

NOITE DE PROCESSING

ARTE E PROGRAMAÇÃO



O ESPAÇO DEFINIDOR DO VIDEOGAME

Leandro Velloso

25/07/2017

EMERGÊNCIA



IMERSÃO

UNREGISTERED
SHAREWARE



Duke Nukem 3D, 3D Realms, 1996



NARRATOLOGISTAS

LUDOLOGISTAS

X



Janet H. Murray (USA, 1946)



Espen J. Aarseth (Noruega, 1965)



O Jogo como formador da cultura

"O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo."

Johan Huizinga (Holanda, 1872)

1938. *Homo Ludens - O Jogo como Elemento da Cultura*.
Ed. Perspectiva: São Paulo, 2010. (p. 193)







O Círculo Mágico

"A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior e um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea."

Johan Huizinga

1938. Homo Ludens - O Jogo como Elemento da Cultura. Ed. Perspectiva: São Paulo, 2010. (p. 13)



INTENCIONAL



FÍSICO-TÁTIL

IMAGÉTICO-NARRATIVO



Primórdios da interface nos jogos automáticos

Interação não-prevista, cheating e tilt



BALLYHOO. Bally Manufacturing, 1932.

Narrativas externas e o dispositivo flipper



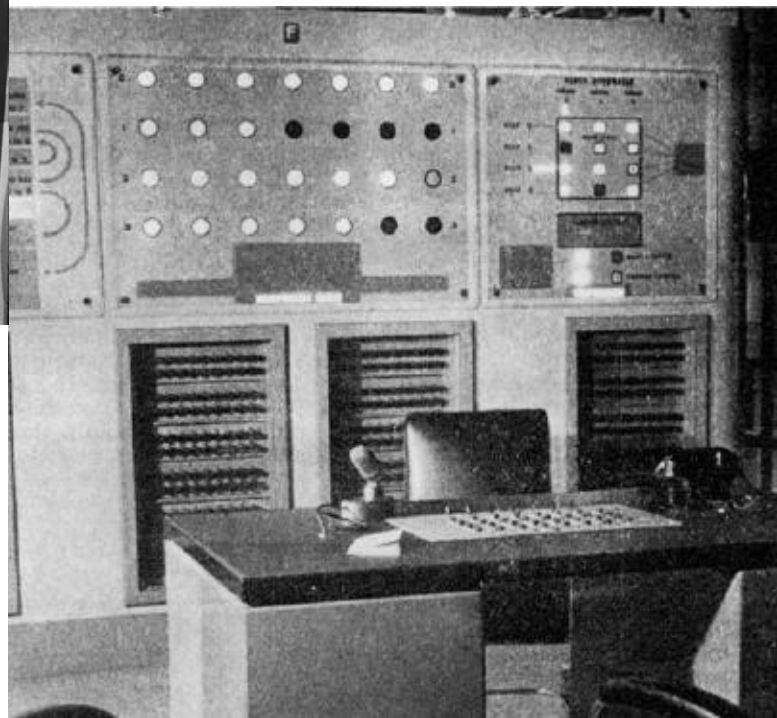
HUMPTY DUMPTY. D. & Co., 1947.



Exposições universais, computador analógico



BERTIE THE BRAIN. Kates, J. Rogers Majestic, 1950.



NIMROD. Bennett, J. Ferranti, 1951.



O espaço do laboratório



TENNIS FOR TWO. Higinbotham, W. Brookhaven National Laboratory, 1958.



SPACEWAR!. Russell, S. MIT, 1962.



O espaço coletivo do arcade

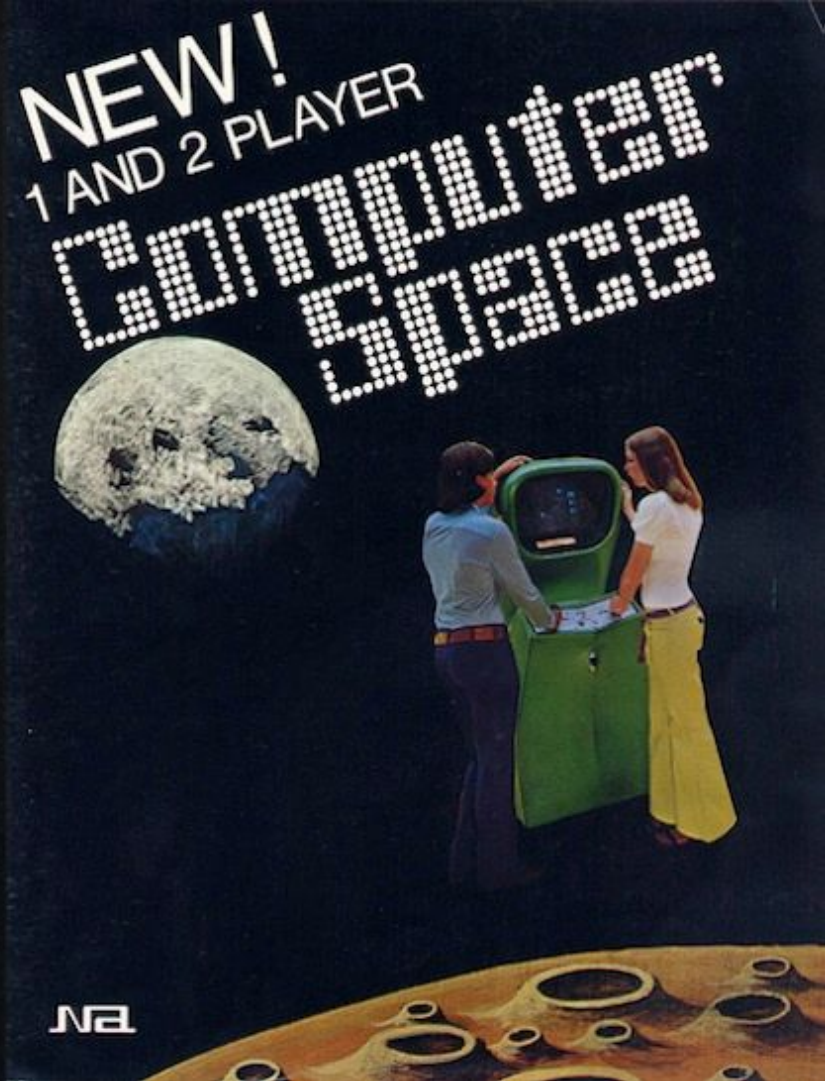


COMPUTER SPACE. Bushnel, N.; Dabney, T.
Nutting Associates, 1971



PONG. Alcorn, A.; Bushnel, N. Atari Inc., 1972





Nolan Bushnell e Ted Dabney, 1971





PONG, [Nolan Bushnell](#) e [Ted Dabney](#), Atari,
Novembro 1972



Magnavox Odyssey, Ralph
H. Baer, Setembro 1972



O disputado espaço do lar



Atari 2600, 1977



PC-Bang e LAN, espaços de redes locais



PC-Bang em Seoul, Coreia do Sul.



Omega Sektor foi um dos maiores *LAN gaming centers* na Europa



Interfaces naturais, retorno à sala de estar



Nintendo Wii, 2006



Geolocalização



POKÉMON GO. Niantic; Nintendo; The Pokémon Company, 2016.



Espaço imagético-narrativo

Topológico	ADVENTURE (1976)
Plano contido	PONG (1972)
Sólido planificado	PAC-MAN (1980)
Plano panorâmico	SUPER MARIO BROS. (1985)
Plano extrapolado	ADVANCED D&D (1982)
Planos contidos justapostos	BERZERK (1980)
Planos em paralaxe	FINAL FIGHT (1989)
Perspectiva cônica com um ponto de fuga	POLE POSITION (1992)
Perspectiva axonométrica e projeções cilíndricas	ZAXXON (1982)
Esquemas compostos	SPY VS SPY (1984)
Perspectiva cônica com dois pontos de fuga	WOLFENSTEIN 3D (1992)
Perspectiva cônica com três pontos de fuga	QUAKE (1996)



Esquemas espaciais: topológico

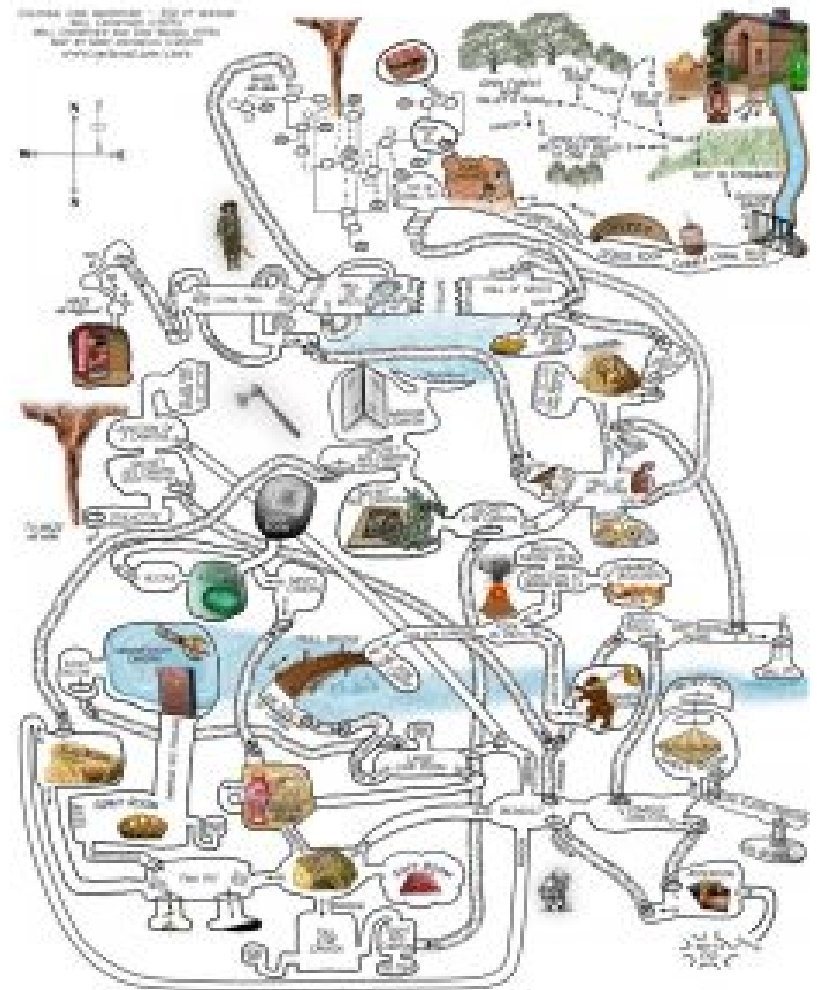
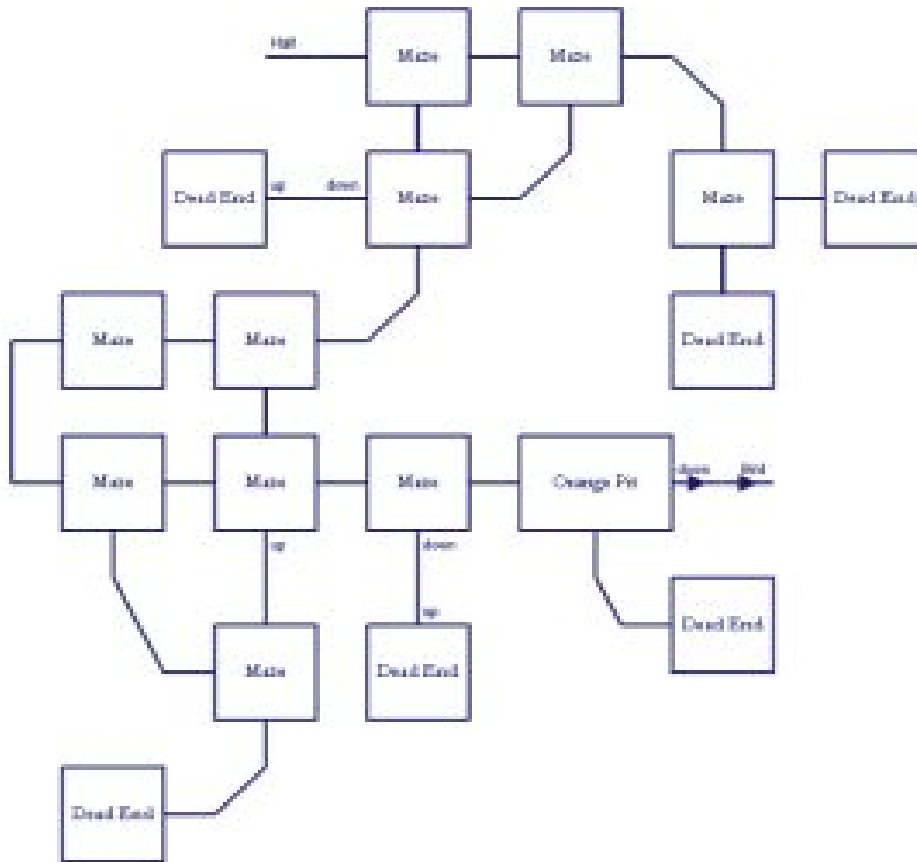
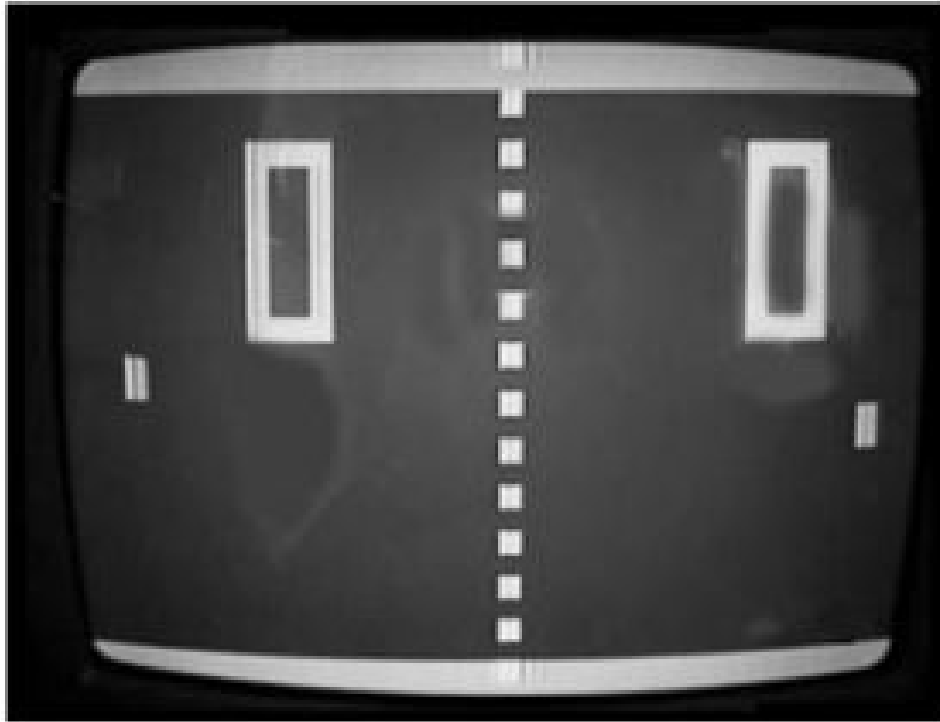


Diagrama topológico representando um trecho do espaço de cavernas de COLOSSAL CAVE ADVENTURE, 1976.

Mapa desenhado por Mari Michaelis em 2007 sobre o jogo COLOSSAL CAVE ADVENTURE.

Esquemas espaciais: planos contidos



PONG, 1972



TENNIS FOR TWO, 1958



Esquemas espaciais: planos contidos



Ilustração do Livro dos Jogos mostrando dois jogadores e um tabuleiro de xadrez (Século XIII).



Tabuleiro de “Serpentes e Escadas” em tecido (Século XIX).



Esquemas espaciais: sólido planificado



PAC-MAN. Iwatani, T. Namco, 1980.



Esquemas espaciais: plano extrapolado



SIMCITY. Wright, W. Maxis Software Inc., 1989.



Esquemas espaciais: planos contidos justapostos



PITFALL. Crane, D. Activision, Inc., 1982.



MARIO
024750

× 16

WORLD
1-2

TIME



Leandro Velloso, 2016

Super Mario Bros.
Shigeru Miyamoto
Nintendo, 1985

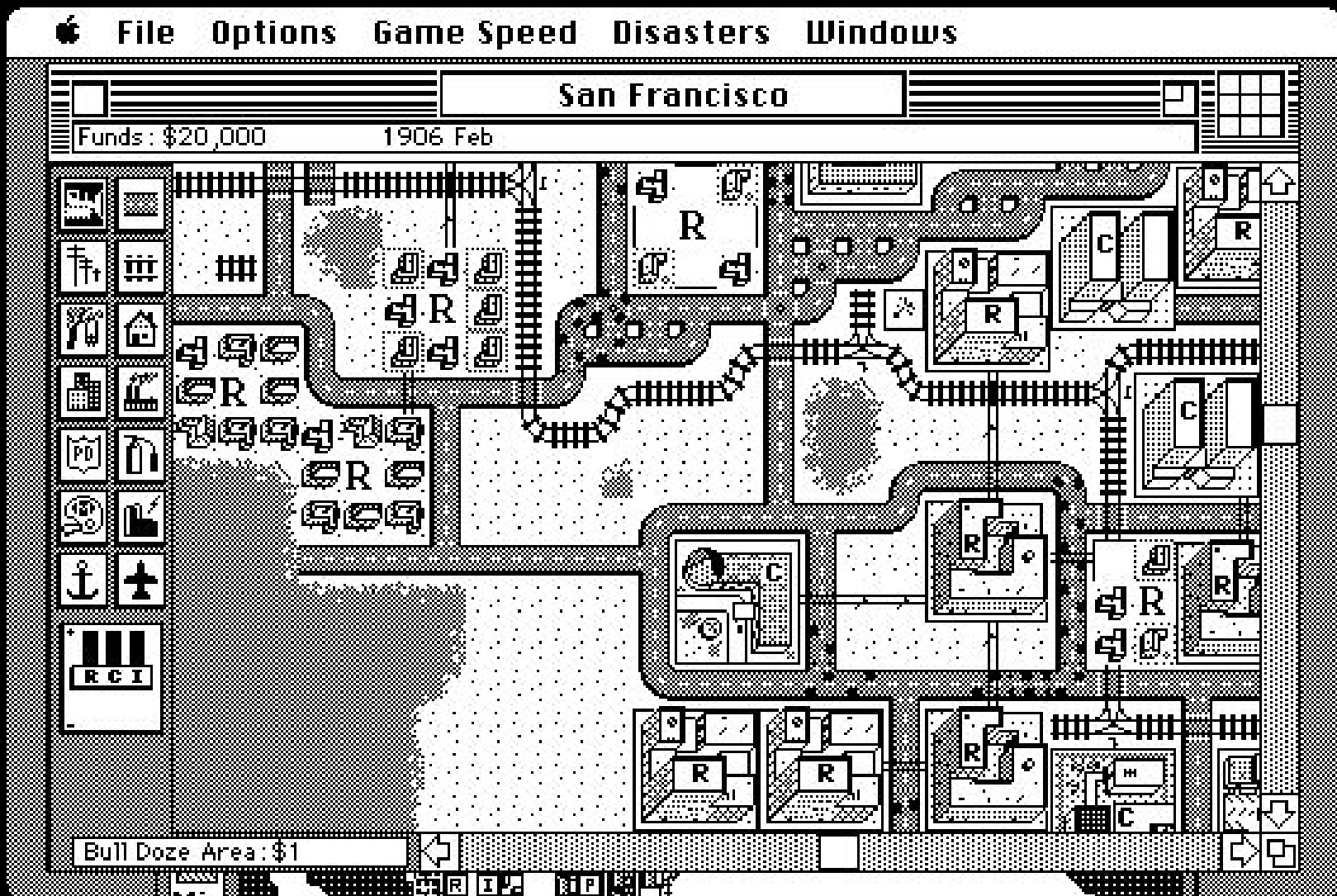




Leandro Velloso, 2016

Double Dragon
Technōs Japan Corporation, 1987





SimCity
Will Wright
Maxis Software Inc., 1989





SimCity 2000

Will Wright

Maxis, 1993



Perspectiva cônica com um ponto de fuga





Wolfenstein 3D
John Romero e Tom Hall
Id Software. DOS, 1992

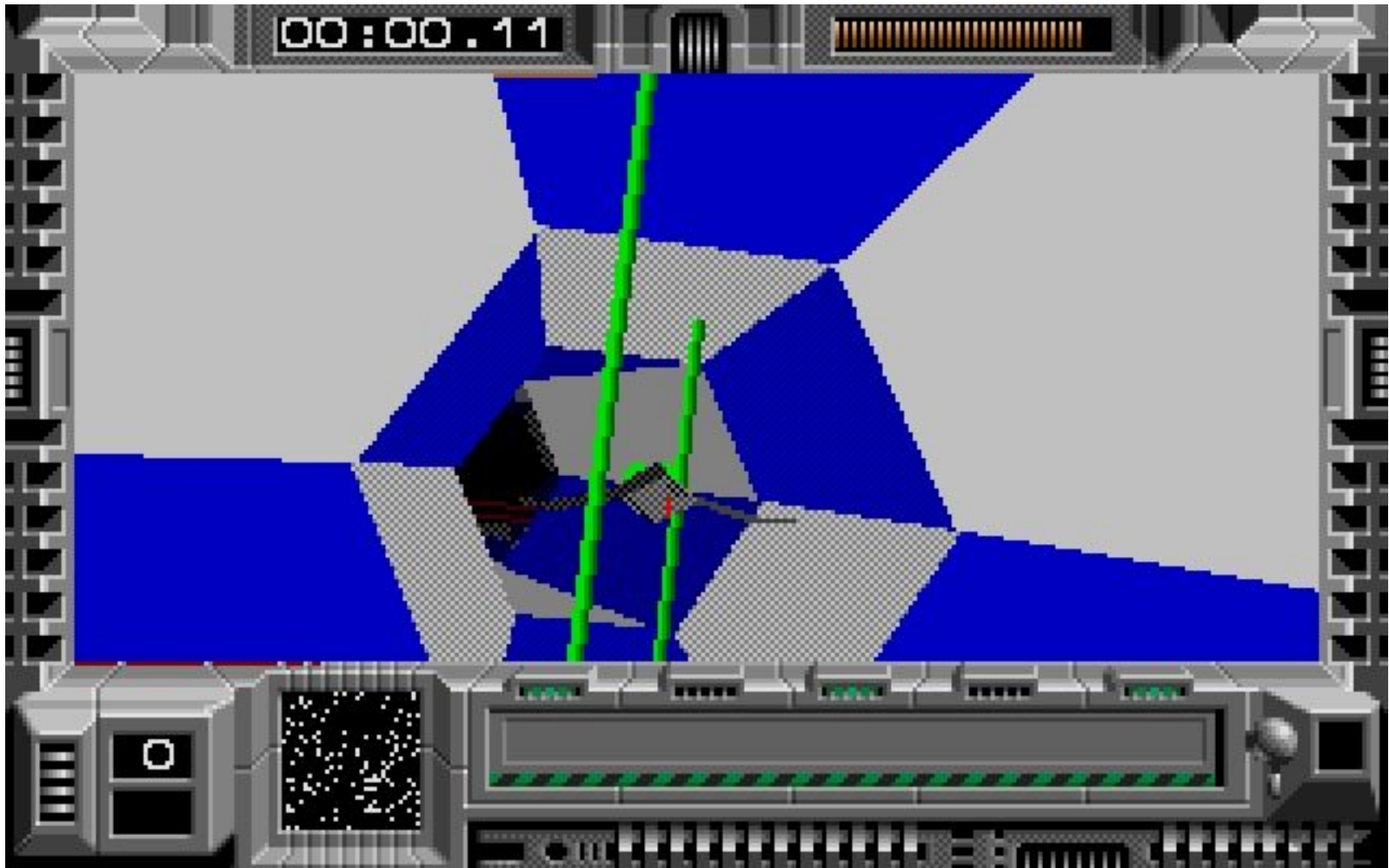




Wolfenstein 3D
John Romero e Tom Hall
Id Software. DOS, 1992



Perspectiva cônica com três pontos de fuga



INTERPHASE. The Assembly Line; Image Works, 1989. Atari ST, DOS, Amiga.





Leandro Velloso, 2016

Quake

John Romero

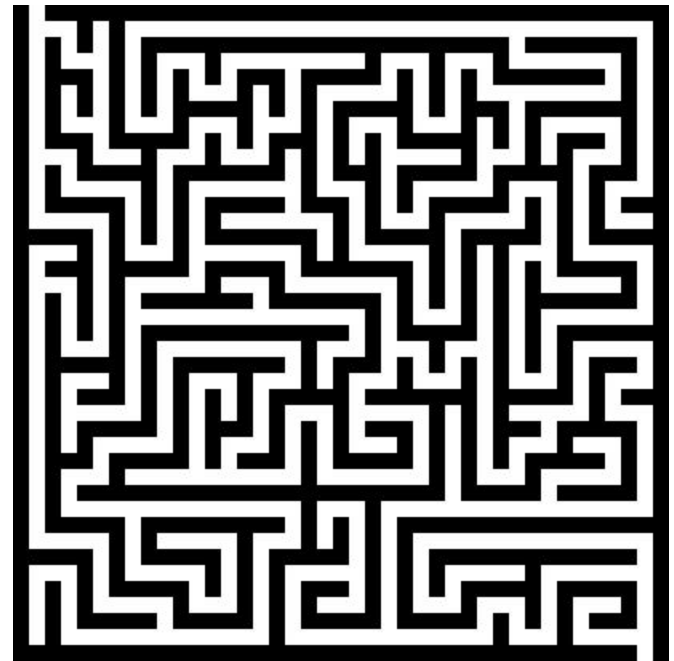
Id Software. DOS, 1996



MAZE



LABYRINTH

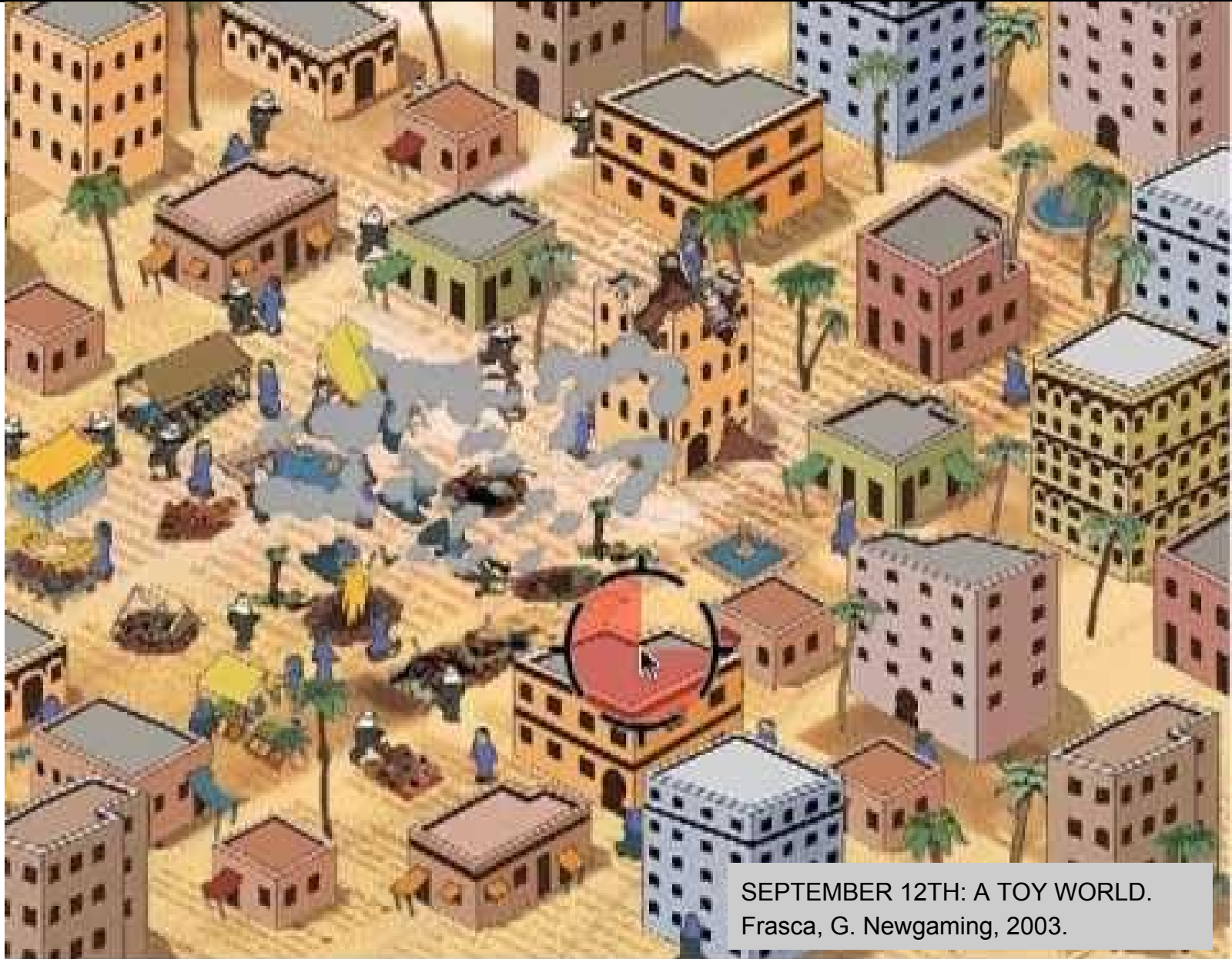


Pervasividade



Cerca de 12 mil torcedores acompanharam a final de **League of Legends** no **Allianz Parque**, em São Paulo, 2015

Simuladores, real games



SEPTEMBER 12TH: A TOY WORLD.
Frasca, G. Newgaming, 2003.

Jogos de alteridade

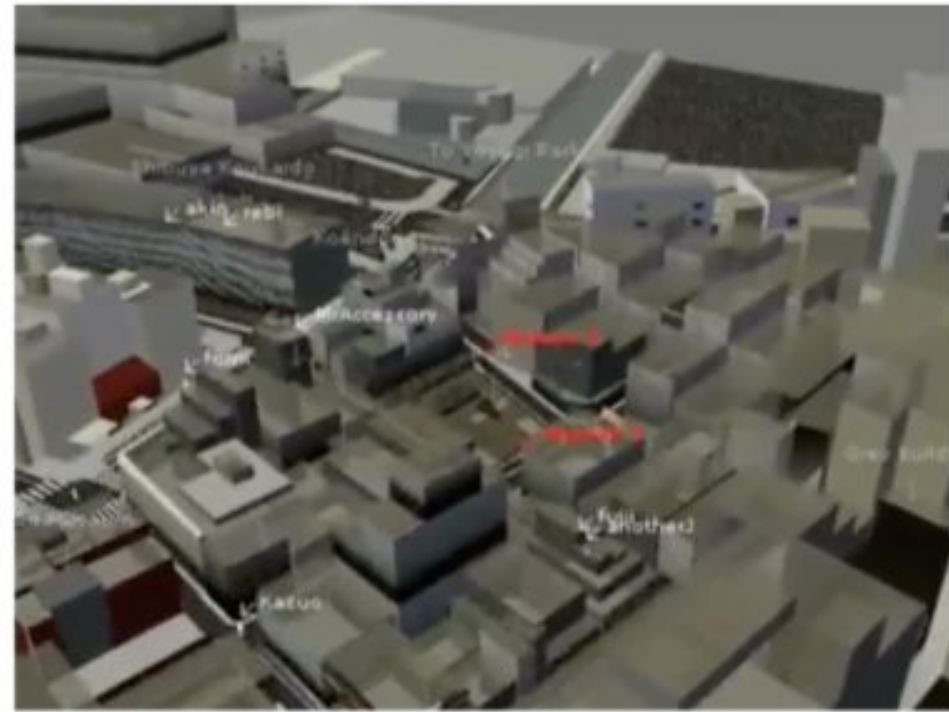


THAT DRAGON, CANCER. Green, R. Numinous Games, 2016.

Hibridismo



Jogador corredor se equipando com dispositivos para jogar CYSMN nas ruas de Tóquio, 2001.



Modelagem replicando as ruas de Tóquio para o jogo CYSMN, 2001.



Obrigado!

leandrovelloso@usp.br