

CENTRO UNIVERSITÁRIO NOSSA SENHORA DO PATROCÍNIO
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

DANATIELLY DA COSTA PEREIRA

A INFLUÊNCIA DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NOS VIDEOGAMES

Salto
2016

DANATIELLY DA COSTA PEREIRA

A INFLUÊNCIA DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NOS VIDEOGAMES

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Comunicação, Artes e Design do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Esp. Fernanda Cobo

Salto
2016

A INFLUÊNCIA DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NOS VIDEOGAMES

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Comunicação, Artes e Design do Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Aprovado em: ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Avaliador 1

Avaliador 2

Nome do professor orientador

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: EVOLUÇÃO DA PERSONAGEM LARA CROFT	48
FIGURA 2: PRINT DA TELA DE JOGO TOMB RAIDER (CUTSCENE INICIAL)	50
FIGURA 3: CLOSE NOS ÓCULOS DE LARA CROFT	50
FIGURA 4: PRINT DA TELA DE JOGO, OVER SHOULDER DE LARA CROFT (CUTSCENE)	51
FIGURA 5: PRINT DA TELA DE TOMB RAIDER (PLANO GERAL)	52
FIGURA 6: PRINTS DA TELA DO JOGO TOMB RAIDER (PLANOS DE UMA SEQUÊNCIA DA CUTSCENE)	53
FIGURA 7: PRINT DA TELA DE JOGO DE TOMB RAIDER (INÍCIO DA GAMEPLAY)	53
FIGURA 8: PRINT DA TELA DE GAMEPLAY DE TOMB RAIDER (<i>DELAY</i> DE RENDERIZAÇÃO)	55
FIGURA 9: PRINT DA GAMEPLAY DE TOMB RAIDER (LARA CROFT FERIDA)	56
FIGURA 10: TELA DE MENU DO RESIDENT EVIL 4.....	58
FIGURA 11: PRINT DO JOGO RESIDENT EVIL 4 (SOBREPOSIÇÃO DA CASA BRANCA E DO SÍMBOLO DA UMBRELLA)	59
FIGURA 12: PRINT DO JOGO RESIDENT EVIL 4 (CUTSCENE DA CONVERSA POR RÁDIO)	61
FIGURA 13: PRINT DA TELA DE GAMEPLAY RESIDENT EVIL 4 (OVER SHOULDER – LEON)	62
FIGURA 14: PRINT DA TELA DE RESIDENT EVIL 4 (P.O.V. DE DENTRO DA CASA)	63
FIGURA 15: CENA DO FILME INDIANA JONES E OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA	65
FIGURA 16: PRINT DA GAMEPLAY DE RESIDENT EVIL 4	66
FIGURA 17: PRINTS DA TELA DO JOGO RESIDENT EVIL 4 (PLANOS DE UMA SEQUÊNCIA DE AÇÃO E LUTA).....	67
FIGURA 18: PRINT DE RESIDENT EVIL 4 (CONTRA PLONGÉE ENQUADRANDO SALAZAR)	69
FIGURA 19: CENA DO FILME O NOME DA ROSA	70
FIGURA 20: PRINT DA GAMEPLAY DE RESIDENT EVIL 4	70
FIGURA 21: CUTSCENE DE RESIDENT EVIL 4 (ADA APONTANDO ARMA PARA LEON)	72
FIGURA 22: PRINTS DA TELA DO JOGO GTA IV (CUTSCENE DE ABERTURA)	76
FIGURA 23: PRINT DA CUTSCENE E GAMEPLAY INTRODUTÓRIA DE GTA V	78
FIGURA 24: PRINT DA GAMEPLAY DE GTA V (USO DO PLANO OVER SHOULDER).....	79
FIGURA 25: PRINT DA GAMEPLAY GTA V (CONTROLANDO O CARRO)	80
FIGURA 26: PRINT DA TELA DE JOGO DO GTA V (CUTSCENE MICHAEL ESPIONANDO O PRÓPRIO VELÓRIO)	80
FIGURA 27: PRINTS DE PLANOS DO GTA V (CUTSCENE DO ENTERRO FALSO DE MICHAEL)	81
FIGURA 28: PRINT DA TELA DE JOGO GTA V (PLANO GERAL DA CIDADE).....	82
FIGURA 29: PRINT DA TELA DO FILME SCARFACE.....	82
FIGURA 30: PRINT DA TELA DE GTA V	83
FIGURA 31: PRINT DA TELA DO FILME SCARFACE.....	83
FIGURA 32: PRINT DA TELA DE GTA V	83
FIGURA 33: IMAGEM DO FILME TAXI DRIVER, 1976 - MARTIN SCORSESE	84
FIGURA 34: IMAGEM DO FILME TAXI DRIVER, 1976 - MARTIN SCORSESE	84
FIGURA 35: PRINT DA TELA GAMEPLAY DO GTA V.....	85
FIGURA 36: PRINT DA TELA DA GAMEPLAY DO GTA V	85
FIGURA 37: CENA DO FILME: PULP FICTION	86
FIGURA 38: IMAGEM DO JOGO GTA V	86

AGRADECIMENTOS

A meus pais e irmãos, que sempre incentivaram meus sonhos e estiveram sempre ao meu lado.

Aos meus colegas de classe e demais formandos pela amizade e companheirismo que recebi.

A Prof.^a Fernanda Cobo, que me acompanhou, transmitindo-me tranquilidade, dividindo seu conhecimento.

RESUMO

Com a hipermodernidade muitos aspectos da sociedade foram amplamente impactados, houve um grande avanço tecnológico, surgiram novos costumes e novas mídias de comunicação. O mundo passou a ficar cada vez mais conectado através da internet e de inúmeras telas, que traziam não apenas informações e notícias, mas também entretenimento, atingindo de melhor forma o público, várias dessas telas passaram a incorporar à linguagem cinematográfica, primeiro a televisão, os vídeos, os clipes musicais e as propagandas agora o mesmo acontece com os videogames, que com a evolução da tecnologia e de seus consoles que se tornaram cada vez mais poderosos, puderam chegar a um público cada vez maior, mantendo suas características básicas de desafios e interatividade, incluindo elementos do cinema, tornando os jogos mais realísticos e envolventes, como uma verdadeira forma de mídia audiovisual.

Palavras chaves: Videogame, cinema, linguagem cinematográfica, hipermodernidade e convergência midiática.

ABSTRACT

With hypermodernity many aspects of society were largely impacted, there was a great technological advance, new customs and new media of communication appeared. The world became increasingly connected through the internet and numerous screens, which brought not only information and news but also entertainment, reaching the best of the public, several of these screens began to incorporate into the cinematic language, first the television, Videos, music clips and advertisements, now the same thing happens with video games, which with the evolution of technology and, from its increasingly powerful consoles, have been able to reach an increasing audience, maintaining its characteristics basic challenges and interactivity, including elements of the cinema, making the games more realistic and engaging, as a true form of audiovisual media.

Keywords: Video games, movies, film language, hypermodernity and media convergence.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	06
CAPÍTULO I: A CULTURA HIPERMODERNA E AS MÍDIAS AUDIOVISUAIS	07
1. O CINEMA E A HIPERMODERNIDADE	11
2. AS TRANSFORMAÇÕES DO CINEMA	12
3. CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA	14
4. A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NOS VIDEOGAMES	18
 CAPÍTULO II: O UNIVERSO DOS GAMES	21
1. BREVE HISTÓRICO DOS GAMES.....	21
2. CARACTERISTICAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	36
2.1. REGRAS.....	38
2.2. TELAS E DESIGN	39
2.3. INTERATIVIDADE.....	40
2.4. LINGUAGEM DOS JOGOS E SUAS NARRATIVAS.....	41
3. A RELAÇÃO DA LINGUAGEM CINEMÁTOGRAFICA E A DOS GAMES	44
 CAPÍTULO III: LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NOS GAMES	47
1. TOMB RAIDER.....	47
1.2. ANÁLISE DA GAMEPLAY DE TOMB RAIDER	49
2. RESIDENT EVIL.....	57
2.1. ANÁLISE DA GAMEPLAY DE RESIDENT EVIL 4.....	57
3. GRAND THEFT AUTO (GTA)	73
3.1. ANÁLISE DA GAMEPLAY DE GRAND THEFT AUTO V (GTAV)	77
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	89

INTRODUÇÃO

“Se a mídia não nos fascinasse não haveria o desejo de nos envolver com ela, mas se ela não nos frustrasse de alguma forma, não haveria o impulso de reescrevê-la e recriá-la.” – Henry Jenkins

O presente trabalho consiste em uma pesquisa e análise da influência da linguagem cinematográfica nos videogames, no primeiro capítulo optou-se por trabalhar o âmbito histórico e cultural, evidenciando quais aspectos da sociedade hipermoderna proporcionam uma hibridação dos meios de comunicação e fazem do cinema e sua linguagem o modelo adotado por outras mídias audiovisuais, para trabalhar a questão de como linguagem cinematográfica influencia a linguagem dos videogames e como isso se deu, faz-se necessário antes entender quais elementos propiciaram a possibilidade do cinema exercer influência sobre outras mídias, no contexto contemporâneo.

O segundo capítulo traz um breve histórico dos games, onde são analisadas algumas características próprias dos jogos, essenciais para a compreensão de sua estrutura. No terceiro e último capítulo optou-se por elencar alguns exemplos de jogos que apresentam uma maior semelhança com o universo do cinema, onde são destacados games que ajudam a pontuar tanto avanço tecnológico dos meios de produção e dos consoles, quanto à estética, a linguagem e as narrativas dos videogames, em um contexto de maior influência cinematográfica.

CAPÍTULO 1: A CULTURA HIPERMODERNA E AS MÍDIAS AUDIOVISUAIS

Este primeiro capítulo focará na análise de como a cultura se modificou no espaço de tempo entre a criação do cinema e o surgimento das novas mídias audiovisuais, situando quais fatores na recente história da humanidade transformaram de forma tão profunda, não apenas a cultura, mas a forma como percebemos e interagimos com ela e, de que modo isso possibilitou o desenvolvimento de um novo nicho de entretenimento como o dos videogames.

Atualmente existem diversos estudos a respeito do período contemporâneo, na tentativa de se entender e explicar os desdobramentos da modernidade, nos quais se podem observar características como a grande “tecnologização” que afeta diretamente a vida de todos, modificando mais profundamente a sociedade.

Por vezes são utilizados termos diferentes para descrever o contexto contemporâneo e esta imprecisão se deve por se tratar de temas relativamente recentes. Um dos termos mais conhecidos é o da Pós-modernidade empregado pelo geógrafo britânico David Harvey, que em seus estudos, mais voltados para os problemas econômicos e urbanos, foi um dos primeiros a se valer do termo para definir a condição da vida humana no período de pós-guerras onde muitas ideologias começaram a ser repensadas.

Uma das condições principais da pós-modernidade é o fato de ninguém poder ou dever discuti-la como condição histórico-geográfica. Com efeito, nunca é fácil elaborar uma avaliação crítica de uma situação avassaladoramente presente. Os termos do debate, da descrição e da representação são com frequência tão circunscritos que parece não haver como escapar de interpretações que não sejam auto referenciais. (HARVEY, 1989, p. 289).

Por sua vez Jean-François Lyotard, filósofo francês, caracteriza o período como sendo o fim das crenças nas grades narrativas, tanto os discursos religiosos quanto os discursos científicos, políticos e ideologias homogeneizantes, colocando o marco nos anos 1950, na Europa recuperada das guerras. De acordo com ele, outra característica que define a pós-modernidade é o esgotamento do Estado-Nação, as pessoas não se entusiasmam mais com os heróis da história nacional não cabendo mais aos governos à integração da sociedade, boa parte do que era do poder do Estado passa para a responsabilidade do privado. A novidade é que, neste contexto, os antigos polos de atração formados pelos Estados-Nações, os partidos, os profissionais, as instituições e as tradições históricas perdem seu atrativo. (LYOTARD, 1979).

Já Zygmunt Bauman sociólogo polonês, também faz um amplo estudo a respeito desse momento e, em seu livro *Modernidade e Ambivalência* (1991), evidencia o que distingue a

modernidade da pós-modernidade. O livro relata os projetos grandiosos de ideais modernistas, de avanços da sociedade como um todo, e de como essa marcha rumo a um ideal para um mundo “perfeito” planejado, mais ordeiro, levaria a humanidade a excelência através da razão iluminista e das ciências. O projeto de modernidade visava o progresso constante da sociedade sempre apoiado na ciência e é neste contexto que as Nações-Estado se tornaram maiores e fortes, para tanto contava com a adesão das pessoas, que precisavam aceitar a transformação do mundo em um lugar moderno e protegido do caos, entregando de bom grado essa responsabilidade aos Estados, um discurso forte que inflamou a sociedade na virada para o século XX.

A modernidade, marcada pela grande fragmentação da sociedade, com suas cruzadas culturais, na tentativa de um mundo mais desenvolvido, acabou gerando um paradoxo, pois, tentando conferir a sociedade uma uniformização artificial resultou na fragmentação da sociedade e do indivíduo, que se viu fragilizando e incapacitado obrigado a se desfazer de seus antigos valores, para assumir os novos de um Estado, sem poder ter condições de viver fora desse tipo de sistema.

Para Bauman (1991) o que distingue a modernidade da pós-modernidade é que os discursos utilizados durante a modernização vão deixando de conseguir a adesão das pessoas, a alta tecnização e a fragmentação dos indivíduos tornou tudo obsoleto, os velhos discursos não tinham mais serventia e os Estados-Nações começaram a perder força.

A pós-modernidade, ao contrário da modernidade, incorpora a diversidade, as diferenças são significadas e entende-se que é necessário preservá-la para evitar o caos gerado na tentativa de excluí-la. A diversidade assume papel importante em um mundo pós-moderno, descrente de velhas narrativas com discursos que excluíam e marginalizavam grupos inteiros. Bauman (1991) sugere que a “estranheza foi privatizada”, ou seja, o indivíduo antes considerado diferente dos padrões propostos pelos ideais de modernidade científica, ou era excluído de vez ou forçado a se adequar ao padrão imposto, já em um momento pós-moderno a estranheza passa a ser o que garante a adesão das massas aos novos discursos do estado.

O indivíduo se tornou, assim, ainda mais fragmentado e dependente do sistema, de especialização para satisfazer suas angústias pessoais e isso, por sua vez, aumentou os problemas com necessidades de soluções, acentuando as crises da pós-modernidade, é quando quase tudo assume valor de venda. Conseguir satisfação pessoal, para adquirir as promessas de tranquilidade e liberdade, em um mundo sem certezas de estabilidade, tornou-se um negócio lucrativo. As pessoas, agora especialistas e fragmentadas, tornam-se “consumidores” dos produtos e serviços que mantém a engrenagem contínua na busca de alcançar soluções.

Na pós-modernidade a liberdade está diretamente ligada com o poder de escolha do consumo, entre produtos dispostos a venda. É o desafio para se alcançar certas coisas que faz encara-las como valiosas, as coisas valem exatamente o que custam. (BAUMAN, 1991).

No entanto as pessoas são mais conscientes de suas condições dentro do sistema, conscientes dos perigos causados pelos avanços da tecnologia e da modernidade. Essa consciência se deve em parte as fragmentações sofridas pela sociedade, que se por um lado transformou as pessoas em individualistas, focadas no consumo individualizado, por outro lado possibilitou também o surgimento das novas comunidades em torno do conhecimento compartilhado, através dos novos meios de comunicação. É a partir dessas possibilidades que se pode traçar a ligação com o surgimento de uma nova cultura, com o surgimento de novas mídias e novos meios de comunicação, possibilitando uma maior participação dos indivíduos, com acesso mais democratizado à informação, em um mundo onde a multiplicidade cultural pode compartilhar seus conhecimentos gerando novas formas de poderes.

Para o próprio Bauman (2001), o termo Pós-modernidade ficou insuficiente para descrever todas as características dos avanços tecnológicos e a mudança que esses avanços causavam na sociedade, na vida dos indivíduos e o constante deslocamento de poder em espaço de tempo cada vez menor, assim ele propôs o termo “Modernidade Líquida”, fazendo uma alusão ao fim do aprisionamento ao modo de ver a história linearmente, que se comporta como uma narrativa inflexível, portanto sólida, dando lugar a uma fluidez e mobilidade as pessoa e às ideias, podendo se deslocar e se remodelar com mais rapidez.

O que leva tantos a falar do “fim da história” da pós-modernidade, da “segunda modernidade” e da “sobremodernidade” ou a articular a intuição de uma mudança radical no arranjo do convívio humano e nas condições sociais sob as quais a política-vida é hoje levada, é o fato de que o longo esforço para acelerar a Modernidade Líquida. (BAUMAN e DENTZIEN, 2001, p.18).

Para Gilles Lipovetsky (2004), filósofo e sociólogo francês, esse mesmo período também pode ser caracterizado por uma dinâmica e rapidez exagerada, por isso denomina o mesmo momento como “Hipermodernidade”, por ser fortemente marcado pelos excessos, por isso o prefixo “Hiper”, remetendo a ideia de uma sociedade dos exageros.

Lipovetsky faz um amplo estudo sobre o período utilizando a cultura e a mídia, a moda e o cinema, para analisar a contemporaneidade, pois a cultura foi essencialmente impactada pelos mesmos excessos.

Um dos aspectos observados por Lipovetsky é o comportamento do mercado e do consumo, analisando os efeitos que causaram na cultura, pois ela passou a ser produzida

também em larga escala para ser consumida de forma exagerada. A era do hiperconsumo e da hipermodernidade assinalou o declínio das grandes estruturas tradicionais de sentido e a recuperação destas pela lógica da moda e do consumo. (LIPOVETSKY e CHARLES, 2004).

A necessidade de estruturar uma sociedade moderna, produziu as necessidades para mantê-la funcionando, gerando novos valores, que por sua vez precisavam criar a demanda para continuar se reproduzindo, ou seja, a hipermodernidade também criou o “hipercapitalismo”.

Na realidade, são antes de tudo o consumo de massa e os valores, que ele veicula (cultura hedonista e psicologista) os responsáveis pela passagem da modernidade à pós-modernidade mutação que se pode datar da segunda metade do século XX. (LIPOVETSKY e CHARLES, 2004, p. 23).

Novos conceitos e práticas foram surgindo para atender as necessidades de uma população potencialmente consumidora. A população hiperconsumidora é levada a esses exageros não mais por pressões de correntes filosóficas ou científicas, a ideia trabalhada na hipermodernidade é a da sedução, todos os sentidos são explorados pelo mercado na conquista de seus consumidores.

Com a hipermodernidade se cria um mundo artificialmente que encanta e pode ser vendido como tentativa de dar mais liberdade e segurança aos indivíduos, exacerbando modelos de vida que giram em torno do consumo, carregado de valores culturais, que trazem os sentimentos de pertencimento e, identificação para a sustentação desse mundo frágil e fragmentado.

Outra característica destacada na obra de Lipovetsky é o comportamento individualista e narcisista, que são os traços fortes de comportamento que levam ao consumismo exagerado, a moda desempenha um papel diferente na sociedade hipermoderna, que não é mais o de classificar e separar as classes sociais, como em tempos passados, ela entra na esfera do hiperconsumismo. As pessoas em seu ritmo sempre acelerado precisam se apegar em algo mesmo que seja efêmero, passageiro, para suportar a angústia das rotinas, onde não se tem mais as explicações e promessas vindas dos discursos religiosos ou políticos e, das ideologias do passado e dos antigos laços de relações.

O Estado recua, a religião e a família se privatizam, a sociedade de mercado se impõe: para a disputa, resta apenas o culto a concorrência econômica e democrática, a ambição técnica os direitos dos indivíduos. (LIPOVETSKY e CHARLES, 2004, p.54).

O presentismo, o culto ao tempo presente é outro traço da sociedade atual, pelo fato de não haver mais crença no futuro, onde tudo passa a ser sempre e cada vez mais aqui e agora.

O homem do presente se transformou em estrangeiro do tempo, mergulhado apenas no tempo da urgência e da ansiedade. (LIPOVETSKY e CHARLES, 2004). Uma sociedade dominada pela categoria temporal do presente, onde tudo é exigido cada vez mais rápido, pois até o tempo adquire valor de mercado.

As mídias de comunicação e entretenimento, por sua vez, passam a assumir esses mesmos valores, seduzindo e encantando, atrás de ampliar sempre mais o seu público consumidor de cultura. A mídia se viu obrigada a adotar a lógica da moda, inserir-se no registro do espetacular e do superficial e valorizar a sedução e o entretenimento em suas mensagens (LIPOVETSKY e CHARLES, 2004). É possível perceber, em um contexto de hipermodernidade, o importante papel que assume a comunicação de massa e as mídias, pois elas também passam a assumir as mesmas características para levar a seus consumidores não apenas informações, mas sentido de coesão, suprimindo a necessidade desenfreada de novidades, conseguindo remodelar valores culturais.

Para o presente trabalho optou-se por utilizar o termo utilizado por Gilles Lipovetsky, hipermodernidade, pois sua obra reflete sobre questões culturais e midiáticas, que serviram de base para a pesquisa.

1. O CINEMA E A HIPERMODERNIDADE

O cinema entrou na sociedade moderna junto com a industrialização, o capitalismo e com os ideais de avanços da tecnologia. Logo sua lógica se tornou a da indústria, nos mesmos moldes de produção especializada, hierarquizada, assumindo os valores da modernidade em si, com o seu modelo clássico de produção Hollywoodiano, a tríade de “produção, exibição e, distribuição”, de forma industrial.

Passou-se a produzir filmes em massa para atingir o maior número possível de pessoas, o cinema poderia se dirigir a todos e encantar com seu poder de sedução, através de sua tela iluminada com imagens em movimento, com o poder de capturar fragmentos da realidade, cada vez mais fragmentada. O cinema se tornava a fábrica dos sonhos perfeita, onde todos poderiam encontrar alívio das tensões do cotidiano.

O trunfo do cinema estava em atender os anseios da busca desenfreada de novidade da modernidade e, desse modo, ele consegue se manter sempre novo. O que constitui igualmente a modernidade da arte de massa é a dupla exigência de suas produções: A novidade e a diversidade. (LIPOVETSKY e SERROY, 2007).

2. AS TRANSFORMAÇÕES DO CINEMA

Na obra *a Tela Global*, Lipovetsky e Serroy (2007), falam sobre as fases do cinema, abordando como no decorrer do tempo, o cinema conseguiu se tornar uma forma de arte, e construiu uma linguagem própria, pontuando o cinema em quatro fases, demarcando quais elementos traziam a necessidade de transformação, tanto sociais e históricos, como pela evolução dos meios de produção e da tecnologia.

A primeira fase é a da modernidade primitiva (LIPOVETSKY e SERROY, 2007) fase do cinema mudo, destacam-se desse período as obras, de Fritz Lang, David Griffith e Friedrich Murnau, trazendo obras-primas com grande poder de dialogo através de suas construções de imagem.

Através dos cenários e das maquiagens exageradas, das imagens saltitantes aceleradas, constitui-se, uma arte que, em suas obras-primas, faz aparecer um modo de expressão radicalmente novo, capaz de dizer o mundo como nenhuma arte dissera até então. (LIPOVETSKY e SERROY, 2007, p.18).

A segunda fase do cinema é o da modernidade clássica (LIPOVETSKY e SERROY, 2007), a era dos estúdios, que vai dos anos de 1930 até os anos de 1950. Nesta fase o cinema se torna o principal entretenimento e passa pela revolução de se tornar falado recebe cores, essas evoluções técnicas marcaram profundamente a forma de se fazer cinema, novas formas poderiam ser criadas, aumenta a preocupação com as narrativas e a forma que elas deveriam ser apresentadas, para que houvesse o entendimento das plateias, as obras deveriam ser construídas de uma forma que evitasse o estranhamento do público.

O filme se organiza segundo um desenrolar lógico, ou progressivo, que exclui a ambiguidade em benefício de uma narração transparente. Nada é mostrado por acaso, nada deve parecer supérfluo, e incoerente ou confuso, tudo é organizado para condizer à história e seu desfecho final. (LIPOVETSKY e SERROY, 2007, p.18).

A terceira fase do cinema é a modernidade modernista (LIPOVETSKY e SERROY, 2007) vai dos anos de 1950 aos 1970. E é fortemente impactado pelo contexto cultural da época, o cinema não mais poderia ser pautado pelas normas clássicas hollywoodianas, com seus temas conservadores, que excluía os novos costumes emergentes da sociedade daquele momento.

No final dos anos 1950 e ao longo dos anos 1960, a *Novelle Vague* na França, o *Free Cinema*, da Inglaterra, o cinema contestatório do cinema oriental, o *Cinema Novo* do Brasil, e depois os anos de 1970, a nova geração

que invade Hollywood, são os pontas da lança, dessa transformação radical. (LIPOVETSKY e SERROY, 2007, p.20).

Esses movimentos dentro do cinema mundial trouxeram uma ruptura estilística para o cinema de modo provocativo, a princípio para contestar o padrão clássico e dominante do sistema de estúdio de Hollywood e depois se abrindo a novas possibilidades trazendo a psicologização, saindo de uma representação simplista dos personagens, acompanhando os novos valores da sociedade mais individualista, hedonista e consumista.

A quarta fase se inicia nos anos de 1980, é chamada de hipermoderna por Lipovetsky e Serroy (2007) e é caracterizada já por trazer para o cinema a hipermodernidade.

A mutação hipermoderna, se caracteriza por evoluir, num movimento sincrônico e global, as tecnologias e os meios de comunicação, a economia e a cultura, o consumo e a estética. O cinema obedece à mesma dinâmica. (LIPOVETSKY e SERROY, 2007, p.23).

É nesse contexto que o cinema se vê passando por sua maior transformação. Assim como a hipermodernidade representa um estado de grande transformação na sociedade, o mesmo acontece com o cinema contemporâneo, principalmente pelo fato de que agora o cinema não era a única tela do mundo, ele tem que dividir espaço com a TV, o computador, internet e com os videogames.

O cinema continuaria sendo constantemente repensado, não só para manter-se na concorrência com os outros meios audiovisuais, mas também porque agora ele passa a refletir a expressão de um mundo globalizado, multicultural e interligado através das novas tecnologias. Com o advento da televisão e depois com o surgimento de outros dispositivos que permitiam levar entretenimento a um maior número de pessoas de forma mais cômoda e acessível, como por exemplo, os DVDs, programação por demanda, a TV a cabo e a internet, começaram a surgir ideias de que o cinema morreria ou que perderia o seu domínio como audiovisual com potencial de atingir multidões.

No entanto, segundo Lipovetsky e Serroy (2007), o que se percebe é que o cinema continua mais relevante que nunca. Capaz de continuar inovando, mesmo com o fato de passar a competir com outras inúmeras telas, pois agora ele passa a buscar novos públicos, o cinema também passa pela constante inovação tecnológica, o que acaba proporcionando a diminuição dos custos de produções cinematográficas, permitindo a produção de filmes em diferentes regiões, trazendo pluralidade e diversidade cultural ao cinema, o que ajuda a manter o seu ar de novidade, conferindo-lhe novas estéticas, atraindo multidões às salas de projeção pelo mundo, fortalecendo sua linguagem e servindo de base para outras mídias audiovisuais.

O espírito cinema se apropriou dos gostos e do comportamento cotidiano, no mesmo momento em que as telas de celular e de câmeras digitais conseguem difundir o gesto cinema a escala do indivíduo, qualquer. Filmar, enquadrar, visionar, registrar os momentos, da vida e de minha vida: todos estamos em via de sermos realizadores e atores de cinema. (LIPOVETSKY e SERROY, 2007 p.26).

O cinema assim como outras expressões artísticas na hipermodernidade tem a liberdade de experimentar, misturando gêneros e linguagens, trazendo para a tela histórias e personagens que antes só eram representados de forma underground e que agora ganham espaço em filmes populares, filmes que falam mais do indivíduo são produzidos. Mulheres, homossexuais, negros e outras minorias antes marginalizadas, ou retratadas de forma estereotipada, passam a ser retratadas, ganham protagonismo e voz no cinema, acentuando a pluralidade e a diversidade cultural da era.

Assim, a hipermodernidade é o momento do hipercinema, um cinema que passa a influenciar as demais mídias nesse novo contexto, onde as mídias não apenas influenciam umas as outras, elas se hibridam, se relacionam e se expandem, migrando de um meio para o outro, criando novas possibilidades de linguagens e de estética.

3. CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

A convergência das mídias é mais um passo nos constantes avanços da cultura hipermoderna, ela é que proporciona ainda mais evolução de forma acelerada no mercado midiático, agora hipermidiático na concepção de Lipovetsky e Serroy (2007).

A convergência midiática (JENKINS, 2001) é a possibilidade de junção de mídias diferentes para produzir um determinado conteúdo em diversas plataformas, possibilitando uma maior interatividade do público com o produto, que pode ser um filme, um livro, um jogo de videogame, uma música ou um site entre outros produtos culturais que podem ter suas temáticas exploradas em diversos meios. A grande evolução tecnológica permite que cada vez mais se produza esse tipo de conteúdo, pelo barateamento nos custos de produção e também por haver uma maior facilidade de acesso a novas mídias.

A convergência não deve ser compreendida principalmente como processo tecnológico que une múltiplas funções dentro do mesmo aparelho. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2001, p. 29 e 30).

De acordo com Jenkins (2001) Para haver a convergência dos meios de comunicação, deve se ter em mente três termos chave: *convergência, inteligência coletiva e participação*. A convergência está mais ligada ao produto cultural em si, não se limita a uma mídia, podendo migrar de uma para outra, o quanto for necessário para envolver o público com seu conteúdo. Com televisores, aparelhos de vídeo K7, computadores com acesso a internet em casa, os receptores que antes eram passivos na relação de comunicação (mídia e público), começaram a emitir também suas informações e opiniões, através de novos meios de comunicação que possibilitavam um maior acesso das pessoas aos conteúdos, o público passa a ser participante ativo do processo, no princípio apenas emitindo respostas dos conteúdos que consumiam da grande mídia tradicional, se tornava fácil, ver e rever um filme ou um programa de TV em casa (JENKINS, 2001), depois postar na internet suas impressões e opiniões, que por vezes traziam críticas detalhadas, já que era possível analisar os filmes e programas de TV que poderiam ser facilmente gravados em casa depois assistido inúmeras vezes, permitindo análises minuciosas dos espectadores, neste momento que começa a surgir a cultura de fã, que através das novas tecnologias ganha voz ativa no processo, agora o que o público acha de um determinado produto, chega de forma direta aos produtores.

O mercado não demorou a perceber que esse era o futuro dos meios de comunicação, as grandes produtoras começaram a investir pesado na produção de produtos culturais que pudessem interagir com seus espectadores, consumidores fãs que agora se tornavam participativos.

De certo modo o público aprendeu o jogo dos meios de comunicação passou a dominar as suas linguagens, a indústria é que precisava se adiantar para dar conta das demandas de um público cada vez mais exigente.

Enquanto o foco da velha Hollywood era cinema os novos conglomerados tem interesse em controlar toda uma indústria de entretenimento. A Warner Bros. Produziu filmes, televisão, livros jornais games, websites, brinquedos, parques de diversões, revistas em quadrinhos. (JENKINS, 2001, p.44).

A convergência é diretamente influenciada pelo lucro que ela pode gerar aos grandes conglomerados midiáticos. Henry Jenkins (2001) analisa o comportamento de grandes produtoras e estúdios, que visando o lucro criam produtos para por no mercado em diferentes plataformas, o que por vezes compromete a estrutura desses produtos, podendo gerar problemas de aceitação dos mesmos, tanto pela crítica quanto pelos fãs.

A convergência esta ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro dos consumidores e dos mesmos grupos de fãs, a convergência envolve a

transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. (JENKINS, 2001, p.44).

A indústria do cinema, seguida por toda a indústria do entretenimento, se viu na dianteira de começar a investir em outras mídias, a princípio por questão de marketing e divulgação de seus produtos, depois para atender aos fãs de mercados diferentes. Lembrando que havia uma pluralidade de público, que não mais se encaixava aos velhos padrões do *studio system* hollywoodiano que trabalhava com indistinação de público, ou seja, era necessário que as produtoras passassem a ouvir seus públicos, os fãs já estavam aptos a interagir com a mídia, familiarizados com a linguagem cinematográfica e, com novos formatos televisivos e interativos, onde podiam participar e, interferir nos conteúdos, aos quais antes não tinham nenhum poder de interferência, como por exemplo, os *realitys shows*.

Por sua vez a inteligência coletiva nasce da interação das pessoas através das novas comunidades, que passaram a surgir online, comunidades criadas em torno de compartilhamento de informações das pessoas, que não possuem muito conhecimento separadamente, porém juntas chegam mais longe compartilhando do conhecimento das comunidades.

Esse engajamento que era a princípio em torno de assuntos corriqueiros de fãs, na sua maioria homens jovens de classe média, (JENKINS 2001), foi movimentando cada vez mais pessoas interessadas em diferentes áreas do conhecimento humano, dando sentido de pertencimento, as pessoas. Lévy sugere que a inteligência coletiva irá, gradualmente, alterar o modo como a cultura de massa opera (JENKINS, 2001).

A emergente cultura do conhecimento jamais escapará completamente da cultura de massa, assim como a cultura de massa, não pode funcionar totalmente fora das restrições do Estado Nação. (JENKINS, 2001, p.56).

A hipermodernidade é a era da comunidade, as novas comunidades estão empurrando e estimulando a convergência, pois constantemente pressionam a indústria ao se sentirem enganados ou estimulados a consumir produtos espalhados por várias mídias sem oferecer boas experiências em plataformas diferentes. As empresas não precisam compartilhar nossos ideais a fim de mudar suas práticas. O que irá motivar as empresas de mídia serão seus próprios interesses econômicos. (JENKINS, 2001).

Os videogames em si, sempre trabalharam com essa possibilidade de deixar o público no controle do conteúdo. Para garantir essa realização dos fãs de games é necessário que as produtoras tenham compromisso de oferecer através das tecnologias interativas de participação o que o cinema ainda não pode oferecer que é a dimensão da interação

diretamente participativa para o público, que quando assistem aos filmes apenas podem se imaginar nas situações dos personagens, sem poder mudar nada no percurso percorrido por eles dentro da história. Desde o início do cinema a tecnologia se tornou peça importante da produção e expressão artística, porém ainda não é possível que o público interfira diretamente no conteúdo dos filmes.

O fenômeno permanece limitado, mas certamente traduz o prolongamento de uma ambição difícil de realizar, no entanto inerente ao cinema qual “sempre sentiu o formigamento nesse membro amputado que é a dimensão interativa da história”. (LYPOVETSKY e SERROY, 2007, p. 275).

A convergência fez com que grandes conglomerados midiáticos voltassem o olhar, para os videogames, seja para associar os jogos às suas marcas ou utilizá-los como produtos promocionais. No entanto, apenas associar um jogo a um filme como extensão de suas marcas, não basta para atrair o público, que deseja ter uma experiência aprofundada e verdadeira com os produtos culturais. Os fãs desejam se identificar com os jogos, assim como se identificam com os filmes, querem ter a oportunidade de se sentirem participando do universo proposto, querem se sentir dentro do universo do game, participantes como um personagem dentro das narrativas.

A adaptação de um filme de cinema para um jogo de videogame pode dar ao público o poder de interagir com o conteúdo que se consome assistindo o filme, ao jogar um game que traz a mesma história e personagens já conhecidos no filme, permitindo aos fãs o poder de ser coautor das obras que já amavam no cinema e, que desejam experimentar de forma mais profunda nos videogames, podendo de fato assumir os papéis dos personagens dos filmes, fazendo tomadas de decisões, o que é impossível apenas assistindo a um filme.

Os produtores cada vez menos enxergam os jogos apenas como peça de divulgação dos filmes e tem se preocupado em ouvir as reclamações e as exigências das comunidades virtuais online, visando chegar a melhores resultados, afinal a convergência inclui o consumidor no processo de produção.

Cada vez mais os magnatas do cinema consideram os games não apenas como um meio de colar o logotipo da franquia em algum produto acessório, mas um meio de expandir a experiência narrativa. Esses produtores e diretores de cinema haviam crescido como gamers e tinham suas próprias ideias sobre o cruzamento criativo entre as mídias; Sabiam quem eram os designers mais criativos e incluíram a colaboração deles em seus contratos. Queriam usar os games para explorar ideias que não caberiam em filmes de duas horas. (JENKINS, 2001, p.35).

Um exemplo de jogo criado para expandir a experiência de um filme, citado na obra de Henry Jenkins, é o *Star Wars Galaxies* de 2003, a produção do jogo resolveu levar em consideração os apontamentos dos fãs. Desenvolvido pela Sony Online Entertainment, em colaboração com a Lucas Arts, o game entra para o universo da franquia de filmes *Star Wars* de George Lucas.

De acordo com Jenkins (2001), a equipe de produção de *Star Wars Galaxies*, tinha em mente as dificuldades de estar lidando com um conteúdo que já havia marcado a vida de muitas pessoas anteriormente, inclusive parte da equipe cresceu assistindo os filmes da franquia, brincando de serem personagens do *Star Wars*, como a maioria das crianças faziam na época do lançamento dos filmes no final dos anos de 1970, portanto, sabiam que a franquia por si própria era um forte produto cultural e que se o jogo não correspondesse as altas expectativa desses público, o game seria um fracasso.

Raph Koster diretor criativo do jogo era especialmente fã da obra de Lucas e teve a ideia de compartilhar a experiência de produção do game na internet (JENKINS, 2001) assim poderia receber orientações de outros fãs da franquia. Em pouco tempo ele havia colhido muitas informações, no entanto surgiu outro contratempo, já que agora Raph Koster tinha que lidar com expectativas ainda maiores e era impossível desenvolver o jogo com a colaboração de todos. Para que o jogo pudesse alcançar um melhor desempenho comercial, as empresas envolvidas na sua produção tiveram que fazer algumas alterações no jogo que Koster havia desenvolvido seguindo as orientações dos fãs.

Esse exemplo mostra como a indústria cultural ganha novas formas de produção com as novas possibilidades de interação tecnológicas e o quanto isso pode ser dinâmico, porém nem sempre os resultados são tão positivos, mas ampliam consideravelmente as concepções criativas e a estética dos produtos. Outro aspecto relevante é perceber que a geração que cresceu na hipermodernidade esta ajudando a transformar e renovar a indústria do cinema e dos videogames, de acordo com as demandas de seu tempo.

4. A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E OS VIDEOGAMES

A hipermodernidade com seus exageros e excessos também impactou a linguagem cinematográfica e a estética do cinema foi afetada, a ponto de Lipovetsky (2007) falar de um cinema hipermoderno mais acelerado, com mais planos do que possuía no contexto clássico.

A imagem em excesso é o que predomina não só no cinema, mas toda a hipermodernidade está lotada de telas que extrapolam as telas do entretenimento, vai das telas

de smartphones às telas de sistemas de controle de segurança. Para Lipovetsky e Serroy (2007), há uma cinematografização do mundo, se sentir em um filme é a possibilidade de escape das massas de ritmos de vida desgastantes da atualidade, nesse quesito os videogames se aproximam mais da realização desse desejo é o “tudo cinema”.

O atual momento levou os games mais adiante, a hipermodernidade com o seu hipercinema o hipercapitalismo de certa forma impulsionaram o domínio de novas técnicas que abriu caminhos para novas formas de se produzir mídias audiovisuais.

O modelo vertical da comunicação midiática evolui para um modelo horizontal não centralizado, no qual um grande número de informações se produz e se difunde fora do controle dos profissionais da tela, do mercado e da política (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 260).

Com a evolução da tecnologia os videogames ficaram mais realísticos e começaram a ganhar uma linguagem, assim como a TV, o vídeo clipe, a publicidade e outros meios, foram antes inspirados pela linguagem cinematográfica, os games ao se tornar um audiovisual capaz de emocionar seu público, também vai buscar no cinema suas referências.

Assim o videogame se apropria da linguagem cinematográfica e assume papel importante no mundo da comunicação e do entretenimento. Percebe-se que os grandes títulos de sucesso e vendas são os jogos que trazem a estética do cinema, com cenas de ação, com montagens utilizando jogos de câmera e planos cinematográficos, que conseguem dar uma maior sustentabilidade e convencimento para as narrativas contidas dentro dos games, esse tipo de estética é o que garante a identificação com os personagens e, faz com que os jogadores se emocionem e se sintam mais a vontade para interagir com os games, tornando uma experiência única.

Hoje em dia é possível criar jogos com mais recursos, computadores e consoles de videogame modernos conseguem rodar jogos que trazem suas próprias narrativas, jogos que por vezes apresentam uma qualidade de imagens tão realísticas, que são comparados a filmes. Tanto as grandes produtoras, quanto as pequenas não param de se sofisticar e de buscar mais referências no cinema.

Diferentes criadores de jogos evocam agora sequências de filmes conhecidos, induzem cenas ditas “cinemáticas” e não possíveis de serem jogadas, buscam efeitos propriamente estéticos e poéticos, utilizam enquadramentos, tomados do cinema, procuram contar histórias a fim de fazer viver de certo modo a experiência total. (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p.273).

Cinema e videogame podem se hibridar expandirem suas narrativas de uma mídia para a outra, nos tempos atuais não apenas os filmes ganham a sua versão em um jogo de

videogame, mas o contrário também acontece, levando multidões ao cinema. Franquias famosas de jogos ganham suas versões para o cinema, como Resident Evil 1996 da Capicom, e Tomb Raider 1996, da Core Design, suas versões em filmes contaram com orçamentos milionários e estrelas de cinema no elenco.

Os games não precisam estar atrelados aos filmes e ao cinema apenas como peça de publicidade como mais uma forma de divulgação, a indústria dos jogos cresceu e atingiu maturidade, podendo contar suas próprias histórias, possuindo suas próprias narrativas, embora incorpore aspectos do cinema como sua linguagem audiovisual e a forma de dialogar com o público possibilitando maior envolvimento emocional, trazem novas possibilidades como mídias interativas.

CAPÍTULO II: O UNIVERSO DOS GAMES

Para abordar a influência da linguagem cinematográfica nos videogames, depois de situado o contexto histórico, sociológico e cultural, no qual a indústria do entretenimento audiovisual passou a ser fortemente impactada pelo cinema, faz-se necessário agora uma análise da indústria dos games e da sua evolução, para entender como os jogos foram ganhando a forma que possuem atualmente e passaram a ser comparados a filmes por conterem estéticas cada vez mais realísticas capaz de encantar e emocionar com suas narrativas. Para a pesquisa histórica dos games, optou-se por utilizar o trabalho de Steven Kent (2001), que em suas pesquisas aborda questões a respeito da indústria dos games desde o início e seu desenvolvimento tecnológico e mercadológico.

1. BREVE HISTÓRICO DOS GAMES, SUA EVOLUÇÃO E JOGOS QUE MARCARAM ÉPOCA.

No início dos videogames o que despertava a atenção e o fascínio das pessoas era apenas o poder de movimentar objetos virtuais na tela, por mais rudimentares que fossem, por mais primitiva que fosse a tecnologia. Esse encanto surgiu primeiramente por dar a possibilidade e o poder de interferir diretamente em algo que acontece em tempo real em uma tela.

O primeiro jogo de videogame conhecido é o Spacewar ele foi desenvolvido por Steve Russell, no PDT-1, primeiro computador na história que possuía uma saída de vídeo, ou seja, uma tela no centro de ciências e informática do MIT em 1961, na época o jogo causou grande euforia entre os estudantes e funcionários.

O jogo consistia em um game de tiro e naves muito simples, que pareciam apenas pontos iluminados na tela. Porém cumpria com as obrigações que Steve Russell se propôs, que era de demonstrar a capacidade do PDT-1, demonstrar seu poder de processamento, além de ser algo interativo e divertido.

Spacewar foi o primeiro jogo de computador. Steve Russell não fez nenhuma tentativa de copyright de seu trabalho ou para recolher royalties a partir dele. Ele era um hacker e criou o seu jogo para mostrar que poderia ser feito. (KENT, 2001, p.20).

Boa parte do sucesso dos videogames veio da era dos arcades, as máquinas que popularizaram os fliperamas, em parte pelo fato de que eram as únicas máquinas potentes o suficiente para rodar os games da época, a um bom custo benefício.

A princípio esse tipo de máquina possuía uma engenharia eletromecânica, um tanto simples, tinham sua jogabilidade baseada nas habilidades humanas frente a uma máquina e costumavam dividir espaço e atenção das pessoas em bares com Jukebox e caça niqueis, por isso geravam logo a desconfiança das autoridades com a procedência da legalidade desses tipos de jogos.

É nesse contexto que David Gottlieb, um engenheiro que trabalhava no mercado do entretenimento, consertando jukeboxes, passa a dedicar boa parte de seu trabalho a desenvolver e aperfeiçoar máquinas Pimball, em busca de provar a sua capacidade e originalidade e mostrar que não eram simples máquinas de azar e sim de habilidades, com jogos que poderiam ser vencidos através da habilidade de seus jogadores. Gottlieb foi o primeiro a fazer dinheiro com máquinas de jogos, ficou conhecido como o "Henry Ford do Pinball." (KENT, 2001).

A primeira ideia para um videogame em console doméstico é de 1969 e ela vem do engenheiro alemão naturalizado americano Ralph Baer, que concebeu sozinho a ideia do videogame que ficou conhecido como Odyssey, que só passou a ser comercializado depois que a Magnavox patenteou a invenção em 1972.

Russell e Baer são os pais esquecidos da indústria. Porque O jogo de Steve Russell era apenas para computadores extremamente caros, não tinha prática aplicação. Os preços eram escandalosos e mal anunciados, a máquina de jogo de Ralph Baer também poderia ter passado despercebido. Mas em 1972, o ano em que a Magnavox finalmente lançou Odyssey, outra máquina, bastante semelhante, estava prestes a mudar a forma como a América jogava. (KENT, 2001, p.26).

E assim começou a surgir uma indústria em torno dos jogos de videogame, uma indústria com potencial para o sucesso e com nomes de respeito nas diferentes áreas que a indústria abrangia engenheiros, empresários e designers pessoas comprometidas com o avanço não só da indústria em si, mas também com o avanço das tecnologias e na aceitação de seus produtos pelo público e pela sociedade, o que proporcionou diretamente toda uma cadeia de avanços consideráveis na indústria e nos jogos de videogame.

Nolan Bushnell, um empresário e engenheiro considerado o pai dos videogames da forma que se conhece hoje em dia, conheceu o Spacewar quando ainda estava na faculdade e ficou encantado pelo jogo. Acreditando que deveria comercializar esse tipo de diversão,

fundou a empresa mundialmente famosa como a pioneira dos jogos eletrônicos, a Atari que no ano de 1972 colocou no mercado o primeiro grande título dos videogames, o Pong um game simples que só podia ser jogado por duas pessoas e simulava o tênis de mesa.

A Atari se tornou um gigante no mundo dos arcades e inúmeros títulos foram lançados nos anos de 1970. Havia também uma forte produção desse tipo de jogo no Japão, empresas grandes entraram nesse mercado, como Taito, Nanco e Sega, entre outras. As parcerias para levar à America e à Europa os jogos japoneses contribuíram para o desenvolvimento da indústria.

Os poucos consoles domésticos que existiam nessa época nos Estados Unidos eram focados em trazer versões do Pong. A Colleco também colocou o seu console doméstico no mercado, o videogame Telestar - 1976. Até a Atari entrou para o ramo de consoles domésticos lançando o Home Pong - 1976 que concorria diretamente com o console da Magnavox, o Odyssey, 1972, que havia sido projetado por Ralph Baer. Essa foi à primeira geração de consoles domésticos.

Em 1976, a concorrência ficou muito forte no ramo dos consoles domésticos, porém a verdadeira revolução veio com a chegada do console Chanel F, da Fairchild Semiconductor, primeiro videogame com o inovador sistema de Cartuchos. O Magnavox Odyssey vinha com 12 jogos embutidos em seu circuito interno e, como não processava cores, colocava-se películas de plástico fixadas na tela da TV, dando a ilusão de que possuía cores. No entanto, o truque e o ar de novidade até atraiu as pessoas por um tempo.

Já o Chanel F, além de trazer as cores para um console e vir com o game Pong e Hoquey programados em seu circuito interno, trouxe jogos adicionais, com fitas que eram chamadas de “videocarts”, a tecnologia que passou a ser chamada de cartuchos mais tarde. A partir desse momento, os jogos poderiam ser fabricados separadamente dos consoles.

Em meados de 1976, a Atari não era a estrela do catálogo do varejo. A Colleco tinha roubado o mercado doméstico, e a Fairchild Channel F começou a tornar o Pong inútil. Na verdade, os jogos de televisão tornaram-se um pouco uma piada. (KENT, 2001, p. 98).

A forte concorrência pelo mercado de consoles doméstico forçou as empresas a desenvolverem suas tecnologias, a Magnavox voltou para os laboratórios para entrar na corrida e tentar recuperar o seu espaço prometendo lançar um console mais sofisticado que ficou conhecido como Odyssey II. Em 1977, a RCA lançou o Studio II, um console que também possuía um sistema de cartuchos, porém o videogame possuía uma falha de design que diminuiu suas vendas, deixando o mercado livre para o Chanel F. (KENT, 2001).

Em 1977 a Atari, coloca no mercado, um de seus maiores sucessos o Video Computer System (VCS), um console inovador, que possuía sistema de cartuchos como o Chanel F e o Studio II, mas o grande diferencial do VCS era que ele vinha acompanhado de um dispositivo chamado de joystick, controles manuais com formato de alavanca e uma base para dar sustentação, o que facilitava muito a jogabilidade. Ele também possuía interruptores para a seleção dos jogos, exibia games em cores ou preto e branco e ajustes de níveis de dificuldade. Nenhuma dessas melhorias tinha sido oferecida antes em um console doméstico (KENT, 2001).

Oficialmente nomeado o "Video Computer System" (VCS), novo console da Atari era mais do que uma máquina de jogo; era um computador com um processador de oito bits. (KENT, 2001, p.100).

Com o impacto dos novos consoles domésticos, os arcades precisaram se modernizar e é nesse contexto que aparecem títulos memoráveis como Sea Wolf, que se tornou o jogo mais popular de 1976. Um simulador de submarino, feito por Dave Nutting e fabricado e distribuído pela Midway.

Os jogos de arcade continuavam em alta no final dos anos de 1970, apesar das grandes mudanças na indústria dos games, que fechava a era dos jogos eletromecânicos estilo Pimball. Jogos novos com maior tecnologia chegavam e se tornavam os maiores sucessos da geração. Em outubro de 1978 a Midway introduziu nos Estados Unidos o jogo Space Invaders, desenvolvido por Tomohiro Nishikado.

O jogo tinha sido originalmente inventado como um teste hexadecimal utilizado para avaliar os programadores de computador. Alguém decidiu converter o teste em um jogo de vídeo que a Taito distribuiu no Japão, apesar da bênção sem entusiasmo de executivos da empresa. O jogo foi chamado Space Invaders. (KENT, 2001, p.116).

No início de 1979, a Atari conseguiu a licença com a Taito do jogo Space Invaders, para fabricar os cartuchos do jogo, prevendo que alavancaria as vendas do VCS. A aposta deu muito certo, fazendo do primeiro cartucho de um jogo de arcade para um console doméstico o jogo mais vendido de 1980.

Os jogos de arcade do final dos anos de 1970 fecham a primeira era de ouro dos jogos de videogame. Nesse momento as maiores preocupações dos desenvolvedores era dar credibilidade ao ramo dos jogos, já que por vezes os jogos eram generalizados como subcultura ligados aos jogos de azar e ao crime, e, por isso, proibidos em diversas cidades. Outra preocupação dos desenvolvedores era atrair os jogadores a seus jogos, já que eles não tinham fácil acesso às máquinas. Uma das ideias mais interessante no seguimento foi do

próprio Nollan Bushnell que abriu uma rede de pizzaria, em 1977 a Chuck e Cheese com o intuito de facilitar o acesso aos arcade e seus jogos.

No ano de 1976 a justiça das cidades de Nova York e Chicago, dois grandes centros da indústria de games, liberaram legalmente as atividades relacionadas às máquinas Pinball, o que facilitou muito o andamento dos negócios. (KENT, 2001).

Outro grande sucesso dessa época nos arcades é o famoso Pac-Man, projetado por do Toru Iwatani.

Pac-Man foi uma invenção do Toru Iwatani, um jovem entusiasta de pinball que se juntou Namco logo após se formar na faculdade em 1977. Iwatani queria criar máquinas de pinball, mas a Namco só fabricava jogos de vídeo. Como compromisso, ele criou Gee Bee, Bomba Bee, e Cutie Q, jogos de vídeo de pinball que chegou aos Estados Unidos em quantidades limitadas. (KENT, 2001, p.140).

Pac-man começou a levar cores aos jogos, além de inserir um dos primeiros personagens dos games, na época foi considerado como um jogo de labirinto e abriu as portas para esse tipo de jogo.

Um fato sobre esse período era a forma como os jogos eram concebidos, a maioria dos jogos era feita por técnicos, desenvolvidos quase que inteiramente por uma única pessoa, que era responsável pelo design, pelo som e pela programação. Os criadores não recebiam os créditos por suas criações, as empresas responsáveis pelos projetos é que ficavam com eles. O próprio Toru Iwatani na época não recebeu mais que seu próprio salário pela criação do Pac-man, isso se devia ao fato de que a criação dos games ainda estava muito ligada ao desenvolvimento das máquinas nas quais eles eram jogados, para cada jogo existia uma máquina diferente e a profissão de design de games ainda não era definida, estava mais atrelada à engenharia.

Outro marco dos arcades foi o jogo Battlezone, lançado pela Atari em 1980 e projetado por Ed Rotberg, o diferencial desse jogo é que ele trazia gráficos vetoriais que simulavam uma terceira dimensão. O jogo possuía um realismo tão conveniente que despertou o interesse do exército americano que procurou a Atari para desenvolver uma versão do jogo pra treinamento de militares. Ed Rotberg acabou assumindo o desenvolvimento da versão militar do jogo que ficou ainda mais sofisticado que a versão para arcades.

A indústria começou o seu declínio em meados de 1982, o mercado americano começou a ficar saturado, muitos jogos de qualidade ruim eram comercializados, levando a indústria à estagnação e a sua maior crise, os jogos de videogames foram facilmente ignorados quanto entretenimento por não oferecerem muito a mais que diversão momentânea.

A falta de inovação não atraía mais o público, nesse período a Atari já havia sido vendida para a Warner Communications e eram frequentes os desentendimentos administrativos da empresa com os programadores e engenheiros, o que fez com que a empresa se afundasse ainda mais na crise do mercado.

O grande marco da crise dos videogames no início dos anos de 1980 é o problemático jogo da Atari que deveria acompanhar o lançamento do filme ET – O Extraterrestre de Steven Spielberg em 1982, o jogo pretendia ser uma versão do filme esperava-se que ele tivesse potencial *de best seller*. No entanto, com o curto prazo para a produção do game imposto pela produção do filme o jogo não chegou ao resultado esperado, encalhando nas prateleiras.

Sem esperança de vendê-los, a Atari despejou milhões de cartuchos em um aterro sanitário no deserto do Novo México. Quando os relatórios saíram e as pessoas descobriram o aterro, a Atari enviou rolos compressores para esmagar os cartuchos, em seguida, derramado cimento sobre os escombros. Até o final de 1983, a Atari acumulou \$ 536 milhões em perdas. A Warner Communications vendeu a empresa no ano seguinte. (KENT, 2001, p.240).

Apesar da forte crise nos Estados Unidos, no Japão e na Europa as empresas que investiam nos jogos continuavam em expansão e conseguiam continuar inovando. Diferentemente do mercado americano de games o mercado japonês só crescia, a Nintendo, uma empresa japonesa em 1980 decidiu que precisava de um escritório nos EUA, Hiroshi Yamauchi, presidente da empresa na época contratou o seu genro, Minoru Arakawa para fazer a ligação com os Estados Unidos.

A Nintendo já havia colocado no mercado de arcades os jogos Donkey Kong e Popey em maio de 1983 e no natal do mesmo ano lançou o Famicom. (sistema de computador para família) no Japão, um novo console cheio de inovações.

A Nintendo construiu o Famicom em torno do chip de 6502 de processamento, um primo próximo do 6507 que a Atari tinha usado no Video Computer System original (VCS). A tecnologia evoluiu, no entanto, os engenheiros da Nintendo foram capazes de colher mais poder do chip. Junto com uma memória adicional, o Famicom tinha um número de componentes (incluindo um segundo processador para gerar gráficos) que tinha sido indisponível ou demasiado caro em 1976, quando Miner e Alcorn projetaram o VCS. Esta arquitetura atualizada permitiu ao Famicom produzir mais cores e gráficos mais detalhados do que o VCS ou qualquer sistema anterior. (KENT, 2001, p.278).

Como uma empresa que até então não tinha um nome de destaque no mercado mundial, a Nintendo teve ainda que enfrentar a forte crise do mercado americano, além da falta de credibilidades que a indústria de jogos possuía no início dos anos 1980 na América com os varejistas que se recusavam a vender jogos de videogame.

Com uma estratégia de marketing que visava ir penetrando gradativamente os EUA a partir de Nova York, a Nintendo conseguiu se sobre sair e encantar o público americano com o que existia de mais moderno nos videogames em matéria de console doméstico. Para colocar o Famicom no mercado americano foi preciso rebatiza-lo para que houvesse maior interesse tanto dos varejistas quanto dos consumidores, que não queriam mais ouvir falar desses tipos de jogos assim a versão americana ficou conhecida como NES (Sistema de entretenimento Nintendo), o videogame foi encaixado no setor de brinquedos e suas embalagens eram acompanhadas de um quite com uma pistola e um robô (Rob o amigo robótico), o que atribuiu ao novo console características de brinquedo, considerado um sistema de diversão familiar.

O NES passou a ser comercializado em 1985 em Nova York, vendendo 100.000 unidades e no ano seguinte as vendas ultrapassaram a marca do milhão, o NES era considerado o brinquedo mais desejado entre as crianças americanas (KENT, 2001).

Com sucesso do NES, a indústria dos videogames ganhou nova força e jogos de melhor qualidade começaram a ser lançados. Parte do sucesso da Nintendo se deve ao seu potencial de criação de personagens icônicos e carismáticos que despertava a atenção do público e criava uma conexão mais forte entre a marca e seus clientes. É a partir desse momento que a indústria começa a mudar drasticamente, não era apenas o poder de controlar objetos na tela que despertava o interesse dos jogadores, eles queriam se conectar com os personagens e a esses novos mundos que lhes eram oferecidos através dos jogos, o que antes era uma característica apenas do cinema e da literatura, passou a ser fundamental nos jogos de videogame, encantar o público como uma poderosa mídia que conseguia contar suas próprias histórias.

O grande destaque da geração foi o jogo Mario, criado por Shigeru Miyamoto, o mesmo criador do sucesso Donkey Kong. A princípio o Mario era um personagem dentro do jogo Donkey Kong JR não possuía nome e era apenas conhecido como *o Jumpman*, um homem que pula gordinho e bigodudo, um carpinteiro que resgatava a namorada de um gorila. Mais tarde o *Jumpman*, ganhou o nome de Mario, um irmão chamado Luigi e mudou de profissão se transformando em um encanador.

Até este ponto, Mario sempre aparecia em pequenos jogos em que você pode colocar todo o campo de jogo em uma única tela. Isso mudou em 1985, com o lançamento de Super Mario Bros. (KENT, 2001, p.299).

Era o princípio das narrativas em jogos de videogame, lembrando que em meados dos anos de 1980 contar uma história através de um jogo era algo ainda muito limitado e contava

muito com o poder dos jogadores de acreditar nas ideias propostas pelos criadores dos jogos. O NES trabalhava com cartuchos em 8 bits, isso quer dizer que o poder de processamento de imagem e de som do console possuía tecnologia de ponta para a época, mas não era capaz de renderizar jogos com qualidades realísticas. Começava aí também a corrida da indústria para acelerar a potencia dos gráficos dos consoles.

Super Mario Bros de 1985 levava a série de jogos Mario para outro patamar, pela primeira vez o jogo não aconteceria em uma única tela, haveria uma câmera que acompanhava o personagem principal em seu percurso no desdobrar das telas, pelas quais Mario percorria. Foi um dos primeiros jogos em formato plataforma, a Nintendo colocava um cartucho do Super Mario Bros nas embalagens do Famicom no Japão como a jogada de marketing funcionou bem em 1986 o mesmo aconteceu com as embalagens do NES a sua versão americana, alavancando ainda mais as vendas nos Estados Unidos (KENT, 2001), a Nintendo dominou o mercado mundial de games, embora a Sega possuísse um console doméstico ainda melhor tecnicamente que o NES. Em 1986 a Sega apresentou nos EUA o Master System, que acabou ficando a sombra do console da Nintendo, mas que teve boa venda e se tornou muito popular no Brasil.

Um bom exemplo de jogo da geração 8 bits que mudou completamente a lógica de se contar uma história dentro de uma game, é o The Legend of Zelda, lançado pela Nintendo em 1987 e criado por Shigeru Miyamoto, o mesmo criador dos clássicos Mario e Donkey Kong.

Um jogo de role-playing em que os jogadores ajudavam um jovem menino elfo chamado Link explorar um imenso território, enquanto lutava contra monstros, recolhendo tesouros, e explorando masmorras. Os objetivos finais do jogo eram derrotar um monstro maligno chamado Ganon e resgatar Zelda, a princesa de Hyrule. (KENT, 2001, p.553).

The Legend of Zelda possuía uma câmera que colocava o jogador na perspectiva de cima para baixo sendo possível movimentar o personagem em qualquer direção da bússola, uma inovação para a época, o jogo ainda continha inúmeros quebra cabeças o que aumentava o seu grau de dificuldade. Apesar de suas limitações gráficas e de seu áudio limitado típico de jogos em 8 bits, o envolvimento com o jogador era tamanho que permitiu a indústria repensar todo o caminho da produção de jogos, a forma de se trabalhar com personagens e como através da jogabilidade poderia ser apresentadas narrativas envolvente. The Legend of Zelda foi o título mais vendido do ano de 1987. (KENT, 2001).

Metroid foi outro grande título da Nintendo lançado em 1987, onde os jogadores podiam controlar uma exploradora espacial chamado Samus, o jogo foi desenvolvido pela equipe de pesquisa da Nintendo liderada por Gumpei Yokoy, que havia criado o hardware

para Donkey Kong, Metroid foi também um dos primeiros games a apresentar um personagem protagonista feminino.

A Sega que já era conhecida no mercado por títulos bem sucedidos nos arcades, para concorrer com o poder da Nintendo e do NES precisou colocar no mercado um console que possuía a capacidade de processar jogos com 16 bits, o que significaria um avanço considerável na qualidade dos jogos. A empresa trabalhou dois anos na construção do Sega Mega Drive.

O novo sistema da Sega, chamado de Mega-Drive, apresentou um impressionante conjunto de hardware. Foi construído em torno de um Motorola 68000 chip de processamento de 16 bits, o mesmo chip que a Apple usou para alimentar o computador Macintosh. (KENT, 2001, p.491).

A Sega of America lançou o console com nome diferente no mercado americano em agosto de 1989, chamando-o de Sega Genesis, o console inaugurava a nova geração de consoles em 16 bits. A NEC, uma das maiores empresas de computadores do Japão colocou no mercado americano um console chamado TurboGrafx-16, que possuía um poder de processamento de cores até maior que o Sega Genises para disputar pelo mercado.

Apesar da forte disputa de inovação tecnológica a Nintendo e o NES ainda dominavam o mercado americano em 1989, o jogo Super Mario Bros 3 foi o jogo mais vendido daquele ano, vendendo mais de 17 milhões de cópias do game (KENT, 2001), estabelecendo um novo recorde de venda de cartuchos separados do consoles.

A Sega aprendeu com a concorrente que os jogos que tinham maior possibilidade de sucesso eram os que conseguiam a identificação com o público, havia uma necessidade de os jogos não serem apenas brinquedos com desafios, mas poderiam ter inúmeras possibilidades se possuíssem uma história algo com que os jogadores não fossem apenas jogadores e sim fãs que se identificam com o personagem que controlam nos videogames.

Sr. Nakayama (*presidente da Sega*) expressa à ideia de que seria uma boa coisa para Sega desenvolver um mascote um personagem que poderia ser mais ou menos, fazer pela Sega o que Mickey Mouse fez pela Disney. (KENT, 2001, p.429).

A Sega lança o Sonic The Hedgehog em 1991 criado por Yuji Naka, apresentando ao mundo um novo personagem já em 16 bits, o sucesso do jogo foi tamanho que foi produzida uma versão em 8 bits para o Sega Master System. Em um primeiro instante a presença de personagens marcantes com historias interessantes nos games era algo muito complicado de se conseguir devido à precariedade das tecnologias existentes, a indústria ainda estava aprendendo a lidar com esse tipo de linguagem, ao mesmo tempo em que desenvolvia os

consoles, a tecnologia e a mecânica dos jogos. Aliado de uma intensa campanha de marketing que visava ganhar o mercado americano de games, que era quase inteiramente dominado pela Nintendo, a Sega passa a focar nos adolescentes como público alvo de seus jogos já que esse público desejava jogos com mais qualidade do que os jogos que jogaram na infância em 8 bits. O Sonic como personagem possuía as características que melhor eram compatíveis com esse público apresentando um jogo mais rápido com um personagem mais despojado que o Mario, com gráficos de maior qualidade.

Desse modo a indústria passou a evoluir para poder melhorar seus jogos e passou a melhorar seus jogos pelo fato da evolução tecnológica ir permitindo isso. A disputa por fatias do mercado americano de jogos ficava a cada ano mais competitiva. A Nintendo lançou uma versão atualizada do NES para atender o público que ficava mais exigente, o Super Famicom lançado em novembro de 1990 no Japão foi para o mercado americano com o nome de Super NES, o console possuía a tecnologia de processamento em 16 bits. A partir desse momento a mudança de gerações no mercado de consoles passou a ser ditada pelas inovações tecnológicas que permitiam melhorar a potencia de processamento dos jogos.

○ Sega Genises ainda era mais potente que o Super NES, mas o que realmente alavancou as vendas do Super NES foi o cartucho com Super Mario World, que acompanhava o console na embalagem, o game que expandiu o universo Mario. A Nintendo vendeu 3,4 milhões de Super NES no ano de 1991, consolidando a importância dos jogos na indústria do entretenimento e evidenciando o poder de conquista das narrativas e dos personagens nos games. De acordo Kent (2001) um estudo de 1993 mostrou que mais crianças americanas reconheciam mais o Mario e Sonic do que Mickey Mouse.

Com a chegada dos anos de 1990 o universo dos videogames estava em plena expansão contrariando as ideias de que a indústria morreria em meados dos anos de 1980, novas tecnologias permitiam a produção de jogos cada vez melhores e mais envolventes, os PCs, computadores pessoais apareciam no cenário da disputa pelo mercado de jogos, possuíam naquele momento arquiteturas mais potentes que os consoles de videogame e atraíam o olhar dos desenvolvedores que começavam a focar na produção de jogos com gráficos mais realísticos e em 3D.

O primeiro grande destaque na indústria dos games para PC foi o jogo Myst, lançado no ano de 1993, criado por Rand e Robyn Miller, dois irmãos que abriram uma empresa para publicar seus jogos a Cyan Studios, focada em produzir games para computadores que pudessem ser distribuídos em CD-ROM que era a inovação tecnológica do momento. A Cyan

Studios precisava de investimentos para colocar no mercado sua nova ideia, depois de serem rejeitados pela Activision conseguiram parceria com uma empresa japonesa, a Sunsoft.

Tornou-se um hit, também. Myst tornou-se o primeiro jogo em CD-ROM a vender mais de um milhão unidades. Ele permaneceu na lista de *best sellers* de jogos de computadores por três anos. (KENT, 2001, p.457).

Myst era um jogo simples de mistério e charadas inicialmente lançado para Mac-OS, depois produzido também para os primeiros consoles com leitores de CDs, onde não obteve o mesmo desempenho de vendas como nos computadores pessoais.

Outro nome de destaque no início dos jogos para computadores é o Wolfstaim 3D, jogo lançado em 1992 pelo ID Software, mesma companhia responsável por outros títulos de sucesso. O game Wolfstaim 3D se passava em um labirinto onde se podia encontrar homens da SS, cães ferozes e o jogador poderia enfrentar soldados nazistas. Apesar de seus gráficos convincentes em 3D e sua boa jogabilidade para a época, o jogo ficou conhecido por seu teor de violência, outro marco que o jogo apresentava era o detalhe de que quando se matava um inimigo no game ele não desaparecia ficava caído no chão sangrando, dando um toque realístico e sombrio ao jogo.

Doom foi criado pela a mesma equipe de Wolfstaim 3D, outro jogo de tiro em primeira pessoa com melhor qualidade de imagens e som, o jogo foi desenvolvido por um grupo de entusiasta da informática que ajudaram a mudar a indústria dos games, John Romero, John Carmack, Adrian Carmack e Tom Hall. O jogo foi o primeiro lançado sob o selo da ID, os motores gráficos do jogo foram projetados por John Carmack e levaram seis meses para ficarem prontos, Doom ficou ainda mais realístico e mais violento que Wolfstaim 3D.

Doom foi um precedente para jogos de computador. Ele estabeleceu a primeira pessoa 3D gênero de tiro, um of gaming estilo popular que estaria no topo das listas de mais vendidos por anos. Embora não fosse o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa, estabeleceu o padrão pelo que jogos como Duke Nukem 3D, Cavaleiro Jedi, Unreal, e Descent seriam julgados. (KENT, 2001, p.459).

Outra característica inovadora de Doom foi à forma como ele foi distribuído, o jogo era dividido em três fases e a primeira poderia ser baixada pela internet, se o jogador gostasse da versão que havia baixado entrava em contato com a empresa e comprava o jogo inteiro. Doom também foi um marco no que diz respeito a jogos multiplayer (jogos com muitos jogadores conectados através de redes de computadores) e endossou a discussão a respeito da presença de violência nos jogos eletrônicos.

Quando o cenário dos games começava a mudar a indústria dos consoles domésticos também se movimentava para manter seu público, as empresas passaram a investir na tecnologia do CD e se iniciava a corrida para trazer ao mercado um console poderoso com maior capacidade de processamento de imagens e sons, já que os jogos em 16 bits começavam a parecer ultrapassados.

A nova geração de consoles começou com o 3DO Mutplayer, primeiro console doméstico com arquitetura 32 bits, o console foi o resultado da parceria entre várias empresas, o hardware em si foi uma criação de RJ Mical e Dave Needle, veteranos da indústria de games que já haviam trabalhado para a Atari anteriormente. O videogame ganhou uma versão do sucesso Myst, anteriormente desenvolvido para computadores pessoais e vários títulos feitos pela Eletronic Arts, no entanto, por se tratar de início de uma nova geração o console não conseguiu se tornar muito bem sucedido.

Outra tentativa da indústria de games na nova geração partiu da veterana e gigante Sega, que desejava colocar no mercado um console de arquitetura 32 bits com leitor de CD, dando início a controversa história do Sega CD, que a princípio deveria se chamar Mars e pretendia ser algo que apenas potencializava o console anterior da Sega, por fim acabou recebendo o nome de Genises, trabalharia 40 vezes mais rápido, no entanto, o videogame foi apresentado no mercado com uma divisão na produção, foram lançados o Sega Genises 32X, Sega CD e o Sega Saturn, os problemas para padronizar o console e se manter competitivo diante de outras marcas atrapalhou a entrada da Sega na nova geração de consoles.

A Sega não poderia manter-se com a demanda entre os varejistas, mas quando a unidade, na verdade, foi colocado à venda, o público não aceitou. Um problema foi que apenas seis jogos estavam disponíveis no lançamento. (KENT, 2001, p.459).

Apesar da controvérsia entre os consoles da Sega, o Seturn lançado no dia 22 de novembro de 1994 no Japão acabou se tornando referência entre os videogames 32 bits, vários títulos lançados para ele se tornaram sucessos da nova geração. No mesmo ano no dia 3 de dezembro a Sony lançou um novo console chamado Playstation, criado pelo engenheiro Ken Kutaragi.

Ele projetou a versão final em torno do chip R3000A RISC de 32 bits, um processador que supostamente seria capaz de processar até 500.000 polígonos mapeados na textura por segundo. O desempenho do Playstation, no entanto, rendeu aproximadamente 350.000 polígonos por segundo. (KENT, 2001, p.504)

A Sega e a Sony se tornaram os grandes concorrentes da geração 32 bits, embora ambos tivessem muita semelhança em seus desempenhos, não se poderia fazer a mesma

comparação quanto ao design do produto e o marketing, onde a Sony acabou levando certa vantagem mesmo sendo nova no ramo dos consoles.

A Nintendo que pretendia lançar seu novo console em parceria com a Sony, por problemas contratuais acabou por não colocar um novo videogame no mercado. Mesmo assim no ano 1994 a Nintendo se consagrava vendendo o maior numero de jogos de um titulo em 16 bits, com Donkey Kong Country (desenvolvido pela Rare) ainda em 2D para o Super NES, batendo o seu antigo recorde de vendas com Mario Bros, de acordo com Kent (2001).

Em 1996 a Sony lançou o jogo Crash Bandicoot, produzido pela Naughty Dog o jogo introduzia um novo personagem no mundo dos games, muito semelhante ao Mario e ao Sonic numa versão em 3D, o personagem saltava e precisava apanhar objetos como os títulos de plataforma, Crash se tornou mascote e símbolo do console da Sony o que contribuiu para fortalecer a marca entre os fãs.

Com as inovações e melhorias trazidas por consoles 32 bits se tornou possível à criação de jogos cada vez melhores, um titulo de referência que marcaria a geração e é considerado um dos primeiros jogos de RPG a entrar no mercado foi o Final Fantasy VII, criado por Hironobu Sakaguchi. O jogo foi o mais vendido do ano 1997 e teve cenas épicas, com musica de sinfonia, tudo que os novos motores gráficos poderiam oferecer e que se tornou possível renderizar. O jogo possuía maior poder de envolvimento e poderia conter uma narrativa mais interessante e convincente.

Inicialmente Final Fantasy VII, deveria ser um game para o Super NES, mas diante das limitações do console o jogo acabou sendo lançado para o Playstation tornando-se o game mais vendido do ano, até então os jogos mais vendidos nos Estados Unidos havia sido sempre títulos da Nintendo. (KENT, 2001).

Embora a Nintendo não tenha conseguido entrar no mercado de consoles com CDs fazendo parte da geração 32 bits, ela lançou em junho de 1996 o Nintendo 64, que trazia um sistema inovador de Joystick projetado por Genyo Takeda, com botões analógicos que funcionavam como alavancas mais sensíveis, que traziam melhorias significativas na jogabilidade, principalmente em jogos de luta. Apenas três jogos estavam prontos na data do lançamento do tão aguardo novo videogame da Nintendo, Super Mario 64, Pilot Wings 61 e um jogo de xadrez japonês chamado Shogi (KENT, 2001), mesmo assim a Nintendo ainda vendeu mais do que ela já havia vendido até então, batendo novos recordes.

O game de destaque feito para o Nintendo 64 é o Golden Eye 007, lançado em 1997 desenvolvido pela Rare o jogo foi baseado no filme de 1995 da franquia do James Bond 007 Contra Golden Eye, dirigido por Martin Campbell.

Quando o jogo foi lançado, tornou-se um sucesso inesperado. Os PCs permaneceriam a melhor plataforma para jogos de tiro em primeira pessoa, mas Golden Eye 007 iniciou o padrão pelo qual as versões de console do gênero seriam julgados. (KENT, 2001, p.543).

A equipe da Rare, que produziu o jogo foi meticulosa para trazer a atmosfera do filme para o game, incorporando as musicas do James Bond trazendo um enredo que era razoavelmente fiel ao do filme. No final de 1997 a Nintendo havia vendido quase 1,1 milhão de cópias e por volta do ano de 1999 isso passaria para quase 5 milhões de copias vendidas. Golden Eye 007 foi um divisor de água para a Nintendo, um jogo que foi classificado como para maiores de treze anos e foi um jogo de tiro em primeira pessoa com viagens através de cenários em 3D, com assassinatos e inimigos segundo KENT (2001) tirando a imagem de Disney da Nintendo.

Como a indústria dos Games estava diretamente ligada à evolução da tecnologia a cada avanço considerável existia sempre a necessidade de se atualizar para trazer maiores possibilidades aos jogos. Os fãs passaram a exigir mais conteúdo à medida que isso foi parecendo possível, os games foram ficando cada vez mais parecidos com o cinema como uma potente mídia capaz de entreter as massas, com poder de sedução com suas histórias bem contadas cada vez com maior poder de processamento em tempo real de imagem e som.

De uma geração para outra tudo dobrava de tamanho, as empresas pioneiras foram dando espaço para a entrada das novas, a partir deste momento a produção dos softwares os jogos de videogame em si estavam completamente desvinculados da produção dos consoles, surgem novas produtoras focadas apenas na produção dos jogos, as empresas que se dedicavam na produção do hardware puderam investir em novas pesquisas visando o avanço de suas tecnologias.

As facilidades na produção de games expandiram ainda mais o mercado, sempre exigentes de criatividade. Lançar um jogo foi ganhando cada vez mais às características de se lançar um filme, pois com orçamentos e investimentos milionários por trás das superproduções se torna importante aguardar o retorno dos lucros, assim se fez a necessidade da continua à renovação da indústria dos games.

A geração seguinte de consoles foi inaugurada com a proposta da Sega de colocar no mercado o Dreamcast, um novo console que trabalharia com 128 bits, o seu design final incluía um chip de som da Yamaha e dois sistemas operacionais um da Sega e outro da Microsoft, em vez de um CD-ROM ele utilizaria uma tecnologia chamada de CDs de dupla

densidade de propriedade GD-ROM, o videogame ainda contaria com possibilidade de acesso a internet de banda larga. (KENT, 2001).

Era esperado que o novo console da Sega pudesse alavancar a empresa frente aos concorrentes, no entanto, o anúncio da Sony sobre o seu novo videogame que seria lançado no ano de 2000 fez com que o Dreamcast, se tornasse ultrapassado antes mesmo de seu lançamento. Ken Kutaragi, engenheiro que havia projetado o primeiro Playstation anunciou o seu sucessor como sendo uma espécie de uma “versão reduzida de um supercomputador”.

Dreamcast da Sega era capaz de renderizar 3 milhões de polígonos por segundo, quase 10 vezes mais que o Playstation original. Isto soou impressionante até que Kutaragi revelou que o seu dispositivo de próxima geração poderia renderizar 60 milhões de polígonos por segundo. (KENT, 2001, p.560).

A disputa de tecnologia havia ficado séria, com poder de processadores cada vez mais sofisticados que começaram a ditar quais marcas de videogame permaneceria no mercado, pois quanto maior fosse o poder de processamento de um console mais jogos seriam lançados para ele, o que agradava o público e despertava o interesse dos produtores em desenvolver novos jogos, permitindo que a empresa que tivesse o melhor console também tivesse uma maior biblioteca de jogos com títulos mais atraentes. O público entendeu rápido as vantagens de um console mais poderoso, o que fez o arrebatador sucesso do Playstation 2, lançado no Japão no dia 2 de março de 2000, foi o primeiro console a ser vendido sem ser acompanhado por jogos (KENT, 2001).

“O computador sistema de entretenimento Playstation 2 não é o futuro do vídeo jogo , é o futuro do entretenimento.”- (Kazuo "Kaz" Hirai, presidente e COO, Sony Computer Entertainment America) (KENT, 2001, p.580)

O diretor de cinema e também fã de jogos de videogame George Lucas, além de incentivador de pesquisas e desenvolvimento de novos jogos por suas empresas, ao ser questionado sobre o console Playstation 2, respondeu que o videogame possuía mais tecnologia do que os computadores onde eram editados os efeitos especiais do primeiro filme Star Wars, 1977. (Kent 2001).

A Microsoft uma das empresas responsáveis pela popularização dos computadores pessoais e a fabricante do sistema operacional Windows, que já possibilitava bom desempenho para jogos de PCs, entrou no mercado de games colocando um novo console que faria frente para o da Sony. A empresa tinha atraído muitos veteranos da indústria dos games, além de ter vários funcionários talentosos que haviam crescido jogando videogames, foi só questão de tempo para que a divisão de entretenimento da Microsoft começasse a investir na

fabricação dos próprios jogos (KENT, 2001), a princípio o console possuiria a arquitetura básica de um PC, com Windows instalado e usaria o Direx x, um software da Microsoft que possibilitava um melhor desempenho gráfico em jogos para PCs.

Quando Bill Gates parou diante da multidão entusiasmada na Game Developers Conference, ele revelou uma lista de especificações quase finais que foram garantidos para deslumbrar uma multidão tecnicamente alfabetizados. Analistas já haviam pronunciado chips Nvidia do Xbox superior à unidade de processamento gráfico no Playstation 2. Juntamente com um disco rígido de 8 GB, o dobro da memória, como Playstation 2 e uma placa Ethernet, o Xbox parecia ser invencível. (KENT, 2001, p. 576).

A partir desse ponto o presente trabalho tendo situado a evolução dos consoles e citando alguns exemplos de jogos que de certa forma mudaram a história dos games, da indústria e até mesmo o conceito de entretenimento mundial, lança o olhar sobre alguns jogos que causam uma diferente comoção em seu público, o que resulta na indústria da forma que conhecemos hoje que passou a da música e a do cinema em números, mesmo sendo tão mais jovem.

Agora é possível analisar com mais profundidade, os games que tem uma linguagem mais próxima a do cinema analisar suas narrativas e entender os seus fenômenos de audiência. Fica claro entender porque só é possível destacar a relevância de alguns jogos apenas depois de compreender sua evolução diante do tempo, pois os jogos só ganharam uma linguagem propriamente dita com a evolução dos seus dispositivos que permitiram que o conteúdo que um jogo continha pudesse ser experimentado por seus jogadores com mais realismo, quanto uma forma de audiovisual.

A partir dos jogos dos anos de 1990 com a entrada da Sony no mercado de consoles é possível fazer um apanhado de jogos com uma linguagem mais desenvolvida, ou observar jogos que já possuíam elementos característicos e narrativas e que passaram a ser melhorados com mais tecnologia, adquirindo novas estéticas. É nesse contexto que um game poderia ganhar aspectos de obra de arte e seu público poderia ser tão tocado quanto uma plateia de cinema.

2. CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

O que difere o videogame dos outros jogos é o fato de só existirem intermediados por tecnologias, por seus consoles, por aparelhos que permitem a interação do homem com o jogo. O jogador de um jogo eletrônico só pode jogar através desses dispositivos, assim o jogo

de videogame não pode existir por si só, como outro jogo de habilidade que esteja atrelado ao desempenho físico ou psicológico humano.

Assim como o cinema está ligado à tecnologia e o filme só pode ser experimentado por seu público intermediado por seus aparelhos e técnicas de exibição, os videogames por assim dizer também são impactados da mesma forma por estarem intimamente ligados aos seus dispositivos tecnológicos que permitem acesso a eles separando os consoles, aparelhos que permitem que os jogos possam ser acessados, e os videogames os jogos em si, a peça que pode ser analisada e que possui suas características de linguagem, que adquiriu forma e ganhou gêneros diferentes ao passar do tempo.

Um jogo de videogame é antes de tudo um sistema computacional, com bancos de dados onde estão contidas todas as informações que conferem aos jogos suas regras, sua lógica, cada item que permite a interação entre as pessoas e o game. Esses tipos de sistemas são os responsáveis entre o diálogo homem-máquina, é sobre ele que são criadas as interfaces gráficas que os jogadores têm acesso através das telas.

Todo o desafio que um jogo possa conter, assim como toda narrativa ou história que possa ser contada através de um jogo de videogame, está antes de tudo guardada como informações codificadas dentro desses sistemas informatizados. Milhares de linhas de códigos formam sistemas sofisticados de informação, que permitem que um jogo exista logicamente e ofereça respostas a seus jogadores, pois no diálogo homem-máquina é necessária também à interpretação das máquinas em relação ao que se espera de suas respostas. Quando um jogador aperta um botão durante o jogo, esse comando é levado ao sistema, como uma entrada de informação, dentro do sistema essa informação é processada e esse comando pode fazer com que um personagem na tela onde o jogo é exibido de um salto por cima de uma caixa. Deste modo, o sistema do jogo possibilita que ele exista e que possa ser jogado. Existem bancos de dados programados para receber todas as informações que os jogadores podem fornecer ao jogo, armazenando essas informações como entradas do jogador, para que sejam processadas e interpretadas pela máquina.

A cada momento que o jogo é acessado tudo passa a acontecer em tempo real, fornecendo a estrutura de experiência, o envolvimento total e a sensação de interação aos jogos eletrônicos. Todo o mecanismo de um jogo, toda física, tudo que um objeto ou um personagem venha fazer dentro do game, está previsto dentro desses programas de computadores.

2.1. Regras

Um jogo é um sistema no qual os jogadores participam de um conflito artificial, definido pelas regras, que resulta num resultado quantificável. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003). De acordo com Katie Salen e Eric Zimmerman, as regras de um jogo operam como um sistema dentro do próprio sistema de jogo, elas servem principalmente para limitar as decisões dos jogadores e, os mantém interagindo com o sistema proposto. Tem um conjunto acordado de equipamentos e de "regras" processuais pelo qual o equipamento é manipulado para produzir uma situação vencedora. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003).

Jogos eletrônicos estão atrelados à máquina e a tecnologia que permitem que ele possa acontecer. Mas, como na maior parte dos jogos, o videogame também é baseado em regras e desafios, as normas e contratos que permitem que ele aconteça. Assim para que um jogo seja jogado é necessário que existam regras, o conjunto dessas permite aos jogadores percorrer um caminho que os levem ao desafio proposto, que são recompensados durante o caminho ou ao fim da jornada, ao seu término.

Nos games digitais são as regras que permitem aos jogadores interagir tanto com o sistema dos jogos, como também permite a manipulação dos aparelhos pelos quais se tem acesso aos games. Deste modo, a cada comando de um jogador em interação com um game, através do teclado e de um mouse de computador ou de um controle de videogame, não só o jogo vai se desenrolado, mas também as regras vão operando guiando as ações do jogador e dando sustentação para o universo proposto pelo game.

As regras dos jogos operam limitando as decisões dos jogadores, a fim de produzir uma situação de vitória dentro do jogo. Isto ocorre de forma direta, existindo regras que ficam implícitas para quem está jogando e podem ser esclarecidas ao início do jogo, determinando o que o jogador pode e não pode fazer, normalmente aparece em forma de textos informando a quem joga. No livro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* de Katie Salen e Eric Zimmerman (2003), é utilizado o exemplo do popular jogo da velha, como exemplo de regras diretas, onde ao iniciar o jogo são informados aos jogadores quais símbolos representará cada um, se é o O ou o X, e que cada jogador pode marcar apenas uma vez na tabela, quando estiver na vez de jogar, um de cada vez, sempre um depois o outro e que a situação de vitória é produzida apenas se um jogador fizer uma linha reta na diagonal, na vertical ou na horizontal antes que o outro jogador o faça.

Existem também as regras indiretas, que são as regras que não são informadas formalmente, mas que durante o jogo vai limitando a ação do jogador, como por exemplo, em

um game de tiro no qual o jogador inicia o jogo com apenas uma arma e poucas balas, ficando a critério do jogador decidir como usar o que possui sabendo que quando acabar suas munições ele precisará comprar mais armas ou balas ou terá que encontrar o que precisa durante o jogo, correndo o risco de perder dentro do game se não agir com bom senso. Assim, mesmo que essas regras não fiquem explícitas, atuam sobre a jogabilidade e deixam a experiência mais fluida e dinâmica.

A ideia de desafio não é a única característica de um jogo de videogame e por vezes não é o que mantém o interesse dos seus jogadores, mas de fato é um dos seus principais atributos e ajudam a configurar os universos propostos pelos jogos.

2.2. Telas e design

A tela de um jogo é onde acontece toda a ação, por isso é a principal forma de resposta vinda de dentro dos sistemas dos jogos e é por ela que os jogadores podem acompanhar o desenrolar das ações.

As telas, as locuções, as animações os ambientes, as texturas etc. Não só oferecem uma habilitação conceitual do mundo que o cerca nessas reflexões, como também redefinem a imersão a cada navegação. (BARION e PETRY, 2000, p.13).

As telas exercem a função de dialogar com os jogadores, principalmente porque faz isso de forma direta através do design. As imagens e os demais objetos e textos presentes nas telas e a forma como são trabalhados é que despertam o interesse de quem joga, trazendo a sensação de entendimento do que está acontecendo, dando respostas aos comandos enviados pelos jogadores.

É através das telas que acontece a maior interação do jogador com o jogo, dando a ele o sentido de participação e interatividade com o sistema. De acordo com Katie Salen e Eric Zimmerman (2003) isso se deve principalmente pelo fato das imagens dialogarem com as pessoas através de um sistema de semiótica, que é um sistema de linguagem pelo qual se atribui sentido a símbolos e imagens dando significados na comunicação por imagens, que podem ser reconhecidos e interpretados pelas pessoas.

O universo de Mario, por exemplo, é construído de um sistema de sinais que representam moedas mágicas, estrelas, tubos, inimigos, plataformas escondidas, e outros elementos da paisagem do jogo. Os sinais que compõem o mundo do jogo representam coletivamente o mundo para o jogador, como sons, imagens, interações e texto. Mesmo que os sinais façam referência a objetos que existem no mundo real, eles ganham seu valor simbólico ou o significado da relação entre sinais dentro do jogo. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p.6, Cap.4 (e-book)).

Durante um jogo, o jogador interage com as telas, interpreta o que é exibido através delas e, a partir disso, decide quais decisões tomar, acompanhado os resultados do que faz. Dependendo de como as telas são compostas, despertam o encanto e o fascínio sobre o jogador, o instigando a continuar o jogo a fim de poder explorar os ambientes, que em jogos mais modernos são cada vez mais bem compostos, oferecendo riquezas de detalhes, cenários complexos com objetos que podem ser manipulados pelos jogadores e, que ao receberem algum tipo de estímulo sofrem modificações. Um exemplo é o jogo BioShock, de 2007, lançado para Xbox 360, que oferecia efeitos de destruição muito interessantes no contato do jogador com os cenários e com os objetos, efeitos de deformidades na superfície de qualquer objeto podia ser perceptível, dar tiros, empurrar portas, quebrar vidros, empurrar caixas e moveis, causavam modificações e estragos surpreendentemente realísticos.

Os cenários de um game podem se modificar por si só, indicando passagens de tempo ou mudanças do clima dentro do jogo, oferecendo aos jogadores uma maior proximidade com a história, um bom exemplo é o jogo Grand Theft Auto San Andreas (GTA), 2004, onde o céu do jogo se modifica, alterando os cenários, escurece indicando que esta entardecendo e vai clareando indicando que esta amanhecendo, o céu ainda indica como está o clima e em qual região o jogador se encontra dentro do universo proposto pelo game, assim o jogador pode deduzir se vai chover e quando isso pode acontecer ou se está numa rota rumo a uma zona rural dentro do jogo.

As diversas possibilidades que se pode acompanhar pelas telas durante um jogo, além de se comunicar com o jogador ajudam a criar a imersão dos jogadores dentro dos games, através de ambientes que oferecem um conceito lógico e sentido para as histórias.

2.3. Interatividade

Quando se fala em videogames uma das características de maior relevância é a interatividade, isso porque ao jogar um game o jogador está interagindo de diversas formas,

com os aparelhos que permitem acesso aos jogos, através das saídas das telas e dos comandos enviados pelos jogadores através do teclado, mouse e controles. Ao mesmo tempo o jogador interage com o jogo diretamente, com as histórias e com os desafios proposto a ele, se deixando envolver e entreter, além de interagir com outros possíveis participantes dentro do mesmo jogo, podendo ser outro jogador ou inteligência artificial do próprio computador, que oferece um nível muito parecido de desafio ao jogador quando não tem com quem compartilhar a experiência de desafio ou de cooperação.

Outra forma comum de interagir atualmente em um game é através da internet, onde vários jogadores acessam o mesmo jogo, podendo se comunicar e estabelecer relações dentro de um mesmo universo jogado online.

Por outras palavras, é algo interativo, quando existe uma relação recíproca de algum tipo entre dois elementos de um sistema. Conversas, bases de dados, jogos e relações sociais são todos interativa neste sentido. Além disso, as relações entre os elementos de um sistema são definidas através da interação. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p.2 Cap.6 (e-book)).

As escolhas feitas dentro de um jogo não se limitam apenas ao que é decidido nos menus de opções, como por exemplo, em jogos de corrida como Need For Speed, 2003, onde é possível personalizar um carro, escolher entre modelos e marcas, alterar as cores e optar entre diferentes formas de comandos que permitam uma melhor jogabilidade, porém poder fazer esses tipos de escolhas da maior sensação de participação e interatividade dentro do jogo.

Quando um jogador faz uma escolha em um jogo, o sistema responde de alguma forma. A relação entre a escolha do jogador e a resposta do sistema é uma maneira de caracterizar a profundidade e qualidade da interação. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p.5 Cap.6 (e-book)).

As interações estão previstas nas regras dos jogos dentro de seus sistemas, elas permitem aos jogadores poder fazer as escolhas e tomarem decisões dentro de um game. As escolhas dos jogadores dão a base para o que se cria dentro do jogo, o sentido de participação e interatividade vem dessas possibilidades dadas aos jogadores que, em maior ou menor escala, faz da experiência de se jogar um game eletrônico algo único para cada jogador.

2.4. Linguagens dos jogos e suas narrativas

De fato parte da linguagem dos games está ligada mais ao fato de ser um jogo, um desafio, do que ao fato de ser uma experiência audiovisual capaz de contar uma história e esta é uma das características mais complicadas da linguagem dos videogames, porque essa

linguagem deve dar conta do sistema proposto pelos criadores do jogo, das ideias dos game designers e, também, do que é construído pelos jogadores para que só então um jogo possa ganhar narrativas e também contar suas histórias.

De acordo com Tom Bissel (2010), as narrativas de um game estão subordinadas às suas regras, criando um “atrito” entre o progresso da história e o que o jogador consegue fazer enquanto joga.

A força de uma história quer ir para frente e a "força de atrito" do desafio tenta manter a história para trás. Este é o conflito no coração da narrativa de um jogo. (BISSEL, 2010, Cap. 6 (e-book)).

Por exemplo, em um game que possua uma narrativa na qual um personagem deve concluir uma missão, como o resgate de algum outro personagem e para isso ele precisa percorrer um caminho onde pode encontrar desafios, obstáculos e enfrentar inimigos, porém durante esse percurso o jogador não sabe bem o que pode encontrar pelo caminho, então ele vai descobrindo o que dá e não dá para fazer, o que as regras permitem e se é possível avançar ou não dentro do jogo, resultando em um atraso na história ou em certos casos, dependendo do jogo, mudando até mesmo o rumo da narrativa. A cada vez que o personagem morre por não ter ido pelo lado certo e se deparado com o fim de uma ponte ou por não ter coletado um objeto que salvaria a sua vida, como uma arma para enfrentar um inimigo em uma fase seguinte, entre outras possíveis circunstâncias dentro do jogo, que vão aumentando o atrito entre o objetivo do game e o que o jogador está fazendo enquanto joga.

A narrativa que um jogo pode conter é diretamente influenciada por intervenções do sistema de jogo e um game não precisa necessariamente ter uma narrativa ou contar uma história para ser considerado um jogo de videogame. Existem vários tipos de jogos, onde narrativas não tem muita relevância e nem por isso eles são menos jogados, ou menos influenciados pela linguagem cinematográfica. Temos como exemplo, os jogos de esporte como nos casos dos populares jogos baseados em futebol, FIFA da Eletronic Arts ou o Pro Evolution Soccer (PES) da Konami, que são corriqueiramente banhados por cenas cinematográficas, por inserts e por movimentos de câmeras, fazendo panoramas dos estádios de futebol, evidenciando a emoção da torcida ou expressões realísticas nos rostos dos jogadores virtuais de futebol. De acordo com Lipovetsky e Serroy (2009) a sociedade hipermoderna, com sua espetacularização cria uma sociedade do espetáculo em todas as suas esferas, até mesmo nos esportes, dramatizando tudo, transformando tudo em cinema.

Existe uma aproximação ainda maior de linguagens entre cinema videogames nos jogos de ação, jogos de tiro em primeira e terceira pessoa e RPG, que são alguns gêneros que

se valem muito da montagem cinematográfica e da forma de explorar suas narrativas, construindo misenscenes (BISSEL, 2010) interativas, que produzem o efeito de imersão dos games.

Apesar dos videogames não dependerem de uma narrativa, muito do sucesso recente de franquias famosas de jogos vem do poder de suas narrativas e para entendê-las é preciso saber que existem dois tipos delas. Segundo Tom Bissel (2010) a primeira é a narrativa conhecida como emoldurada. E funciona quase da mesma forma que as narrativas presentes em roteiros de filmes de cinema, é onde se encontra a história do jogo, os diálogos, o percurso seguido pelo herói da história, algo muito próximo à dramaturgia clássica.

A segunda forma de narrativa presente nos games é a Ludonarrativa (BISSEL, 2010), em termos abertos é o que acontece na história do jogador durante o jogo e está baseada nas decisões dos jogadores, dependendo do jogo essa narrativa pode ganhar ou perder espaço, é o que o personagem do jogo faz para chegar a seu destino final enquanto é controlada pelo jogador, essa narrativa coloca o jogador dentro da história tornando-o coautor ao mesmo tempo em que o coloca dentro da narrativa como personagem do jogo.

A relação entre essas duas formas de narrativa é que impulsiona o game, permitindo que ele seja interessante e mantenha o interesse do jogador até o fim do jogo, criando uma estética única da linguagem dos videogames diferenciada do padrão tradicional de se contar uma história.

Os jogos possuem estruturas de narrativas semelhantes às presentes em outras mídias como o cinema e a literatura mesmo tendo a interação dos jogadores, porém, são essas intervenções vindas de fora do jogo que na maioria das vezes cria as tensões que movimentam o desenrolar das narrativas.

De acordo com Salen e Zimmerman (2003), qualquer jogador ao iniciar um jogo novo tem as mesmas possibilidades narrativas e assistem a imagens cinemáticas que o colocam dentro de uma mesma história, porém a partir do momento que o jogador passa a controlar um personagem, a narrativa passa a ser única para cada jogador e o que ele constrói jogando é chamado de “Narrativa emergente”, outro termo para Ludonarrativa.

Narrativa emergente é possível por causa da forma como os jogos funcionam como sistemas complexos. Como o nome indica, a narrativa emergente está ligada diretamente a nossas explorações anteriores de complexidade emergente e interação significativa. Por exemplo, narrativas emergentes surgem de interações que são ambos acoplados e dependentes do contexto. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p.7, Cap.26 (e-book)).

Os obstáculos presentes nos jogos oferecem as situações de conflito que vem da estrutura rígida da história a que já é pré-definida pelo jogo. Os conflitos oferecem tanto oportunidade para eventos narrativos como um contexto para a narrativa. Solucionar os obstáculos se tornam a motivação e o objetivo que mantém o interesse do jogador pelo jogo até que se chegue a uma situação de vitória, o que por vezes atrai os jogadores a reviverem a experiência repetida vezes, jogando um mesmo jogo inúmeras vezes.

Outro fator importante nas narrativas e na linguagem dos games de acordo com Salen e Zimmermann (2003) é a “espacialidade” e o universo composto por ela, não apenas por questões estéticas, mas pelo fato de se dar suporte as histórias de forma convincente criando o ambiente propício para o jogo, seja de forma rudimentar com poucos bits na tela como no caso de Spacewar, 1961, que mesmo com a simplicidade e a limitação do game o jogador conseguia saber onde estava, do que se tratava a história, sabia que participava de uma batalha espacial e isso o ajudava a ter um maior contato com a narrativa. Em jogos mais sofisticados com cenários construídos em 3D a espacialidade pode ser ainda mais explorada, como em Tomb Raider, 1996, onde cada detalhe da ambientação as imagens e todo som presente no game, colocam o jogador em estado de alerta para o que pode acontecer a cada instante, mantendo a coesão da história que o jogo apresenta.

3. A RELAÇÃO DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E A LINGUAGEM DOS GAMES.

Desde que houve a possibilidade de se explorar o universo de um game fazendo com que a câmera do jogo acompanhasse um personagem durante o seu percurso, muito da narrativa clássica e da forma de contar uma história como no cinema foi incorporado aos jogos. De certa forma os primeiros jogos de plataforma abriram essa possibilidade.

Quando Mario ganha um jogo em que o seu universo passa a ter mais de uma tela, passando a andar sempre no caminho da esquerda para direita no vídeo, os jogos aderem à lógica da sequência linear. Metroid, outro título da Nintendo de 1986 faz isso com menos cores ainda, com cenários mais rudimentares a história da personagem é apresentada por textos e era necessário que o jogador se deixasse convencer pela narrativa, independente da qualidade das imagens e do som do jogo.

E mesmo com a simplicidade desses jogos os jogadores ao perceberem que o personagem é seguido pela câmera são instigados a acompanhar o percurso desses personagens, passam a vencer os obstáculos no caminho para poder experimentar a história do

personagem. Não se trata mais apenas de desafios, existe uma história uma narrativa e isso torna o jogo mais interessante e mais próximo do cinema.

A medida que a tecnologia evoluiu a câmera não precisava mais apenas acompanhar o personagem, ela poderia ser utilizada pelo jogador para que ele pudesse escolher em qual direção olhar ou seguir, foi incorporado o olhar subjetivo nos jogos em 3D, técnica dominada no cinema que serve de recurso para colocar o espectador no ponto de vista do personagem e que foi apropriada pelos videogames, que com suas possibilidades de controle e interação passa não apenas a ter a perspectiva do personagem, mas a do próprio jogador que poderia explorar ambientes de uma cena podendo ele mesmo escolher o que a câmera vai focar.

Filmes favorecem um tipo de compromisso de contar histórias e são capazes de fazer isso porque eles têm alguém para decidir onde apontar a câmera. Jogos, por outro lado, contém mais do que a maioria dos jogadores pode sempre esperar para ver, e a pessoa decide para onde apontar a câmera e, em muitos casos, você - e você pode até ver a "melhor parte" (BISSEL, 2010, cap.1(e-book)).

Essa complexidade trazida pelas inúmeras possibilidades de interferência dos jogadores em um jogo está mais ligada à linguagem interativa do universo dos games, porém é através da linguagem padrão de formação de planos do cinema que são oferecidos esses recursos aos jogadores, o movimentar de câmera em um jogo 3D em terceira pessoa, como por exemplo, “Resident Evil 4” 2005 da Capicom, pode se ter o controle da câmera mas existe uma espacialidade compondo o ambiente preestabelecido, que faz com que o jogador possa focar no que os criadores do game sugerem na maior parte de uma gameplay, pela forma que a cena é construída em favor da narrativa, o jogador está livre e ajuda a compor o enredo, mas ainda existem os limites que força ele a voltar para a história principal que o jogo se propõe a contar, é através da linguagem cinematográfica que o jogador passa a ser guiado, através dos planos e signos já assimilados pelas pessoas através do cinema que se atribui o sentido a muitas composições de games.

Desse modo os criadores do jogo entram com a composição dos ambientes, criando a atmosfera propícia para trazer o realismo ao game, compondo verdadeiras misancenes e o jogador tem acesso a esse universo, explorando as cenas, podendo interferir nelas, decidindo para onde focar o olhar, mas com o limite previsto pelas regras do jogo, isso que possibilita aos jogadores a oportunidade de se sentirem personagens dentro de um filme, de experimentar e interagir com a narrativa onde ele pode fazer as tomadas de decisões e participar ativamente da história.

Existem jogos onde os desenvolvedores deixam o jogador ainda mais livre, cabendo aos jogadores a maior parte da construção de sentido. Um exemplo é a franquia de jogos Grand Theft Auto (GTA) da Rokcstar Games, nem por isso o jogo escapa de ser muito influenciado pela linguagem cinematográfica, apesar da aparente liberdade fornecida aos jogadores por vezes o jogo cria uma atmosfera Neo-noir ou muito semelhante a outros gêneros do cinema, seja pelas aberturas estilizadas ou pelas partes cinematizadas do jogo que são os momentos em que se formam vídeos curtos para mostrar certas partes da história conhecidas como cutscenes, momentos em que o jogador apenas assiste sem jogar, assim fica sabendo de como deve ser uma seguinte missão dentro do game ou acompanha algum tipo de prólogo em formato de filmes curtos, que trazem partes das narrativas. Até mesmo as gameplays, as partes jogáveis da franquia GTA vão resultando em verdadeiras sequências cinematográficas.

Apesar de algumas diferenças entre as mídias cinema e videogame, de acordo com Lipovetsky e Serroy (2009), apesar de tudo o que se espera esses dois mundos, os desenvolvimentos mais recentes não cessam de favorecer a hibridação dos videogames e do cinema. A indústria do videogame sempre foi influenciada fortemente pela do cinema, em um mundo hipermoderno repleto de telas se transformado em uma sociedade do espetáculo, os games tornaram-se eles também expressão dessa época, bombardeados pela cultura videoimagética com referências não apenas na linguagem cinematográfica, mas em todos os códigos do cinema que proporcionam o diálogo com o público.

CAPÍTULO III: LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NOS GAMES

Este capítulo se dedica a análise de games que trazem uma aproximação ainda maior com a linguagem audiovisual, no capítulo anterior resgatou-se parte da história dos videogames e a evolução de sua indústria, além de suas características fundamentais. A partir desse momento pode-se analisar melhor a relação entre filmes e games, para tal, foram elencadas algumas sagas de sucesso que marcam e acompanham esse fenômeno de aproximação de linguagem e hibridação do cinema e dos jogos eletrônicos.

A grande potência da indústria dos games se deu com o desenvolvimento da tecnologia dos consoles e dos computadores, possibilitando a renderização de imagens e sons mais realísticos e convincentes, por tanto os jogos a serem analisados na sequência seguem essa linha de raciocínio, jogos da geração Playstation, de meados dos anos 1990 em diante, por isso optou-se por franquias que se valeram da evolução dos meios de produção e da tecnologia para aprofundarem suas narrativas e criaram universos estéticos cada vez mais interessantes, se apropriando de muitos aspectos da linguagem cinematográfica.

Foram selecionadas três franquias de sucesso nos games, que trazem elementos de ação, personagens fortes e que ganharam maior profundidade narrativa utilizando a linguagem cinematográfica como base, começando pelo jogo Tomb Raider, 1996, o primeiro da saga e que teve uma versão para o primeiro console da Sony o Playstation, seguindo para o exemplo de Resident Evil 4, 2005, lançado para a geração seguinte de consoles 64 bits que teve grande sucesso no Playstation 2, o último jogo analisado é o Grand Theft Auto – GTA V, lançado para Playstation 3, já em um momento em que a linguagem dos games podia ser melhor trabalhada com maior qualidade de renderização em tempo real. Sendo assim os jogos selecionados ajudam a marcar como se deu a evolução dos games e sua aproximação com o cinema.

1. TOMB RAIDER

Tomb Raider é uma série de games de ação em terceira pessoa, que marca uma primeira geração de games em 3D com o seu primeiro título lançado no ano de 1996, ajudou a consolidar o sucesso do videogame Playstation e a nova primeira geração 32 bits, de super-consoles com maior capacidade de renderização e processamento de informações.

O jogo foi criado por Toby Gard, desenvolvido pela Core Design e distribuído pela Eidos Interactive. Tomb Raider passou por diversas modificações e reviravoltas ao longo dos

20 anos de série, alterando a narrativa principal da protagonista icônica Lara Croft, uma personagem feminina forte que ganhou grade notoriedade no universo dos games.

Lara Croft é uma arqueóloga aventureira que está sempre em busca de artefatos e relíquias valiosas e é em torno dessas buscas que gira a maioria dos enredos dos jogos da saga. Os games buscaram a cada novo jogo da série explorar mais e melhor a história da personagem, além de, a cada novo título com mais recursos tecnológicos houve mais investimento e melhorias em seu design. A personagem que já nasceu em 3D a princípio possuía apenas 230 polígonos em seu corpo (Vinicius Karasinski 2012, site Tecmundo) aos poucos foi ganhando uma forma mais bem contornada e menos pixelada, adquirido aprofundamento em seu perfil psicológico.



Figura 1: Evolução da personagem Lara Croft

O mesmo equivale para os cenários e para a física do jogo, que foram evoluindo juntamente com a série, os locais a serem explorados foram ficando mais bem construídos e realísticos com riquezas de detalhes. A movimentação dos personagens na gameplay foi também ficando mais adequadas. Tomb Raider teve sua narrativa expandida para diversas outras mídias, livros, filmes, HQs entre outros produtos que se valeram do imenso sucesso da franquia.

O jogo é um dos primeiros a trazer elementos da linguagem cinematográfica em sua composição, o que foi aprimorando a cada novo game da série, no entanto no presente trabalho optou-se por fazer um resgate e análise do primeiro jogo, para reforçar como se da

essa entrada dos games em um mundo mais cinematográfico e como isso se desenvolveu em meados dos anos 1990.

1.2. Análise da gameplay de Tomb Raider

O primeiro jogo da série Tomb Raider apesar da baixa tecnologia trazia avanços consideráveis para a época, o game inicia-se com a introdução dos logos das empresas produtoras semelhante à abertura de filmes e já na sequência inicia-se a primeira cutscene (cena dentro do game que não é jogada), trazendo um tom de mistério a trama. Pode-se ver uma cratera em algum tipo de formação rochosa, ouve-se ruídos de eletricidade e barulho de vento, a câmera se aproxima lentamente da cratera descendo por ela até revelar algum tipo de objeto valioso perdido em seu interior, som de batidas, o objeto parece estar congelando, indicando que havia passado muito tempo que estava perdido, tem-se uma transição com fade out rápido para uma nova sequência na qual é apresentada Lara Croft.

Em uma sala pequena um tanto escura com alguns móveis um jogo de sofá vermelho, presença marcante de sombras pelo ambiente, iluminação amarelada vinda de um pequeno abajur e janelas com vidros coloridos fechados. A câmera faz um movimento de aproximação enquadrando Lara e um homem que chegava no ambiente, na tela escreve “Imperial Hotel – Calcuta, Present Day” indicando que se tratava dos tempos atuais no game e que a sala na verdade seria uma sala de hotel na Índia, o movimento de câmera e o enquadramento que ela propõe revela apenas uma parte da sala, sabemos que se trata de algum lugar grande, porém não é inteiramente apresentado (figura 2). Esse recurso é constantemente utilizado durante o game, a maioria das cutscenes do jogo busca aproveitar o posicionamento de câmera para criar a ilusão de grandes composições de cenários e evitar mostrar os personagens inteiros ou suas expressões enquanto estão falando, já que possuem movimentos faciais extremamente restritos, a maior parte da composição das cenas é bem resolvida explorando os planos dessa forma.



Figura 2: print da tela de jogo Tomb Raider (cutscene inicial)

Nessa primeira cutscene temos um close nos olhos de Lara (figura 3), que usa óculos de sol escuro, pelo reflexo dos óculos pode-se ver o homem com quem ela dialoga, excluindo a movimentação de lábios dos dois personagens enquanto falam, além de inserts e detalhes em outros objetos, como na capa de uma revista de aventura que é colocada pelo homem na mesa enquanto tenta convencer Lara de trabalhar para ele, ajudam a construir uma cena interessante.



Figura 3: Close nos óculos de Lara Croft

Lara é apresentada para uma agente de uma empresa chamada “Tecnologias Natalie”, que deseja contrata-la para trabalhar, elas conversam por videoconferência através de um notebook que é colocado sobre a mesa, com o uso de um plano over the shoulder, sobre os ombros de Lara pode-se ver a tela do notebook em desfoque onde a agente fala (figura 4), desse modo, não é possível ver muito bem quem fala na tela do computador e continuamos sem ver a boca de Lara quando ela responde. O uso desses tipos de planos dá consistência e realismo a cenas rudimentares com poucos recursos e é um bom exemplo de uso da montagem cinematográfica, explorando melhor os áudios das dublagens para conferir realismo através do som.



Figura 4: print da tela de jogo, over shoulder de lara Croft (cutscene)

Nesse diálogo também é revelado uma das maiores características da personagem Lara Croft, que diz não fazer trabalho por dinheiro e sim pela aventura, demonstrando personalidade forte e aventureira, aspecto bem explorado nesse primeiro jogo da série, onde a personagem ainda não era tão bem construída psicologicamente, fazendo da aventura seu traço mais marcante. No diálogo é apresentada também a primeira grande missão de Lara, que é a de recuperar um artefato milenar com poderes místicos perdido em montanhas cobertas por neve em um parque arqueológico no Peru, o mesmo objeto que é apresentado na cutscene introdutória perdido na cratera gigante. O jogo trabalha muito com elementos de repetição, que ajudam a contextualizar a narrativa para os jogadores, além de dar ritmo ao game.

Depois da introdução através das cutscenes iniciais o jogador é direcionado ao menu do game, que apresenta opções de jogabilidade além de introduzir a trilha sonora tema do game, uma canção instrumental suave que é uma das principais marcas do jogo, ela acompanha boa parte da gameplay. No menu o acesso ao jogo se dá através de um ícone no formato de um livro, que é onde acontece o salvamento do jogo remetendo a ideia de um diário de aventuras e viagens da própria Lara.

A primeira cutscene ao iniciar o game trás um grande plano geral sobre as montanhas cobertas por neve no Peru (figura 5), a câmera se aproxima de Lara, que caminha com dificuldade por causa do vento e pelo excesso de gelo, ela esta acompanhada por um homem que veste roupas típicas de indígenas peruanos, o que transmite a ideia de que Lara aceitou a missão.



Figura 5: Print da tela de Tomb Raider (plano geral)

A cena inicia-se com uma trilha forte que indica elementos de tensão, quando a música para pode-se ouvir o som de ruídos de vento forte, no momento em que é encontrado um primeiro símbolo em uma rocha que ganha destaque com um insert, a trilha volta a ficar forte e imponente Lara escala um paredão e aperta um botão para abrir a primeira porta do jogo, ouve-se o som da gigantesca porta de pedra se abrindo revelando uma caverna escondida, planos rápidos fazem a composição da montagem criando a ação da cena (figura 6).

Close no rosto do Peruano, que observa algo se aproximar de dentro da caverna, de modo dramatizado saem lobos de dentro da caverna escura atacando o homem que acompanhava Lara, a trilha continua forte e a tensão aumenta pelo ruído do vento e pelo latido dos lobos, Lara entra em ação pela primeira vez atirando contra os animais, a cada lobo morto temos um ângulo diferente do desempenho de Lara com a trilha pontuando o som dos tiros. Lara perde seu acompanhante e ainda assim entra na caverna, as portas se fecham nas costas dela que demonstra calma diante da situação de caos, o que sugere o quanto a personagem é forte e confiante.



Figura 6: Prints da tela do jogo Tomb Raider (planos de uma sequência da cutscene)

O som aliado à montagem (figura 6) auxilia na composição mais envolvente e realística da história do primeiro Tomb Raider, assim como nas cutscenes a gameplay se vale muito do som para compor elementos de mistério e ação. Quando o jogador assume o comando de Lara Croft pode perceber os sons e ruídos da caverna, que sugerem a presença de inimigos em boa parte animais selvagens ou armadilhas, até mesmo os sons dos passos de Lara sobre no terreno sempre presente no jogo ajudam a compor a especialidade do game.



Figura 7: Print da tela de jogo de Tomb Raider (início da gameplay)

Tudo na caverna possui um som mesmo não tendo tantos objetos para interagir ou compondo os cenários, cada porta, alavanca, botão ou blocos que são empurrados produzem ruídos, estes sons dão a sensação de envolvimento com jogo. A gameplay ainda possuiu os sons característicos de cada animal que aparece, destaque para o som das asas dos morcegos batendo que geram aflição de quem está jogando, e para a trilha musical de suspense que acentua momentos em que Lara é atacada por um animal mais assustador como dinossauros e ursos, a trilha aliada ao barulho feito pelos animais colocam o jogador em estado de alerta para os momentos de perigo durante o jogo.

Outra característica interessante da gameplay é a riqueza de detalhes apresentados no cenário no que desrespeita a deformidades, pegadas no chão de animais (figura 7) continuam presentes, presença marcante de sombras pelo cenário tanto a da própria Lara como a de outros personagens e objetos presentes no cenário, às sombras acompanham a movimentação de forma realística, além do fato de se um animal for abatido seu corpo não desaparece permanece no mesmo local onde ele cai. Lara também apresenta sinais de desgaste físico se é atingida por um animal, armadilha ou tiros pinga gotas de sangue de seu corpo.

Tomb Raider possui várias fases com diversos ambientes diferentes, a maioria sugere ruínas subterrâneas de templos antigos com referências a mitologias de diversas civilizações antigas, reforçando o caráter de aventura e busca por artefatos arqueológicos, os cenários são bem construídos com cores, texturas, luz e sombra criando contrastes e efeitos de profundidade, dando certo realismo a história principalmente pelo fato de haver uma renderização lenta dos cenários, fazendo com que partes do ambiente fiquem escuras antes de se aproximar completamente de algumas áreas (figura 8), desse modo a composição do cenário juntamente com o som auxiliam o jogador a se aprofundar no universo do jogo independente de falhas técnicas, causadas pelos *delays* de renderização das imagens.



Figura 8: Print da tela de gameplay de Tomb Raider (*delay* de renderização)

Quando Lara se aproxima de uma nova sala ou de algum item ouve-se uma pequena trilha de mistério, indicando que há alguma coisa na área que precisa ser encontrada, o jogador assim pode dar uma procurada por algum tipo de item ao ouvir o som. Os itens que Lara encontra durante o jogo variam entre munições, armas, além de peças que podem ser utilizadas para solucionar quebra-cabeças durante o jogo. Ao iniciar o game Lara possui uma barra de vida completa, durante o jogo se ela sofre algum dano à barra começa a diminuir (figura 9), cabe ao jogador evitar que Lara perca sua vida e encontrar quites salva-vidas durante as fases, que é o que garante que ela possa se recuperar evitando que a personagem morra ou que se chegue a game over antes de concluir sua missão.



Figura 9: Print da gameplay de Tomb Raider (Lara Croft ferida)

Durante o jogo algumas cutscenes curtas, auxiliam dando foco em detalhes como, por exemplo, uma porta que se abre no momento em que Lara aciona alguma alavanca, desse modo até mesmo durante as gameplays recursos e elementos de montagens e da linguagem cinematográfica trazem sentido e coesão para a narrativa do jogo.

A câmera da gameplay é fixa, por vezes há problemas para enquadrar a personagem em seus movimentos, mas esse problema é contornável com o ajuste que o jogador faz focando com o controle escolhendo para onde direcionar o olhar, isso pode ser um pouco lento e problemático, porém esse modo de utilizar a câmera durante uma gameplay em um jogo 3D era inovadora e acabava proporcionando uma experiência mais emocionante aos jogadores.

2. RESIDENT EVIL

Resident Evil é uma franquia de jogos que serve de exemplo de potencial de hibridação de plataformas, teve o seu universo expandido por diversas mídias alcançando grande sucesso de público e de crítica. O jogo foi criado pelo designer de games Shinji Mikami, desenvolvido e distribuído pela empresa Capicom no ano de 1996, a princípio com o gênero de *survival horror*, lançado inicialmente para o Playstation 1.

Os primeiros jogos da série giram em torno de uma infecção causada por um vírus conhecido como “T-Vírus”, projetado por uma corporação chamada Umbrella Corporation, o vírus se espalhou até chegar na cidade fictícia de Raccoon City, onde unidades táticas da polícia são enviadas para conter o caos, pois o vírus transformava os infectados em um tipo de zumbi e o combate a eles é o que movimenta o jogo.

Desde o princípio da série era possível identificar elementos ligados à linguagem cinematográfica, porém com as limitações tecnológicas da época. Apesar de conter elementos em 3D os games não traziam cenários totalmente em uma terceira dimensão, possuía uma câmera parada que não acompanhava muito bem os personagens, no entanto ainda assim os primeiros jogos traziam enredos bem desenvolvidos, personagens marcantes e carismáticos, com um bom uso de montagem de som e imagens. Os jogos traziam referências de filmes clássicos de horror, se passavam completamente durante a noite e as ambientações exploravam o uso de luz e sombra despertando o envolvimento e causando sensação de medo em seu público.

2.1. Análise da gameplay de Resident Evil 4

O jogo Resident Evil 4, marca uma mudança na franquia trazendo novos elementos narrativo para a história, deixando de trabalhar com o tão aclamado assunto de zumbis e a infecção biológica causada pela corporação Umbrella Corporation, temas que ajudaram a consolidar o sucesso dos jogos até aquele momento. Além de passar a usar uma abordagem estética muito diferente dos primeiros games da série, é o primeiro jogo da franquia principal a trazer um game completamente em 3D. O jogo ainda trazia alguns personagens icônicos dos games anteriores incluindo Leon S. Kennedy um agente especial do governo americano, que volta a protagonizar a série dessa vez com a missão de resgatar a personagem Ashley Graham, uma jovem frágil filha do presidente dos Estados Unidos, que foi sequestrada por uma misteriosa seita espanhola a Los Iluminados.

Ao iniciar o jogo temos as telas de menu, onde é possível fazer os ajustes para a jogabilidade e navegar entre as telas de opções de controle e de ajuda com instruções por meio de textos explicativos de como se operar o jogo.



Figura 10: Tela de menu do Resident Evil 4

Ao iniciar o game ouve-se a vinheta tradicional da franquia com uma vós gutural “*Resident Evil Four*”, que acompanhada da vibração do controle *Joistik* anuncia de modo emblemático a entrada no universo do game, criando uma tensão alertando o jogador para o tipo de game que ele está jogando, onde o terror e o suspense são gêneros presentes.

O game além de sofrer mudanças conceituais adaptou-se ao gênero de ação e tiro em terceira pessoa, esses elementos é que traz um novo conceito estético a franquia, que já consolidada se reinventa mesmo correndo o risco de não agradar o seu público habitual. A princípio o jogo foi lançado para o console Game Cube da Nintendo e para o console de segunda geração da Playstation, o Playstation 2 (site IGN), onde se tornou um grande sucesso mesmo se afastando do gênero inicial da série de *survival horror*.

O jogo inicia com uma cutscene que contém uma narração onde o jogador é informado e contextualizado dos acontecimentos dos jogos anteriores, nesse momento percebe-se que se tratava de uma sequência da série, a narração com uma vós forte masculina descreve os acontecimentos de forma documental acompanhada por legendas e inserts dos jogos anteriores em forma de flashbacks.

As imagens aparecem em tons avermelhados e amarronzados, com cenas de perseguição de zumbis, explosões, imagens aéreas demonstrando o caos causado pela

Umbrella Corporatin, intercaladas com imagens de laboratórios, onde o “T-Vírus” foi criado dando ideia da culpa da contaminação e da desestabilização da cidade a poderosa empresa, que representa de certa forma uma espécie de forma poder dentro da história, isso fica mais claro no momento em que se faz uma sobreposição do logo da Umbrella e da imagem da Casa Branca (figura 11) símbolo do poder americano, ao som de uma trilha instrumental imponente.



Figura 11: Print do jogo Resident Evil 4 (sobreposição da Casa Branca e do símbolo da Umbrella)

É a partir desse momento que a série Resident Evil passa a trazer elementos mais realísticos e com maior profundidade de narrativa para seus jogos, essa é uma grande característica de Resident Evil 4 e uma das características que mais aproximam o jogo da linguagem audiovisual do cinema, também como meio de trazer temas de relevância social a seu público, o que ajuda a compor com mais fidelidade o desenvolvimento da narrativa.

A cutscene inicial se encerra megalomaníaca com efeitos visuais, explosões, tomadas aéreas típicas de cenas de grandes filmes de ação, escreve-se na tela o nome do jogo a trilha sonora para e as imagens se encerram com um fade out. Essa cena inicial se vale de elementos da montagem cinematográfica que é uma das principais características do game inteiro.

Inicia-se outra cutscene, escreve-se na tela “Sex Years later...”, começa outra trilha sonora ritmos e cantos latinos indicando uma nova espacialidade geográfica, a imagem vai aparecendo gradativamente Leon, personagem conhecido de jogos anteriores está em um carro sentado no banco de trás observando a paisagem. No banco da frente ao volante e no banco do carona dois policiais conversam entre eles.

Pode-se ver pelo ponto de vista de Leon a estrada no meio de uma floresta que cerca o carro, um ambiente diferente dos primeiros jogos. A primeira característica que se destaca é o fato de agora o jogo não se passar totalmente durante a noite, pode-se perceber que se trata de uma floresta escura por ter muitas árvores altas e o céu acinzentado, porém ainda é dia, do mesmo modo cria-se uma atmosfera de suspense, principalmente pela exploração dos planos de ponto de vista do personagem principal e das triangulações feitas entre os policiais.

Planos da floresta com tons predominantemente marrons acinzentados, muitas folhas secas de árvore pelo chão, a presença de ruídos do carro, dos passos dos personagens, do vento nas folhas e uma trilha sonora que pontua momentos de maior tensão compõe um ambiente de suspense. Pode-se perceber que há algo de estranho na floresta, através de como é construído os planos e pela forma que são intercalados, over the shoulder (plano de câmera sobre o ombro), alternados com POV (plano onde a câmera fica na perspectiva do personagem), no caso do personagem Leon, nos colocam em alerta para o que pode acontecer.

Ainda nessa sequência um momento de maior tensão se dá quando o carro para e um dos policiais desse, ele anda pela floresta e se sente observado, a música de suspense e os sons da floresta intensificam a montagem, temos um plano de um ponto de vista de dentro da floresta, não sabemos o que ou quem observa os policiais e Leon, evidenciando que de fato os personagens estão sendo observado e de que existe algo estranho naquele lugar.

É carregado o primeiro *Loading* do jogo, a cutscene continua com o mesmo dinamismo de planos, Leon se separa dos policiais seguindo sozinho por uma trilha na floresta, antes da gameplay começar o momento em que o jogador assume o controle de Leon, temos outro tipo de cutscene, uma tela única dividida onde se tem uma espécie de conversa de rádio através de vídeo (figura 12), um lado para Leon e outro para Ingrid Hunnigan, uma agente secreta que é a única fonte de comunicação de Leon com os Estados Unidos, ela passa informações, instruções do que deve ser feito para realizar o resgate da filha do presidente, esse tipo de cutscene é recorrente durante o jogo, normalmente acompanhada por legendas, ajudando a orientar o jogador.



Figura 12: Print do jogo Resident Evil 4 (cutscene da conversa por rádio)

Ao fim desse diálogo o jogador passa a controlar o personagem Leon e como já visto nas cutscenes, o posicionamento de câmera do jogo vem atrás do personagem, permanecendo a quase todo momento sobre seu ombro, um grande diferencial com relação aos outros games anteriores da franquia, uma inovação que posteriormente passou a ser incorporado por outros games de ação em terceira pessoa, esse modo de câmera já muito utilizado no cinema ajuda muito na jogabilidade oferecendo mais liberdade de movimentação para o personagem, podendo focar com mais precisão lugares, objetos e outros personagens presentes em um cenário em 3D, principalmente quando o personagem precisa atirar e se movimentar rapidamente, esse plano deixa a ação mais realística e dão aos momentos de gameplay aspectos mais cinematográficos.



Figura 13: Print da tela de gameplay Resident Evil 4 (over shoulder – Leon)

O jogador avança com Leon pela trilha por entre a floresta, nesse momento ele possui uma pistola com mira a laser, consegue atirar, andar, correr, tem a liberdade de explorar a floresta ou se manter na trilha. O jogador é motivado a continuar a trilha pela composição do cenário, pois ao fundo entre as árvores é possível ver uma casa velha de madeira, essa construção de cena instiga o jogador a se aproximar da casa e se manter atento na missão e na narrativa, a maioria dos ambientes e cenários são construídos dessa forma, com montagem de planos que podem ser feitos pela forma que o jogador direciona a câmera, tornando o jogo envolvente.

Quando Leon se aproxima da casa inicia-se outra cutscene, na qual temos um plano do lado de dentro da casa, o jogador pode acompanhar a chegada de Leon no ponto de vista de alguém que observa por uma janela. A sombra na janela de madeira um tanto velha e deteriorada cria um ambiente de suspense (figura 14).



Figura 14: Print da tela de Resident Evil 4 (P.O.V. de dentro da casa)

A gameplay segue o jogador ainda pode escolher se entra na casa ou não naquele momento podendo explorar ao redor em busca de itens que tenham alguma serventia durante a missão, os itens podem variar entre ervas que são utilizadas para aumentar a vida do personagem, armas, munições, joias que podem ser vendidas ou trocadas durante o jogo, além de ouro. Dependendo do tipo de jogador ou do tipo de experiência que se busque na gameplay de Resident Evil 4, é possível criar estratégias que favoreçam uma melhor jogabilidade na missão de Leon, aumentando ou diminuindo o nível de desafios e dificuldades de acordo com a preferência de cada jogador.

Dentro da casa, inicia-se uma cutscene na qual Leon tenta um dialogo com um homem de aparência velha com roupas surradas típica de camponeses de vilarejos humildes, a cena se compõe de planos e contraplanos, enquanto Leon se aproxima do homem que está de costas e meche em uma lareira, Leon mostra uma foto de Ashley para o homem que se vira dando inicio a um diálogo, o homem parece irritado pelo tom de voz, inicia-se uma trilha sonora dando tensão a cena, que se intensifica quando o homem se vira pegando um machado para atacar Leon, temos um plano em movimento no ponto de vista do homem se aproximando de Leon, quando o plano troca para um contraplano em um over shoulder de Leon, o jogador volta a assumir o controle estando dentro da cena, o desafio de enfrentar o homem estranho fica por conta do jogador.

Outra cutscene rápida assim que Leon consegue matar o homem se inicia, um caminhão sai, Leon observa pela janela o carro se afastando, pode-se ver outro homem estranho agindo de forma semelhante ao que havia atacado Leon dentro da casa carregando um

machado. Ouve-se som de uma explosão causada por acidente com o caminhão a cutscene finaliza com uma conversa de rádio no mesmo padrão de tela única dividida para a Ingrid e para Leon, onde através do diálogo sabemos que existem pessoas agindo de forma hostil no local, Ingrid manda Leon sair da casa e seguir para uma vila próxima, para dar sequência a sua missão de resgate.

O jogador no controle de Leon tem um objetivo principal, o de resgatar Ashley, porém durante o jogo ele tem desafios que estão ligados aos ataques de uma população de pessoas contaminadas por plagas, uma espécie de parasita que ao se instalar em um ser humano passa a controla-lo deixando-o com comportamento estranho e agressivo, as pessoas da vila contaminadas são chamadas de ganados, não se trata de uma infecção como a do caso do “T-Vírus”, porém também levam humanos a agirem de forma hostil descontrolada. Descobrir o porquê dessa contaminação vai se interligando a história principal do jogo, apresentando novos personagens durante a gameplay, guiando o jogador a chegar ao objetivo principal e se aprofundar na história contada pelo game.

Boa parte do cenário e a maioria dos objetos presentes no jogo podem ser manipulados pelo jogador, que pode subir escadas, empurrar caixas, atirar em portas, correntes e paredes, que apresentam sinais de destruição ou levantam camadas de poeira, o que dá um efeito realístico para as interações dentro do game.

Os contaminados pelas plagas aparecem de algumas formas diferentes durante as fases do jogo, a inteligência artificial dos personagens está mais ligada ao modo de ataque, eles se movimentam de vagar e atacam Leon ou arremessam objetos em sua direção, o que pode causar danos no personagem que ao ser atingido repetidas vezes pode chegar à morte, obrigando o jogador a reiniciar o jogo.

O jogo é composto de três grandes fases, a primeira é ambientada em uma vila, cercada por uma floresta, os objetos, animais, a aparência das casas, a forma de se vestir dos personagens indicam que se trata de um local isolado, de uma zona rural com baixa tecnologia, onde os trabalhos com animais e mineração deveriam ser a grande atividade do local, que parece deslocado no tempo. Tudo isso em contraste com Leon e seus equipamentos e armas sofisticadas, indicando que por se tratar de uma região isolada do resto do mundo os moradores da vila foram vítimas de algum tipo de ataque que permaneceu escondido até aquele momento.

Leon precisa enfrentar os ganados para passar pela vila, quando ele consegue matar algum na maioria das vezes o corpo desaparece ficando algum tipo de item que pode ser apanhado pelo jogador, os itens conquistados durante a gameplay são adicionados ao

inventário do jogador, que pode ser acessado por telas de menu em formato de maleta que contém espaços contados para o armazenamento dos itens, ficando a critério do jogador o que vai guardar usar ou descartar já que nem tudo cabe na maleta, isso além de motivar a interação e dar ideia de liberdade, traz realismo a trama por que não seria possível um personagem se deslocar com tantos objetos, por vezes fazer essas escolhas complica a jogabilidade, pois ao se descartar um item importante abre-se mão de utiliza-lo em um momento mais a frente quando ele poderia ser necessário. Os Itens podem ser também combinados e vendidos abrindo espaço na maleta, a boa administração do inventário torna o jogo estratégico e instigante aumentando os desafios.

Um momento emblemático da primeira fase é quando os ganados derrubam uma pedra gigante que rola na direção de Leon, criando uma mistura de animação com gameplay, onde o jogador tem que correr com o personagem e desviar da pedra, trazendo uma referência do cinema da clássica cena do filme Indiana Jones Os Caçadores da Arca Perdida, 1981, de Steven Spielberg, acentuando ainda mais o tom de ação que o jogo se propõe.



Figura 15: Cena do filme Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida



Figura 16: Print da gameplay de Resident Evil 4

Em outra cutscene um novo personagem é apresentado a história, Leon encontra Luis Sera, um ex-cientista e pesquisador que estava preso dentro de um armário, ele trabalhava com pesquisas sobre as plagas para a seita Los Iluminados, responsável pela contaminação dos moradores da vila, essa cena marca o fim do primeiro capítulo do jogo, Leon ajuda Luis a se libertar, porém ambos são apanhados Bitores Mendez, membro da seita Los Iluminados. A cena tem elementos de ação e tensão por uma construção de montagem com planos rápidos (figura 17), dando enfoque nos golpes e na luta onde Leon é golpeado.



Figura 17: Prits da tela do jogo Resident Evil 4 (planos de uma sequência de ação e luta)

Uma cutscene inicia o segundo capítulo, na qual Leon aparece capturado e está acorrentado em uma sala pequena, um membro da seita usa uma túnica roxa, algum tipo de traje utilizado pelos membros dos Los Iluminados, ele injeta a plaga em Leon dizendo: “Logo você não poderá resistir a esse poder”. A sala pequena e claustrofóbica aliada aos planos na perspectiva de Leon focando para vários pontos diferentes juntamente com a trilha sonora cria uma atmosfera incomoda, acentuando o suspense.

Leon desmaia, ao acordar ainda está acorrentado sentado no chão com Luis que também estava desacordado, Leon acorda Luis, eles conversam e no diálogo são trocadas informações de onde Ashley, a filha do presidente estaria. Descobre-se que ela foi sequestrada pela mesma seita que infectara a vila e Leon com a plaga.

Luis é um personagem irônico e carismático e a maior parte de suas falas é sarcástica, é através dele que muitos dos planos dos Los Iluminados são revelados, na gameplay é possível em um determinado momento enfrentar ganados com a ajuda dele, o jogador no

controle de Leon, enquanto Luis fica no modo inteligência artificial e animação, o que proporciona uma montagem realística ao jogo, dando maior envolvimento com a história e com os personagens.

Leon e Luis se separam, Leon segue sua missão de encontrar Ashley, o cenário do jogo vai ficando gradativamente mais escuro iniciando a chegada da noite, existem pontos com iluminação feita com tochas rústicas pelo caminho, inicia-se uma chuva, pode-se ouvir o som do vento e de relâmpagos que de vez em quando iluminam o cenário. Elementos de horror com o uso de luz e sombra são acrescentados, principalmente por uma passagem em um cemitério, que fica entre o caminho para a igreja onde Ashley estava. O encontro com a filha do presidente acontece através da cutscene de transição do segundo para o terceiro capítulo.

Leon informa através do rádio que o resgate estava feito e que deveria retornar com a garota. Volta-se para a gameplay agora além do jogador controlar Leon, ele tem que proteger Ashley, a câmera passa a acompanhar os dois personagens mantendo sempre a garota no quadro acompanhando Leon, a vida de Ashley deve ser preservada como a vida de Leon, danos à personagem comprometem o jogo, se ela morre assim como quando Leon morre significa game over, a missão deve ser reiniciada. A presença da personagem dificulta a missão e exige que o jogador fique mais cauteloso em suas decisões.

Atravessando a vila Leon chega a um castelo, que representa a segunda grande fase do jogo onde são descobertos outros personagens. O castelo é composto por muitas salas e cada uma delas contém uma forma de decoração diferente, algumas são pouco iluminadas com aspecto sombrio, outras têm aparência de templos religiosos, com altares e objetos místicos, esta é a parte do jogo que tem mais elementos de horror a ambientação é reforçada pelo som dos passos dos personagens e em determinados momentos com trilhas sonoras fantasmagóricas.

A maioria das explicações do jogo a respeito das plagas e dos Los Iluminados se dá por cutscenes, que trazem diálogos entre os membros da seita com Leon, todos esses encontros acabam trazendo não apenas informações que compõe a narrativa, mas também novos desafios para Leon para proteger a vida de Ashley que apesar de passar boa parte da gameplay com ele, acaba sendo capturada em alguns momentos onde Leon volta a seguir a gameplay sozinho.

Leon conhece Osmund Saddler, o líder dos Los Iluminados, quem planejou o sequestro da filha do presidente, ele pretendia chegar ao poder espalhando a plaga através da contaminação da garota. As cenas com Saddler revela o grande vilão da história. Saddler é

construído de forma simplista e maniqueísta, porém causa grande tensão por sua forma imponente de falar e suas roupas, mantos em tons de roxo carregados de simbologias de ocultismo.

As cutscenes presente no jogo por vezes são mistas com a gameplay, sendo possível a interação do jogador em alguns momentos e são elas que reforçam os elementos da montagem no estilo cinematográfico. Um bom exemplo é a cena em que Leon e Ashley encontram Ramon Salazar, o dono do castelo, um anão que é controlado e discípulo de Saddler. Na primeira aparição do personagem ele é apresentado de forma grandiosa, mesmo sendo um anão com a voz estranhamente aguda. Salazar se veste com roupas que o deixa com aparência de um homem poderoso, o personagem aparece posicionado entre dois seguidores dos Los iluminados, que usam mantos vermelhos cobrindo até suas cabeças, os planos em conjunto dos três dão aspecto de poder e segurança a Salazar mesmo sendo um anão, em uma composição simétrica, intercalando planos próximos e o uso de plongées e contra plongées dão ao personagem grandiosidade e uma ideia de poder.



Figura 18: Print de Resident Evil 4 (Contra Plongée enquadrando Salazar)

Muitos enquadramentos e composições de planos, até mesmo as roupas dos seguidores do Los Iluminados se assemelham ao filme O nome da rosa, 1986 de Jean-Jacques Annaud, as roupas dos monges no filme e dos Los iluminados no jogo (figuras 19 e 20), ajudam a compor uma estética medieval de servidão e obediência a uma religião.



Figura 19: cena do filme O Nome da Rosa



Figura 20: Print da gameplay de Resident Evil 4

Nesta fase a maior parte dos inimigos a serem enfrentados por Leon são esses seguidores parecidos com monges, eles atacam quase da mesma forma que os ganados, porém são um pouco mais resistentes dando mais trabalho para serem derrotados. Se Leon consegue passar por todos os adversários no castelo e encontrar Ashley, ele segue para o ultimo grande desafio da fase, que é enfrentar Salazar em uma fusão com uma forma de plaga gigante

evoluída, um dos maiores chefões do game, parte do desafio se tem por cutscene e a maior parte fica com o jogador a responsabilidade de exterminar a estranha criatura gigantesca.

A cutscene é assustadora e apresenta de forma dinâmica a criatura que Leon deve enfrentar, com som acusmático de explosões acompanhado por uma trilha forte, com planos e contra planos da criatura se expandindo e da reação de Leon, que fica acuado quando baixa uma grade de ferro que o prende junto ao monstro. Desse modo a gameplay é entregue ao jogador que enfrenta a fera para conseguir zerar a fase.

A terceira e ultima grande fase do jogo se passa em uma ilha, onde se encontra os laboratórios científicos dos Los Iluminados, a ilha é igualmente lotada de inimigos a serem enfrentados, os ganados voltam a aparecer e outros tipos de criaturas que foram vítimas de experiências científicas aparecem, além de outros adversários que ainda são humanos e podem atacar com armas de fogo.

A ilha é escura, a pouca iluminação vem de tochas com chamas em azul deixando a ilha sempre com um tom azulado, o cenário é composto por rochas, relevos e algumas construções em ruína cercadas por sacos de barricadas, que sugerem que o local já foi o cenário de vários conflitos anteriores, ter acesso aos laboratórios é complicado pelo excesso de inimigos a serem enfrentados do lado de fora, uma pequena cutscene revela Ashley aprisionada na ilha, sendo levada para dentro do laboratório, isso motiva o jogador a resgata-la novamente.

Um dos principais desafios próximo à entrada do laboratório é o confronto com Krauser, um personagem com aparência de militar que assim que Leon chega à ilha se mostra um obstáculo, ele tem armas de fogo, porém o confronto final com a personagem ocorre depois de uma cutscene, na qual Krauser sofre uma mutação por também ser infectado com a plaga, a cena é construída com planos e contraplanos colocando Leon inferiorizado diante da criatura, o combate inicia-se quase que instantaneamente passando o controle da ação para o jogador de forma bem dinâmica.

As salas dentro do laboratório são em sua maioria pequenas e claustrofóbicas, lembrando salas cirúrgicas, sugerindo as experiências que ocorriam no local, além de conter a presença de *Regenitors*, um novo tipo de inimigo uma espécie de mutação genética trazida por experiências com seres humanos, que oferece perigo no combate com Leon. Alguns ambientes contêm restos de corpos em decomposição, nos momentos da gameplay em que Leon se aproxima desses dejetos há um som de zumbido de moscas, aumentando a aflição e trazendo realismo a gameplay.

Dentro do laboratório Leon volta a se encontrar com Ada Wong, uma espiã conhecida da série Resident Evil, a personagem aparece algumas vezes no decorrer da missão de Leon em Resident Evil 4, ela é apresentada com características peculiares que se assemelham a de uma *femme fatale*, tipo de personagem feminino popularizado pelo cinema, principalmente em filmes *Noir*, a personagem tem um caráter dúbio, não conseguimos concluir se está do lado de Leon ou não, apesar de cooperar em algumas missões, aparentemente só está interessada em mérito próprio em sua missão, que é a de descobrir mais sobre as plagas. Ada está usando o tempo todo um longo vestido vermelho que explora a sensualidade, sua cena mais interessante é uma das finais do game, no momento em que ela deixa Leon e Ashley para trás mesmo sabendo que a ilha estava para explodir.

A cutscene se inicia com a morte do ultimo chefe do game, Leon pega um artefato importante sobre as plagas, Ada surge com uma arma apontada para a cabeça de Leon, com som de zumbido de vento e barulho de hélices de helicóptero, montagem em planos rápidos, closes no rosto de Ada que esboça um sorriso como se dominasse a situação. Essa é a ultima aparição de Ada no game e uma das ultimas cutscene do jogo, com elementos que aumentam o clima de filme de ação.



Figura 21: Cutscene de Resident Evil 4 (Ada apontando arma para Leon)

Depois da sequência de ação do fim do ultimo chefe e da saída de Ada da ilha de helicóptero, a gameplay continua o jogador ainda deve sair com a Ashley da ilha antes da explosão, para isso o jogador pode pilotar um Jet Sky levando Ashley na garupa, acelerando e desviando de pedras em um túnel escuro. Esses instantes finais garantem ao jogador envolvimento máximo até o fim do game, que se encerra com uma cutscene assim que Leon e

Ashley se afastam da ilha em alto mar, vemos o Jet Sky indo rumo ao por do sol e temos certeza de que os personagens estão em segurança e que a missão foi concluída com sucesso.

O enredo tem certo grau de complexidade, trazendo discussões geopolíticas, questões de poder e ocultismo, porém tudo é entrelaçado de forma simples e entregue ao jogador no decorrer das fases de forma linear facilitando o entendimento. É um princípio de narrativas mais elaboradas em games, que na geração de 64 Bits já poderia ser aproveitada como audiovisual com estética e linguagem mais próxima do cinema, utilizando montagens estilizadas para provocar o jogador.

3. GRAND THEFT AUTO (GTA)

Grand Theft Auto popularmente conhecido como GTA, é uma série de jogos de videogame lançado no ano de 1997 para o primeiro Playstation e PCs. Desenvolvido pela DMA Design atualmente Rockstar North e distribuída pela Rockstar Games, à empresa que conquistou o mercado graças à popularidade da franquia de jogos que trazia como enredo principal o roubo de carros e a possibilidade de se explorar livremente um cenário em mundo aberto, ou seja, o jogador possuía a liberdade de não seguir as missões que o jogo continha, estando livre para percorrer pelas ruas das cidades fictícias livremente.

As missões no primeiro jogo da série colocavam o jogador na pele de um personagem que vinha do mundo do crime com a missão de realizar roubos de carros. O jogador era recompensado por esse sistema, porém teria problemas com a lei já que assim como na vida real o roubo e outros crimes são proibidos no game, colocando o personagem na lista de procurado da polícia se cumprisse as missões do jogo, dependendo da quantidade de crimes cometidos pelo personagem mais o nível de procurado aumentava, dificultando a conclusão das missões, um dos grandes desafios no game conforme o nível de procurado do jogador era o de fugir da polícia.

A princípio o enredo era simples apesar de o jogador poder escolher o seu personagem e conhecer algo sobre sua história, não havia um desenvolvimento aprofundado das narrativas nem das personagens, além do fato do jogo ser apenas parcialmente em 3D e possuir uma câmera que capturava as imagens de cima do cenário, não oferecendo muitos ângulos para as ações dos personagens. Mesmo assim o conceito de liberdade, a possibilidade de controlar um personagem de caráter criminoso, concedeu notoriedade ao jogo que foi adquirido profundidade em suas narrativas, trazendo elementos estéticos já muito utilizados no cinema ao explorar a vida urbana e o universo do crime, elementos que ajudaram a trazer os

videogames para uma era mais avançada onde os personagens possuíam mais desenvoltura psicológica, menos maniqueístas, incorporando dilemas realísticos do comportamento humano.

O terceiro game da série principal, foi o primeiro totalmente em 3D, lançado inicialmente para o console Playstation 2 em 2001, foi o primeiro a incorporar uma estética mais realista e o conceito de controle de personagem em terceira pessoa, daí em diante a cada novo jogo da franquia os cenários e personagens foram ficando cada vez mais detalhados, sem perder as características de jogo em mundo aberto com a possibilidade do jogador se manter na narrativa proposta pelo jogo concluindo missões ou podendo fazer a sua própria história.

Uma característica marcante no universo de GTA, é que mesmo que o jogador cumpra as missões ele é livre para fazê-las da forma que achar melhor, assim a experiência é diferente para cada jogador. Em um cenário gigantesco de mundo aberto, cada decisão do jogador revela uma nova faceta do jogo.

Desde os primeiros jogos da série o game oferece aventuras em grandes cidades fictícias, que são fortemente inspiradas em metrópoles reais, estas cidades vão sendo revisitadas durante a franquia e a cada evolução de geração de consoles e tecnologia, se torna possível explorá-las melhor e perceber detalhes que a cada jogo ficam mais realísticos. As cidades servem de suporte para o desenvolvimento das histórias, podendo apresentar a divisão do mundo do crime por gangues que ficam em regiões diferentes, ajudam a compor com mais fidelidade os perfis dos personagens desde tipo de roupas até a personalidade dependendo de onde eles se encontrem dentro do mapa da cidade. O mesmo acontece com casas e carros nas ruas, dependendo do bairro ou da cidade demonstram se é um local perigoso, seguro e até mesmo a situação social e econômica do lugar, as cidades operam como um grande plano de fundo das narrativas.

As cidades também podem ser ambientadas em décadas e anos diferentes, desse modo servindo de viés na construção dos enredos e da estética que o game pode trazer. Grand Theft Auto: Vice City', 2002 se passa na cidade litorânea fictícia de Vice City, inspirada fortemente na cidade de Miami nos anos de 1980. É a partir desse game que as cidades passam a ter papéis mais importantes esteticamente na composição de GTA.

Na sequência no ano de 2004 foi lançado um dos games mais populares da franquia o Grand Theft Auto: San Andreas, que se passava no estado fictício de San Andreas, o game trazia inovações consideráveis em todos os sentidos, da jogabilidade a cenários muito maiores que os outros jogos até então, passando por três cidades Los Santos, San Fierro e Las Venturas, que de certo modo representavam o estado americano da Califórnia, o jogo trazia

uma história mais profunda e apresentava um dos personagens mais carismáticos e populares da franquia o Carl Johnson, conhecido como CJ um dos primeiros personagens mais profundos da série GTA, um jovem negro de classe baixa que ao retorna a sua cidade natal após a morte de sua mãe passa a se envolver com gangues. Dilemas morais e éticos reforçam de forma realística o jogo que é ambientado nos anos 1990.

Outra cidade fictícia famosa da franquia é Liberty City, inspirada na cidade americana de Nova York ela serve de pano de fundo para dois jogos da série principal, o Grand Theft Auto: Liberty City Stories ainda para a geração 32 bits lançado no ano de 2005, a cidade também é usada no game que estreou a nova geração com gráficos em HD, Grand Theft Auto IV (GTA IV), lançado para os consoles Playstation 3 e X Box 360 no ano de 2008, mesmo ano em que a trama do game se passa. O jogo apresenta uma trama bem elaborada, utilizando recursos da linguagem cinematográfica com mais precisão, já que possuía mais qualidade de renderização de som e imagens que seus anteriores, destaque para a cutscene de introdução inicial do game onde é apresentado o personagem principal Niko Bellic ,um ex-soldado da Guerra Civil Sérvia que se muda para a cidade de Liberty City, em busca de vida nova na América, a cena introdutória trás questões dramáticas que incluíam além do universo já explorado na série da criminalidade urbana, o drama de imigrantes estrangeiros em grandes cidades americanas.

Grandes planos gerais são utilizados para explorar o navio do qual Niko está a bordo rumo aos EUA, além de planos sequências que exploram o navio mostrando os passageiros em diálogos reveladores nos quais são abordadas as questões do sonho americano. Ao som de uma trilha que sugere ação e aventura em ritmo de Hip Hop, musica tema do jogo que inicia o game no clima estilizado da franquia apresentando os créditos iniciais, a cena se passa durante a noite com um tom de coloração melancólico azulado que sob a trilha revelam através da montagem (figura 22), que a vida na América poderia não ser a realização de sonhos, mas sim a entrada em um mundo onde a disputa pela glória e poder poderiam levar a criminalidade.



Figura 22: Prints da tela do jogo GTA IV (cutscene de abertura)

3.1. Análise da gameplay de Grand Theft Auto V (GTA V)

O quinto jogo da série principal GTA foi lançado no ano de 2013 para os consoles Playstation 3 e X Box 360 e trás as características de jogabilidade dos jogos anteriores, se trata de um jogo de ação em terceira pessoa com mundo aberto, onde é possível seguir as missões propostas pelo game ou desenvolver a própria história, explorando a cidade ao modo do jogador, sendo possível andar, correr, atirar com armas das mais variadas, pilotar diversos veículos e lutar.

A trama volta a se passar no estado de San Andreas e apresenta três personagens principais possíveis de serem controlados, com histórias que se cruzam durante a gameplay. Michael de Santa um ex-assaltante de bancos de meia idade, Franklin Clinton, um jovem negro de classe média baixa com envolvimento em gangues e Trevor Philips, um ex- militar que se envolveu com a criminalidade. Os três personagens carregam dramas fortes em suas histórias, possuem problemas familiares que são decorrentes de seus estilos de vida e que interferem na narrativa.

O jogo apresenta uma física mais realista, por isso o desempenho dos personagens está ligado a sua aparência física, idade e condições de ataque no qual se encontra interferem na movimentação e na jogabilidade do personagem, por isso cada personagem apresenta uma forma de andar e se mover. O mesmo vale para o desempenho dos carros e veículos em geral no jogo, dependendo das condições do carro, por exemplo, e da sua marca ele apresenta características próprias em seu controle, estabilidade e velocidade.

Durante o carregamento inicial do jogo assim como em outros jogos da série são apresentados quadros em desenhos de personagens e cenários do game ao som da trilha tema. Quando o jogo começa inicia-se uma cutscene mostrando um assalto a um banco nove anos atrás, que tem elementos de gameplay dando à oportunidade ao jogador de participar da cena controlando os personagens. Dois dos personagens principais estão presentes, Trevor e Michael, nesse momento o jogador fica sabendo que eles já se conheciam.

As salas do banco são ambientadas com muitos detalhes, adesivos e cartazes na parede são apresentados com nitidez, cada personagem presente na cena além de bem composto com figurinos detalhados agem com movimentos e falas realísticas demonstrando desespero, temos as reações das vítimas do assalto e a tensão na cena se da pela agilidade na montagem de planos e movimentos de câmeras de forma fluida, de modo que quando o

jogador entra em ação não exista muita diferença entre a cutscene e a gameplay, como se os movimentos de câmera seguissem em plano sequência.

Na tela do jogo a todo o momento é possível acompanhar em um mapa pequeno e simples a esquerda do vídeo a posição dos personagens e os locais próximos onde a ação se desenvolve, além de outras informações aparecerem em forma de legendas na tela para o jogador poder se guiar na missão, como por exemplo, a indicação de qual botão do controle deve ser pressionado para cada movimento do personagem, essas informações aparecem de forma sutil e não incomodam o jogador, pois são bem incorporadas as cenas.

A câmera segue o personagem que está sendo controlado pelo jogador formando planos próximos, americanos e em sua grande maioria over the shoulder, se mantendo sobre o ombro do personagem. A forma que a câmera acompanha o personagem além de garantir um manuseio fácil para o jogador, opera construindo misancenens elaboradas que pela beleza e sofisticação dos gráficos em alta definição torna-se mais bem incorporadas as narrativas.

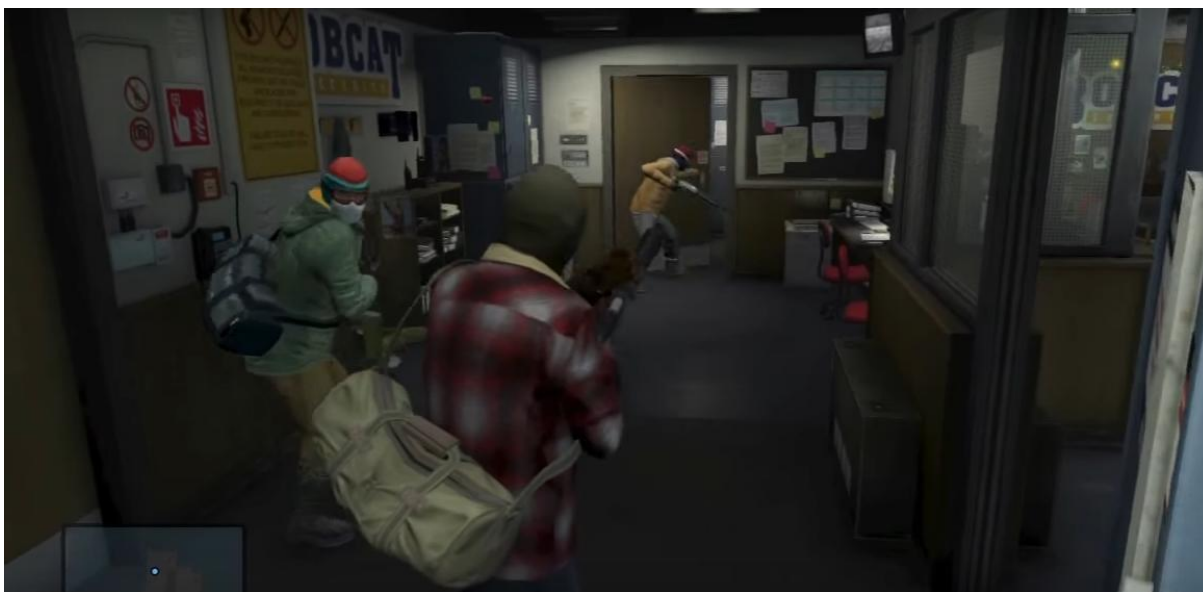


Figura 23: Print da cutscene e gameplay introdutória de GTA V

Os personagens que estão sendo controlados podem ser alterados durante a gameplay dentro de uma ação dependendo da vontade do jogador, a sequência inicial fica mais emocionante dessa forma e tem um pico de emoção no momento em que um dos personagens é encurralado pela polícia, deixando a critério do jogador qual personagem assumir para ter melhor controle do jogo.

A primeira sequência de rua no game acontece com o desenvolvimento da cutscene do roubo do banco, quando os ladrões trocam tiros com a polícia na rua numa tentativa de fuga. Neve cobre o chão, o céu é escuro e nublado sugerindo fim de tarde, com uma coloração em

tom de azul trazendo uma leve melancolia, mesmo com a presença da trilha acelerada e o som dos tiros com efeitos sonoros realísticos, compondo a cena de forma emocional.



Figura 24: Print da gameplay de GTA V (Uso do plano over shoulder)

A sequência de ação segue a cutscene ganha efeitos de explosões no momento de fuga com o carro. Outro elemento sempre presente na franquia se manteve em GTA V o de dirigir como em jogos de corrida, ganhado ainda mais realismo e se aproximando ainda mais de tomadas cinematográficas, com pistas e paisagens altamente detalhadas com efeito de sombras que se aproximam muito do real. Quando o controle é entregue ao jogador não se nota diferença no tom da ação que permanece renderizando bem os cenários por onde o jogador dirige, o que não acontecia muito bem nos jogos mais antigos da série, pois havia uma dificuldade de renderização e os cenários acabavam ficando comprometidos em certos pontos.



Figura 25: Print da gameplay GTA V (controlando o carro)

Outra cutscene se inicia dessa vez trazendo as imagens de um enterro, onde percebemos no discurso de um padre que se trata do enterro de Michael, porém com recursos da montagem é apresentado de forma bem construída ao jogador que Michael havia forjado a própria morte para despistar a polícia, temos planos do personagem espionando o enterro falso, iniciam-se os créditos iniciais do jogo como uma espécie de prólogo onde se pode perceber que o personagem havia deixado à vida do crime.



Figura 26: Print da tela de jogo do GTA V (cutscene Michael espionando o próprio velório)



Figura 27: Prints de planos do GTA V (cutscene do enterro falso de Michael)

Em seguida temos outra cutscene onde Michael aparece alguns anos mais velho. Em um consultório psicológico com aparência de meia idade, Michael usa roupas elegantes sugerindo que o dinheiro do roubo havia deixado ele em boas condições financeiras, no diálogo com o psicólogo percebe-se que ele ainda assim não está satisfeito com a vida que leva e com sua família, inicia-se a musica tema de GTA V, o tradicional ritmo em batidas Hip Hop sugerindo as mesmas ideias de sonho americano de conquista da vida bem sucedida, que nem sempre acontece pelas mesmas vias.

Sob a trilha que fica mais intensa a câmera segue Michael pelas ruas de uma cidade litorânea com planos que lembram movimentos de grua e imagens aéreas, exibindo grandes planos gerais da cidade ensolarada revelando a vida cotidiana na metrópole, com luz e sol forte sobre as regiões próximas a praia, e sombras perto de prédios e regiões mais

industrializadas, sugerindo os problemas da cidade assim como a de qualquer outra grande cidade contemporânea com o capitalismo e a busca pelo poder.



Figura 28: Print da tela de jogo GTA V (plano geral da cidade)

A sequência é realística e utiliza planos semelhantes aos planos das sequências externas do filme Scarface, 1984 de Brian De Palma, até mesmo a coloração utilizada no game ajuda a compor a estética do jogo com fortes referências do filme, (figuras 29, 30, 31 e 32)



Figura 29: Print da tela do filme Scarface



Figura 30: Print da tela de GTA V



Figura 31: Print da tela do filme Scarface



Figura 32: Print da tela de GTA V

Muito das histórias presentes no enredo de GTA V apresentam discussões e uma estética muito parecida com os filmes do movimento cinematográfico da Nova Hollywood, dos anos 1970 nos Estados Unidos, movimento que trouxe elementos de violência explícita ao cinema popular, dando voz e protagonismo a personagens de caráter dúbio e envolvidos com a criminalidade urbana de alguma forma. Em diversas cutscenes do jogo podem-se notar referências, até mesmo nas gameplays onde sempre pode ser mostrado um lado da cidade sujo, violento e assustador que por vezes se assemelham a filmes como *Taxi Driver*, 1976 de Martin Scorsese, um dos grandes títulos da Nova Hollywood.



Figura 33: imagem do filme *Taxi Driver*, 1976 - Martin Scorsese



Figura 34: imagem do filme *Taxi Driver*, 1976 - Martin Scorsese



Figura 35: Print da tela gameplay do GTA V

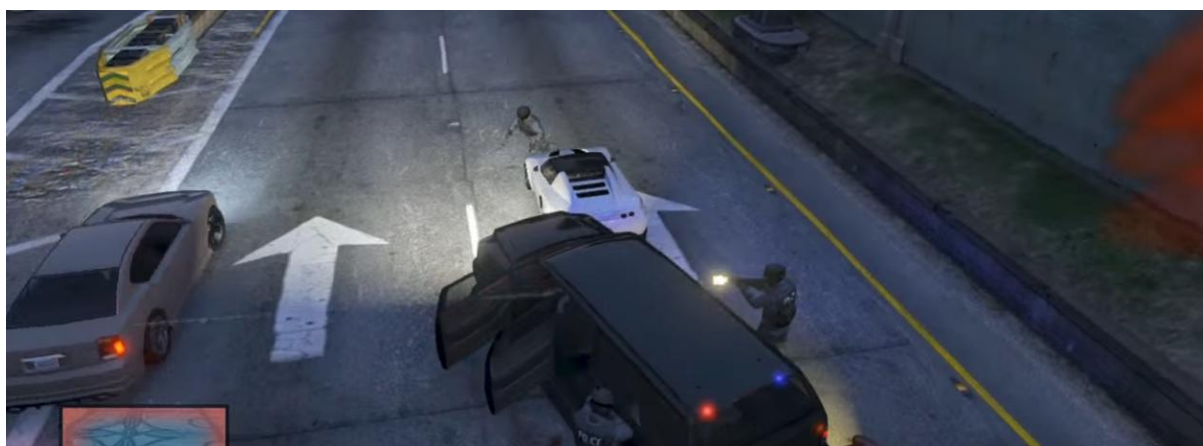


Figura 36: Print da tela da gameplay do GTA V

Essas são características que também estão presentes no filme *Pulp Fiction*, 1994 de Quentin Tarantino, do qual se percebe fortes influências estéticas no jogo *GTA V*, além do uso de planos similares (figuras 37 e 38), o estilo de montagem também é apropriado pelo game, que incorpora um tipo de narrativa não linear semelhante ao do filme, acompanhando diferentes personagens em missões perigosas com envolvimento no mundo do crime, onde suas histórias e perspectivas se cruzam em determinados pontos, trazendo entendimento completo do enredo.



Figura 37: Cena do filme: Pulp Fiction



Figura 38: Imagem do Jogo GTA V

A primeira missão do game é feita controlando o personagem do Franklyn, o personagem mais jovem do game, que tem que levar um carro roubado até uma concessionária que revende carros roubados, com o auxílio de Lamar, um personagem secundário que é envolvido com gangues que ajuda em determinadas missões durante o game. O desafio consiste em praticamente dirigir o carro seguindo o veículo de Lamar até a concessionária.

O game é composto por uma série de missões que fazem parte da narrativa principal com diferentes graus de dificuldade, e outras missões secundárias que podem ser feitas pelo jogador para conseguir mais pontuação no jogo. Seguir essas missões além de dar mais conteúdo da história ao jogador oferece uma maior interação emocional com os personagens, a maior parte dessas interações é mais bem construída com o auxílio da montagem tanto das imagens que conferem a coerência espacial através de elementos de direção de arte e

articulação de planos na construção de misencenes, quanto através do som com trilhas e efeitos sonoros de maior qualidade de renderização, além das dublagens que reforçam elementos de atuação realística como no cinema.

GTA V consegue utilizar melhor a linguagem cinematográfica e alguns recursos de montagem para deixar o seu universo mais consistente e realístico, por contar com uma tecnologia mais avançada que permite que os videogames dialoguem através do audiovisual, além de estar cheio de referências estéticas do cinema que conferem ao game um charme especial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a análise dos jogos que marcam um maior avanço no universo dos games, é possível entender que os videogames se tornaram de fato uma mídia audiovisual com o avanço das tecnologias que permitiram produzir games com mais qualidade estética e realismo.

Os videogames foram buscar inspiração na linguagem já consolidada do cinema trazendo elementos de montagens e construção de cenas, além da composição de personagens e narrativas, apesar das diferenças conceituais na forma de se contar uma história nos dois meios, a construção imagética aliada ao som opera de forma muito similar a de filmes em jogos modernos e atuais.

A convergência midiática aproximou o cinema e os games, a princípio possibilitando a expansão de suas narrativas para os outros meios, filmes lançavam seus games e games lançavam seus jogos, no entanto essa não foi à única forma de convergência entre eles, o que também convergiu foram às linguagens, as estéticas, a forma de se produzir e experimentar a mídias audiovisuais.

A hipermodernidade com o seu tom de excessos e sua inflação de telas empurrou a convergência nesse sentido, trata-se de uma mudança de consciência no consumo de produtos culturais na qual é possível compartilhar uma experiência de diversas formas, como no caso de referências retiradas do cinema que acabam sendo apropriadas por artistas em outros meios. Sendo possível encontrar jogos que trazem de volta elementos de antigos movimentos cinematográficos. O cinema se destaca com sua predominância audiovisual na contemporaneidade, de acordo com Lipovetsky e Serroy (2007), antes não seria possível pensar o cinema sem se pensar os tempos modernos, agora é impossível se pensar a hipermodernidade sem passar pelo prisma do cinema.

REFERÊNCIAS

BAIRON, Sérgio & PETRY Luís Carlos, **Psicanálise e História da Cultura Hipermídia**. Makenzie. São Paulo, 2000.

BAUMAN, Zygmunt, **Modernidade e ambivalência**. Jorge Zahar editor Ltda. Rio de Janeiro, 1991.

BAUMAN, Zygmunt, **Modernidade Líquida**, Jorge Zahar editor Ltda. Rio de Janeiro, 2001.

BISSEL, Tom, **Extra lives – Whay video game matter**. Random House. 2011 (e-book).

HARVEY, David, **Condição Pós-moderna uma pesquisa sobre a origem da mudança cultural**. Editora Loyola. São Paulo, 1989.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência**. Aleph. São Paulo, 2009.

KENT, Steven L., **The ultimate history of video games from pong to Pokémon**. Three Rivers Press. New York, 2001.

LIPOVETSKY, Giles e CHARLES, Sébastien, **Os tempos hipermodernos**. Editora Barcarola. São Paulo, 2004.

LIPOVETSKY, Giles e SERROY, Jean, **A Tela Global**. Editora Meridional Ltda. Porto Alegre, 2009.

LYOTARD, Jean-François, **O pós-moderno**. José Olympio Editora SA. Rio de Janeiro, 1979.

SALEN, Katie, **Rules of play**. Mit Press. Massachusetts London, 2004 (e-book).

KARASINSKI, Vinicius, A evolução de Lara Croft [infográfico], 2012. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/infografico/31462-a-evolucao-de-lara-croft-infografico-.htm>