

# Audiovisualidades dos Simultâneos: a montagem espacial dos videologs de jogos digitais

Camila de Ávila\*

João Ricardo Bitterncourt\*\*

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Escola da Indústria Criativa, Brasil

## RESUMO

O presente artigo trata da construção de uma nova narrativa através da montagem espacial, a partir de uma análise dos videologs das partidas de *Battlefield 4*, *Diablo 3*, *Doom*, *Dota 2*, *HearthStone*, *Heroes of The Storm*, *League of Legends*, *Overwatch*, *Uncharted 4*, *World of Warcraft*. Foi realizada uma busca com o intuito de identificar a presença das teorias das novas mídias em especial as narrativas, montagem espacial e remediação. As experiências proporcionadas pelos próprios jogos é o ponto chave para a construção dessa narrativa cuja representação visual é múltipla. Temos a presença de uma audiovisualidade, onde espaço e tempo passam a operar de forma independente, atualizando-se em simultâneos.

**Palavras-chave:** novas narrativas, montagem espacial, *videologs*, jogos digitais.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, é comum nos depararmos com toda uma computadorização das tendências da cultura de um modo geral e essa nova formulação dos objetos de mídia tende a se manifestar cada vez mais com o passar do tempo. Com um olhar voltado para as novas mídias, este trabalho busca investigar as novas narrativas sob a lógica algorítmica dos videologs das partidas de *Battlefield 4*, *Diablo 3*, *Doom*, *Dota 2*, *HearthStone*, *Heroes of The Storm*, *League of Legends*, *Overwatch*, *Uncharted 4*, *World of War Craft*, os quais são jogos de RTS de Ação (*Action Real-Time Strategy*), MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), cardgame estratégico, FPS (*First-Person Shooter*), action RPG (*Role-Playing Game*), adventure em terceira pessoa e MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).

É possível, através de montagens espaciais, construir diversas narrativas num único plano visual mantendo uma unidade na história a qual se quer contar. No mundo dos jogos, é muito comum termos vídeos produzidos pelos próprios jogadores mostrando o *gameplay* de determinado jogo até mesmo em tempo real (*streams*), e neste caso a ser tratado, enredos compostos por planos diferentes, o uso da tela com múltiplas visões (*MultiTwitch*), imagens que trazem não somente a partida mas também o jogador e o ambiente em que ele está. Uma união de diferentes elementos para juntos contar uma história para quem assiste. A investigação que será feita nessas audiovisualidades tem como objetivo entender como a construção dessa nova narrativa é feita a partir de montagens espaciais. Assim, entender como essas imagens são produzidas através de algoritmos e quais narrativas que emergem desses videologs.

Como metodologia, será feito o uso do método *Scanning* [4] para analisar as superfícies pictóricas que são criadas nesses videologs, as quais fazem uso de um software para criar essas

superfícies como uma montagem espacial (um exemplo o *MultiTwitch*). Para Flusser [4] “imagens são superfícies que tem a pretensão de representar algo, traduzindo processos em cenas, tendo origem na capacidade de abstração/imaginação”. Com esta metodologia adotada, este trabalho realizará uma “varredura” no objeto de estudo trazendo para o mesmo as teorias do autor sobre as diferenças de pensar em linha e um olhar sob uma determinada sequência de eventos, além de contemplar as teorias das novas mídias apresentada por Manovich [8].

Além dessa introdução esse artigo está organizado em mais seis seções: as seções 2, 3 e 4 relacionam os principais conceitos das novas mídias, da remediação e da montagem espacial, respectivamente. A seção 5 convoca alguns conceitos importante para compreensão do jogo. Já na seção 6 será detalhada a metodologia e na seção 7 os objetos empíricos terão suas superfícies analisadas. Por último, na seção 8 serão feitas as considerações finais e apontamentos para pesquisas futuras.

## 2 TEORIAS DAS NOVAS MÍDIAS

Para um melhor entendimento dessa nova mídia que se apresenta, o autor Lev Manovich [8] apresenta cinco princípios que norteiam o desenvolvimento desses novos formatos/objetos vistos como tendências gerais da cultura que vem sofrendo uma computadorização: a representação numérica, a modularidade, a automação, a variabilidade e a transcodificação. Tomando como base esses princípios e o conceito de montagem espacial de Manovich [8], este trabalho busca visualizar como a construção dessa nova narrativa é feita. Assim, entender como estas narrativas são produzidas através de algoritmos e quais as narrativas que emergem desses videologs.

Se pegarmos qualquer objeto da nova mídia criado no computador ele será constituído de um código digital, ou seja tem sua origem em forma numérica, um código binário manipulável. Isso possibilita que, através dos números, possamos acessar, criar e modificar esse objeto, fazendo dele algo programável. Quando desenvolvido, esse objeto se origina em módulos, onde pequenas partes independentes uma das outras ao serem somadas formam o todo. Isso reforça a facilidade de manipulação, em que cada uma dessas partes podem ser alteradas sem interferir no restante de sua construção. Com isso percebemos que a Internet como um todo é completamente modular, composta por páginas onde os elementos de cada uma delas pode ser acessados de forma independente.

Temos a presença de uma hipermídia, a qual é um efeito da "cultura de separação" de um algoritmo e uma estrutura de dados (base da programação); os algoritmos e essa estrutura são independentes uns dos outros (separados a partir de uma estrutura de navegação); a estrutura em módulos desse novo formato de mídia se faz a partir do efeito da modularidade em programação

\* e-mail: ca.avila@gmail.com

\*\* e-mail: joaorb@unisinobr

de computadores na sua forma estrutural. Isso tudo são consequências da transcodificação: traduzir algo para um outro formato. A nova mídia se origina em circuitos digitais, se espalha por meio de computadores e demais dispositivos (*tablets, smartphones, smart TVs*), tem seus objetos e elementos armazenados e arquivados em repositórios locais ou remotos (*cloud computing*). Com este cenário, a cultura tradicional de mídia recebe uma influência significativa da lógica computacional. Isso faz com que um banco de dados passe a se tornar uma nova forma cultural própria. Se tratando das novas mídias, os seus objetos podem (ou não) possuírem essa estrutura adotando estes modelos de bancos de dados, de uma forma mais engenhosa para a máquina e de outra mais simplificada para o ponto de visto do usuário (coleções que permitem ver, navegar, buscar, etc).

“Seguindo a análise do historiador de arte, Erwin Panofsky, da perspectiva linear como uma ‘forma simbólica’ da era moderna, podemos até chamar o banco de dados de uma nova forma simbólica da era do computador - ou como o filósofo Jean-François Lyotard chamou em seu famoso livro de 1979, *A Condição Pós-Moderna*, de ‘sociedade computadorizada’ (Lyotard, 1984. p.3), uma nova maneira de estruturar nossa experiência de nós mesmos e do mundo. De fato, se depois da morte de Deus (Nietzsche), do fim das grandes Narrativas do iluminismo (Lyotard) e da chegada da *Web* (Tim Berners-Lee), o mundo nos aparece como uma infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros arquivos de dados, é apropriado que sejamos movidos a modelá-lo como um banco de dados. Mas também é apropriado que queiramos desenvolver uma poética, uma estética e uma ética do banco de dados.” [8]

A construção de uma narrativa de um objeto da nova mídia passa a ser apenas um método, entre vários outros, de se acessar dados. Aqui a narrativa é um domínio do algoritmo, onde junto com toda uma base de dados, forma uma reflexão da representação computadorizada. Mas nem todo o objeto dessa nova mídia é de forma óbvia um banco de dados: nos *games* a experiência que é proporcionada é como uma narrativa, pois do ponto de vista dos seus jogadores, todos os elementos possuem algum tipo de motivação. Por mais que um *game* não siga a lógica do banco de dados, eles possuem como regra a lógica do algoritmo: é preciso solicitar que o jogador execute determinado algoritmo para ganhar a partida. Portanto, o algoritmo é a chave para toda uma experiência do jogo. A relação entre algoritmos e estrutura de dados é dada da seguinte forma: quanto mais complexa a estrutura de dados, mais simples o algoritmo precisa ser e vice-versa. Para Manovich [8], “jogos são uma forma cultural que requer comportamento algorítmicos dos jogadores”. E considerando, com ressalvas, que todo jogo digital possui uma série de recursos – imagens, sons, modelos 3D, arquivos de dados, podemos considerar uma coleção, aquele conceito mais rudimentar de banco de dados. Na execução do jogo esses elementos são buscados e organizados algorítmicamente e interativamente para compor os quadros da animação. Quando criamos um trabalho em meio as novas mídias podemos dizer que estamos construindo uma interface para um banco de dados, porém toda a experiência que cada usuário tem é diferente e isso pode traduzir distintos bancos de dados na interface conforme essa experiência: são variadas versões para o mesmo trabalho. Isso é um manifesto do princípio de variabilidade das novas mídias.

Os *videologs* são os registros em áudio e vídeo do comportamento algorítmico dos jogadores ao interagir com um jogo digital. Esses vídeos podem ser criados somente a partir dos quadros gerados em tempo real do jogo. Obviamente que o vídeo não será alterado, foi montado a partir das interações dos

jogadores. Outros *videologs* acrescentam imagens reais de câmeras que capturam as expressões e as interações dos jogadores, até as transmissões de partidas em campeonatos que combinam imagens de câmeras reais com as equipes jogando e a plateia assistindo com câmeras sintéticas produzindo as imagens do jogo. Todas essas apresentando o mesmo objeto, simultaneamente, mas em formatos e enquadramentos diferentes.

## 2.1 Remediação e Hipermediação

Todo o dinamismo que é criado na construção de um objeto de nova mídia passa por um processo que é conhecido por remediação. O que parece novo nesse meio, na verdade é uma forma renovada das “velhas mídias” (*older media*), passando a caracterizar uma mídia renovada (*refashion*). Para Bolter & Grusin [1], esta é uma característica que define bem as novas mídias pelo fato de as mídias digitais remediarem de forma constante seus antecessores (rádio, mídia impressa, televisão, etc), “o trabalho torna-se um mosaico no qual somos simultaneamente conscientes das peças individuais” [1]. O que é importante na remediação não é o que foi alterado em si, mas ressaltar a melhoria que foi dada a essa “velha mídia”.

Os jogos de computador possuem forte influência dos jogos de tabuleiro, a partir de sua estrutura básica: a sua interface. Além desta referência, nos primórdios do videogame a temática que perdurou por alguns anos eram jogos esportivos (por exemplo, PONG! e suas incontáveis variações), assim como a existência de versões digitais de esportes como o golf e o futebol os quais remediaram ao menos dois níveis segundo Bolter e Grusin:

“Os esportes são eventos ensaiados, e ao mesmo tempo performances televisionadas, suas versões computadorizadas podem reformular a experiência de ambos. No caso games esportivos se apropriam dos esportes em si, pois passam a proporcionar pro usuário a experiência tanto do jogo quanto performance”. [1]

Foi preciso criar toda uma alfabetização visual para os usuários de videogame. Esse “empréstimo” dos elementos de outras mídias já existentes proporcionam toda uma familiaridade e um algum tipo de referencial para essa nova mídia. Para Mark J.P. Wolf,

“Games com gráficos representacionais muitas vezes se apoiam em convenções de outras mídias audiovisuais, e progressivamente, em convenções estabelecidas nos primeiros videogames, dando-lhes uma familiaridade intrínseca que permite aos jogadores começar jogando sem ter de aprender a interface”. [12]

Hoje, não existem mídias que sejam isoladas umas das outras sem ter alguma relação ou conectividade. Com este novo formato de mídia, para Bolter e Grusin [1], é a experiência de forma autêntica do observador que dá sentido nesse processo. A hipermediação procura reproduzir essa experiência sensorial humana ampliando e destacando os elementos da mediação, trazendo um ambiente diversificado, dividido por janelas (*windowed style*) onde cada uma possui suas particularidades independentes (significado, identidade visual, programação, estilo gráfico, etc). Essa sobreposição de várias janelas no monitor permite com que a interface “desapareça” para o usuário. Conforme trazem em sua obra, Bolter e Grusin [1] atestam o fato de que todo e qualquer meio pode remediar, tem a capacidade de se apropriar das características de outras mídias e renová-las (técnicas, formas, significado social). Isso proporciona ao usuário uma via de mão dupla em meio ao processo de remediação: a busca pela transparência para negar a própria mediação do meio, e

a tentativa de conseguir a imediação de qualquer forma por meio da multiplicidade da hipermediação.

O imediatismo que emerge nos tempos de hoje por conta dos meios digitais e da Internet possui uma prática representacional e também toda uma lógica cultural. A prática da hipermediação não é evidente somente em páginas da Web, mas também em alguns jogos de computador por fazerem uso de inúmeras telas em paralelo na mesma superfície. Passa a ser um estilo visual, onde “os privilégios da fragmentação, a indeterminação e a heterogeneidade [...] enfatizam o processo ou o desempenho ao invés de um objeto de arte finalizado” [10]. A montagem que é construída torna-se uma linguagem padrão a fim de organizar todos os elementos que compõem uma imagem.

## 2.2 Montagem Espacial

Já existe uma transformação nessa forma de construir uma narrativa nas mídias eletrônicas e digitais a partir de uma construção não linear, sendo reproduzida em um aparelho de TV ou até mesmo na tela de um computador sem ter a necessidade de ser uma sala de cinema. Essa quebra foge do que é o realismo cinematográfico [8]. Por mais que não exista de fato uma narrativa incorporada, um dos precursores deste rompimento são os videocliques, tendo seu surgimento na mesma época que programas de efeitos visuais estavam começando a se integrar aos estúdios de edição: fazem uso de imagens de filme, mas manipulam rompendo a realidade cinematográfica tradicional. Essa construção da imagem através de fontes com estruturas diferentes funcionará como um plano estético. Outra forma que possui um aspecto cinematográfico não narrativo são os jogos. Diferente do videoclipe, os jogos dependem de um computador para poder fazer seu armazenamento e distribuição, assim como possuem sua própria linguagem. Aqui o fotográfico e o gráfico passam a atuar juntos numa mesma tela [8].

Para desenvolver a nova estética nas novas mídias, jogos e softwares fazem uso dos *loops* na construção do seu design, a causa de toda a variedade de novas possibilidades para esse novo formato da mídia. No caso dos jogos de computador, fazer o uso dos *loops* sempre foi fundamental: não havia a possibilidade de dar vida aos personagens em tempo real, por isso se fazia necessário arquivar pequenos *loops* desses movimentos os quais viriam a ser utilizados em seus momentos adequados no decorrer do jogo. É possível observar o seguinte fato: o *loop* deu origem à programação de computadores. Se pegarmos e analisarmos a programação em si, ela compreende “alterar o fluxo linear de dados através de estruturas de controle, tais como ‘if/then’ e ‘repeat/while’; o loop é a mais elementar dessas estruturas de controle” [8]. Na maioria dos softwares a sua base é composta por repetições e todo o seu controle é realizado pelo *loop* principal do programa em si. Como um mecanismo, o *loop* coloca a narrativa em movimento, passando a ser uma nova forma de se contar algo nas novas mídias na era do computador. É possível que o software crie uma narrativa ilimitada através de um tipo de banco de dados que faça uso de diferentes planos, vindo a se caracterizar com a forma de organização de uma base de dados. Temos aqui então o *loop* como uma ponte entre a narrativa linear e o controle interativo. Essa interatividade proporcionada ao usuário faz com que ele deixe de ser um espectador para torna-se um editor: é como embaralhar novamente o conteúdo manipulável, distribuindo em numerosas camadas as ações em *loop* que dão a impressão de estarem se passando ao mesmo tempo (temporalidades distintas, contudo coexistentes).

Com um olhar na perspectiva da teoria da montagem, essa replicação de imagens unidas em mais de uma janela pode ser visto como uma montagem rítmica. Isso permite que os planos

possam ser apresentados de diversas maneiras, sem serem “conectados” por meio de um editor com uma única estrutura, a partir do momento que o usuário ative através do movimento com o mouse sobre as janelas. Essa montagem pode ser considerada um caso muito simples de montagem espacial.

A montagem espacial vem ser uma forma alternativa do que se tem de mais tradicional em uma montagem temporal, onde há uma troca em seu modo sequencial por um espacial. O computador possibilita essa quebra de tarefas numa sequência de operações rudimentares que tenham a sua execução uma a uma. Nesse contexto a narrativa deixa de ter um caráter sequencial por conta dessa espacialidade, trazendo uma forte característica cultural visual: “a multiplicidade de eventos separados dentro de um único espaço” [8]. O que se conquista é o rompimento da lógica de uma única imagem/tela. Imagens ocupando um mesmo espaço simultaneamente não substituem umas às outras, elas na realidade partem da lógica da adição e coexistência no ambiente em que se situam: é o acumulo de acontecimentos e imagens enquanto há uma progressão por meio da sua narrativa (a tela de um computador como um catalogador de memórias).

Outra abordagem dessa composição espacial é a de uma forma estética conveniente para a experiência do usuário de multitarefas e múltiplas janelas de GUI (interface gráfica do usuário). Essa interface gráfica (GUI) dispõe inúmeras aplicações de software que o usuário pode executar juntamente com o uso dessa convenção de variadas janelas sobrepostas a fim de apontar os dados e controles: a lógica de “simultaneidade” e de “lado a lado”. Entretanto isso não é necessariamente uma regra na montagem espacial, podendo ser apresentada na forma de camadas (como exemplo de alguns jogos do tipo MOBA, que possuem uma camada cinemática onde ocorre toda a ação do jogo, porém por cima disso existe uma camada de software/GUI - há uma profundidade além da lateralidade). Para Manovich,

“Ícones e janelas múltiplos e simultaneamente ativos de GUI se tornam os quadros e *hyperlinks* múltiplos e simultaneamente ativos dessa obra de arte da internet. Cada ação ou muda o conteúdo de um único quadro ou cria novo(s) quadro(s). Em ambos os casos, o “estado” da tela é afetado como um todo. O resultado é um novo cinema onde a dimensão sincrônica não é mais dependente da dimensão diacrônica, o espaço não é mais dependente do tempo, a simultaneidade não é mais dependente da sequência, a montagem dentro de um plano não é mais dependente da montagem no tempo”. [8]



Figura 1: Captura de tela da plataforma MultiTwitch.

Em meio aos jogos, existe uma plataforma on-line que possibilita essa experiência espacial para acompanhar partidas de campeonatos ou *gameplays* dos próprios jogadores da comunidade de determinado jogos: é o *MultiTwitch* (figura 1). Aqui é o software que atua para criar essa superfície estética com uma montagem espacial. Este recurso permite o usuário assistir

qualquer número de “Twitch” (*Twitch.TV*, canal de *streaming* de de jogos) ao mesmo tempo através da URL: por exemplo *multitwitch.tv/siglemic/cosmowright*. A partir do endereço na barra de navegação, a plataforma otimiza toda a estrutura de fluxos mantendo uma boa aparência, com enredos compostos por planos diferentes, tela com múltiplas visões, imagens que tragam não só a partida mas também o jogador e o ambiente em que se encontra. Uma união de variados elementos onde somados contam uma história para quem assiste.

### 3 JOGOS DIGITAIS

Se formos voltar o nosso olhar para os primórdios da história, de acordo com Huizinga [6] o jogo se refere à um elemento primitivo, precedendo todo o surgimento da cultura quando dividido com outros animais. Sempre houve uma disputa mesmo que fantasiada obedecendo limites impostos. Com este olhar, Huizinga[6] sugere como definição de jogo uma ação lúdica somada a um ato voluntário caracterizado como um escape da vida real, com limitação de tempo e espaço, contemplando uma ordem mesmo que temporária. A incerteza provocada por um jogo junto com o desconhecido perante o encerramento do jogo faz dela uma característica significativa para o seu desenvolvimento. Hoje é comum contemplarmos jogos em diversas formas (*single-player* - um único jogador, *multiplayer* - mais de um jogadores, e os on-line para um universo imenso de jogadores), variadas plataformas (computador pessoal, console, dispositivos portáteis, celulares/smartphones) e incontáveis gêneros (RPG, terror, estratégia, MOBA, etc). Para ajudar a definir em sua definição, deixando de lado as variedades de gêneros e complexidades tecnológicas, os jogos desfrutam de quatro pilares base que os definem como tal: meta (concede um senso de objetivo), regras (soltam a criatividade e encorajam o pensamento estratégico), sistema de *feedback* (avisa o jogador que a meta é alcançável e o motiva) e participação voluntária. Para Jane McGonigal,

“O que define um jogo são as metas, as regras, o sistema de *feedback* e a participação voluntária. Todo o resto é um esforço para consolidar e fortalecer esses quatro elementos principais. [...] Conquistas e níveis multiplicam as oportunidades de vivenciar o sucesso. Jogos multiplayer e para multidões podem tornar a experiência de jogar mais imprevisível e prazerosa. Gráficos imersivos, sons convincentes e ambientes 3D aumentam nossa atenção ao trabalho que estamos fazendo no jogo. E algoritmos que aumentam as dificuldades à medida que jogamos são apenas formas de redefinir a meta e introduzir regras mais desafiadoras”.[9]

Fica claro que jogos são capazes de serem jogados de inúmeras formas dependendo apenas da forma como suas regras são encaradas pelos usuários, ou até mesmo pela experiência (a qual varia de *player* para *player*) que resulta das interações dos jogadores. Podemos também dizer que esta mesma relação também pode ser vista como uma das estruturas dos jogos eletrônicos. Nos jogos digitais, o enredo e o dinamismo são possíveis por conta da flexibilidade implementada por dispositivos os quais complementam o ambiente do jogo (ativo e dinâmico).

Essas máquinas de jogar são capazes de gerar uma sequência de imagens. Diferente da montagem tradicional do cinema cujo o montador já edita sequencialmente as cenas, nos jogos digitais as imagens são geradas através de um binômio criador das máquinas, do algoritmo e do jogador/operador. Sem essa postura lúdica não existiria interação com a máquina e consequentemente não geraria esse fluxo de imagens.

Interessante destacar que os *videologs* é uma forma de registrar esse fluxo na forma de um audiovisual convencional. Mais uma vez temos um contexto de remediação através da hipermediação [1].

### 4 METODOLOGIA

Para Flusser [4], “imagens são superfícies que tem a pretensão de representar algo, traduzindo processos em cenas, tendo origem na capacidade de abstração/imaginação”. Com o método *scanning* (*vaguear pela superfície da imagem*), este trabalho realizará uma “varredura” no objeto de estudo trazendo para o mesmo as teorias do autor sobre as diferenças de pensar em linha e um olhar sob uma determinada sequência de eventos, analisando as superfícies pictóricas que são geradas nos *videologs* de jogos digitais. Quando uma pesquisa parte de um objeto audiovisual os desafios que ele traz são bastante específicos. Codificamos e decodificamos toda e qualquer imagem através da nossa própria imaginação e com isso conseguimos ler o que vemos por meio da reconstrução do objeto o qual observamos. Toda essa facilidade que o ser humano possui ao desenvolver uma compreensão imagética faz com que se tenha confiança de que imagens técnicas tenham um papel de representar o mundo, e essa aparência proporciona um olhar por janelas e não como meras imagens para quem observa. É uma característica ilusória, pois para Flusser [5] essas imagens são tão simbólicas quanto imagens não técnicas, e com isso necessitam ser traduzidas e varridas por nossos olhares para que o significado seja capturado.

Como um *flâuner* benjaminiano [11] escolherei os quadros desses *videologs*. Não é somente o observador que olha a imagem, mas a imagem também nos olha, ela afeta quem está observando-a [2], por isso, foram apontados livremente os quadros que de alguma forma geraram uma provocação no meu olhar. Foram escolhidos os vídeos de partidas de “*Battlefield 4*”, “*Dota 2*”, “*HearthStone*”, “*Heroes of The Storm*”, “*League of Legends*” e “*World of Warcraft*” por trazerem em sua forma a disposição de quatro quadros simultâneos num mesmo vídeo, e os *gameplays* de “*Diablo 3*”, “*Doom*”, “*Overwatch*” e “*Uncharted 4*” pois caracterizam o tradicional *videolog* de um jogador mostrando a partida com diálogo através de sua webcam e outras interferências, todos com base na divisão de janelas em que cada uma possui sua particularidade de forma independente. Após feita a seleção não será realizada uma busca a fim de encontrar símbolos nessas imagens, mas sim, a presença das teorias das novas mídias em especial as narrativas, montagem espacial e a remediação.

### 5 ANÁLISE DOS OBJETOS EMÍRICOS

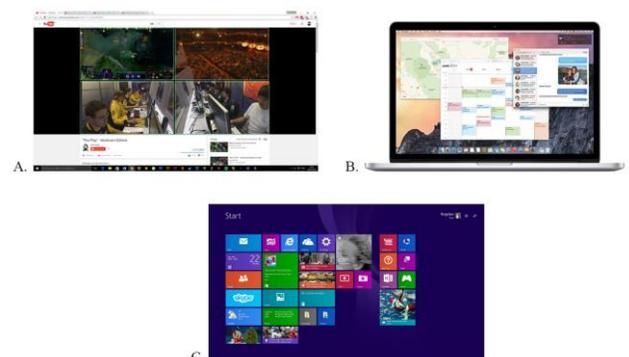


Figura 2: Captura da tela do computador.

Para iniciar a análise dos objetos deste trabalho, propõem-se ter a seguinte reflexão: ao iniciarmos nossos computadores, seja Mac (figura 2, B) ou seja Windows (figura 2, C), somos sempre apresentados por uma tela principal onde possui uma borda externa do *device* repleto de outros *frames* internos organizados de diversas maneiras - lado a lado, sobrepostos, ambas as formas juntas. Quando abrimos o *browser* e começamos a navegar por entre páginas na internet não é diferente, como no YouTube (figura 2, A) em que possui as mesmas características citadas anteriormente em sua estrutura da página, com o acréscimo de divisões por quadros, splits, sobreposições. Ao analisar um videolog de uma partida de Dota 2 onde a imagem se divide em 4 janelas com projeções diferentes (figura 2, A), ainda conseguimos identificar mais camadas com a ação do mundo do jogo, as pessoas formando a platéia que assiste o campeonato, textos e grafismos; cada frame trazendo cenas reais *versus* universo sintético, tendo moldura ou não em seu entorno. Afim de ter um melhor entendimento desta estrutura de acondicionamento de mais de uma informação, podemos chamar de *conceito de container*.

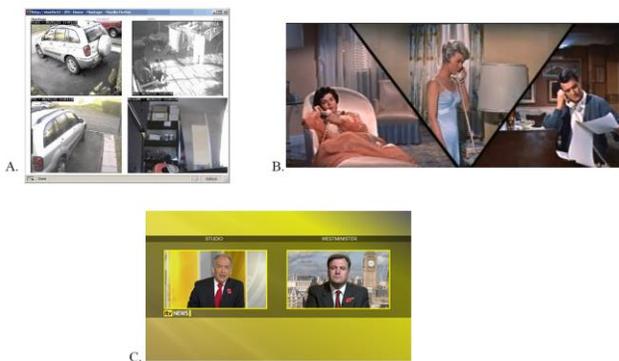


Figura 3: Captura da tela do computador.

Esse uso de multicâmeras identificamos também em câmeras de segurança (figura 3, A), mostrando diferentes olhares de um mesmo objeto em todas as imagens ali sendo exibidas em tempo real. Quando aplicamos esta forma nos jogos, temos simultâneos diferentes: o objeto é o mesmo - o jogo, mas traz um frame mostrando a identidade do jogador, outro frame a partida, outro frame a platéia, além de ter muito presente as GUI. Pode-se dizer que se trata de uma espacialidade lateral com camadas e sobreposições, proporcionando uma imersão para o espectador. A montagem espacial, portanto, não é própria dos games. Seu uso se origina do cinema (figura 3, B), passando para a dinâmica aplicada nas câmeras de segurança (figura 3, A), em uma entrevista na televisão com pessoas em lugares diferentes (figura 3, C) onde segue se disseminando para outros meios e aplicações tendo o simultâneo presente.

Hoje é muito comum essa forma visual no meio dos jogos de registrar um *gameplay*. O ganho de destaque no mercado de entretenimento cada vez maior, alguns jogos digitais contam com grandes campeonatos em nível mundial sendo considerados hoje como *e-sports* (esporte eletrônico) e seus jogadores reconhecidos como atletas. Com esta nova forma de olhar para os games, as partidas dessas competições são narradas e possuem estruturas físicas como se fosse um jogo de futebol ou qualquer outro esporte. Na figura 2 A, encontramos uma tela multifacetada trazendo a interface do Windows, o *browser*, o conteúdo dentro do *browser* na página do YouTube e o vídeo com as quatro câmeras. Nesse misto de molduras em uma mesma tela, logo de

início vemos uma característica visual apontada por Manovich [8] onde a multiplicidade de vários eventos independentes dentro de um mesmo espaço se faz presente. É a quebra de tarefas em sequência, deixando de operar uma a uma e conquistando a ruptura de uma lógica que nas novas mídias perde força: uma única imagem/tela. Com a constante remediação de seus antecessores, as novas mídias acabam por se tornar um grande mosaico em que ao mesmo tempo temos consciência das peças individuais que ali se fazem presente [1]: a transmissão do evento, o jogo, a interface do computador, o *browser*, a narração, os links.

Para Kilpp [7], a presença de mais de um quadro tem o propósito de “multiplicar os ângulos de uma mesma situação, concedendo aos participantes e aos espectadores um vasto e denso aparato virtual de vistas tecnicamente possíveis”. Essa multiplicidade visual forma esse estatuto dessa imagem nas novas mídias, criando uma simbiose da corporeidade da torcida e jogadores rodeados por estruturas físicas (máquinas) e virtual, assim como imita o cinematográfico contendo imagens reais com imagens técnicas. As ações que ocorrem no decorrer do tempo de partida mudam o conteúdo de um quadro ou acaba criando um novo quadro, em que neles a condição da tela é acometido por completo. Isso é a reinvenção dos antecessores dessa nova mídia, pois o espaço não depende mais do tempo, o que é simultâneo não precisa ser necessariamente uma sequência.



Figura 4: Captura da tela do computador.

Outra maneira de encarar essa composição espacial é com um olhar estético para essa experiência que o usuário vive de múltiplas tarefas e múltiplas janelas de interface gráfica, sem ser necessariamente “lado a lado” mas também por meio de camadas (figura 4): tanto em partidas como *World of Warcraft* (figura 4, A), *Heroes of The Storm* (figura 4, B) e *Overwatch* (figura 4, C), nos primeiros quadros temos o jogo o qual é composto por uma camada cinematográfica em que ocorre toda ação do próprio jogo e em cima disso temos uma camada do software/GUI proporcionando uma profundidade; no segundo quadro o jogador rodeada de interferências como o ambiente em que se situa, por exemplo. A real experiência de quem observa, seja o espectador, ou de quem analisa estes vídeos é o que dá todo o sentido para esse processo [1]. Ou seja, não existe uma mídia que seja isolada de todas as demais sem que tenha algum tipo de relação ou conectividade. Percebe-se como a hipermediação influencia e constrói a imagem na tentativa de reproduzir essa experiência sensorial humana, ampliando e destacando os elementos de toda a mediação, apresentando um ambiente diversificado, dividido por janelas onde cada uma possui suas particularidades independentes (significado, identidade visual, programação, estilo gráfico, etc). Cada um desses quadros mostra uma situação/momento com um motivo em comum: o jogo. Visões e ângulos diferentes de experimentar um mesmo objeto de nova mídia.



Figura 5: Captura da tela do computador.

Na figura 5, é possível identificar um padrão nesse formato da nova mídia caracterizado pelas inúmeras janelas num mesmo espaço atemporal, independentes uma das outras onde a construção da narrativa será realizada pelo olhar de quem observa organizando na sua imaginação o enredo que melhor faz sentido e em diferentes estilos de jogos como *Battlefield 4* (figura 5, A) e *Hearthstone* (figura 5, B). Se toda a experiência de cada usuário é distinta, isso proporciona variadas versões para o mesmo trabalho, ou seja, a variabilidade daquilo que é contado/mostrado é de responsabilidade de quem observa/interage. Com a constante remediação de seus antecessores, as novas mídias acabam por se tornar um grande mosaico em que ao mesmo tempo temos consciência das peças individuais que ali se fazem presente [1]: a transmissão de um evento, o jogo, a interface do computador, o *browser*, a narração da partida, links.



Figura 6: Print screen da tela do vídeo “The International 5: EG vs CDEC – Grand Final”, Dota 2.

Um ponto curioso e que vale ser levantado como reflexão é o contágio que essas imagens proporcionam em meio a cultura do jogo (arena/aquários), contaminando o cinema (imagens sintéticas): são concebidos em tempo real sendo fruto da subjetividade de cada jogador que está interagindo com a máquina e com os algoritmos. Os torcedores são o resultado de uma mistura de jogo (grita/comemora/pula/vibra), mas também passam a impressão de como se estivessem em uma sala de cinema assistindo a um “filme” projetado em uma tela. Cada um desses módulos visuais representados no vídeo (figura 6), continuam sendo partes independentes uns dos outros onde somados formam o todo. Isso permite uma manipulação sem que o restante da construção seja interferido por suas alterações graças a modularidade na programação de computadores no quesito estrutural. Isso passa a ser uma consequência da transcodificação: traduzir algo para um outro formato.

Construir a narrativa de um objeto da nova mídia é apenas um método de acessar dados. Na figura 7, a narrativa é um domínio do algoritmo do jogo, onde junto com toda uma base de dados, molda uma reflexão da representação computadorizada. Porém nem todo o objeto dessa nova mídia, é de forma óbvia um banco de dados, como é o caso destes vídeos: a experiência



Figura 7: Print screen da tela de gameplays: A. Diablo 3, B. Doom, C. League of Legends, D. Uncharted 4.

proporcionada é como uma narrativa, onde do ponto de vista de quem joga, todos os elementos ali presentes possuem algum tipo de motivação até mesmo a imagem do jogador ilustrada através de uma webcam como forma de afirmar o seu pertencimento na partida. Aqui a figura humana é colocada novamente sob o jogo, mas diferente do campeonato onde estão dentro de um aquário, o jogador é situado como um fantasma/espectro digital. Não existe imagem sintética do jogo sem o sujeito. Ele pode ser colocado de lado (existem muitos vídeos que são apenas o jogo em si sem a figura humana), mas a sua materialização no *gameplay* (figura 7) faz a gente lembrar de que tem um sujeito ali e isso influencia na construção da narrativa desses videologs: o *player* deixa de ser apenas um executor de comandos algorítmicos e passa a fazer parte daquela história que está sendo contada, revelando o protagonista. Podemos considerar que este espectro digital da figura humana no *videolog*, traduz a imagem dessa audiovisualidade como *medium* no sentido de ser um mediador entre o que é imagem real e imagem sintética.

“(…) a comunicação espiritual era uma tecnologia como tantas outras que fascinavam os homens com seus efeitos aparentemente extraordinários. E esse fascínio aparece em todo o seu fulgor justamente no campo das tecnologias de comunicação. Rádio, cinema, televisão e agora os novos meios digitais nos seduzem com a sensação da misteriosa presença. São como caixas pretas, cujo funcionamento ainda é, em muito aspectos, um enigma para os leigos. São aberturas no tecido da realidade, objetos do nosso cotidiano que, em certos momentos, parecem adquirir vida e vontade própria.” [3]

Com o visível uso de inúmeras telas em paralelo na mesma superfície, o jogo executa a prática da hipermediação. É um estilo visual em que a vantagem de toda uma fragmentação, a incerteza e a diversidade reforçam o processo/desempenho[10]. A montagem que é construída aqui passa a ser uma linguagem padrão com o intuito de organizar todos os elementos que compõem uma imagem.

## 6 CONCLUSÃO

A partir da investigação realizada neste trabalho, é possível afirmar que através de montagens espaciais constrói-se inúmeras narrativas de um objeto da nova mídia, sendo ela um domínio da lógica algorítmica constituída por uma base de dados afim de possuir uma representação computadorizada. Trazendo este ponto para os vídeos analisados, percebe-se que a narrativa existente se consagra fundamentalmente por toda a experiência que o jogo

proporciona, e essa prática tem como chave o algoritmo. A conectividade é o que caracteriza esse objeto afim de tornar autêntica a experiência de quem observa dando sentido ao processo.

Nos *videologs* apresentados neste artigo, a utilização de um mesmo espaço para apresentar de forma múltipla eventos independentes uns dos outros, não anulam nenhuma imagem transmitida: são imagens que somam para dar forma ao que se quer contar, como se o computador colecionasse memórias. Temos uma nova forma de cinema, onde espaço e tempo passam a operar de forma independente, assim como tudo o que for simultâneo não precisa necessariamente ter uma sequência. É com essa multiplicidade que a constituição dessa imagem das novas mídias se origina, uma união da presença da torcida com os jogadores imersos em um ambiente maquínico e virtual, trazendo a mistura de imagens reais com imagens técnicas. Essa simultaneidade dos audiovisuais acaba por ser uma virtualidade, atualizando-se de várias formas (câmeras de segurança na televisão, no cinema e nos games), sendo não somente uma característica próprias dos videologs. A montagem espacial acaba por se tornar uma ferramenta desse registro dos jogos digitais e a experiência proporcionada do jogo é a sua própria característica nessa narrativa.

Pode-se dizer que uma das implicações da narrativa, vista como um objeto da nova mídia, é uma das formas para acessar dados através da ativação de pontos distintos de uma tela como um método, onde se forma uma montagem espacial. Com isso, existe um universo a ser desbravado com base nessas lógicas computacionais ao se construir uma nova imagem/objeto que não só como forma de contar uma história, mas também uma busca inquieta de identificar que superfície pictórica é criada a partir destes videologs em meio a esse interesse repleto de quadros e molduras que se apresenta.

Como possibilidade de trabalhos futuros espera-se investigar a questão do *voyeurismo* [7] como um conceito potente quanto ao consumo dessas imagens. Nessa nova narrativa dos *videologs* a presença na própria imagem do jogador tem um aspecto de enunciação que deve ser considerado. Além disso, espera-se estreitar mais os estudos quanto essa simultaneidade que manifesta-se nas montagens espaciais como um olhar onipresente que observa diversos olhares sob o mesmo objeto/fato ao mesmo tempo. Ao afastar enxergamos uma composição de todos simultâneos e ao focar em uma das câmeras temos a visão de um único ângulo.

## REFERÊNCIAS

- [1] J. D. Bolter; R. Grusin. Remediation: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.
- [2] G. Didi-Huberman. O que vemos, o que nos olha. São Paulo: Editora 34, 1998.
- [3] E. Felinto. A imagem espectral – Comunicação, Cinema e Fantasmagoria. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2008.
- [4] V. Flusser. O mundo codificado: por uma filosofia do *design* e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [5] V. Flusser. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- [6] J. Huizinga. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003.
- [7] S. Kilpp. A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows. Porto Alegre: Entremeios, 2010. 124p.
- [8] L. Manovich. The language of new media. Massachusetts: MIT Press, 2001.
- [9] J. McGonigal. A realidade em jogo. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

- [10] W.J.T. Mitchell. Picture Theory. Chicago: University of Chicago Press, 1994.
- [11] M. F. Molder. Método é desvio – uma experiência de limiar. In G. Otte; S. Sedymayer; E. Cornelsen (Orgs.). Limiares e passagens em Walter Benjamin. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.
- [12] M.J.P. Wolf. Abstraction in Video Games. In: M.J.P. Wolf; B. Perron (org.). The video game theory reader. London: Routledge, 2003.