

A Imagem da Cidade em Grand Theft Auto IV

José Costa-Júnior

Instituto de Tecnologia, Faculdade de Arquitetura
Universidade Federal do Pará
Belém-PA, Brasil
josecosta.jnr@gmail.com

Resumo—O presente artigo procura mostrar como uma das mais importantes obras de teoria urbanística moderna, *A Imagem da Cidade*, de Kevin Lynch, publicada pela primeira vez em 1960, desdobra-se em uma cidade virtual, no caso, *Liberty City*, do jogo *Grand Theft Auto IV*, um dos títulos mais famosos da atualidade. A forma como as cidades virtuais em videogames podem ser apreendidas e, em sua construção e manipulação, utilizadas como processos de visualização e simulação urbanística. Para tanto, nos valem de um deslocamento teórico, em que obra científica e obra ficcional podem compartilhar os mesmos princípios, e onde o espaço virtual de um jogo pode representar os resultados de uma pesquisa acadêmica de uma cidade real. Nesse ponto destacamos o quanto o design de jogos pode ser útil em seus princípios artísticos, estéticos e tecnológicos às disciplinas da arquitetura e do urbanismo.

Palavras-chaves—videogames; urbanismo; tecnologia 3D; cidades virtuais

I. INTRODUÇÃO

O urbanismo é a disciplina que estuda, projeta, analisa e age sobre o espaço da cidade. Enquanto ciência teria surgido entre a segunda metade do século XIX e meados do século XX. Desde então passou a caracterizar-se em função do caráter reflexivo e crítico e da sistematização sobre as formas de intervir no espaço das cidades.

Apesar de todos os condicionantes científicos, o urbanismo também pode ser abordado segundo um ponto de vista estético, ou melhor, artístico. Essa vocação estética, aliada a um sistema técnico-científico, é sustentada por Giulio Carlo Argan ao relacionar todo o aparato objetivo desta disciplina aos condicionantes estéticos, pois o urbanismo:

[...] efetua análises rigorosas sobre a condição demográfica, econômica, produtiva, sanitária, tecnológica dos agregados sociais; tem um componente sociológico, porque estuda as estruturas sociais e seus desenvolvimentos previsíveis; tem um componente político, porque influi sobre esses desenvolvimentos orientando-os em certas direções; tem um componente histórico, porque considera as situações sociais na dupla perspectiva do passado e do futuro; e tem, enfim, um componente estético, porque termina sempre na determinação de estruturas formais.[1]

A abordagem urbanística sobre estruturas formais é o que interessa no escopo do presente trabalho, pois os modelos de representação que culminam em processos de visualização e análise vão estar relacionados com os processos de modelagem e construção de cidades nos meios digitais, ou melhor, no meio virtual. A cidade e seus modelos formais, sua

estrutura e forma visual, se encontram no âmbito estético do urbanismo; tem uma forte apelação visual, imagética.

Kevin Lynch, um dos teóricos mais conceituados da análise da forma das cidades, considera que “a cidade deveria ser um mundo artificial, no melhor sentido do termo, um mundo feito com arte, modelado com vistas a objetivos humanos.”[2]

É nessa dimensão estética que vamos nos deter ao destacar valores e processos poéticos estimulados e levados a cabo por aqueles que são responsáveis por modelar os ambientes urbanos, ou por propor modelos para os mesmos. Neste ponto, os urbanistas e os designers de ambientes 3D (*level* e *3D Environment designers*) comungam dos mesmos ideais: projetar a cidade ideal, num contexto real (no caso dos urbanistas) ou num contexto ficcional e lúdico (no caso dos designers de videogames); uma cidade que esteticamente sirva para determinados fins e que acumule o maior número de elementos que lhe torne interessante de se habitar. Portanto, a respeito do estado da arte do urbanismo contemporâneo, os processos de representação, visualização e análise, podem ser potencializados pelas novas ferramentas da tecnologia da computação, e nesse âmbito os videogames oferecem excelentes possibilidades.

Podemos começar a analisar o papel que os videogames possuem em relação às cidades e nas formas como nos relacionamos com elas através de um exemplo que ilustre de forma incontestável o poder dessas relações, principalmente pelo ponto de vista de uma estética urbanística e das formas como podemos apreender esses espaços digitais 3D, em relação com as referências que já possuímos de cidade.

No que dizem respeito às cidades, nossas referências são em sua grande maioria imagéticas, visuais, formadas pelas condições psicológicas em que nos encontramos como habitantes da *urbe*. Para isso, nos valem dos estudos sobre a forma da cidade e seus elementos visuais, segundo a obra de Kevin Lynch “*A Imagem da Cidade*” (2010), pois “devemos a Lynch a descoberta e a análise do significado psicológico do ambiente urbano, e mais exatamente das coisas que o compõem”[1]

A permanência cada vez mais freqüente em espaços virtuais mediados pode representar um alargamento não apenas das referências imagéticas de usuários de videogames, mas também um alargamento do próprio espaço visual em que vivemos, pois a simulação e a mimese do real projetam um

novo mundo a ser explorado sob certas condições. Estas condições são estabelecidas através dos processos de apreensão do espaço virtual, mediante o uso de interfaces que possibilitam a imersão e a interação com esses ambientes sintéticos. Com isso, podemos observar como certas manifestações psicológicas, sociais e políticas podem se encontrar claramente representados em narrativas no espaço de jogo, e como essas representações podem influenciar novas maneiras de pensar a utilização dos videogames, potencializando, assim as estruturas do conhecimento humano.

As cidades em videogames, através de seus modelos narrativos urbanos, podem abrir caminhos para novas formas de se intervir nas cidades contemporâneas, assim como planejar as cidades futuras. Dentro deste espectro de possibilidades, acreditamos que a série *Grand Theft Auto (GTA)*, principalmente em sua última edição – *Grand Theft Auto IV (Rockstar, 2008)* –, seja um bom exemplo disso, pois é um dos videogames que possuem um cenário urbano com maior possibilidade de interação lançado até o momento. Para ilustrar isso, fizemos um breve estudo de exemplo, através da análise das relações interativas que o jogo proporciona em relação ao espaço do seu cenário urbano.

A série *GTA* foi criada no início dos anos 1990 por uma desenvolvedora de games escocesa, a *ADM Design*, que mais tarde se tornaria a *Rockstar North*[3]. Desde então vários títulos da série foram produzidos, todos marcados por referências à vida nas cidades contemporâneas dos Estados Unidos, onde um amálgama de relações sócio-políticas e também filosóficas se manifesta em torno de questões raciais, crises financeiras, guerras de gangues, narcotráfico, relacionamentos amorosos, violência urbana etc. Todos esses elementos se encontram dispostos numa rede ficcional complexa, onde cada personagem possui um papel fundamental e crucial no desenvolvimento da narrativa.

Estruturalmente a narrativa apresenta-se de forma fragmentada, possuindo uma linha que tem início, fragmenta-se por várias pequenas histórias e ações até chegar ao seu fim, que necessariamente não significa o término do jogo. A série *GTA*, principalmente as duas últimas, *GTA San Andreas (2004)* e *GTA IV (2008)*, apresentam personagens que são comuns na vida urbana moderna: marginais e/ou imigrantes excluídos da própria sociedade em que vivem ou escolheram viver, cujo destino passa a depender das suas ações e escolhas no torvelinho que são as grandes cidades.

II. VISUALIZAR A EXISTÊNCIA. PLASMAR A VIDA EM CIDADES.

Grand Theft Auto IV é um jogo complexo. Ele conduz as relações entre seus personagens a um nível cinematográfico, hollywoodiano, e com isso acaba por levar o *interator*¹ no

¹ Termo mencionado por Arlindo Machado em sua obra *O Sujeito na Tela (2007)*, com o fim de caracterizar uma nova situação participativa, alargando assim o sentido dos termos usuário, espectador e receptor.

mesmo processo. Por se tratar de um dos jogos mais interativos com o cenário em que se desenrola, há um envolvimento muito intenso dos jogadores com a narrativa do jogo. *GTA* é um triunfo de como todos os elementos de um game tem um papel fundamental no conjunto de uma obra, no sucesso que ela adquiriu na cultura do entretenimento. Quase todas as publicações sobre videogames relatam algo sobre *GTA*, seja em seus aspectos narrativos, tecnológicos, estéticos ou políticos. *GTA* é um triunfo do *Game Design*.

A série, que se encontra na sua quarta edição, é um exemplo do que Renata Gomes[4] chama de *games de personagem*, estabelecendo o papel dos personagens principais – os avatares manipulados pelo jogador –, que possuem características psicológicas distintas, individualizadas e mesmo complexas, dentro de um contexto narrativo que se aproxima de outras mídias, como o cinema. A diegese do jogo se desenrola, em sua maioria, em torno de atividades ilícitas, contrastando com os dramas pessoais dos seus personagens. Dramas contemporâneos, dramas urbanos; e por serem dramas urbanos a cidade tem um papel fundamental em todo o processo diegético.

O que acontece em *GTA IV* são crimes urbanos, acontecimentos sinistros como execuções por tráfico de drogas e outras atividades envolvendo o crime organizado, coisas que estamos bem familiarizados a ver nos noticiários enquanto cidadãos de grandes *urbes* ou cornubações urbanas. Podemos notar que o objetivo do game não é promover, ou fazer apologia, ao crime organizado, mas colocar o *interator* em situações as quais dificilmente uma pessoa comum estaria envolvida. O jogo leva o *interator* a experimentar toda a potência da virtualidade da loucura e da maldade, de situações extremas e de alto risco, muito comuns até então em obras cinematográficas e literárias de horror e violência.

No caso dos videogames a potência do ato lúdico proporciona uma experiência única de vida urbana. Isso é destacado em várias passagens no jogo, aonde o personagem Niko Bellic – principal protagonista e *personagem-avatar* do jogo, chega a comentar com sua namorada: “[...] Teu país é estranho. A cidade faz com que a gente enlouqueça.”

Esse processo narrativo, que leva o *interator* (no caso da literatura, o *leitor*) a uma experiência íntima com o elemento narrado em tudo tem a ver com o conceito de crueldade e maldade na obra literária de Sade, conforme analisada por Michel Foucault em seu artigo “A Linguagem ao Infinito”, onde diz que:

Não é de um parentesco na crueldade que se trata, nem da descoberta de uma ligação entre literatura e o mal. Mas de qualquer coisa mais obscura e paradoxal à primeira vista: essas linguagens incessantemente puxadas para fora de si mesmas pelo inumerável, o indizível, o estremecimento, o estupor, o êxtase, o mutismo, a pura violência, o gesto sem palavra e que são calculadas, com a maior economia e maior precisão, para tal efeito [...], são muito curiosamente linguagens que se representam a si mesmas em uma cerimônia lenta, meticulosa e prolongada ao infinito.[5]

De forma que a relação entre essas duas linguagens, a da literatura e a da virtualidade do jogo, podem se complementar num enredo calcado em todos esses processos de linguagens, que uma vez fora de si, tornam-se potência não apenas em

relação ao próprio caráter lúdico e ficcional, mas também na nossa própria forma de nos relacionarmos com o mundo ao redor. A respeito disso, Arlindo Machado (2007) afirma que games como *GTA* são desenvolvidos como uma espécie de dramaturgia particular, uma nova linguagem, ao afirmar que:

[...] na construção de um videogame há sempre uma combinação de controle e emergência. Pequenas seqüências de caráter mais narrativo podem ser programadas linearmente, mas alternadas com situações de interação entre objetos. O equilíbrio entre as duas possibilidades pode dar como resultado uma narrativa interessante do ponto de vista dramático e com momentos de imprevisibilidade inteligente.[6]

Esse conceito de “imprevisibilidade inteligente” faz parte do estado programável dos eventos que se desenrolam nos videogames, eventos estes relacionados com os personagens virtuais não-jogáveis (*Non-Playable Character's* ou NPC's), com o personagem do jogo (avatar) e com o cenário digital, onde elementos surpresa, que Machado chama por *fenômenos de emergência*, vão acontecer durante o ato lúdico, sem o controle total do sistema, dos códigos. Esse elemento surpresa é fundamental para uma experiência virtual urbana, pois coloca o *interator* em situações que não se repetem com frequência, ou ainda, jamais se repetem.

No jogo, o *interator* (travestido no personagem de Niko Bellic), pode pegar táxis, nos quais pode realizar percursos pela cidade a partir do ponto de vista de um passageiro. Também ouve rádios nos automóveis, onde pode escolher as emissoras que tocam os estilos que mais se identifica. Sabemos que o público infanto-juvenil, interessado apenas em jogar, aventurar-se por missões de combate, dificilmente se ocupam em saber que na emissora *The Journey*, por exemplo, tocam clássicos e *hits* da *world music*, do minimalismo e da música ambiente eletrônica, interpretados por artistas como Phillip Glass, Jean Michel Jarre e Aphex Twin. É notório que o game foi idealizado para um público mais selecionado.

Em relação a *GTA IV*, nosso estudo se baseia no ponto de vista da imagem enquanto cultura, percepção, processos imagéticos, filosóficos, estéticos, políticos nas relações do *interator* com o mundo virtual, e do ponto de vista dos processos técnicos da produção da imagem: processos de design, planejamento, modelagem e construção, pesquisa, desenhos técnicos, desenhos artísticos. Estes dois pontos, a complexidade da imagem digital e a sua produção técnica, encontram-se nos fundamentos de um processo maior: o da consolidação do espaço de jogo – lugar por excelência dos processos de exploração, entretenimento, simulação e mimese da cidade real –, como cultura de massa.

A série segue outra linha de entretenimento e exige do jogador uma relação mais íntima com seus personagens e enredo, pois eles são costurados segundo processos sociais, psicológicos e políticos que fazem parte do nosso cotidiano, do cotidiano da vida nas cidades em que vivemos. Costuram-se narrativas sobre acontecimentos que se encontram presentes em todas as grandes cidades: redes de prostituição, tráfico e consumo de entorpecentes, centros e periferias urbanas, luxo, misérias, ricos, marginais etc.

Podemos dizer que o game teria um estilo de “ficção-hiperrealista”, por abordar questões que se encontram presente no nosso dia a dia, e também pelo fato das personagens serem

representadas com características psicológicas muito similares das que costumamos encontrar pelas ruas: pedintes revoltados, sem-tetos, policiais estressados, prostitutas, gangues de marginais, imigrantes etc.

A cidade é personagem. A cidade é narrativa. A cidade é uma personagem “jogável”, assim como os personagens Niko Bellic, Luis Lopez e Johnny Klebitz, personagens principais das três versões do jogo, também o são. O *interator* joga com a cidade no momento em que tem a liberdade de agir nela, de interagir com ela, com seus edifícios, seus habitantes, com seu mobiliário (bancos, lixeiras, postes, semáforos etc.) ou com sua fauna. A cidade é um amálgama de relações e atravessamentos que envolvem o jogador e o aprisiona na ficção, levando-o até o término desta. Uma cidade assim não poderia dever em nada para as cidades reais, nas quais se desenrolam nossas vidas. Ela é palco e personagem do grande teatro virtual dos videogames.

A. Liberty City

Assim que o jogador inicia seus primeiros minutos no ambiente de jogo ele percebe que a cidade em que a narrativa se desenvolve tem uma importância e uma presença fundamental. *Liberty City* (fig. 1 e 2) foi projetada, modelada e programada para ser o palco aonde toda a dramaticidade da história de *GTA IV* vai se desenrolar, onde os personagens vão viver num simulacro hiperrealista. Trata-se de uma “[...] cidade tridimensional com vida fervilhante e oferece um sentido de abertura, liberdade e possibilidades que nenhum outro jogo havia conseguido antes”[3]. Esta característica da cidade a torna um excelente objeto de aplicação para processos de apreensão da sua forma. É aqui que vamos estabelecer um contato com a obra de Kevin Lynch, pois é notório que o jogador dificilmente vai desenvolver uma experiência lúdica, realizando as várias missões que o jogo determina, sem estabelecer uma relação muito íntima com o espaço urbano virtual de *Liberty City*.



Fig. 1. Vista de *Liberty City*, tendo em primeiro plano a área de *Algonquin* (equivalente a Manhattan). Fonte: <http://pt.gta.wikia.com/>

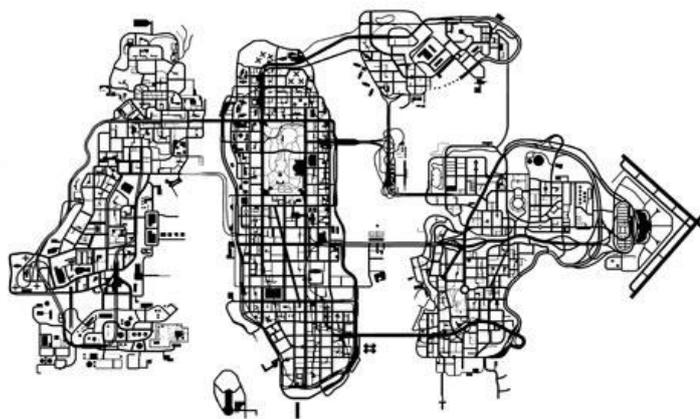


Fig. 2. Mapa de *Liberty City*, mostrando a estrutura urbana da cidade. Fonte: <http://www.gta4.net/setting/>

A cidade está distribuída em quatro zonas distintas, individualizadas e com características ambientais próprias. Cada zona tem certo número de bairros, que também possuem suas características particulares. Estas zonas representam a estrutura em torno da cidade de Nova York, distribuindo-se dessa forma: Brooklyn se tornou Broker. Queens tornou-se Dukes. Manhattan tornou-se Algonquin. O Bronx tornou-se Bohan. E Nova Jersey se tornou Alderney.

Assim que inicia uma partida o jogador só poderá circular por uma das zonas, no caso, Broker, e vai liberando aos poucos todas as outras zonas, quando completa determinadas missões principais. Com 40 a 50% de jogo realizado, o jogador pode ter a possibilidade de percorrer toda a imensidão do grande mapa urbano de *Liberty City*.

Essa estrutura é fundamental para que o *interator* possa estabelecer suas referências ao navegar pela cidade, que dispõe de todos os equipamentos urbanos existentes nas grandes cidades que conhecemos tais como: aeroportos, linhas e estações de metrô e trem, pontos de taxi, marinas públicas, *shopping centers*, cassinos, boates, bares, lanchonetes, departamentos de polícia, hospitais e pequenas clínicas, conjuntos habitacionais, arranha-céus etc., assim como um grande número de mobiliários urbanos, como banheiros públicos, praças e parques, semáforos, pontos de ônibus, binóculos de mirantes, bancas de jornal, entre outros.

Dentro de toda essa estrutura na qual podemos navegar e interagir, é que vai se desenvolver e possibilitar a leitura que pretendemos fazer a partir da forma da cidade. Isso é importante nesse momento do trabalho, pois ela vai permitir que compreendamos as cidades em games, uma cidade como *Liberty City*, como um grande modelo virtual, onde podemos aplicar todos os elementos de leitura visual e os aspectos que discutimos até agora em relação ao planejamento de cidades e as possibilidades de aplicação de modelos a partir de cenários de videogames, suas tecnologias e ferramentas de construção. Para isso julgamos de grande valia experimentar através de uma análise que relacione a estrutura urbana de *Liberty City* com os elementos da forma da cidade em Lynch.

III. A IMAGEM DA CIDADE

A obra de Kevin Lynch² tem como princípio possibilitar de forma experimental e científica uma leitura visual, baseada nos processos psicológicos de apreensão das formas dos elementos que compõem uma estrutura urbana. A Imagem da Cidade concentra-se especialmente na questão da clareza ou legibilidade da paisagem das cidades, com o objetivo de possibilitar uma leitura mental por parte dos seus habitantes com vista a “[...] indicar a facilidade com que suas partes podem ser reconhecidas e organizadas num modelo coerente”[7] avaliando os resultados dessa pesquisa experimental e suas possíveis contribuições para o design urbano.

Em nosso caso, aplicar as teorias de Lynch visa estabelecer formas de uso para os cenários virtuais, que devem também afirmar a legibilidade e a clareza de suas partes, como sendo cruciais para o desenvolvimento dos modelos 3D. Os processos de *imaginabilidade*³ também são destacados aqui, devido ao fato de que em cenários de videogames os processos de apreensão e memorização de marcos e referências para navegação não acontecem da mesma forma como em nossas experiências com as cidades reais. Se os processos de memorização dos elementos da forma das cidades já são, segundo Lynch, passíveis de ser reconhecidos após longo tempo de convivência nas cidades, nos cenários urbanísticos virtuais essa dificuldade tende a ser muito maior.

A. Legibilidade

O conceito de legibilidade está relacionado com o de clareza, isto é, do ponto de vista da forma como elementos da cidade são facilmente reconhecíveis e memorizados por seus habitantes. Com considera Lynch:

[...] um ambiente característico e legível não oferece apenas segurança, mas também reforça a profundidade e a intensidade potenciais da experiência humana. Embora a vida esteja longe de ser impossível no caos visual da cidade moderna, a mesma ação cotidiana poderia assumir um novo significado se fosse praticada num cenário de maior clareza. Potencialmente, a cidade é em si o símbolo poderoso de uma sociedade complexa. Se bem organizada em termos visuais, ela também pode ter um forte significado expressivo.[7]

Essa potência de imagem que a cidade mantém sobre seus habitantes passa a ser considerada como fundamental para os processos de planejamento urbano. Chegar a um modelo que aprimore o espaço visual é um ato de criação estética (e também uma *poiesis*). Na verdade, os processos teóricos que tiveram início nos primórdios do urbanismo – processos em sua maioria de cunho estético –, ao considerar a cidade também como obra de arte, ainda têm eco em nossos dias. O trabalho de Lynch sobre a imagem e a visualidade das cidades não deixa de ser um processo baseado em princípios estéticos.

² Kevin Lynch (1918 – 1984) foi professor de Planejamento Urbano do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, EUA.

³ A característica, num objeto físico, que lhe confere uma alta probabilidade de evocar uma imagem forte em qualquer observador dado. (LYNCH, op. cit., p. 11)

O autor destacou através dos seus estudos que as cidades têm elementos em comum que de uma forma ou de outra são comuns a todas elas, principalmente por sempre se encontrarem referenciados em imagens mentais, o que justifica o conceito de *imaginabilidade*. Estes elementos são as vias, os limites, os bairros, pontos nodais e marcos. Veremos a seguir como estes elementos estão representados em *Liberty City*.

B. Vias

São canais de circulação, onde o *interator* se locomove quando navega pelos espaços da cidade. Em *Liberty City* essas vias (fig. 3) são elementos principais da cidade, onde o jogador pode percorrer a pé, em carros particulares ou em táxis. São também elementos de fuga, no caso dos becos, alamedas e ferrovias, por onde o personagem pode escapar em momentos críticos.

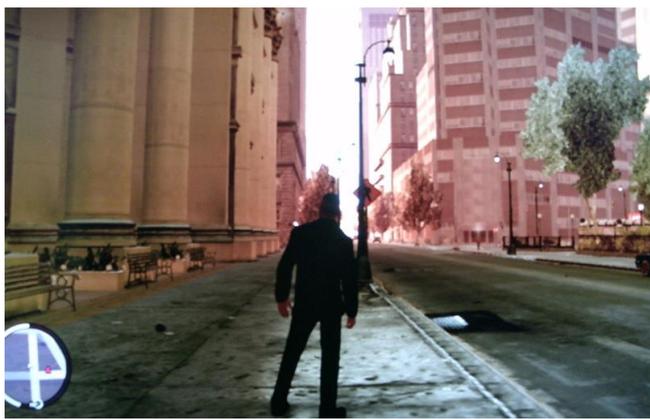


Fig. 3. Exemplo de via em *Algonquin*, *Liberty City*. Fonte: captura de tela feita pelo autor.

C. Limites

Os limites (fig. 4) são os elementos que não são usados como vias pelo *interator* ao trafegar pela cidade. São elementos que servem como forma de reconhecer o fim de certos locais e o início de outros, por exemplo, geralmente através de vedações. Em *Liberty City* são os lagos, muros altos, edificações limítrofes, praias, margens de rios etc. que se encontram espalhados por toda a cidade virtual. Os limites aquáticos como rios e lagos são frequentes aqui, devido a característica insular desta cidade. Segundo Lynch, estes elementos:

Ainda que possam não ser tão dominantes quanto o sistema viário, para muitos esses elementos limítrofes são importantes características organizacionais, sobre tudo devido ao seu papel de conferir unidade a áreas diferentes, como contorno de uma cidade por água e parede.[7]

No jogo estes limites aquáticos também servem como elementos de vias, devido à presença de marinas e à prática náutica, que são intensas em *Liberty City* (assim como em Nova York).



Fig. 4. Exemplo de limites em *Aldemey*, *Liberty City*. Fonte: captura de tela feita pelo autor.

D. Bairros

São as áreas mais ou menos vastas de uma cidade, constituindo fragmentos desta. O observador penetra em seu interior e os reconhece por sua individualidade, ou forte identidade. Os bairros são elementos cujos limites não são bem definidos, ou pelo menos não o são com facilidade, devido as extensões que limitam a apreensão de sua forma. Apesar de os bairros em *Liberty City* serem de dimensões pequenas, devido às limitações técnicas da modelagem do grande mapa, distingui-los um de outro não é fácil. Há bairros que possuem características muito particulares, como o bairro de *Meadows Park*, em *Dukes* (fig. 5), caracterizado pela ausência de muitos elementos verticais e ser bastante arborizado, possuindo uma aparência bucólica.



Fig. 5. Exemplo de bairro. *Monoglobe* em *Meadows Park*, *Dukes*, *Liberty City*. Fonte: <http://media.gtanet.com/images/5607-gta-iv-dukes.jpg>.

E. Pontos nodais

São elementos estratégicos de uma cidade. Em *Liberty City* (fig. 6) são fundamentais nos processos de circulação rápida e fuga intensa, saindo de uma zona a outra com facilidade. São as ramificações, os cruzamentos e abrigos. “Podem ser basicamente junções, locais de interrupção do transporte, um

cruzamento ou uma convergência de vias, momentos de passagem de uma estrutura a outra.”[7]



Fig. 6. Exemplo de pontos nodais. Sistema de viadutos e cruzamentos no bairro de *Firefly Projects*. Fonte: http://gta.wikia.com/Firefly_Projects

F. Marcos (pontos de referência)

São elementos que servem como referência ao observador no contexto de uma zona pequena, média ou ampla de uma cidade. São sempre exteriores ao observador, que não pode penetrar neles. Sua utilização implica a escolha dentre os muitos outros possíveis. Segundo Lynch:

Alguns marcos são distantes, tipicamente vistos de muitos ângulos e distâncias, acima do ponto mais alto de elementos menores e usados como referências radiais. Podem estar dentro da cidade ou a uma distância tal que, para todos os fins práticos, simbolizam uma direção constante. Como exemplos, podemos citar as torres isoladas, as cúpulas douradas, as grandes montanhas.[7]

Em *Liberty City*, os marcos estão espalhados por toda cidade, já que ela possui muitos arranha-céus e outros monumentos que servem como marcos para os movimentos de navegação dos jogadores.



Fig. 7. Vista de Algonquin a partir da *Estátua da Felicidade (Statue of Happiness)*, *Liberty City*. Fonte: Divulgação.

Na figura 7, podemos ver que tanto a *Estátua da Felicidade* quanto alguns arranha-céus de Algonquin são elementos que servem com *marcos* e *pontos referenciais*. Tais elementos são importantes dentro do contexto de navegação do jogador no interior da cidade, pois pode observá-los desde lugares distantes.

Estes cinco elementos da forma, e, por conseguinte, da imagem da cidade, propostos por Lynch, servem como

parâmetros para confirmarmos a força imagética da cidade em game de *Liberty City*. A forma como a cidade foi projetada, num mapa amplo, um dos maiores entre os jogos atuais, a complexidade estética de seus elementos, as possibilidades de percurso ilimitado, os objetos interativos, sua população, seus aglomerados urbanos, seu trânsito e congestão que beira ao caos, tudo isso sendo experimentado em tempo real, controlado no momento do jogo, torna esse videogame um dos mais importantes lançamentos da história dessa indústria.

Para comprovar isso, relatamos um evento curioso que acontece durante o jogo. Depois de certo tempo, após a realização de inúmeras missões de furtos de automóveis, um personagem desconhecido entra em contato com o personagem do game, o avatar controlado pelo jogador. Seu nome é Steve, e ele passa novas missões de furtos de automóveis, que dessa vez se encontram espalhados por toda a área de *Liberty City*. Com um fato curioso: as únicas referências dos automóveis são imagens que o contato envia por SMS para o celular do personagem (celular que pode ser acessado por uma tecla do controle), contendo a marca do automóvel e o bairro, apenas o nome do bairro ou da rua em que ele se encontra estacionado.

Com estas informações em mãos, ou seja, uma imagem, o jogador terá que se deslocar até o bairro e depois deverá reconhecer através da imagem no celular os pontos de referência em que se encontram os automóveis. O fato de um jogador, com uma imagem em mãos, apenas a imagem, de determinado local da cidade, se deslocar para lá e reconhecendo os elementos da forma da cidade, os elementos urbanos que lhe indiquem o lugar em que se encontra, está realizando um exercício virtual de imagem da cidade.

As missões de Steve são exercícios de localização de vias, limites, bairros, pontos nodais e pontos de referência. Aqui, neste exemplo – um fato lúdico de um videogame –, os conceitos de Lynch são levados ao ápice de aplicação. Neste ponto *Grand Theft Auto IV* torna-se um marco na história dos videogames. Trata-se de um exemplo aplicado no ambiente de jogo, no espaço de jogo, melhor dizendo, numa cidade em game, o conceito de imaginabilidade da forma urbana de Kevin Lynch.

IV. CONCLUSÃO

Os videogames não são apenas um fenômeno cultural e artístico – voltados tanto para o mercado do entretenimento digital, quanto para o campo das artes –, mas também, um fenômeno tecnológico, que pode ser utilizado por diversos campos do conhecimento humano. O presente trabalho teve início na percepção destas relações e procurou extrair as possibilidades que a linguagem e a tecnologia *gamer* poderiam oferecer ao planejamento urbano.

Foi a partir dessa abordagem teórica entre um conceito estético das mídias digitais e os modelos urbanísticos que podemos perceber que os elementos da forma das cidades presentes em Kevin Lynch eram possíveis de ser destacados, apreendidos e analisados dentro das cidades em games. Mas chegar até esse ponto exige também uma abordagem histórica que coloque os videogames e sua tridimensionalidade como o

resultado de um processo que teve início com as primeiras formas de representação das cidades.

Desde a antiga Suméria, passando pela Idade Média e pelo Renascimento, e chegando aos nossos dias, podemos notar o esforço que a técnica humana procurou realizar para produzir as primeiras cidades tridimensionais. De todos os esforços técnicos, foi a descoberta da perspectiva no século XIV que causou a maior das revoluções. Podemos verificar o percurso que as técnicas da perspectiva realizaram pela história das ciências da construção e das artes, até ser definitivamente absorvida e re-configurada para a computação gráfica. A era da informática, no domínio da computação gráfica e da visualização 3D, significa um renascimento da técnica de representação em perspectiva, pela qual todos os processos de construção da imagem digital 3D devem passar. Esses espaços virtuais se desenvolvem sob o ato lúdico de jogar, sem exaurir as possibilidades da plena exploração fora do eixo de jogo, possibilitando não somente a criação de novos lugares e imagens urbanas, mas também de experiências marcadas pela busca de novas experiências artísticas e estéticas no contexto do urbanismo contemporâneo.

Nesta dimensão de abordagem estabelecemos uma relação teórica e imagética baseada na simulação de uma cidade como

um modelo de visualização e, por conseguinte, de apreensão do espaço urbano virtual a partir dos estudos de Kevin Lynch. Podemos demonstrar a eficácia do deslocamento destes elementos em Lynch para uma cidade em game, neste caso a cidade de *Liberty City*, e dentro desse deslocamento podemos verificar toda a potência de uma nova paisagem: a paisagem virtual.

REFERÊNCIAS

- [1] Argan, G.C. “A História da Arte como História da Cidade”. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- [2] Choay, F. “O Urbanismo”. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [3] Donovan, T. “REPLAY: the history of videogames”. East Sussex: Yellow Ant, 2010.
- [4] Furtado, B. (Org.). “Imagem contemporânea: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games... Vol. II”. São Paulo: Hedra, 2009.
- [5] Foucault, M. “Estética: Literatura e pintura, música e cinema”. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- [6] Machado, A. “O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço”. São Paulo: Paulus, 2007.
- [7] Lynch, K. “A Imagem da Cidade”. São Paulo: Martins Fontes, 2010.