

## **PRINCÍPIO, EXPERIMENTAÇÃO E INTUIÇÃO: LENDO AS IMAGENS- SONS DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

**MENDES, Cláudio Lúcio – UEMG**

**GT-16: Educação e Comunicação**

Não se perguntará o que os princípios são, mas o que eles fazem.

Gilles Deleuze

### **Princípio**

Como se pode deduzir do trecho acima, a noção de princípio em Deleuze não é tratada como um conceito, mas sim como um conjunto de pequenas regularidades (que variam infinitamente), inspirando a criação de imagens do pensamento<sup>1</sup>. O princípio participa da invenção e da montagem das possibilidades criadas com o desejo e o pensamento. Possibilitou, em outros sistemas filosóficos criticados por Deleuze e Guattari (Platão, Santo Agostinho, Descartes, ...), também, o aprisionamento e a busca por transcendentais (cf. DELEUZE; GUATTARI, 1997). O princípio participa do plano de imanência. É de onde parte o plano. Não como seu início, mas como um platô para lançamentos de pensamentos, experimentações e intuições. Seria, nos termos de Deleuze, um tipo de postulado. Contudo, não é uma verdade axiomática, ou um consenso inicial ou uma aceitação de uma teoria. Funciona, por outro lado, como um ímã que atrai conceitos, constituindo planos de imanência.

Os planos de imanência são ocupados por conceitos, atraindo dados empíricos. Nem os planos nem os conceitos estão por trás dos dados ou, simplesmente, lhes dando sentido, mas sim fazendo parte de suas constituições. Os dados não demonstrariam a 'eficiência' de um plano ou de um conceito, sendo-lhes complementares ou os fortalecendo. São cortes no caos, que, se assim não fossem, nos

---

<sup>1</sup> Imagem não como a representação de algo que está embutido na memória (como uma duplicação de uma existência material) e, quando nos interessa, buscamos na mente o 'arquivo' que corresponderia à imagem demandada pela consciência e pela razão. Pensamento como ato não simplesmente mental, não se confundindo com um conceito ou uma proposição. A invenção de Deleuze (e, podemos dizer, de Guattari) 'imagem do pensamento' é uma formulação complexa, sendo empregada para as montagens que proporcionam criação e organização do conhecimento. Está diretamente ligada às noções de 'plano de imanência' e 'conceito' que tornam possível a criação da imagem (não simplesmente como reapresentação do real já pré-existente) do pensamento. Assim sendo, "a imagem do pensamento só retém o que o pensamento pode reivindicar de direito. O pensamento reivindica 'somente' o movimento que pode ser levado ao infinito. O que o pensamento reivindica de direito, o que seleciona, é o movimento infinito ou o movimento do infinito. É ele que constitui a imagem do pensamento". (DELEUZE; GUATTARI, 1999, p. 53, grifos no texto).

“ofereceria[m] senão o esboço e a evanescência” (ZOURABICHVILI, 2004, p. 36) em um mundo irracional.

Para Deleuze, a razão não existe. Existem princípios para os “processos de racionalização”, uma tentativa de dar explicação ao caos. A criação da racionalização acontece pelos planos que a possibilitam. Os dados – que evidenciariam a prevalência e a superioridade do pensamento racional na produção científica – fazem parte dos mesmos atos fundadores que os geraram, em tentativas de acalantar a existência de um ‘terreno’ teórico-conceitual estável. Eles estão nos planos de imanência não por serem pontos de partida para o conhecimento e o pensamento ou por lhes darem sustentação, mas para se tentar evitar o caos: “Nada é mais doloroso, mais angustiante do que um pensamento que escapa a si mesmo, idéias que fogem, que desaparecem apenas esboçadas, já corroídas pelo esquecimento ou precipitadas em outras, que também não dominamos”. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 259). Os planos e os conceitos ‘servem’ para ler e conectar acontecimentos aleatórios, na tentativa de superar a ‘desordem’ total a favor de uma organização momentânea.

## **Experimentação**

Possibilidade de uma produção desejante: experimentação. Desejo não como falta, mas como potência: “o desejo não é a representação de um objeto ausente ou faltante, mas uma atividade de produção, uma experimentação incessante, uma montagem experimental” (ZOURABICHVILI, 2004, p. 30). Potencializar-se com a montagem experimental é estar próximo à linha limítrofe entre o conhecimento duro – metodológica e teoricamente estabelecido – e ousar criar outras maneiras de pensar. Experimentar é desejar as linhas de fuga, no sentido dos virtuais e dos possíveis. É buscar a luta, não recusando-a ou negando-a pela estabilidade do óbvio. É não reafirmar sempre aquilo tantas vezes reafirmado. É escapar da mesmice, assumindo que o risco de errar não pode faltar. É brigar por montagens de planos de imanência e de outras imagens do pensamento.

## **Intuição**

Buscar incessantemente outras formas de conhecer, ou de ‘desconhecer’ (no sentido de estranhar) o já conhecido. Não tendo término ou começo, mas constante

movimento. A intuição promove não a mudança das coisas, mas nos possibilita entender que existem apenas mudanças (cf. DELEUZE, 2000). Nesse sentido, a intuição, no sistema filosófico de Deleuze e Guattari (1997), é o “englobamento de movimentos infinitos de pensamento que percorrem incessantemente um plano de imanência” (p. 56-57). A intuição com base no filosofar não como um ato apenas do filósofo ou da filosofia. Como um ato de pensar e teorizar:

Uma teoria é como uma caixa de ferramentas. Nada tem a ver com o significante... É preciso que sirva, é preciso que funcione. E não para si mesma. Se não há pessoas para utilizá-la, a começar pelo próprio teórico que deixa então de ser teórico, é que ela não vale nada ou que o momento ainda não chegou. Não se refaz uma teoria, fazem-se outras; há outras a serem feitas. (FOUCAULT, 1996, p. 42).

### **Princípio, experimentação e intuição 1: a conexão máquina-jogador-jogo**

Ver o não-visto. E o já-visto, ver de outras maneiras. Um exercício filosófico-deleuziano. Mas como é essa ‘teoria’ do filosofar? Com ‘planos de imanência’ e ‘conceitos’. Juntos, promovem as condições de experimentação para a Filosofia e o filosofar virtuais de Deleuze (cf. ALLIEZ, 1996). No caso deste texto, o que mais interessa é o filosofar como ato de pensamento para analisar algumas de nossas conexões com outras máquinas, montando uma imagem do pensamento ‘jogo eletrônico’, no que tange as imagens e sons que o preenchem. Experimenta-se e intui-se, aqui, imagens do pensamento em um plano conceitual de atuação – constituído por princípios, experimentações e intuições – inspirado, sem dúvida, no plano de imanência deleuziano<sup>2</sup>.

Vamos à montagem. Pode-se estar conectado aos jogos eletrônicos em lares, nas mais variadas lojas de entretenimento, em shoppings, em cibercafês. Tal conexão é um fenômeno da cultura digital de nosso tempo. Talvez, por tudo isso, nossas conexões se estabeleçam por medo, apreensão, dúvida, fascínio, prazer e êxtase que podem ser montadas com as mais diversas categorias de jogos: de ‘ação e aventura’, de ‘estratégia’, de ‘RPG’, de ‘corrida’ e de ‘luta’. Dessas, a mais procurada é a de ação e aventura, provavelmente porque se baseia na dicotomia do bem contra o mal, tão

---

<sup>2</sup> Acredito ser muito complicado usar uma noção (se assim pode ser chamado) como ‘plano de imanência’ fora do sistema deleuziano e fora da Filosofia. O que faço é produzir outras imagens do pensamento, com princípios deleuzianos, experimentando e intuindo sobre as imagens-sons dos jogos eletrônicos, tentando criar um plano de atuação conceitual.

ensinada nos filmes de Hollywood. Produtos assim montados são para o consumo em larga escala. Os tipos principais são: jogos para computador, jogos para consoles – Playstation2 e 3, X-Box, etc. – online, simuladores e minigames. Os mais procurados são os jogos para computador, pois eles podem funcionar como simuladores (se o jogador se conectar aos periféricos adequados) e minigames. Além disso, a maioria dos jogos online é desenvolvida em plataformas para se jogar em computador. Neste texto, o plano conceitual de atuação montado especifica-se sobre os jogos de ação e aventura.

Nesse exercício de experimentação, primeiramente, as dimensões ‘tarefa’, ‘ação’ e ‘situação’ são diferenciadas da seguinte maneira: tarefa relaciona-se aos objetivos propostos no jogo a serem alcançados para manter a conexão máquina-gamer-jogo. A ação é a dimensão do personagem, caracterizando as atitudes que um personagem pode realizar como correr, saltar, atirar, remar etc. Já situação é a dimensão do cenário, caracterizando um conjunto qualquer de imagens-sons, no qual o personagem-jogador tem que cumprir uma tarefa, usando de ações possíveis. Um exemplo: quando um personagem-jogador<sup>3</sup> precisar transpor um rio (essa é a tarefa a ser cumprida), ele terá que correr, saltar e se agarrar (essas são as ações) na margem do outro lado (tudo isso é a situação, obviamente compondo-se com as imagens-sons que lhe dão vida).

### **Princípio, experimentação e intuição 2: a entidade jogo**

Se as experiências e intuições trazem progressos ou não, não é uma questão. Se são positivas ou negativas, outra não-questão. Os transcendentais deixam de ser (para Deleuze, nunca foram) princípios (morais, éticos, culturais, sociais) para a construção da 'consciência'<sup>4</sup>. Para o filósofo, essas tentativas transcendentais configuram-se em acontecimentos ilusórios em busca de um puro e eterno ordenamento racional nunca

---

<sup>3</sup> Não só participamos dos jogos. Montamos com eles conexões diversas; construímos e somos construídos por tais conexões. Entramos em circuito, por meio das histórias, das narrativas e dos personagens dos jogos. Vivemos os prazeres e os riscos de saltar, pular, correr, nadar, atirar, morrer e matar. Envolvemo-nos tanto com as narrativas e os personagens que chegamos a suar, a ter taquicardia, ou simplesmente ficamos contentes ou frustrados. Nesses momentos, será que sabemos onde estamos? (dentro da máquina?; fora da máquina?). Sabemos o que somos? (“eu” jogador?; “eu” personagem?; “eu” máquina?). Por que, em alguns casos, demoramos a nos localizar no tempo e no espaço? Por que sonhamos com situações dos jogos, como fazemos com qualquer acontecimento cotidiano?

<sup>4</sup> A consciência tem sua própria existência, não sendo algo a se remeter ou a se recorrer: “[...] toda consciência é alguma coisa, e não consciência de alguma coisa” (ZOURABICHVILI, 2004, p. 39). Nesse sentido, nossas posturas éticas, morais, culturais e sociais não têm dívidas a uma consciência do ‘eu’, localizada em algum lugar de nosso psique. Elas são a própria consciência.

encontrado (cf. DELEUZE;GUATTARI, 2005). Mudam de aspecto no ‘sistema’<sup>5</sup> deleuziano: não são os transcendentais que constroem os planos. Por outro lado, só é (e foi ao longo da obra de Deleuze, em suas problematizações históricas sobre alguns filósofos<sup>6</sup>) possível pensar e criar transcendentais (não pelo próprio Deleuze, mas por aqueles que estudou) com os planos e conceitos inventados. Não existe no sistema deleuziano um mundo das essências a ser alcançado, descoberto ou desvelado. Mas sim, qualquer mundo (alcançado, descoberto ou desvelado) não 'estava lá', ou em qualquer outro lugar, antes dos circuitos, atrações e repulsões que o possibilitaram.

O que uma entidade (aqui, um jogo) é ou virá a se tornar constitui-se por processos de virtualização na direção da atualização, que, por sua vez, é direcionada para novas virtualizações: um jogo eletrônico é imaginado e montado como tal pelas conexões inventadas com ele, pelas problematizações levantadas sobre seus usos, pelas maneiras de consumi-lo e pelas formas de elaborá-lo como artefato de entretenimento. Um jogo eletrônico é assim considerado pelas articulações que o afetam, em movimentos produzidos por processos constantes de virtualização e atualização (cf. LÉVY, 1998).

Para isso, o virtual é aqui entendido como “*um processo de transformação de um modo de ser num outro*” (LÉVY, 1998, p. 12, grifos no original). Tal processo pode caracterizar-se por um movimento do virtual ao atual, no qual o virtual gera um problema ou uma problematização sobre um atual. Para essa problematização podem ser dadas várias “soluções” e por diferentes processos de atualização. Um mesmo “virtual é uma fonte indefinida de atualizações” (LÉVY, 1999, p. 48). Do seu lado, as atualizações são sempre parciais, gerando novas virtualizações.

O atual e o virtual se complementam, mas são processos distintos, não ocorrem concomitantemente: “[...] virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 1998, p. 15). Uma entidade traz em si mesmo e produz para si mesmo suas virtualidades: pelas características dos jogos eletrônicos (um artefato

---

<sup>5</sup> Se partimos da definição de sistema como o “conjunto de elementos relacionados entre si funcionalmente, de modo que cada elemento do sistema é função de algum outro elemento, não havendo nenhum elemento isolado” (MORA, 1994, p. 2703), a produção de Deleuze configura-se comum um ‘sistema’, especialmente quando observamos a importância dos conceitos para a montagem dos planos de imanência: “Os conceitos ladrilham, ocupam ou povoam o plano, pedaço por pedaço, enquanto o próprio plano é o meio indivisível em que os conceitos se distribuem sem romper-lhe a integridade [...]”. (DELEUZE; GUATTARRI, 1997, p. 52).

<sup>6</sup> Deleuze, ao descrever alguns planos de imanência – montando seu próprio 'sistema' filosófico – foi uma espécie de historiador da Filosofia: descreveu (ou seria montou?) planos platônico, spinoziano, bergsonianos, nietzschianos dentre outros. Obviamente, foram histórias deleuzianas nada lineares e nada ortodoxas (cf. MACHADO, 1990).

digital, que está em uma máquina, jogado por gamemaniacos que constroem as mais heterogêneas conexões com as máquinas e com eles), várias problematizações podem ser levantadas, buscando-se suas atualizações: qual aparelhagem seria mais adequada para se jogar determinado jogo? Quais são as respostas mais adequadas às ações e situações propostas pelos jogos? Seria possível inventar, por parte dos jogadores, outras ações e situações para serem integradas aos jogos? (cf. LÉVY, 1998).

### **Princípio, experimentação e intuição 3: As imagens-sons**

Experimentar e intuir um plano conceitual de atuação ('jogo eletrônico'), preenchido por conceitos múltiplos (atual e virtual) e multiplicidades<sup>7</sup> (que comportam as dimensões 'tarefa', 'ação', 'situação'), mas que, em circuito, possibilitam outras imagens do pensamento. Dão outra vitalidade a objetos já pensados, transformando-os. Pensar os circuitos estabelecidos entre imagens e sons de jogos eletrônicos passa por atualizações momentâneas relacionadas a outros planos ('tecnologias da informática', 'consumo', 'profissões': 'designers gráficos', 'experts em informática'), possibilitando, aqui, um conceito: imagens-sons.

As conexões máquina-jogador são montadas com as imagens e os sons na configuração das cenas que compõem os jogos. Ao jogar jogos eletrônicos, ver filmes ou televisão procure tirar o som. A configuração da cena<sup>8</sup> muda totalmente. Muito do sentido que se quer dar desaparece, passando a ser interpretada das mais variadas maneiras, afastando-se muito dos objetivos de projetistas (no caso dos jogos eletrônicos), produtores e diretores (no caso de vídeos e filmes). Sendo assim, em jogos, na televisão em geral e em filmes, as imagens e os sons não se separam. As imagens são elaboradas para coadunarem com seus respectivos sons (ou sua falta), e seus sons têm uma união, muitas vezes, perfeita com suas respectivas imagens. Eles são vivenciados indissociadamente e devem ser analisados da mesma maneira: como imagens-sons.

É possível afirmar que, em um sentido, cada imagem-som pode ser analisada separadamente, como se tivesse vida própria: cada cena é cuidadosamente

---

<sup>7</sup> O conceito é multiplicidade por possibilitar a montagem de circuitos que se conectam, se articulam e se superpõem, em movimentos contínuos de atualização e virtualização. Um conceito, no mesmo plano, se aproxima, se afasta ou se confunde com outros. Mesmo assim, "nem toda multiplicidade" (DELEUZE, 1997, p. 27) é conceitual. Tarefa, ação e situação, por exemplo, são dimensões do jogo, não seus conceitos de montagem.

<sup>8</sup> Parto do princípio que a cena é montada por imagens e sons, indissociáveis entre si. Sem imagem, não haveria cena. Sem som, seria outra cena.

planejada e montada, levando a bom termo a configuração de determinado cenário. Em outro sentido, as imagens-sons podem ser analisadas em conjunto, formando diferentes ações e situações, dando vida ao jogo como um todo: para produzir pensamentos que conectam máquina e jogador, as imagens, acompanhadas dos respectivos sons, estão em constante espera de outras imagens-sons. Estarão ocupando um determinado tempo e espaço enquanto não forem sucedidas pelas subseqüentes. Nesses movimentos, a divisão e a conjugação das imagens-sons tornam-se aspectos centrais para o desenvolvimento das narrativas<sup>9</sup> elaboradas tanto pelos projetistas dos jogos como pelos jogadores.

As narrativas e as conexões montadas no transcorrer dos jogos evitam que as cenas, com suas imagens-sons, fechem-se nelas mesmas e, paralelamente, também evitam com que cada jogo se feche, como se tivesse sentido apenas em si<sup>10</sup>. Esses movimentos entre as narrativas e as conexões – que, ao mesmo tempo, dão vida a cada conjunto de imagens-sons, mas também unem cada conjunto, formando um todo narrativo – devem ser vivenciadas por aqueles que, de uma maneira ou de outra, fazem parte dos jogos. Dos roteiristas aos designers gráficos, até chegar aos jogadores, todos são partes de um mesmo circuito estendível e retrátil de diferentes maneiras: os dois primeiros, deixando os jogos economicamente viáveis e, ao mesmo tempo, interessantes e belos; o último, para jogá-los com o maior prazer, eficiência e eficácia possíveis.

As imagens-sons enlaçadas e coordenadas, com perspectivas e ritmos alternando-se em velocidades vertiginosas, seguindo conexões montadas entre máquina e gamer.<sup>11</sup> As imagens-sons não param de agir umas sobre as outras, dando-lhes força de conjunto e fortalecendo, igualmente, as conexões que montam com os jogadores. Similarmente, os gamers conectados a tais imagens-sons narram as histórias – que eles também reelaboraram – a eles e a outros.

Essas narrativas para si e para outros se dão por meio de dicas dos jogos em revistas e Internet, por contatos com amigos e com outros jogadores em *LAN Houses*.

---

<sup>9</sup> Defino história, neste trabalho, como aquelas descrições presentes nos paratextos e nas introduções dos jogos para explicar em que esses se baseiam. Já a narrativa é compreendida como o ato de relatar conteúdos (para outros ou para si mesmo), descrevendo-se eventos, personagens, cenários, ações, situações, etc. e como esses conteúdos são (ou podem ser) desenvolvidos.

<sup>10</sup> Os jogos de ação e aventura, em sua maioria, são constituídos por uma série de números. Como uma de suas ligações para nos conectar está relacionada diretamente ao consumo, os jogos de uma mesma série não podem fixar ou terminar em definitivo a história para o personagem-jogador (por exemplo, ele morrer, mudar de objetivos de vida e tornar-se pacifista). Desta maneira, não haveria mais motivo de lançar a versão subseqüente do jogo. A conexão que dá sentido a uma determinada série deve perpassar todos os números da série.

<sup>11</sup> Neste texto, empreguei livremente como sinônimos os termos gamers, jogadores e gamamaníacos.

Ao repetidamente conectar-se a uma mesma categoria de jogos, tomar contato com dicas e observar outros jogadores, o jogador apreende novas formas de ligação com o jogo (ou, mesmo, aperfeiçoa as já apreendidas), obrigando-se, mais rapidamente, a dar respostas às conexões ‘motoras’ e técnicas demandas pelo jogo. Para isso, deverá se ligar a diferentes montagens presentes em diversos cenários tecno-culturais (sites de jogos, salas de bate-papo, revistas especializadas), podendo, inclusive, articulá-las, criando processos de virtualização do jogo e de si e processos de atualização em resposta.

Para favorecer a conexão dos envolvidos, as imagens-sons têm estruturas bem moldadas, que vão se reposicionando durante o desenrolar dos jogos, em um tipo de repetição criadora e diferenciada (cf. DELEUZE, 2005), compondo uma grande economia nos jogos e dos jogos. Pelos estudos relativos às imagens e aos sons de filmes, novelas e vídeos sabe-se que a repetição (criativa ou não) das estruturas na montagem das cenas constitui-se em mecanismo igualmente prazeroso e tranquilizador para todos os envolvidos (SARLO, 1997). Isso também está na montagem e na produção dos jogos. Eles são elaborados com muitas informações indiferenciadas para facilitar o circuito (de mão dupla) entre os produtores e jogadores. Dessa maneira, tanto os elaboradores como os usuários, de diferentes formas, são chamados a participar do jogo e a tornarem-se especialistas de um certo tipo: os elaboradores e projetistas cada vez mais antenados nas enquetes e variações de mercado (que tipo de jogo estará mais apto para o público alvo feminino, infantil ou juvenil), nos avanços da informática (processadores de imagens e sons mais potentes, simuladores mais adequados aos movimentos humanos); os usuários e gamemaníacos cada vez mais sintonizados aos últimos lançamentos de máquinas e jogos, preocupando-se como adquiri-los e como melhor se conectarem a eles.

#### **Princípio, experimentação e intuição 4: o jogador-jogo-movimento**

Nada de linearidade na construção, mas sim “movimentos erráticos do acaso” (TADEU, 2005, p. 77). Um plano para a criação, sem que aquilo que foi criado cumpra linearmente quaisquer objetivos daquilo que o criou. Um plano de imanência não é um princípio metodológico. Nem garante resultados. Talvez, apenas, proliferações (por caminhos inesperados), súbitos (que nos causam estranhamentos) e preenchimentos

(de explicações que faltavam, e muitas vezes, continuam a nada explicar, nos forçando a outros súbitos).

Os jogos eletrônicos apresentam multiplicidades de experimentações, criando processos constantes de virtualização e atualização. Considero que os circuitos entre as imagens e os sons funcionem dinamizados em processos de atualização e virtualização, fazendo com que ambos estejam sempre em transformações e criações (cf. LÉVY, 1998) por e para quem jogará (um devir<sup>12</sup>-jogador-máquina pelos princípios, experimentações e intuições de quem pensa a elaboração do jogo); por e para quem está jogando (um devir-sucesso pelos princípios, experimentações e intuições de quem pensa superar o jogo e continuar jogando outros jogos); por e para quem jogou (um devir-novidade pelos princípios, experimentações e intuições de quem pensa outras vivências em outros jogos).

Como o atual é a “invenção de uma solução exigida por um complexo problemático” (LÉVY, 1998, p. 17), tal complexo problemático pode ser descrito em conexões entre os envolvidos, fazendo surgir processos de virtualizações e atualizações constantes: jogadores em frente a um PC, conectados a um jogo (fabricado com base em saberes gráficos, mitológicos, geográficos e outros) e enfrentando personagens dispostos a matar-lhe o personagem-jogador que faz atuar, das mais diversas formas, tendo que dar soluções aos heterogêneos problemas que podem ser levantados. Assim, a virtualização não é uma “maneira de ser”, mas, sim, entendida como um dínamo, um movimento produtivo e criativo. A atualização é sua resposta, caracterizando-se pela “invenção de uma solução exigida por um complexo problemático” (LÉVY, 1998, p. 17). Intui-se e cria-se um plano conceitual de atuação ‘jogo eletrônico’, montando-se imagem do pensamento por processos constantes de virtualização (a criação de uma problematização em torno de uma solução conhecida) e atualização (a solução a uma problematização colocada).

#### **Princípio, experimentação e intuição 4: A repetição criativa**

---

<sup>12</sup> "Devir é nunca imitar, nem fazer como, nem se conformar a um modelo, seja de justiça ou de verdade. Não há um termo do qual se parta, nem um ao qual se chegue ou ao qual se deva chegar. Tampouco dois termos intercambiantes. A pergunta 'o que você devém?' é particularmente estúpida. Pois à medida que alguém se transforma, aquilo em que ele se transforma muda tanto quanto ele próprio. Os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não paralela, de núpcias entre dois reinos". (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 23).

O plano de imanência, então, não é uma metodologia. Seria, um conceito? Talvez, um plano de pré-pensar: “a imagem do pensamento, a imagem que o pensamento se proporciona do que significa pensar, fazer uso do pensamento, orientar-se no pensamento [...]”. (ZOURABICHVILI, 2004, p. 33). Com o plano de imanência problematizamos o pensamento e montamos outras imagens de pensar. Seria, talvez, um plano pré-conceitual para criar conceitos.

Sendo assim, a solução trazida por uma atualização não é uma escolha em um quadro de possibilidades previamente estabelecido, como ocorre no par possível/real,<sup>13</sup> pois “a atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades” (LÉVY, 1998, p. 16) que ora formam, ora são respostas a mecanismos de virtualização. É, em síntese, “uma produção de qualidades novas, uma transformação das idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual” (*idem*, p. 17). Neste plano conceitual de atuação, os programas dos jogos eletrônicos contêm virtualidades de mudança e conexão – constituídas por variadas histórias, diferentes possibilidades de narração, diversos cenários, múltiplas propostas de ações e situações que são efeitos de várias circularidades relativas às suas elaborações – que os jogadores atualizam, para si mesmos e para outros que os observam, por meio de estratégias mais ou menos criativas, identificando o atual como uma resposta ao virtual (cf. LÉVY, 1998).

Nesses casos, existem conexões empregadas para articular as possibilidades econômicas, de tempo e de captura dos jogadores, tudo isso pautado na melhor montagem possível das imagens-sons. São essas conexões que não deixam as repetições ficarem cansativas para quem está jogando. As estruturas das imagens-sons, das ações, das situações, das variações visuais e dos ritmos, mesmo sendo muito repetitivas, participarão da promoção de tais conexões. Essa variação ocorre, basicamente, com o uso de dois tipos de imagens-sons: as de preenchimento e as súbitas.

Os jogos têm um grande número de imagens-sons de preenchimento e um número bem menor de imagens-sons súbitas. As de preenchimento são criadas para ocupar o espaço-tempo entre as súbitas. Os games não podem ser construídos apenas com as súbitas, pois precisam de variação visual e de ritmo. Essas imagens-sons, para

---

<sup>13</sup> Uma diferenciação importante entre o possível e o virtual: o possível é aquilo que “já está constituído, mas permanece no limbo” (LÉVY, 1998, p. 15) – é um estático já constituído. O seu par é o real, que se caracteriza pela ocorrência do possível – o real é a realização do possível “sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza” (LÉVY, 1998, p. 16). O virtual não preexiste, sendo sempre criação ou uma busca da problematização de um atual. O atual é a solução da problematização criada pela virtualização; nesse sentido, o atual assemelha-se ao real.

oferecerem a conexão necessária e esperada nos movimentos dos jogos, precisam estar mergulhadas em um mar de imagens-sons de preenchimento, flutuando (nos fluxos da conexão máquina-jogador-jogo) à espera do momento de “entrar em cena” e reforçar uma de suas funções: ligar-se aos jogadores. As imagens-sons de preenchimento servem para a pavimentação do longo caminho das histórias, no qual as súbitas possam entrar e agir, dando variedade às conexões propostas no decorrer do jogo.

As imagens-sons de preenchimento são aquelas usadas para fazer o jogo prosseguir e ter volume. Na maior parte das vezes, não são empregadas em momentos que apresentem grandes dificuldades a serem cumpridas, nem “perigo à integridade” do personagem-jogador. Por isso mesmo, compõem a maior parte das cenas e dos cenários dos games. As súbitas, por sua vez, são imagens-sons que fortalecem o aparecimento do inesperado, do marcante, do inusitado, não deixando o jogador desconectar-se do jogo. São em número bem menor, mas têm uma função capital no desenvolvimento dos jogos ao colocar em risco e em suspense o personagem-jogador, tendo como direção para isso a possibilidade de afetar a segurança do personagem-jogador.

Para que o mar de imagens-sons seja conhecido pelos jogadores, do início ao fim, estes precisam desenvolver as mais diversas conexões para obter sucesso ao jogar. As “conexões motoras” são aperfeiçoadas por meio dos movimentos das mãos e dos dedos que entram em circuito com as imagens-sons. As conexões visuais para estabelecer a diferenciação do que vai se fazer são promovidas pelas perspectivas e movimentos entre as imagens-sons, forçando com que os jogadores aperfeiçoem uma certa conexão óculo-manual para melhor desempenho no jogo.

Uma correlação dessas conexões é observada quando se analisam os gestos atualizados dos jogadores em relação às ações e situações propostas nos jogos, ocorrendo, assim, um tipo de economia dos gestos. Nos jogos, encontramos formas de conexão com os gestos quase infinitesimal, nas quais quem joga precisa responder com a maior eficiência possível às atrações do jogo. Uma economia dos gestos que se baseia em esquemas minuciosos, procurando posições mais eficientes para se responder às ações montadas: detalhes da posição da mão, do tronco, dos olhos, da coluna, dos pés, das pernas; isto é, cada segmento do corpo comporá a ação de seu todo. Atacar, defender, virar, atirar, desviar, recuar, avançar são, muitas vezes, ações treinadas em suas microposições e em seus micromovimentos em circuitos com as imagens-sons.

A conexão, na medida em que se avança no jogo, vai se aperfeiçoando. Para se alcançar uma próxima fase<sup>14</sup>, comumente, deve-se chegar a um objetivo, a um tipo de prova. Aqui aparece a penalidade, a possibilidade de se desconectar do jogo, como um mecanismo para a própria conexão. A passagem de fase parece se constituir por duas partes de um mesmo circuito: a) situar quem joga em relação às demandas de conexão requeridas pelo jogo, procurando demonstrar que cada uma das fases tem seus critérios específicos, estando, ao mesmo tempo, atrelada às outras fases do jogo. Com isso, pautando-se em pontos de ligação máquina-jogador-jogo, montam-se mecanismos que, ao mesmo tempo, classificam e hierarquizam, castigam e recompensam; b) criar um processo de competição, no qual os jogadores possam se comparar e melhor assimilar as demandas de conexão requeridas pelo jogo-máquina e expressas pelas imagens-sons.

É possível deduzir a importância e a necessidade de se ler as imagens-sons dos jogos eletrônicos. Especialmente nas conexões para o desenvolvimento das histórias, as imagens-sons são empregadas para ensinar aos jogadores (por montagens, conexões e circuitos) como se ligar aos jogos, ajudando-os a apreender e tratar com as ações e situações, superando, assim, suas dificuldades de conexão. As histórias, montadas com base na articulação e organização das imagens-sons, são endereçadas a jogadores específicos interessados na categoria de ação e aventura. Para entendermos melhor como os jogos eletrônicos estão, cada vez mais, tornando-se artefatos de grande repercussão social, será necessário analisar como outras categorias de games estão tendo suas imagens-sons articuladas, além de seus específicos circuitos políticos, sociais e econômicos na sociedade contemporânea. Mas isso é outro plano ...

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLIEZ, Éric. *Deleuze: filosofia virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

\_\_\_\_\_. O atual e o virtual. In: ALLIEZ, Eric (Org.). *Deleuze: filosofia virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

<sup>14</sup> Os jogos de ação e aventura são fracionados em fases, como etapas. Comumente vão aumentando o nível de dificuldade das tarefas, ações e situações em uma seqüência linear: quando mais se avança no jogo, mais são demandas conexões mais elaboradas.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia*. Vol. IV. Rio de Janeiro: Editora 34, 2005.

\_\_\_\_\_. *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

FOUCAULT, Michel. Os intelectuais e o poder. In: MACHADO, R. (Org.). *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 1998.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Roberto. *Deleuze e a filosofia*. Rio de Janeiro: Graal, 1990.

MORA, José F. Sistema. *Dicionário de Filosofia*, tomo IV. São Paulo: Loyola, 2001.

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

TADEU, Tomaz. Manifesto. In: TADEU, Tomaz; CORAZZA, Sandra M. *Composições*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

ZOURABICHVILI, François. *Vocabulário de deleuze*. Rio de Janeiro: 2004. Disponível em: Acesso em: 14 jul. 2007.