

Narrativas Digitais

Roteiro e storyboard para jogos

rodrigo medeiros

Conceitos não digitais

Aula 3

25.08.2012

Emoção e suspense

Picard, R., ***Affective Computing***, MIT Press,
Massachusetts, 1997

Zagalo, N., Branco, V., Barker, A., (2004),
***Emoção e Suspense no Storytelling
Interactivo***, in Actas, Games2004 -
Workshop Entretenimento Digital e Jogos
Interactivos, Lisboa, Portugal, (pp.75-84) -
Best paper prize

Vertentes de análise da emoção

- A expressão
- A percepção
- A interpretação



AIBO – cão robo da sony que expressa emoções

Expectativas

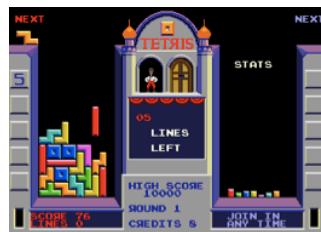
Storytelling, a arte de desenvolver estruturas coerentes de eventos no tempo por forma a provocar determinados efeitos na audiência. Ou, *arte de criar expectativas*.

Jogo, quadro de regras que coloca os jogadores num estado de permanente observação e experimentação de procedimentos repetitivos capazes de lhe proporcionar a maior eficácia possível.



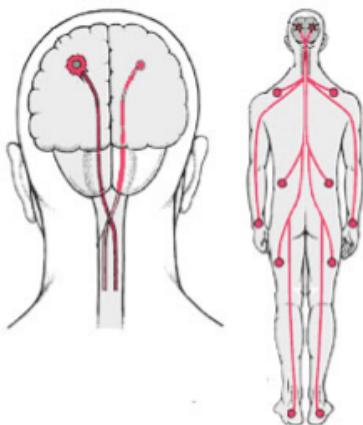
Expectativas

Storytelling Interativo, estrutura de eventos coerentes preparada para provocar determinados efeitos na audiência, mas que só pode ser despoletada através da participação do usuário no desenrolar dos eventos, cumprindo algumas regras.



Emoção

- A emoção é uma variação psíquica e física, desencadeada por um estímulo (objeto ou acontecimento), subjetivamente experimentada e automática que coloca o organismo num estado de resposta ao estímulo.
- “A cognição é determinante na resposta emocional” e “parte integrante da experiência emocional” (Frijda, 1986). O conhecimento sobre uma determinada situação que se coloca é **emocional “porque a situação possui significado para o sujeito”**.
- Damásio(1994) defende que possuímos “marcadore somáticos” que em situações de tomada de decisões atuam sobre a cognição. **“As emoções são um meio natural de avaliar o ambiente que nos rodeia e reagir de forma adaptativa”** (Damásio, 2003).



Desta forma torna-se crucial procurar despoletar as emoções do usuário, uma vez que estas são o garante da atribuição de significância ao artefato.

Categorias de suspense

Estruturas de Suspense e os seus fluxos de informação

- **Fluxo máximo – Suspense**

Espectador tem mais informação que o personagem

- ex. uma bomba, que se encontra por baixo da mesa de um grupo de pessoas que estão a jantar, o espectador sabe que a bomba vai explodir mas os personagens não fazem ideia

- **Fluxo Intermédio – Curiosidade**

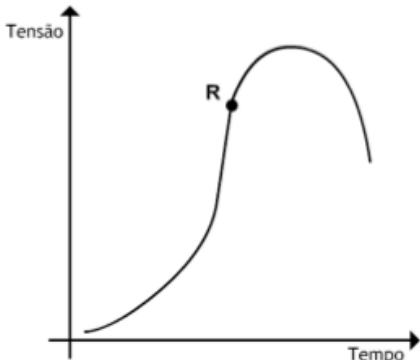
Espectador tem a mesma informação que o personagem

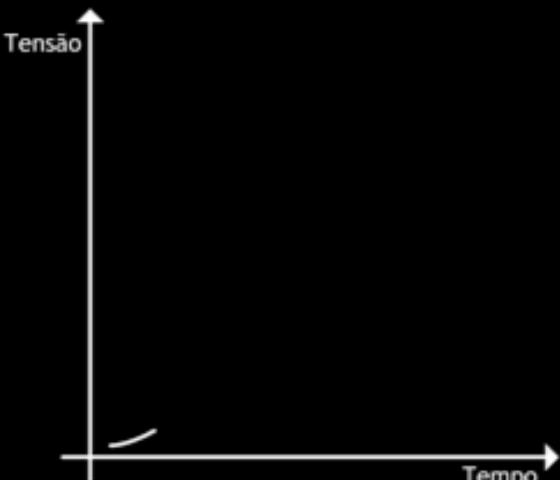
- O desvendar de um mistério, implica uma recolha de provas que é analisada simultaneamente pelo personagem e pelo espectador

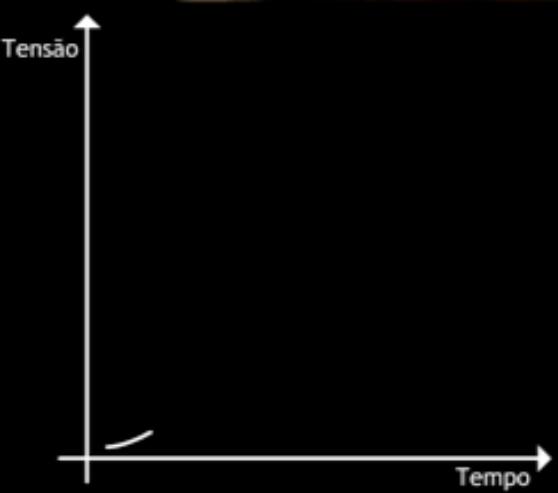
Fluxo Mínimo – Surpresa

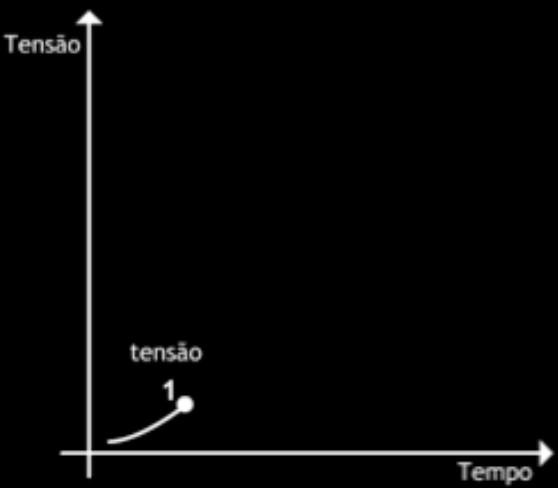
Espectador tem a mesma ou menos informação que o personagem

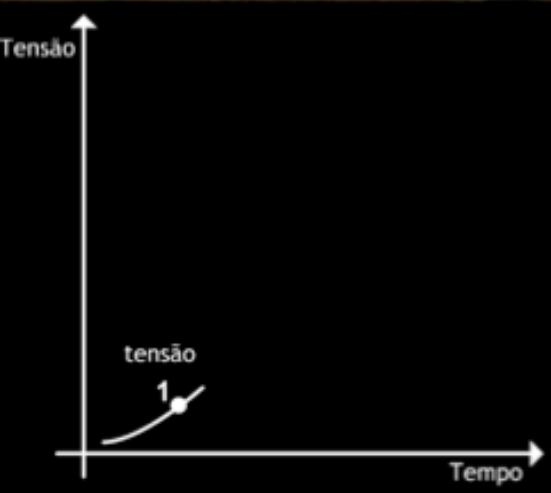
- Apesar de conhecermos o personagem a um dado momento este fará qualquer coisa com a qual não contamos.

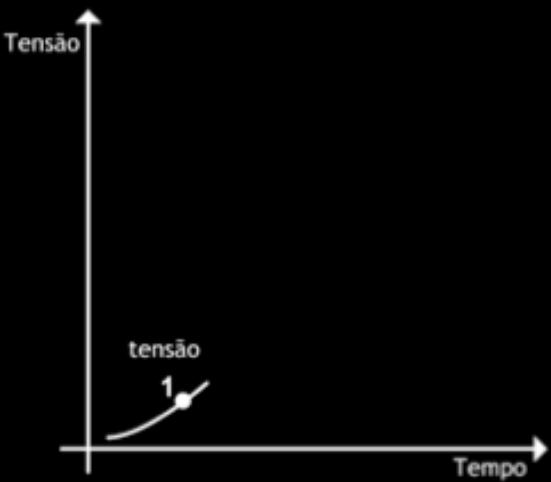


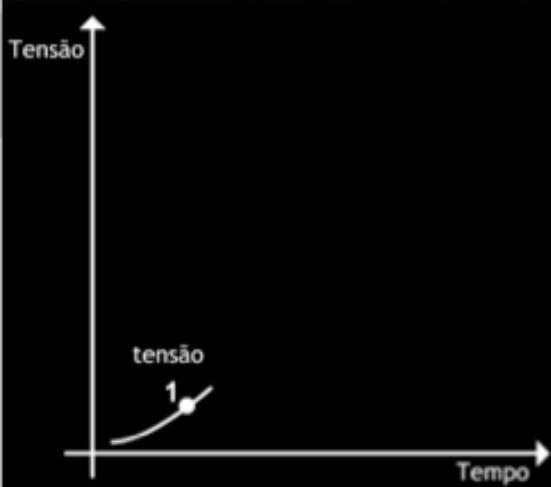


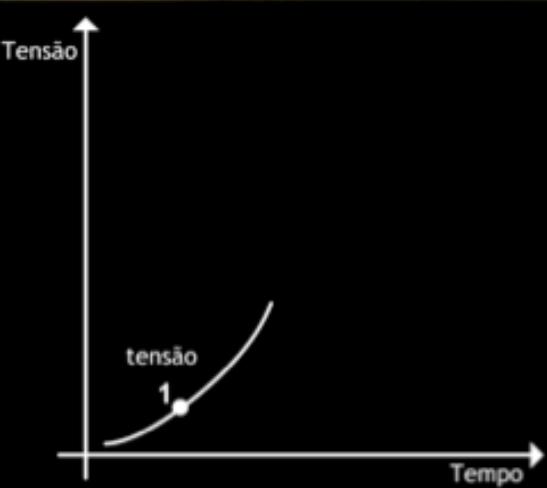


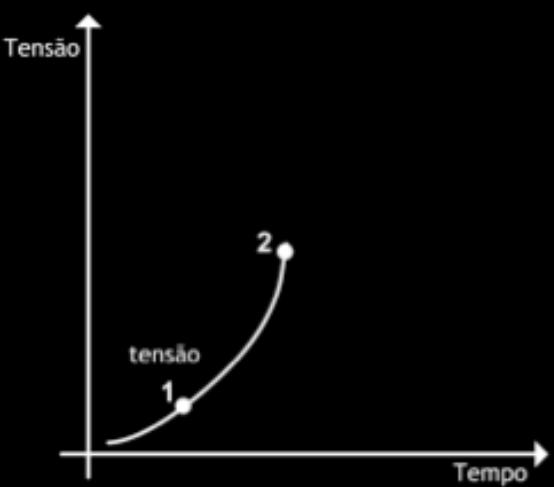


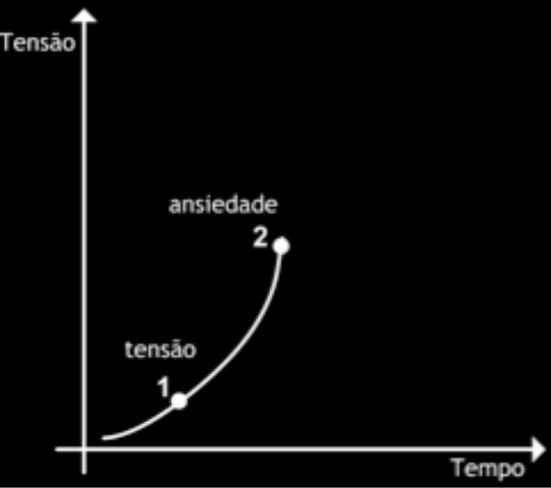


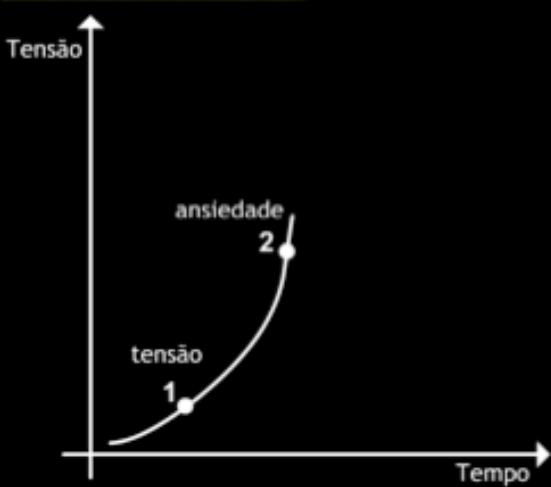


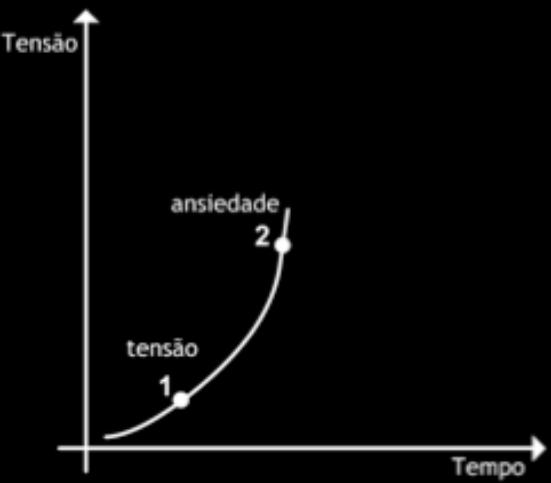


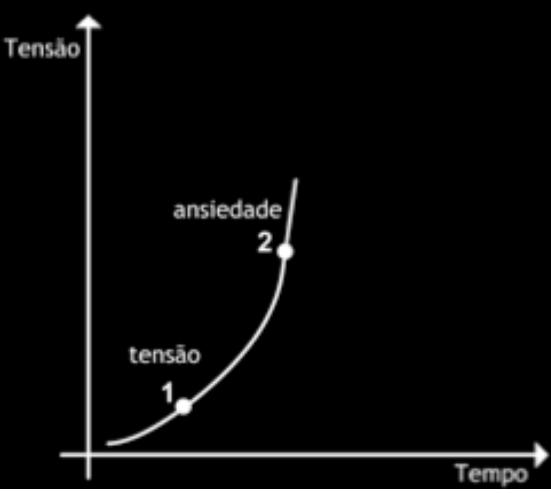




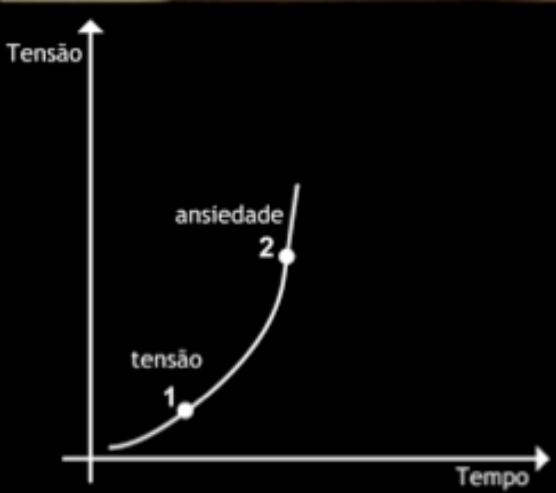


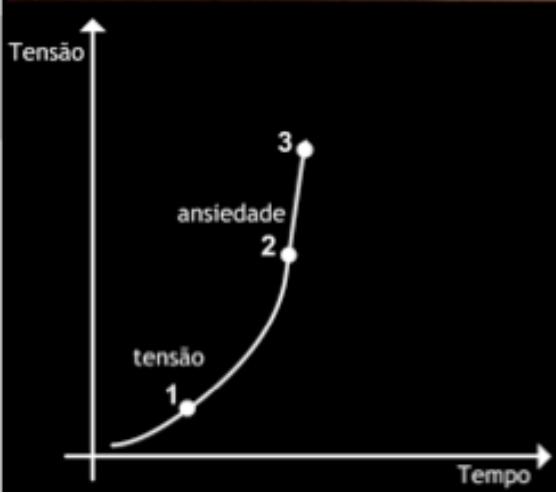


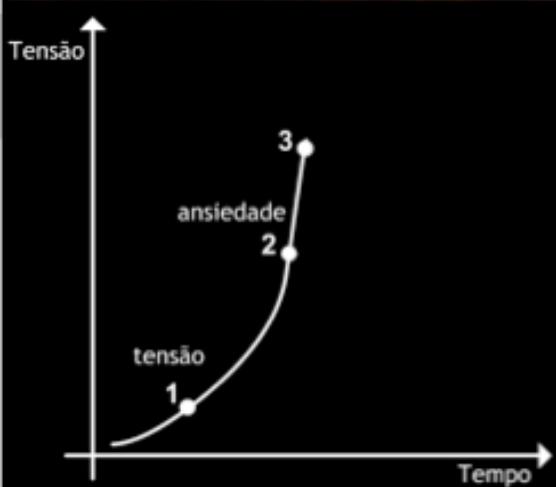


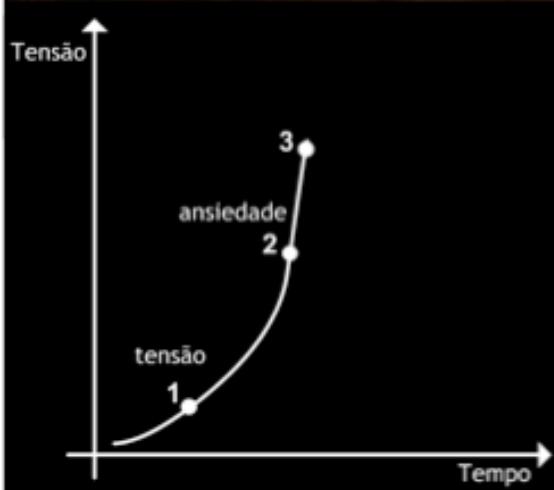


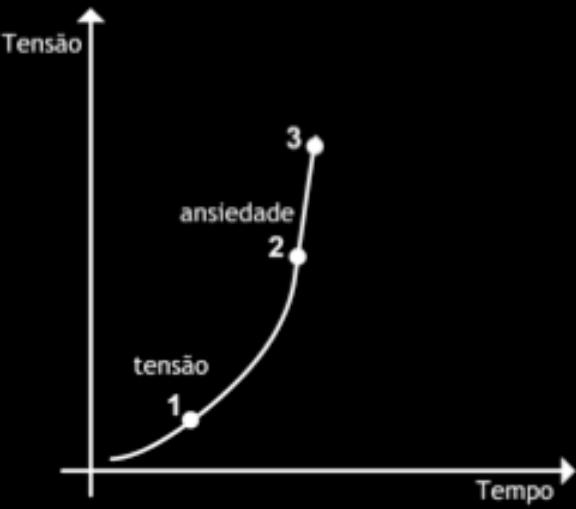


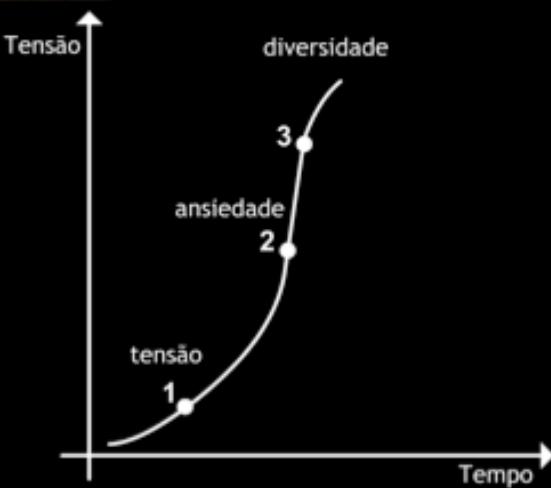


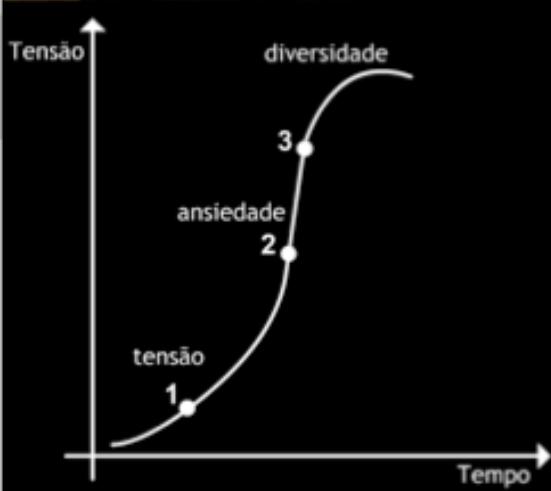


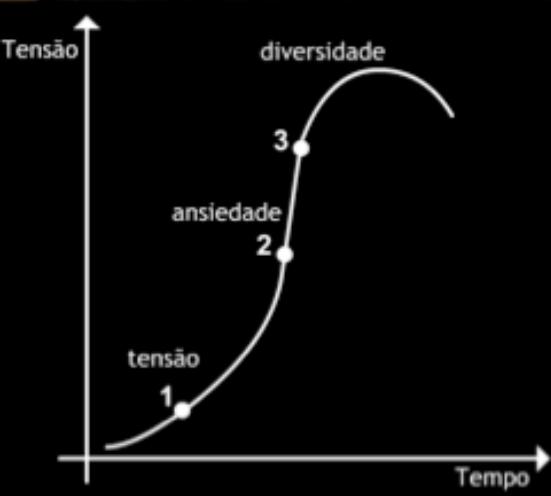


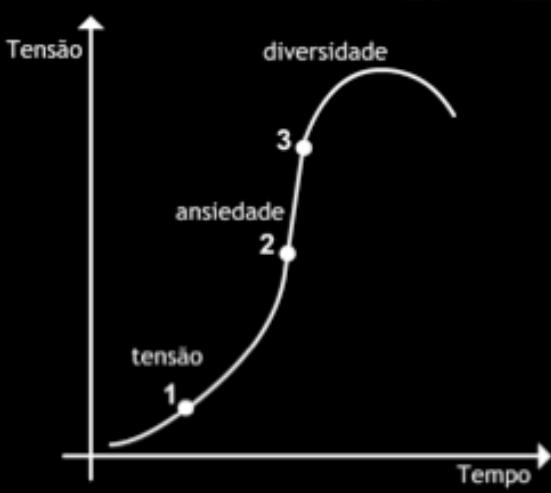
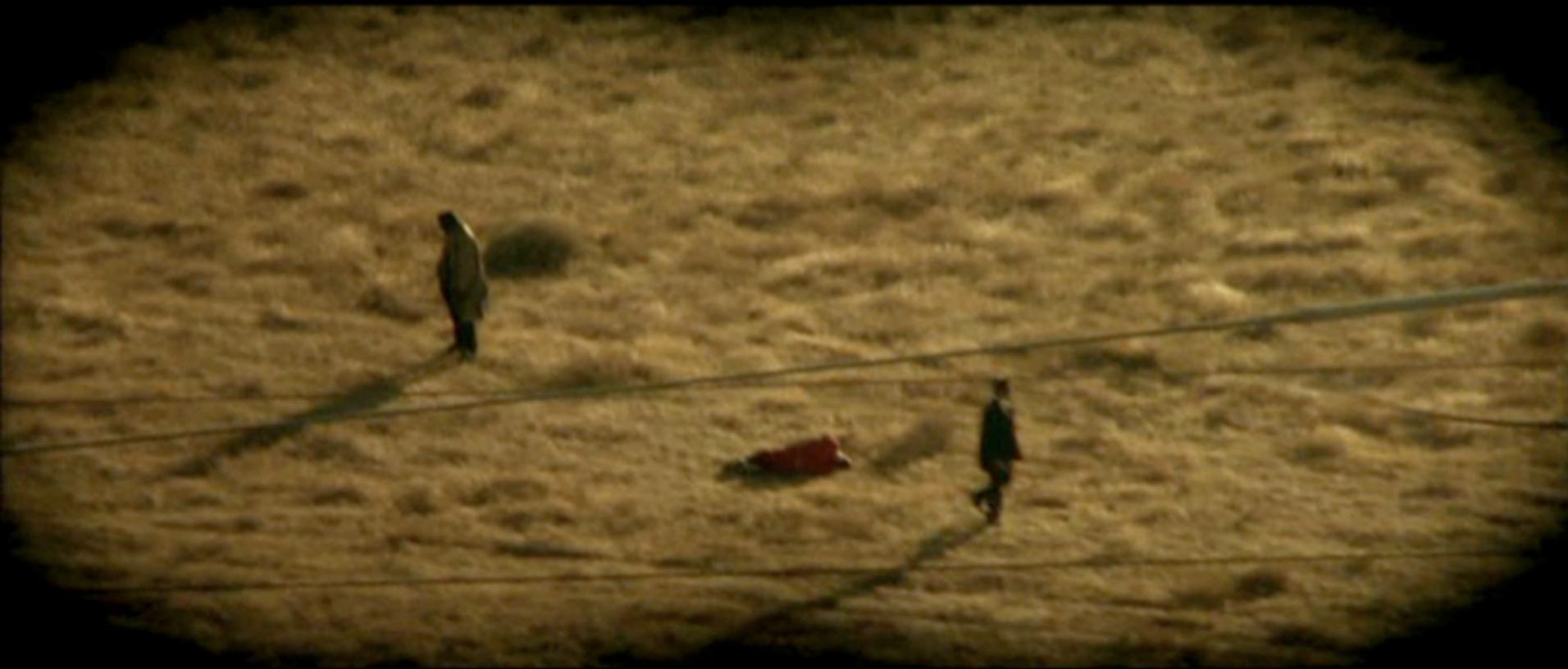


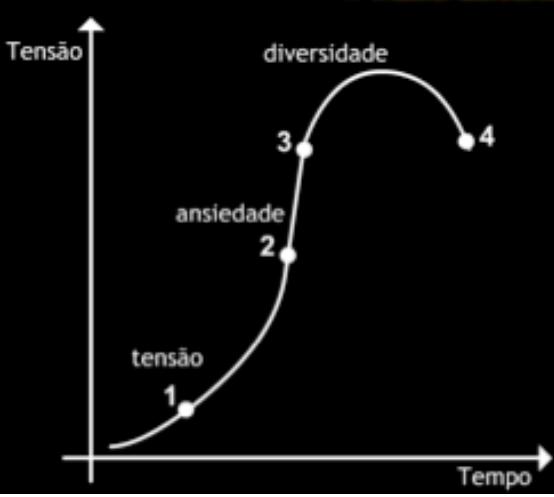
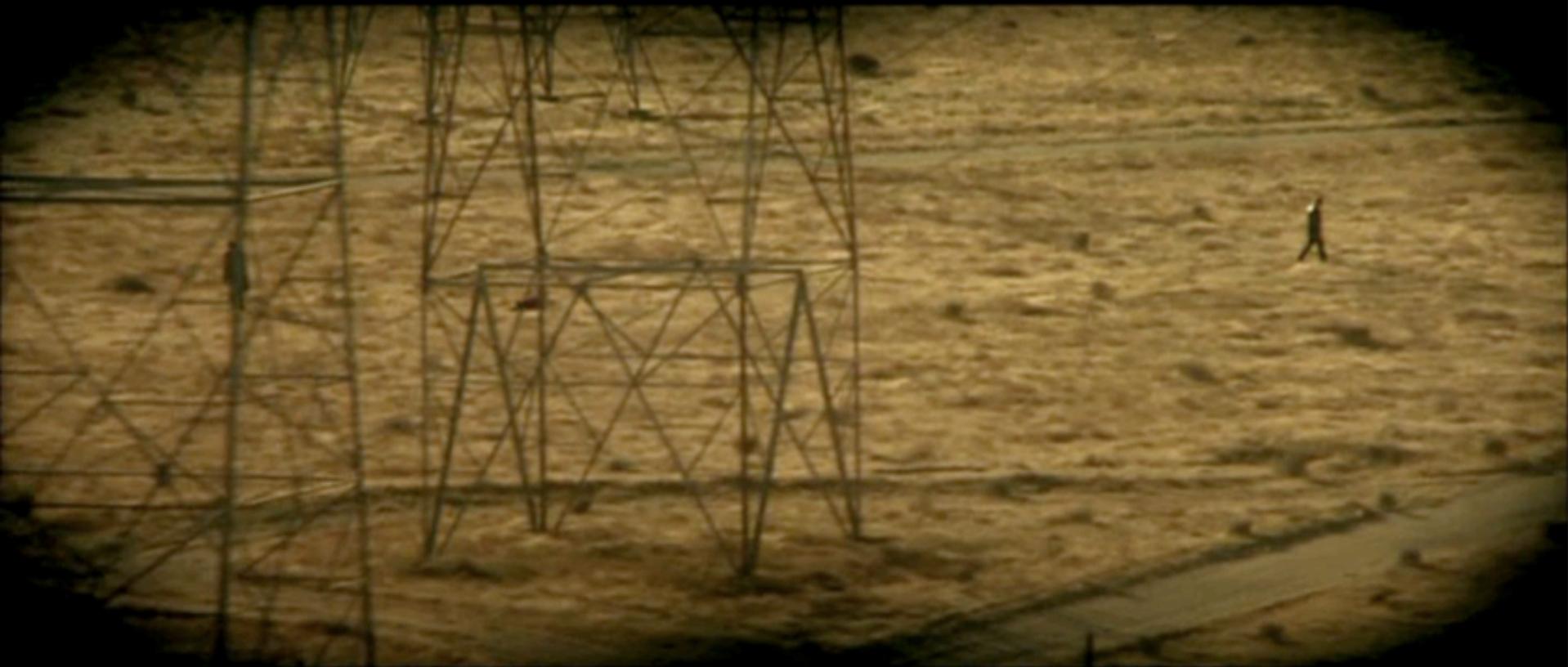


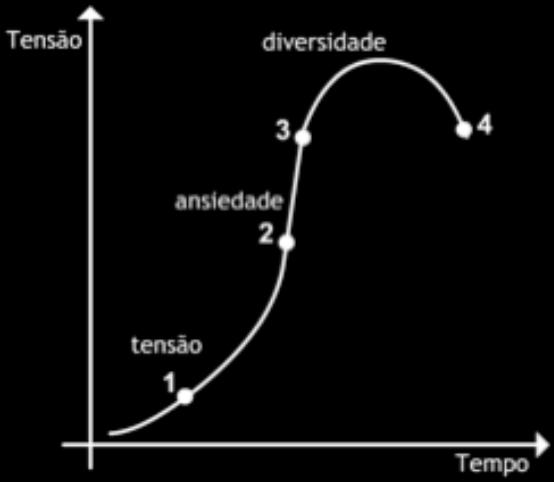


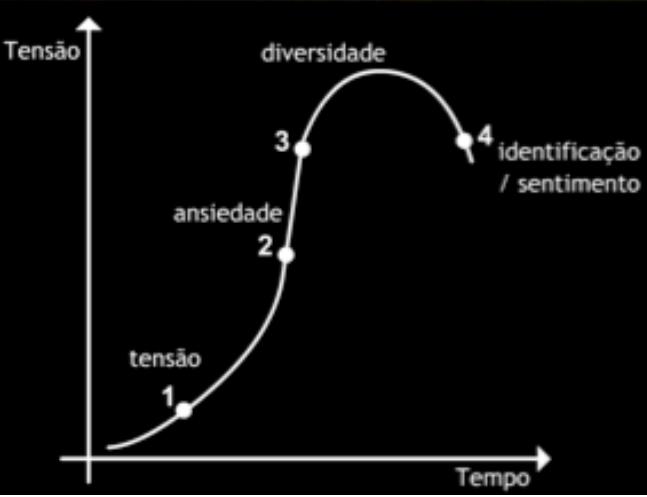


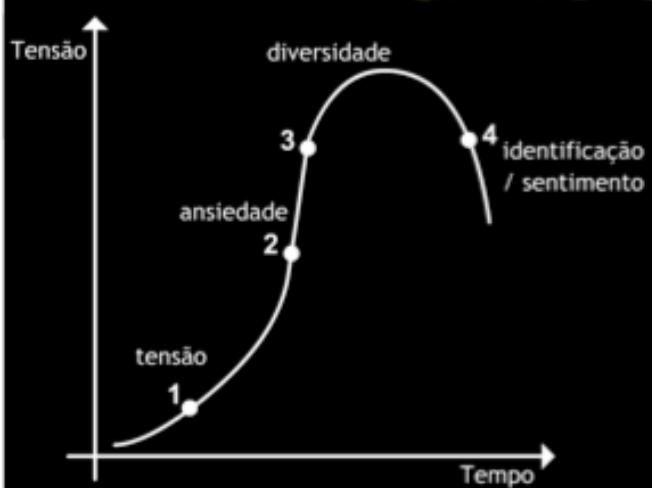


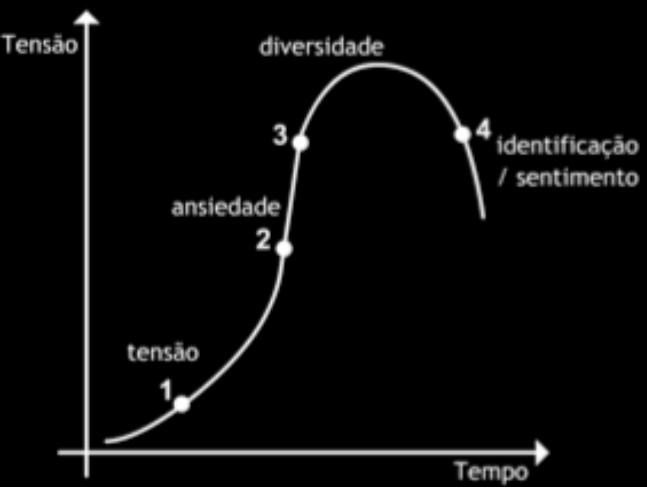


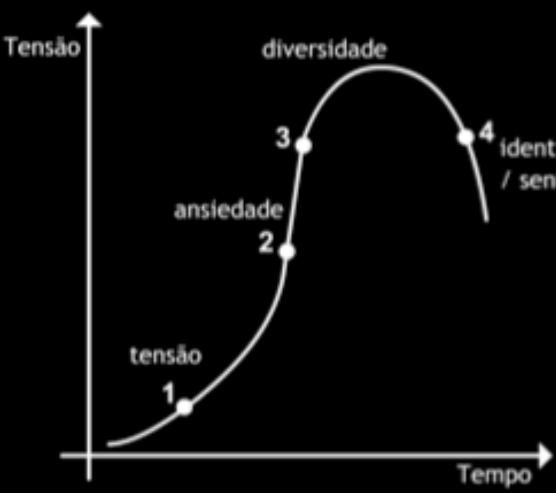












Suspense e emoção

área do suspense

Tensão – Na Física uma “força exercida sobre um corpo para produzir extensão” de um objeto. Numa narrativa a tensão é estimulada no espectador através da criação de situações de conflito na história, que se transformam na mente do espectador em questões e incertezas.

Respostas opostas, tentam vencer a batalha mental criando hipóteses e planificações sobre possibilidades por forma a tentar cativar para si o ónus da resposta correta, gerando por sua vez o efeito de tensão mental.



Ansiedade - “uma estrutura que consiste numa ausência de propósito cognitivo, com concomitante ausência de pistas para ações de resposta.” [Frijda96]. Não tenho forma de resolver o problema.
“Irá Mills matar John Doe ou não?”. Esta pergunta aparece ao sujeito quando este entra na fase de ansiedade, e dessa forma a cognição de novas respostas e novas hipóteses é bloqueada até ao momento em que a tensão é libertada com o disparo

Suspense e emoção

área da emoção

Diversidade – Tem um efeito ansiolítico, provoca a libertação da ansiedade. Fazendo a analogia do nosso corpo com uma mola, este momento é delimitado pelo ponto em que a tensão é libertada e o corpo se debate para atingir o estado anterior à tensão ou normal.

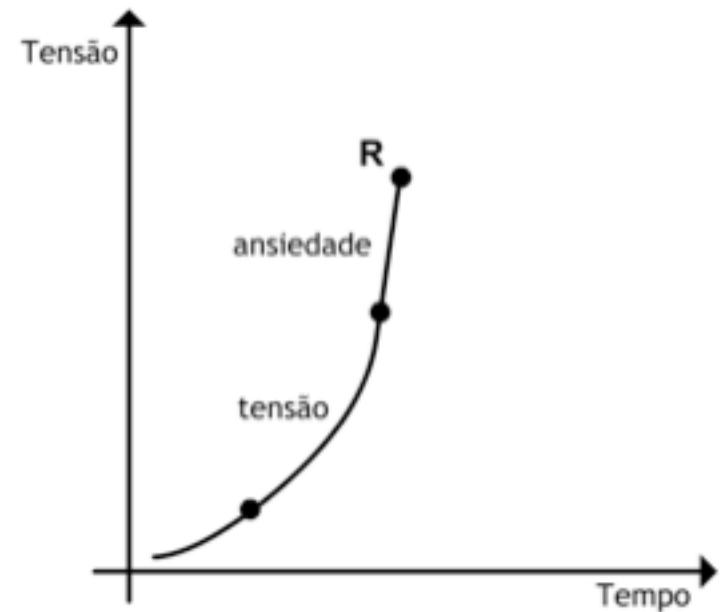
É essa indefinição da forma do corpo antes de atingir a normal que implica a indefinição e diversidade emocional, constituindo- se esta por várias respostas contraditórias entre si - raiva, satisfação, culpa, surpresa, tristeza, desgosto, mal-estar.



Identificação / Sentimento - ocorre apenas quando o corpo estabiliza e atinge uma identificação da resposta emocional adequada à tensão sofrida. Podemos dizer que a identificação corresponde à transição da emoção para o sentimento (Damásio). Momento no qual tomamos consciência da representação assumida pelo corpo e identificamos o sentimento específico para designar aquilo que verdadeiramente “sentimos”.

Suspense interativo

Categorias de Suspense do Storytelling Interativo, utilização e problemas



Surpresa - Fluxo Mínimo

. uma das mais utilizadas nos gêneros de FPS. Sofre de previsibilidade

Curiosidade - Fluxo Intermédio

. a mais comum no gênero aventura gráfica, o mistério em modo de puzzles . Sofre de lateralidade em relação à evolução da história.

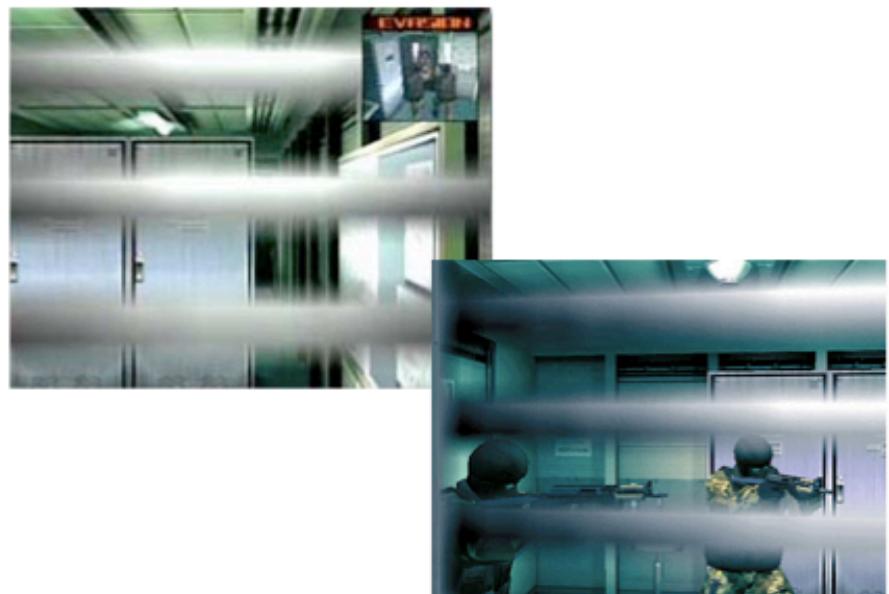
Suspense - Fluxo Máximo

. É a mais complexa e por isso aparece com a mistura de gêneros de ação e aventura gráfica. Os maiores problemas advém dos estados pré-programados para o desenrolar dos eventos.

Suspense interativo

Área de Suspense do Storytelling Interativo

Em **Metal Gear Solid 2**, o herói-personagem para escapar aos inimigos, esconde-se dentro de um armário, esperando que os inimigos não se “lembrem” de o procurar ali, enquanto aguarda que eles se cansem e se vão embora a tensão do jogador vai subindo. Por qualquer motivo este mexe-se dentro do armário provocando ruído (ou rastos de sangue). Neste momento, tal como na sequência de **Seven**, a ansiedade do jogador dispara uma vez que o seu foco cognitivo é drasticamente reduzido, ficando suspenso na pergunta “será que eles me descobrem aqui ou não?



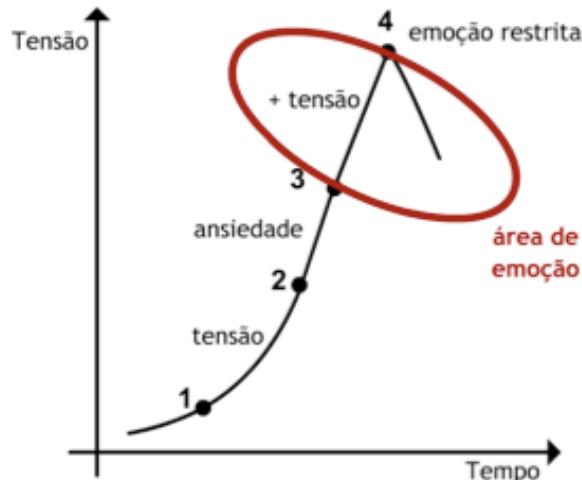
Suspense interativo

Área de Emoção Resultante do Suspense Interativo

. Segundo momento de tensão é despoletado pela libertação da obstrução cognitiva geradora de ansiedade, e caracterizado por uma resposta automática do utilizador por forma a solucionar o problema encontrado. A participação do utilizador ocorre durante o momento de diversidade emocional, transformando em **mais** tensão.

. A emoção restrita e não diversa, porque apenas duas respostas emocionais opostas podem ocorrer. Em caso de vitória será a euforia, em caso de derrota a frustração – dinâmica de vitória.

. Criam-se mecanismos cognitivos para a resolução de novas situações. Assim, qualquer uma das emoções é rapidamente banida, para dar lugar à expectativa sobre a nova situação. Por isso também o desejo pela experiência sem fim.



Trabalho 02

Desconstrução e re-construção de Suspense

- Escolham uma sequência de suspense de um filme. Pode ser de qualquer género - suspense, curiosidade, mistério.
- Criem um texto a partir dessa cena recriando-a mas transformando-a nos seus índices e informantes (ex. profissão dos personagens, roupa, adereços, local, hora, atmosfera). Ou seja, uma imitação perfeita na qual apenas a forma narrativa é copiada sendo o texto um original seu.

Trabalho 03

Geração de Suspense

- Escrever um texto narrativo de meia a uma página, no qual se vão abster de nomear os elementos de informação – o quê, quem, como, porquê e quando – o mais possível na progressão do texto. Comecem com preposições e depois vão criando as frases e afirmações à medida que vão desenvolvendo a narrativa.
- O exercício tem por fundamento retardar o mais possível a entrada no conflito ou objetivo principal da narrativa, alimentando a expectativa do leitor.

Narrativas Digitais

Roteiro e storyboard para jogos

prof@rodrigomedeiros.com.br