

---

## Rastros da cidade-jogo entre as cidades em audiovisuais do cinema<sup>1</sup>

Hilario Junior dos SANTOS<sup>2</sup>  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Unisinos, RS

### Resumo

Este artigo apresenta uma pesquisa de observação não estruturada na forma de *flânerie* benjaminiana por filmes com cidades evidentemente simuladas para encontrar rastros (BENJAMIN, 2006) das cidades construídas nos audiovisuais do videogame. O problema consistiu em encontrar devires de um conceito em construção sobre “cidade-jogo” que procura descrever como estas representações urbanas em audiovisuais servem de expressão da tecnocultura contemporânea (FISCHER, 2015) em todas as suas confluências, atravessamentos e remixagens (MANOVICH, 2014). O resultado aponta para aproximações estéticas e interligam imagens audiovisuais do cinema ao videogame.

**Palavras-chave:** *flânerie* benjaminiana; videogame; cinema; cidade.

### Introdução

Esta pesquisa é parte de uma tese em processo que investiga cidades em videogames<sup>3</sup> sob uma perspectiva audiovisual e tecnocultural. Tratando como “cidade audiovisual” o arcabouço de imagens técnicas (FLUSSER, 1985) visuais e sonoras que compõem estas ambiências, procura-se analisar que cidades são aquelas construídas através de quais montagens nos videogames e, mais, o que elas dizem sobre a tecnocultura audiovisual contemporânea (FISCHER, 2015), sobre os videogames e sobre os processos audiovisuais em geral. Estas questões levam a construir como objetivo geral desta pesquisa compreender o que e como se constrói a “cidade-jogo” (conceito em construção) nas experiências lúdicas dos videogames que têm a cidade como centro de sua experiência.

Para olhar as cidades audiovisuais nos videogames numa perspectiva de processo audiovisual um movimento obrigatório da pesquisa implica em investigar os rastros (BENJAMIN, 2006) destes construtos em outros audiovisuais que se aproximam

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação – Unisinos – RS, e-mail: jresponde@gmail.com.

<sup>3</sup> Optamos nesta pesquisa pelo uso do termo “videogame” pois nossa visada neste objeto empírico se dá por suas características audiovisuais, por mais que em pesquisas dos *game studies* possam aparecer ocasionalmente termos como “jogos digitais” (*digital games*) ou apenas “games”. Dada a polissemia do termo, pesquisadores da comunicação audiovisual em geral, adotam “videogame” pela proximidade do campo que reforça, inclusive, a interface de telas.

e dialogam com a ideia que adotamos na pesquisa: de uma cidade simulada onde habita um sujeito delimitado por suas memórias e seu corpo. 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 – traduzido na forma de avatar<sup>4</sup> do jogador.

Esta investigação procura encontrar tendências que podem dar subsídios para entender o movimento que há nestes audiovisuais e que mantêm relação com os videogames, o que indica um viés arqueológico. A perspectiva de rastro vem de Benjamin (2006) e justifica-se sua aplicação na intenção de permitir-nos encontrar, conter e explicar construções audiovisuais que mantêm com o objeto da pesquisa algum tipo de relação. “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).

Os audiovisuais “rastreados” 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 representadas em mídias audiovisuais. Sem cair na armadilha de pensar em passado, presente e/ou futuro no que se refere à imagem técnica (FLUSSER, 1985) da cidade, a ideia de olhar para estes construtos em outros audiovisuais é de reconhecer uma potência de um conceito de cidade-jogo cujos rastros podem ser encontrados nos videogames tanto quanto no cinema, que pode indicar uma constelação (BENJAMIN, 2006).

Desta forma, reconhecer cidades em outros processos audiovisuais nos conduz a caracterizar melhor um problema que deve dar condições para que se invista na visada geral desta pesquisa, que é construir conceito sobre a cidade-jogo. Este conceito, pode ser resultado da remixagem profunda (MANOVICH, 2014) de imagens técnicas

---

<sup>4</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).

---

(FLUSSER, 1985), cuja virtualidade (BERGSON, 2006) é atualizada nos videogames, como efeitos da/na tecnocultura (FISCHER, 2015).

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” pelo 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-jogo) possa estar muito longínquo. Para isso, adotamos a *flânerie* como processo de coleta, a qual ocorrerá por imagens técnicas em que encontramos estes “restos” de cidades, os quais podemos decodificar e recodificar tendendo a um imaginário tecnoculturalmente estabelecido de cidade.

Esse nosso andar tentou seguir as práticas atribuídas por Benjamin (2006) ao *flâneur*, enquanto um personagem da metrópole, o qual se permite experiências mais limiares de pesquisa justamente por uma ausência de rigor estrito – muito parecido com uma pesquisa de observação não estruturada. 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. Ou seja, descompromissado e com um “olhar estrangeiro”, o *flâneur* se permite perceber mais do que o habitante naturalizado ou do visitante que tende a controlar sua experiência por um protocolo fechado.

Haveriam três sentidos simultâneos para o *flâneur* e a prática de *flânerie* (cuja tradução ainda não se estabilizou na língua portuguesa): (aquele que) caminha devagar e sem rumo, liberta a imaginação divagando-se e, mesmo, permite-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 (2015, 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 parisienses, 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, 2015, p. 153). Desta forma, Montañó (2015) 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.

Destacamos esta figura e este movimento porque ela será adotada para observar imagens de cidades em outros suportes audiovisuais procurando por limiares que deixaram rastros nas cidades audiovisuais dos videogames. Assim, “andamos”, reconhecemos e observamos como se fôssemos estrangeiros e estas cidades não fossem naturais, mas novas experiências. Esta *flânerie* procura evidências em outros tempos por devires que indiquem como diferentes mídias atualizam a representação de cidades e a relação com seus habitantes.

Portanto, reconhecendo que diferentes configurações da mídia carregam consigo elementos de outras preexistentes, investimos na visita em audiovisuais do cinema para verificar como cidades e seus habitantes foram representadas visando convergir seu conceito a partir da cidade-jogo, atualizada nos videogames.

### ***Flâneries por cidades do cinema***

As cidades representadas 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 Méliès por meio de cenografias, a representação da cidade está ali junto aos personagens. Este abordagem não pretende elencar todos os filmes que têm a cidade como centro da sua construção, nem se propõe trazer os “mais importantes”. Trata-se de um “passeio” sobre memórias filmicas que possam nos mostrar alguns rastros da cidade-jogo o que leva,

---

naturalmente, a filmes mais contemporâneos (cerca de duas décadas) justamente porque coincidem com a aceleração do desenvolvimento da mídia digital, por meio, especialmente, dos 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 separa-a do resto do mundo com o propósito de apenas um sujeito (Truman Burbank) viver sem saber que se trata de uma grande cenografia. Todos os demais moradores desta cidade interpretam papéis e Truman, que tem suas memórias desde o nascimento construídas naquela cidade, vive sem saber que é televisionado. Ele não possui memórias fora desta cidade, construída em sua função. As memórias da cidade são construídas para inventar um grande programa de televisão (o que indica rastros de TV no cinema) no formato de um *reality show* que acompanha o personagem desde o seu nascimento e têm uma audiência cativa por mais de três décadas. Não se sabe como é o mundo fora deste show, exceto pelo olhar dos espectadores que o assistem.

O criador desta cidade (Christof) pode ser visto como o *designer* por trás de toda a simulação e deixa evidente na narrativa suas intenções ao criar essa cidade-show para o personagem habitar, bem como suas manipulações para criar obstáculos que impeçam o mesmo de escapar, tal qual os atos não-diegéticos da máquina (GALLOWAY, 2006). Ele observa sua cidade a partir de um ponto de vista privilegiado, alto e protegido acima da redoma da cidade, lugar em que, sugestivamente, ele mora. Sua representação remete ao panóptico de Jeremy Bentham, em que ele 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 1960. Os lugares, as ruas, as vestimentas dos personagens, seus costumes e a paleta de cores da cidade contrastam com a tecnologia utilizada para criar o show de televisão.

O personagem de Truman encontra sua autonomia, apesar das tentativas do programa controlar suas memórias, colocando-lhe obstáculos, traumas e fantasmagorias. Na luta por superar a cidade, ele alcança o limite de Seaheaven, rumando para seu

---

horizonte e escapa por uma porta, contra a vontade do diretor que projetou a cidade desde que Truman nasceu.

Muito além da trama do filme e das referências do controle e vigilância, a cidade-jogo estaria presente nestes rastros de uma cidade construída plástica e perfeita com a qual se interage por aparelhos: os de TV dos “jogadores” dentro do filme, o de cinema dos jogadores que assistem o filme. Ou seja, é uma cidade para jogar (para Truman), ao mesmo tempo que é para vigiar (para os espectadores). Segundo Amaral e Covaleski (2015), videogames, entendidos como dispositivos são, sobretudo, sistemas de vigilância, por conta do algoritmo e do design.

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” em que é sempre noite e os habitantes dela não percebem esse fato. Isso esconde uma simulação, um grande laboratório que procura pesquisar e descobrir algo muito específico sobre a raça humana. Por ser sempre noite, ela é escura e úmida, *noir*. Há recônditos cheios de sombras e segredos.

Todos os dias, precisamente à meia noite, a cidade é interrompida (parada) e cada habitante cai desacordado. Em seu sono, entram em cena manipuladores que “injetam” novas memórias em todos, reconfiguram papéis das pessoas na sociedade simulada e alteram a arquitetura da cidade. A época da cidade é indefinida, anacrônica, mais ou menos situada na década de 1960 na superfície, porém esconde tecnologias estranhas no subterrâneo. Ao mesmo tempo que as injeções remetem ao *software*, o subterrâneo da simulação remete ao *hardware*.

Nesta cidade há um sujeito (John Murdock) que supera a reinicialização diária das memórias e da cidade, revelando a simulação quando alcança seus limites, descobrindo que a mesma flutua no espaço sideral. A cidade é, portanto, um imenso “labirinto” feito para confundir seus habitantes, de forma que muda todos os dias, 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 o *design* que ela esconde.

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, 2007, p. 181-182).

O *design* da simulação consiste em colocar humanos em uma grande cidade para eles servirem de cobaias de algum 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. A cada ciclo temporal para e reconfigurar o espaço que os personagens ocupam inserem-se novas memórias para que seus papéis sejam alterados e a simulação tenha uma nova configuração a analisar.

Toda a vez que a cidade se reconfigura, recicla elementos dela mesma, reaproveitando elementos suas imagens e de outras cidades, de outros tempos, tornando difícil precisar sua época – ou seja, uma espécie de remixagem (MANOVICH, 2014). Fora isso, também está presente o imaginário de uma vigilância, a qual quase nada escapa, que procura ajustar o comportamento de quem é vigiado. À medida que faz isso por reconfigurar a “prisão” para os sujeitos, a cidade fica confusa e estranha, tal como a mente de seus habitantes, que não sabem mais discernir que a cidade e suas memórias nunca têm o período diurno. Ou seja, estão naturalizados com a simulação, de forma que cidade e habitantes se assentam na ilusão mútua. As memórias são, ao mesmo tempo, manipulação e libertação.

Em *The Matrix* (1999) não se tem uma cidade, mas uma representação da metrópole ocidental do fim do século passado. 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 de *design* (FLUSSER, 2007) a melhor simulação para os humanos são as megacidades do final da década de 1990 que, propositalmente, são imperfeitas, caóticas. Um sujeito (Neo) tem inquietações que o leva decifrar que se trata de uma simulação, ao mesmo tempo que aprende a manipular a sua presença nesta cidade ao corromper (*hackear*) a relação de seu corpo com a simulação. Sua imagem muda e suas habilidades evoluem, porém, tudo dentro da simulação. Fora dela, ele não passa de um sujeito que se exila com outros que também “despertaram”. Da mesma forma que um programador de *software*, Neo aprende como ocupar o papel de *designer* e a se colocar como um personagem mais poderoso e competente. 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 os prédios e subverter a tessitura da simulação com movimentos muito rápidos para os sujeitos comuns e para a própria simulação. Ou seja, são como os atos não-diegéticos do jogador aprimoram seu atos diegéticos quando no corpo do avatar (GALLOWAY, 2006).

Apesar disso, seu poder de edição não o transforma de forma tão liberta a cidade, e mesmo suas ações devido ao software da Matrix. 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 *designer*) 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 – afinal, um *software*. Tal *design* pressupõe que Neo foi também projetado para estar no centro desta simulação e o único poder que torna-o exclusivo dos demais é o de reiniciá-la, colocando todas as coisas no lugar e 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).

O ponto 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 é, curiosamente, mediada pela televisão, sugerindo que a ideia de cidade já seria uma tela dentro de outra tela. 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.

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. 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 inclusive

---

narrativas que, de uma ou outra formam estão presentes na cidade-jogo, sobretudo no dispositivo de controle que o videogame representa para o jogador e seu avatar.

Em *The Thirteenth Floor* (1999) tem-se a cidade de Los Angeles de 1999, onde se passa a ação, e a de 1937, que é simulada numa realidade virtual. Dois sócios (Douglas e Hannon) são os *designers* de uma simulação da Los Angeles de 1937 para fins de um jogo de simulação em que usuários vivem uma experiência através de dispositivos de imersão, como óculos, fones e um dispositivo que lê seus corpos enquanto repousam. Douglas descobre, ao entrar na simulação, que alguns personagens projetados por inteligência artificial para habitar a cidade desvendaram o projeto daquela Los Angeles ao ousaram ir até seus os limites, fora do ambiente urbano e encontrando o limiar do espaço não programado. Ou seja, algo como os *non-playable characters* (NPCs) do videogame despertarem para o fato de que são personagens simulados.

Ao repetir a experiência na “sua” Los Angeles (de 1999), ele descobre que também vive numa cidade simulada, planejada por outrem, o que gera uma crise de identidade. Ou seja, sua cidade contemporânea também é simulada e ele também foi projetado. No centro de tudo as memórias de todos os personagens se contradizem revelando também serem programadas e a dificuldade de não saber mais ponderar sobre o que é simulação e o que não é provoca 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. Os limites do *gameworld* (JØRGENSEN, 2013) existem porque jogos tendem a ser projetados em ambientes controlados, como “bolhas” ou “redomas” 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.

Da mesma forma que num videogame com movimentação livre em primeira ou terceira pessoas, o jogador pode levar o avatar até um limite da modelagem computadorizada, até que ele fique impedido e represado. Não há um mundo programado além daquele ponto em que o avatar alcançou e a lembrança de que se trata de uma simulação acomete o jogador que estava entretido. Huizinga (2017) aponta que jogos ocorrem numa espécie de “círculo mágico”, quando se refere aos papéis

assumidos pelos jogadores e a distorção promovida pela experiência lúdica. Ou seja, dentro deste “círculo mágico”, o jogador poderia ser um assassino, um psicopata, ou qualquer manifestação que seja bem distinta da realidade que ele vive, pois jogos demandam esta interpretação. Em *The Thirteenth Floor* (1999), a ideia de que um avatar possa sair do jogo e habitar uma realidade anterior a sua torna-se um paradoxo, pois ele não terá memórias longe da simulação na qual ele foi concebido para ser instrumento ou extensão de um jogador.

Em *Inception* (2010) um grupo de ladrões cria simulações em sonhos para que se roubem ideias na mente de uma pessoa ou se implantem novas que venham a mudar a forma como esta pessoa pensa sobre determinado contexto. 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 projeto onde o sonhador irá habitar durante o roubo é pensado por um ladrão especialista, que assume o papel de “arquiteto”, projetando cada aspecto antes da abordagem de extração ou inserção ocorrer. A simulação é planejada com antecedência, a partir de uma extensa pesquisa sobre o “alvo” para se simularem memórias que lhe sejam familiares. O inconsciente dele preenche a cidade com uma população 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 sentido entre uma cena e outra. Em *Inception* (2010) se explora a ideia de que o subconsciente não faz essa relação quando “salta” de uma cena para outra, como ocorre em sonhos. Ou seja, seria natural para um sujeito sonhando que ele seja rapidamente transportado de espaços para outros, pulando o percurso transitório que sonega as “distâncias” 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 consciência sobre o que está acontecendo, a mudança de cenas se torna mais natural, livre das “amarras” significantes da justaposição de planos.

No treinamento da “arquiteta” para um novo golpe, esta se maravilha com as possibilidades de intervenção na simulação como um *designer* modelador de espaços

frente às possibilidades de invenção de um espaço 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 comum. Neste caso, cada aspecto da cidade precisa ser pensado, desde ruas, passagens, ambientes, objetos e clima, para que o sujeito que está sendo “enganado” no sono não chegue a pensar na cidade, apenas habitá-la com naturalidade.

Entre outras experiências de cidade-jogo encontramos no filme *Pleasantville* (1998) um filme que narra sobre um programa de TV norte americano dos anos 1950. Na cidade com o mesmo nome 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 episódios da série para fãs reverem o programa relembrando as principais passagens.

Na narrativa, dois sujeitos da década de 1990 (David e Jennifer) são transportados para esta cidade e, não sabendo como fazer para sair, se misturam e tentam viver como os personagens em suas histórias, procurando não chamar a atenção. Suas memórias, no entanto, transformam a cidade, os personagens e, aos poucos, o que era preto e branco (como o programa foi originalmente produzido) ganha cor e novas memórias transformam a cidade e os personagens que ela mantém. Ou seja, memória dos espectadores “visitantes” estariam afetando a cidade audiovisual 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 show.

Assim como em *The Truman Show* e *Dark City*, está presente em *Pleasantville*<sup>5</sup> a ideia de limite da simulação, no qual o sujeito não deveria explorar, mas ficar entretido com a ambiência da cidade audiovisual. Outra ideia presente é a de que a cidade existe em 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

---

<sup>5</sup> Note-se que os três filmes foram lançados no mesmo ano: 1998.

oferecer resistência que torne sua simulação duradoura e intacta. É como se este sujeito fosse, ao mesmo tempo, o “motor” 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. Além disso, constantes ethicidades televisivas (KILPP, 2003) são percebidas em *Pleasantville*, que tem marcas de cenografia novelesca e, até caricata, que seus habitantes não percebem.

No início, o sujeito em *Pleasantville* procura ser um *flâneur* e, depois, passa a ser parte daquilo que observa. Aos poucos a cidade deixa de ser o *design* original e passa a ser um coeficiente entre o que o sujeito estrangeiro carregou para ela quando incorporou um personagem. Assim, a cidade vira um mistura de tempos e memórias de corpos distintos que vão tornando-a, aos poucos, anacrônica e difusa.

Em *Ready Player One* (2018) a cultura urbana em um futuro distópico está mais vinculada a uma simulação digital para jogar do que sua realidade. O ambiente virtual Oasis é acessível por realidade virtual por dispositivos como óculos 3D e é um lugar múltiplo de simulações das mais diversas, como uma variedade de contextos, como metrópole proporciona. Nela, os jogadores assumem avatares que são personalizáveis para criar uma identidade digital ou que podem ser construídos em cima de 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 a melhor expressão da convergência (JENKINS, 2009) em que a inteligência coletiva possível pelas 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 façam o que elas quiserem, mas sejam o que elas quiserem representar.

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

possível congregar tudo que a tecnocultura demanda. Ou seja, por conta do videogame 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).

### **Conclusões e considerações preliminares**

A presente pesquisa em andamento procurou, por meio do processo da *flânerie* benjaminiana (2006) transitar por audiovisuais do cinema procurando por rastros que possam ser tendências sobre a cidade-jogo como conceito que procuramos construir e propor. Alguns rastros encontrados como experiências limiares (MOLDER, 2010) indicam algumas tendências das cidades representadas nos audiovisuais e que são atualizadas nos videogames.

Cidades nestes audiovisuais são ambiências simultaneamente lúdicas e de controle. Ao mesmo tempo que elas existem para “entreter” seus visitantes, servem para “aprisionar”, de forma que as “grades” não são muito evidentes, exceto quando os limites do construto são encontrados. Estas cidades também tendem a ser ambientes labirínticos para tomar tempo e envolvimento do jogador, seja para não ser apenas passageiro enquanto experiência, seja para “convencer” e naturalizar o corpo do habitante. Tal envolvimento se dá, sobretudo, por ações na memória. O corpo, que é extensão (McLUHAN, 1969b) do jogador é o avatar, uma imagem técnica que “representa” outra persona, em outro plano, sujeito a regras distintas, para o qual simular o ambiente é, quase sempre, uma visita (MURRAY, 2003).

“Visita” é particularmente interessante de pensar pois, dada a utilização da palavra serve tanto para indicar a relação do jogador com a ambiência virtual, segundo Murray (2003), tanto quanto para indicar uma ideia de incursão como se faz a um lugar, como uma cidade, por exemplo. Visitar este outro lugar é uma experiência limiar de um conjunto de expressões e representações que tocam as estéticas do visitante por meio de projetos específicos de um *designer* (FLUSSER, 2007). Esta visita pode ser vista, também, como uma *flânerie* (BENJAMIN, 2006) quando o propósito deixa de ser evidente e o visitante apenas quer habitar um lugar, antes de tudo, cultural.

Tal cultura tende a ser uma expressão de tempos e conceitos misturados e remixados (MANOVICH, 2014) cuja tessitura audiovisual prolifera molduras que

evocam estéticas e ethicidades (KILPP, 2003) de outras mídias, cada vez mais reunidas e atravessadas. A cidade-jogo, desta forma, tende a ser um lugar convergente, múltiplo, interconectado e simulado, o qual visitar consiste em “incorporar” uma imagem de um corpo que representa mobilidade ou, ao menos, um regime de visualidade imersivo e subjetivo.

## Referências

- AMARAL, D. G.; COVALESKI, R. L. 2015. Videogames como dispositivos: Uma abordagem metodológica. In: **Questões Transversais**: Revista de Epistemologias da Comunicação. Vol. 3. n. 6, julho-dezembro. p. 94-102.
- AUMONT, J. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- BERGSON, H. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- CANEVACCI, M. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- DARK City. Direção: Alex Proyas. Produção: Andrew Mason; Alex Proyas. Burbank, CA, EUA: New Line Cinema, 1998. 1 DVD (101 min), son., color.
- EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.
- FISCHER, G. D. Do audiovisual confinado às audiovisuais soterradas em interfaces enunciativas de memória. In: KILPP, Suzana. (Org.). **Tecnocultura audiovisual**: temas, metodologias e questões de pesquisa. 1ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- FISCHER, G. D. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Orgs). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? 1. ed. Porto Alegre: Entremeios, 2013.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- 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.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- INCEPTION. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan; Emma Thomas; Jordan Goldberg. Burbank, CA, EUA: Warner Brothers; Syncope, 2010. MP4 (148 min), son., color.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JØRGENSEN, Kristine. **Gameworld interfaces**. Massachusetts: MIT Press, 2013
- KILPP, S. **Ethicidades televisivas. Sentidos identitários na TV**: moldurações homológicas e tensionamentos. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

---

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_)

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.

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.

MONTAÑO, S. El flâneur y los desafíos metodológicos de las plataformas de video como metrópolis audiovisuales. In: PADILLA F., Adrián; GAMBOA V. Norah; MALDONADO, Alberto Efendy. **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, 2015.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

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.

READY Player One. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg, Donald De Line, Dan Farah, Kristie Macosko Krieger. Burbank, CA, EUA: Warner Bros.; Village Roadshow Productions, Amblin Entertainment, 2018. Streaming (140 min), son., color.

THE MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Burbank, CA, EUA: Warner Bros.; Village Roadshow Productions, 1999. Streaming (136 min), son., color.

THE MATRIX Reloaded. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Burbank, CA, EUA: Warner Bros.; Village Roadshow Productions, 2003. Streaming (138 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.

TREPTE, S.; REINECKE, L. Avatar Creation and Video Game Enjoyment Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar Sabine. In: **Journal of Media Psychology**, 2010; Vol. 22(4), Hogrefe Publishing, 2010. p. 171–184. Disponível em: <http://psycnet.apa.org/fulltext/2010-26441-004.pdf>. Acesso em 11 mai. 2018.

VLC. Videolan for MacOS, Version 3.0.3 Vetinari (Intel 64bit). Disponível em: <https://www.videolan.org/index.pt-BR.html>. Acesso em jan. 2018.