
Audiovisualidades na cidade-jogo de Bioshock Infinite¹

Hilario Junior dos SANTOS²

Sonia MONTAÑO³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

O artigo aborda o videogame Bioshock Infinite (LEVINE, 2013), que se desenvolve na cidade de Columbia. Através da *flânerie* – movimento metodológico inspirado em Benjamin (2006) – realizada no videogame pensado como sítio arqueológico (REINHARD, 2018) chegamos a perceber que o jogo audiovisual tem uma cidade no centro da suas montagens (Columbia), mas que há uma “cidade-jogo” para além daquela que integra o videogame como um todo, na qual o jogador é convidado a se tornar um arqueólogo. Nas considerações finais refletimos sobre os desafios metodológicos que se apresentam ao pensar os videogames nas perspectivas das audiovisualidades (KILPP, 2010) e da tecnocultura (FISCHER, 2015) a que estão inseridos.

PALAVRAS-CHAVE: videogame; tecnocultura; cidade-jogo; *flânerie*; Bioshock Infinite.

Introdução

Este artigo aborda videogames como parte de uma paisagem midiática que recorrentemente tem a presença de cidades. Esta abordagem é resultado de pesquisa de doutorado de Santos (2020) que problematizou o conceito de Cidade-Jogo a partir da análise de videogames em que a cidade tem função central da experiência lúdico-narrativa e na qual, dentre os empíricos, estudou-se o jogo Bioshock Infinite (LEVINE, 2013) e a cidade que emerge no jogo e do jogo.

Bioshock Infinite é um jogo *FPS*⁴ 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 resgatar uma jovem chamada Elizabeth. 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* resultando numa guerra civil. A franquia Bioshock está entre os melhores videogames já produzidos

¹ Trabalho apresentado no GP de Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Ciências da Comunicação (Unisinos/RS), e-mail: jresponde@gmail.com.

³ Doutora em Ciências da Comunicação (Unisinos/RS), e-mail: soniamontano@gmail.com.

⁴ *First-person shooter* (tiro em primeira pessoa). Engloba praticamente todos os videogames nos quais o jogador incorpora o corpo do avatar de forma subjetiva.

sendo presença recorrente em listas editoriais críticas que reconhecem sua importância artística, cultural e, em especial, com representação de cidades. Em geral, os videogames desta franquia trazem construtos urbanos utópicos/distópicos, onde avatar e *NPCs*⁵ sonham habitar ou lutam para escapar. 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.

Partindo da presença recorrente da cidade como construção central em diversas formas audiovisuais (como cinema e televisão, por exemplo), o problema de pesquisa se voltou a estudar qual é a especificidade da cidade quando aparece como central nos videogames. Por outro lado, estudar a cidade no videogame não seria especificamente estudar Columbia, por exemplo, a cidade do jogo de Bioshock Infinite (2013), e sim entender uma cidade maior, a “cidade-jogo”, pensada a partir de todos os elementos e formas de montagem que participam dos processos midiáticos. O conceito proposto na pesquisa original – Cidade-Jogo – pensa a cidade audiovisual como um tempo profundo (ZIELINSKI, 2006) dos videogames que reúne objetos/artefatos, técnicas e estéticas de diversos tempos e culturas, além de reunir também diversas montagens de um audiovisual lúdico.

A interface do jogo, por sua vez, compreendemos como parte do mesmo, na perspectiva de interface-mundo de Jørgensen (2013) e, portanto, não separamos os elementos que mediam jogo e jogador do enquadramento do próprio jogo. O corpo do avatar, neste contexto, tratamos como extensão do corpo do jogador, tal qual a visão de McLuhan (1969) sobre os meios de comunicação. Ainda, nos valem da perspectiva de Galloway (2006), que pensa a ação diegética do jogador (experiência no mundo do jogo) e da ação não-diegética do jogador (configurações possíveis fora do mundo do jogo).

Pelas características do videogame e da cidade audiovisual aqui estudadas, consideramos como movimento metodológico a figura do *flâneur* no modo como a

⁵ *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.

pensa Benjamin (2006). O *flâneur* benjaminiano parece tomar de Edgar Allan Poe a intimidade do andarilho com a vida das ruas e de Baudelaire a assimilação da mudança de época que a cidade lhe revela. “A rua conduz o *flâneur* em direção a um tempo que desapareceu. Para ele, qualquer rua é íngreme. Ele vai descendo [...] rumo a um passado que pode ser tão mais enfeitiçante por não ser seu próprio passado, seu passado particular” (BENJAMIN, 2006, p. 462). Para Benjamin, Paris seria a terra prometida do *flâneur*, paisagem de pura vida. “Paisagem – é nisso que a cidade de fato se transforma para o *flâneur*. Ou mais precisamente: para ele, a cidade cinde-se em seus polos dialéticos. Abre-se para ele como paisagem e fecha-se em torno dele como quarto” (BENJAMIN, 2006, p. 462). Consideramos aqui o andar incansável por Columbia como a cidade prometida do jogador-*flâneur* e, sobretudo, do pesquisador-*flâneur*. Esse movimento nos leva a perceber uma cidade-jogo que se constitui com as dinâmicas que desenvolvemos a seguir.

O potencial lúdico da montagem

Pensar o jogo como em sua perspectiva audiovisual é pensar as montagens. São elas que constroem a cidade de Columbia e suas possibilidades lúdicas (estéticas, técnicas, etc) dentro de Bioshock. Uma das principais referências para pensarmos em montagem em videogames é Walther (2003), o que nos permite pensar a cidade-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 do videogame 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 cinemático. Entretanto, faz parte da montagem do videogame o jogador, independente se em dado momento ele pare com seu avatar para assistir o que está sendo projetado pelo cinetoscópio, como no caso de Booker em

Columbia, ou se o avatar saia de cena temporariamente para que o jogador assista a um trecho cinematográfico, sob outro ponto de vista.

Entre as montagens temporal e lúdica da cidade-jogo em Bioshock 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)⁶. 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 com o que não deveria 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*⁷ e o jogador, desconstruindo a ideia do montador solo 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 sua ideia de remixabilidade profunda, donde parte a ideia de que o

⁶ Os elementos imagéticos do videogame e a relação deles com os corpos do jogador e do avatar acionam uma certa memória sensorio-motora, de sobrevivência, o que lembra Bergson (2006a, p. 177, grifo do autor): “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. [...] 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 sensorio-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 a do jogador jogar. Esses elementos parecem não estar ali para acionar a memória motora, e sim para tensioná-la.

⁷ 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.

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 perceber 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 predominante nas interfaces de internet.

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, 2006a; 2006b) 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 vieses. Um é aquele que se estabelece no enquadramento da tela – o plano mediado (NITSCHKE, 2009)⁸ –, outro é aquele que engloba dispositivos físicos que intermediam o mundo do jogo com o mundo físico – o plano do jogar (NITSCHKE, 2009) –, envolvendo *joystick*, teclado, mouse, *VR*, *PSMove*, câmera de captura, ou qualquer aparato físico que possibilite ao jogador influenciar o mundo sintético 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 a ideia da interface-mundo um componente central na atualização da cidade-jogo nos videogames. Isso fica evidente 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

⁸ 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 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.

Huizinga (2017), 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, inclusive, recicla imagens e imaginários de outras mídias. Essas últimas envolvem as descobertas midiáticas, como os *voxophones* encontrados em Columbia, por exemplo. Desta forma, o conjunto de elementos desta interface é como um “prisma” obrigatório e naturalizado para conhecer aquela 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 no videogame. 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, as 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 é possível achar a origem dela e “retirá-la” da montagem (desligando o rádio, por exemplo) ou, de outra forma, é uma trilha sonora incidental que aumenta a carga dramática da 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* (figura 1). 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.

Tempos soterrados na cidade audiovisual

A cidade-jogo, especialmente nos videogames, não é apenas para espreitar, mas para visitar e nessas visitas múltiplas temporalidades se apresentam. A ideia de montagem espacial como metáfora e expressão de uma época é especialmente válida para as cidades dos videogames.

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. Entretanto, os videogames tensionam a espacialidade panóptica ao mostrar muitos tempos soterrados que podem ou não ser desenterrados, além de outros tantos que podem (ou não)

permanecer na sua virtualidade, particularmente no fora de campo. A cidade de Columbia, particularmente, se apresenta como um lugar de passagem de um ponto a outro e do jogo como sobrevivência. O espaço-jogo desta cidade, contudo, convida para a *flânerie*, pois a cenografia dialoga com imaginários de outras cidades.

Nesta linha, a cidade é também uma espécie de labirinto 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 elas⁹. Em Columbia, 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 chega a ser uma cidade-personagem, viva, com 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 (figura 1).

Figura 1: Montagens, tempos soterrados e a mídias em Columbia



Fonte: Elaborado pelo autor¹⁰.

⁹ À exemplo da narrativa de filmes como *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 estratagemas e ilusões.

¹⁰ No processo de *flânerie* foram capturadas por meio do PS4 imagens estáticas e audiovisuais para análise posterior. Esta passagem do videogame está disponível em:
<<https://drive.google.com/file/d/1hfn5KniWUmbArr4Wg53ZpuKwDNOetO-W>>

Narrativamente, em Columbia há temporalidades provindas das diferentes intervenções espaço-temporais que permitiram levar e trazer tecnologias de outras dimensões para permitir a cidade flutuar. Como consequência, abriram-se fendas para, por exemplo, músicas de outros tempos e janelas para outros 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.

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. O tempo se dá a ver na cidade-jogo como um buraco de fato, um rasgo (acidental ou não) que irrompe a uma outra imagem, propiciando tempos diversos que se tornam presentes no agora.

Entre os exemplos que podemos citar da construção lúdica heterocrônica e heterotópica da temporalidade na cidade-jogo de Bioshock temos: Elizabeth abrindo janelas para mostrar outro tempo e lugar dentro da mesma Columbia; o cinetoscópio como uma fenda para o audiovisual do cinema, uma mídia dentro da mídia, outras durações midiáticas; as músicas remixadas de outros tempos com outras vozes, ouvidas como se fossem ecos nostálgicos; o projetor e o fonógrafo que mostram gravações feitas em algum tempo e lugar e irrompem a montagem do videogame, se o jogador permitir; etc.

A cidade como mídia

Conforme encontramos nas nossas *flâneries*, Columbia tematiza 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 neste videogame e transformam a cidade-jogo em questão.

Sob esta lógica, a cidade-jogo recicla restos midiáticos e suas tecnoculturas para compor seu “espaço urbano” 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. O rádio ligado em algum ponto da cidade de Columbia, ora noticiando coisas sobre a cidade, ora transmitindo em fluxo uma trilha específica; o projetor ligado em um ambiente da cidade, 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 Columbia pautadas por tendências imagéticas dos períodos anterior, durante e posterior àquela cidade; 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* e *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, e nela, 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 da cidade de Columbia, 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* (figura 1) é um artefato para ouvir áudios exclusivos gravados para ele, de forma 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 seus usos estão em tantas outras mídias. 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 (MANOVICH, 2014).

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 sugeria McLuhan (1969). Ainda no exemplo do *voxophone*, 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.

Toda cidade é uma mídia por ser uma extensão de nós mesmos, que acabam nos transformando. A criação das metrópoles com suas galerias, fábricas e espaços de aglomeração, trabalho, lazer, entre outros, transformam a percepção dos sujeitos, conferindo significados específicos e elaborados sobre ela, num imaginário do qual é indissociável a presença também dos processos midiáticos.

Toda cidade é programada

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 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. 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 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. 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 à 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, por exemplo, essa sensação é diferente, muito pela intersecção da macromontagem e da antimontagem (WALTHER, 2014). Um senso de urgência compele o avatar a ir “em frente”, para a sequência (lugar) a seguir e continuar sua jornada. 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 e Elizabeth prosseguem 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 (e ainda 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 estimulada. Diferente do audiovisual clássico (audição + visão) o avatar 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 (ou seja, 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 “reprojetar” certas coisas dentro do daquilo que o dispositivo de controle o permite.

Considerações finais

Estas quatro dinâmicas nos permitem ver o jogo como audiovisualidades da cidade que se atualizam em Bioshock – seu princípio de montagem, o tempo profundo ou memória, as mídias e sua tecnocultura e a programação para andar na cidade – 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 sua tecnocultura é o de abrir a capacidade de sonhar (explorar o tempo onírico), 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. Mas, também a capacidade de *flanar* do ponto de vista da pesquisa, andando inúmeras vezes pelos materiais, nos

levou a traçar um conhecimento sobre a cidade-jogo que se atualiza na cidade audiovisual do videogame para além de Columbia, uma cidade construída por jogadores, *softwares* e *hardwares* reunidos na interface de Bioshock.

A cidade-jogo é resultado de cálculos (FLUSSER, 2017) e, quando o pesquisador-*flâneur* a percorre à exaustão, consegue perceber que trata-se de uma cidade audiovisual que coloca em ação o ato de montar – talvez, o ato mais lúdico de toda a cultura humana se seguimos o pensamento de Eisenstein (2002). Essa cidade é capaz de nos inserir em temporalidades múltiplas, de nos treinar nos efeitos mais radicais de uma mídia urbana, transformar a percepção da própria cidade. E ainda, essa cidade audiovisual nos/se apresenta como um programa de jogadores programados em diversos níveis.

A cidade-jogo, como uma forma de atualização na cidade audiovisual do videogame, é uma cidade-cálculo que se atualiza pela montagem, inclui o jogador configurado numa interface entre *software* e *hardware*, avatares e *NPCs*, paisagens e passagens entre imagens. Essas dinâmicas que atualizam a cidade-jogo no videogame nos deixam questionamentos sobre toda e qualquer cidade (na TV, no cinema, mas também o cinema e a TV como cidades), inclusive as metrópoles. Nas que habitamos e produzimos nossas montagens em tantos trânsitos, poderíamos encontrar as mais diversas temporalidades soterradas, nos atravessamos com as mais diversas mídias e, embora dificilmente percebamos, ela está programada para diversos jogos nos quais podemos ser jogados ou podemos tensionar com novas *flâneries* que coloquem em ação as quatro dinâmicas apontadas.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. **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.

COUCHOT, E. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.

FISCHER, G. D. Do audiovisual confinado às audiovisuais soterradas em interfaces enunciadoras de memória. In: KILPP, S. (Org.). **Tecnocultura audiovisual**: temas, metodologias e questões de pesquisa. Porto Alegre: Sulina, 2015.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu, 2017.

GALLOWAY, A. R. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minnesota, USA: University of Minnesota, 2006.

GOUVEIA, P. **Artes e jogos digitais**: estética e design de experiências lúdicas. Lisboa, Portugal: Edições Lusófonas, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

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.

JØRGENSEN, K. **Gameworld interfaces**. Massachusetts: MIT, 2013.

KILPP, S. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

LEVINE, K. **Bioshock Infinite**. Boston: 2K Games, 2013.

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_>. Acesso em: 10 abr. 2019.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 1969.

NITSCHKE, M. **Video game spaces**: image, play and structure in 3D worlds. Massachusetts: MIT Press, 2009.

REINHARD, A. **Archeogaming**: an introduction to archeology in and of video games. New York: Berghahn Books, 2018.

SANTOS, H.J. **A cidade-jogo em videogames**: uma *flânerie* por Bioshock Infinite e Assassin's Creed: Unity. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), 2020.

WALTHER, Bo K. Cinematography and ludology: in search of a ludography. **Game Approaches**. Papers from spilforskning.dk. Conference, august 28-29. 2003. Spilforskning.dk, 2004.

ZIELINSKI, S. **The deep time of the media**. Towards an archaeology of seeing and hearing by technical means. Cambridge: MIT Press, 2006.