

## Explorando as Imagens Videojográficas: Um Estudo Tecnocultural dos Filtros Jogáveis da Plataforma TikTok<sup>1</sup>

Carolina DIETRICH<sup>2</sup>

João Ricardo BITTENCOURT<sup>3</sup>

Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, RS

### RESUMO

Este estudo busca teorizar e identificar os contágios tecnoculturais nos filtros jogáveis da plataforma TikTok em uma discussão fenomenológica (Bergson, 2006) com as imagens videojográficas de Bittencourt (2018) e as dimensões do audiovisual de Kilpp (2010). A abordagem metodológica da cartografia e da metodologia das molduras são acionadas com movimentos da arqueologia da mídia para desmembrar os filtros em camadas (maquínica, audiovisual e lúdica), explorando suas especificidades técnicas, estéticas e comunicacionais, com o objetivo de ampliar os estudos do *game studies* e suas influências na cultura do *software*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Filtros Jogáveis; Imagem Videojográfica; Tecnocultura; Audiovisual; Comunicação.

### Introdução

Esta pesquisa representa a teorização dos contágios em um devir tecnocultural do jogar no TikTok pelos filtros jogáveis, fornecendo *insights* sobre a identificação de técnicas e percepção dos construtos das imagens videojográficas (Bittencourt, 2018). O movimento do desenho investigativo desta pesquisa instiga uma construção teórica contrária à tendência de homogeneização dos espaços midiáticos nos jogos, postulando especificidades técnicas que duram em cada camada (maquínica, audiovisual e lúdica) da imagem videojográfica atravessada pela materialidade de estudo. Logo, buscamos resgatar as técnicas regidas por *softwares* e *hardwares* em caixas-pretas (Flusser, 2002) compostas por sistemas de linguagens automatizadas de códigos que ocultam seus acionamentos. Essa identificação tecnocultural nos permite introduzir a questão da memória da técnica oculta, a qual é estabelecida em um padrão de percepção definido pelo conjunto estrutural da imagem das materialidades. Logo, se estamos diante de uma atualização da imagem videojográfica em um sentido projetado como inovador, discutir seu posicionamento técnico de suas atualizações e durações que contribuíram para o seu

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP 20 - Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestra em Ciências da Comunicação da Unisinos, email: caaroldietrich@gmail.com

<sup>3</sup> Professor Doutor em Ciências da Comunicação da Unisinos, email: joaorb@unisinos.br

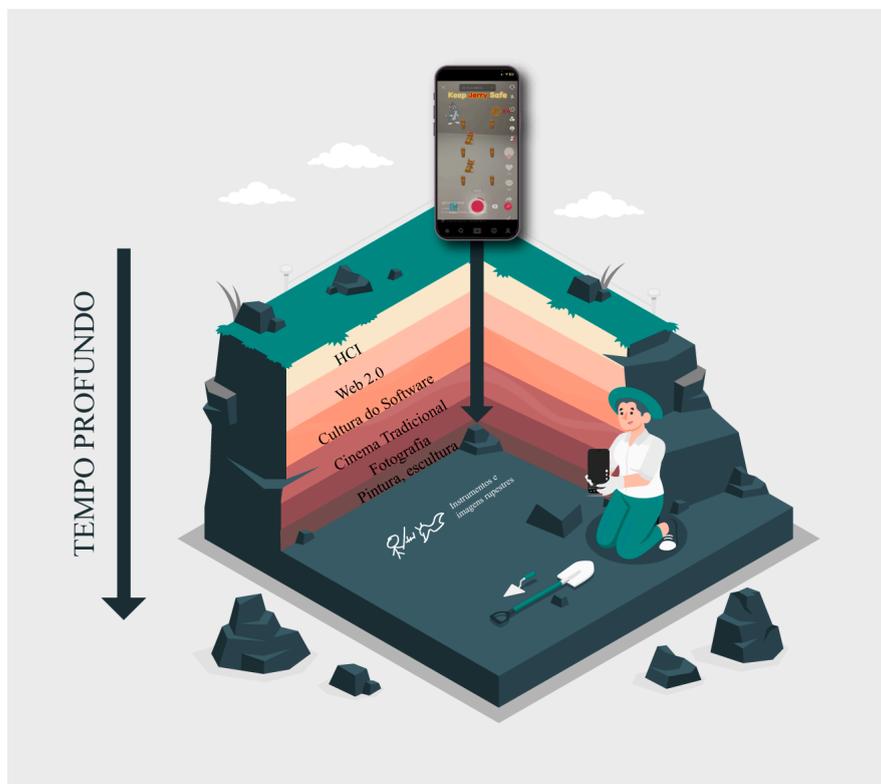
---

processo de introdução, permitem possamos registrar esses contágios para elaborar um mapeamento técnico, corroborando para pesquisas tecnoculturais e ao antropoceno, através do soterramento técnico ocultado pelo solo e pela perda da memória tecnocultural através da obsolescência das materialidades.

Para os primeiros movimentos, introduzimos o método intuitivo de Bergson (2006) sistematizado por Deleuze (1999) para a construção fenomenológica do nosso problema, dialogando paralelamente com o escopo teórico das dimensões de qualidade audiovisual de Kilpp (2010). Dessa forma, buscamos introduzir a definição do impulso vital da percepção da imagem para construir um repertório arqueológico tecnocultural de etapas de durações e virtualidades temporais das técnicas audiovisuais. A percepção nos permite dialogar com um processo temporal de atualizações técnicas, a qual podemos relacionar com a ontologia dos cinco níveis da dimensão técnica das imagens de Flusser (2008), passando da tridimensionalidade material à zerodimensionalidade dos códigos de projeção de imagem. Nesse sentido, o processo de identificação da imagem em um caráter temporal, permite que exprimimos rastros como pistas de contágios que podem estar incrustados nas materialidades audiovisuais. Propomos então, uma definição e discussão com o nosso objeto filtro jogável impondo como registro de identificação de durações de técnicas que atualizam o modo de ser da imagem videojográfica.

Logo, indicamos um caminho teórico a partir da escavação arqueológica em tempos profundos (Zielinski, 2006) dos filtros jogáveis, buscando identificar elementos convencionais e herdados, proporcionando uma crítica sobre as especificidades do jogar. Além disso, buscamos lançar luz sobre o presente, revelando camadas do passado e auxiliando na apreciação do modo de ser atual do jogar. Por fim, é esboçado um esquema de escavação temporal profunda (figura 1) do objeto de estudo, visando traçar o desenvolvimento das técnicas de imagens até os filtros jogáveis, explorando os aparatos técnicos desde pinturas rupestres à Interação Humano-Computador (HCI).

Figura 8 - Esquema de escavação pela memória de técnicas dos filtros jogáveis da plataforma TikTok



Fonte: Dietrich (2024).

Para os atravessamentos posteriores aos fundamentos teóricos dos filtros jogáveis, definimos desmembrá-lo, discutindo suas especificidades pelas três camadas das imagens videojográficas de Bittencourt (2018): maquínica, audiovisual e lúdica. O objetivo é identificar as especificidades técnicas presentes nos filtros jogáveis e convergir-las com a virtualidade do modo de ser jogo presente em tempos profundos das camadas de outras materialidades. Logo, para a prática metodológica, introduzimos a abordagem cartográfica para a coleta de rastros imagéticos dos filtros jogáveis pelo acionamento do *flâneur*<sup>4</sup> (Benjamin, 2006), operando em uma descontaminação do corpo-pesquisador pelas questões estruturais, revelando particularidades em dois momentos: o agir arqueológico de Fischer (2015) e o *arqueogamer* de Reinhard (2018). Os dois momentos buscaram colecionar imagens do acionamento da plataforma e do

<sup>4</sup> Atuação passageira de uma análise antropológica pelo momento de desconexão com a presença ideológica do ser em um espaço ou ambiente.

---

jogar, definindo o *corpus* em 42 filtros jogáveis, para posteriormente, aplicarmos a metodologia das molduras de Kilpp (2010). As molduras são o ponto de partida para a identificação e análise dos rastros, organizando e contextualizando as técnicas que duram entre as camadas das imagens videojográficas, servindo como estruturas para atualizações.

Durante nossa análise, os primeiros vestígios de atualizações técnicas foram moldurados pela camada maquínica, destacando a percepção inicial a partir da interação do corpo com o dispositivo/*hardware*. Posteriormente, avançamos para a análise da camada audiovisual, explorando a diegese da imagem do filtro jogável, e então para a camada lúdica, que representa um ponto de intersecção entre a camada maquínica e audiovisual, caracterizada por sua natureza subjetiva. Essa abordagem nos levou a delinear um esquema entre o corpo, a imagem, a percepção, a ação e a memória, destacando o corpo como um componente fundamental do círculo mágico da camada lúdica, conforme proposto por Bittencourt (2018) e debatido com referências ao bergsonismo de Deleuze (1999) e as concepções de jogabilidade de Salen e Zimmerman (2012).

Sendo assim, na camada maquínica, em primeiro movimento, ao desmembrar a plataforma TikTok, consideramos seu modo de ser como uma materialidade contagiada por vestígios de outras materialidades, ou seja, influências técnicas que moldam a experiência dos filtros jogáveis, recaindo sobre o molduramento das ferramentas e dos apetrechos e painéis informativos dos filtros jogáveis. Aqui, identificamos duas vertentes nessas molduras: o contágio entre recursos da Web 2.0 através da interface de ferramentas, o que revela a influência e a interconectividade entre diferentes tecnologias e plataformas *online*; e a maleabilidade dos apetrechos, painéis informativos e barras de ações dos filtros jogáveis, que demonstram a adaptabilidade desses elementos na criação e aplicação dos filtros dentro da lógica dos jogos e da interatividade digital.

Os pontos de discussões na camada audiovisual abarcaram a atualização da moldura postulada pela estética na diegese. A análise pela incrustabilidade de Ávila (2020), iluminou diferentes camadas estéticas e narrativas nos jogos digitais incrustados nos filtros jogáveis através dos elementos visuais e culturais. Logo, a moldura estética como diegese é aplicada para os padrões estéticos específicos, evocando memória e referências culturais através de sua estética visual. Esses padrões moldam a experiência

do jogador, indicando familiaridade, continuidade ou até mesmo evocando memórias afetivas durante a interação com o jogo. Outro ponto de convergência nesta camada, foi a incorporação do corpo impresso na diegese da imagem videojográfica. Ao considerar a superfície diegética dos jogos, identificamos o corpo como um dispositivo na superfície que participa da narrativa, que participa ativamente na construção e atualização da imagem videojográfica por meio de sua jogabilidade como um corpo operador diegético. Esse modo do jogar é também explorado por outros consoles, como Xbox 360 com seu dispositivo Kinect, PlayStation 2 com seu dispositivo EyeToy, além do Nintendo Wii, porém, nos molduramentos registrados, pudemos destacar uma atualização de movimentação de corpo estético em determinados filtros jogáveis, um corpo que pode ou não participar da diegese, um corpo-moldura (Kilpp, 2002), um *self* que performa sem participação da diegese, como um mundo virtual não interativo.

No contexto da camada lúdica, é identificado que a participação de elementos estéticos visuais, sociais interacionais e sonoros influenciam nas regras da diegese dos jogos do círculo mágico, mesmo os quais não façam parte diretamente do código final do jogo. Logo, a jogabilidade é um molduramento que representou essa ampliação social do jogar pelo modo de ser TikTok. Por fim, o corpo também é moldurado na experiência técnicas nos filtros jogáveis, desenvolvendo uma experiência visual e temporal que vai além das formas convencionais de percepção. O corpo percebe e se incorpora às técnicas da imagem videojográfica do filtro, influenciando a interação do jogador com os filtros jogáveis e a interpretação da narrativa do jogo de acordo com suas próprias experiências e contextos. Essa teoria oferece uma estrutura conceitual para compreender a dinâmica entre o corpo, o tempo e as formas de representação audiovisual na era digital, especialmente em plataformas como o TikTok, onde a interação entre o corpo e as imagens cria uma experiência lúdica multifacetada.

Sendo assim, ao término do estudo, encontramos através do modo de ser TikTok e seus atravessamentos de materialidades técnicas, camadas que contagiam a atualização dos molduramentos de acionamentos de técnicas resgatadas de outros modos do jogar, seja pela montagem, pela tecnologia 2D, 3D, AR e por seus construtos de variabilidade de técnica.

---

## REFERÊNCIAS

- ÁVILA, Camila. **A incrustabilidade durante em jogos digitais: Escavações de uma Archaeogamer**. Dissertação (mestrado) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, 2020.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado - UFMG, 2006.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. 1. ed. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2006.
- BITTENCOURT, J. R. **Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017**. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, RS. 2018.
- DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- FISCHER, Gustavo. **Do audiovisual confinado às audiovisuais soterradas em interfaces enunciativas de memória**. In: KILPP, S. (Org.). *Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro : Sinergia Relume Dumará, 2002.
- KILPP, Suzana. **Imagens conectivas da cultura**. Comunicação e Cultura, XIX Encontro da Compós, PUCRio, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Ethicalidades televisivas**. São Leopoldo: Unisinos, 2002.
- REINHARD, Andrew. **Archaeology in and of Video Games**. New York: Berghahn Books, 2018.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos**. São Paulo – SP: Blucher. Volume 1, (2012a).
- ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: Em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. São Paulo: Editora Annablume, 2006.