagens.” (FLUSSER, 1985, p. 7). Videogames são imagens, são mediados como imagens e por imagens. Eles são resultado de imaginação, bem como são codificados, decodificados e jogados por imaginação. Tais imagens complexas estão em uma ambiência lúdica específica e evocam a imaginação de jogadores que, segundo a teoria dos jogos, acessam estas ambiências que são, fundamentalmente, definidas por regras, objetivos, sistemas de *feedback* e participação voluntária (McGONIGAL, 2012, p. 30). Ou seja, ao mesmo tempo que estas quatro definições fundamentam os jogos, não mencionando características como imagens, gráficos, sons, narrativa, entre outros, que estão presentes em praticamente todos os videogames, são estas características que fornecem as superfícies de contato audiovisual e sob as quais podemos produzir sentidos antes mesmo das regras, objetivos, sistemas e interatividade estarem claros e incorporados.

Partindo do princípio que imagens propiciam aos seus observadores um espaço interpretativo e que são mediações entre o homem e o mundo de uma forma interposta (FLUSSER, 1985), os jogos podem ser vistos como imagens elaboradas que corroboram este

papel, especialmente por se tratarem de simulações de mundos que trazem normalmente algum tipo de asserção – não perdendo de vista Järvinen (2002) no conceito de fotorrealismo, caricaturismo e abstracionismo. Esta ideia de interposição de Flusser (1985) pode ser convergida com a ideia de círculo mágico de Huzinga (2017) para uma função comum: a definição do jogo como algo não-real, tanto porque é uma atividade voluntariamente aceita como fictícia através da interação lúdica, tanto porque é sempre uma imagem de mundo(s).

Ainda com Flusser (1985), podemos entender o videogame como uma imagem técnica, ou seja, produzido por aparelhos – produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico. Especificamente, videogames são texto pois são construídos no código algoritmo. Este código visa copiar e simular a vida através de programas de computador que traduzem ações em ambiências simuladas para virtualizar a realidade. Assim, “[...] a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem.” (FLUSSER, 1985, p. 10). Ou seja, a imagem tradicional é bidimensional, o texto é unidimensional (linear) e a imagem técnica é nulodimensional, que simula a bidimensionalidade ou a unidimensionalidade por meio de fórmulas abstratas como algoritmo (este baseado em números e códigos). Tratam-se, portanto, de imagens de diferentes naturezas.

Em direção semelhante, Dubois (2004, p. 31) pensa a relação entre tecnologia e imagem. Segundo ele “[...] toda a imagem, mesmo a mais arcaica, requer uma tecnologia (de produção ao menos e, por vezes, de recepção), pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber.” Focando-se em quatro máquinas de imagens (fotografia, cinematógrafo, televisão/vídeo e a informática), Dubois (2004) aponta que, no ímpeto da novidade que estas tecnologias trouxeram com seu advento, muito se preocupou com a dimensão técnica de cada uma e pouco com a dimensão estética. Isto fica evidente quando se percebe que cada tecnologia produz imagens que tendem a funcionar esteticamente para além do discurso da novidade de cada tecnologia. Esta constatação nos leva a refletir o real efeito da “nova” tecnologia que representa o videogame enquanto suporte informático que propicia a criação de imagens. Isto porque é difícil separar atualmente o ímpeto de observar e se encantar com a novidade sobre as verdadeiras preocupações de como a estética está posta nesta nova lógica produtiva. Até porque, o modo como as imagens se constroem em cada uma destas mídias responde muito menos a suas possibilidades técnicas e muito mais a opções estéticas. Especialmente se entendermos que o videogame, mesmo que o mais recente, talvez seja mais uma das muitas

manifestações que a técnica permitiu inovar para que novas máquinas de imagem encontrassem seu lugar na paisagem da comunicação. Ou seja, o estranhamento, a novidade, as diferentes abordagens e olhares no surgimento de tecnologias como a fotografia, o cinematógrafo e a televisão (incluindo o vídeo) podem ter polemizado seu surgimento e atraído focos mais voltados às suas técnicas. Mas, de fato, o que ficará depois do domínio criativo destas máquinas será o substrato estético que elas deixaram pelo caminho e, ainda, atualizações do conceito de estética própria dessa técnica.

Para elucidar melhor essa constatação, Dubois (2004, p. 36-67) apresenta três questões a se analisar e que estariam frequentemente em pauta nas diferentes máquinas de imagens, a saber: a do maquinismo-humanismo (o lugar do real e do sujeito); a da semelhança-dessemelhança (o grau da analogia e os limites da mimese); e a da materialidade-imaterialidade.

A relação do maquinismo-humanismo, convergindo com Flusser (1985), se baseia no fato de que as máquinas de imagem são instrumentos e, portanto, não desenham imagens sozinhos senão como próteses que aprimoram o olhar, facilitam a apreensão do real, imitam alguma coisa (normalmente uma atitude humana), controlam ou aprofundam a percepção visual do homem. Além disso, enquanto instrumentos, estas máquinas se colocam como intermediários entre o homem e o mundo na construção simbólica que sustenta a representação. “Se a imagem é uma relação entre o Sujeito e o Real, o jogo das máquinas figurativas, e sobretudo seu progressivo incremento, virá cada vez mais distender e separar os dois polos, como um jogo de filtros ou de telas se adicionando.” (DUBOIS, 2004, p. 38). Passando para a maquinaria de imagens baseada na informática, Dubois argumenta sobre um cenário catastrófico quando a imagem não teria mais claramente um referente pois na informática ela é feita dentro do aparelho e para nele habitar.

Trata-se da imagem informática, também chamada de imagem de síntese, infografia, imagem digital, virtual etc. A maquinaria que se introduz aqui é extrema. Ela vem não apenas se acrescentar às outras (como era o caso das máquinas de captação, inscrição, visualização e transmissão), como também, por assim dizer, voltar ao ponto de partida e refazer, desde a origem, o circuito da representação. De fato, com a imagem informática, pode-se dizer que o próprio ‘Real’ (o referente originário) que se torna maquínico, pois é gerado por computador. Isto produz uma transformação fundamental no estatuto desta ‘realidade’, entidade intrínseca que a câmara escura do pintor captava, que a química fotográfica inscrevia e que o cinema e a televisão podiam, em seguida, projetar ou transmitir. Não há mais necessidade destes instrumentos de captação e reprodução, pois de agora em diante o próprio objeto a se ‘representar’ pertence à ordem das máquinas. [...] Dito de outro modo, os dois extremos do processo (o objeto e a imagem, a fonte e o resultado) se encontram aqui para se tornar uma coisa só, provocando uma confusão por colisão, uma catástrofe. (DUBOIS, 2004, p. 47-48).

A segunda questão – semelhança-dessemelhança – parte de uma perspectiva estética e ao se referir à imagem informática, expande a questão do referente da imagem. Ou seja, se a maquinaria informática consegue produzir imagens sem um referente, onde estaria a lógica de interposição e colocação da imagem entre o homem e o mundo? “A partir do momento em que a máquina deixa de reproduzir para gerar seu próprio real (que é a sua imagem mesma), é claro que a relação de semelhança perde um pouco o sentido, pois já não há mais representação nem referente.” (DUBOIS, 2004, p. 53). Ou, como coloca Dubois (2014, p. 53), “não é mais a imagem que imita o mundo, é o ‘real’ que passa a assemelhar a imagem”, cuja ideia é análoga a dois espelhos que se refletem ao infinito. Contudo, Dubois ressalta, ao falar de semelhança, que é uma questão mais estética que técnica.

A terceira e última questão – materialidade-imaterialidade – foca especialmente na imagem informática apresentando um processo de desmaterialização extremo no que diz respeito a dificuldade de tocar aquilo que é agora imagem, reforçado no esforço das tecnologias digitais de produzirem artefatos que vão além do sentido audiovisual, mas tátil (mouse, *joystick*, telas táteis, *VRs*, etc.). “É o triunfo da simulação, em que a impressão da realidade dá lugar à impressão da presença, e o usuário experimenta a simulação como um real. Neste universo, não só a imagem perdeu o corpo, como também o próprio real, inteiro, parece ter-se volatilizado, dissolvido, descorporificado numa total abstração sensorial.” (DUBOIS, 2004, p. 66).

Dubois (2004) nos serve de parâmetro para analisar videogames e suas cidades-jogo como centro de sua ambiência lúdica sem estabelecer paralelos com representações de cidades físicas do mundo real justamente porque estas são construída na máquina de jogo, descoladas de um referente claro ou evidente. Estas máquinas “mágicas”<sup>118</sup> carregam o potencial de criar mundos, ou melhor, conceitos de mundo<sup>119</sup> a partir de imagens que, ora inventam, ora representam. Para não correr o risco de reduzir a imagem do jogo (e suas imagens internas) a representações e encontrar seus referentes, condicionando a percepção destas cidades virtuais a cidades de outra ordem, reforçamos que a pesquisa se dedica a analisá-las enquanto imagens de máquina que se constroem de forma audiovisual nas quais adotamos uma perspectiva arqueológica. Isso se faz sob a premissa de que, mesmo que a máquina digital tenha condições

<sup>118</sup> Tanto Flusser (1985) e Huzinga (2017) adotam o termo “mágico” para suas teorias da imagem e os jogos, respectivamente.

<sup>119</sup> “Quando as imagens técnicas são corretamente decifradas, surge o mundo conceitual como sendo o seu universo de significado. O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é ‘o mundo’, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem.” (FLUSSER, 1985, p. 10).

de criar um mundo sem referente, ela não o faz em sua totalidade, de forma que suas imagens evocam cidades de outras mídias, como do cinema e da televisão, como descobrimos no capítulo 2.

## 4 ATUALIZAÇÕES DA CIDADE-JOGO NAS CIDADES DOS VIDEOGAMES

Neste capítulo, descrevemos as duas primeiras *flâneries* pelas cidades dos videogames que são objeto desta pesquisa. Retomando o que apresentamos no primeiro capítulo, aqui aprofundamos no agir metodológico baseado em *flâneries* com leves angulações. A primeira é aquela “antes e fora” do videogame em questão, situando-o na cultura, na circulação, localizando-o mais na metrópole midiática tecnocultural, descrevendo como se joga, qual sua narrativa, entre outros aspectos relevantes. A segunda *flânerie* é aquela “dentro” da cidade do jogo, quando e onde catamos como trapeiros elementos na forma de imagens técnicas que chamaram nossa atenção durante o vaguar, capturando telas estáticas e gravando videoclipes destas materialidades em contato com o corpo do avatar. Tais capturas foram colecionadas em um diário de campo onde, mais tarde e longe da cidade, nos detemos a olhar cada trapo fora do fluxo como uma imagem dialética, procurando agrupar e esboçar constelações.

Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança sua luz no passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal e contínua, a relação do ocorrido com o agora é dialética – não é uma progressão, e sim uma imagem, que salta. – Somente as imagens dialéticas são imagens autênticas (isto é: não-arcaicas), e o lugar onde as encontramos é a linguagem. [...] A imagem dialética é uma imagem que lampeja. É assim, como uma imagem que lampeja no agora da cognoscibilidade, que deve ser captado o ocorrido. A salvação que se realiza deste modo – e somente deste modo – não pode se realizar senão naquilo que estará irremediavelmente perdido no instante seguinte. (BENJAMIN, 2006, p. 504-515).

Ou seja, tratamos os trapos e fragmentos coletados como imagens dialéticas, segundo a concepção de Benjamin (2006). É importante dizer que construir uma imagem dialética do objeto empírico analisado leva a imprimir um novo fluxo àqueles materiais cujo fluxo natural foi desnaturalizado. Mas, isso só pode ser construído no final das *flâneries*. No fim, a terceira *flânerie* procura promover a viravolta, significar, “remontar” os achados para tentar atender à

demanda de produzir o conceito de cidade-jogo que se atualiza na cidade dos videogames. Esse terceiro movimento dessa tese e será abordado de forma conclusiva no capítulo 5.

É importante explicitar que a segunda *flânerie*, que ocupa maior parte do processo deste capítulo, é resultado de um processo que foi construído em ato (como descrito no capítulo 1) e, do qual, foi importante perder-se. “Não saber se orientar numa cidade não significa muito. Perder-se nela, porém, como a gente se perde numa floresta, é coisa que se deve aprender a fazer.” (BENJAMIN, 1971 *apud* CANEVACCI, 1993, p. 13). Esta colocação de Benjamin, reforçada por Canevacci, nos é cara, pois a pesquisa limiar só de fato ocorreria se este olhar estrangeiro fosse produzido, o que deixa inscrições na manipulação/produção dos empíricos e na escrita deste capítulo.

Sobre os videogames desta pesquisa, cabe antes uma reflexão sobre a relação que eu havia estabelecido com os respectivos objetos empíricos antes de abordá-los como tais e como pesquisador-*flâneur*.

Bioshock Infinite (2013) joguei muito, duas, três vezes; conquistei tudo que o videogame me colocou como desafio, superei todas as regras construídas no *game design* para me testar. Posso dizer que o “exauri” somando dois momentos distintos: um em 2013, quando joguei no PlayStation 3, duas vezes completas visando “platiná-lo”<sup>120</sup>; outro em 2019, quando retornei à cidade de Columbia, agora com uma visada de pesquisador. Mesmo retornando seis anos depois da primeira visita, foi importante olhar como um estrangeiro para um lugar supostamente bem explorado em outro tempo e descobrir coisas novas, sonegadas nas primeiras visitas.

Assassin’s Creed Unity (2014) nunca havia jogado antes de 2019, no entanto, conheço e joguei os seis jogos que o antecederam. Um deles até “exauri” o máximo que pude, conquistando a “platina” – Assassin’s Creed II (que se passa no Renascimento italiano, em cidades como Florença). Apesar de nunca ter jogado ACU, posso afirmar que conhecia seus

---

<sup>120</sup> “Platinar” vem do substantivo “platina”, que consiste em um troféu (ou conquista, *achievement*) que jogadores conquistam quando superam todos os desafios “não óbvios” de um jogo. Tais desafios são programados no algoritmo para que determinados jogadores explorem mais o videogame e invistam mais tempo para encontrar coisas escondidas (podendo ser *easter eggs*) ou superar feitos que jogadores comuns não fazem. Em outros termos, terminar o jogo chegando ao seu “fim” e derrotando os desafios impostos por ele seria a experiência “óbvia” de todo videogame. No entanto, coletar coisas deixadas pelo caminho, encontrar passagens secretas, fazer algo extraordinário em dado ponto do jogo, jogar por determinado tempo, etc. poucos jogadores fazem ou se preocupam. Ao fazer estas conquistas indiretas, os jogadores são “premiados” com troféus de diferentes níveis de dificuldade (troféu é como são chamados no sistema PlayStation, enquanto conquista ou *achievement*, é como outros sistemas chamam – como no Xbox ou no PC). Quando o jogador coleta todos os troféus, ele recebe um de “platina”, que não é uma conquista específica, senão, de todas as outras. Há um aspecto da cultura *gamer* que envolve jogadores dedicados a encontrar e coletar estas conquistas e, mesmo, há redes sociais construídas em cima desta dinâmica, como pode ser vista no *site* [www.mypst.com.br](http://www.mypst.com.br) (acesso em: 2 jan. 2019), que é voltado somente a jogadores nativos da plataforma PlayStation e onde é possível, por exemplo, ranquear os usuários ali cadastrados.

protocolos principais, sabendo que ele é a sétima continuação construída em cima de algoritmos que trazem o jogo original e cada versão que veio depois dele, pois há a tendência de o estúdio não recriar a programação do jogo “a partir do zero” quando lança um novo e, sim, aproveitar e aprimorar a base dos anteriores para o novo episódio da franquia. Ou seja, ao incluir no *corpus* de pesquisa, tinha uma noção de que visitaria uma cidade audiovisual que poderia trazer camadas subterrâneas de código<sup>121</sup> ou até de elementos que foram construídos para esta cidade, mas podem ter importado de outras anteriores dentro do mesmo contexto *Assassin’s Creed*; ou ainda, dialogam imageticamente com outras cidades construídas anteriormente (Jerusalém, Florença, Roma, Boston, entre tantas outras que estavam nos videogames anteriores). Posso dizer que a visita desta cidade é marcada por um arcabouço memorial que advém de outros jogos da mesma franquia e, portanto, esta *flânerie* é um misto de reencontro familiar (uma cidade que compõe com as anteriores uma “constelação”) e descoberta estrangeira (uma cidade nova, de outra época, com fatos e imagens diferentes para coletar).

De *Bioshock Infinite*, foram cerca de 120 horas de *flânerie* pela cidade de Columbia, se somadas as horas de quando o joguei pela primeira vez em 2013, mais as da “revisita” em 2019. De *Assassin’s Creed Unity* foram cerca de 75 horas de imersão em Paris, não havendo como precisar quantas horas foram dedicadas aos anteriores (e, mesmo, a relevância disso para fins desta *flânerie*). Na verdade, esse total de horas, ditas de outra forma, foram dedicadas à pesquisa exploratória que me permitiu perceber as narrativas, jogar o jogo; e ao longo do processo, encontrar nesses jogos outras narrativas, outros jogos. Outras cidades audiovisuais que constituem mídias e processos audiovisuais.

#### 4.1 A Columbia em *Bioshock Infinite*

O jogo *Bioshock Infinite* (2013) foi criado e dirigido por Ken Levine através de sua produtora Irrational Games e distribuído pela 2K Games com sede em Novato na Califórnia (EUA). A empresa 2K, criada em 2005, é subsidiária da Take Two Interactive e também tem em seu catálogo jogos como *Borderlands*, *Civilization*, *The Darkness*, *Mafia*, entre outros (2K Games, 2017). *Bioshock Infinite* foi reconhecido pela crítica com premiações<sup>122</sup> do segmento em diversos aspectos. Além de “jogo do ano”, foi reconhecido por características estéticas,

---

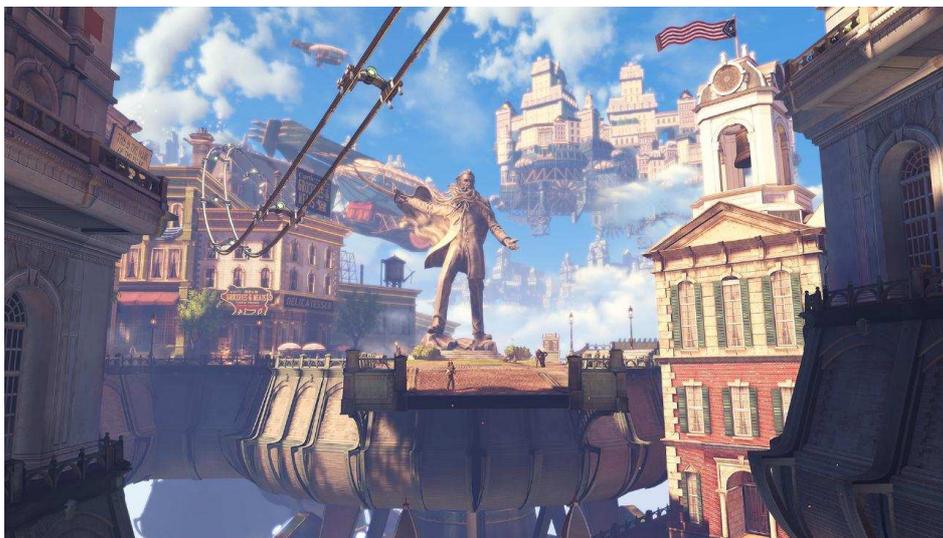
<sup>121</sup> O código algoritmo é invisível quando o jogo é publicado, mas que pode ser pressuposto, quando se percebe o “comportamento” do *software*, o que é denotado pela mesma reação a determinadas ações.

<sup>122</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1712064/awards>>. Acesso em: 13 maio 2018.

como qualidade gráfica e visual, trilha sonora e *design* de som, narrativa e enredo, direção de arte, *design* visual, dublagem, etc. Bioshock Infinite é uma sequência indireta do original Bioshock (2007), que é frequentemente citado em listas como um dos melhores jogos já produzidos, além de ser considerado como um videogame que confere “qualidade artística” a esta mídia (CREEBER; MARTIN, 2008). Adaptações cinematográficas e televisivas já foram discutidas, mas o alto investimento em cenografia e ambientação torna o projeto inviável de adaptar.

A cidade em Bioshock Infinite é Columbia, que reproduz o modelo do excepcionalismo americano de desenvolvimento político, econômico e cultural da década de 1910, mas que tem uma tecnologia que permite a cidade flutuar no céu. A cidade tem arquitetura e urbanidade típica de um imaginário de sonho americano de sociedade, fortemente influenciado pela igreja<sup>123</sup> e pela cultura do início do século XX. Uma das questões que chama a nossa atenção de *flâneur* é a presença de elementos midiáticos e audiovisuais que constituem os alicerces dessa cidade: linguagens, referências como trilhas sonoras que não são diretamente ligados à década em questão como, por exemplo, Beastie Boys, INXS e Cindy Lauper. Ou seja, há uma mistura de diferentes memórias sobre tempos distintos, afetadas por outras que não teriam relação direta àquele tempo.

Figura 26: Imagem de divulgação do videogame Bioshock Infinite (2013)



Fonte: 2K<sup>124</sup>.

<sup>123</sup> Na verdade, há na visão religiosa de Bioshock uma distopia. Ela se baseia na religião cristã, mas o profeta que construiu a cidade é visto como alguém fora de alcance (quase um deus) e Elizabeth, sua filha, como a salvadora. Além disso, a narrativa sugere que para habitar esta cidade exclusiva o visitante deve decidir se batizar, algo que ocorre logo no início do videogame.

<sup>124</sup> Disponível em: <<https://www.2k.com/games/bioshock-infinite>>. Acesso em: 10 out. 2017.

Bioshock Infinite (2013) é descrito da seguinte forma em seu *site* oficial:

Endividado com as pessoas erradas, com sua vida em risco, veterano da cavalaria americana e agora atirador contratado, Booker Dewitt tem apenas uma oportunidade de limpar sua ficha. Ele deve resgatar Elizabeth, uma garota misteriosa aprisionada desde a infância e trancada na cidade de Columbia. Forçado a confiar um no outro, Booker e Elizabeth formam uma ligação poderosa durante sua ousada fuga. Juntos, eles aprendem a aproveitar um arsenal de armas e habilidades em expansão, enquanto lutam contra zepelins nas nuvens, pelas linhas aéreas de alta velocidade e pelas ruas de Columbia, enquanto sobrevivem às ameaças da cidade aérea e descobrindo seu segredo sombrio. (2K Games, 2019, tradução nossa<sup>125</sup>).

A trama parece conter memórias fílmicas de faroeste, aquelas em que o fora da lei e a mocinha da alta sociedade se encontram em algumas aventuras ou desventuras. Só que em Bioshock essas identidades aparecem tensionadas, invertidas, reafirmadas como iremos vendo. As personagens estão muito atravessadas pela própria cidade. Aliás, longe de ser um fundo “silencioso” onde as personagens e cenas se constroem, Columbia parece atravessar todos os elementos que nela acontecem.

#### 4.1.1 Primeira *flânerie*: Bioshock, a cidade de Columbia e seus habitantes

A franquia Bioshock tematiza cidades utópicas que se mostram distópicas<sup>126</sup> enquanto o avatar investiga e descobre seus segredos. O videogame Bioshock Infinite foi lançado em março de 2013 e marcou o retorno do *designer* original, Ken Levine, do jogo original de 2007 (ele havia sido afastado do desenvolvimento da sequência direta, Bioshock 2, de 2010). Ambos os videogames são multiplataforma, ou seja, publicados para serem processados em diferentes consoles de videogame (como PlayStation e Xbox) e em computadores pessoais (com sistemas operacionais Windows e MacOS). As diferenças gráficas afetam a experiência pela condição do usuário de um computador pessoal em construir uma configuração da máquina de jogo que permita trazer mais processamento (e assim, mais qualidade gráfica e resolução) ou comprometer a experiência porque seu PC não tem os requisitos mínimos para

<sup>125</sup> “*Indebted to the wrong people, with his life on the line, veteran of the U. S. Cavalry and now hired gun, Booker Dewitt has only one opportunity to wipe his slate clean. He must rescue Elizabeth, a mysterious girl imprisoned since childhood and locked up in the flying city of Columbia. Forced to trust on another, Booker and Elizabeth forma powerful bond during their daring escape. Together, they learn to harness an expanding arsenal of weapons and abilities, as they fight on zepelins in the clouds, along high-speed Sky-Lines, and down in the streets of Columbia, all while surviving the threats of the air-city and uncovering its dark secret.*” Disponível em: <<https://2k.com/en-US/game/bioshock-infinite/>>. Acesso em: 26 jul. 2019.

<sup>126</sup> Segundo Ferreira (2015, p. 66-71), “[...] chamamos de utopia a ideia de uma superação positiva de um *status quo* – precisamente aquele à época de quem emprega o conceito [e...] a distopia caracteriza-se pela extrapolação negativa do *status quo* à época de sua funcionalização ficcional.”

processar o videogame (levando-o, por exemplo, a reduzir a qualidade gráfica para não comprometer a fluidez do jogo). A arquitetura dos consoles de videogame, por sua vez, pouco permitem que o usuário altere configurações e são máquinas mais resolvidas para esta finalidade (diferente dos computadores pessoais, que trazem mais aplicativos funcionando simultaneamente). Essas questões são elementos importantes da cidade no videogame. Um *hardware* que se enuncia exclusivo para o videogame e um outro *hardware* para o qual o videogame é uma parte da metrópole de suas interfaces, funcionalidades e usos e o lugar em que colocam o usuário.

A interface física afeta a forma de jogar e pode variar um pouco entre console e computador pessoal, quando no primeiro tem-se o uso obrigatório do *joystick* DualShock (figura 27a) que acompanha o console e, no segundo, joga-se com teclado e mouse (que podem trazer mais opções de comandos em determinados videogames, que não é caso em Bioshock). O corpo do jogador se dispõe de maneiras diferentes diante de cada um destes *hardwares*, as imagens são percebidas de forma diferente na relação *software/hardware/jogador* própria das diversas experiências. Cabe notar que na versão para PlayStation 3 e 4 é possível jogar com um *joystick* diferente, o PSMove (figura 27b) que, com uma câmera disposta à frente do jogador, permite capturar movimentos do jogador com o *joystick* para uma experiência diferente – e atualmente está mais associado a experiências com realidade virtual. É importante compreender que todos estes elementos do *hardware* fazem parte da montagem do videogame, ou seja, compõem aquela cidade, que certamente afetam a ideia de cidade-jogo. São interfaces físicas que proporcionam a visita, o ato de olhar ao redor, a mudança de posições de memória do *software* e do jogador, etc. E retomando o já comentado (ARANTES, 2005; JØRGENSEN, 2013), o jogador faz parte da imagem, percebe o mundo na sua interface, é de alguma forma mais uma camada desta cidade e está andando pelas ruas que lhe são oferecidas se movimentando com as interfaces que lhe proporcionam diferentes percursos pela mesma (do PSMove ao mouse).

Figura 27: DualShock e PSMove



Fonte: PlayStation<sup>127</sup>.

Já a interface virtual, que dispõe elementos com informações relevantes para o jogador, como a saúde do avatar, o quanto há de energia para disparar certos efeitos fantásticos/fantasmagóricos (explicados mais a seguir), sua munição e armas equipadas, não se alteram independentemente da plataforma de jogo. A exceção fica por conta dos comandos: por exemplo, enquanto interagir com elementos do cenário no PS4 se faz pelo botão “**□**”, no Xbox, utiliza-se o botão “A” e, no PC, com o “Enter” do teclado. Todos estes comandos, podem ser configurados de acordo com a vontade do jogador e mudam a experiência de jogar em plataformas diferentes, devido à ergonomia específica de cada aparelho, como ir de bicicleta, a pé ou de carro muda a experiência da cidade. Ou seja, mudam a experiência de habitar a cidade do jogo e a percepção dela e do mundo a partir dela.

No início do jogo, há a chegada e o primeiro contato com Columbia, à primeira vista perfeita e incrível, mas que, com o seguimento, vai mostrando outras faces e se decompondo em mentiras, terror, subversão e ultraviolência. No jogo original a cidade era Rapture, construída no fundo do mar por um magnata para ser modelo norte-americano de vida, sucesso e consumo na década de 1960. Em Bioshock Infinite, tem-se a cidade de Columbia, que foi construída por um profeta para ser também um modelo de vida também exclusivista, mas em outra época – década de 1910). Nesta década, chama atenção as disputas norte-americanas na fronteira do México, que levaram a constituição dos estados Novo México e Arizona. Além disso, em 1911 é fundado o primeiro estúdio de cinema dos EUA e em 1914 inicia a Primeira Guerra Mundial, a qual os EUA se declararam neutros.

Os dois videogames estão interligados. Bioshock pode ser pensado como uma grande cidade que vai do fundo do mar até o mais alto dos céus. Os aspectos de *gameplay* têm

<sup>127</sup> (a) Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/explore/accessories/dualshock-4/>>. (b) Disponível em: <<https://www.playstation.com/en-us/explore/accessories/vr-accessories/>>. Acessos em: 16 jul. 2019.

similaridades na forma de ocorrerem, mas diferem em conteúdo. Eles nos colocam diante de uma cidade audiovisual atualizada em dois jogos diferentes e de alguma forma, presente uma na outra.

Cabe notar que a base de desenvolvimento de *Infinite* (2013) mantém o *Bioshock* original (2007) no algoritmo de sua *engine*, o que se torna evidente quando um jogador tem a oportunidade de jogar ambos. Ou seja, é como se o algoritmo original do jogo estivesse ali, fragmentado, reaproveitado, reciclado, “desenterrado” pelo novo jogo. Por isso podemos pensar em *BioShock* como uma cidade dentro (e fora) da cidade (seja ela Rapture ou Columbia). Um exemplo disso está na mecânica de portar uma arma na mão direita e um poder estranho na mão esquerda, que era fornecido em *Bioshock* original pelos *plasmids* e em *Bioshock Infinite* pelos *vigors*. Da mesma forma, nos dois videogames, o jogador deve selecionar qual o poder que estará disponível na mão esquerda, uma evidência do aproveitamento de *game design* e possivelmente de algoritmo. Outro exemplo se dá ao fim da narrativa de *Bioshock Infinite* que transporta Booker e Elizabeth para a cidade de Rapture do primeiro videogame, bem como a *DLC Burial at Sea*, dividida em dois episódios, traz uma narrativa que situa os dois personagens na cidade subaquática em eventos ligeiramente anteriores aos que iniciam o jogo original. Este retorno reutiliza alguns ambientes, recupera trilhas sonoras e elementos visuais característicos, feitos para interagir ou apenas para observar, mas, sobretudo, para que aqui possamos pensar *Bioshock* como duração, nos termos de Bergson (2006b) e como imagem dialética, nos termos já discutidos a partir de Benjamin (2006). Ao mesmo tempo, o jogador está naturalizado com a forma de jogar *Bioshock* e vai incorporando à sua memória hábito estas formas, seja em Rapture, seja em Columbia.

Ainda pensando arqueologicamente, uma outra camada no *Bioshock* que chama a atenção, além de sua relação com a primeira versão, é sua inserção no contexto dos videogames *FPS*. Uma outra camada de memória que o insere na coleção de jogos em primeira pessoa. Não é difícil associá-lo a tantos outros que colocam o jogador subjetivamente no ponto de vista da “cabeça” do avatar, dando-lhe ponto de vista mais imersivo e deixando à vista geralmente apenas suas mãos, que carregam armas e interagem com o ambiente interno do jogo. Interessante notar que a capa comercial de *Bioshock* chama a atenção por trazer o personagem que o jogador incorpora no videogame como avatar – Booker Dewitt – e, no entanto, ao longo do *gameplay* esta imagem praticamente não se

encontra, pois o jogador assume o papel de Booker e não vê mais seu corpo completo<sup>128</sup>. Contudo, a presença desta imagem enquadra a montagem que o jogador realiza e evoca a memória desta personagem quando vê a cidade em primeira pessoa, através da câmera subjetiva. É outra das montagens feitas pelo jogo e o jogador.

Figura 28: Capas comerciais do jogo Bioshock Infinite para PS3, Xbox e PC



Fonte: Amazon<sup>129</sup>.

A jogabilidade, portanto, parece com diversos jogos *FPS* e traz como especificidade ações fantásticas que o avatar aprende ao longo do jogo. Com o uso de determinados itens e poções, o avatar dispara efeitos quase mágicos para serem usados em determinadas situações quando uma arma de fogo não é suficiente. Estes poderes têm uma carga que precisa ser preenchida com objetos coletáveis que recarregam as habilidades tal qual as munições e armas encontradas pelo caminho servem para dar mais uso para as mesmas. Além destas habilidades de sobrevivência, o jogo traz coletáveis e colecionáveis que são encontrados ao longo dos ambientes da cidade, como energia para se recuperar dos ferimentos, energia para os *vigors* que propiciam efeitos mágicos, munições, etc. Tais elementos (que são imagens) estão ao longo do *gameplay* sendo encontrados pelo corpo do avatar e, por si só, trazem mistura de imaginários diversos, como encontrar pequenos tesouros ou coisas empoderantes na rua, provinda do cotidiano destas cidades. Esses elementos e a relação deles com os corpos do jogador e do avatar acionam uma certa memória sensório-motora, de sobrevivência, o que lembra Bergson (2006a, p. 177, grifo do autor):

<sup>128</sup> Exceto por uma cena/situação de criar uma distração aos seus inimigos em certos pontos e no fim narrativo do videogame, quando podem-se ver cópias de Booker agindo de forma espelhada.

<sup>129</sup> Disponível em: <[www.amazon.co.uk](http://www.amazon.co.uk)>. Acesso em: 12 jun. 2018.

Considerado desse novo ponto de vista, com efeito, nosso corpo não é nada mais que a parte invariavelmente renascente de nossa representação, a parte sempre presente, ou melhor, aquela que acaba a todo momento de passar. Sendo ele próprio imagem, esse corpo não pode armazenar as imagens, já que faz parte das imagens; por isso é quimérica a tentativa de querer localizar as percepções passadas, ou mesmo presentes, no cérebro: elas não estão nele; é ele que está nelas. Mas essa imagem muito particular, que persiste em meio às outras e que chamo meu corpo, constitui a cada instante, como dizíamos, um corte transversal do universal devir. Portanto é o **lugar de passagem** dos movimentos recebidos e devolvidos, o traço de união entre as coisas que agem sobre mim e as coisas sobre as quais eu ajo, a sede, enfim, dos fenômenos sensório-motores.

Ou seja, essas imagens levam o avatar e o jogador a se movimentar conforme as necessidades de agir no momento presente. A necessidade do avatar é sobreviver e do jogador, jogar. Mas o que chama a atenção, tanto no Bioshock original quanto em Infinite, são elementos midiáticos remixados que trazem imagens na forma estática, sonora e audiovisual, ora dispostas de forma ambiental e não interativa, ora espalhadas e escondidas para serem acionadas para serem vistas ou ouvidas pelo jogador, o que reforça uma diferença na percepção do avatar e do jogador. Esses elementos parecem não estar ali para acionar a memória motora, e sim para tensioná-la. Aqui entra nosso viés arqueológico da *flânerie* que propõe-se vaguar por estas cidades-jogo, disposto a encontrar-se com trapos aparentemente sem valor, o que é reforçado por Bergson (2006a, p. 62): “[...] para recuperar o passado em forma de imagem, é preciso abstrair-se da ação presente, é preciso dar valor ao inútil, é preciso querer sonhar.”

Coletar e/ou colecionar são opcionais para sobreviver no videogame, quase nunca são atividades primordiais para os jogos em geral, ocorrendo de forma secundária. Alguns destes itens coletáveis (interativos ou não) são recorrentes, outros são únicos, nem sempre são sequenciais e, por vezes, demandam que o jogador os procure ou mesmo atribua-lhes sentido, montando a sequência que melhor achar para significar sua experiência.

Bioshock Infinite é um jogo predominantemente linear e sua montagem é, em geral, em plano sequência, afetada menos por cenas do que pela movimentação por ambientes, o que Walther (2003) chama de antimontagem. Exceto por alguns trechos específicos que dão escolha ao jogador, o transcorrer do jogo tem, aparentemente, um único sentido, variando muito pouco o percurso, de forma que o fim não é negociável. Isto posto, quer dizer que um jogador pode se envolver com o jogo, resolvendo os desafios propostos e percebendo a narrativa de forma objetiva e focada, enquanto outro jogador ou o mesmo que seguiu os desafios propostos pode explorar com curiosidade elementos da ordem do inútil, nos termos de Bergson, para serem encontrados. Este segundo tem uma experiência de *flâneur*, no sentido mais estrito como pensado por Benjamin (2006) e nas poesias de Baudelaire,

anteriormente comentado. Aquele que vai na contramão do tempo industrial ou capitalista, que vivencia outra temporalidade da cidade, que leva sua tartaruga para passear nas ruas enquanto os outros correm percebendo a cidade em função das suas necessidades de agir. Isso não entra dentro da estrita definição de jogos em primeira pessoa (tem a ver mais com um enquadramento de jogador e avatar), mas parece ser um modo particular em que essa primeira pessoa (agora jogador) percorre o jogo.

Ele pode também contemplar outras questões que, por mais que trazidas pelo algoritmo de uma biblioteca visual e sonora, deixam de ter apenas uma funcionalidade prática, para ser vivida como um momento de experiência estética audiovisual: mergulho visual, sonoro, tátil. Esses caminhos possíveis, os óbvios, os becos, as paisagens, as pontes que subimos para atravessar a rua e as pontes que subimos para ver as paisagens ou os espaços que nos detemos para ver a ponte com as pessoas passando são opções próprias das múltiplas montagens típicas das metrópoles, nesse estranho poder do fragmento, trazido por Benjamin, mas também são atualizações do FPS. O jogador em Columbia tem a possibilidade de estar presente em um espaço-cidade que abre a muitos tempos de forma sonora e visual.

Essa característica não é única a Bioshock, mas confere aos jogos uma das principais diferenças quanto ao cinema e a televisão, por exemplo, quando o tempo de projeção é o mesmo para toda a audiência e o coloca, o próprio ato de jogar o jogo, mais semelhante ao ato de andar nas metrópoles e, sobretudo, muda a percepção de qualquer metrópole seus tempos e espaços. Assim, há uma experiência única possível a cada jogador e engendrada no jogo que, mesmo em uma montagem linear e sequencial, tem autonomia para se delongar mais em determinadas passagens. Esta experiência é própria dos ambientes virtuais (como da *web*, por exemplo), quando o usuário ou observador tem uma ação mais direta sobre o que assiste, subvertendo a noção de tempo que se tinha de outros audiovisuais, como lembra Couchot (2003, p. 169-170, grifos do autor):

O tempo de síntese é um tempo aberto, sem orientação particular, sem fim nem começo (como o filme fotográfico ou a modulação escandida do vídeo), tempo que se auto-engendra, se reinicializa ao sabor do observador, segundo as leis imaginadas pelo autor. Trata-se de um tempo *ucrônico*. [...] O tempo ucrônico não substitui nem 'o que foi' se referindo ao passado, nem 'o que é' reenviando a um presente perpetuo, mas um 'isso pode ser', aberto a inúmeras eventualidades. A modalidade temporal dos mundos virtuais é a *eventualidade*. Ela resulta da interface que se estabelece entre o tempo do observador, este que ele viveu no momento em que vê a imagem, e o tempo da imagem no momento em que ela é engendrada pelo cálculo. Os objetos ou os seres que vemos aí e que aí encontramos são tomados num encadeamento temporal, procedendo, por um lado, do programa que os anima e, por outro, da ação do observador. Na situação dialógica o tempo da imagem interfere no tempo do observador que é também um ator; o tempo maquínico do cálculo se

hibridiza estreitamente com o tempo existencial, singular e não reiterável deste último (para quem o que é passado é passado).

Ou seja, nos videogames, o que move ou monta o tempo são as eventualidades que levam o jogador ou a máquina a agirem de forma dialógica, aberta, à medida que as imagens numéricas vão se apresentando.

Diferente do Bioshock original em que o avatar estava solitário quase em toda a ação, em Bioshock Infinite, há uma personagem “meio” jogável: Elizabeth. Ao mesmo tempo que ela tem longos diálogos com o avatar Booker em momentos que não há uma ação violenta em curso ou quando há um enigma a se resolver, ela é meio jogável, pois acompanha o avatar e seus desígnios, porém agindo com relativa independência e não sofrendo os mesmos riscos que o jogador – ou seja, é e não é um *NPC*, ao mesmo tempo. Esta característica de videogames contemporâneos tem trazido cada vez mais narrativa para situações de pura interação lúdica, pois o jogador, ao mesmo tempo que procura superar algum desafio, está em situações narrativas de diálogo com um personagem que é parcialmente controlada pelo jogador, mas mantém certa independência. Isso diminui a “solidão” do avatar que o jogador controla e traz a oportunidade de mesclar cada vez mais narrativa e ludologia.

Em Bioshock, quando o jogador demanda, Elizabeth afeta o jogo com uma habilidade específica que somente ela possui. Este poder, por sinal, está fortemente ligado ao tempo, pois ela teletransporta (ou invoca) coisas de tempos distintos que estiveram ou estarão em determinado lugar da cidade, bem como tem o poder de abrir fendas no espaço que permitem a ela olhar outros lugares naquele tempo – na figura 29, Booker assiste ela abrindo uma fenda para uma janela em uma residência interiorana enquanto eles estão num elevador no centro de Columbia.

Figura 29: O poder espaço-temporal de Elizabeth



Fonte: Elaborado pelo autor<sup>130</sup>.

<sup>130</sup> Neste capítulo, as figura elaboradas são oriundas do processo de captura por meio do PS4.

De início, Booker está sozinho e tem como propósito justamente encontrar Elizabeth e tirá-la dali para pagar uma dívida. Na primeira vez que a personagem é encontrada, ela está abrindo uma destas fendas para olhar para Paris, cidade que ela sempre sonhou em visitar, mas que seu cativo em Columbia proibia. Seu poder de manipular o tempo-espaço é prático e útil para sobreviver ao jogo, mas, ao mesmo tempo, assustador, o que fica evidente em uma conversa com avatar em dado ponto do jogo<sup>131</sup>. Mas, ao final, o que tem mais poder de manipular o tempo e espaço que a própria montagem audiovisual? Elizabeth pode ser pensada como uma certa qualidade própria do videogame e do audiovisual de abrir abrindo janelas (ou fendas, como chamado no jogo) no espaço-tempo.

#### 4.1.2 Segunda *flânerie*: Columbia no tempo audiovisual profundo

Nesta *flânerie* procuraremos olhar para a cidade de Columbia desde algumas imagens-técnicas que particularmente parecem mais expressivas, como acabamos de fazer rapidamente com a figura de Elizabeth e suas fendas temporais. Objetos midiáticos parecem ser os mais expressivos para pensar essa cidade audiovisual dentro e fora do jogo. A forma como procuramos costurar estas relações sugere uma ordenação fluída que é emanada mais dos objetos e seus conceitos do que uma prévia disposição de organizar as ideias. Ou seja, a construção/concatenação textual aqui também indica este agir metodológico que parte do estremecimento do fragmento retirado do seu fluxo e pensado na sua temporalidade ucrônica.

### **O cinestoscópio e o *looping***

Depois do diálogo entre Elizabeth e Booker ouvido em tela preta, um texto abre o videogame com característica de citação de um gênio: “A mente do sujeito vai desesperadamente lutar para criar memórias onde nada existe...”. Essa é uma frase atribuída ao personagem do videogame Rosalind Lutece, no livro “Barreiras para viagens transdimensionais”, supostamente publicado pela mesma em 1889. É o mesmo ano em que o cinetoscópio de William Dickson (assistente de Thomas Edison) foi apresentado ao mundo. Tal tecnologia de projeção para a audiência de apenas uma pessoa permitia até 15 minutos de filme e está entre as precursoras do surgimento do cinema. Uma imagem técnica do

---

<sup>131</sup> “Elizabeth: Booker, você tem medo de Deus? Booker: Não, mas eu tenho medo de você.” O mesmo diálogo ilustra o *trailer* de lançamento do videogame e pode ser ouvido no início desse, em tela escura, quando não se sabe ao certo quem está conversando e em qual contexto.

Cinetoscópio (figura 32) pode ser encontrada pela cidade de Columbia para contar histórias (normalmente propagandistas) sobre essa, acerca do profeta que criou a cidade e sua lenda. Em alguns lugares de Columbia há um cinetoscópio com uma projeção única, curta, narrando algo e o jogador pode interagir com o mesmo para assistir. Acerca do “sujeito que luta para criar memórias onde nada existe”, ficam enigmas sobre que sujeito, que memórias, que existência, entre outros, que podem ou não ser respondidos ao longo do videogame – o que nos lembra da cadeia significativa não óbvia de Benjamin (1986) ao pensar os fragmentos (trapos) como montagem da cidade (um tapete, um cartaz e uma ponte). Criar memórias onde nada existe não é criar comunicação? Ou, nas palavras de Flusser (2017), criar mundos codificados? A cidade, toda e qualquer cidade, seja ela dentro ou fora do audiovisual não são múltiplos mundos codificados e programados de diversas formas?

A cidade de Columbia em *Bioshock Infinite* tem montagens temporais e espaciais. A montagem temporal se dá na organização/justaposição de eventos que sugerem um grande plano sequência cujo enquadramento ocorre pelo olhar do avatar que é controlado pelo jogador. Trata-se de um plano sequência combinado com subjetivo que tem funções ora convergentes, ora levemente diferenciados do cinema e da televisão – como Galloway (2006) já indicava. Independentemente destas relações, é uma ambiência fértil enquanto metáfora do caminhante que olha a cidade enquanto se desloca e olha ao seu redor.

As cenas da cidade se organizam em seus ambientes internos e externos. A primeira cena enche a tela que o usuário decidir enquadrar, de forma que a colocação de imagens e sons para todos os lados destrói a ideia de quarta parede ao mesmo tempo que o jogador é imergido junto do seu avatar a tudo que a cidade apresenta nas misturas de tempos e memórias nesta utopia. Há elementos constitutivos de luz, cor, marcação de cena, figurantes, cenografias e expressividades que podem ser vistas pelo jogador (por meio do avatar) a partir de sua decisão por locomover-se pelo ambiente virtual. Se não o faz o tempo da cidade passa em um *continuum*, nos atos diegéticos da máquina (GALLOWAY, 2006). Ou seja, a cidade não para, mas também não avança no tempo. Pequenos e inofensivos eventos ocorrem de forma cíclica, preenchendo a paisagem sonora com ruídos urbanos, ora compreensíveis (como diálogos e falas de *NPCs*, por exemplo), ora não compreensíveis, mas perceptíveis, como o vento, que pode ser visto e sentido por efeitos sonoros da ambiência, ou rangidos das estruturas que sustentam os edifícios e passagens que flutuam no céu.

Quando locomove-se por sua decisão (do jogador, por meio do avatar) no ambiente virtual da cidade, esta reage com elementos audiovisuais diegéticos e não-diegéticos por meio de “gatilhos” que disparam na cena vista e ouvida no ambiente virtual, como falas dos

personagens dos quais se aproxima, sons de passos do avatar quando caminha, a voz do próprio avatar quando interage com os *NPCs*, ruídos que indicam o ranger dos prédios que se conectam e se desligam uns aos outros (pois a cidade está flutuando sobre estruturas que parecem estar sob dirigíveis<sup>132</sup>), o vento, os elementos que são construídos digitalmente para preencher o ambiente tais como rua, grama, passagens, pontes, vitrines, ambientes externos e internos. Estes elementos são diegéticos quando estão na cena e foram projetados e programados para agir e reagir com a posição tridimensional do avatar no espaço virtual. Mesmo não estando enquadrado na cena para o lado que ele olhar (por uma decisão sempre do jogador), podem ser [pre]sentidos quando se tratam de sons ou estão na memória recente que passou ali e por um breve momento foi enquadrado pelo avatar (quando visto), ou que ainda estão porvir, porque ele não enquadrou a origem do som ainda. Elementos que nos levam a reconhecer aquele cenário como uma cidade porque eles estão presentes como imagens-lembranças na nossa tecnocultura. Uma cidade na qual *eu* (jogador/avatar) estou dentro, por isso percebo o vento, os ruídos, ora mais perto, ora mais longe, porque tanto eu quanto os outros seres da cidade estamos em movimento.

Também há elementos não-diegéticos como uma trilha sonora que inicia e se encerra dependendo do gatilho disparado pelo movimento do avatar. No início, ao primeiro momento do contato do avatar com o ambiente externo, há um resquício de uma trilha que está por terminar e vai se encerrando aos poucos. Esta aparentemente teve o gatilho para iniciar, mas para terminar basta transcorrer o tempo (não necessariamente o movimento do avatar). Ou seja, elementos não-diegéticos da ordem da trilha sonora parecem ter eventos que os iniciam, mas nem sempre são marcados quais eventos os terminam. Em combates com armas, por exemplo, o evento que indica o fim da trilha é a eliminação do último oponente daquela cena. Caso contrário, tal trilha será repetida em *looping* indefinidamente até que isso ocorra. Outros elementos da interface-mundo (JØRGENSEN, 2013) embaralham a noção de diegese não-diegese desde aqueles que mostram a vida do avatar e seus recursos, até comandos que surgem no enquadramento quando o avatar se aproxima ou interage com alguma coisa, como comer uma maçã ou desligar um rádio que se podia ouvir à distância e se tornou possível encontrar à medida que o som ficava mais alto. Esta última, por sinal, não tem uma ação ilustrada que mostra o ato de desligar o rádio, mas simplesmente usar o comando indicado faz

---

<sup>132</sup> O dirigível é um veículo de voo que se sustenta no ar através de uma grande cavidade preenchida com um gás mais leve e menos denso que o ar atmosférico, como hélio ou hidrogênio. O precursor desta tecnologia foi Santos Dumont e tornou-se um marco ver seu dirigível N° 6 planar pelos céus de Paris e circundar a torre Eiffel em menos de 30 minutos.

o desligar. É como se o avatar fosse um visitante que chegou a uma cidade e pode agir sobre coisas que o jogo programou para serem interacionais.

### **O avatar, a câmera subjetiva e o ato de enquadrar**

Encenação é uma percepção interessante na experiência da Columbia de Bioshock, pois a cidade do início do século tem detalhes tão planejados como parte de um projeto maior que, para o jogador, parece ser designado a ele. Ou seja, não se trata de uma cidade que funcionaria sem o avatar. Essa constatação lembra a narrativa de audiovisuais encontrados no capítulo 2, como *The Truman Show* (1998) ou *Pleasantville* (1998) por exemplo, cuja cidade está aguardando o personagem principal agir para, então, reagir. Por mais que o avatar possa retornar a alguns pontos, determinados personagens e elementos estão lá, com falas marcadas, ações repetitivas e movimentos urbanos, como a árvore que balança, a criança que brinca com a água, os sujeitos que gesticulam e voltam a gesticular, os prédios que parecem mover-se nas nuvens. Desta forma, quando o jogador enquadra determinada cena, faz dela um plano conjunto destes elementos cenográficos, tornando-os diegéticos. O avatar e o jogador tornam-se montadores. Quando não está os enquadrando ou simplesmente porque o avatar se deslocou para um ponto no ambiente longe de onde “marcou” aquela cena, aquele ciclo de repetição ainda estará lá em algum ponto da memória (e fora do quadro). Estes modos de montagem próprios dos videogames em geral, particularmente daqueles cujos cenários são cidades, evocam um audiovisual em 360 graus que demanda do enquadramento do (e pelo) usuário e tensiona os quadros-janelas tão próprios do quadro, da fotografia, do cinema, do vídeo e da televisão. O corpo do avatar, imagem central entre as imagens, nos faz pensar nas considerações de Bergson (2006a), sobre o corpo como imagem centro da ação de percepção da matéria entre as imagens que estão em ação e reação contínuas e repetidas à medida que este corpo age/percebe. Uma espacialidade audiovisual em 360 graus deverá ser melhor pensada como um dos aspectos tensos entre o tempo do avatar e o tempo da cidade.

Há em Columbia uma gama de colecionáveis e coletáveis, alguns interativos, outros não, conforme já comentamos. Colecionáveis podem ser entendidos como aquelas imagens projetadas (designadas) para esta finalidade, podendo até ter um lugar específico no sistema do jogo para expô-lo e, de fato, colecioná-lo. Por outro lado, o trapeiro poderá coletar aquilo que não fora projetado para ser colecionado e, em geral, não tem um lugar específico no jogo para arquivá-lo, a não ser pela máquina de jogo (console) ou outro recurso que o jogador quiser utilizar, permitindo tirá-lo do fluxo do videogame e, em especial, da sua função.

Notamos ambos ao longo do videogame, mas temos um apreço pelo coletável, que está mais próximo do trapo que buscamos em Benjamin (2006) – explicado no capítulo 1 desta pesquisa.

Ambos coletável e colecionável poderíamos considerar nos atos diegéticos do videogame (GALLOWAY, 2006) em que predominam os objetos do jogo (mesmo que apenas imagens) colocados nele para produzir uma ambiência. Os coletáveis envolvem desde a da arte e modelagem do ambiente, no que se refere a texturas, paisagens, colagens nas paredes, fachadas, indumentárias dos *NPCs*, bancos de praça, vegetação, ladrilhos das passagens, parapeitos dos jardins, nuvens, luzes e sons na forma de ruídos, música, conversas paralelas; momentos decorativos para compor o cenário ou de puro processamento cíclico quando o avatar não se move e todos os demais elementos descritíveis dos quais o jogador e o avatar não têm poder de influenciar, mas que estão na cena da cidade. Considerá-los colecionáveis é uma ação mais à memória do jogador que do avatar, pois o sistema de jogo não traz uma funcionalidade específica de registro, exceto pelas já mencionadas capturas de tela e videoclipe, que ficam no dispositivo que processa o videogame e mesmo o avatar não muda sua forma de agir quando tais registros são feitos. Ou seja, assim como os objetos colecionáveis interativos e projetados para serem encontrados, está ao alcance do jogador coletar/registrar passagens e imagens como uma paisagem qualquer está a um turista. Porém, não há uma retórica clara de como fazê-lo ou como armazená-lo no jogo, porém, na máquina de jogo (console) ele organiza os registros por ordem de captura e em pastas virtuais (como apresentamos no capítulo 1).

Edifícios, pessoas, ruas, bancos, vegetações, estátuas, trilhos, placas, fachadas, pôsteres, engrenagens que sustentam pedaços da cidade, pássaros, ruídos “naturais” (vento, falas, etc.) e “não naturais” (mecânicos, induzidos, entre outros), latas de lixo, comidas e bebidas sobre os bancos e *hot dogs* do vendedor, carruagens nas ruas, jornaleiro, cafés nas esquinas. Tudo que é disposto nas ruas de Columbia está montado para criar sua ambiência e, em geral, preenchem a paisagem, podem estar perto para ver e “tocar” com o avatar, mas nem todas são interativas ou afetadas por ele. São construções digitais cujo acabamento remete a coisas urbanas de uma cidade e um tempo, mas, ao mesmo tempo que existem para “ambientar”, também estão para “barrar” o avatar. O parapeito não deixa seguir, o banco de praça é mais obstáculo que, de fato, um banco em que o avatar pode sentar-se. As vegetações por vezes são estáticas mesmo com o suposto vento, mais parecendo colocações cenográficas plásticas. Latas de lixo às vezes são interativas para o avatar catar algo de útil, como moedas para acumular e comprar alguma arma ou munição (bem como melhorias para elas), ou

alimentos das mais diferentes ordens para preencher a barra de energia de vida ou de lançamento dos *vigors*. Porém, a operação do avatar abrir a lata, da mesma forma que coletar alguma coisa, não é encenada por completo – a imagem apenas some do ambiente. As coisas que o avatar coleta para sua sobrevivência não são colecionáveis, mas têm uma outra finalidade. Na prática, pouco muda ser uma maçã, um pacote de salgado ou um refrigerante, todos são consumidos e somem do ambiente, ao mesmo tempo que um áudio sugere mastigação ou ingestão líquida. A exceção fica por conta de bebidas alcoólicas que, se consumidas em exagero, deixarão o avatar levemente embriagado por um tempo, dificultando sua capacidade de focar ou manter-se ereto. Quando isso ocorre a imagem fica difusa e controlar o avatar é estranho. Um efeito que logo passa e tende a atrapalhar mais quando em combate. Todas estas coisas dispostas para ambientar, oferecer obstáculo ou fornecer um leve benefício estão pelas ruas, ambientes fechados, balcões, praças, etc. Tomadas como coleção não têm um lugar específico para ser exposta, o que leva a tê-las mais como coleta, por mais função que ela possa indicar.

Além de serem possivelmente de colecionar de uma forma cujo processo cabe ao jogador, estes objetos não-interativos têm outras características que os definem. Uma delas é a regeneração. Quando, por escolha do jogador, o avatar atira com sua arma ou provoca um efeito explosivo no ambiente, num primeiro momento os rastros dessa intervenção são perceptíveis. No entanto, ao ir embora para voltar mais tarde, ou apenas parar e observar o *continuum* do evento, é possível notar que o ambiente se regenera para ficar da forma como foi projetado para estar (figura 30). Assim, a cidade se regenera para preservar sua imagem projetada, por mais caótico que possam ser os atos diegéticos do jogador, por meio do avatar. Da mesma forma, corpos de *NPCs*, normalmente oponentes, que são derrotados ficam por um pouco com seus corpos e armas espalhados pelo chão, mas, aos poucos, também somem, de forma a devolver o ambiente ao estado que estava há pouco. A figura 30 mostra, respectivamente, um edifício com marcas da agressão do avatar voltando ao normal aos poucos e as armas deixadas pelos corpos derrotados pelo avatar depois de sumirem recentemente.

Figura 30: A “regeneração” da cidade preservando os atos diegéticos do videogame no ambiente



Fonte: Elaborado pelo autor.

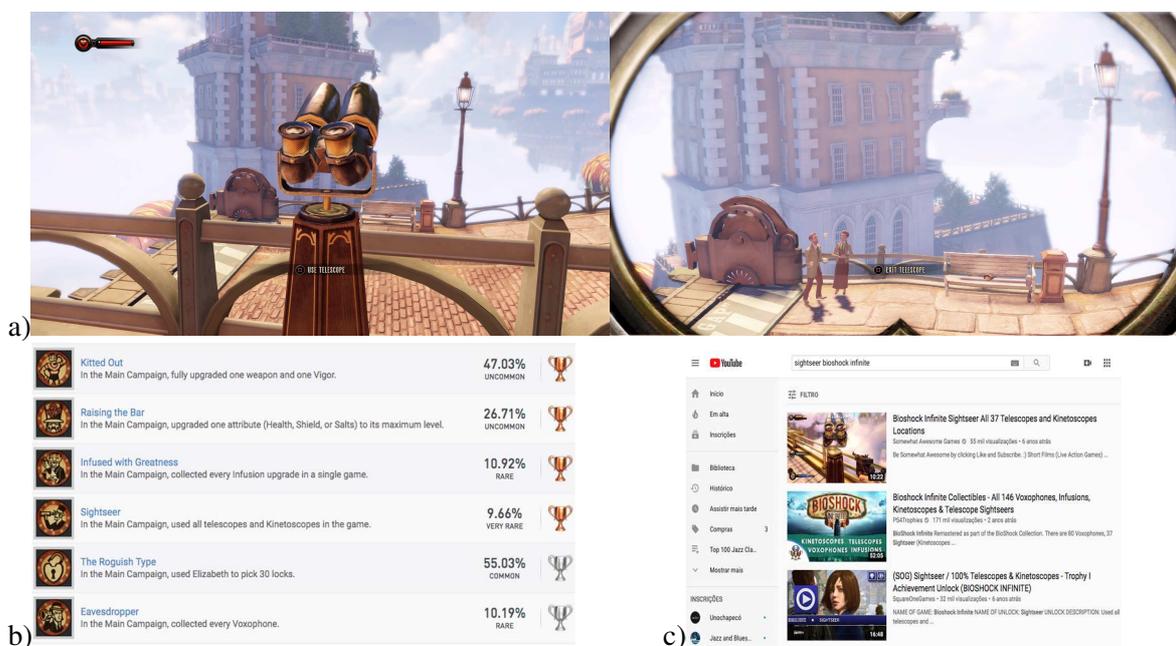
Os atos diegéticos não interativos do videogame têm certo poder de interrupção ou condução dos atos diegéticos do jogador. Se são *NPCs* conversando num banco de praça, a aproximação do avatar nem sempre tem poder para interromper. Se degraus foram colocados adiante do avatar é para ele mover-se sobre eles ou se parapeitos estão nas margens das passagens é para ele parar naquele ponto e não cair dos céus. Os edifícios são estes objetos porque, em geral, eles não podem ser acessados, de forma que o avatar não tem autonomia de ingressar neles e ver seu interior. Eles cumprem uma função de criar/compor a ambiência, pois não foram programados para serem interativos. Quando o são, têm modelados seus interiores, têm portas que precisam de chaves (ou gazuas coletáveis para arrombar), janelas abertas, sacadas, corredores internos, etc. Estes atos diegéticos do videogame não somente estão mais para o jogador (pois o avatar não foi projetado para questionar estes limites) como estão mais para o audiovisual clássico, como o cinema, por exemplo, no qual o espectador vê um enquadramento em uma tela, mas não tem total autonomia para acessar o que está por trás daquela cena, exceto pelo poder de acrescentá-la à sua memória. Em outras palavras, os atos diegéticos não interativos do videogame estão mais próximos da montagem espacial, cuja finalidade é compor o plano, criar ambiência à cenografia, preencher o vazio que poderia comprometer a verossimilhança das ações dos personagens às cenas.

### **Cacos, restos e farrapos: objetos colecionáveis**

Já os objetos colecionáveis interativos, além de possibilitarem o contato mais particular do avatar, têm um lugar especial como um ato não-diegético do videogame, podendo, às vezes, ser acessado por um menu que os organiza para revisão do jogador ou, ao menos, serem contabilizados para uma conquista não-diegética relacionada à coleta deles. Nesta categoria, temos cinetoscópios, *voxophones*, telescópios, rádios, projetores, gazuas, bebidas, alimentos, cartas, armas, munições, *vending machines*, *vigors*, melhoramentos às habilidades do avatar, fendas, torneiras, portas, elevadores, telefones, etc. Estes objetos, ora

são interativos para a sobrevivência do avatar (como pegar uma arma ou munição para poder atirar), ora são colecionáveis, de fato, para arquivar em menu específico do videogame (em um ato não-diegético) ou, ainda, podem interromper o fluxo do videogame para explorar aquele objeto. Por exemplo, um *voxophone* pode ser apenas recolhido para colecionar (retirando-o do lugar onde ele estava), como já pode ser ouvido por um comando no *joystick*. Tanto pode ocupar a atenção do jogador no instante que foi coletado, quanto pode ser guardado para ser buscado posteriormente em um ambiente não-diegético do videogame. Outros, por sua vez, como os telescópios só podem ser explorados quando encontrados, porém, seu uso é contabilizado para uma conquista específica opcional de Bioshock (interagir com todos os telescópios do jogo). Assim, ele é uma coleção porque foi pensado para isso, mas não tem um lugar específico para arquivá-lo, senão no algoritmo do próprio videogame. Em outras palavras, o videogame pede pela ação diegética do avatar de interagir com o objeto, mas não o arquiva em um menu não-diegético do videogame, e somente em seu algoritmo. A cidade nos apresenta uma tecnocultura do olhar que redescobre a cidade pelo olhar do avatar através de mídias ou tecnologias. No fim, torna-se um objeto de coleção quando a conquista (troféu, no PS4) é realizado (figura 31).

Figura 31: Os telescópios e os troféus de Bioshock Infinite relacionados à coleção de interações



Fonte: Elaborado pelo autor; PSNprofiles; YouTube<sup>133</sup>.

<sup>133</sup> (b) Disponível em: <<https://psnprofiles.com/trophies/1894-bioshock-infinite>>. (c) Disponível em: <[https://www.youtube.com/results?search\\_query=sightseer+bioshock+infinite](https://www.youtube.com/results?search_query=sightseer+bioshock+infinite)>. Acessos em: 16 jul. 2019.

Como se pode ver na figura 31b, o troféu “*Sightseer*” é uma conquista muito rara (9,66% da comunidade, quando da captura) que consiste em colecionar a interação dos telescópios e dos cinetoscópios espalhados ao longo da cidade de Columbia. Um jogador solitário poderia dispendar horas à procura destes objetos (que nem sempre estão no caminho principal) ou poderia, a partir de um conteúdo de *streaming* do tipo *walkthrough*, encontrar um jogador que tenha registrado e montado todas as vezes que interagiu com estes objetos para dar dicas de onde encontrá-los – figura 31c. Neste caso, como já mencionado, a coleção é sugerida pelo videogame e diferentes jogadores poderão reunir a mesma coleção em suas experiências por mais que tenham interagido com os itens em ordens diferentes – o que chamamos de colecionável. Já coletável seria uma coleção mais “rebelde”, autônoma e menos programada para ser. Esta é a abordagem tem mais a ver com o trapeiro que importamos de Benjamin (2006), ou mesmo daquele que coleta o não-óbvio, que valoriza o inútil, apropriado de Bergson (2006a).

Uma questão interessante da montagem em Columbia é quando determinados aspectos do jogo permitem a interação do avatar tirando-o daquele espaço momentaneamente e colocando-o a olhar outro tempo e lugar. É o caso dos cinetoscópios. Cinetoscópio é uma máquina de projeção interna de filmes. Consiste em uma cabine de cerca de um metro e meio em que o espectador deve aproximar sua cabeça e “encaixar” seu rosto na parte da visão no aparelho para ver o que está sendo projetado. Para iniciar, o usuário tem que inserir uma moeda. Os filmes eram reproduzidos pelo Cinetógrafo. Ambos Cinetoscópio e Cinetógrafo foram patenteados por Thomas Edison, mas foram, de fato, criados por William K. L. Dickson por volta de 1891 e suas tecnologias estão relacionadas ao surgimento do cinema moderno.

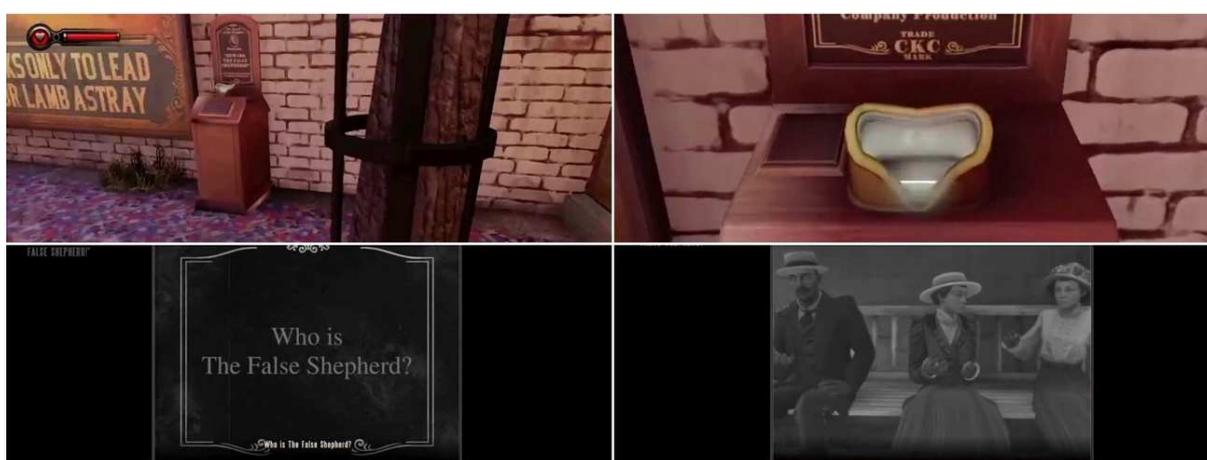
Este dispositivo é identificado como “Uma palavra do profeta”, produzido pela fictícia *Columbia Kinetoscope Company Productions* e está ali para contar a história fabricada<sup>134</sup> da cidade de Columbia. Quando o avatar interage com um deles, há um corte em que o corpo do avatar não importa mais e ele está a ver um filme dentro da encenação cinematográfica. O filme mudo que discorre na projeção conta um aspecto da história da cidade, criando sua mitologia e contribui para trazer algo à cena que incrementa as memórias do jogador (e não do avatar) sobre cidade. Não do avatar, porque esse não recebe qualquer mudança na sua forma de agir depois de ver a projeção do cinetoscópio, que é uma opção do jogador – o corpo do avatar é, neste caso, um meio do jogador para descobrir uma informação nova sobre sua

---

<sup>134</sup> Similar à propaganda nazista que usava o cinema para divulgar sua perspectiva ideológica.

visita e seria “achatado” quando a projeção está ocorrendo. Ou seja, na montagem espacial de Columbia, há uma ação diegética do jogador em, por meio do corpo do avatar que está assistindo o cinetoscópio, acessar uma montagem temporal, quase tornando-se uma ação não diegética, pois enquanto Booker está o assistindo não corre riscos por estar nas ruas da cidade. É como se o corpo do avatar fosse extraído de Columbia para tornar-se espectador, ou melhor, tornar o jogador um espectador, assim como o cinema nas cidades torna-se um espaço outro de acesso às imagens e de distanciamento do restante da cidade.

Figura 32: Primeiro de diversos Cinetoscópios encontrados em Columbia



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao se aproximar do aparelho de projeção, uma mensagem é apresentada à interface-mundo do jogador – “[X] usar o cinetoscópio”. Como os cinetoscópios são opcionais (e gratuitos<sup>135</sup>), um jogador indiferente poderia optar em ignorá-lo, assim como outro jogador poderia interagir com todos os filmes na ordem que convir, montando os diferentes episódios na sua memória à medida que os encontram. No entanto, a imagicidade está lá, como um elemento específico da cidade que poderia ser visitado, mas não foi. As imagens trazidas pela projeção produzem um evento de montagem interessante, pois o jogo continua lá fora, mesmo que não esteja no plano, de certa forma, virtualmente ocorrendo ou transcorrendo diegética e não diegeticamente para o jogador. Ou seja, diferente de um filme ou um programa de televisão<sup>136</sup>, a cena audiovisual aqui é construída como uma *performance* e o jogador assume um papel indireto de editor da sua própria experiência por meio do corpo do avatar. Dessa forma, o usuário decide o quanto vai explorar da cena (e da cidade) tal qual um turista tem o

<sup>135</sup> Não há um custo direto para usá-lo, embora no jogo se ouça o barulho de uma moeda sendo inserida no dispositivo ao iniciar a projeção. Ou seja, não há um “gasto” em utilizá-lo.

<sup>136</sup> À exceção de programas com multicâmeras à escolha do espectador sobre qual ponto de vista ele quer. Por exemplo, Big Brother.

poder de escolher o quanto aproveitará de uma visita turística em que tira fotos de pontos que acha importante registrar<sup>137</sup>. No entanto, é importante ressaltar que são experiências projetadas (programadas) pelo *design* do jogo e estão no código algorítmico e, portanto, não são totalmente imprevistas.

### **Sonoridades no fora de campo**

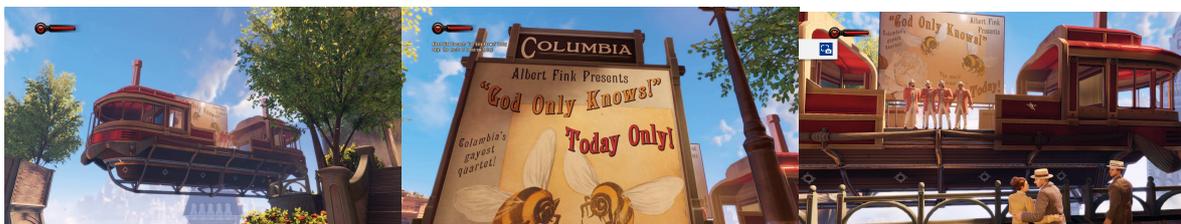
Enquanto caminho pela cidade de Columbia, ouço ao fundo uma entonação harmônica com vozes que, sem acompanhamento de instrumentos, procuram criar uma musicalidade com “mmmm’s”. Interessado, procuro a origem do som vindo da minha esquerda e encontro um *outdoor* na vertical, como outros que existem em Columbia, anunciando uma atração trazido por Albert Fink: “*God only knows*”, cuja arte lembra pôsteres do fim do século XIX que anunciavam filmes ou atrações mágicas e teatrais no período coincidente ao surgimento do cinema. É quando me dou conta que a entonação lembra a música de mesmo nome no *outdoor* da influente banda californiana Beach Boys, da década de 1960. Ao me aproximar da origem do som, vejo encostar no parapeito que está no quintal depois da calçada da cidade flutuante um dirigível específico e independente, que lembra o vagão de um bonde e nele estão quatro *NPCs* que saem da entonação e entram na letra da música com uma bela harmonia de quatro vozes que têm diferentes tipos de vozes masculinas. Trata-se de um quarteto de barbearia (*barbershop quartet*), típico do início do século XX na cultura norte-americana, quando negros se reuniam em frente a barbearias para cantar. Mas aqui é formado apenas por pessoas brancas – momento que percebo não haverem pessoas de cor diferente da caucasiana até o momento em Columbia. A música, primeiro um paradoxo por não fazer parte daquele tempo que sugere a cidade de Columbia, passa a ser apreciada não só por mim, como por um casal de namorados que está mais concentrado no romance que no quarteto e por um *NPC* que estava passando e também parou para ver e ouvir. Eu posso sair e seguir o caminho

---

<sup>137</sup> Funcionalidades novas têm sido incorporadas a diversos videogames de última geração permitindo ao jogador produzir a sua experiência e registrá-la na forma de uma gravação de vídeo (para armazenar ou disponibilizar via *streaming*) ou em parar o jogo para fotografar a cena. Neste último recurso (que tem sido chamado de “modo foto”) alguns videogames estão disponibilizando, inclusive, possibilidades de edição como distância focal, o enquadramento que foge daquele escolhido para aquela interação, bem como edições de foto que permitem alterar coisas básicas, como contraste e iluminação, até aplicar efeitos criativos, como os disponíveis em *softwares* de edição de imagens visuais (como Adobe Photoshop, por exemplo). Alguns videogames, ainda, permitem ao jogador compartilhar esta imagem nas redes sociais conectadas ao console ou ao computador pessoal durante o ato de jogar. É uma operação diferente da captura que usamos disponível no console, pois esta está no sistema do jogo e mescla as ideias de coleção e coleta.

a qualquer momento, mas ouço a música até o fim me postando na calçada, quando o vagão vai embora e resta a paisagem da cidade vista pelo parapeito.

Figura 33: Um *barbershop quartet* canta “*God only knows*” da banda Beach Boys sob um bonde flutuante



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esta cena foi programada pelo algoritmo, produzida em estúdio com cantores dubladores que harmonizaram para cantar “*God only knows*”, animada para ser vista em uma ambiência digital sincronizada à música previamente gravada, visualmente enriquecida de detalhes de cor e luz até a escolhas de visualidades que acompanham a ideia geral da Columbia e suas tecnologias ficcionais e localizada naquele ponto da cidade. O gatilho da *performance* programada foi um som distante que alcançou o corpo do avatar e a minha atenção. Eu poderia ignorar toda esta *performance* e seguir meu caminho ou um jogador diferente poderia não ver esta cena como relevante (ou cativante). A mistura de tempos é uma de tantas que há em Columbia ao evocar uma música da década de 1960, cantada por um quarteto de barbearia característico da início do século XX numa espécie de serenata em um bonde (flutuante, itinerante, palco) que, sugestivamente, veio de outro ponto da cidade e irá para outro fazendo um circuito de uma apresentação financiada por um sujeito que desconheço chamado Albert Fink. Os dizeres do *outdoor*: “A música de amanhã hoje” parece falar mais ao jogador que sabe que aquela música não pertence àquela época do que para os demais *NPCs* que apenas aproveitam o espetáculo. O bonde, símbolo urbano pós-revolução industrial, aqui já é reciclado, pois sua função não é transportar pessoas, mas servir de palco para um grupo musical. Não é acessado por outros personagens, nem mesmo ao avatar Booker é possível adentrar este veículo (o parapeito é um limite que não permite ao personagem sequer saltar da cidade nas nuvens).

Para além desta imagem encontrada por esta *flânerie* de uma cidade tipicamente norte-americana<sup>138</sup>, alguns outros construtos produzem estranhamento nos panoramas audiovisuais

<sup>138</sup> A *Columbia City* “original” foi um dia uma cidade fundada em 1891 e hoje é um bairro que na parte sudeste de Seattle em Washington (EUA). Seu nome é uma homenagem a Cristóvão Colombo. Ela foi anexada à Seattle

do jogo quando artefatos representados não fazem sentido imediato, o que remete a uma estética *steampunk* (futurismo vitoriano), conhecida pela mistura de tempos tecnológicos que olham para o passado, mas com dispositivos avançados tecnologicamente que parecem vir do futuro, embora a tecnologia a vapor ainda seja predominante. Estes artefatos parecem estar tematizando as mídias e sua relação com as diversas temporalidades. No entanto, tem algo mais.

### **Os edifícios de Columbia e o *voxophone***

Além destes elementos aparentemente sem sentido, que parecem ser muito ricos para nos falar sobre esta cidade, outros elementos muito próprios dela nos interessam. Os prédios, os pequenos detalhes arquitetônicos sugerem uma época com relativa verossimilhança. Remetem aos Estados Unidos dos inícios do século XX, época em que se consolidava o rádio e o cinema. Ao mesmo tempo, prédios flutuando remetem a espaçonaves, uma tecnologia futurista. Ainda, há alguns elementos peculiares como o *voxophone*, inventado para ser uma imagem que existe apenas no videogame Bioshock Infinite.

O *voxophone*<sup>139</sup> é inventado na narrativa do jogo para cumprir a função de um dispositivo na forma de gravador sonoro de fatos históricos, científicos, documentais ou mesmo segredos confessados para serem encontrados e denunciados. O *voxophone* da cidade de Columbia é um gravador que mistura o vinil como suporte de gravação acoplado a um aparelho que dá mobilidade para levá-lo, outro ponto que chama a atenção para esta ultrapassagem do *steampunk*, pois trata-se de um dispositivo móvel para gravar e reproduzir vinis. Esta confluência de tempos confere à Columbia algo de estranho, que tanto avatar quanto jogador podem não abstrair logo de início. Se, por um lado, é natural ver o remix que o *software* permite no contexto da pós-modernidade que tornam líquidas as noções sobre arte e beleza num processo recorrente que oscila clássico e barroco, o que faz a cidade de Columbia peculiar é a geração de uma experiência de estranhamento ao jogador que ora se localiza, ora se perde não apenas pelos labirintos do jogo, mas pelas marcas reconhecidas de outros audiovisuais.

---

em 1907 a pedido de seus habitantes e, diferentemente do videogame Bioshock, *Columbia City* tem uma longa história de diversidade étnica e de renda. Os problemas étnicos vieram após a década de 1960, e na década de 1970 sofreu com a pobreza. A partir do final dos anos 1980 a cidade passou a reunir muitos criativos que a viram como refúgio de minorias. Atualmente, superada a crise de cinquenta anos atrás, é uma região de inclusão, diversidade e criatividade (COLUMBIACITYSEATTLE, 2006).

<sup>139</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/open?id=1kXFgR0tv5cJy6dj6hiIz4hfeByASU6g4>>. Acesso em: 10 jul. 2019.

Figura 34: Na *flânerie* por Columbia, o “encontro” com a imagem remix do *voxophone* e sua coleção



Fonte: Elaborado pelo autor.

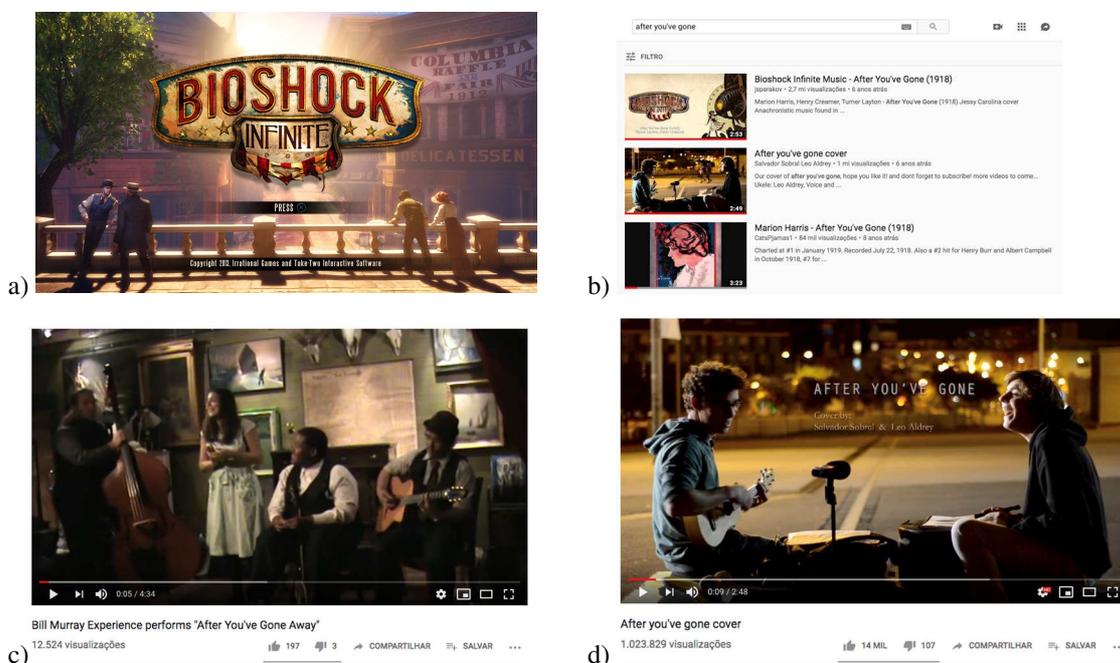
A figura 34 mostra (em ordem) o primeiro *voxophone* encontrado ao longo do *gameplay*, a coleção daqueles que já foram encontrados, dispostas em menu específico quando o jogo é pausado e uma demonstração da tecnologia numa feira específica em Columbia que mostra outros dispositivos que a cidade flutuante tem de exclusivos. O colecionável *voxophone*, encontrado em um menu junto a outras configurações quando o jogo é pausado, traz o título da gravação, uma imagem de quem gravou e quando. Além disso, tem a transcrição textual e a narração de quem produziu aquele em específico, na qual podem-se notar imperfeições com ruídos característicos a uma gravação de vinil.

Há aqui uma remixabilidade profunda (MANOVICH, 2014) em que as imagens não necessariamente deixam marcas de remixabilidade, elas se encontram nas diversas técnicas apropriadas ou simuladas na construção das imagens. São diferentes tempos contidos nas diferentes técnicas. Por exemplo, o *voxophone* é uma imagem que representa a transição do conhecimento da oralidade para a escrita e o arquivamento pelo aparelho, na qual mitos são cristalizados, reflexões ou revelações científicas são documentadas (ou denunciadas). O aparelho criado no contexto *steampunk* do videogame mistura mídias disponíveis na suposta época do jogo, como o vinil ou, mesmo, o microfone característico do rádio, mas afetados por mídias (ou usos) de outras épocas. Ou seja, um dispositivo móvel que carrega um vinil como suporte de gravação remete a uma época anterior ao surgimento da fita cassete, embora o uso tenha a mesma função. Na cultura das mídias (SANTAELLA, 2007) emergiram tecnologias de transição da cultura de massa que mudaram a circulação e consumo midiático. Por exemplo, o rádio e o vinil tinham demarcados a ideia de uma cultura de massa, enquanto a fita cassete trazia a oportunidade de o consumidor capturar, organizar e produzir seu conteúdo, fazendo o conteúdo circular de forma diferente, comportamento possibilitado pelo surgimento dos gravadores – aparelhos de gravação de conteúdos de áudio em fitas cassete. Na Columbia *steampunk* há uma mistura

inusitada que supostamente torna o vinil esta tecnologia que possibilita gravar e expressa sua mobilidade com uma espécie de tocador de discos ligado aquele vinil.

Voltando ao rádio, há em Bioshock, desde a tela inicial<sup>140</sup> um lugar especial para esta mídia – figura 35a. Nesta tela de entrada no videogame, tem sujeitos apreciando Columbia, como *flâneurs* numa manhã ensolarada. Ao fundo uma trilha sonora que aparenta ser de um rádio ligado. Trata-se da música “*After you’ve gone*” de Marion Harris, Henry Creamer, Turner Layton, originalmente lançada em 1918. Porém, aqui está interpretada por Jessy Carolina como um cover em sua banda *The Bill Murray Experience* – figura 25c<sup>141</sup> –, num arranjo que, embora remeta à mesma época, é interpretada por uma artista alternativa contemporânea que propõe sua arte com uma estética das origens do Jazz, o que acompanha a da música original – ou seja, um remix. Uma rápida *flânerie* pelo YouTube – figura 35b – numa busca na plataforma apenas por “after you gone” trouxe a versão original com uma imagem estática do possível álbum que traz a canção, a versão para o videogame Bioshock Infinite (também com uma imagem estática visando ser mais ouvida que assistida) e outros remixes, como o de Salvador Sobral e Leu Aldrey, que, curiosamente, arranjam a música ao vivo numa paisagem noturna de uma cidade – figura 35d.

Figura 35: Versões remixadas de “*After you’ve gone*”, de Bioshock Infinite ao YouTube



<sup>140</sup> Fragmento audiovisual disponível em: <[https://drive.google.com/open?id=1djpXGrlgri-Rq7cmY4ix8p6\\_dFHfTX6p](https://drive.google.com/open?id=1djpXGrlgri-Rq7cmY4ix8p6_dFHfTX6p)>. Acesso em: 10 jul. 2019.

<sup>141</sup> Curiosamente, a imagem usada aqui é uma captura de um fã numa apresentação da banda *The Bill Murray Experience* no *Main Street Museum White River Junction Vermont*, em 2010.

Fonte: Elaborado pelo autor; YouTube<sup>142</sup>.

A descoberta sobre a versão original passa por uma pesquisa voltada a esta finalidade, a qual este pesquisador-*flâneur* se propôs a rastrear. De outra forma, é uma música anacrônica, ressignificada por diferentes audiovisuais. Chama a atenção que o algoritmo do YouTube, num primeiro momento, apresentou os resultados em ordem de relevância baseada no número de acessos, o que coloca os remixes de Bioshock e dos artistas de rua vêm antes da versão original de Marion Harris, e no qual a versão de Jessy Carolina não é encontrada facilmente com ela interpretando. Esta pequena *flânerie* tem o propósito de reforçar a abordagem arqueológica que adotamos em Zielinski (2006) e Parikka (2017) de, respectivamente, tempo profundo e da relação de mão dupla entre o novo e o velho. Mas estes resultados mostram também uma tecnocultura audiovisual que adquire “valor” na medida em que é visualizada, copiada e remixada.

Ainda sobre a função do rádio em Columbia, alguns são encontrados e estão transmitindo, ora programação musical, ora informações sobre o sujeito conhecido como falso pastor, que está perturbando a ordem na cidade. Em alguns é possível detectar a origem do som, quando acontece, normalmente possibilitando ao avatar se aproximar e, ao interagir, desligá-lo ou voltar a ligá-lo. Ou seja, é um elemento também ambiental que preenche o vazio sonoro com conteúdos que podem ser ignorados.

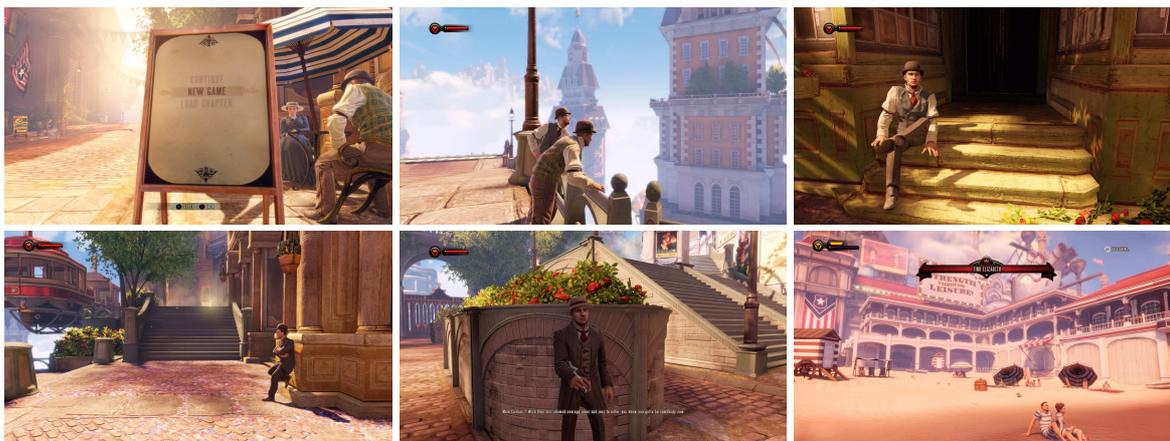
### **As ruas e suas montagens midiáticas**

Alguns *NPCs* parecem *flâneurs*, especialmente aqueles que não estão caçando o avatar. Estão à toa, por vezes a sós, por vezes acompanhados, embora nem sempre dialogando ou interagindo entre si, apenas observando Columbia sem propósito. Sobretudo no início do videogame são vistos pelas ruas em diferentes atividades, que variam postar-se na rua, sentar-se em cafés de esquina olhando a cidade, brincando ou se escondendo em becos para se ocultar. Na maioria das vezes não se afetam com a presença do avatar. Na figura 36, vemos vários destes *NPCs-flâneurs* e seu comportamento.

---

<sup>142</sup> (b) Disponível em: <[https://www.youtube.com/results?search\\_query=after+you%27ve+gone](https://www.youtube.com/results?search_query=after+you%27ve+gone)>. (c) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IlzJYJh6Qc0>>. (d) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NLOZ0mJykcY>>. Acessos em: 16 jul. 2019.

Figura 36: Os diversos *NPCs* que parecem *flâneurs* em Columbia



Fonte: Elaborado pelo autor.

Columbia é repleta de imagens de artefatos midiáticos com diferentes níveis de interação. Alguns estão presentes na composição de uma cena do videogame, enquanto outros permitem certa interação do avatar. Também há imagens de obras de arte que ora criam ambiência, ora têm uma função narrativa, trazendo uma informação que pode ser relevante, mesmo que não afete o prosseguimento do jogo. A longa lista destes artefatos de arte e/ou mídia incluem: projetores, fonógrafos, rádios, pinturas, estátuas, imprensa, câmeras fotográficas e filmadoras, fotos espalhadas pelos cenários internos ou em revelação num laboratório, pôsteres publicitários e propagandistas pelas ruas, bem como as fachadas dos lugares de Columbia, que têm uma estética característica do *design* visual da época, ou melhor dizendo uma estética de videogame de época.

O projetor é recorrente em ambientes internos e externos e traz informações, mininarrativas, fatos quase documentais sobre a história, os experimentos e os segredos de Columbia. É uma das tantas maneiras da cidade auto narrar sua existência. Um dos primeiros a aparecer é no estande que demonstra o funcionamento do primeiro *vigor* que Booker encontra – Possessão. No estande do *vigor* Possessão ainda tem o primeiro fonógrafo narrando o uso do mesmo. Ambos projetor e fonógrafo podem ser ligados ou desligados pelo avatar, por vontade do jogador. A partir deste ponto, a cada novo *vigor* introduzido o jogo é brevemente interrompido para mostrar um minitutorial que explica o funcionamento do mesmo, em geral, lembrando a estética da cinematografia de Méliès, pois mostra um mago usando o *vigor* numa pequena encenação num plano geral, teatral, e narrada por um locutor – figura 37. Interessante notar como não haverá mais projetores e fonógrafos acompanhados para explicar o *vigor*. Apenas uma intervenção cinemática (*cutscene*) que pressupõe a reunião da imagem (projetor) e do áudio (fonógrafo) explicando de forma audiovisual como usar a

poção. Mesmo assim, haverá fonógrafos<sup>143</sup> com músicas tocando músicas de vinil em *looping*, podendo ser desligadas pelo avatar.

Figura 37: A interação com as imagens de projetor e fonógrafo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura 37, respectivamente, temos o primeiro projetor a aparecer juntamente com o fonógrafo no estande do vigor *Possessão* (três primeiras figuras), o tutorial que acomete o jogador a cada novo vigor encontrado (quarta) e, por fim, duas passagens em que os projetores estão exibindo filmes em lugares de passagem quando não há uma ação de violência acontecendo. O lugar público como espaço de projeção cinematográfica também remete aos inícios do cinema. São filmes curtos que narram histórias, documentam ações, mostram outro tempo, às vezes no mesmo lugar onde está o projetor. São imagens de audiovisuais e de seus dispositivos<sup>144</sup>, espalhadas pelo videogame, cuja função é relativa, a depender do jogador, que pode ignorá-las passando direto ou interagir, dando-lhes atenção, assistindo seu conteúdo, importando para seu imaginário. Contudo, essas montagens nos lembram que um espaço público ou qualquer tipo de espaço abriga simultaneamente muitos tempos, principalmente os espaços audiovisuais. Como mencionado, são imagens coletáveis (pelo jogador-*flâneur*), mas não colecionáveis da uma forma como o videogame projetou, de forma que não ficam arquivadas, indicadas num lugar específico sistema ou vinculadas à alguma recompensa ou conquista. Gratuitas, efêmeras, “inúteis”, nos termos de Bergson. *Imagens-sonho*.

<sup>143</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/open?id=1Ep6sESYENsYZQVISEYMSedZ4yPrWscSY>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

<sup>144</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/open?id=1atj9lkOCLsvtCEMv8GdVQpNXd3JbYmRy>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

Ainda na pauta da mídia, tem-se impressos gráficos estão tanto em ambientes externos quanto internos, bem como objetos de comunicação com finalidade mercadológica – como fachadas, marcas, encartes com promoções, etc. Os impressos variam entre a função jornalística e a publicitária/propagandística, na forma de jornais, pôsteres, panfletos, enfim, uma variedade de mídias impressas para circular e/ou divulgar. Na figura 38, temos vários exemplos, a começar por uma impressora industrial (prensa) encontrada desligada em um ambiente interno. Jornais pelo chão indicam abandono. Nas outras temos passagens onde as retóricas jornalística e publicitária estão demarcadas em imagens da mídia, da comunicação urbana.

Figura 38: A imagem da mídia impressa em Columbia



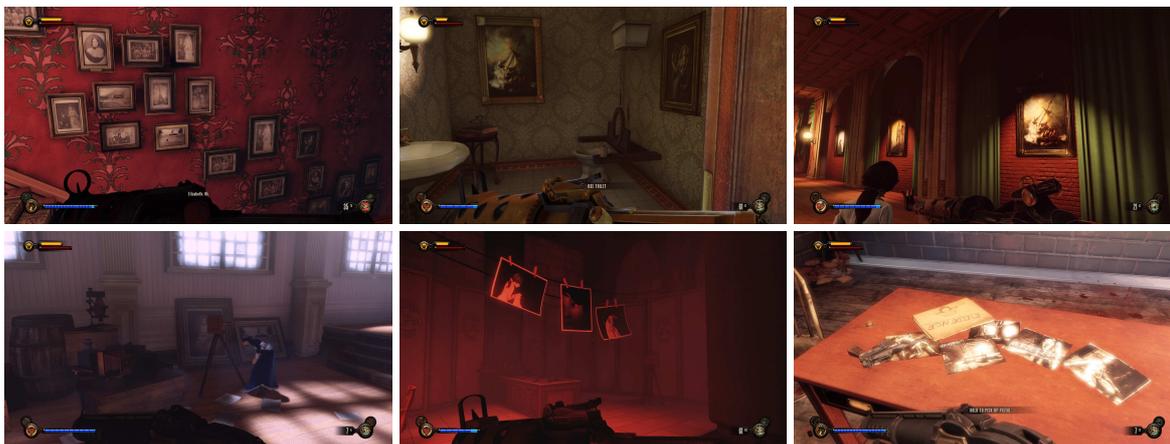
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na relação utopia-distopia de Columbia, a mídia impressa tem papel importante para ilustrar o contexto. Diversas peças publicitárias e informações jornalísticas estão à serviço do *status quo* da cidade e seu estilo de vida nas nuvens, supostamente perfeita. A cidade como um todo parece um grande cartaz ou *outdoor* que vende um produto maravilhoso e colorido. Com o passar do tempo, à medida que a cidade começa a definhar, a mesma mídia passa a ter um outro sentido, se não revelado pela resistência que se interpõe, mas pelo avatar que passa a conhecer o que toda esta comunicação está escondendo.

Continuando com visualidades, temos obras de arte e fotografias, que têm lugar de destaque por toda Columbia. Enquanto as primeiras estão por diversos lugares externos e internos na forma de esculturas e pinturas, especialmente, as segundas estão nos mais variados contextos, que variam dos retratos de família em residências até fotos de torturas de prisioneiros. Tanto obras quanto fotografias fazem parte da modelagem do espaço e quase nunca são interativas, ou seja, estão na continuidade do ambiente, dispostas nas paredes, chão,

mesas e cômodas. As imagens de pinturas poderiam demandar uma *flânerie* mais profunda sobre a quais elas evocam ou que artistas estão por trás delas, mas optamos apenas em notar e coletar. As imagens de fotografia chamam mais atenção pelo uso mais variado.

Figura 39: A imagem da mídia impressa em Columbia



Fonte: Elaborado pelo autor.

Diversas passagens na figura 39 ilustram obras de arte e fotografia espalhadas por ambientes, mesmo em banheiros. Há inclusive uma imagem do processo de revelação em que não há uma ação específica para se fazer ou enfrentar, senão por explorar também esta sala. Como mencionado, são imagens que podem ser vistas e ilustram o contexto do ambiente e da cidade – respectivamente, casas de família nas duas primeiras, um clube, uma loja de fotografia e molduras, um laboratório e sob uma mesa em algum porão onde se torturam rebeldes – porém, não são afetadas pela intervenção do avatar. Estão como que “coladas” ao ambiente e não podem sair dali, ou seja, são parte da encenação, estão modeladas digitalmente ao lugar onde foram encontradas.

No cativado de Elizabeth são vistas fotografias, projeções, gravações sobre seu comportamento (a sala de revelação fotográfica também está ali). Todos dispositivos ao redor do seu cativado têm a função de documentar seu crescimento, alguns experimentos realizados a partir de uma habilidade que só ela possui e, principalmente, vigiá-la. Em certo ponto, há dispositivos de gravação atrás de espelhos, como em *reality shows*, de forma que ela não sabe quando está sendo monitorada. Em uma destas telas de vigilância, o avatar flagra a habilidade dela abrir fendas no espaço-tempo para olhar outro lugar que ela deseja. Neste caso, é Paris, sonho da garota de um dia conhecer e passear por suas ruas. É uma habilidade única, estranha e fantástica que, a partir de determinado ponto do jogo, poderá ser utilizada pelo jogador por

meio de Elizabeth para alterar contextos da cidade, misturando tempos, dimensões, variações da memória que a cidade tinha, teve ou teria.

Elizabeth abre uma fenda para olhar uma rua de Paris a partir da sua fixação em uma imagem que ela tem daquela cidade, pois nunca a visitou. O fenômeno a permite olhar para uma rua em Paris, onde ao longe está a Torre Eiffel e na fachada do cinema Regent está em cartaz “A Vingança dos Jedi” de três em três horas. O título estranho remete a Star Wars, cujo primeiro filme, de uma saga oito episódios lançados (até 2019), só debutaria no cinema em 1977. Fora o anacronismo da sugestão do filme Star Wars ter uma versão nos cinemas em 1918, o título traz outra peculiaridade, considerando que não há episódio da saga com este título – apenas “A vingança dos Sith” e “O retorno de Jedi”. Ou seja, a fenda que Elizabeth abre não evidencia apenas uma abertura no espaço, mas no tempo, e mais, um tempo alternativo, especialmente misturado pelo contexto. É possível que a narrativa do videogame tenha sido adaptada como tantas coisas (especialmente músicas) que, adaptadas para a estética daquele tempo, são resultado do alto grau de remixagem que o videogame indica, cujos rastreamentos poderiam ser ainda mais profundos.

Figura 40: Os dispositivos de vigilância no cativeteiro de Elizabeth e sua habilidade de abrir fendas



Fonte: Elaborado pelo autor.

Outras fendas abrem-se ao longo do videogame e nem todas são feitas por Elizabeth, mas consequência do excesso de alterações da realidade narrativa do videogame, mudando dimensões, invertendo tempos e fatos elas estão no ar, rompem a passagem, flutuam envoltas por alguma energia, sumindo depois de um tempo ou ficando inertes esperando o avatar se aproximar para ouvi-las. Algumas vazam o áudio de outra época, como um diálogo, uma música às vezes na sua versão original, às vezes já um remix. Os diálogos, por sua vez, parecem fragmentos de pistas do que é, foi ou será Columbia, mas são desconexos

isoladamente, não são lineares, destroem o tempo, o que dificulta o entendimento claro no ponto onde as fendas são encontradas<sup>145</sup>.

Uma destas fendas está brevemente aberta na fábrica e dela pode-se ouvir uma música de outra época – “*Fortunate Son*” da banda Creedence Clearwater Revival. Esta é encontrada e se fecha rapidamente, não sendo possível reencontrá-la. A música parece em sua versão original é não é possível explicar no contexto dado como isso ocorre. No estabelecimento *Magical Melodies*, uma fenda aberta toca versão original da música “*Girls just wanna have fun*” de Cindi Lauper. Música de outro tempo, supostamente futuro, vazando por Columbia. Ainda no *Magical Melodies*, um fonógrafo toca uma versão alternativa na forma de valsa da música “*Everybody wants to rule de World*” da banda Tears for Fears – música de outro tempo, mas ressignificada para aquele de Columbia, naturalizando-a. O fato de o estabelecimento chamar-se melodias mágicas confere um sentido de fantástico aquelas canções cuja autoria original não é clara pelo vazamento, mas que é possível de se reproduzir – como mostra o depoimento encontrado no *voxophone* disponível no mesmo ambiente<sup>146</sup>. Todas as músicas aqui datam dos anos 1980, mas atravessam para Columbia. Há uma subversão da noção de rastro e aura (BENJAMIN, 2006), de forma que os rastros permitem ao jogador localizá-las na cultura (sujeito apodera-se da coisa), ao mesmo tempo enquanto que sua aura evoca algo longínquo (coisa apodera-se do sujeito) por uma experiência estética peculiar. Outro aspecto relevante se dá na destruição de fato da aura da originalidade, pois, no contexto do videogame, o artista de origem não é identificado, apenas sua arte é reproduzida<sup>147</sup>.

As fendas são um fenômeno no contexto de Columbia e expressam o limiar de uma tensão de tempos, como se houvesse uma ruptura, fissura ou algo parecido. Fora esta estranheza, há fantasmagorias pela passagem pela cidade, como o uso com os *vigors* ou com um casal que aparece e desaparece em tempos e lugares de formas inexplicáveis em interlúdios de pouca ação e falando por jograis enigmáticos<sup>148</sup>, como se vigiassem o avatar e soubessem tudo sobre passado, presente e futuro dele e de Columbia. Parece que eles estão

<sup>145</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/open?id=1j2LJIGvukuVuzg1AThLJN6eG0xWNO4Rw>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

<sup>146</sup> Fragmento audiovisual: <<https://drive.google.com/open?id=1hfn5KniWUmbArr4Wg53ZpuKwDNOetO-W>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

<sup>147</sup> Op. cit.: “Rastro e aura. O rastro é a aparição de uma proximidade, por mais longínquo esteja aquilo que o deixou. A aura é a aparição de algo longínquo, por mais próximo esteja aquilo que a evoca. No rastro, apoderamo-nos da coisa; na aura, ela se apodera de nós.” (BENJAMIN, M 16 a, 4, 2006, p. 490).

<sup>148</sup> “Por que ele pergunta ‘o quê’, quando a pergunta mais deliciosa é ‘quando’? A única diferença entre passado e presente é semântica. Vive, viveu, viverá. Morre, morreu, morrerá.”; “Tempo é mais um oceano que um rio.”; “A mesma moeda, uma perspectiva diferente. Cara, coroa. Morto, vivo.”. Estas são algumas das falas que os Lutece trazem nas suas intervenções pela cidade.

fora do tempo e do espaço, como articuladores que conseguem antever, refletir e motivar ações e, por vezes, apenas são flagrados. Por exemplo, ao usar o primeiro telescópio pode-se ver este casal conversando ao longe, mas não está mais lá quando se larga o aparelho, ou ao aparecer no cemitério exumando suas próprias covas, falando sobre a simultaneidade entre passado, presente e futuro – figura 41. Quando falam e interagem são acompanhados por uma trilha sonora incidental não-diegética característica e parece que os irmãos Robert e Rosalind Lutece estavam lá muito antes de Columbia, ajudaram-na a projetar e, mesmo depois de mortos, ainda assombram a cidade. Por vezes, ainda, eles estão em *voxophones* narrando descobertas sobre seus inventos e mistérios que eles haviam solucionados.

Figura 41: Os irmãos Lutece são fantasmas do tempo e do espaço de Columbia



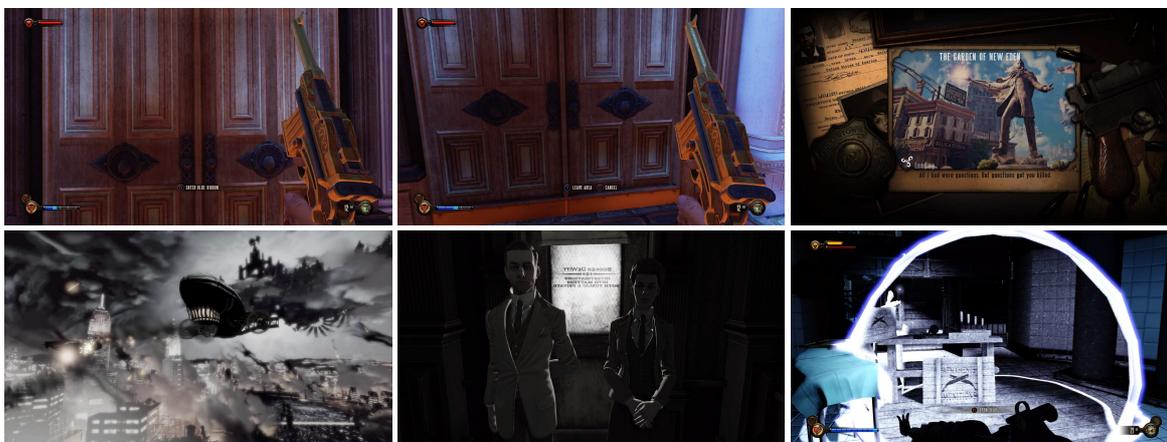
Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura 41, algumas passagens que demonstram a fantasmagoria que expressam os Lutece, como estar e não estar na cidade durante o uso do telescópio (primeira e segunda imagem), a interrupção para um teste de cara e coroa (que, não importa o que avatar escolha, sempre será cara – quarta imagem) e a opção de dar um colar a Elizabeth, cuja escolha se dá em uma clara referência ao brinquedo óptico Taumatrópio – inventado por William Fitton em 1825. Este último está na origem do cinema moderno como uma das tecnologias que provou a persistência retiniana, ao demonstrar que, em um disco desenhado de um lado uma gaiola e de outro um pássaro livre, se girado com certa velocidade, se torna impossível determinar se na imagem do animal está livre ou não. De fato, são interações que expressam a possibilidade ou não de escolha, porém, praticamente não afetam a sequência dos acontecimentos, independentemente da escolha do avatar, exceto por alterar levemente o diálogo de interação dos Lutece e pelo colar escolhido figurar com Elizabeth até o fim do jogo. No algoritmo do videogame isso também ocorre. Apesar de sugerir a possibilidade de escolha para o jogador,

ainda é um sistema programado e as alternativas estão sempre previstas. Na última imagem, outra aparição deles exumando suas próprias covas<sup>149</sup>. Eventualmente, é revelado que eles são a mesma pessoa em dimensões (tempo e espaço) distintas, ambas cientistas que, ao encontrar uma forma de dialogar, construíram muitas das tecnologias em Columbia e foram mortos à mando do governante da cidade.

Como já mencionado, o tempo na cidade audiovisual de Columbia é montado em um grande plano sequência e no espaço está a não linearidade, parte pela composição da cidade anacrônica, parte pelos eventos que acontecem no espaço que falam de outros tempos – como os irmãos Lutece, as fendas ou as memórias do avatar. A conexão entre ambientes, histórias e ações lúdicas é conectada de forma linear, embora em certos pontos seja possível realizar coisas em ordens diferentes, a depender do jogador. Elipses temporais são raras e a conexão entre ambientes (normalmente externos e internos) pede um comando do jogador para “deixar a área” que está para adentrar a próxima. Possivelmente é um recurso mais da máquina do que da montagem do videogame, pois o sistema precisa carregar na memória do *hardware* certo número de processamentos quando está em uma determinada área modelada do jogo. São agenciamentos de memória que reúnem o que é necessário para o videogame funcionar (ou sobreviver) por um tempo sem travar. Quando se opta em deixar uma área, uma tela de processamento composta por imagens sob a mesa fica em *looping* até que o videogame carregue a área seguinte. Cabe notar que entrar em uma determinada área não dá a certeza de poder sair dela, de forma que não é possível retornar para o início do videogame uma vez que certos acontecimentos ocorreram.

Figura 42: Montagens e transições no tempo e no espaço de Columbia



Fonte: Elaborado pelo autor.

<sup>149</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<[https://drive.google.com/open?id=1gYgFnTj46GEx\\_vSfGzHbVBA3FHogoDW](https://drive.google.com/open?id=1gYgFnTj46GEx_vSfGzHbVBA3FHogoDW)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

A entrada no Blue Ribbon é possível, mas entrar nele significa cortar a cena da cidade. Uma montagem no espaço que interrompe levemente o plano sequência – figura 42, primeira e segunda imagens. Quando estes cortes ocorrem ou quando o jogo é retomado em outra sessão pelo jogador, há uma tela de carregamento (*loading*) que parece a mesa de investigação de detetive, com diferentes cartões postais de Columbia e frases que remetem a pistas que este coletou – terceira imagem. Outra forma de montar a experiência é por delírios ou lembranças que sobrevivem à memória do avatar (e que o jogador não conhece), das quais é difícil precisar ser do passado ou do futuro – quarta e quinta imagens. São interrupções momentâneas que logo devolvem o avatar ao seu tempo. São nos cortes da montagem espacial entre capítulos, nas suas transições, que o passado enigmático do avatar vai se revelando. Por fim, as fendas não só têm o poder de montar o espaço de Columbia, evocando coisas de outra época para aquela que o avatar habita, como podem ser uma montagem no tempo, que leva a dobrar o plano sequência, fazendo o avatar repetir passagens, que agora são diferentes, transformadas – sexta imagem. Estas intersecções na experiência têm tanto a função de montar como de conectar cenas como se fossem transições no audiovisual, exceto que vão muito além da possibilidade de *fade* e *cross dissolve*<sup>150</sup>, para ligações mais elaboradas.

Ao findar o conflito sob Columbia, Elizabeth abre uma última fenda para tirá-los dali – figura 43, transição da primeira para segunda imagem, matando o pássaro livre (ora captor, ora aliado) em um lugar aquático, do qual ele não poderia escapar. Eles são transportados para Rapture, a cidade submersa do primeiro videogame Bioshock<sup>151</sup>. Outra época, outro lugar. Uma ligação imprevista entre cidades<sup>152</sup>. Depois de chegar a esta cidade, o avatar (e o jogador) estão confusos sobre como isso é possível (Booker até acha ridícula a ideia de uma cidade subaquática). Os dois pegam o pequeno submarino (*bathysphere*) que iniciava o primeiro videogame viajando sob Rapture, onde pode-se ver as luzes de uma cidade embaixo d'água em todos os seus edifícios, arquitetura e estilo *Art Dèco* – figura 43, terceira e quarta imagens.

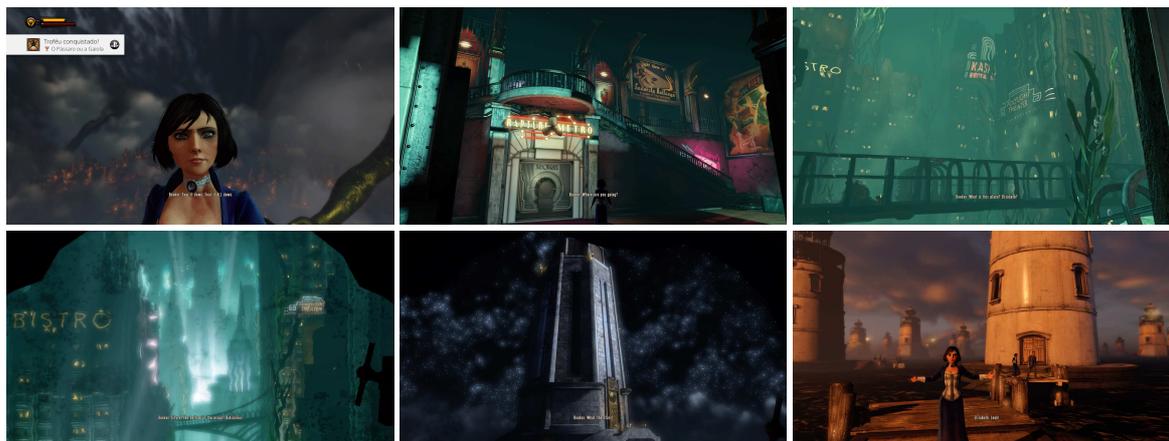
<sup>150</sup> *Fade* e *cross dissolve* são algumas de várias técnicas que surgiram ao longo do desenvolvimento do cinema para “conectar” diferentes cenas quando se pressupõe um corte maior do que o imediato, dentro da própria cena, sugerindo uma elipse temporal mais prolongada entre a cena anterior e a próxima.

<sup>151</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<[https://drive.google.com/open?id=14isR8N1kYw\\_PkTEzrGg5fH9IBSrGgBpu](https://drive.google.com/open?id=14isR8N1kYw_PkTEzrGg5fH9IBSrGgBpu)>. Acesso em: 14 jul. 2019.

<sup>152</sup> Apesar de ambos os videogames supostamente terem o mesmo mote (cidades utópicas que se mostram distópicas), não se mencionava comercialmente que eles tinham conexão narrativa, justamente por Infinite se passar em uma época anterior e o contexto ser diferente (cidade nas nuvens e cidade submersa).

Figura 43: Uma fenda leva da cidade de Columbia para a de Rapture



Fonte: Elaborado pelo autor.

A pequena viagem subaquática termina sob o mar em uma noite mais estrelada que o normal, com o farol onde tudo começou no primeiro videogame – e em *Infinite* também está presente na primeira sequência do jogo. Entrar no farol leva a um lugar cheio de outros faróis, conexões para todos os lugares e tempos possíveis, o qual Elizabeth chama de constelação (!) – cada farol levaria, supostamente, a uma nova cidade. É possível ver outros Bookers e outras Elizabeths saindo de outros faróis e à medida que se desloca, o trapiche vai se construindo sobre os pés dos dois. “Há um milhão de mundos. Todos diferentes e todos similares. Constantes e variáveis. Há sempre um farol. Há sempre um homem. Há sempre uma cidade. Porque é. Porque foi. Porque será.” Elizabeth tem uma compreensão completa, maior que o avatar, compreendendo que tempo e espaço foram subvertidos pela ciência que criou Columbia. Coalisão de tempos, lugares e culturas, realidades alternativas que se misturam. O “fim do círculo” é o fim de Booker. Ele é levado para o batismo e lá morre, para Columbia nunca existir. Créditos finais sobem pela tela escura, lembrando um filme.

#### 4.2 A cidade de Paris em *Assassin’s Creed: Unity*

O videogame original de *Assassin’s Creed* foi lançado em 13 de novembro de 2007, enquanto a versão que pesquisamos foi lançada em 11 de novembro de 2014. Ao todo, até a entrega desta pesquisa, são 11 títulos da série principal, mais 11 lançados em paralelo em dispositivos alternativos aos consoles e PCs. Fora isso, é uma franquia transmidiática (JENKINS, 2009) que conta com livros<sup>153</sup>, *graphic novels*<sup>154</sup>, filme<sup>155</sup> e uma possível série

<sup>153</sup> Disponível em: <[http://www.record.com.br/autor\\_livros.asp?id\\_autor=6276](http://www.record.com.br/autor_livros.asp?id_autor=6276)>. Acesso em: 10 fev. 2019.

<sup>154</sup> Disponível em: <<https://titan-comics.com/?q=Assassins+creed>>. Acesso em: 10 fev. 2019.

televisiva sendo projetada para o serviço de *streaming* da Netflix<sup>156</sup>. A produtora que detém os direitos e publica o conteúdo em videogames é a Ubisoft, fundada em 1986 em Rennes (França) que tem diferentes instalações em cidades como Montreal, Milão, Quebec e Toronto, além de ter parceria com cerca de vinte estúdios menores para produção de conteúdo. O diretor de criação do primeiro título da franquia foi Patrice Désilets, acompanhado da produtora Jade Raymond. Unity, por sua vez, teve direção de Alexandre Amancio e foi escrito por Travis Stout.

O videogame original se passava no oriente médio durante a terceira cruzada à Terra Santa no ano de 1191 em cidades como Jerusalém, Acre e Damasco. Os títulos dois, três e quatro – *Assassin's Creed II*, *Brotherhood* e *Revelations* – compreendem o mesmo arco narrativo e se passam entre os séculos XV e XVI, começando no Renascimento Italiano, em cidades como Florença e Roma, e terminando em Constantinopla, no antigo Império Otomano. O quinto título – *Assassin's Creed III* – se passaria entre os anos de 1753 e 1783, durante a Guerra dos Sete Anos e Revolução Americana na América Colonial do Século XVIII, em cidades coloniais americanas como Boston. O sexto título – *Assassin's Creed: Black Flag* – se passa na América Central do século XVIII quando a pirataria está em sua Era de Ouro, em cidades como Havana, Nassau e Kingston, além de ruínas Maias. É o jogo que representa a mudança de foco da franquia, saindo de cena o avatar em terceira pessoa que tinha descendência dos antepassados que eram investigados, para um modo em que o avatar fora da simulação é um jogador comum que está testando o *upgrade* do simulador de memórias – ou seja, indicando que o jogador teria um envolvimento mais subjetivo. O sétimo título – *Assassin's Creed: Rogue* – foi lançado na transição de gerações dos consoles de videogame (Xbox360 para Xbox One, PlayStation 3 para PlayStation 4), ficando como um atrativo para as gerações que estavam sendo substituídas. Ele se passa quase na mesma época dos dois títulos anteriores, durante o conflito Franco-Indígena na América do Norte, incluindo cidades como New York.

O oitavo título e objeto desta pesquisa – *Assassin's Creed: Unity* –, se passa durante a Revolução Francesa do final do século XVIII predominantemente na cidade de Paris. O nono título – *Assassin's Creed: Syndicate* – se passa em Londres no ano de 1868, durante a Era Vitoriana e auge da Revolução Industrial. Depois de nove títulos supostamente sequenciais, a Ubisoft resolveu rever aspectos da franquia e os dois últimos videogames lançados sugerem

---

<sup>155</sup> Disponível em: <<https://www.foxmovies.com/movies/assassins-creed>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

<sup>156</sup> Disponível em: <<https://screenrant.com/assassins-creed-tv-series/>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

um reinício, com *Assassin's Creed: Origins* se passando no Egito antigo e *Assassin's Creed Odyssey*, na Grécia antiga.

Figura 44: Imagem de divulgação do videogame *Assassin's Creed: Unity* (2014)



Fonte: Ubisoft<sup>157</sup>.

Este episódio da franquia é descrito da seguinte forma em seu *site* oficial no Brasil:

Paris, 1789 – A Revolução Francesa transforma a cidade magnífica de outrora em um lugar de terror e caos. Suas ruas de pedras são inundadas pelo sangue dos plebeus que ousarem se revoltar contra a aristocracia opressora. Enquanto a nação se divide, um jovem chamado Arno embarca em uma jornada extraordinária, para expor os verdadeiros poderes por detrás da Revolução. Sua busca o levará até o centro de uma disputa impiedosa pelo destino de uma nação, e o transformará em um verdadeiro Mestre Assassino. Apresentando *Assassin's Creed® Unity*, a evolução da nova geração da franquia de sucesso movida pelo motor Anvil aprimorado. Do ataque à Bastilha até a execução do Rei Luís XVI, viva a Revolução Francesa como nunca antes, e ajude o povo da França a moldar um novo destino. (UBISOFT, 2019, [s.p.]<sup>158</sup>).

Interessante notar que a sinopse comum que traz elementos narrativos característicos acompanhados de aspectos persuasivos para convidar ao jogo, também faz menção ao motor Anvil, o que chama atenção, pois evidencia que este capítulo da franquia é produzido sob o mesmo *software* de seus antecessores – um elemento arqueológico, de fato.

<sup>157</sup> Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-unity/>>. Acesso em: 22 jul. 2019.

<sup>158</sup> Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-unity/>>. Acesso em: 22 jul. 2019.

#### 4.2.1 Primeira *flânerie*: Assassin's Creed e as cidades de memória

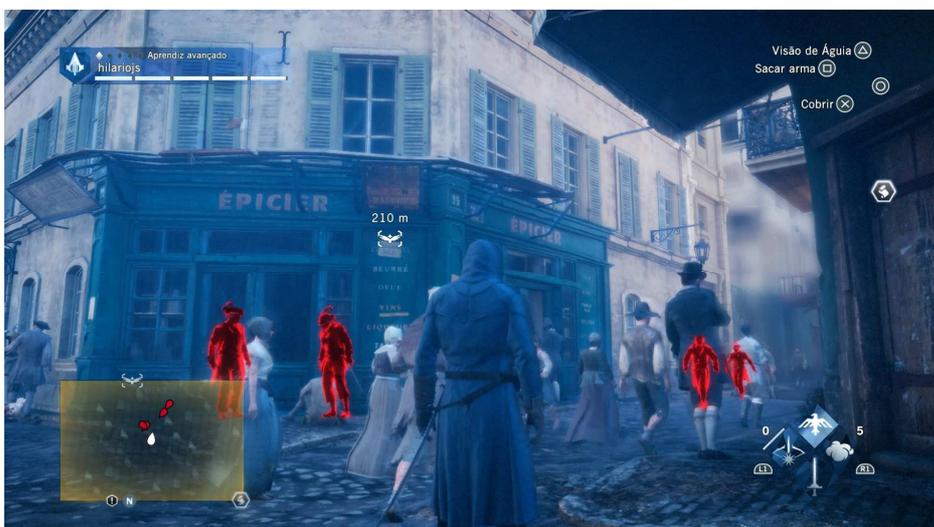
A franquia Assassin's Creed é sobre memória. Esta seria a melhor forma de simplificar o *leitmotiv* que “costura” todos os videogames desta franquia entre si. A memória na franquia que começou em 2007 é o bem que é disputado entre o avatar e seus oponentes para desvendar segredos do passado em uma guerra silenciosa entre duas organizações e seus participantes. A premissa do videogame se inicia com uma suposta tecnologia que torna possível acessar memórias de antepassados através do *DNA* destes ao reviver suas memórias e coletar informações importantes. Nos primeiros cinco videogames da franquia esta investigação por memórias só seria possível por descendentes que carregassem o *DNA* a ser investigado. Depois, essa ideia deu lugar a de que só seria necessário algum material orgânico do antepassado para que fosse possível investigar a memória para, então, construir a simulação em cima disto.

“Construir a simulação”, no universo do videogame, consiste na ideia de que alguém precisa reviver as memórias para torná-las objetivas para o sistema tecnológico fictício. Ou seja, não basta encontrar o descendente ou o material genético de quem se precisa coletar memórias. É necessário “atualizar” a memória há muito tempo vivida. Neste aspecto, Assassin's Creed tem uma certa afinidade com o conceito de memória de Bergson (2006b) à medida que o passado (virtual) se manifesta através do corpo, da ação e da intuição para tornarem-se imagem atualizada e, então passado imediato poder virar futuro imediato, por meio da duração. O processo de reviver lembranças para atualizá-las em imagens para o *software* narrativo do videogame é chamado de sincronização. Obviamente, Assassin's Creed tem um teor de metalinguagem, pois é um *software* de simulação (narrativo) dentro de outro *software* de simulação (o videogame, de fato). Interessante, neste sentido, é que o ato não-diegético incapacitante do videogame (GALLOWAY, 2006) não implica em uma morte do corpo do avatar, mas em uma oportunidade de repetir a lembrança até que a sincronia tenha sucesso. Então, de certa forma, o ato também é capacitante.

Ao longo dos diferentes títulos a jogabilidade de Assassin's Creed mudou pouco, evoluindo em aspectos sutis e experimentando algumas mecânicas em alguns deles. Basicamente o avatar que está na simulação narrativa faz parte da organização secreta dos Assassinos (à exceção do avatar do título Rogue, que chega a ocupar as duas facções). Este assassino tem um código de conduta frequentemente reforçado pela sua facção (evolução pelo livre arbítrio) contra a ideologia dos Templários (evolução pelo controle). As técnicas de combate privilegiam o chamado modo *stealth* (ou furtivo), que consiste em alcançar seus objetivos mantendo-se, sempre que possível, indetectável. Missões de investigação e

assassinato podem, na maioria das vezes, ser realizadas sem chamar atenção e o avatar tem habilidades para ocultar-se à luz do dia que permanecem desde o primeiro título, como esconder-se dentro de carroças de feno, sentar-se com sujeitos comuns em bancos públicos, escalar e andar por telhados e deslocar-se polidamente entre os *NPCs* que andam pelo cenário para se misturar com eles – tudo para se tornar imperceptível aos personagens hostis. Tais mecânicas utilizadas pelo videogame acabaram sendo naturalizadas por diversos outros, como a “visão de águia”, um modo no qual o avatar estimula seus sentidos para ver e ouvir com mais precisão o ambiente, sabendo quem está por trás de paredes e esquinas ou ouvir com mais clareza uma conversa entre a multidão – traduzindo a percepção auditiva em visual (figura 45).

Figura 45: A percepção com uso da “visão de águia”



Fonte: Elaborado pelo autor.

O “*leap of faith*” (salto da fé) é outra mecânica muito particular de *Assassin's Creed* e que virou marca registrada da franquia. Inicialmente, este elemento de jogo era uma forma de obrigar o avatar a revelar sua memória de grandes áreas de exploração que visitava ao escalar um ponto elevado (como uma torre, por exemplo) e de lá fazer um salto acrobático, que normalmente termina sob uma superfície macia que garante a sobrevivência do avatar (normalmente um montante de feno). Este recurso acabou ganhando importância devido ao sucesso entre a comunidade *gamer*, que considerou essa mecânica de uma beleza notável, de forma que, a partir do segundo título, virou mais um elemento do culto dos Assassinos, como parte do seu treinamento. Assim como as técnicas de assassinato (especialmente com uma lâmina oculta), modo furtivo, estímulo dos sentidos para encontrar alvos e pistas da “visão de

águia”, o “salto da fé” perdurou por todos os demais títulos, mantido no motor de jogo (*engine*), sofrendo apenas leves atualizações à medida que os videogames foram lançados para uma experiência melhor.

O “salto da fé” do alto da Notre-Dame é um dos mais altos e vertiginosos de fazer em Unity. Assim como outros videogames da franquia Assassin’s Creed, pontos importantes das épocas retratadas em imagens são lugares para sincronizar e, depois, saltar do alto dele. O “salto da fé” é uma mecânica presente desde o primeiro Assassin’s Creed (2007) até os atuais. As dinâmicas de exploração, movimentação entre os *NPCs*, “visão de águia”, etc. também estão ali mantidos no algoritmo, ao menos sete versões depois<sup>159</sup>.

A comunidade *gamer* tende a classificar Assassin’s Creed como um videogame do tipo “mundo aberto” ou ainda “*sandbox*”. Ambas as designações são similares e denotam o tipo específico de jogabilidade que consiste em exploração com limitações espaciais reduzidas para o avatar, como normalmente acontece em jogos *FPS*, especialmente na forma narrativa. Ou seja, diferente de Bioshock que tem uma progressão linear por ambientes modelados dos quais o avatar não têm muita alternativa sobre que caminho seguir, em jogos de mundo aberto, o jogador pode levar seu personagem para o lado que quiser, explorando e, às vezes, construindo o ambiente, o que torna o jogo um pouco menos linear. Videogames desta natureza normalmente trazem uma história principal a qual o jogador pode ou não dar sequência e histórias paralelas e opcionais, vinculadas a missões (*quests*) que não comprometem a narrativa principal e procuram dar uma ideia de maior liberdade ao jogador. O estranho deste formato é o senso de urgência, pois a história principal, por mais importante e imediata que seja, pode ficar parada enquanto o avatar está resolvendo outras coisas. Em jogos deste tipo há o uso do minimapa no *HUD*, um recurso presente na interface-mundo, indicando onde se localizam tanto a missão principal, quanto as secundárias e, na maioria dos videogames, o ícone que indica a missão principal é um ponto de exclamação (!), lembrando o jogador do propósito principal.

Analogamente, enquanto um videogame com tendência de progressão linear têm ambientes que são conectados sugestivamente como um “corredor” com obstáculos pelo qual o jogador leva seu avatar (caso de Bioshock Infinite), outro videogame, de “mundo aberto”, remete mais a uma “redoma” na qual há um movimentação um pouco mais livre, embora ainda passível de controle pelo limite da modelagem visual computacional. Desta forma, diversos elementos diferem entre os dois tipos, porém, em ambos, a montagem tende a ser em

---

<sup>159</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/file/d/1yzxEm6QWXGrF1ZZqmtbbKtthOcXmAbV4>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

plano sequência, com poucos cortes quando da mudança de cenários, normalmente quando o videogame precisa antecipar o processamento de um novo ambiente, ocasionando a tela “loading”.

Similar a Bioshock Infinite, contudo, a interface física do console e do *PC* pode afetar relativamente a forma de jogar, considerando o uso obrigatórios do *joystick* no primeiro e o diversificado teclado do segundo (juntamente do mouse). Da mesma forma, na interface virtual, quando comandos são informados, eles remetem à plataforma a qual se está jogando (aquela variação de botões mencionada em Bioshock). Contudo, em Assassin’s Creed chama a atenção a necessidade comum a jogos de “mundo aberto” de mostrar o minimapa indicando o ponto específico onde o avatar se encontra “naquele” mundo. Não é exclusivo deste tipo de videogame (afinal, em *FPS* multijogador também ocorre), mas parece ser fundamental para o jogador não “perder-se” e/ou localizar com facilidade as missões primárias e as secundárias, cuja iconografia específica indica que tipo de desafio será encontrado ao se aproximar das mesmas. Este minimapa pode ser desligado se o jogador preferir. Essa tendência parece se constituir em comum com a tecnocultura das cidades em que os GPS e aplicativos de geolocalização nos mostram o tempo inteiro onde estamos e onde vamos, dando assim, aparentemente uma certa liberdade para o desvio sem, no entanto, nos perder.

Além do aproveitamento evidente de *game designs*, códigos algorítmicos, mecânicas, narrativas, entre outros, os videogames da franquia Assassin’s Creed mantêm uma identidade visual característica nas capas de seus títulos, seja para o formato físico (em DVD-Rom ou BluRay), seja no formato digital, encontrado em lojas virtuais. A imagem 46 mostra as diferentes capas para os consoles PlayStation 3 e 4.

Figura 46: Algumas capas comerciais do videogame Assassin’s Creed: Unity para PlayStation





Fonte: Amazon<sup>160</sup>.

Outro ponto comum que relaciona os diferentes videogames da franquia é sua relação com a história conhecida em diferentes épocas e seus fatos, trazendo diferentes imagens de personalidades históricas para interagir. O enredo sugere que estas facções sempre existiram e tiveram participação na história de forma direta, porém discreta, nos bastidores. Personagens como Leonardo Da Vinci, Benjamin Franklin e Napoleão Bonaparte são apenas alguns que têm relações com as organizações secretas de forma neutra, ou tomando parte em uma das duas ideologias. A disputa entre Assassinos e Templários procura vasculhar memórias importantes de outras épocas para encontrar respostas a segredos que dariam poder a uma delas decidir o futuro. No início de cada videogame da franquia uma informação relevante é apresentada ao jogador: “Inspirada por eventos históricos e personagens. Este trabalho de ficção foi projetado, desenvolvido e produzido por um time multicultural de diversas crenças fés religiosas.” Esta informação, junto com o título e diversos elementos visuais como as cores e roupas das personagens do jogo por exemplo, contribuem para dar sentidos de crenças, um grupo movido por algo diferente de laços ocasionais, familiares ou de amizade. Há uma certa construção de grupo fechado por sentidos que circulam entre fação criminosa e fanatismo religioso.

Ao jogador, em se tratando de um videogame *sandbox*, cabe escolher o quanto irá dedicar-se a desvendar os segredos (recuperando e atualizando memórias) ou se apenas viverá forma mais superficial e conhecida da história conhecida. Há colecionáveis e missões que, recolhidos e completadas, desbloqueiam fatos e informações importantes ou apenas permitem ao avatar arquivar e dispor artefatos culturais da época retratada, como pinturas renascentistas no arco que envolve os títulos II, Brotherhood e Revelations, além de objetos arqueológicos maias encontrados na América Central. Ou seja, o videogame Assassin's Creed não simula

<sup>160</sup> Disponível em: <www.amazon.com>. Acesso em: 22 jul. 2019.

apenas uma recuperação de memórias de assassinatos e organizações, mas imagens artísticas e tecnoculturais que remetem a uma época para construir o que o antepassado teria vivenciado.

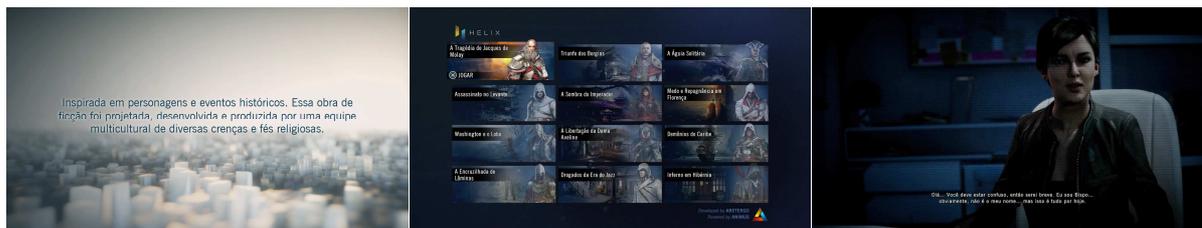
Em cada um dos videogames, alguns artefatos reunidos desbloqueiam códigos que abrem “portas” no sistema que simula a época, revelando imagens de um passado muito anterior ou de um futuro desconhecido. No caso de Unity, há “fendas” na Paris do fim do século XVIII em que o avatar vivencia outras épocas da mesma Paris – período medieval, La Belle Époque e a ocupação alemã na Primeira Guerra Mundial. Ou seja, a cidade tem como base recuperar memórias de um tempo específico, mas o lugar é atemporal e mistura/remixa tempos e tecnologias não limitadas à época retratada.

#### 4.2.2 Segunda *flânerie*: Assassin’s Creed e uma Paris simulada

“Inspirada em personagens e eventos históricos” e, ainda assim, uma obra de ficção. A frase inicial que aparece quando o videogame é ligado no console é comum aos títulos anteriores e, aqui, já se pode ver um esboço da cidade de Paris ou de qualquer cidade, nos seus edifícios, ruas e esquinas; mas como modelagem computacional, contudo – figura 47.

Helix é o *software* criado pela organização Abstergo para que memórias sejam recuperadas de momentos históricos; seu motor é o Animus, *software* dos primeiros cinco títulos, quando o avatar fora da simulação também era em terceira pessoa. Nas diferentes entradas para histórias, pode-se ver os outros capítulos da franquia Assassin’s Creed, mas a perspectiva acompanha o ponto de vista dos Templários (opositores dos Assassinos) e, por isso, o menu que dá acesso às simulações protagonizadas pelos personagens templários e incrimina os personagens Assassinos. É neste *software* que o jogador, primeiramente, viveria memórias templárias, mas, por *hacking*, viverá as memórias do Assassino Arno Dorian na “Tragédia de Jacques De Molay”. Helix simula um ambiente em que as memórias podem ser revividas e exploradas para investigação sobre os mistérios que os Templários querem revelar, da mesma forma que Animus servia aos Assassinos. Porém, sugere-se que o jogador é um sujeito comum que irá jogar infiltrado na simulação inimiga para recuperar informações para os Assassinos. Há construtos de *software*, cultura *hacker*, mistura de pontos de percepção (JÄRVINEN, 2002) e um forte imaginário cinematográfico e televisivo de inúmeros filmes e seriados em que o grupo do bem e do mal se enfrentam e um deles se infiltra no grupo inimigo. A textura da cena com a Bispo remete ao entrelaçamento da tela de computador.

Figura 47: Preâmbulo de Assassin's Creed: Unity com construtos do *software*



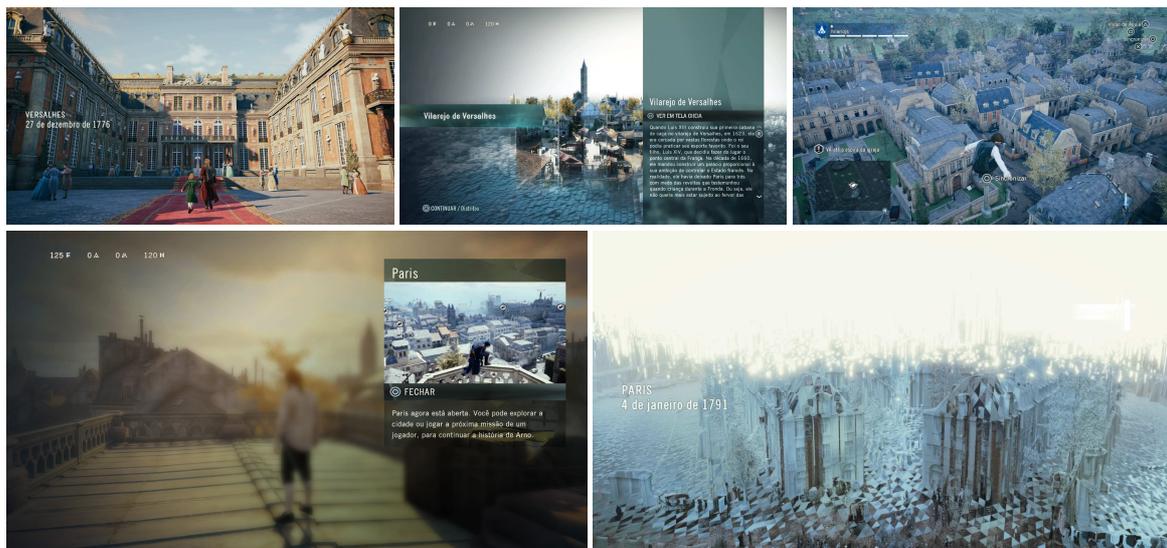
Fonte: Elaborado pelo autor.

Bispo é a *hacker* que desvia a função da simulação e aborda o avatar. Nesta montagem do jogo o ponto de percepção é primeira pessoa, de forma subjetiva, de forma que o avatar representa um jogador, já que não há um personagem nomeado. Somente quando a simulação Helix começa é que o avatar de Arno será visto no ponto de percepção de terceira pessoa. Assim, o jogador é um aliado dos Assassinos e, por vezes, é abordado durante a simulação em comunicação por áudio.

Depois de uma introdução que mostra a infância e juventude de Arno em Versalhes entre os anos de 1776 a 1789, a exploração de Paris pelo Avatar começa, de fato, em 1791, quando ele está adulto. O *software* monta a cidade na simulação digital. De fato, toda vez que há uma “viagem rápida” de um ponto a outro do mundo do jogo<sup>161</sup> ou o avatar precisa ressincronizar porque foi abatido, a simulação mostra essa parte de modelagem computacional que mostra o ambiente se compondo digitalmente. A passagem introdutória por Versalhes, fora acrescentar algo narrativo à trama vinculado à morte do pai de Arno e seu envolvimento com uma família que o adota, serve como tutorial para as principais ações que o avatar dispõe, principalmente a exploração de pontos elevados para revelar o lugar e as missões paralelas, as estratégias para se esconder e se misturar ao público nas ruas para despistar captores, etc. Versalhes é um vilarejo à época e já tem marcas urbanas específicas.

<sup>161</sup> “Viagem rápida” ou designações similares em diferentes videogames consiste em uma funcionalidade acrescida em jogos de mundo aberto para possibilitar o encurtamento de tempo de jogo necessário para transportar o avatar para pontos distintos do mundo do jogo, evitando de percorrer o longo caminho entre eles. Pode ser visto como uma espécie de corte/edição neste audiovisual, pressupondo uma elipse temporal curta.

Figura 48: Preâmbulo de Assassin's Creed: Unity com construtos do *software*



Fonte: Elaborado pelo autor.

### A cidade softwarizada

Na figura 48 já é possível notar aspectos da interface-mundo do jogo já sendo parte da experiência lúdica, como informações sobre comandos do personagem, o minimapa, ou mesmo, títulos que indicam quando e onde o avatar se encontra. Primeiramente em Versalhes, já é possível perceber como o videogame se preocupa em (re)construir um passado por memórias e já aparecem aspectos de colecionismo, como na informação sobre o lugar que é acrescentado ao banco de dados do videogame no menu de pausa. É a primeira de várias peças de coleção que o jogador poderá encontrar e arquivar.

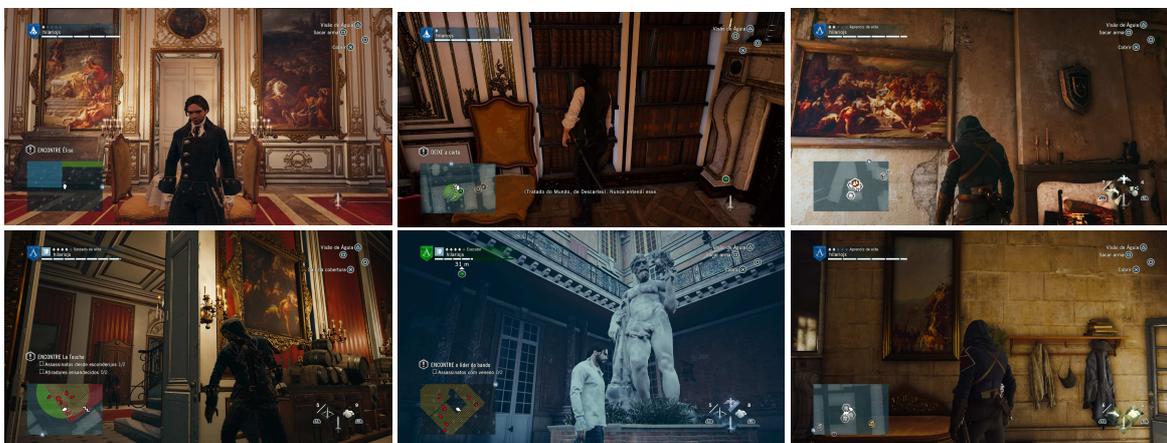
O avatar não pode morrer. Apenas “dessincroniza” da simulação, que se desmonta ao redor dele. É como se a cidade só existisse enquanto o avatar estivesse ali para justificá-la. A simulação volta a se carregar para que o avatar continue procurando, encontrando e sincronizando memórias, recuperando para a coleção do jogador aquelas coisas que o videogame tratou como tal e coletando outras que o *flâneur* daria mais atenção e não foram obviamente pensadas para colecionar. A cidade como um todo precisa ser sincronizada, senão não passará de um lugar não mapeado, inexistente ou invisível. O avatar deve revelar a cidade em pontos altos (por vezes, turísticos), para que seus segredos sejam localizados no espaço. Um grande plano geral que circunda o avatar, afastando-se dele, dá uma noção geral da cidade, vista de cima<sup>162</sup>.

<sup>162</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/file/d/1Rn7fkWDTkn5DZNSZrDS6qTcaqlgDsY62>>. Acesso em: 9 jul. 2019.

Há uma considerável presença de objetos de arte e cultura espalhados ora pelas ruas, ora em ambientes internos que procuram expressar a época. São pinturas, livros, estátuas, bustos, detalhes arquitetônicos, vestuários, luminárias e objetos de decoração. Algumas pinturas, estátuas, objetos e livros se repetem em lugares distintos de Paris, pressupondo que são objetos modelados numa coleção do *software* de jogo e vêm a preencher lacunas visuais. Ou seja, foram projetados e modelados no *design* de jogo e, como não são objetos necessariamente de coleção ou têm uma função distinta na narrativa, aparecem reincidentemente quando convém preencher a ambiência.

Figura 49: Objetos de arte e cultura espalhados por Paris



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura 49 percebem-se vários exemplos da disposição de objetos de arte por Paris e como alguns se repetem – a terceira e quarta imagens, por exemplo. Na segunda um objeto que não se repete, mas pode passar despercebido – Tratado do Mundo, de Descartes –, o qual está quase como um *easter egg*, pois não tem finalidade alguma, só percebido se o avatar se aproximar da estante onde ele se encontra e, ao fazer, uma reflexão dele mesmo sobre a não compreensão do livro. Esta interação está no algoritmo e foi programada, encontrá-la é opcional e/ou alternativo, o gatilho da reflexão está condicionado ao avatar se aproximar de um ponto específico da memória do videogame. O avatar não compreende a obra. É importante nos deter um pouco neste fato. René Descartes é considerado o pai da filosofia e da matemática moderna. Em 1649 começou a escrever a obra em questão que defendia a centralidade do sol e não da terra no universo (heliocentrismo no lugar do geocentrismo), mesmas ideias apresentadas por Galileu. Porém, quando a Inquisição condenou Galileu, Descartes desistiu de publicar seu livro. Essa seria a razão pela qual o avatar não compreende a obra?

Diferente de outras obras que não foram projetadas para colecionar, esta tem um *feedback*, uma entrega diferente. A estátua da quinta imagem é outra que se repete pela ambiência de Paris em vários pontos, mas perceber a reincidência só é possível a quem estiver procurando por ela, como um *flâneur* que estiver prestando atenção.

### A Paris para colecionar

O *Café-Théâtre*<sup>163</sup> é um lugar que o avatar encontra quando chega em Paris o qual vira sua residência, mas também um QG (quartel general) que tem no subsolo segredos a serem desvendados e salas secretas onde a organização dos Assassinos se estabelece na cidade<sup>164</sup>. Arno gerencia o local, pagando por melhorias que recuperem o café e teatro, tornando-o novamente relevante para a sociedade, um lugar onde a cultura parisiense é vista, fora aquela que está na burguesia. Além deste QG Arno restaura outros pequenos pontos pela cidade de Paris, numa metáfora para a cidade que se reconstruiu após a Revolução. Os ambientes do *Café-Théâtre* demonstram recintos de coleção. Aquelas coisas que Arno conquista ou desvenda da cidade de Paris repercutem em objetos de coleção, lembranças para guardar no Café.

Há salas de treinamento e de coleções no segundo andar. Certos objetos encontrados, desbloqueados, recuperados ou conquistados têm um lugar cativo neste lugar, além do lugar destinado no menu de pausa. Aqui os objetos são guardados para demonstrar o quanto a cidade está sendo recuperada. Uma destas salas reúne a indumentária dos avatares de outros capítulos da saga, que vão sendo liberados à medida que Arno progride na sua campanha.

Da mesma forma que o *Café-Théâtre* foi encontrado, outros lugares estavam fechados, esquecidos, largados em função de uma cidade em transição. Arno, além de ser um *flâneur*, precisa recuperar outro lado de Paris, revelando e elevando pontos culturais onde os vagabundos possam se encontrar. Além de ser residência no andar superior e QG no subsolo, o *Café-Théâtre* tem frequência de público externo no térreo em um ambiente boêmio com apresentações frequentes. As apresentações, nas quais é possível ver de perto do palco ou apenas ouvir à distância quando se está no café, melhoram à medida que as melhorias são conquistadas na reforma do café e na recuperação de outros pela cidade. Não há violência

---

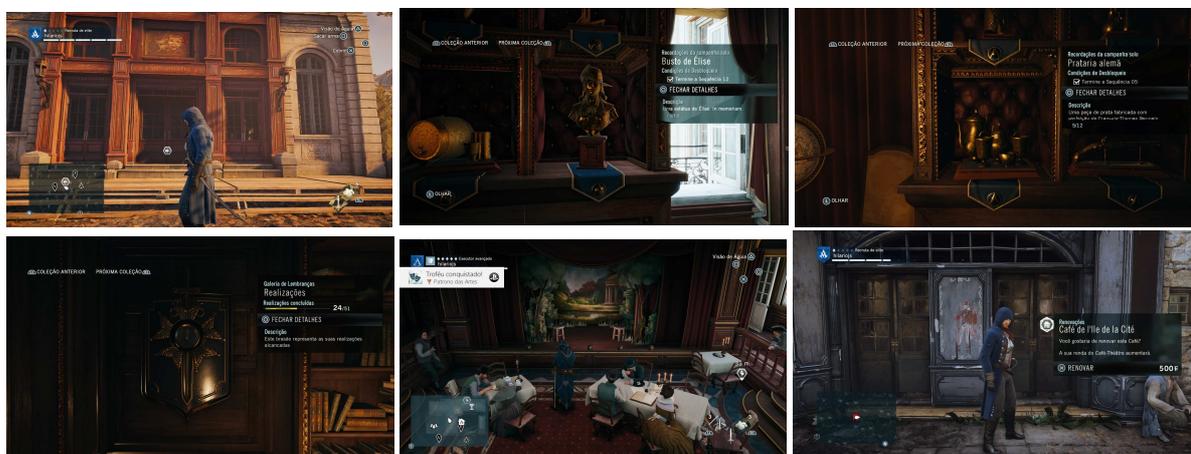
<sup>163</sup> Originalmente, um café-teatro era uma pequena sala de um café ou cabaré, ou mesmo o café ou cabaré em si. Os espetáculos eram em geral não convencionais ou de meios limitados, e podiam variar de apresentações teatrais comuns a turnês de canto e até teatro de improviso (COSTA, 1978).

<sup>164</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/file/d/1sJVntCuRjiSAuBp5fDLihLf344zsMWw>>. Acesso em: 9 jul. 2019.

neste ponto do videogame, apenas a experiência espectral das apresentações que contam coisas sobre a Revolução, por vezes, parecendo um jornal ao vivo<sup>165</sup>. O *Café-Théâtre* é um lugar seguro, a casa do flâneur, em que, por mais que seja sua residência, ele pouco fica, pois a rua “fala mais alto”. Ele volta apenas em esparsas oportunidades para este lugar para fazer suas melhorias, olhar suas coleções ou liberar um segredo do porão quando encontra em Paris peças de um quebra-cabeça, mas pouco fica, não pernoita, volta logo para a rua explorá-la. O *Café-Théâtre*, fora ser o lar de Arno, é um espaço cultural onde pensadores se reúnem. Assistir a uma peça completa dá uma conquista ao jogador: “Patrono das Artes” – figura 50.

Figura 50: Os ambientes do *Café-Théâtre*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura 50, temos o *Café-Théâtre* como ele é encontrado, fechado, abandonado e marginal. Uma cena cinemática introduz o funcionamento do café<sup>166</sup>. À medida que Arno completa suas missões e se dedica a aprimorá-lo, o café ganha vida e passa a ser frequentado por parisienses em meio à revolução. As apresentações têm audiência e o café passa a ser movimentado pelo futuro de Paris. Na última imagem da figura 50 outro café encontrado por Paris, abandonado e pronto para ser recuperado por Arno, um de tantos cafés em decadência pela cidade. O avatar pode ajudar a renová-los para que encontros culturais ocorram no pavimento térreo e, nos superiores, missões fiquem disponíveis. Estes cafés também revelam coisas históricas sobre Paris, que são acrescentadas à coleção, como músicas compostas na revolução, por exemplo. Em diferentes ambientes coisas fantasmagóricas da ordem do digital podem ser acessadas, como corpos que refletem a presença de outros jogadores *on-line* para

<sup>165</sup> Fragmento audiovisual disponível em:  
<<https://drive.google.com/file/d/1gP6OVGsCwUukGqBxU5UgqS9vk0JAC-Lt>>. Acesso em: 9 jul. 2019.

<sup>166</sup> Fragmento audiovisual disponível em:  
<[https://drive.google.com/file/d/1HoYoAi8W14n7cBAGDIyh\\_ZY2dPEI0RsZ](https://drive.google.com/file/d/1HoYoAi8W14n7cBAGDIyh_ZY2dPEI0RsZ)>. Acesso em: 8 jul. 2019.

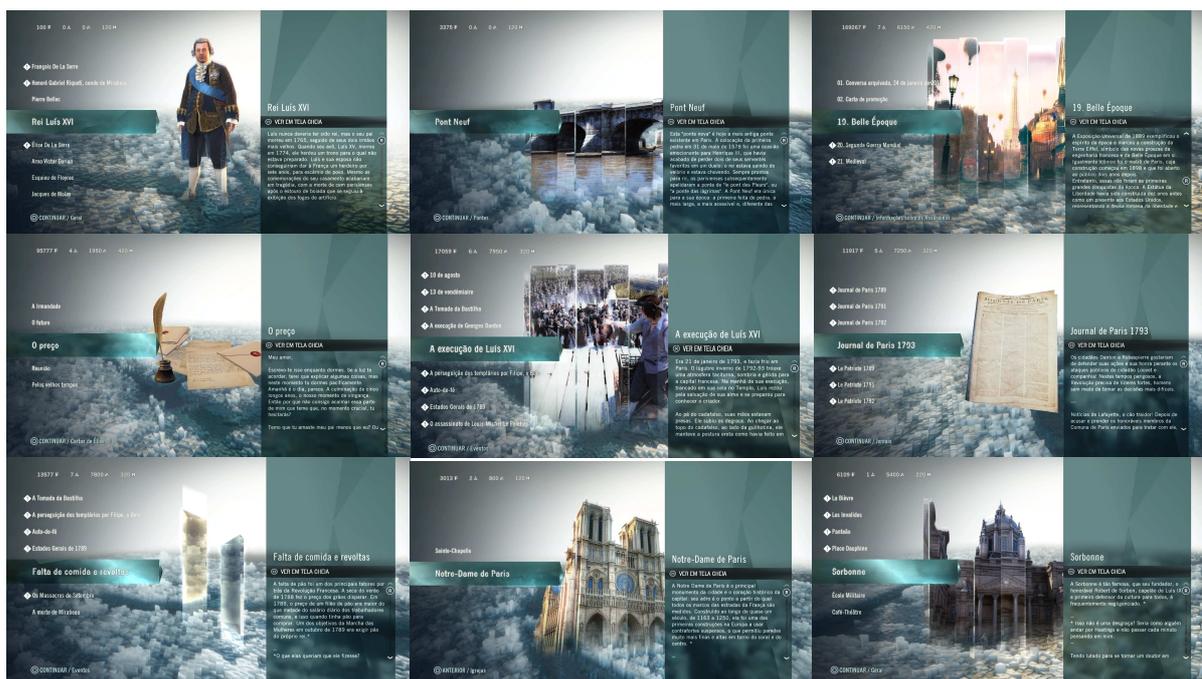
sincronizar missões compartilhadas ou papéis iluminados com missões. Aos poucos o avatar afeta a cidade atuando nos bastidores. “Jogar” esta parte do videogame é opcional e não é requisito para concluir a história principal.

Há colecionismo nos menus de pausa do jogo. Ao transcorrer, o banco de dados do jogo vai revelando informações sobre suas personalidades, algumas históricas, outras apenas fictícias para o jogador colecionar no menu, enquanto a coleção do avatar é no *Café-Théâtre*. Pontos turísticos que vão sendo encontrados por Arno incluem descrições sobre eles, como é o caso da *Notre-Dame* – figura 51. Estas informações aparecem em pequenos quadros ou com a voz *off* que vai acompanhando a cena e convidando a próximas ações.

À medida que o avatar circula por Paris, os Distritos também são coletados e acrescentados ao banco de dados (memórias) da cidade. Um exemplo é o Le Marais. Enigmas de Nostradamus estão espalhados pela cidade, desenhados de forma secreta. Eles são ocultos aos desavisados e é necessário se dispor a encontrá-los em uma ordem específica para conseguir uma conquista – um desafio do jogo para motivar a exploração. Músicas típicas e históricas da França também são recuperadas e arquivadas no banco de dados à medida que os cafés são renovados, trazendo histórias que contam seu surgimento. Algumas entradas no banco de dados (memórias) sobre Paris têm comentários, como é o caso da Sorbonne. Os comentários, por vezes, fazem sarro dos fatos históricos. Seriam anotações do verdadeiro Arno Dorian ou de um usuário que atualizou as memórias dele? Fatos históricos documentados (contados) são encontrados aos poucos à medida que o avatar resolve missões ou acessa lugares de Paris. Enfim, é como se a cidade fosse um sítio (ou uma caixa de areia – *sandbox*) em que é preciso agir para desenterrar coisas que podem fazer sentido em um determinado contexto, mas, ao mesmo tempo, foram postas ali, pois estão no *design* do videogame. Para encontrá-las é preciso esforço do jogador por meio do avatar que precisa se localizar em determinado ponto da memória do algoritmo ou realizar interações específicas (*performances*) para retirar do sítio o fragmento.

Depois de concluir a história principal a cidade ainda fica à disposição para ser explorada. Andar pelas ruas após a conclusão da história principal está muito próximo ainda de uma *flânerie*, pois o grande propósito não está mais ali, mas a cidade está. Não totalmente descoberta ou revelada ainda e, mesmo que isso ocorra, ela ainda é uma ambiência cheia de coisas não pensadas para colecionar, mas para olhar, sentir, interagir, coletar.

Figura 51: A coleção do jogador no menu de pausa em Assassin's Creed: Unity



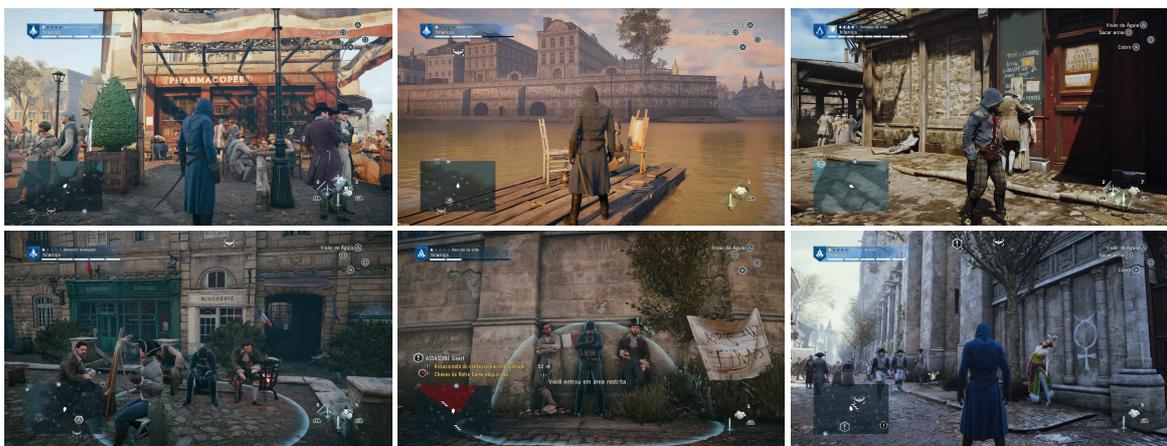
Fonte: Elaborado pelo autor.

As ruas de Paris estão repletas de edificações, esquinas, fluxos de personagens aparentemente sem importância. Personagens caricatos e reconhecíveis, como a prostituta, o burguês, o plebeu, o artista, o artesão, a cartomante, a jornaleira, o boticário, a autoridade, o criminoso, o indigente, o ativista, o reacionário, o vagabundo, o *flâneur*. Todos estes *NPCs* criados para preencher a cidade de Paris conferem ao mesmo tempo indiferença, mas, olhando mais de perto, eles têm certa personalidade (mesmo que estereotipada) e ajudam a descrever e descobrir essa Paris simulada a partir de memórias de *DNA*. Obviamente, alguns personagens podem se repetir em pontos diferentes da cidade (algo que não foi apurado nesta *flânerie*), mas na parte da cidade em que eles estão presentes, dificilmente um *NPC* é como outro. Eles são tão importantes para mostrar uma Paris em transição quanto são os edifícios que misturam pistas de uma época, mas são aos poucos sobrepostas por outra, mais moderna. Às vezes, dependendo do ponto da cidade, eles são mais ricos ou mais pobres, mostrando que haveria segregação de classe. Alguns pontos periféricos são menos desenvolvidos ou afortunados, embora seja possível encontrar também festas nestes lugares. Dentro da mesma Paris podemos ver a parte que tem marcas da agricultura em mescla com a parte urbana e moderna, mais próxima do epicentro onde está a *Notre-Dame*.

Os becos úmidos são passagem para o avatar atravessar e buscar sua missão, mas também têm ali o mendigo, a violência não visualizada pela autoridade que está fora do beco, na rua anterior. Parece que só o avatar atravessa todas estas diferentes representações e

intervém como um vigilante quando acha que deve, ou apenas observa passivo as diferenças e deixa-as para trás, talvez para não a ver ou para resolver depois. Por sinal, a representação de Paris e suas ruas, esquinas, quadras e becos, leva o avatar a atravessá-la de diferentes formas, mas, ao mesmo tempo, parecem construídas para confundi-lo. É fácil se perder nesta cidade, não fosse o minimapa na interface-jogo do *HUD* ou aquela que mostra o mapa de cima, elevado, com seus pontos de interesse dispostos para o jogador marcar e orientar o avatar.

Figura 52: Os *NPCs* de *Assassin's Creed* que habitam sua Paris



Fonte: Elaborado pelo autor.

Vaguear pelas ruas de Paris durante a revolução<sup>167</sup>. *NPCs* estão reunidos, outros estão de passagem, diferentes classes sociais falam francês, invocando o levante popular, namorando, mendigando, vendendo jornal, passando, apenas olhando. Os personagens de Paris têm um papel a desempenhar e à medida que o avatar passa, suas ações diegéticas acontecem. Pode-se ouvir o que está no ponto de percepção do jogador no enquadramento e o que não está nele, mas atrelado à percepção do avatar, que é uma posição de memória e cujos ruídos e ações estão acontecendo ao seu redor, tendo-o como uma espécie de epicentro. Os movimentos característicos de videogame nos enquadramentos que acompanham seus movimentos, os ruídos de passos que estão mais próximos e os ruídos de vozes que vão se aproximando e afastando vão formando o panorama da cidade percebida a partir do corpo do avatar.

Um círculo branco, como uma aréola tendo o avatar no meio indica que ele se misturou na multidão e está oculto de perseguidores. É uma forma de mostrar que ele deixou de ser estrangeiro por um momento, mesclou-se à rua, aos habitantes da cidade; caso

<sup>167</sup> Fragmento audiovisual disponível em:  
<<https://drive.google.com/file/d/16cZeIX7UqOfZ1thPZsDgai2SX0gez8xy>>. Acesso em: 8 jul. 2019.

contrário, ele está só de passagem ou também o contrário, que todos os *NPCs* são estrangeiros em Paris e aprendem o que é uma metrópole. Barulhos urbanos e de falas vêm de todos os lados. O avatar se mistura aos *NPCs* de Paris. Alguns remetem ao *flâneur* de Baudelaire, que vagueia e observa a cidade alheio ao que nela ocorre, mas olhando e reconhecendo a rua e seu fluxo. Em português um evento que pode ser influenciado pelo avatar pode ser ouvido ao longe. É uma parte de uma missão secundária de ajudar a limpar as ruas de Paris de crimes.

### **Paris, cidade de sonhos**

Há sonho e devaneio em diversas passagens pelas experiências do avatar. Uma destas passagens se dá na iniciação dele na organização dos Assassinos. Sua vida é revisada por obras de arte como aquelas que ele via quando criança em Versalhes. Pontos chave, memórias importantes são encontradas numa experiência aterrorizante que mostra a cidade se desconstruindo, flutuando, invertendo<sup>168</sup>. Uma ilusão forte da qual o avatar precisa encontrar a saída. Ele passa pelas suas memórias, revivendo-as, trazendo-as de volta para superá-las e assumir uma nova vida.

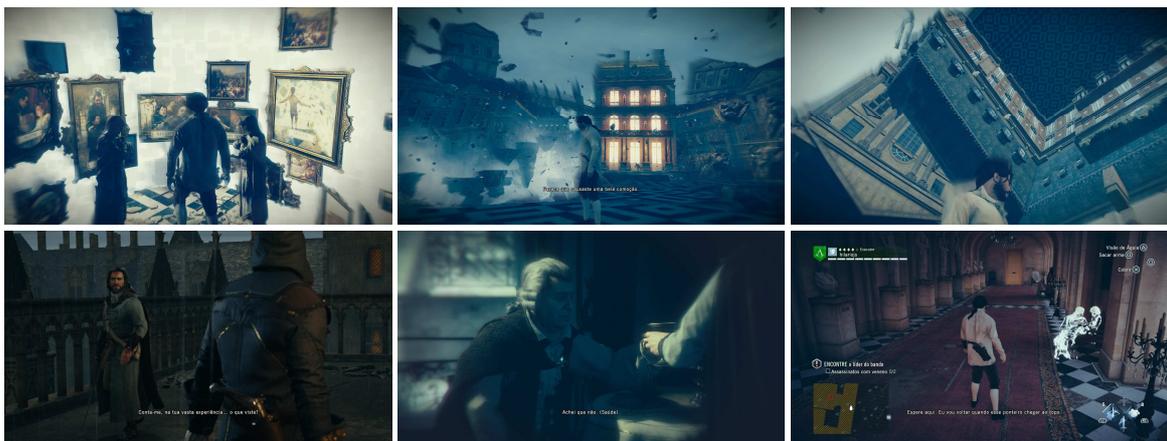
Quando assassina, o avatar acessa as memórias reveladoras de alvos importantes, juntando peças do quebra-cabeça narrativo. As memórias são contadas em cortes rápidos, montando em elipses temporais o que as memórias contam de útil aos objetivos dos Assassinos. Essa representação tem uma estética herdada dos videogames da saga, que foi introduzida no primeiro *Assassin's Creed*. Uma das formas para recuperar as memórias da simulação consiste em assassinar certos personagens importantes que, num processo de transferência durante a morte, torna-se esclarecedor ao avatar o passado daquele personagem. Normalmente é uma *cutscene* que interrompe o videogame para narrar algo.

No retorno de Arno para sua residência em Versalhes, exilado por erros nas suas missões, ele revive memórias por meio de fantasmas nos corredores em momentos distintos da sua juventude. Ele está embriagado, confuso e perdido. Mesmo sendo em ponto de percepção em terceira pessoa, também o jogador tem a sensação do avatar, confundindo-se e perdendo-se.

---

<sup>168</sup> Fragmento audiovisual disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1hk0n8n7TtqZ-yOWApwtufJNGVKGVoKy3/>>. Acesso em: 7 jul. 2019.

Figura 53: Sonho e devaneio por Paris e Versalhes



Fonte: Elaborado pelo autor.

Estes sonhos e devaneios desconstruem a montagem linear em plano sequência do videogame – a antimontagem de Walther (2003). Eles interrompem o videogame com dinâmicas diferentes para se jogar, ou apenas, assistir. Ali tem prédios sendo destruídos, praças flutuando, a textura da imagem é borrada e difusa, cenas audiovisuais sem interação, fantasmas de lembranças não modeladas completamente, apenas sombras, com áudios ecoados. São interstícios em que a ordem audiovisual da cidade é alterada em ordem de evocar outro tempo com a força das memórias que são revisitadas.

Não são os únicos casos de destruição e reconstrução de Paris em *Assassin's Creed: Unity*. As edificações pelas ruas da cidade deixam evidentes o cruzamento ou transição de tempos. Uma Paris está ruindo e outra está surgindo no lugar. O crescimento da cidade, os conflitos da revolução, a modernidade, o lugar da arte, da boemia, do ativismo, tudo deixa a cidade em um estado simultâneo de desconstrução e reconstrução sob e sobre o mesmo lugar. A Paris de outrora será soterrada aos poucos pela nova, mas as marcas estarão ali para quem souber olhar – o *flâneur*.

O comércio tem estabelecimentos velhos sendo sobrepostos por novos. São cafés, mercearias, bares, entre outros em que se pode ver o prédio com a depreciação do tempo, sobreposto por um novo estabelecimento, que é perceptível no térreo. Em parte, quando Arno renova um café<sup>169</sup>, acrescentando-o ao clube, este novo lugar acompanha essa mudança. Ele deixa de ser um edifício abandonado para receber uma nova identidade, novo fluxo de pessoas, que variam de reacionários a boêmios. Paris é uma cidade em transição na modernidade ainda em processo.

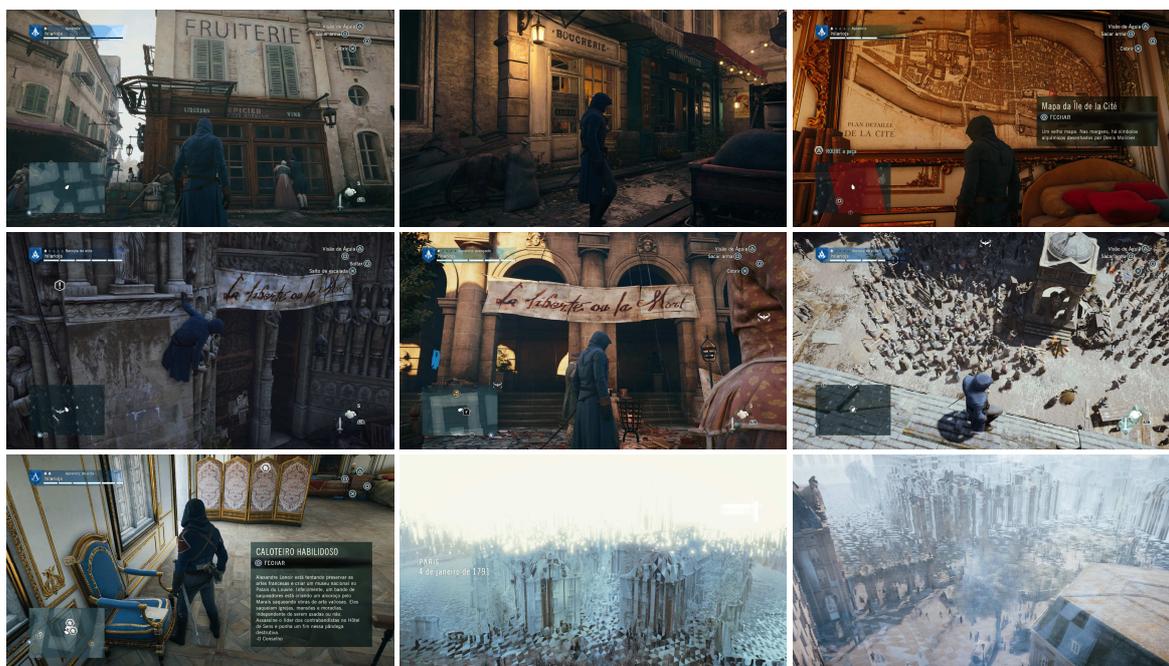
<sup>169</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/file/d/11Pu7Dw10kTS1w0YADyG6wwuLi2na8WRD>>. Acesso em: 6 jul. 2019.

O mapa antigo da *Île de la Cité* é avistado como quadro. É o coração de Paris. Mostra o mapeamento da cidade produzido antes da sua transformação. A faixa “*La liberté ou la Mort*” é vista em diferentes pontos, marcando a revolução que está em ato, em especial na *Notre-Dame*, lugar que está no epicentro do conflito. Em certos pontos, ela parece um campo de guerra com lutas, sobretudo, de classes.

Algumas missões têm relação com a construção da Paris que se conhece, a histórica. Na missão “caloteiro habilidoso” (figura 54), uma missão que visa ajudar na preservação da coleção que estará no *Louvre*, impedindo o contrabando e depreciação da arte que está em Paris. Até com o compromisso com a preservação artística o avatar se envolve, ainda trabalhando nos bastidores para a construção da Paris capital das belas-artes.

Figura 54: Destruição e reconstrução de Paris



Fonte: Elaborado pelo autor.

A montagem de cenas e sequências de Paris é pautada pela desconstrução e reconstrução digital da sua ambiência. Quando há uma transição narrativa após o fim de uma missão principal ou, quando o avatar é abatido e retorna, a cidade se desmonta e remonta digitalmente, lembrando que se trata de uma simulação. É como se a cidade se destruísse pela falha do avatar em recuperar suas memórias ou pelo fato dele simplesmente não existir ou estar sincronizado com aquele tempo ou lugar. Quando ele deixa a simulação, também a cidade deixa de “ser” e se torna uma possibilidade, uma potência, uma virtualidade.

Construída, desconstruída ou em ambos os estados, o avatar precisa acessar a simulação para colocar em movimento os acontecimentos, os *NPCs*, os conflitos ainda por vir, a revolução.

A montagem espacial (ou antimontagem) encontra seu corte, um limite intransponível que o avatar não pode acessar<sup>170</sup>. Insistir faz o videogame ameaçar dessincronizar, como se a partir daquele ponto não haveria mais memórias. A “redoma” que abriga a simulação de Paris tem aqui ponto mais marginal e longe do centro da cidade. É possível ver após o muro, mas diferente de outros lugares que o avatar pode transpor, este é impossível. A visão do mapa no menu de pausa mostra que é disforme a partir daquele ponto não projetado da cidade e, portanto, não pode ser acessado. O avatar encontra o limite e a simulação o repele, reforçando que é um *software*. Enquanto o jogador toma ciência desta fronteira do jogo, avatar e *NPCs* ignoram essa realidade. Nos audiovisuais do cinema encontrar o limite é uma *performance* de revelação, esclarecimento e libertação – caso de filmes estudados no capítulo 2: *The Truman Show* (1998), *Dark City* (1998), *The Thirteenth Floor* (1999), por exemplo. Aqui é menos uma revelação, mais uma constatação.

Paris tem ruídos visuais que são invisíveis para os *NPCs* e só perceptíveis pelo avatar. Normalmente estas interferências são destaques na montagem espacial mostrando que há uma missão secundária ou algo interativo que pode ser acessado e, talvez, colecionado. Uma destas interferências são as fendas. No contexto do videogame tais fendas são aberturas, fissuras, inconsistências, vazamentos no *software* que abrem um portal que leva o avatar para a mesma Paris no passado ou no futuro. Mesma cidade, lugar, diferente tempo. Em um *minigame* específico cujas regras são ditadas pelo *hacker* Bispo, o avatar precisa coletar o máximo de memórias possível (que também são fragmentos digitais estranhos) para tentar ajudar outro suposto Assassino preso na simulação. Às vezes a fenda é uma crise no *software*, uma perseguição invisível de alguém que pode ter detectado o avatar do jogador e do qual ele precisa fugir. É uma analogia de um sistema de segurança computacional, mas expressado dentro da simulação<sup>171</sup>, onde não há *NPCs* (mas fantasmas), só a cidade deserta e vazia, isolada.

Uma destas fendas leva para 1898, na *La Belle Époque*, quando a Torre Eiffel está de pé e a modernidade se realizou. Fantasmas estão nas ruas como ecos de um tempo que não existe ou existiu e se desfez. Coalisão de tempos por meio do *software*, no qual o avatar é o

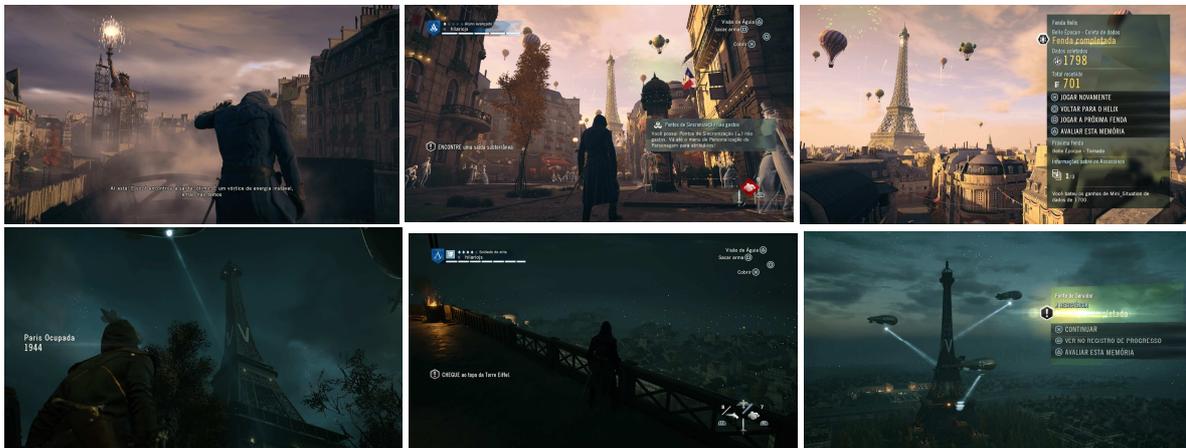
<sup>170</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<[https://drive.google.com/file/d/1zbV4\\_x1BhYbNxiSseezEBtmR\\_JclGZn9](https://drive.google.com/file/d/1zbV4_x1BhYbNxiSseezEBtmR_JclGZn9)>. Acesso em: 8 jul. 2019.

<sup>171</sup> Fragmento audiovisual disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1zd-O61KGQ3hqoKC7Dd4YOp9RbikAxRtz>>. Acesso em: 8 jul. 2019.

estrangeiro que navega entre tempos. Estas ruas são tão estranhas quanto a que ele estava no século anterior, mas tem menos conflitos nas ruas, só beleza, boemia, alta cultura.

Figura 55: Fendas pela cidade levam para outros tempos, no mesmo lugar



Fonte: Elaborado pelo autor.

Outra fenda leva a Paris ocupada pela Segunda Guerra Mundial no século XX (1944)<sup>172</sup>. O avatar está na Torre Eiffel sob ataque dos alemães por aviões e dirigíveis que vigiam Paris. Há fantasmas de soldados da época da guerra, que são reflexos os quais não se pode interagir. As luzes da Paris mais contemporâneas podem ser vistas do alto da Torre, mas não é a época da Revolução onde originalmente o avatar estava simulando. É uma transição, um corte no espaço, um atalho no *software* para voltar ao século XVIII e continuar sua investigação naquela época. No século XX o avatar é estrangeiro não só por não se vincular, mas pela sua indumentária que permanece aquela que ele customizou no século XVIII. Como um viajante do tempo, deslocado de sua época, ele precisa achar uma forma de voltar ao tempo. Ao saltar do alto da Torre Eiffel, o avatar consegue retornar sair deste tempo.

Quando a fenda se torna um *minigame*<sup>173</sup> dentro de Paris permite abrir uma fenda e hackear dados espalhados pela cidade em outra época (pela Paris na *La Belle Époque*, ocupada na Segunda Guerra Mundial ou sua fase medieval). Os dados são materializados como fragmentos distribuídos pelos telhados e ruas. A operadora que orienta o jogador demanda o máximo de efetividade na coleta antes que a fenda se feche e a simulação desapareça. Estas visitas a outras épocas por meio das fendas também produzem coleções, arquivadas no banco de dados do jogo – figura 55.

<sup>172</sup> Fragmento audiovisual disponível em: <[https://drive.google.com/file/d/1Y5\\_r7EAY27olowDVBCvzA-7ADinKowC6](https://drive.google.com/file/d/1Y5_r7EAY27olowDVBCvzA-7ADinKowC6)>. Acesso em: 8 jul. 2019.

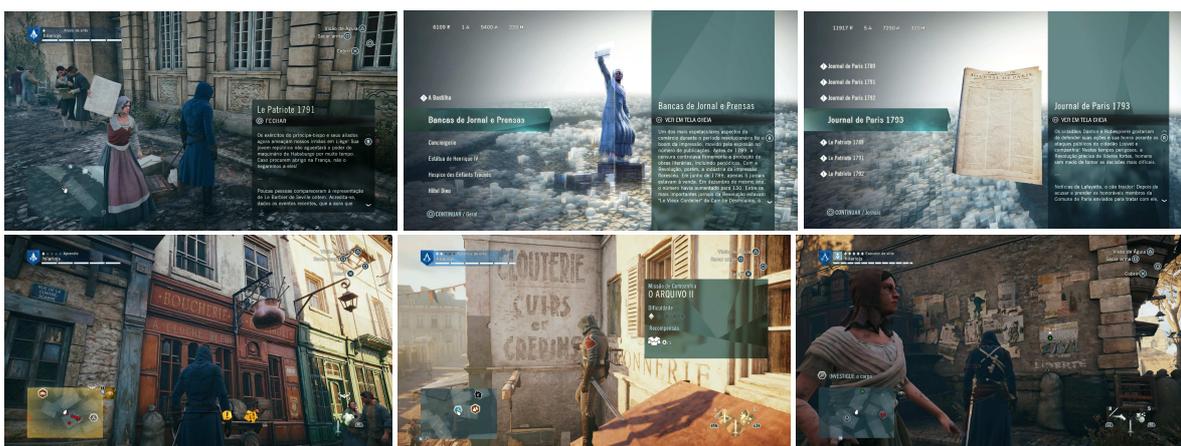
<sup>173</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<[https://drive.google.com/file/d/1U55KbjGHKtQS4ZTM3paPo\\_8w5txzQ5H](https://drive.google.com/file/d/1U55KbjGHKtQS4ZTM3paPo_8w5txzQ5H)>. Acesso em: 8 jul. 2019.

Há imagens da comunicação social por Paris que escrevem e inscrevem o que se passa com o tempo e o contexto social, cultural, histórico, econômico e político. Estas imagens variam de jornais com periodicidade e respectivas jornaleiras que estão nas ruas divulgando a edição, pôsteres nas paredes trazendo a cultura ou como expressão da luta ideológica pela qual passa Paris. A comunicação publicitária também tem seu papel na cidade, seja nas fachadas dos estabelecimentos, seja em placas com ofertas em meio à crise. As marcas sobre produtos e serviços nas fachadas é uma das formas de notar a cidade em transição. Enquanto estabelecimentos superados e falidos são vistos em algumas paredes em suas marcas desgastadas com o tempo, no nível térreo da rua podem-se ver novas marcas, expressões arquitetônicas mais modernas. A Paris vai se tornando a metrópole moderna com a substituição destas imagens e o encontro delas no mesmo tempo demonstra o processo de mudança.

O *Le Patriote* e o *Journal de Paris* são alguns dos jornais que circulam trazendo as principais notícias da cidade. Uma jornaleira o divulga e o avatar pode acessar seu conteúdo, olhando suas manchetes e pequenos resumos. Ao fazê-lo seu exemplar vai para a coleção do videogame no menu de pausa, podendo ser revisto posteriormente, junto com outros documentos. Uma entrada no banco de dados fala sobre as bancas de jornal e prensas, elucidando o quanto marcou a época da revolução o surgimento e expansão da impressão – figura 56.

Figura 56: Imagens da comunicação social nas ruas de Paris



Fonte: Elaborado pelo autor.

As paredes de alguns prédios de Paris trazem cartazes de diferentes épocas, caricatos, informativos, de protesto, todos se despedaçando junto com a Paris que ficará soterrada à medida que a nova cidade da modernidade continuar se impor. Estes objetos não são

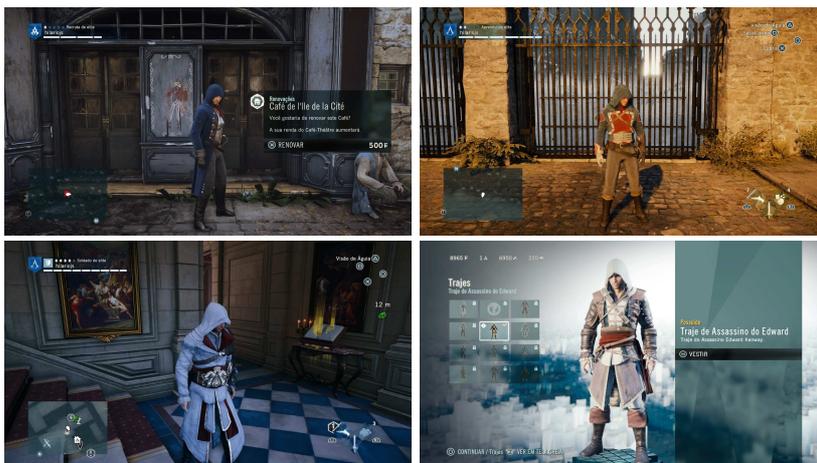
coleccionáveis e podem passar despercebidos pelo jogador. Diferente dos jornais que, uma vez “lidos” pelas ruas de Paris, também são arquivados no banco de dados do *software* de simulação. Após o fim narrativo do jogo, há edições finais do *Journal de Paris* e do *Le Patriote* contando o estado da história que foi pautado pelos jornais.

Há na customização do avatar Arno uma mistura de coleção e nostalgia<sup>174</sup>. A indumentária do avatar pode ser personalizada à medida que ele alcança conquistas que desbloqueiam novas roupas ou paga os valores monetários necessários para tal. Cada aspecto da forma como ele se veste, uma vez comprado ou desbloqueado está na coleção e o avatar pode trocar como quiser. O capuz que é marca em todos os jogos anteriores está ali, remixado com roupas francesas dos anos 1700 a 1800. O jogador tem liberdade de combinar roupas desbloqueadas no avatar sem precisar manter um contexto. Além disso, determinadas conquistas trazem de volta a possibilidade de vesti-lo com roupas dos jogos anteriores (devidamente colecionados na sala do legado, último andar do *Café-Théâtre*). O avatar é, portanto, um corpo a vestir e as indumentárias do jogo, objetos a conquistar e colecionar. Enquanto armas e indumentárias do videogame afetam um pouco a jogabilidade dando mais ou menos agilidade ou vigor para suportar combates, a indumentária de outros videogames anteriores é tão somente visual e também não altera a percepção que se tem do avatar pelas ruas de Paris. Ou seja, ele pode andar como o avatar das Cruzadas (primeiro *Assassin's Creed*) e mesmo assim será comum aos *NPCs* (exceto aqueles que podem se tornar seus captivos). Embaixo da roupa de outro episódio da franquia ainda é Arno, mas de forma geral, é como uma importação, tal qual as passagens que o avatar cai em outras épocas, por meio das fendas. Na figura 57, pode-se ver diferentes configurações de figurino do corpo do avatar, desde os nativos de *Assassin's Creed Unity*, até aqueles evocados pelas conquistas desbloqueadas ao longo do videogame.

---

<sup>174</sup> Fragmento audiovisual disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1w3yGvkMCKbZKRcCLaCfYojis7niXVVrbQ>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

Figura 57: Coleção e nostalgia nas imagens do figurino de Arno Dorian



Fonte: Elaborado pelo autor.

Configurar figurinos e armas dá ao jogador certa margem de personalização e explora o potencial de remixagem. Nos jogos de *PC* virou uma prática comum personalizar a *skin* de avatares em determinados jogos dada a possibilidade de intervenção nos arquivos de configuração do videogame, liberdade que nos consoles não existe. A *skin* (pele) é como a comunidade *gamer* nomeia a possibilidade de mudar a “capa” que modela avatares (e às vezes *NPCs*) para dar uma certa expressão ao jogador. Analogamente, em alguns dos filmes do capítulo 2, essa expressão é representada como esse encontro entre um corpo estrangeiro (jogador) equalizado com corpo de visitante (avatar) convergindo imagens para habitar a simulação do videogame – caso dos filmes *The Matrix* (1999), *The Thirteenth Floor* (1999), *Pleasantville* (1998), *Ready Player One* (2018), etc.

O discurso final, após o fim da trilha narrativa do jogo, leva Arno a uma reflexão sobre seu lugar no tempo, em Paris. A trilha narrativa termina, mas Paris ainda tem segredos. Os créditos finais<sup>175</sup> vêm após o fim narrativo do jogo, mas há ainda há memórias para recuperar e atualizar. Ao jogador cabe decidir se continuará jogando/vagando em Paris descobrindo memórias, desbloqueando conquistas, colecionando, ou se terminará sua viagem ali. Ainda nos créditos, tem-se a inscrição do cinema na forma com os créditos sobem à tela dos diferentes envolvidos com o videogame enquanto ao fundo uma câmera se afasta saindo dos subterrâneos de Paris, onde houve a última batalha. Ali estão escavações, ossadas, túneis de pedra e terra de uma cidade soterrada por uma nova. O passado medieval está ali, cada vez mais obscurecido pela luz lá de fora, das novas edificações, da nova cultura, da Paris moderna que ainda está em processo. Nestes túneis ficará entre as ossadas o *DNA* que Assassinos e

<sup>175</sup> Fragmento audiovisual disponível em:

<<https://drive.google.com/file/d/1NmGoZKWUFn8XiR4yIQ21vLdbphiUvyuE>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

Templários procuravam, pois Arno oculta o corpo entre tantos outros cadáveres enterrados sob Paris.

Mas não terminamos a *flânerie* com o fim narrativo do videogame. A cidade ainda está à disposição para ser visitada. Terminamos com o retorno para casa do *flâneur* na figura do avatar que serviu de instrumento para vagar por esta Paris. Ainda tem coisas não coletadas a serem encontradas e recolhidas. Descobrimos uma conquista estranha no *Café-Théâtre*, que consiste em encontrar a sacada superior e de lá, numa posição específica (que só ocorre nesta situação do videogame), recostar-se no parapeito e apenas observar a *Notre-Dame* à distância<sup>176</sup>. Ou seja, pura expectativa. O troféu da conquista (“uma bela vista”) logo vem, mas não é determinado pelo videogame quanto tempo o avatar pode ou deve ficar ali. Cabe ao jogador decidir se ficará indefinidamente observando a *Notre-Dame* e seu entorno ou se procurará outra coisa para buscar pela cidade. Sua residência é só passageira, seu lugar é na rua.

Figura 58: O avatar-*flâneur* volta para casa, mas é a rua seu lugar



Fonte: Elaborado pelo autor.

<sup>176</sup> Fragmento audiovisual disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1G2KcAg-OcK3vm59SKrI-mRM3sDQexz6T>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: DINÂMICAS DE ATUALIZAÇÃO DA CIDADE-JOGO NOS VIDEOGAMES

É importante neste ponto de chegada que lembremos o propósito desta pesquisa e os retomemos produzindo uma nova montagem o caminho realizado até aqui. Embora tragamos nas próximas páginas algumas citações de autores já referidos, elas não vem para continuar explorando nosso objeto e sim para organizar o conhecimento que foi se depreendendo das passagens anteriores.

As perguntas norteadoras que nos guiaram até aqui pelas estradas de Bioshock Infinite e de Assassin's Creed: Unity foram as seguintes: que cidades são aquelas construídas e por meio de quais montagens? O que elas dizem sobre a tecnocultura contemporânea, sobre os videogames e sobre os processos audiovisuais em geral? Quais as qualidades audiovisuais (audiovisualidades) elas compartilham com outros construtos de cidade?

Estas questões levaram também ao objetivo geral de compreender como se constrói a cidade-jogo nas experiências lúdicas dos videogames que têm a cidade como centro de sua construção e o que elas dizem sobre a tecnocultura contemporânea. Nestas considerações finais, tentaremos recolher essas qualidades como última passagem dessa travessia no que chamamos de terceira *flânerie*. Essa *flânerie* pretende fazer um movimento de reviravolta – no sentido de Bergson (DELEUZE, 2012) ou uma construção constelar – no sentido de Benjamin (2013).

Procuraremos, assim, (re)montar a cidade-jogo que perseguimos.

A perspectiva constelacional nos permite ver uma imagem dialética, conforme já dito, na qual o ontem encontra o agora numa produção de conhecimento que imprime um outro fluxo dando a ver as montagens tidas como “naturais” dentro do jogo. Benjamin (2013, p. 22-23) aponta que:

As ideias relacionam-se com as coisas como as constelações com as estrelas. [...] As ideias são constelações eternas, e se os elementos se podem conceber como pontos

em tais constelações, os fenômenos estão nelas simultaneamente dispersos e salvos. E aqueles elementos, que os conceitos têm por tarefa destacar dos fenômenos, são mais claramente visíveis nos extremos da constelação.

As constelações, importante seja colocado, são dinâmicas que desenham, constroem imagens. Para chegar nelas, passamos de objetos a processos, do audiovisual às audiovisualidades. Especialmente, a metáfora de constelação de estrelas é útil para exprimir essa dinamicidade porque muitas delas não existem mais quando as olhamos devido ao tempo que a luz leva para percorrer o universo, mais ainda as podemos visualizar, nos permitindo pensar uma temporalidade que já desapareceu com uma que ainda dura. Assim, as constelações reúnem no seu desenho muitos tempos que são atualizados quando olhamos para elas.

Revisitando os trapos que recolhemos até aqui nas duas cidades que vagueamos e reunindo conceitos que destacam os fenômenos que observamos, agora os realçaremos. Estas constelações são narradas da forma como parece mais coerente fazê-lo, ordenando, concatenando, indexando e procurando dar um todo de sentido que, no plano geral, permita dar uma visada abrangente da cidade-jogo que perseguimos. As ideias a seguir se relacionam com os videogames como as estrelas se relacionam com as constelações.

### **Audiovisualidades e montagens: Toda cidade é lúdica**

Uma das principais referências para pensarmos em montagem em videogames é Walther (2003). Retomando esta contribuição, podemos pensar as cidades-jogo a partir de três tipos básicos de montagens, a saber: montagem temporal (cinematográfica); montagem espacial (macromontagem); montagem lúdica (antimontagem).

A montagem temporal é aquela mesma que dura no audiovisual desde sua origem e foi teorizada por diversos pensadores como, por exemplo, Eisenstein (2002). Não é a principal montagem na cidade audiovisual e, quando ocorre, coloca o videogame em culto ao audiovisual clássico ou “à serviço do cinema” (GALLOWAY, 2006). Para tal, frequentemente coloca o jogador e seu avatar em estado de expectativa, retirando a mobilidade do avatar e os comandos do *joystick* do jogador – exceto, em geral, pausar, sair ou pular certo trecho cinematográfico. Entretanto, faz parte da montagem do videogame o jogador, independente se no momento ele pare com seu avatar para assistir o que está sendo projetado pelo cinetoscópio, como no caso de Booker em Columbia, ou o avatar saia de cena

temporariamente para que o jogador assista a um trecho cinematográfico a partir da memória de um *NPC* assassinado.

Entre as montagens temporal e lúdica destas cidades há como um grande plano sequência que remete a um tempo ucrônico (COUCHOT, 2003), no qual a eventualidade é a grande modalização para movimentar este tempo de síntese, que não tem início ou fim evidentes e que é pouco afetado pelos raros cortes. O tempo nesta montagem está nos numerosos cálculos que a máquina executa quando uma eventualidade é desencadeada pelo avatar na cidade, sempre reiniciando, reiterando, até que uma unidade lúdico-narrativa se conclua. Em outras palavras, o tempo nestas cidades é reincidente, volátil e diferente para cada visita, apesar de calculado no algoritmo. Além disso, considera o corpo do avatar como epicentro da eventualidade.

Recursos de enquadramento e som são importantes para marcar esse corpo como imagem central entre as imagens, para retomar as ideias de Bergson (2006a). Ou seja, tem-se o corpo do avatar na montagem, o corpo do jogador e o corpo do *software* e do *hardware* que montam e percebem o mundo cada um de forma específica. Andar, parar, olhar ao redor, interagir com o que pode e o que não pode ser interagido coloca a máquina do videogame a calcular e a (re)investir o tempo de acordo com o lugar que o avatar se coloca na ambiência destas cidades. É como uma espiral que, de forma mista, repete a experiência do tempo, dando pequenos avanços. A metáfora da espiral ainda é válida para pensar como a extensão do tempo na montagem da cidade-jogo pode variar, esticando-o ou encolhendo-o dependendo do jogador – embora ainda reincidente. Cabe refletir se a montagem nestas cidades não seria um jogo entre o *level designer*<sup>177</sup> e o jogador, expandindo a ideia de montador único no audiovisual não interativo.

A montagem espacial (ou macromontagem) se aproxima do que Manovich (2014) articula quando fala dos efeitos do digital na estética das mídias, da mesma forma que remete à remixabilidade profunda, donde parte a ideia de que o campo audiovisual se amplifica consideravelmente quando da influência do *software*. A ocupação do espaço no tempo remete a mídias como o jornal impresso, os quadrinhos, mas também os afrescos, entre tantos. Remete sobretudo a uma forma de a vida já não tanto como um tempo de passagem e sim como uma exploração de múltiplos espaços simultâneos. O mundo se torna plano, ubíquo, simultâneo na perspectiva tecnocultural da montagem espacial. É a montagem mais

---

<sup>177</sup> O *level design* é uma das atribuições no processo de criação de videogames que trata do planejamento das fases do jogo, não apenas sentido estético, mas incluindo a organização e distribuição dos elementos pelo espaço do jogo (em especial os desafios) visando uma boa experiência para o jogador.

predominante nas interfaces de internet. O início do *Assassin's Creed: Unity* acontece numa interface de quadros em que uma missão deve ser escolhida. Embora o jogo tenha a presença dos clássicos plano e contraplano próprios da montagem temporal do cinema, o plano sequência e angulação própria da possibilidade de 360 graus deixa sempre latente em ambos os jogos um “fora de campo” espacial. É como se o espaço todo da cidade estivesse ali disponível para escolher qualquer direção e qualquer eixo de visão (de cima, de baixo, na altura dos olhos, etc).

Sendo um *software*, o videogame carrega marcas do plano composto por elementos distribuídos, ora interativos, ora apenas contemplativos, sendo que uma das principais manifestações deste fenômeno está na ideia de interface. Da mesma forma que temos entre a montagem temporal e a espacial uma ideia de duração do presente real (BERGSON, 2006 e 2006a) pois o tempo está latente no espaço (passado imediato – futuro imediato), temos entre as montagens espacial e lúdica a ideia de interface, como aquela que carrega minimamente dois diferentes vieses. Um é aquele que se estabelece no enquadramento da tela – o plano mediado de Nitsche (2009) – e aquele que engloba dispositivos físicos que intermediam o mundo do jogo com o mundo físico – o plano do jogar de Nitsche (2009) –, envolvendo *joystick*, teclado, mouse, *VR*, *PSMove*, câmera de captura, ou qualquer aparato físico que possibilite ao jogador influenciar o mundo virtual.

Sobre o primeiro viés, cabe retomar o que Jørgensen (2013) aponta sobre a necessidade de compreender os elementos informativos da interface de tela como parte do mundo do jogo e não avulsa. Ou seja, a interface como parte da montagem do jogo dentro do jogo, portanto, característica própria dos videogames. Desta forma, cabe reconhecer como os elementos da interface-mundo são um componente central na atualização da cidade-jogo nos videogames. Isso fica evidente nas cidades estudadas quando percebemos o mini mapa, os ícones indicativos que apontam coisas no mundo do jogo, o menu que permite o jogador escolher para o avatar coisas que ele equipará/utilizará, como ele influenciará a cidade ou, mesmo, as coisas que se pode colecionar e se interagir. A montagem do próprio *hardware* e do *software* é completada pela montagem do jogador que, como dizia Huizinga, fica mergulhado numa realidade criando uma circunferência abstrata protegida para simulações e interpretações de papéis pelos jogadores constituindo um círculo lúdico do jogo. Acrescentamos que essa construção acontece pela montagem que ao mesmo tempo recicla imagens e imaginários de outras mídias.

Essas últimas envolvem as descobertas midiáticas, como os *voxophones* de Columbia (que podem ser ouvidos em movimento) ou as informações que sobrevêm à interface acerca

dos lugares que o avatar transita em Paris, como exemplos. Desta forma, o conjunto de elementos desta interface é como um “prisma” obrigatório e naturalizado para olhar a cidade audiovisual, sem o qual a sobrevivência torna-se mais difícil. O videogame, como as metrópoles nas que moramos, se dão a liberdade de brincar com fragmentos das mais diversas temporalidades.

O jogador, através do *joystick*, do teclado ou do *VR* olha para o mundo tridimensional por meio do avatar dando-lhe condições de enquadrar no plano o seu ponto de vista da cidade audiovisual. O avatar naquela cidade reúne de forma tensa as montagens do *hardware*, do *software* e do jogador. Os percursos que ele toma são escolhidos pelo jogador dentro das possibilidades dadas pelo algoritmo, a estética das imagens, a composição das cidades e os lugares-jogo possíveis de ser percorridos não são da ordem da montagem do jogador e sim da máquina. Os comandos de ação, por sua vez, são aqueles mais sensíveis e instantâneos que o avatar pode executar no mundo do jogo, especialmente no espaço. Pode ser desde abrir uma porta, puxar uma alavanca, apertar um botão para fazer o elevador se movimentar, coletar um frasco, enfim, uma diversidade de ações no plano do jogo que foram montadas ali e cumprem a tarefa de movimentar o audiovisual do videogame. Chama atenção que a montagem espacial pode não ser apreendida pelo avatar se os elementos forem marginais ou distantes do primeiro plano. Eles existem como potência, podendo ou não ser notados pelo jogador. Ganha força a postura do avatar-*flâneur*, como extensão do jogador, que se propõe a olhar a esmo e perceber/perseguir estes elementos e seus interstícios. Assim, aproveitando o intervalo entre as montagens espacial e lúdica é que procuramos pensar como o espaço pode ser modalizado considerando aquilo que é mostrado no plano pelo que o videogame apresenta e o avatar enquadra.

A partir das montagens podemos concluir que toda cidade é audiovisual, tanto a cidade que se atualiza nas mídias e das mídias como cidade na qual se inclui um jogador, imagens, sons mediados por *hardwares* e *softwares* e, portanto, que toda cidade é um jogo. O elemento comum ao videogame, ao audiovisual, à cidade, às artes e à vida em geral é a montagem e montar é sempre um ato lúdico.

No caso de *Bioshock* destacam-se montagens de áudios que emergem com a locomoção do avatar pela Columbia, “brincando” com a diegese da cena de forma que, às vezes, a música está ali e pode se achar a origem dela e “retirá-la” da montagem (desligando o rádio, por exemplo) ou, é uma trilha sonora incidental que aumenta a carga dramática à narração ou se colocar como o pano de fundo de um combate durante o mesmo; ou, ainda, é um áudio vazado de outro tempo por uma fenda, como na *Magical Melodies*. poderíamos

destacar na montagem também a “invasão” da cena quando um novo vigor é encontrado com um filme que remete à estética do cinema de Georges Méliès tomando a tela e apresentando um breve tutorial de como usar o novo item encontrado. Em especial, os momentos em que Elizabeth interage com o avatar, iniciando conversas que fazem a narrativa fluir e não ficar apenas como um “andar em frente e matar o que ameaçar”. Por determinadas passagens, ela chama atenção de algo que deveria ser observado, enquanto em outras está apenas ali parada observando algo inútil com uma curiosidade *flâneur*, à esmo. Vê-la agindo de forma errática às vezes é um convite para o jogador também prestar atenção um pouco mais aos detalhes, aquelas coisas que estão ali na cidade projetada não apenas para preencher o cenário, mas também para se deter a olhar.

Em *Assassin's Creed* o “salto de fé” e a visão de águia como montagens que foram se constituindo ao longo da franquia durando em todos os títulos. O primeiro, quando o avatar escala um ponto alto, lá de cima “sincronizar memórias” e de lá salta de forma acrobática, é uma ruptura na montagem, levando à um corte para um plano espiralar que dá a ideia da vastidão daquela cidade. Fora a beleza é sempre um investimento em ampliar as opções de caminhos e passagens da cidade, revelando mais dela mesma para o avatar interagir e avançar. Também chama a atenção o papel dos *NPCs* que são habitantes de Paris e que estão por toda a parte, os quais o avatar não consegue se desviar, senão por optar em andar pelos telhados – quando nas ruas, os parisienses estão sempre falando, se movimentando, agindo segundo o papel que lhe foi atribuído. O colecionismo de *Assassin's Creed* é outra marca da montagem, na forma de que existem lugares específicos para coletar e armazenar seus artefatos, bem como o menu de jogo que, ao alcance de um comando no joystick, interrompe a simulação para o jogador navegar por um ambiente digital onde estão dispostas as peças colecionadas. Nestes momentos, o corpo do avatar desaparece e é o jogo junto ao jogador, nos lembrando que é o *software* dentro do *software*.

### **Memória: Toda cidade tem tempos soterrados**

A cidade-jogo, especialmente nos videogames, não é apenas para expectar, mas para visitar e nessas visitas múltiplas temporalidades se apresentam. Já referimos à montagem espacial como metáfora e expressão de uma época, isso é principalmente válido para as cidades dos videogames.

De um lado, a construção de espaço-vigilância. A cidade-jogo como panóptico sugere que tudo nela é vigiado ou mesmo observado por um inspetor. Este, diferente do conceito

original de Jeremy Bentham, não necessariamente é humano, mas maquínico, em geral. O *design* por trás do algoritmo (como sentido de *in*-formação) também deixa um legado de controle inscrito nos cálculos matemáticos presentes a cada pequena ação do jogador, expressada pelo seu avatar. A cidade-jogo reage e documenta cada movimento na memória do aparelho, nem sempre com uma finalidade específica como apregoa o Panóptico – exceto, talvez, pelo propósito que há no jogo em si: superar e sobreviver a ele mesmo. Por trás do game design, muitos testes em nível de desenvolvimento colocam a cidade à prova para ver se ela está simultaneamente desafiante e acessível para o visitante. É como em *Inception* (2010), quando os arquitetos estão construindo a simulação “por dentro” pensando em ambientes interessantes e paradoxais para que o sonhador realize sua performance, vigiado pelos mesmos arquitetos que esperam dele uma ação específica. E quando ele se desvia do curso, os mesmos arquitetos promovem mudanças na ambiência para fazê-lo voltar ao propósito do *design* e manter-se na visita. Entretanto, nossos dois jogos tensionam a espacialidade panóptica ao mostrar muitos tempos soterrados que podem ou não ser desenterrados e outros tantos que podem (ou não) permanecer na sua virtualidade, particularmente no fora de campo. As cidades dos videogames em questão particularmente tensionam como um lugar de passagem de um ponto a outro e o jogo como sobrevivência. O espaço-jogo destas cidades, portanto, convida para a *flânerie*.

Nesta linha, a cidade é também uma espécie de labirinto não declarado que atrai o avatar e o jogador a andar pelos espaços onde há a maior concentração de segredos (ou distrações). Assim, o avatar não deve procurar as margens da simulação ou sequer pensar sobre elas. Nos audiovisuais *The Truman Show*, *Dark City* e *Pleasantville* (1998), bem como *The thirteenth floor* (1999), a cidade atrai seus personagens ao seu centro e a busca pela distância mais marginal da cidade é uma rebeldia que deve ser desestimulada por estratégias e ilusões. Nas cidades estudadas não é diferente. O jogador e o avatar são atraídos, num movimento espiralar e maniqueísta, a olhar para o centro da cidade ou para eventos que focalizam a atenção, para o jogo de exploração, curiosidade, fruição. Columbia (Bioshock) e Paris (Assassins Creed) são cidades personagens, cidades vivas, espaços que ora levam o jogador a encontrar questões que fogem da coerência temporal, ora o convidam a mergulhar tão forte nas suas ruas que aguçam seus sentidos para ver e ouvir o que elas escondem. Uma destas estratégias é a abertura de fendas que se abrem para outros tempos e lugares a partir da mesma cidade.

Em Columbia há temporalidades provindas das diferentes intervenções espacio-temporais que permitiram levar e trazer tecnologias de outras dimensões para permitir a

cidade flutuar. Como consequência, abriram fendas para outras coisas como, por exemplo, músicas de outros tempos e lugares. Elizabeth foi tragada por esta fenda quando criança e agora tem a habilidade de abri-las a qualquer tempo. A primeira vez que percebemos essa habilidade ela está abrindo uma fenda para olhar a cidade de Paris, que sempre sonhou visitar e para a qual ela pretende fugir quando se libertar de Columbia.

Na Paris de *Assassin's Creed: Unity* as fendas são, narrativamente, falhas no *software* que permitem ao avatar interagir numa performance de *hack* aproveitando um *glitch* da simulação do software Helix. Nestas experiências, o avatar consegue visitar outro tempo da mesma Paris, nos períodos medieval, na *La Belle Époque* e na ocupação alemã durante a Primeira Guerra Mundial. Ao entrar nestas fendas, a cidade fica mais fantasmagórica ainda, com habitantes vazios e esquecidos, com partes de software materializado para ser capturado para recolher o código necessário visando escapar desta brecha no tempo-espaço.

Os tempos soterrados são particularmente provocantes para pensar a cidade na tecnocultura pois é uma abertura na tessitura da imagem que abre fissuras pelas quais outros tempos e lugares aparecem audiovisualmente contrariando toda visão historicista de pensar o passado como algo inerte ao qual não temos mais acesso. A cidade-jogo se atualiza em tempos e espaços diversos em montagens lúdicas levantando assim um questionamento sobre nossas formas lineares de pensar (ou de esquecer) o mundo. Não é tanto o *hiperlink* que transporta o usuário de um lugar a outro, nem tanto a moldura como uma colagem de outro audiovisual ali disposto. É um buraco de fato, um rasgo acidental ou não que irrompe a uma outra imagem para expressar sua arqueologia, propiciando o tudo agora. É a cidade-jogo, cujas fendas temporais e espaciais fazem parte de seu jogo. A cidade joga com os jogadores, os avatares o software e o hardware construindo-se com todos eles. Tempo que aparece em formas fendas, fissuras, rachaduras, frestas.

Atualizações desses tempos anacrônicos (múltiplos tempos) e heterotópicos (múltiplos espaços) acontecem por exemplo, quando em *Bioshock*, Elizabeth abre janelas para mostrar outro tempo e lugar dentro da mesma Columbia (figura 29); o cinetoscópio como uma fenda para o audiovisual do cinema, uma mídia dentro da mídia (f. 32), outras durações midiáticas; as músicas remixadas de outros tempos com outras vozes, ouvidas como se fossem ecos nostálgicos (f. 33 e 35); o projetor e o fonógrafo que mostram gravações feitas em algum tempo e lugar e irrompem a montagem do videogame, se o jogador permitir (f. 37); a Paris desejada por Elizabeth (f. 40); os fantasmas dos irmãos Lutece, que aparecem sem convite falando em jogral que mistura diversos tempos e acontecimentos – “viveu, vive, viverá” (f. 41); a cidade de Rapture, que emerge quando Columbia sucumbe (f. 43); o menu com outras

histórias de títulos anteriores de Assassin's Creed no pseudo *software* Helix (f. 47); as obras de arte, os cartazes e a arquitetura de Paris, que evidenciam diversas fissuras abertas da cidade em transição (f. 49); os vislumbres de outras épocas da mesma Paris, para penetrar e escapar (f. 55); ou ainda, o vestuário de outros protagonistas de outros jogos da franquia Assassin's Creed (f. 57). Em termos de construção de sentido os (Assassinos e Templários) que buscam artefatos poderosos perdidos no passado sugere uma multiplicidade de tempos e espaço no aqui e agora do jogo. O DNA tão presente no Assassin's Creed é um território que transcende tempos e espaços.

Podemos afirmar, então, neste esforço de uma *flânerie* que produza ideias que se relacionem com o videogame como as estrelas com as constelações que a cidade audiovisual tem uma multiplicidade de tempos e espaços soterrados, atualizados e virtualizados. Como já vimos nas mais diversas formas de cidade no audiovisual ela se atualiza como personagem central de um filme, mas ao mesmo tempo numa interface de sala escura, onde as pessoas estão a determinada distância e em silêncio, sala que se encontra no centro da cidade, em espaços que muitas vezes já foram museus, ou supermercados; igrejas ou tantas outras coisas. Se atualiza também num seriado, num telejornal, e de tantas outras formas que tematizam a cidade e se inserem nela, numa interface que conserva as ruínas de outras mídias, de outros espaços culturais, de outras técnicas. Nos videogames atualiza-se a cidade-jogo, território especialmente fecundo para criar encontros tensos ou não de tempos-espaços. Imagens que como fendas se abrem, rasgando, ruindo, atravessando, vazando outros audiovisuais e, ao se atualizar nas suas interfaces, sobrepõem mais tempos e espaços aos inerentes ao jogo.

### **Tecnocultura: Toda cidade é midiática**

Conforme fomos encontrando nas nossas *flaneries*, as cidades aqui abordadas tematizam as mídias como elemento fundamental. Cinema, televisão, rádio, fotografia, publicidade, mídia impressa, e as respectivas tecnologias (*hardware* e *software*) do rádio à tela de cinema e o cinetoscópio entre outros comparecem nestes videogames e transformam a cidade-jogo.

Sob esta lógica, a cidade-jogo recicla restos midiáticos e suas tecnoculturas para compor seu “espaço urbano”, um espaço que ao ser jogado cria uma mídia e uma tecnocultura do jogo que transforma outras mídias, seus usos e com eles instaura novos hábitos e formas de ver o mundo. A jornaleira pelas ruas de Paris; o rádio ligado em algum ponto da cidade de Columbia, ora noticiando coisas sobre a cidade, ora transmitindo em fluxo uma trilha

específica; a imagem estática coletada sobre os pontos importantes de Paris para ser registrada e colecionada pelo sistema (e pelo jogador), tal como uma fotografia para um turista ou um livro de história aberto para um historiador; o projetor ligado em um ambiente de Columbia, mostrando uma produção documental ou o cinetoscópio pelas ruas com produções propagandistas, ambos com estética de cinema mudo; pôsteres, releituras de obras de arte e fachadas de Paris pautadas por tendências imagéticas dos períodos anterior, durante e posterior à ideia da cidade parisiense em transição em meio a revolução; em especial, o voxofone, objeto sem referente claro, marcadamente remixado, com uma estética *steampunk*, que mistura mobilidade com mídias sonoras. Para se deter em todas elas precisamos da interação com alguns dos *softwares/hardwares* de acesso à cidade-jogo. Ela própria, passa a ser uma mídia que instaura novas percepções e formas de nos relacionar com o espaço e o tempo. Uma imagem-interface que se altera com cada *click* ou movimento do jogador que, nos dá a ver o quanto toda relação com o mundo é mediada, nos relacionamos não com as coisas e sim com a interface das coisas, do mundo.

A cidade-jogo é, portanto, midiática – uma cidade-mídia. Construída para ser vista a partir de um processo midiático ela carrega na sua composição marcas de outras mídias, mesmo que a cidade em questão seja imaginada como representação de um conceito de cidade da realidade, do passado, do futuro, utópica, distópica, *punk*. Uma cidade que se constitui como extensão de nós mesmos (MCLUHAN, 1969) e que nos dá a ver um grande inventário daquelas extensões de nós mesmos que fomos criando, inclusive nossas metrópoles, mas também tantos outros meios, ruas e passagens para, então, povoá-las com *NPCs*, avatares e jogadores.

No caso das cidades de Columbia e Paris dos videogames em questão, as mídias ilustram e misturam tempos e técnicas específicas, invertendo e transformando as relações entre tecnologias e imagens. As mídias dentro dos jogos, os jogos como mídia, o jogador jogando se apropria da cidade, do *software* e *hardware*, convive com suas estéticas e suas operações se transformando ao ponto de perceber a partir dessas operações outras realidades que não são propriamente midiáticas, nem propriamente jogáveis.

Estas configurações técnicas da imagem subvertem a relação do maquinismo-humanismo (o lugar do real e do sujeito), da semelhança-dessemelhança (o grau da analogia e os limites da mimese) e da materialidade-imaterialidade (DUBOIS, 2004).

Por exemplo, o *voxophone* é um artefato para ouvir áudios exclusivos gravados para ele, em que o avatar encontra e recolhe quando anda por Columbia e o jogador pode optar de já ouvi-lo em movimento ou mais tarde, num menu específico para essa finalidade. Trata-se

de um dialogismo com tecnologias sonoras como rádio, gravador, toca discos, entre outros, mas configurado de uma forma *steampunk* para ser ouvido em movimento. Ao mesmo tempo é uma mídia que não existe, mas ela dura em tantas outras mídias. Outro exemplo, agora em *Assassin's Creed: Unity*, são os jornais recolhidos com jornaleiras pelas ruas de Paris. Não é um jornal que se pode interagir no sentido específico, mas visualizá-lo com uma interface diferente, mais próxima da multimídia, embora mantenha a retórica jornalística da mídia que procura representar. Ou seja, estas e outras configurações imagéticas reconfiguram processos midiáticos e suas tecnologias, embora ainda seja possível rastrear as origens que ali são utilizadas para estes remixes.

Ao mesmo tempo, podemos entender este contexto imagético tecnológico e o viés do avatar como extensões humanas que proporcionam contextos estéticos significativos na cidade-jogo, como lembra (McLUHAN, 1969). Ainda nos mesmos exemplos do parágrafo anterior, o *voxophone* é uma nova mídia que leva a um novo comportamento e reconfigura a forma de agir dentro do contexto do videogame: um dispositivo com fragmentos de áudio gravados que podem ser coletados e trazem revelações em mosaico sobre a cidade onde eles são encontrados. Da mesma forma, os jornais de Paris não são como jornais de fato, mas cumprem a função de noticiar fatos relevantes do que está acontecendo naquela cidade, sugerindo uma verdadeira incursão naquele tempo, embora seja uma nova mídia – não é manuseada e lida como um jornal, embora mantenha um pouco de sua estética. Ao mesmo tempo, os jornais se transformam num grande banco de dados digital nos lembrando as diversas formas que o banco de dados toma desde o próprio jornal aos lugares de armazenamento do impresso como bibliotecas e arquivos, passando pelas tecnologias de armazenamento (fita, videotape, CD, memórias digitais).

Toda cidade é uma mídia por ser uma extensão de nós mesmos que acaba nos transformando. A criação das metrópoles com suas galerias, fábricas e espaços de aglomeração, trabalho, lazer transformam a percepção da sociedade rural lhe conferindo alguns significados específicos a ela e a si própria.

### **Design: Toda cidade é programada e projetada**

Galloway (2006) nos ajuda a pensar as ações de operador (jogador) e máquina (videogame), compreendendo entre ações diegéticas e não diegéticas do jogador e ações diegéticas e não diegéticas do videogame. Sob esta perspectiva, nos interessa entender como funciona a cidade, enquanto expressão interna do videogame e do jogador; o avatar, enquanto

parte interna do videogame e expressão do jogador; e as mídias, enquanto expressões nativas do videogame referenciando processos midiáticos ora diegéticos, ora não diegéticos.

A cidade dos videogames pode parecer comum, mas é única a cada jogador, sobretudo porque nativos daquela ambiência são apenas os *NPCs*. O jogador sempre será um estrangeiro e o avatar, com sua extensão, mesmo nativo do *software*, será um estrangeiro nas ações. A ambiência urbana e seus nativos (*NPCs*) tornam-se uma cidade em *looping* – puro processo (GALLOWAY, 2006). Sem o avatar, a cidade e seus habitantes estão à espera, aguardando e, por vezes, repetindo ações delimitadas que suas agendas de inteligência artificial condicionam – como os habitantes de *Dark City* (1998) ou os *hosts* em *Westworld* (2016-). O mesmo código algoritmo pode ser compartilhado por diferentes *NPCs* em diferentes pontos da simulação, envolvendo as formas de movimentar-se, agir, falar, postar-se. A milícia de Columbia ou os soldados de Paris andam e se expressam de forma praticamente idêntica em diferentes lugares a ponto de supormos se tratarem dos mesmos personagens daquela esquina que passamos lá atrás, por exemplo. Se o avatar em Paris for colocado parado, misturado à multidão ou sentado num banco qualquer ele poderá perceber toda a encenação e verá que os *NPCs* são reincidentes, repetitivos e potencialmente mapeáveis. Como está quase sempre de passagem, o jogador e seu avatar normalmente não se detêm neste aspecto. Alguns jogos ainda procuram expressar a passagem do tempo com o dia e a noite se sucedendo ou, mesmo, com o clima se alterando, embora mesmo isso seja um *looping* projetado para dar certa renovação a experiência da cidade. Estas tecnoculturas programadas nos levam a pensar na cidade-jogo como uma tecnocultura programada. Rotinas humanas, rotinas maquínicas, um grande *looping*.

Ao mesmo tempo que pode ficar em *looping* se não for afetada, a cidade-jogo tem certa urgência. Concorrendo com a simples observação passiva da cidade e suas ruas, alguns eventos são atraídos para perto do avatar chamando ou evocando-o para participar, intervir ou apenas prestar um pouco de atenção. É como se a cidade não pudesse apenas ficar como está, ou seja, estivesse sempre “acontecendo”. Em Columbia e em Paris essa sensação é diferente, muito pela intersecção da macromontagem e da antimontagem. Enquanto em Columbia, um senso de urgência compele o avatar a ir “em frente”, para a sequência (lugar) a seguir e continuar sua espécie de jornada, em Paris o senso de urgência é diferente, de forma que seguir “em frente” é relativo, o caminho não é óbvio e, aparentemente, a cidade sempre terá seus habitantes ali, diferente de Columbia. Cidades são planejadas para determinados percursos. Placas com nomes de rua, bairros, transporte e um sem fim de marcas urbanas estão ali para andar, comprar mercadorias, visitar, dormir. A cidade como um software está

assim programada, mas esses percursos são minimamente tensionados com apropriações diversas e, em raras ocasiões, obrigando o programa a produzir novas informações (FLUSSER, 2017). À medida que transcorre, a visita por Columbia que fica pelo caminho é cada vez mais uma cidade fantasma à medida que *NPCs* não opositores evadem da cidade em decadência e os oponentes são exterminados à medida que Booker prossegue a jornada. Ficar num ambiente onde a ação lúdico-narrativa já terminou é uma experiência quase blasé, não fosse a ambiência sonora, que ainda sugere, ao longe, ruídos que indicam que a cidade ainda está povoada (mesmo que em conflito).

Ao mesmo tempo, o *avatar-flâneur* é projetado para ter uma experiência “audiovisualizada” da cidade. Seu corpo, como uma câmera, enquadra e desenquadra, foca, cria profundidade de campo, caminha em plano sequência, enxerga em plano geral ou primeiro plano, etc. Um corpo projetado para ver audiovisualmente.

O avatar é a terminação nervosa pela qual a estética do jogador é provocada, diferente do audiovisual clássico (audição + visão), é o avatar que congrega o “audiovisualtátil” (audição + visão + tato), uma vez que as mãos do jogador são convidadas à experiência midiática (no caso dos *joysticks* e teclados), ou até, o corpo do jogador é um meio de expressão, quando capturado por câmera ou vestindo dispositivos mais imersivos ainda (caso dos *VRs*). Contudo, toda cidade é um projeto de uso (design) que tende a servir a propósitos específicos. Cada elemento nesta cidade passa pelo algoritmo como linguagem de projeção para representar um lugar e seus desafios que, ora estão postos, ora aguardam uma ação do avatar para se postarem contra ele, ameaçando sua sobrevivência. O game design se ocupa em planejar experiências de jogabilidade que sejam desafiadores e atraentes, ao mesmo tempo. O jogador dá vida ao projeto inserindo suas ações e, com certa margem de liberdade, consegue reprojeter certas coisas dentro do daquilo que o dispositivo de controle o permite.

Estas quatro dinâmicas de audiovisualidades – seu princípio de montagem, o tempo profundo ou memória, as mídias e sua tecnocultura e o design ou jogo como projeto – são os modos como percebemos (e remontamos em forma de conhecimento) a cidade-jogo que se atualiza nos videogames. O videogame, com toda sua densidade temporal, dá a ver questões tecnoculturais importantes. Um dos jogos mais importantes aprendidos em *Bioshock* e *Assassin’s Creed Unity* e sua tecnocultura é o de abrir a capacidade de sonhar, introduzir as fendas de tempos e espaços tecnicamente diversos que evocam relatos históricos misturados com imaginários. A programação para *flanar* nas cidades audiovisuais dos videogames com seus enquadramentos específicos e formas de nos movimentar, subir, descer, ganhar vidas ou

encontrar objetos, demarcam cada vez mais os processos “softwarizados” da cultura do jogo e fora dele.

Segundo Flusser (2017, p. 81), o mundo é calculável, mas indescritível. O cálculo, para Flusser, é mais importante que a escrita pois nele está a capacidade de projetar mundos perceptíveis aos sentidos, algo que não se obtém o mesmo resultado no segundo caso. Estes mundos construídos por cálculo (algoritmo) são projetos codificados que, apesar da animosidade quanto à matemática, são estéticos, ou seja, podem ser sentidos e significados antes mesmo que narrados. A cidade-jogo é resultado de cálculos, embora nós ainda não saibamos compreendê-las dessa forma.

Ainda o autor desconstrói o imaginário ocidental sobre o número e o cálculo. Para ele, o cálculo é visto como frio e carente de sentimentos, o que seria um enorme mal-entendido.

Quando se fazem contas, trata-se de, pelo ato de computar, transformar aquilo que é friamente calculado em algo novo, algo que nunca existira antes. Esse ímpeto criativo é vedado àqueles que não se dão bem com as contas, por verem nelas apenas números. Essas pessoas não estão aptas a experimentar a beleza e a profundidade filosófica de certas equações extraordinárias (como por exemplo as de Einstein) (FLUSSER, 2017, p. 80).

Além disso, a transcodificação de números em cores, formas e tons por meio de computadores teria tornado a beleza e a profundidade do cálculo perceptíveis aos sentidos.

Seria pouco proveitoso desprezar esses mundos projetados sinteticamente como ficções ou simulações do mundo efetivo [*eigentlichen*]. (...) Portanto, ou os mundos projetados são tão reais [*wirklich*] quanto o “efetivo” (caso possam reunir os pontos com a mesma densidade com que o faz este último), ou o mundo percebido como “efetivo” é tão fictício quanto os mundos projetados. A revolução cultural hoje consiste no fato de que nos tornamos aptos a construir mundos alternativos e paralelos a este que nos foi supostamente dado; de que, de sujeitos de um único mundo, estamos nos convertendo em projetos de vários mundos; e de que começamos a aprender a calcular. (FLUSSER, 2017, p. 80-81).

A cidade audiovisual do videogame como uma forma de atualização da cidade-jogo é uma cidade-cálculo que se atualiza pela montagem, que sobrepõe inúmeros tempos e espaços, que se torna uma mídia, uma extensão de nós mesmos que nos transforma para viver nela e que tem uma dimensão projetual que inclui jogador jogado numa interface entre *software* e *hardware*, avatares e *NPCs*, paisagens e passagens entre imagens. Nestas cidades somos modificados e modificamos as mídias e os centros urbanos a partir destas dinâmicas. Jogar (montar ao flunar, desenterrar tempos e espaços, encontrar as dinâmicas midiáticas e decodificar projetos) não seria uma forma de aprender a calcular? As cidades de Columbia

(Bioshock) e Paris (Assassin's Creed) são como experiências de mundo cujo percurso detido, suas propostas de andar pelo jogo perdendo tempo em tempos perdidos ou se instalando entre a multidão aparentemente sem fazer nada para perceber mais profundamente a cidade não seria um modo de relevar o mundo “efetivo” (a narrativa) por um mundo projetado (calculado)?

Muitas questões ficam em aberto nessa tese, entre elas novas *flâneries* para delimitar as formas em que cada uma das qualidades que constitui a cidade-jogo nos alfabetiza para construir quais mundos. Em todo caso, esta grande *flânerie* pelas duas cidades dos videogames em questão nos fizeram (re)descobrir a beleza e profundidade filosófica dos números e nos introduziram a pensar calculando, a projetar mundos ou, pelo menos, cidades. Podemos perceber claramente, com Flusser, como toda cidade (por suas qualidades audiovisuais, seu tempo profundo, sua tecnocultura e sua condição de mundo projetado) é numérica, projetável e calculável.

## REFERÊNCIAS

2K Games. 2017. Disponível em: <<https://www.2k.com/>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

7th INTERNACIONAL CONFERENCE The Philosophy of Computer Games: Computer game space: concept, form and experience. Bergen, Norway: University of Bergen, 2-4, october, 2013. Disponível em: <<https://gamephilosophy2013.w.uib.no/>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

ABATH, D. Nas ruas de dentro de casa: experiência urbana na fruição imersiva do Game Watch Dogs. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Intercom, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3296-1.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2019.

AMARAL, D. G.; COVALESKI, R. L. Videogames como dispositivos: uma abordagem metodológica. **Questões Transversais: Revista de Epistemologias da Comunicação**, São Leopoldo, v. 3, n. 6, p. 94-102, jul./dez. 2015. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/11312/PDF>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

ANDRADE, L. A. **Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: a próxima fase**. Curitiba: Appris, 2015.

ARANTES, P. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

ASSIS, B. M.; COSTA, L. M. Interações sociais e dinâmicas comunicacionais nos games. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, 25., 2016. Goiânia. **Anais...** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2016. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/biblioteca/compos2016\\_assis\\_3423.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/compos2016_assis_3423.pdf)>. Acesso em: 15 ago. 2017.

AUMONT, J. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BARBOSA, A.; MIRANDA, A. Diálogos narrativos: as linhas de aproximação entre o audiovisual e os videogames. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, ano 19, n. 32, p. 61-69, 2014. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/18391/12816>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

BARBOSA, J. L. A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social. **GEOgraphia**, Niterói, ano II, n. 3, p. 69-88, 2000. Disponível em: <<http://periodicos.uff.br/geographia/article/view/13375/8575>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

BARBOSA, R. C. G. Rapture, Cidade Aberta: as ações do jogador e a compreensão do espaço urbano virtual em Bioshock. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 14., 2015, Teresina. **Anais...** Teresina: SBGAMES, 2015.

Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147372.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

BARROS, J. D'A. Cidade-cinema: elementos para a análise das cidades e distopias do cinema. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 20, n. 33, p. 51-58, 2015. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/19979/13943>>. Acesso em: 22 abr. 2019.

BAZIN, A. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de suas técnicas de reprodução. In: \_\_\_\_\_. **Walter Benjamin**. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Coleção Grandes Pensadores).

\_\_\_\_\_. **A origem do drama trágico alemão**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

\_\_\_\_\_. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

\_\_\_\_\_. **Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1994. v. 1.

\_\_\_\_\_. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

BERGSON, H. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 2006a.

\_\_\_\_\_. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

BITTENCOURT, J. R. **Em busca da imagem videojográfica**: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017. 2018. 198 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7446?show=full>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

BOLLE, W. As siglas em cores no Trabalho das passagens, de W. Benjamin. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 10, n. 27, p. 41-77, ago. 1996. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40141996000200003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141996000200003&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 24 abr. 2019.

\_\_\_\_\_. “Um painel com milhares de lâmpadas”: Metrópole & megacidade. In: BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

BROOKSHEAR, J. G. **Ciência da Computação**: uma visão abrangente. 11. ed. Porto Alegre: Booksman, 2013.

BUINICKI, M. T. Nostalgia and the Dystopia of History in 2K's *Bioshock Infinite*. **Journal of Popular Culture**, v. 49, n. 4, p. 722-737, 2016. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jpcu.12440>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

CALVERT, S. L. Cognitive effects of video games. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Ed.). **Handbook of computer game studies**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

CANCLINI, N. G. Cidades e cidadãos imaginados pelos meios de comunicação. **Opinião Pública**, Campinas, v. 8, n. 1, p. 40-55, maio 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/op/v8n1/14873.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

CANEVACCI, M. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

CHANDLER, H. M. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

CHUN, W. H. K. The enduring ephemeral, or the future is a memory. **Critical Inquiry**, v. 35, n. 1, p. 148-171, 2008. Disponível em: <[http://aestech.wikischolars.columbia.edu/file/view/Hui%20Kyong%20Chun--the\\_enduring\\_ephemeral\\_or.pdf/442522752/Hui%20Kyong%20Chun--the\\_enduring\\_ephemeral\\_or.pdf](http://aestech.wikischolars.columbia.edu/file/view/Hui%20Kyong%20Chun--the_enduring_ephemeral_or.pdf/442522752/Hui%20Kyong%20Chun--the_enduring_ephemeral_or.pdf)>. Acesso em: 8 jun. 2017.

COLUMBIACITYSEATTLE. A Colorful History and a Bright Future. **Internet archive wayback machine**, 2006. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20060618141859/http://www.columbiacityseattle.com:80/id55.html>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

COSTA, B. **Histoire du Café-Théâtre**. Paris: Buchet-Chastel, 1978.

COSTA-JÚNIOR, J. A Imagem da Cidade em Grand Theft Auto IV. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 12., 2013, São Paulo. **Anais...** São Paulo: SBGAMES, 2013. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/05-dt-paper\\_A%20Imagem%20da%20Cidade.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/05-dt-paper_A%20Imagem%20da%20Cidade.pdf)>. Acesso em: 11 abr. 2018.

COUCHOT, E. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

CREEBER, G.; MARTIN, R. **Digital culture: understanding new media**. London: McGraw-Hill Education, 2008.

DARK CITY. Direção: Alex Proyas. Produção: Andrew Mason; Alex Proyas. Burbank, CA, EUA: New Line Cinema, 1998. 1 DVD (101 min), son., color.

DELEUZE, G. **Bergsonismo**. São Paulo: 34, 2012.

DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: 34, 1998.

DIGRA – Digital Games Research Association. 2018. Disponível em: <<http://www.digra.org/>>. Acesso em: 11 maio 2018.

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.

FALCÃO, T.; MARQUES, D. (Org.). **Metagame**: panoramas dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017.

FERREIRA, Vítor Vieira. Utopia e distopias no século XXI e pós-modernismo. **Papéis**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Campo Grande, v. 19, n. 38, p. 64-82, 2015. Disponível em: <<http://www.seer.ufms.br/index.php/papeis/article/download/2988/2406>>. Acesso em: 16 jul. 2019.

FISCHER, G. D. Do audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciadoras de memória. In: KILPP, S. (Org.). **Tecnocultura audiovisual**: temas, metodologias e questões de pesquisa. Porto Alegre: Sulina, 2015.

\_\_\_\_\_. **Tecnocultura**: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: KILPP, S.; FISCHER, G. D. (Org.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

\_\_\_\_\_. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu, 2017.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.

GALLOWAY, A. R. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minnesota, USA: University of Minnesota, 2006.

\_\_\_\_\_. **The exploit**: a theory of networks. Minnesota, USA: University of Minnesota, 2007.

GAME STUDIES. 2018. Disponível em: <<http://gamestudies.org/>>. Acesso em: 2 maio 2018.

GODDARD, M. Arqueologia das mídias, “anarqueologia” e ecologia das mídias. In: MELLO, J. G.; COUNTER, M. B. (Org.). **A(na)rqueologias das mídias**. Curitiba: Appris, 2017.

GOMES, R. Narratologia & Ludologia: um novo round. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 8., 2009, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: SBGAMES, 2009. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf)>. Acesso em: 10 jun. 2018.

GOUVEIA, P. **Artes e jogos digitais**: estética e design de experiências lúdicas. Lisboa, Portugal: Edições Lusófonas, 2010.

GP Games. In: **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2017. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/eventos1/gps1/gp-games>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

HUNICKE, R.; LeBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: **Game design and tuning workshop at the game developers conference**, San Jose 2001-2004. Disponível em: <<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

IVĂNESCU, A. The Music of Tomorrow, Yesterday! Music, Time and Technology in BioShock Infinite. **Networking Knowledge**: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network, Stirling, v. 7, n. 2, p. 51-66, 2014. Disponível em: <<https://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/337/168>>. Acesso em: 12 jul. 2019.

INCEPTION. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan; Emma Thomas; Jordan Goldberg. Burbank, CA, EUA: Warner Brothers; Syncopé, 2010. MP4 (148 min), son., color.

INTERNET ARCHIVE. Disponível em: <<https://archive.org/>>. Acesso em: 2 maio 2018.

INTEXTO. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. N. 46 – Edição Especial Games e Filosofia. V.: il. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/issue/view/3754>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

JÄRVINEN, A. Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In: **DiGRA**: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. Tampere: Tampere University Press, 2002. p. 113-128. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/gran-stylissimo-the-audiovisual-elements-and-styles-in-computer-and-video-games>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JØRGENSEN, K. **Gameworld interfaces**. Massachusetts: MIT, 2013.

JUUL, J. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

\_\_\_\_\_. **The game, the player, the world**: looking for a heart of gameness. 2003. Disponível em: <[www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/](http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

KILPP, S. (Org.). **Tecnocultura audiovisual**: temas, metodologias e questões de pesquisa. Porto Alegre: Sulina, 2015.

\_\_\_\_\_. Ethicidades televisivas: molduras e moldurações. In: **Revista Fronteira** (Unisinos), v. IV, p. 209 - 218, 2002.

\_\_\_\_\_. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

\_\_\_\_\_. **Ethnicidades televisivas**. Sentidos identitários na TV: moldurações homológicas e tensionamentos. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

\_\_\_\_\_; WESCHENFELDER, R. O invisível no plano cinematográfico: rastros de Benjamin e Bergson. **Intexto**, Porto Alegre, n. 35, p. 27-40, jan./abr. 2016. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/download/58581/37159>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

KLEVJER, R. Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. In: SAGENG J.; FOSSHEIM H.; MANDT LARSEN, T. (Ed.). **The philosophy of computer games**. Philosophy of Engineering and Technology. Springer: Dordrecht, 2012. v. 7.

\_\_\_\_\_. **What is the avatar?** Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. 2006. 229 p. Dissertation (Doctor rerum politicarum) – University of Bergen, Bergen, 2006. Disponível em: <[http://bora.uib.no/bitstream/handle/1956/2234/Dr.\\_Avh\\_Rune\\_Klevje.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://bora.uib.no/bitstream/handle/1956/2234/Dr._Avh_Rune_Klevje.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

LeBLANC, M. Game design and tuning workshop materials. In: RABIN, S. et al. (Org.). **Introdução ao desenvolvimento de games**. Vol 1: entendendo o universo dos jogos. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LEVINE, K. **Bioshock Infinite**. Boston: 2K Games, 2013.

\_\_\_\_\_. **Bioshock**. Boston: 2K Games, 2007.

LIZARDI, R. Bioshock: Complex and Alternate Histories. **Game Studies**, v. 14, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1401/articles/lizardi>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

LOBATO, J. A. M. Fotografia e imagem evenemencial: caminhos para a reconfiguração da experiência urbana. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 106-115, 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/15345/11078>>. Acesso em: 14 jul. 2019.

LOPES, T. R. C. **Aura e vestígios do audiovisual em experiências estéticas com mídias locativas**: performances algorítmicas do corpo no espaço urbano. 2014. 235 f. Tese (Doutorado em Ciências da Computação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/4150/Tiago%20Ricciardi%20Correa%20Lopes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 14 jul. 2019.

LOPES, T.; MONTAÑO, S.; KILPP, S. Montagem espacial e potencialidades do audiovisual locativo no cenário urbano. **Revista Ecopós**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, p. 1-11, 2014. Disponível em: <[https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/1468/pdf\\_36](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1468/pdf_36)>. Acesso em: 14 jul. 2019.

MACHADO, A. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MAFE, D. A. Race and the First-Person Shooter: Challenging the Video Gamer in *BioShock Infinite*. **Camera Obscura**, Durham, v. 30, n. 89, p. 89-123, 2015. Disponível em: <[https://read.dukeupress.edu/camera-obscura/article-abstract/30/2%20\(89\)/89/58549/Race-and-the-First-Person-Shooter-Challenging-the](https://read.dukeupress.edu/camera-obscura/article-abstract/30/2%20(89)/89/58549/Race-and-the-First-Person-Shooter-Challenging-the)>. Acesso em: 8 abr. 2019.

MANOVICH, L. **El software toma el mando**. 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/7425153/2014\\_-\\_El\\_software\\_toma\\_el\\_mando\\_traducci%C3%B3n\\_a\\_Lev\\_Manovich\\_](https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich_)>. Acesso em: 10 abr. 2019.

\_\_\_\_\_. **The language of the new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

MATOS, O. C. F. *Aufklärung* na metrópole: Paris e a Via Láctea. In: BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2009.

McGONIGAL, J. **A realidade em jogo**: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. 377 p.

McLUHAN, M. **O meio é a mensagem**. São Paulo: Record, 1969a.

\_\_\_\_\_. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 1969b.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Produção: Giorgio Moroder, Erich Pomer. Berlim, Alemanha: Ufa, 1927. 1 VHS (153 min), son., p&b.

MILLS, C. W. **A imaginação sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

MOLDER, M. F. Método é desvio: uma experiência de limiar. In: OTTE, G.; SEDYMAYER, S.; CORNELSEN, E. (Org.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.

MoMA. Disponível em: <<https://www.moma.org/>>. Acesso em: 24 mar. 2020.

MONTAÑO, S. El flâneur y los desafíos metodológicos de las plataformas de video como metrópolis audiovisuales. In: PADILLA, F. A.; GAMBOA, V. N.; MALDONADO, A. E. **Procesos comunicacionales, educación y ciudadanía en las luchas de los pueblos**. VIII Seminario Internacional de Metodologías Transformadoras de la RED AMLAT. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015a.

\_\_\_\_\_. **Plataformas de vídeo**: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Porto Alegre: Sulina, 2015b.

MOSCA, I. Boards, Outer-Space, and Freedom in Video Games. **The Philosophy of Computer Games Conference**, Oslo, 2013. p. 1-13. Disponível em: <<http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2013/Mosca%202013%20-Boards-Outer-Space-and-Freedom-in-Video-Games.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2019.

MOTT, T (Ed.). **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

MUNDOESTRANHO. **Qual foi o primeiro reality show da história**. 2016. Disponível em: <<https://mundoestranho.abril.com.br/cinema-e-tv/qual-foi-o-primeiro-reality-show-da-historia>>. Acesso em: 8 jun. 2018.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NITSCHKE, M. **Video game spaces: image, play and structure in 3D worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2009.

NOLAN, J. Os jogos que inspiraram Westworld. **IGN Brasil**, 2016. Disponível em: <<http://br.ign.com/westworld/40624/news/os-jogos-que-inspiraram-westworld>>. Acesso em: 1 mar. 2018.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, São Paulo, v. 10, p. 7-28, dez. 1993. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101/8763>>. Acesso em: 8 jun. 2017.

PARIKKA, J. Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia. **Intexto**, Porto Alegre, n. 39, p. 201-214, maio/ago. 2017. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/viewFile/71569/41404>>. Acesso em: 15 maio 2018.

PARKER, Canonizing *Bioshock*: Cultural Value and the Prestige Game. **Games and Culture**, Thousand Oaks, v. 12, n. 7-8, p. 739-763, 2017. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015598669>>. Acesso em: 10 maio 2018.

PEREIRA DA CUNHA, R. B. **O flâneur híbrido: uma experiência urbana através do jogo Pokémon Go**. 2018. 271 f. Dissertação (Mestrado em Planejamento Urbano e Regional) – Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/188439>>. Acesso em: 26 jul. 2019.

PESQUISA Game Brasil. São Paulo: Souix Group; Go Gamers; ESPM; Blend New Research, 2019. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 26 jul. 2019.

PLEASANTVILLE. Direção: Gary Ross. Produção: Jon Kilik, Gary Ross; Steven Soderbergh. Burbank, CA, EUA: New Line Cinema; Larger Than the Life, 1998. DiVX (123 min), son., color.

RABIN, S. et al. (Org.). **Introdução ao desenvolvimento de games**. V. 1: entendendo o universo dos jogos. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Ed.). **Handbook of computer game studies**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

REINHARD, A. **Archeogaming**: an introduction to archeology in and of video games. New York: Berghahn Books, 2018.

ROCHA, L. V. Columbia – cidade símbolo: um olhar semiótico sobre o espaço em Bioshock Infinite. **Razón y Palabra**, n. 88, p. 537-551, feb. 2015. Disponível em: <<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/303/339>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

ROUSE III, Richard. **Game design – theory and practice**. What players want. Plano, EUA: Wordware Publishing, 2001.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – principais conceitos: volume 1. São Paulo: Blucher, 2012a.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – interação regras: volume 2. São Paulo: Blucher, 2012b.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – interação lúdica: volume 3. São Paulo: Blucher, 2012c.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – cultura: volume 4. São Paulo: Blucher, 2012d.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_; FEITOZA, M. (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SBGAMES – Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. **Sobre a SBGames**. 2018. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/>>. Acesso em: 11 maio 2018.

SCHELL, J. **A Arte de game design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SCHWEIZER, B. Understanding Videogame Cities. **DiGRA '13**, 2013. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/understanding-videogame-cities>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

SEVERO, A. P. N. **A estética da personalização do avatar nos processos imersivos em jogos eletrônicos**. 2011. 157 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18068>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

\_\_\_\_\_. Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do avatar no game. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 9., 2010, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: SBGAMES, 2010. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2010/proceedings/arts/full/Full\\_A&D\\_12.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2010/proceedings/arts/full/Full_A&D_12.pdf)>. Acesso em: 10 abr. 2018.

TARNOWETZKI, L. **Environmental Storytelling and BioShock Infinite**: Moving from Game Design to Game Studies. 2015. 130 f. Thesis (Degree of Master of Arts) – The

Department of Communication Studies, Concordia University, Montreal, 2015. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/168c/fdff118e682f76e8e774c8736403eccc44e.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2018.

THE MATRIX RELOADED. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Burbank, CA, EUA: Warner Bros.; Village Roadshow Productions, 2003. 1 DVD (138 min), son., color.

THE MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Burbank, CA, EUA: Warner Bros.; Village Roadshow Productions, 1999. 1 DVD (136 min), son., color.

THE THIRTEENTH FLOOR. Direção: Josef Rusnak. Produção: Roland Emmerich, Ute Emmerich; Marco Weber. Los Angeles, CA, EUA: Centropolis Film Productions, 1999. 1 DVD (125 min), son., color.

THE TRUMAN SHOW. Direção: Peter Weir. Produção: Edward S. Feldman, Andrew Niccol, Scott Rudin e Adam Schroeder. Los Angeles, CA, EUA: Paramount Pictures, 1998. 1 DVD (102 min), son., color.

TIEDEMANN, R. Introdução à edição alemã (1982). In: BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2009.

TREPTE, S.; REINECKE, L. Avatar creation and video game enjoyment effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar sabine. **Journal of Media Psychology**, v. 22, n. 4, p. 171-184, 2010. Disponível em: <<http://psycnet.apa.org/fulltext/2010-26441-004.pdf>>. Acesso em: 11 maio 2018.

VLC – Videolan for MacOS. Version 3.0.3 Vetinari (Intel 64bit). Disponível em: <<https://www.videolan.org/index.pt-BR.html>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

WALTHER, Bo K. Cinematography and ludology: in search of a lucidography. **Game Approaches**. Papers from spilforskning.dk. Conference, august 28-29. 2003. Spilforskning.dk, 2004.

\_\_\_\_\_. La représentation de l'espace dans les jeux vidéo: généalogie, classification et réflexions. In: ROUSTAN, M. (Ed.). **La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?** Dossiers Sciences Humaines et Sociales. Paris: L'Harmattan, 2003.

WESTWORLD [Seriado]. Direção e Produção: Jonathan Nolan; Lisa Joy. Nova Iorque, NY, EUA: HBO, 2016-2018. HBO GO, son., color.

ZIELINSKI, S. **The deep time of the media**. Towards an archaeology of seeing and hearing by technical means. Cambridge: MIT Press, 2006.