

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

Bruno Marangon Reis

A RELAÇÃO GAMES E CINEMA:
uma análise sobre jogos cinematográficos

**Juiz de Fora
Novembro de 2018**

Bruno Marangon Reis

A RELAÇÃO GAMES E CINEMA:
uma análise sobre jogos cinematográficos

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social, Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro

Juiz de Fora
Novembro de 2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Reis, Bruno Marangon.

A relação games e cinema : uma análise sobre jogos cinematográficos / Bruno Marangon Reis. -- 2018.

54 p. : il.

Orientadora: Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2018.

1. Videogames. 2. Cinema. 3. Remediação. 4. Jogos cinematográficos. 5. Filmes interativos. I. Ribeiro, Janaina de Oliveira Nunes, orient. II. Título.

Bruno Marangon Reis

A relação games e cinema:
uma análise sobre jogos cinematográficos

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro (FACOM/UFJF)

Aprovado pela banca composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro (FACOM/UFJF) - orientadora

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (FACOM/UFJF) - convidado

Profa. Dra. Letícia Perani Soares (IAD/UFJF) – convidada

Conceito obtido: (X) aprovado(a) () reprovado(a).

Observação da banca: _____

_____.

Juiz de Fora, 7 de dezembro de 201 8 .

A todos que sempre me aconselharam, apoiaram
e compartilharam seus conhecimentos comigo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família e amigos, que sempre me apoiaram, e em momentos de dúvida, me incentivaram a continuar o curso até sua conclusão. Agradeço também a todos os professores com quem tive contato durante esse período na UFJF, me transmitindo conhecimentos valiosos para minha formação profissional e pessoal. Em especial, agradeço à professora Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro, por me orientar ao longo da produção desse trabalho, oferecendo explicações, conselhos e dicas de forma paciente e esclarecedora.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar e entender como se dá a relação de convergência entre os games e o cinema, utilizando-se de três exemplos de games que se apropriam de aspectos e técnicas comumente encontrados em produções cinematográficas. É feita uma análise de conteúdo dos jogos “Detroit: Become Human”, “The Order: 1886” e “Planet of the Apes: Last Frontier”, de acordo com as seguintes categorias: narrativa; padrão visual; som e interatividade. Como base teórica do trabalho, são utilizados os conceitos de convergência, hipermídia, remediação e prazeres estéticos das mídias digitais, entre outros, de diversos autores como Henry Jenkins, Jay Bolter e Richard Grusin e Janet Murray. Pretende-se, com isso, evidenciar como a mídia digital dos games frequentemente remedia, nesse caso, a mídia mais tradicional do cinema, com resultados que, em muitos casos, podem ser vistos como uma mistura de ambas, e ser apreciados tanto pelo seu caráter de jogo quanto por sua qualidade enquanto produto artístico.

Palavras-chave: Videogames. Cinema. Remediação. Jogos cinematográficos. Filmes interativos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Printscreen de cena de Detroit: Become Human, com o objetivo proposto ao jogador evidenciado em letras brancas	11
Figura 2 – Printscreen de cena de The Order: 1886, com alguns dos protagonistas do jogo em evidência.....	12
Figura 3 – Printscreen de cena de Planet of the Apes: Last Frontier, na qual os macacos se preparam para um confronto.....	13
Figura 4 – Imagem de Pac-Man, demonstrando o estilo de telas e o uso de cores da época mencionados	26
Figura 5 – Imagem do jogo Grand Theft Auto: San Andreas, da desenvolvedora Rockstar, que faz uso do visual tridimensional	27
Figura 6 – Printscreen de cena de Detroit, com a personagem Kara, interpretada pela atriz Valorie Curry, em destaque	34
Figura 7 – Printscreen de parte do diagrama de árvore ao final de um capítulo do jogo, mostrando que há diferentes caminhos possíveis a serem tomados, com resultados diversos	37
Figura 8 – Printscreen de <i>cut scene</i> de The Order, com alto realismo gráfico	40
Figura 9 – Printscreen de The Order, mostrando a visão fornecida pela câmera virtual do jogo quando o jogador controla o personagem. As bordas propositalmente pretas da imagem contribuem para que o jogo adquira um aspecto ainda mais fílmico	42
Figura 10 – Printscreen de cena de Last Frontier, de aspecto fortemente cinematográfico ...	47
Figura 11 – Printscreen de Planet of the Apes: Last Frontier. Exemplo de uma decisão a ser tomada pelo jogador ao longo do jogo	49

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 HIPERMEDIAÇÃO, REMEDIAÇÃO E CONVERGÊNCIA.....	14
2.1 PRAZERES ESTÉTICOS DOS MEIOS DIGITAIS	18
3 ANÁLISE: NARRATIVA, PADRÃO VISUAL, SOM E INTERATIVIDADE	21
3.1 BREVE DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS DE ANÁLISE.....	22
3.1.1 Narrativa	22
3.1.2 Padrão Visual.....	23
3.1.3 Som.....	28
3.1.4 Interatividade.....	29
3.2 ANÁLISE DE DETROIT: BECOME HUMAN.....	29
3.2.1 Narrativa	29
3.2.2 Padrão Visual.....	33
3.2.3 Som.....	35
3.2.4 Interatividade.....	36
3.3 ANÁLISE DE THE ORDER: 1886	39
3.3.1 Narrativa	39
3.3.2 Padrão Visual.....	40
3.3.3 Som.....	42
3.3.4 Interatividade.....	43
3.4 ANÁLISE DE PLANET OF THE APES: LAST FRONTIER	44
3.4.1 Narrativa	44
3.4.2 Padrão Visual.....	46
3.4.3 Som.....	47
3.4.4 Interatividade.....	48
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS	53

1 INTRODUÇÃO

O século XXI tem sido marcado, desde o início, por mudanças e avanços tecnológicos e na forma de se produzir e consumir os mais diversos conteúdos. Isso pode ser observado com a crescente onda de serviços de *streaming*¹, que permitem a qualquer um que tenha acesso à internet assistir, de maneira imediata e de qualquer lugar, a filmes, seriados, entre outros conteúdos. Outro exemplo são celulares através dos quais se pode navegar na internet, tirar fotos, ouvir rádio, ter acesso a jornais e revistas dos mais variados lugares, assistir a transmissões de TV, entre outras coisas. O encontro das mídias, também conhecido como convergência, faz cada vez mais parte da nossa realidade.

Nos últimos anos, a proximidade entre o cinema e os videogames, que já vinha sendo observada desde o início da década passada, tem se evidenciado cada vez mais. Essa aproximação, por vezes, chegou a níveis tão altos que levaram à cunhagem do termo "filmes interativos", para caracterizar determinados videogames de aspecto fortemente cinematográfico. Embora a proposição de videogames como obras de arte ainda seja motivo de muita discussão, sem que se tenha chegado a uma conclusão definitiva a respeito de como classificá-los, a ideia de que videogames compartilham características com produções cinematográficas tem sido cada vez mais aceita por estudiosos da comunicação e das artes em geral.

É certo que ainda há espaço, também, para muita discussão relacionada a esse encontro de uma mídia já tradicional e completamente estabelecida, no caso o cinema, com uma mídia de tempos mais recentes e que se encontra em constante mutação, os videogames. Entretanto, algo que parece já ser um consenso entre os estudiosos que vêem essa convergência de forma positiva, é o processo de hipermediação² e remediação³ através do qual os videogames adquirem e trabalham essas características advindas do cinema.

¹ A tecnologia streaming é uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo através de redes. Por meio do serviço, é possível assistir a filmes ou ouvir música sem a necessidade de se fazer downloads, o que torna mais rápido o acesso aos conteúdos online. Fonte: Techtudo. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>>. Acesso em 04/11/2018

² Processo através do qual se origina um novo tipo de mídia, agregando características presentes em várias outras, como texto, som e imagens.

³ Caracteriza-se pela atualização ou reconfiguração de uma mídia em outra, como o cinema remidiando a fotografia ou os jogos de videogame remidiando o cinema.

Baseando-se na ideia de que os videogames podem ser categorizados como "parentes próximos" do cinema ou, talvez de forma mais precisa, como uma mídia em constante transição que, de forma camaleônica, reconfigura a si mesmo e a outras mídias, pretende-se analisar mais a fundo como se dá essa relação entre os jogos de videogame e o cinema, e o porquê.

O estudo refletirá, inicialmente, sobre a ideia da cinematografia nos games, algo que, embora seja relativamente novo, tem se tornado cada vez mais perceptível com o passar do tempo em produções dessa indústria. Para isso, e para falar sobre quais características normalmente associadas ao cinema têm se mostrado mais presentes nos games e de que forma isso acontece, serão utilizados como referência autores como Henry Jenkins (2009), Bolter e Grusin (2000), Janet Murray (2016) e Alexander Galloway (2006), entre outros. Três jogos de videogame lançados recentemente e que recebem frequentemente a alcunha de "filmes interativos" foram selecionados como objetos de análise nesse trabalho, sendo eles "Detroit: Become Human", "The Order: 1886" e "Planet of the Apes: Last Frontier".

Após apresentarmos brevemente os objetos de estudo desse trabalho, no próximo capítulo explicaremos os principais conceitos relacionados à ideia da cinematografia nos jogos digitais, que servem de base para esse trabalho e serão essenciais à análise dos objetos de estudo selecionados. Também falaremos sobre a metodologia adotada na composição das análises desse trabalho.

O terceiro capítulo, constituirá da análise e aplicação da teoria nos objetos de estudo propriamente dita, em que discorreremos sobre a relação entre esses jogos e o cinema, de acordo com os seguintes quesitos: o padrão visual; a narrativa e sua evolução; a interatividade e a questão da agência; o papel do som e o refinamento na sua produção.

O quarto capítulo, por último, conterà as conclusões a respeito do tema após a análise dos objetos selecionados.

Pretende-se e espera-se que esse estudo contribua para a construção de uma nova visão a respeito desses produtos, que leve em conta seu potencial enquanto produções de nível artístico, e também, porque não, do cinema, como influenciador de outras mídias.

Os objetos selecionados para a realização dessa pesquisa são, portanto, jogos no estilo cinemático. Esses três exemplos foram escolhidos para essa pesquisa, pois contêm as características cuja teorização estabeleceremos no próximo capítulo, sendo que cada um deles também apresenta uma característica em particular que os liga ao cinema de maneiras específicas, além de um conjunto padrão de características que, como veremos, é comum a

todos eles e permite que se estabeleça essa relação de forma mais completa. Primeiro, vamos a uma apresentação dos objetos de análise:

Detroit: Become Human:



Figura 1 – Printscreen de cena de Detroit: Become Human, com o objetivo proposto ao jogador evidenciado em letras brancas. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazhCHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018

“Detroit: Become Human” é um jogo produzido pela desenvolvedora francesa Quantic Dream, já conhecida do público consumidor de games por produzir jogos de aspecto fortemente cinematográfico. O jogo foi lançado para o sistema PlayStation 4, em maio de 2018, sendo o mais novo exemplar dentre os objetos de análise selecionados para esse trabalho.

“Detroit” conta a história de três andróides, Kara, Connor e Markus, todos controláveis pelo jogador ao longo do jogo, que descobrem e começam a experimentar, aos poucos, sua própria humanidade, ainda que sejam criações robóticas e, teoricamente, desprovidos de emoções e desejos reais e não apenas simulados através de códigos e programação. Esse processo ocorre de maneiras diferentes para cada um dos personagens, embora suas histórias, eventualmente, cheguem a um ponto em comum no clímax do jogo.

“Detroit” apresenta uma perspectiva em terceira pessoa, sendo possível visualizar os personagens por inteiro na tela, e a câmera virtual é controlável pelo jogador, podendo ser virada em qualquer direção. Há também botões que permitem alternar entre diferentes planos

de imagem predeterminados. Para que se chegue a um dos fins do jogo em “Detroit” (dentro os vários possíveis), não é necessário que todos os personagens principais sobrevivam às situações de perigo enfrentadas por eles ao longo da narrativa. Esses elementos do jogo estão relacionados a certas características sobre as quais falaremos mais à frente.

The Order: 1886:

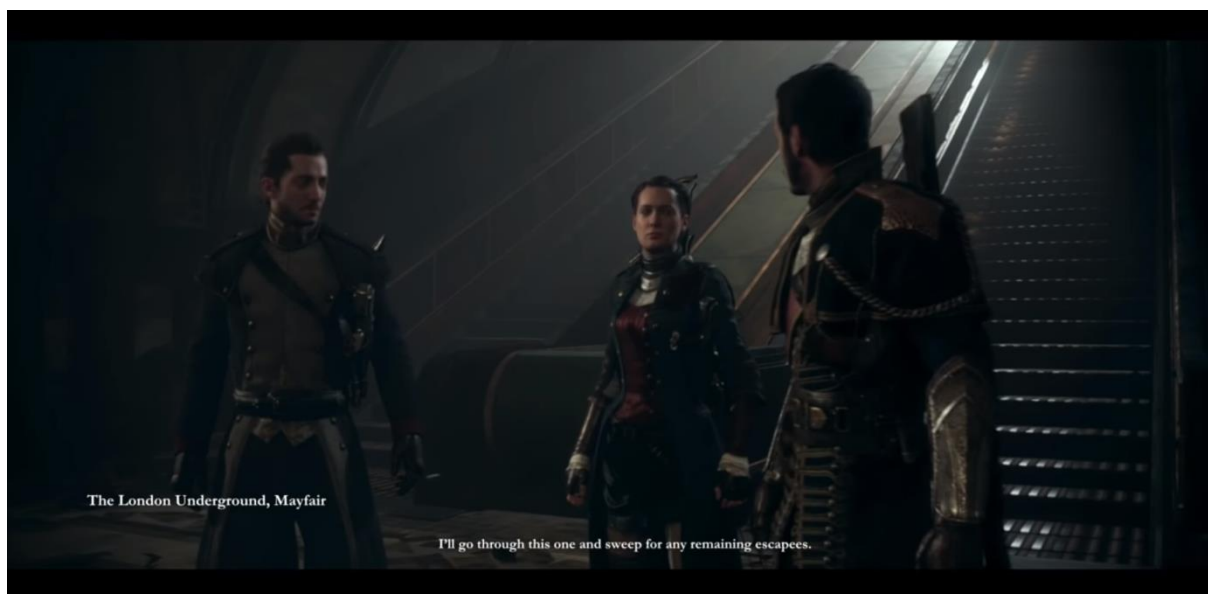


Figura 2 – Printscreen de cena de The Order: 1886, com alguns dos protagonistas do jogo em evidência. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazcHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018

“The Order: 1886” foi desenvolvido, de forma conjunta, pelas empresas Ready at Dawn e SCE Santa Monica Studio, e lançado, também exclusivamente para PlayStation 4, em 2015.

O jogo conta a história de uma Londres alternativa, no ano de 1886, em que os lendários Cavaleiros da Távola Redonda, da história de Rei Arthur, combatem não com espadas e escudos, mas com armas de fogo e outros dispositivos, e confrontam criaturas mitológicas como lobisomens e vampiros, além de organizações que se rebelam contra o governo vigente no cenário proposto pelo jogo.

Há quatro personagens principais em “The Order”, mas o jogador só detém o controle de um deles, Grayson, também conhecido como Sir Galahad na ordem de cavaleiros. Nesse jogo, a visão que o jogador tem dos personagens também é em terceira pessoa, embora

a maior parte da ação se constitua pelos mesmos elementos dos jogos de tiro em primeira pessoa, quando se vê através dos olhos do personagem.

Planet of the Apes: Last Frontier:



Figura 3 – Printscreen de cena de Planet of the Apes: Last Frontier, na qual os macacos se preparam para um confronto. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazcHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018

Por último, “Planet of the Apes: Last Frontier” é um jogo lançado em 2017, inicialmente apenas para o PlayStation 4, mas que depois recebeu versões para o Xbox One e para computadores com o sistema operacional Windows.

Desenvolvido pela empresa The Imaginati Studios, o jogo adapta o universo cinematográfico de “Planeta dos Macacos” para os videogames. A história contada em Last Frontier se passa entre o segundo e o terceiro filmes da trilogia mais recente da franquia, que teve estreias entre os anos de 2011 e 2017.

Como explicaremos mais à frente, seu modelo de jogo se aproxima mais ao apresentado em “Detroit” do que em “The Order”, inclusive com relação à possibilidade de se assumir o papel de mais de um personagem na narrativa, pois jogamos tanto pelo lado dos humanos, quanto pelo lado dos macacos.

Vale ressaltar que, dos três jogos selecionados para análise nesse trabalho, apenas esse último faz parte de um universo maior, ou uma franquia, que deu origem aos mais variados produtos em diferentes mídias, de filmes a livros e histórias em quadrinhos, entre

outros. Esse detalhe também é importante para que se possa estabelecer uma relação do jogo com o conceito de transmídia, sobre o qual falam, entre outros estudiosos, o pesquisador Henry Jenkins (2009).

2 HIPERMEDIAÇÃO, REMEDIAÇÃO E CONVERGÊNCIA

Nesse capítulo, traremos um estudo dos conceitos de hipermídia, hipermediação e remediação, que se justificam como importantes para a compreensão do contexto em que estão inseridos os games considerados como “filmes interativos”. Ligados a eles, há outros dois conceitos que são também importantes, sendo esses o conceito de convergência e imediação, que também serão abordados aqui.

Para se explicar os conceitos de hipermídia e hipermediação, é interessante que se comece pela convergência. Henry Jenkins, especialmente em seu livro *Cultura da Convergência* (2006), discorre sobre todos eles.

Na visão de Jenkins, o constante crescimento do encontro das mais diferentes mídias, como a televisão que também permite acesso à internet e aplicativos de comunicação e os celulares que aglutinam, em um só aparelho, telefone, câmera fotográfica, reprodução de rádio, etc., pode ser caracterizado como um processo inerente à nossa cultura atual, que busca ter acesso a tudo isso de forma imediata, reduzindo a quantidade de dispositivos e equipamentos necessários para tal. Ele dá a esse processo ou direcionamento, o nome de “cultura da convergência”. Jenkins pensa, inclusive, sobre como uma mídia pode influenciar a outra, e os possíveis efeitos econômicos e sociais desse sistema, referindo-se a convergência como:

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2006, p. 28)

À medida em que essa convergência ocorre, de maneira conjunta, verifica-se um processo que convencionou-se chamar de hipermediação. Essa verificação se tornou possível principalmente a partir do advento da internet, pois todo o conteúdo presente nas páginas da web podia ser acessado de diferentes formas. Por ser um espaço multimídia, a internet passou a permitir que usuários acessassem textos, fotos, vídeos, arquivos de áudio, etc., muitas vezes

localizados nas mesmas páginas e referentes ao mesmo tema ou assunto específico. A ideia de links, ligações estabelecidas entre diferentes páginas ou para adicionar informações relevantes ao que estava sendo consultado (no caso de um texto, por exemplo), também foi estabelecida, sendo um dos componentes principais da linguagem da internet.

Nesses tempos iniciais da internet, já era possível, então, se observar um encontro de diferentes mídias. A denominação “hipermídia”, apesar de ter surgido ainda na década de 60, através do filósofo e sociólogo americano Ted Nelson, passou a ser fortemente identificada com a linguagem de reunião de mídias presente na internet, sendo a hipermediação o processo através do qual essa linguagem se manifesta.

Bolter e Grusin (2000, p. 272), por exemplo, definem hipermídia como “aplicações computacionais que apresentam múltiplas mídias (textos, gráficos, animação, vídeo) usando uma organização hipertextual”.

O conceito de remediação se trata, efetivamente, de uma adaptação de características comumente associadas a uma determinada mídia por outra. Isso pode ocorrer de diferentes maneiras ou com propósitos variados, mas esse processo pode ser definido, de maneira mais simples, nas palavras de Bolter e Grusin (2000), como “a representação de uma mídia em outra”, sendo essa “uma característica definidora das novas mídias digitais”.

A remediação chega a ser, na verdade, um processo que engloba a hipermediação, pois esse é apenas um dos caminhos pelos quais ela ocorre. O outro, no caso, seria o imediatismo.

Imediatismo, como dizem, mais uma vez, Bolter e Grusin (2000), é um processo “transparente”, pois tem como objetivo “mostrar a realidade como ela é, escondendo as marcas de sua captação”, como definido por Cruz (2005, p. 177).

Isso é, em termos midiáticos, a tentativa de se dar maior imediaticidade ao conteúdo que está sendo usufruído, possibilitando maior imersão. Para Bolter e Grusin (2000), isso se dá de forma que o espectador, no caso de um filme, por exemplo, não perceba ou ignore a mediação que está sendo feita, como se tivesse sido apagada, e ele esteja inserido diretamente nas situações que transcorrem no filme. “Em seu sentido psicológico, imediatismo denomina o sentimento do espectador de que a mídia desapareceu e os objetos estão presentes para ele, um sentimento de que sua experiência é, portanto, autêntica”. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 70).

Nesse sentido, os processos de hipermediação e imediatismo, embora sejam duas maneiras de se exercer a remediação, são opostos, mas acabam por se combinar, geralmente, no intuito de tornar a experiência do espectador mais completa:

Em seu sentido epistemológico, hipermediação é opacidade – o fato de que o conhecimento do mundo vem até nós através das mídias. O espectador reconhece que está na presença de uma mídia e aprende através de atos de mediação ou, de fato, aprende sobre a própria mediação. [...] O apelo à autenticidade da experiência é o que reúne as lógicas do imediatismo e da hipermediação. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 70, 71)

Diferentemente do imediatismo, como mencionado, a hipermediação não se preocupa em apagar os indícios da mediação, mas sim em demonstrá-los, tornando claros os artifícios através dos quais essa mediação é feita:

No esforço de criar o máximo de simultaneidade e informações para o espectador, os produtores de cinema e televisão, por exemplo, vão sobrepondo telas e telas de imagens, gráficos, etc., [...] que por seu lado, em vez de apagar, tornam evidente o recorte da realidade feito pela mídia. A estética das janelas (windows) é mais evidente nos meios digitais, especialmente nas páginas da internet, na interface do desktop do computador, nos programas multimídia e nos videogames. (CRUZ, 2005, p. 177)

Isso nos remete à questão dos meios digitais que, como bem disse Márcia Cruz (2005), engloba, entre outros, a internet, como falamos no início desse capítulo, e os videogames, dos quais estamos tratando nesse trabalho. A ideia de que muitos jogos digitais nos dias de hoje remidiam, em maior ou menor grau, o cinema, é a principal concepção de nosso estudo.

Outro conceito que consideramos pertinente para entender nossos objetos de estudo é o de texto ergódico, que, apesar de não estar relacionado, exatamente, com a questão do aproveitamento de características comumente associadas ao meio cinematográfico pelos games, nos ajuda a entender o processo de leitura e absorção que se faz ao usufruir de um jogo digital, bem como a relação que se estabelece entre o usuário ou jogador e o produto ou obra, a nível operacional.

O termo “ergódico” vem da matemática, e está relacionado ao conceito de dinamicidade e a variações. No contexto do qual estamos tratando, essa expressão diz respeito à liberdade que o jogador tem ao interagir com o jogo, no que tange às suas ações ou à forma como ele efetivamente joga. O jogador é livre para explorar as mais diversas possibilidades que um jogo digital o oferece. Esse poder de decisão e influência está intrinsecamente ligado

à relação entre o jogador e a máquina, e à interatividade que os games enquanto mídia proporcionam.

Nas palavras de Aarseth (1997), que combinou o conceito ao texto de literatura, “na literatura ergódica, esforço não-trivial é requerido para permitir ao leitor transcorrer o texto”. Esse esforço não-trivial citado por Aarseth, é justamente o que constitui a interação que estabelecem um usuário com as páginas da internet ou um jogador com o jogo digital. Em outras mídias, como o cinema ou a própria literatura tradicional, geralmente, isso não ocorre, de forma que o espectador ou leitor não pode, efetivamente, influenciar o que ocorre na tela ou se desenvolve no papel. Como diz Emmanoel Ferreira (2006):

De fato, o grande diferencial das narrativas interativas mediadas por computador não está no seguimento de um fio narrativo único, linear, como no cinema ou na literatura clássicas, mas na possibilidade de exploração de inúmeras possibilidades narrativas, que podem ocorrer simultaneamente, paralelamente, circularmente, funcionando como uma matriz combinatória que oferece um grande potencial novas situações, estando limitado apenas pelo banco de dados do dispositivo em questão. No ambiente dos games, apesar de muitas vezes haver um objetivo único, estabelecido pelo programador / idealizador do jogo, cada usuário construirá seu próprio percurso narrativo, que será diferente do percurso dos outros. (FERREIRA, 2006, p. 157)

É importante ressaltar que isso é válido para qualquer tipo de jogo digital, variando apenas, como dito por Ferreira (2006), de acordo com o banco de dados estabelecido por cada produto. Veale (2012) desenvolve um pouco mais esse ponto em específico, ao dizer que:

Todos os videogames requerem engajamento ergódico, visto que o jogador está invariavelmente decidindo como abordar as situações com as quais são confrontados, mesmo se a decisão for tão simples como qual arma usar. Entretanto, há alguns textos de jogos que apresentam um maior nível estrutural de ergoticidade ao incluir consequências que se ramificam como resultado de decisões feitas ao se negociar a experiência. (VEALE, 2012)

De acordo com o que foi dito por Veale, dois dos objetos selecionados para análise nesse trabalho apresentam ao jogador essa maior liberdade de escolha e agência. Isso quer dizer, basicamente, que a influência que o jogador exerce sobre o jogo é muito maior do que a que poderia ser verificada se esse não fosse o caso, de forma que até mesmo os acontecimentos que formam a linha narrativa são passíveis de alterações correspondentes à sua atuação. Murray (2016) explica exatamente essa situação:

Por causa do vago e pervasivo uso do termo *interatividade*, o prazer da agência em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de mover um controle ou clicar em um mouse. Mas atividade por si só não é agência. Por exemplo, em um jogo de azar de tabuleiro, os jogadores podem se manter muito ocupados girando mostradores, movendo peças de jogo e trocando dinheiro, mas eles podem não ter nenhuma agência verdadeira. As ações dos jogadores têm efeitos, mas as ações não são escolhidas e os efeitos não estão relacionados às intenções dos jogadores. Embora desenvolvedores de jogos às vezes erroneamente foquem no número de interações por minuto, esse número é um mau indicador do prazer de agência concedido pelo jogo. Alguns jogos, como xadrez, podem ter relativamente poucas ou infrequentes ações, mas um alto grau de agência, visto que as ações são altamente autônomas, selecionadas de uma grande variedade de escolhas possíveis, e determinam completamente o curso do jogo.

Agência, então, vai além de tanto participação quanto atividade. Como um prazer estético, como uma experiência para ser saboreada por si mesma, ela é oferecida a um grau limitado em formas de arte tradicionais, mas está mais comumente disponível nas atividades estruturadas que chamamos de jogos. Portanto, quando movemos a narrativa para o computador, movemos para um reino já moldado pelas estruturas dos jogos. (MURRAY, 2016, p.124, 125)

Essa noção de prazeres estéticos dos ambientes e mídias virtuais, desenvolvida por Murray, é especialmente interessante para o nosso propósito, pois nos proporciona um norte segundo o qual estabelecemos nossos critérios para análise dos jogos digitais selecionados nesse estudo.

2.1 PRAZERES ESTÉTICOS DOS MEIOS DIGITAIS

De acordo com Murray (2016), são três esses prazeres estéticos, sendo eles: imersão, agência e transformação. Sobre a agência já falamos, definindo esse conceito através de termos da própria Murray. É inclusive bastante óbvio o estabelecimento de uma relação entre a agência e a interatividade com os jogos digitais, visto que a interação do jogador com o jogo se encontra na essência dessa mídia.

O prazer da imersão em ambientes digitais, na visão de Murray (2016), está relacionado à sensação de se explorar um espaço virtual, deslocado do mundo real, mas que é capaz de nos fazer acreditar que poderia ser realidade. Murray defende, inclusive, que mais do que apenas a suspensão da descrença, esse fenômeno é permitido também pela criação ativa de uma crença por parte de quem age nesses ambientes, de forma que essa experiência se aprofunda. Embora a imersão possa existir quando não há interatividade, como no caso de mídias como o cinema e a literatura, a imersão nos meios virtuais é reforçada por essa interação:

A experiência de ser transportado para um lugar simulado de forma elaborada é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo fantasioso. Nós nos referimos a essa experiência como imersão. [...] Nós apreciamos o movimento para fora do nosso mundo conhecido, a sensação de alerta que vem com estar em um novo lugar, e o deleite que vem com o aprendizado de se mover nele. [...] em um meio participativo, a imersão implica em aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possível. (MURRAY, 2016, p. 99)

A criação de narrativas mais profundas ou complexas em games, e a busca por parte dos desenvolvedores de games em simular um realismo cada vez maior em seus jogos, à medida em que a tecnologia utilizada para isso avança, dão espaço para que a imersão se instale com grande facilidade. Nas palavras da própria Murray (2016):

À medida que o meio da arte digital amadurece, escritores se tornarão mais e mais adeptos a inventar tais objetos virtuais suscetíveis de crença, e a situá-los dentro de momentos dramáticos específicos que ampliam nosso senso de participação imersiva, dando-nos algo bastante satisfatório para fazer.

[...] Quanto mais persuasiva a representação sensorial do espaço digital, mais nós sentimos que estamos presentes no mundo virtual e maior a variedade de ações que procuraremos realizar lá. (MURRAY, 2016, p. 109, 119)

Grande parte das afirmações de Murray provavelmente se relacionam mais diretamente com ambientes virtuais nos quais a possibilidade de exploração é bastante vasta, como nos games chamados de mundo aberto ou sandbox, por exemplo. Entretanto, embora nenhum dos jogos selecionados para análise nesse trabalho se enquadre nessa categoria, as outras características citadas se encontram fortemente presentes nesses games.

Com a definição e a explicação de todos esses conceitos, temos uma base que pode ser útil para um melhor entendimento do contexto no qual faremos nossa análise logo à frente.

Por último, o prazer estético da transformação diz respeito, de acordo com Murray (2016), à capacidade que os espaços virtuais, incluindo-se, claro, os games, têm de nos permitir viver variadas fantasias, assumindo o papel de diferentes personagens, nas mais diversas situações. Nesses espaços, nos transformamos, através de avatares e personagens oferecidos a nós, em indivíduos de raças fantasiosas, animais, criaturas mágicas, entre muitas outras coisas, que nos permitem nos distanciarmos, também, de quem somos realmente por um certo período de tempo:

O poder transformativo do computador é particularmente sedutor em ambientes narrativos. Torna-nos ansiosos por dissimulação, ansiosos por pegar o controle e nos tornarmos um caubói ou um lutador do espaço [...]. Porque objetos digitais podem ter múltiplas instâncias, eles trazem à tona nosso prazer na própria variedade. A boneca Barbie digital tem mil e quinhentas combinações de roupas possíveis. Uma luta em Mortal Kombat pode ser entre quaisquer dois dentre dezesseis possíveis oponentes, com o interagente tomando qualquer dos lados de qualquer combate. Jogadores de RPGs multiplayer competem uns com os outros sobre a variedade de papéis aos quais eles aderem (elfos, hobbits, magos, ladrões, animais encantados, etc., cada categoria tendo seus próprios poderes e habilidades possíveis). Em jogos de computador nós não nos acomodamos em uma vida, ou mesmo em uma civilização; quando as coisas dão errado ou quando somente queremos uma versão diferente da mesma experiência, nós voltamos para um replay. (MURRAY, 2016, p. 148)

Para Murray (2016, p. 160), também, a narrativa pode ser “um poderoso agente de transformação pessoal”. Esse potencial transformador de narrativas digitais se deve, de acordo com a autora, ao fato de que as mesmas “oferecem-nos a oportunidade de encenar histórias, mais do que simplesmente testemunhá-las”. É possível, para ela, que narrativas encontradas nessas mídias lidem com questões problemáticas, apresentem histórias centradas em temas como injustiça social ou intolerância de forma que possa causar impacto na audiência, ou mesmo ensinem determinadas habilidades. Nas palavras da autora:

Narrativas eletrônicas já estão sendo usadas para ensinar habilidades como aprendizado de línguas, medicina militar e tomada de decisões corporativas. Elas também poderiam ser usadas para ensinar modos de ser no mundo, ensinar, por exemplo, como resolver conflitos, como ser um candidato a empregos bem-sucedido, como ser um pai cuidadoso, como ser um cônjuge ou pai não-abusivo. Se essas questões forem embutidas em uma narrativa interativa que é fictícia o suficiente para ser convincente mas não ameaçadora, tais narrativas podem ser tão efetivas em mudar comportamentos quanto a caminhada de um acrófobo através de uma ponte virtual. (MURRAY, 2016, p. 161)

É possível dizer que a grande maioria, ou pelo menos grande parte dos games atuais, permitem ao jogador assumir o papel de um ou mais personagens e vivenciar situações fantasiosas muito distantes de sua própria realidade ou que tratem de questões mais complexas. Os games que selecionamos para análise possuem essa característica, oferecendo, também, narrativas mais elaboradas, capazes, em maior ou menos grau, de um determinado poder transformador, como citado por Murray.

3 ANÁLISE: NARRATIVA, PADRÃO VISUAL, SOM E INTERATIVIDADE

Para a realização desse estudo e produção desse trabalho, utilizamos como metodologias uma pesquisa bibliográfica a respeito do tema, consultando, como citado anteriormente, vários livros, artigos acadêmicos e páginas da internet, e uma análise de conteúdo para a realização da análise, em que verificaremos como determinados quesitos dos games selecionados remediaram características encontradas principalmente no cinema.

A análise foi feita tendo em mente os conceitos citados e explicados no capítulo anterior. A escolha das categorias de análise (narrativa, padrão visual, som e interatividade) teve como base, em grande parte, a ideia de prazeres estéticos estabelecida por Janet Murray, os quais, relembrando, são imersão, agência e transformação.

A imersão nos games escolhidos como objetos de análise se dá, principalmente, através do alto nível de realismo dos gráficos desses jogos, da sofisticação na parte sonora, e de narrativas bem desenvolvidas e estruturadas, simulando um roteiro cinematográfico.

A agência, especificamente a questão da possibilidade de se influenciar o desenvolvimento narrativo, que se encontra presente em maior ou menor grau em muitos dos games atuais, é uma característica essencial de dois dos três jogos analisados, sendo eles “Detroit: Become Human” e “Planet of the Apes: Last Frontier”. A interatividade, que se diferencia um pouco da verdadeira agência, nos termos de Murray, é um quesito de análise em todos os jogos, sendo o mais interessante para nós a forma como ela sofre alterações para se adequar ao caráter mais cinematográfico dos mesmos.

A transformação, por sua vez, é um prazer estético que pode ser encontrado ou experimentado de forma mais geral nos games, visto que normalmente o jogador assume o controle de um ou mais personagens específicos e fantasiosos. Todos os jogos analisados possuem essa característica, sendo que também podem oferecer experiências de transformação pessoal, nas palavras de Murray, por conterem narrativas mais trabalhadas, que envolvem determinados conceitos dignos de pelo menos alguma reflexão. Mais uma vez, “Detroit: Become Human” e “Planet of the Apes: Last Frontier” se destacam nesse quesito.

Tendo estabelecido isso, prossigamos a um breve histórico de cada um dos quesitos no mundo dos games até esse ponto:

3.1 BREVE DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS DE ANÁLISE

3.1.1 Narrativa

O cinema tradicional hollywoodiano e de outras indústrias tem como um dos seus pontos fortes, o roteiro. É o roteiro que estrutura a narrativa que é apresentada em um filme, estabelecendo situações e relações de causalidade entre elas, para que, então, as cenas e a continuidade do filme possam ser compostas. Nas palavras de Márcia Cruz, a narrativa está baseada em uma sequência unificada que leva a uma compreensão a partir de elementos essenciais e que são esperados pelo leitor do texto (CRUZ, 2005). Nesse caso, o “leitor” seria o espectador da obra cinematográfica.

Ainda que, muitas vezes, os filmes hollywoodianos, especificamente nos dias de hoje, possuam narrativas genéricas ou, de certa forma, “batidas”, o roteiro de todo e qualquer filme de estilo tradicional deve (ou deveria) ser seu principal elemento, pois é ele que define “quem”, “o que”, “onde”, “como” e “porquê”. Personagens, ambientações, motivações, entre outras coisas, estão todas dispostas no roteiro de uma obra, como forma de orientar a todos aqueles que farão parte da sua produção.

A narrativa nos videogames, inicialmente, era relegada a segundo plano, se não inexistente, com base nessas definições. Jogos como “Pong” e “Tetris”, lançados nas décadas de 70 e 80, apresentam ao jogador somente um espaço, constituído pela tela, e alguns elementos que estabelecem um conceito de desafio. O jogo “Pong”, por exemplo, é uma simulação do pingue-pongue de mesa, em que os jogadores devem jogar uma bolinha de um lado para o outro através do movimento de barrinhas simulando raquetes, ao mesmo tempo em que tentam impedir que a mesma atinja a sua borda da tela, o que caracteriza a marcação do ponto.

Outros jogos, como “Pac-Man”, também da década de 80, até apresentam um personagem, que, nesse caso, deve ser guiado pelo jogador através de um labirinto, com o objetivo de comer o maior número de pílulas representadas por pontinhos brancos, enquanto tenta evitar ser pego por fantasmas coloridos em cada fase do jogo. No entanto, não há nenhum tipo de explicação a respeito de quem é o personagem que o jogador controla ou porque ele faz o que faz. Não há, exatamente, a presença de uma narrativa.

A ideia de uma narrativa bem estruturada, que fosse mais imersiva para os jogadores, só começou a ser mais difundida na década de 90. Antes disso, os poucos jogos que apresentavam algum tipo de enredo o faziam mais como pano de fundo da ação do jogador, sem nenhum tipo de sofisticação. Hoje em dia, a estruturação de narrativa através de um roteiro, como acontece no cinema, tem sido cada vez mais comum. Enredos construídos dessa forma acabam sendo, de maneira geral, os mais sofisticados, pois apresentam as mesmas informações que um roteiro cinematográfico. Como diz Aaron Smuts (2005), “videogames atuais têm narrativas altamente integradas que são frequentemente muito mais complexas do que os mais sofisticados enredos noir”, referindo-se ao estilo clássico de cinema noir, cujas narrativas eram baseadas em romances de suspense.

3.1.2 Padrão Visual

O visual e toda a parte gráfica nos games, é provavelmente o quesito que teve a evolução mais notável, ou mais perceptível à primeira vista, dentre todas. Afinal, antes de tudo, antes mesmo de termos contato com a narrativa ou interagirmos com o jogo, nossa atenção é voltada para o que está ocorrendo na tela, tudo o que podemos caracterizar como visual. Logo, elementos como a resolução da imagem, a qualidade gráfica, as cores, entre outras coisas, são imediatamente observáveis e absorvidas pelos nossos olhos, criando um primeiro impacto na nossa relação com o jogo.

Todos esses aspectos foram passando por mudanças ao longo do tempo, e é possível dizer que os games atuais são bastante diferentes dos games de antigamente, que eram, de maneira geral, muito simplificados.

A maior parte dos games do século passado tinham uma estrutura pixelada bastante aparente, resultando em um visual mais simplificado. A quantidade de detalhes em grande parte desses jogos, de maneira geral, não era muito grande, sendo que às vezes poderia ser bastante difícil, por exemplo, identificar um item coletado em um jogo apenas por sua aparência. Os personagens apresentados nesses games também não costumavam ter os rostos ou as roupas muito bem definidos ou detalhados.

Essa situação foi mudando, aos poucos, à medida que a qualidade gráfica geral dos games ia evoluindo. Essa melhora em toda a parte gráfica dos jogos digitais foi possível graças à evolução da própria tecnologia utilizada para a produção de elementos visuais nos

videogames, bem como para reproduzi-los na tela da TV ou do computador. Como dizem Reis e Cavichioli (2013):

De modo geral, a evolução dos jogos digitais esteve bastante condicionada à evolução tecnológica, notadamente no campo da microeletrônica e microinformática, inclusive impulsionando o desenvolvimento desses setores. Embora a história dos jogos seja marcada por exemplos de sucesso advindos de inovações criativas no design do jogo – as quais por diversas vezes introduziram novas maneiras de se pensar e conceber os jogos – a utilização de novas tecnologias (ou a exploração máxima dos recursos tecnológicos existentes) quase sempre instituíram novos paradigmas. (REIS; CAVICHIOLLI, 2013, p. 319)

Até mesmo a paleta de cores era mais limitada nas décadas iniciais de produção dos jogos digitais. Como forma de contornar essa situação, eram selecionadas cores vivas para os personagens, e padrões criados pelo contrastes entre uma ou mais cores. Pac-Man, Sonic e Mario, por exemplo, são personagens que seguem esse modelo, tendo se tornado imediatamente reconhecíveis para os jogadores do mundo todo.

Com o avanço da tecnologia de produção e reprodução de imagens digitais, e o aumento na capacidade de armazenamento dos próprios dispositivos, foi possível, dessa forma, que os artistas e desenvolvedores de games criassem imagens cada vez mais próximas da realidade, com impressionante qualidade gráfica e muito mais detalhes. De fato, a partir do lançamento de consoles como o PlayStation 1, produzido pela empresa japonesa Sony, ainda na década de 90, os profissionais da indústria de games têm parecido preocupados em simular cada vez mais o real, buscando obter o máximo possível de semelhança com imagens encontradas, por exemplo, naquela que podemos argumentar ser sua mídia mais próxima, o cinema. Anteriormente, as grandes limitações técnicas dos dispositivos não permitiam que os games fossem muito elaborados nesse sentido, visto que não era possível armanezar muitos dados digitalmente. Isso também era válido para toda a parte sonora, como veremos logo à frente.

Essa tentativa de se obter o mais alto nível de realismo gráfico possível envolveu, inclusive, o crescimento das equipes responsáveis por toda a parte visual dos jogos, de forma que há designers, animadores e diretores de arte, entre outros, envolvidos conjuntamente em um mesmo projeto, sendo isso algo extremamente comum na indústria de games atual. O realismo, afinal de contas, não é buscado apenas no sentido de imagens estáticas, mas sim em toda a movimentação dos personagens e objetos apresentados na tela, na construção dos

ambientes pertencentes ao jogo, na física e até mesmo nas condições climáticas encontradas nos cenários do game. Esse processo é comentado por Smuts (2005):

Através de repetidas alusões e tentativas de emular a imagem em movimento, desenvolvedores de jogos pretendem que nós apreciemos seus jogos como fazemos com animação digital ou arte em vídeo. Desenvolvedores de videogames modernos estão profundamente preocupados com tradicionais considerações estéticas familiares a animadores, romancistas, designers de sets para produções de teatro e diretores de arte para filmes. O desenvolvimento de ambientes em jogos é um processo intensivo envolvendo a criação de mapas de nível, fontes de iluminação, detalhes de ambientação e complexidade de textura visual. Como o autor de um romance realista ou o designer de sets de um filme poderiam colocar suportes em um cômodo, designers de nível almejam a consistente incorporação de detalhes para dar vida ao mundo do jogo. [...] De design de sets a técnicas de iluminação, jogos se aproveitam em grande parte do kit de ferramentas estético disponível a cineastas. (SMUTS, 2005)

Pode-se afirmar que a principal ideia por trás da busca por maior verossimilhança nos games é a de criar um produto ou um espaço virtual no qual os jogadores possam se sentir fortemente imersos, experimentando assim um dos prazeres estéticos de Murray que citamos no capítulo anterior. Emmanoel Ferreira (2006) é um dos defensores dessa ideia, fazendo uma comparação direta com o cinema:

O foto-realismo tem sido largamente utilizado como artifício visando a aumentar a imersão do usuário-participador nos jogos eletrônicos. Assim como ocorreu nos Panoramas dos séculos XVIII e XIX, onde o espectador era levado para dentro de um espaço virtual, contemplando uma imagem que se propunha ser o real, as imagens produzidas nos games contemporâneos buscam também levar o jogador para dentro do espaço virtual que se encontra além da tela da TV ou do monitor de seu computador. [...] como na estética da transparência do cinema, com sua tela funcionando como uma janela para o mundo real, como nos moldes da perspectiva renascentista, temos aqui uma janela para o mundo virtual, que se propõe ser vivenciado como o real. (FERREIRA, 2006, p. 5)

A noção de tela versus a noção de câmera, nos games, é um conceito também bastante representativo da evolução gráfica nos jogos digitais, e outro com o qual é possível se estabelecer uma ligação com o cinema.

Antes do visual tridimensional, que é encontrada na maior parte dos games atuais, os jogos digitais eram estruturados em telas, que compunham, por exemplo, os níveis ou cenários dos jogos. Jogos de plataforma como “Super Mario” e “Sonic”, ou mesmo o próprio “Pac-Man”, são grandes exemplos disso. Os games de plataforma, em geral, costumam seguir essa tendência até os dias de hoje, com algumas exceções.



Figura 4 – Imagem de Pac-Man, demonstrando o estilo de tela e o uso de cores da época mencionados. Fonte: CS Monitor. Disponível em <<https://www.csmonitor.com/Science/2010/0520/Reviews-of-Pac-Man-Geometry-Wars-and-other-retro-iPad-Games>> Acessado em: 14 nov. 2018

O padrão visual em duas dimensões desses jogos sugeria uma ideia de telas, em que cada tela, no caso de jogos de plataforma, constituiria um nível ou fase a qual o jogador deveria concluir para prosseguir para a seguinte. O fato é que, em todo jogo bidimensional, independente de seu gênero, tudo o que é permitido ao jogador ver se encontra contido em um quadro, uma tela delimitada por bordas, em que tudo que está fora desses limites, não é visível até que o jogador se movimenta em uma determinada direção. A cada vez que o jogador se movimenta, no entanto, parte do cenário some para que outra possa aparecer, evidenciando o quadro limitado em que ele se encontra.

O aspecto tridimensional veio trazer, literalmente, uma nova perspectiva aos games. Com um estilo de movimentação muito mais livre, bastante diferente daquele encontrado nos jogos 2D, os games tridimensionais começaram a lidar com a noção de câmeras virtuais, que seguissem os personagens, indicassem seu olhar de acordo com o posicionamento dos personagens pelo jogador, ou registrassem a imagem de diferentes planos ou pontos de vista. O próprio termo câmera já expressa uma vontade dos games de se aproximarem do cinema, e seu uso nesses jogos passou a reforçar essa aproximação, estabelecendo padrões de imagem comparáveis aos encontrados em produções cinematográficas. Nas palavras de Ferreira (2006):

Com suas capacidades aumentadas, os computadores foram capazes de incorporar imagens tridimensionais em seus programas, e estas imagens foram imediatamente aplicadas na produção de games. A partir de então, os games passariam a ser concebidos nos mesmos moldes dos mais modernos filmes de ficção hollywoodianos. A introdução do conceito de câmera virtual nos softwares de produção de imagens 3D viria reiterar essa associação. Doravante o programador, ao criar um jogo, deveria imaginar seu ambiente como se estivesse em um set de filmagens. Conceitos como o de câmera subjetiva – a câmera agindo como o “olhar” do protagonista da história – planos cinematográficos, iluminação e trilha sonora passariam a fazer parte de seu vocabulário. (FERREIRA, 2006, p. 4)

Essa nova forma de apresentação e exploração dos ambientes virtuais criados pelos desenvolvedores de games permite que o jogador observe e participe da ação do jogo através de planos e enquadramentos belíssimos, e muitos games atuais, talvez a maioria, permitem que o próprio jogador controle a câmera virtual a seu bel prazer, movimentando-a em várias direções e alternando entre diferentes planos de imagem, havendo botões no controle especificamente destinados para isso de acordo com as configurações de cada jogo.



Figura 5 – Imagem do jogo Grand Theft Auto: San Andreas, da desenvolvedora Rockstar, que faz uso do visual tridimensional. Fonte: IMDb. Disponível em <<https://www.imdb.com/title/tt0383385/mediaviewer/rm2716564736>> Acessado em: 14 nov. 2018

Dos jogos selecionados para nossa análise, todos possuem esse visual tridimensional e fazem uso de câmera virtual, sendo que em dois deles, o jogador tem grande liberdade para manipulá-la.

3.1.3 Som

O som nos videogames, assim como a narrativa, foi, por muito tempo, discreto, recebendo pouco destaque. No cinema, o som sempre teve o seu papel, seja para dar um determinado tom a uma cena, ou então através dos diálogos proferidos pelos personagens na época pós-cinema mudo.

Os jogos mais antigos, de maneira geral, tinham poucos atrativos sonoros. Não havia qualquer tipo de fala, seja de um narrador, seja de personagens mostrados na tela. A trilha sonora desses jogos era bastante simplória, pouco variada, ou até mesmo constituída por apenas uma música. Além disso, a sonoridade era inteiramente composta de maneira digital, e os sons ouvidos pelos jogadores poderiam ser considerados, de acordo com os padrões estabelecidos posteriormente, como toscos, no sentido de malfeito ou mal-acabado.

Aos poucos, esse quesito também foi se aprimorando, e os jogos digitais foram obtendo trilhas sonoras mais sofisticadas, com um maior número de composições, e que muitas vezes, também, se utilizavam de instrumentos musicais reais e variados. Isso teve início na década de 90, e pode ser observado em jogos como “Grim Fandango” e “Final Fantasy VII”, ambos clássicos lançados originalmente naquela época. A trilha sonora deste último, inclusive, chega à duração total de mais de quatro horas, contando-se todas as músicas⁴. O compositor responsável pela trilha, Nobuo Uematsu, procurou tratar as composições como se fossem feitas para um filme, com a ideia de que refletissem o tom das cenas do jogo⁵. Algumas delas lembravam, em seu estilo, até mesmo composições clássicas, e o tema utilizado durante a batalha contra o chefe final do jogo, Sephiroth, possuía até mesmo cânticos que davam um tom grandioso à mesma. “Grim Fandango”, por sua vez, conta com músicas que vão do folk ao jazz, passando ainda por estilos como o swing.

A dublagem, por sua vez, ainda não era tão comum nos videogames dessa época, embora alguns jogos já fizessem uso desse elemento, para dar voz aos personagens presentes nos mesmos. Em muitos casos, tudo o que era dito pelos personagens era representado na tela com um texto, sem que nenhum outro recurso fosse usado, de forma similar à utilizada no

⁴ A trilha sonora do jogo pode ser conferida no Youtube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=PlfGch8mGhg>> Acessado em: 3 out. 2018

⁵ Essa informação pode ser encontrada na internet. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_VII> Acessado em: 3 out. 2018

cinema mudo. Foi apenas quando a técnica da dublagem passou a ser amplamente utilizada na produção dos jogos digitais que o som passou por uma nova revolução nessa indústria.

3.1.4 Interatividade

Ao falarmos sobre interatividade, retomaremos os conceitos de agência e texto ergódico, os quais explicamos em um capítulo anterior. No caso dos videogames, o conceito de agência diz respeito à influência do jogador sobre o desenvolvimento narrativo ou sobre o desenrolar de um determinado jogo. A agência é mais significativa, ou seja, se faz mais presente nos games “Detroit: Become Human” e “Planet of the Apes: Last Frontier”. Embora todos os jogos ofereçam interatividade, apenas nesses dois há uma estética de ramificações na narrativa, criadas a partir da interação do jogador com o jogo.

Isso nos remete ao conceito de texto ergódico, segundo o qual o usuário de uma mídia digital tem liberdade para escolher como percorrer os “caminhos” oferecidos por essa mídia ou como usufruí-la, sendo algo presente em todos os jogos digitais. É possível fazer a inferência, portanto, de que o banco de dados fornecido por esses dois jogos é maior do que o fornecido por “The Order: 1886”. Essa relação entre o banco de dados presente em um game e sua ergodicidade tem como base o fato de que, quanto maior for o banco de dados, ou seja, as opções e possibilidades oferecidas pelo game quando da interação do jogador com o mesmo, maior é a liberdade de exploração ou interação que o jogador terá.

Analisaremos, a seguir, como a evolução desses quesitos na produção de videogames leva exemplares como os objetos de análise a se aproximarem de produções cinematográficas. A análise dos jogos será feita na seguinte ordem: “Detroit: Become Human, The Order: 1886” e “Planet of the Apes: Last Frontier”.

3.2 ANÁLISE DE “DETROIT: BECOME HUMAN”

3.2.1 Narrativa

A trama de “Detroit” se passa, como o próprio nome diz, na cidade de Detroit, nos Estados Unidos, mas em uma Detroit com alto teor de ficção científica, povoada por milhares de androides, que convivem com humanos e são produzidos por estes para os mais diversos fins. No mundo do jogo, todos os androides são criados pela empresa Cyberlife, e

programados para que possam exercer funções específicas, recebendo características especiais de acordo com seu modelo. Há androides que atuam como empregados domésticos, acompanhantes, lixeiros, soldados no exército americano e até mesmo prostitutas em estabelecimentos de “entretenimento adulto”, entre outros. Isso, no entanto, leva grande parte da população a perder seus empregos, sendo substituídos pelas criações robóticas. Em sua programação, também está incluída a capacidade de demonstrar emoções e reagir de maneira considerada apropriada a cada situação por seus criadores, através de ações e diálogos. Os humanos, entretanto, muitas vezes se aproveitam da obediência e aparente inofensividade dos androides para cometer abusos contra os mesmos, através de violência e agressões verbais. Pouco a pouco, situações estranhas e mortes misteriosas de proprietários de androides começam a ocorrer, levando as pessoas a suporem que parte dos androides tenha sido afetada por algum tipo de mau funcionamento e possam ser responsáveis pelas mortes em questão.

“Detroit” apresenta três protagonistas que o jogador controla, em momentos alternados, ao longo do enredo, como já citado anteriormente. Estes são Markus, Connor e Kara, todos androides.

Markus exerce a função de cuidador de um artista já idoso, chamado Carl, que o trata como se fosse um filho. Após uma ocasião em que Carl tem um ataque cardíaco e Markus acaba sendo erroneamente acusado de ser o responsável e punido por isso, ele “acorda”, quebrando seu programa, e se revolta contra o sistema estabelecido. Ele resolve, então, procurar por outros androides na mesma situação, seguindo um caminho que o leva até um navio onde se encontra um grupo de androides foragidos, que pretendem liderar um movimento contra o sistema.

Connor é um androide que possui um papel completamente oposto, pois trabalha para a Cyberlife. Criado para exercer a função de detetive e auxiliar em investigações policiais, Connor acaba envolvido na investigação das mortes dos proprietários de androides, acompanhando o Tenente Hank Anderson. Programado para manter a ordem do sistema e garantir que androides permaneçam como simples máquinas obedientes aos humanos, Connor tem a instrução de caçar androides desviantes e, se preciso, eliminá-los.

Kara, por sua vez, foi criada para exercer funções domésticas, cuidando da casa e de crianças, assumindo papéis, ao mesmo tempo, de empregada e babá. Comprada por um homem chamado Todd, ela é levada até sua casa, onde fica responsável pelos serviços domésticos e por cuidar de Alice, a filha de Todd. Rapidamente, é revelado que a relação entre os dois não é das melhores, pois Todd é um usuário de drogas que se mostra

frequentemente violento, agredindo a própria filha tanto física quanto verbalmente. Em uma ocasião em que Todd age dessa forma com Alice, Kara percebe que não consegue simplesmente ignorar a situação e sente a necessidade de proteger a garota. Dessa forma, ela se desvia de seu programa, ao resolver não mais obedecer as ordens de Todd.

A narrativa de “Detroit” é dividida em várias cenas ou capítulos, sendo que cada personagem tem os seus próprios. O teor dessas cenas passa por um grande número de variações, de acordo com o propósito narrativo apresentado pelas mesmas. Sendo assim, há cenas que são tomadas pela ação, envolvendo tiroteios, perseguições e combates mano-a-mano; cenas em que há apenas diálogos, que servem o propósito de expor a situação em que os personagens se encontram ou de fornecer um desenvolvimento dos mesmos; cenas focadas em investigação, dominadas por suspense e uma tensão crescente, e ainda cenas mistas, que se constituem como uma combinação de dois ou mais desses tipos.

Ainda que o conflito entre humanos e androides estabeleça a linha principal da narrativa, sendo o ponto principal da trama, diversos outros temas são estabelecidos e trabalhados ao longo do enredo, fazendo ligação em maior ou menor grau com a linha narrativa geral.

Por se tratar de uma história em que androides, seres criados artificialmente, subitamente começam a despertar espontaneidade e manifestar sentimentos e pensamentos próprios e não programados, o conceito de identidade também recebe grande destaque no jogo. À medida em que os personagens tentam entender a situação em que se encontram e agir em função disso, questões como o que é identidade e o que caracteriza estar vivo são propostas pelo jogo, convidando o jogador a pensar sobre as mesmas juntamente com os personagens.

Cada um dos protagonistas, entretanto, vivencia esse processo de forma diferente. Com Connor, isso se dá à medida em que ele percebe que pode estar lidando com uma situação diferente da que ele imaginava inicialmente, com os androides não mais apenas simulando sentimentos e comportamentos, mas produzindo-os espontaneamente. Dessa forma, ao se sentir dividido e hesitante em caçá-los e cumprir sua missão, Connor começa a encarar esses androides de forma mais humanizada, e se pergunta se seus próprios pensamentos também são criações espontâneas.

No caso de Kara, o fato de ela sentir necessidade de proteger Alice, a garota de quem foi designada a cuidar, a leva a fugir com a mesma, levando-a para longe de Todd, seu pai abusivo. A relação de dependência e companheirismo estabelecida entre as duas leva Kara

a desenvolver instintos maternos, e Alice, a enxergá-la como sua salvadora e aquela em que mais pode confiar. Aos poucos, um amor familiar começa, então, a surgir entre as duas.

Markus, por sua vez, se pergunta se os humanos são sempre cruéis ou se há algum tipo de salvação. Ele percebe que, de acordo com o sistema, é tratado como um ser inferior, mas não se enxerga dessa forma. Portanto, decide tentar convencer os humanos de que os androides não são tão diferentes dos humanos, e merecem ser tratados com igualdade.

A respeito das temáticas, é interessante destacar também que, por todo o mundo construído em “Detroit”, há alusões à questão da segregação racial dos negros na América e o Apartheid. Isso é feito metafóricamente, pois, no jogo, os androides são obrigados a seguir determinadas regras que os separam dos humanos, como andar nos ônibus em áreas específicas, distantes dos humanos. Situações que eram vivenciadas constantemente pelos negros nesse passado segregatório.

Por último, a questão da religiosidade também é, de uma certa forma, tratada no jogo. Isso é explorado através de uma curiosa crença que começa a se disseminar entre os androides “desviantes”, em uma entidade a qual eles denominam ra9. A questão sobre quem ou o que seria ra9 é frequentemente levantada ao longo do jogo, mas nunca chega a ser exatamente respondida no decorrer da narrativa. Entretanto, os androides constantemente dizem que ra9 será capaz de salvá-los e guiá-los rumo a um futuro melhor.

Com tudo isso, é possível perceber a imensa discrepância entre o que se via nos jogos de antigamente, como os já citados Pong, Tetris e Pac-Man, que não se preocupavam em construir nenhum tipo de linha narrativa (ou mesmo aqueles em que havia um pouco de narrativa como pano de fundo da ação) e o que vemos se configurar como narrativa em “Detroit”.

A complexidade narrativa e a exploração de temáticas e conceitos profundos e filosóficos tem sido algo natural na literatura e no cinema, principalmente. Até a segunda metade da década de 90, isso nem mesmo era considerado no universo dos videogames, mas essa ideia, após surgir, foi se disseminando aos poucos e, no início dos anos 2000, já havia exemplares de jogos com um grande requinte nesse quesito. O que vemos em “Detroit”, porém, é uma complexidade narrativa comparável à encontrada no cinema, como destacamos. Como bem dizem Reis e Cavichioli:

Com roteiros criados até mesmo com a ajuda de profissionais do campo das artes cinematográficas, muitos dos jogos contemporâneos transformaram-se, sob certos aspectos, em verdadeiros filmes, sendo construídos a partir de narrativas envolventes, em cenários densos e absorventes e com tramas ricamente elaboradas. Tal como qualquer estória tradicional, os jogos das últimas gerações podem ter

início, meio e fim definidos, contando ainda com a vantagem de que, em muitos deles, por meio da interação, o jogador pode assumir um papel principal na condução da narrativa, tendo inclusive a oportunidade de escolher ou construir a própria história. (REIS; CAVICHIOLLI, 2013, p. 338, 339)

Sobre essa possibilidade de escolha e construção, no caso de “Detroit: Become Human” e “Planet of the Apes: Last Frontier”, falaremos mais à frente neste capítulo, na análise da categoria Interatividade.

3.2.2 Padrão Visual

“Detroit: Become Human” tem um nível de realismo gráfico altíssimo. “Detroit” é o jogo mais novo dentre os três analisados nesse trabalho, e pode-se dizer que é também o mais avançado graficamente.

O grau de realismo observado nos personagens presentes no jogo, incluindo suas expressões, texturas, detalhes faciais e movimentação, foi obtido através do uso de *motion capture*. O recurso de *motion capture* já é amplamente utilizado na indústria de games, justamente com o objetivo de produzir essa verossimilhança com imagens reais, e não criadas por computador. A técnica se constitui em realizar a captura das expressões e movimentos de indivíduos cuja função é representar o que os personagens do game devem fazer, normalmente atores contratados especificamente para esse fim. Utilizando-se de roupas especiais, e tendo dezenas de pontos de captura fixados a elas e ao rosto, os atores têm suas feições e movimentação totalmente capturados e digitalizados, de modo que sejam criados modelos em 3D que refletem fielmente aqueles que os deram vida.

Nesse processo, diversas câmeras gravam os atores enquanto encenam as situações descritas no roteiro do jogo, de modo que essa captura ocorra em tempo real, à medida que os atores interagem, como acontece no cinema tradicional. Não chega a ser surpresa, aliás, que alguns atores já conhecidos por participarem de projetos no cinema ou na televisão acabem fazendo parte da produção de determinados games, como é o caso com o próprio “Detroit”. Entre os atores envolvidos em sua criação, estão Clancy Brown, que interpreta o detetive Hank, e é conhecido por ter atuado em filmes como “Um Sonho de Liberdade” e “Hurricane, o Furacão”; Valorie Curry, a intérprete de Kara, já conhecida por seu trabalho em um dos filmes da “Saga Crepúsculo” e “Bruxa de Blair”, entre outros; Jesse Williams, que deu vida a Markus em “Detroit” e esteve presente, entre outras produções, no

filme “O Segredo da Cabana” e na série de TV “Grey’s Anatomy”, entre outros atores contratados⁶.



Figura 6 – Printscreen de cena de Detroit, com a personagem Kara, interpretada pela atriz Valorie Curry, em destaque. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazcHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018.

O fato de que diversos atores tratem o envolvimento na produção de games como um trabalho para um filme ou série de TV, e o processo através do qual eles dão vida aos personagens possuir grande semelhança com aquele realizado para produções dessas outras mídias, revela uma grande aproximação entre as indústrias e seus produtos.

A riqueza de detalhes não se encontra somente nos personagens, entretanto. Percebe-se que os ambientes criados para o jogo pelos desenvolvedores foram cuidadosamente pensados e trabalhados, e a interação física entre os personagens e os ambientes também é digna de nota. De árvores que se mexem com o vento a roupas e objetos que se molham com a chuva ou acumulam neve, passando também pelas marcas de pegadas dos personagens, tudo sugere concordância com o que conhecemos como real, de forma que a imersão do jogador enquanto explora esses espaços é potencializada.

A câmera virtual de “Detroit” segue o personagem controlado pelo jogador, em visão de terceira pessoa. É possível manipulá-la em qualquer direção e, pelo menos em

⁶ O processo de *motion capture* realizado na produção do jogo pode ser conferido no documentário desenvolvido pela equipe, a respeito da própria produção. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=AnszhcTwnvU&t=15s>> Acesso em: 26 out. 2018

determinados momentos, é possível alternar a visão entre diferentes ângulos ou planos de imagem, como uma câmera realizaria cortes no cinema.

3.2.3 Som

“Detroit: Become Human” tem um refinamento sonoro impressionante. A começar por sua trilha sonora, contando um total de mais de 4 horas de duração, distribuídas em 72 faixas⁷. Para compô-la, foram escolhidos pelo diretor e idealizador do jogo, David Cage, três compositores diferentes. Cada um dos compositores ficou responsável pela composição de músicas específicas para as cenas de cada um dos personagens controláveis pelo jogador. Isso foi feito para que a trilha sonora de cada protagonista fosse ainda mais individualizada, tendo uma identidade própria e diferente das demais.

Aqui, a ideia de relacionar o tom de cada cena à trilha que a acompanha, como é comum no cinema, também foi implementada, como no caso de “Final Fantasy VII”. Composições que evocam sentimentos que vão da tristeza à tensão e à felicidade, todas se encontram presentes no jogo, e se distribuem de acordo com as situações vivenciadas pelos personagens e o jogador.

A linha narrativa de Connor, um androide de caráter mais “maquínico” do que os demais, possui uma trilha sonora de tom mais frio e mecânico, bastante condizente com as cenas de caráter investigativo e frequentemente cheias de tensão do personagem.

Para Kara, a androide que desperta um grande apego pela personagem de Alice, a quem ela protege e passa a encarar como uma filha, as composições são mais emocionais, lembrando sentimentos e conceitos como o amor e a empatia.

No caso de Markus, personagem que assume uma posição mais clara de resistência contra o sistema instaurado de segregação entre os humanos e os andróides, uma trilha sonora que tivesse um tom mais épico e evocasse a sensação de grandiosidade foi composta.

Para a criação dos temas, foram utilizadas orquestras completas, instrumentos customizados, entre outros artifícios, contabilizando um grande número de profissionais nos

⁷ A trilha sonora pode ser ouvida no Youtube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=vyc07ic6uhI&t=568s>> Acesso em: 3 out. 2018.

mais diversos instrumentos como violinos, violoncelos, piano, sintetizadores e instrumentos de sopro⁸.

Em relação ao refinamento na produção da parte sonora de muitos games atuais, em comparação com a evolução em outros quesitos, Reis e Cavichioli (2013) falam exatamente sobre essa questão:

Com relação ao aspecto sonoro dos jogos digitais, as transformações experimentadas têm seguido o mesmo ritmo, tanto no que se refere ao processo de divisão e especialização de funções – caracterizado pela necessidade de se recorrer a diversos profissionais e artistas do ramo (compositores, músicos, designers de sons, editores, dubladores de voz, etc.) -, como no de avanço tecnológico – confirmado pelo aumento da capacidade de armazenar, processar, editar e reproduzir sons com mais qualidade. (REIS; CAVICHIOLLI, 2013, p. 327)

A dublagem de todos os personagens de “Detroit” fica por conta, é claro, dos atores que os deram vida. Através do processo já mencionado de motion capture, toda forma de expressão obtida através de sua atuação foi utilizada, incluindo-se as falas. Esse processo, portanto, já se mostra em um outro nível, mais sofisticado do que o realizado em dublagens de personagens no qual as vozes são gravadas de maneira independente da expressão corporal dos profissionais, sendo posteriormente apenas encaixadas nos diálogos apresentados durante o jogo.

Este segundo processo é o mesmo utilizado em dublagens de filmes de animação, mas a técnica de motion capture permite que o processo de captura da expressão vocal dos atores esteja mais próximo ao realizado em filmes não-animados.

3.2.4 Interatividade

No caso de “Detroit”, a agência exercida pelo jogador pode ser percebida ao longo de todo o seu percurso narrativo, sendo possível acompanhar, quase em tempo real, a influência causada pelo jogador no jogo. Ao final de cada capítulo (ou cena), é exibido um infográfico, um diagrama de árvore, apresentando ao jogador o caminho percorrido por ele na cena em questão. Todas as suas escolhas são destacadas, e o encadeamento de todas elas até o

⁸ Todas essas informações têm como fonte o documentário produzido pela própria empresa a respeito do desenvolvimento do jogo. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=AnszhcTwnvU>> Acesso em: 3 out. 2018.

resultado final, que define o atual estado dos personagens controlados pelo jogador naquela situação, é claramente definido.

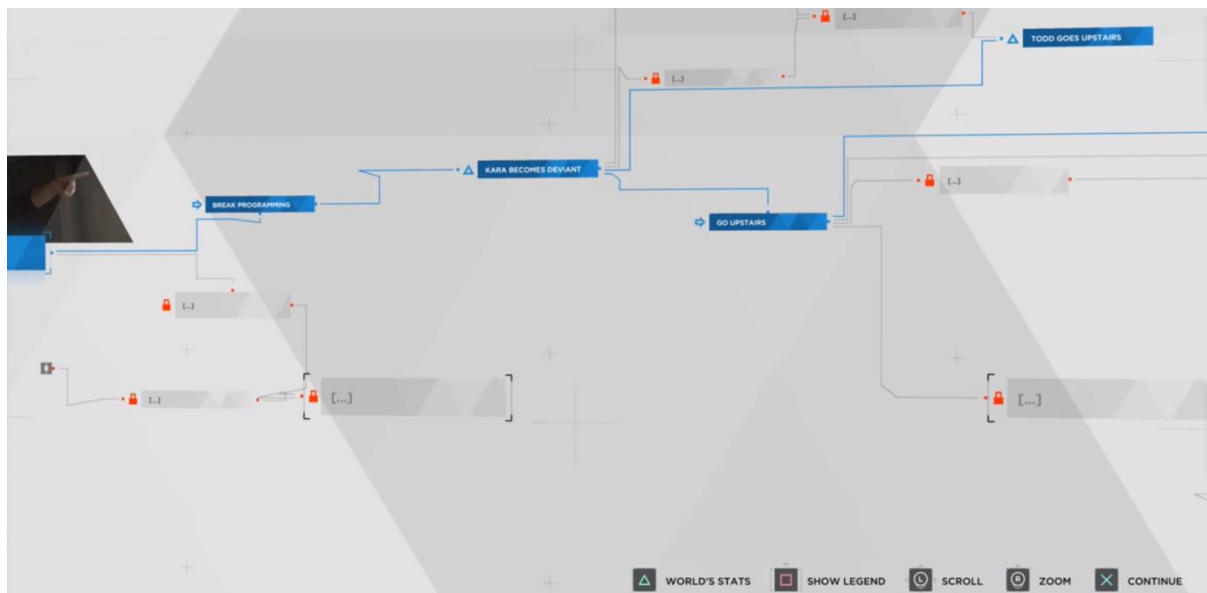


Figura 7 – Printscreen de parte do diagrama de árvore ao final de um capítulo do jogo, mostrando que há diferentes caminhos possíveis a serem tomados, com resultados diversos. O caminho traçado pelo jogador é destacado em azul. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazcHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018.

Pela quantidade de opções apresentadas em cada um desses diagramas, é facilmente notável a grande liberdade fornecida ao jogador pelo game, de forma que é permitido a ele, efetivamente, alterar significativamente o rumo da trama. Nos referindo novamente a Ferreira:

A proposta de criação de narrativas interativas por meio dos diversos new media vem expandir o rol de possibilidades de escrita de uma história, dando ao usuário/participador a possibilidade de ele mesmo criar a sua narrativa e ao mesmo tempo dela participar, através dos ambientes virtuais imersivos. Ademais, ao contrário do cinema clássico, que se utiliza da decupagem e da montagem clássicas para mostrar ao espectador um desenrolar linear de suas histórias, temos aqui uma situação mais próxima àquela descrita por Borges em *O Jardim dos Caminhos Que Se Bifurcam*, em que uma história pode se desdobrar em diversas outras ocorrendo em tempos e espaços paralelos. (FERREIRA, 2006, p. 157)

Determinadas escolhas feitas pelo jogador ao longo do jogo podem levar a alterações bruscas, como um ou mais personagens morrerem, relações entre personagens serem consolidadas ou destruídas, ou mesmo um personagem se mostrar um herói ou vilão.

Esse controle que o jogador detém, até certo ponto, sobre o desenvolvimento da narrativa, tanto em “Detroit” quanto, como veremos mais à frente, em *Last Frontier*, pode

parecer algo totalmente antagônico à experiência encontrada no cinema, visto que é impossível, geralmente, ao espectador, influenciar os acontecimentos de um filme. Afinal, os filmes são produtos previamente editados, construídos, de acordo com a visão do diretor, ao contrário do jogo de videogame que, apesar de ter sido desenvolvido até os mínimos detalhes pela empresa responsável por sua produção, se faz à medida em que o jogador interage. No entanto, o que nos é interessante destacar, para efeitos da análise relativa à aproximação com o cinema, é a forma como a interação do jogador com esses jogos normalmente se dá.

Em “Detroit”, em muitos momentos, a interação do jogador com o game ocorre apenas através do pressionar de um botão, ou da realização de movimentos específicos com as alavancas do controle, chamadas de analógicos. Esse tipo de interação, chamado comumente de *Quick Time Event* (QTE)⁹, é utilizado principalmente nas cenas de ação, em que os personagens controláveis pelo jogador estão envolvidos em uma briga ou fugindo de algo ou alguém, por exemplo. O pressionar desses botões, ou a movimentação das alavancas, possuem uma janela de tempo bastante curta para serem realizados, exigindo uma reação do jogador em poucos segundos.

Esse modelo de interação, utilizado também com frequência em vários outros jogos, ainda que em doses variadas, é adotado com o propósito de garantir que a cena do jogo transcorra de maneira extremamente fluida, de forma que o fluxo não sofra interferências por causa da performance do jogador. Os personagens envolvidos na cena continuam se movendo e executando suas ações independentemente de o jogador conseguir executar os comandos a tempo ou não, de forma que qualquer coisa que ocorra na cena será válida, e a mesma seguirá normalmente. As variações, nesse caso, dependem apenas de quantos botões ou movimentos o jogador será capaz de apertar ou realizar. Se em uma cena em que seu personagem se encontra em combate contra outro, por exemplo, o jogador errar a maioria dos comandos, é provável que seu personagem fique bastante ferido e talvez até morra. Entretanto, se ele for capaz de realizar a maior parte dos comandos a tempo, seu personagem terá muito mais sucesso.

A dinâmica entre os erros e acertos do jogador nessas cenas é até mesmo capaz de gerar outros resultados em algumas delas, como em uma cena em que a personagem Kara, controlada pelo jogador, deve enfrentar Todd, pai de Alice, impedindo que ele machuque a garota. Uma determinada combinação entre a quantidade de erros e acertos do jogador nessa

⁹ Modelo de interação no qual o jogador deve executar comandos ou pressionar botões de maneira rápida, como um teste de seu tempo de reação.

cena pode impedir que ela consiga derrotar Todd, de forma que é Alice quem acaba atirando no próprio pai.

Por atingirem um nível extremamente alto de fluidez, essas cenas acabam adquirindo um caráter bastante cinematográfico, contando inclusive com diferentes planos de imagem à medida em que a ação acontece.

3.3 ANÁLISE DE “THE ORDER: 1886”

3.3.1 Narrativa

“The Order” tem uma trama também baseada no mundo real, se passando em Londres, na Inglaterra, no século XIX. Até mesmo a figura de Nikola Tesla, famoso inventor ligado à eletricidade, está representada no jogo. Entretanto, muitos elementos de ficção científica e fantasia também compõem o seu enredo, que trabalha, como mencionado anteriormente, com a ideia da existência de uma ordem dos Cavaleiros da Távola Redonda em uma época muito mais moderna do que a da lenda do Rei Arthur. Na versão de “The Order”, os cavaleiros se utilizam de armas de fogo e outros equipamentos de combate para enfrentar lobisomens, vampiros, entre outras ameaças. Além disso, seu tempo de vida e capacidade regenerativa são grandemente estendidos, por conta de um líquido místico chamado no jogo de Água Negra. Esse elixir os torna praticamente imortais, dando-os uma certa vantagem na luta contra as criaturas.

Dos quatro protagonistas da história, Grayson, Isabeau D’Argyll, Sebastian Malory e Marquis de Lafayette, apenas o primeiro pode ser controlado pelo jogador. Seu sobrenome não é revelado, mas ele é conhecido na ordem como Sir Galahad.

A narrativa de “The Order”, embora não tão complexa quanto a de “Detroit”, transcorre basicamente da mesma forma que a de um filme tradicional, com ambientação, personagens, situações e uma sequência de acontecimentos bem definidos, contando com introdução, conflito, clímax e conclusão. A temática do jogo, de personagens heroicos que enfrentam criaturas sobrenaturais com o propósito de exterminá-las ou impedir que a humanidade seja vítima das mesmas, tem sido bastante utilizada na indústria do cinema, com diversos exemplares cinematográficos que a abordam e utilizam como argumento principal de roteiro.

Uma característica que é de grande interesse para esse trabalho, no entanto, e está diretamente relacionada com a narrativa, é a forte presença de *cinematics* ou *cut scenes* no jogo. Essas expressões são utilizadas para se referir a cenas reproduzidas por jogos digitais, nas quais não há interação do jogador com o jogo, sendo ele apenas um espectador, sem exercer nenhum tipo de influência. Sua função, em geral, é apresentar e desenvolver personagens e eventos principais do enredo do jogo, sendo, dessa forma, nas palavras de Coutinho (2011), “inserções de narrativas cinematográficas entre fases ou passagens de jogos”.

O uso das *cinematics* ou *cut scenes* tem se constituído um padrão em jogos digitais de determinados gêneros desenvolvidos por grandes empresas, sendo natural que muitos dos games atuais contenham esses elementos. No caso de “The Order”, no entanto, a utilização desse recurso no andamento do jogo é notável, talvez sendo possível afirmar que a quantidade desses momentos quase se equipara à porção do jogo na qual o jogador efetivamente interage.

Muitos dos capítulos do jogo transcorrem inteiramente através de *cut scenes*, sem que o jogador tenha que fazer qualquer coisa para isso. Visto que nesses momentos o jogador assume uma posição de espectador dos eventos retratados na tela, e dada a qualidade gráfica dessas imagens, que permitem um alto nível de aproximação com a realidade, pode-se dizer que “The Order” é, de certa forma, tanto um jogo quanto um produto cinematográfico.



Figura 8 – Printscreen de *cut scene* de The Order, com alto realismo gráfico. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazcHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018

3.3.2 Padrão Visual

“The Order”, assim como os outros dois games em análise, também teve a utilização do recurso de motion capture ao longo de seu desenvolvimento¹⁰. Em comparação com “Detroit: Become Human”, grande parte dos atores que dão vida aos personagens do game parecem ser menos conhecidos por seus trabalhos no cinema e para televisão, mas entre eles temos o ator Graham McTavish, que já atuou em filmes como a trilogia “O Hobbit” e “Rambo IV” e interpreta o personagem Sebastian Mallory (Sir Percival) no jogo, e Tehmina Sunny, que já participou, entre outras produções, dos filmes “Filhos da Esperança” e “Argo”, e cujo papel em “The Order” é o da personagem Lakshmi, que auxilia o protagonista em diversos momentos do game.

Algo interessante a se destacar é a ambientação do game, o qual se passa em uma Inglaterra alternativa do século XIX, como mencionado anteriormente. O fato de “The Order” não apenas ser o mais fantasioso dos games analisados, como ser o único a se passar em um cenário “de época”, faz com que seu visual chame bastante atenção, ainda que a paleta de cores do game seja, em grande parte, escura. A Inglaterra vitoriana possui uma estética bastante característica, a qual estamos acostumados a ver em filmes e descrita em livros cujas narrativas também se passam nessa época. O trabalho de implementação dessa estética em “The Order” ficou a cargo de diversos artistas que, assim como diretores de arte, figurinistas, entre outros, em produções para o cinema, cuidaram desse processo de idealização e implementação, buscando a imersão do jogador através de um alto nível de verossimilhança¹¹.

Na parte gráfica em geral, assim como na câmera e na movimentação dos personagens, “The Order” lembra bastante “Detroit: Become Human”, sendo que ambos possuem níveis de realismo gráfico e atenção aos detalhes bastante próximos, e o jogador exerce o mesmo tipo de controle de personagens, com a câmera em terceira pessoa. Não há opção de se alternar entre diferentes planos de imagem como ocorre em “Detroit”, mas ao longo do game, diversos planos comparáveis aos normalmente vistos em produções cinematográficas são utilizados em cut scenes e outros momentos em que a interação do jogador se faz ausente.

¹⁰ Um vídeo do processo de *motion capture* na produção do jogo, no qual é possível ver os atores interpretando seus personagens e a cena correspondente no game, já finalizada, logo ao lado, pode ser conferida no Youtube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ItFbOtydB8>> Acesso em: 30 out. 2018

¹¹ Um pouco da arte envolvida na criação do game pode ser conferida nos seguintes vídeos, encontrados no Youtube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=WCcpwUaAe9A>> Acessado em 31 out. 2018
Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=CI0nLoMIvK8>> Acesso em: 31 out. 2018



Figura 9 – Printscreen de *The Order*, mostrando a visão fornecida pela câmera virtual do jogo quando o jogador controla o personagem. As bordas propositalmente pretas da imagem contribuem para que o jogo adquira um aspecto ainda mais fílmico. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazhCHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018

3.3.3 Som

Em “*The Order: 1886*”, o som tem o mesmo papel que em “*Detroit*”, tanto em termos de trilha sonora quanto de dublagem. A trilha sonora de “*The Order*” foi composta pelo compositor Jason Graves, e compreende 21 faixas musicais¹². Embora esse compositor não seja conhecido por trabalhos no universo cinematográfico, sua carreira nos videogames já é extensa, tendo sido responsável por compor as trilhas sonoras de vários jogos modernos de destaque, como “*Dead Space*”, “*Tomb Raider*”, “*Far Cry: Primal*” e “*Until Dawn*”. Vale destacar, no caso, que todos esses jogos possuem um nível de refinamento e aproximação com o cinema próximo ao que estamos tratando nesse estudo, e alguns deles poderiam facilmente ser incluídos como objetos de análise nesse trabalho.

Tendo em vista que os momentos de “*The Order*” se alternam, quase que integralmente, entre a tensão e a ação, a trilha sonora composta para o jogo tem um tom que varia, de modo geral, entre o sombrio, o melancólico e melodias que transmitem, efetivamente, uma sensação de tensão ao jogador. Temos, nesse caso, mais uma vez o

¹² A trilha sonora pode ser conferida no Youtube. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=xb0ksFMBaGM&t=2885s>> Acessado em 12 nov. 2018

exemplo da trilha sonora sendo utilizada em conjunto com o que está sendo retratado na tela, de forma a contribuir com o conteúdo das cenas, evidenciar situações e transmitir ou induzir sensações ao jogador, algo com o qual o espectador no cinema já está familiarizado há muito tempo.

3.3.4 Interatividade

Com “The Order: 1886”, o controle que o jogador tem sobre os personagens é muito mais amplo do que em “Last Frontier”, sendo mais comparável ao encontrado em “Detroit”. Há sequências em que o *quicktime* se faz presente, mas grande parte da ação, geralmente composta de tiroteios, acontecem sob total controle do jogador, que movimenta o personagem, orienta a mira, seleciona armas, entre outras coisas, de forma manual. Enquanto “The Order” e “Detroit” compartilham o uso do *quicktime* em determinados momentos, um controle mais direto dos personagens em “Detroit” só ocorre em momentos de exploração e investigação dos cenários.

Isso pode fazer parecer, à primeira vista, que a interatividade em “The Order” é maior do que nos outros dois jogos. Entretanto, dois pontos levam à conclusão de que esse não é exatamente o caso.

Primeiro, “The Order” traz interatividade, mas não oferece a possibilidade de se alterar o desenvolvimento narrativo como ocorre em “Detroit” e “Last Frontier”. Toda a linha narrativa do jogo é predeterminada, tendo sido estabelecida por seus desenvolvedores, não sendo possível, portanto, ao jogador, alterar em nada os acontecimentos do game ou sua sequência.

Segundo, a forte presença de *cut scenes*, como dito anteriormente, que tornam grande parte do jogo simplesmente não-jogável, de forma que o jogador apenas acompanha o desenrolar das situações, assumindo o papel de espectador. Jogos nesse estilo começaram, ainda na década de 90, a ser chamados de “filmes interativos” (HALES, 2015), quando eram menos comuns. Naquela época, também, como aponta o autor, grande parte dos primeiros exemplares continha sequências realmente filmadas, contendo imagens reais, embora esse conceito não se restrinja a somente esse tipo de imagem, como demonstrado por “The Order” e muitos dos games atuais:

Seja ficção ou não-ficção, arte ou jogo, filmes interativos requerem conteúdo de imagem em movimento na forma de sequências pré-gravadas [...]. Mais

popularmente, essas sequências são filmadas como *live action*, usando câmeras, atores e locações reais, embora isso não seja, de forma alguma, obrigatório [...]. (HALES, 2015, p. 37)

Essa relação antagônica entre os momentos de *gameplay*, em que o jogador efetivamente interage com o jogo, e as *cut scenes* é explorado, também, de forma um pouco mais aprofundada, por Galloway (2006):

A maioria dos jogos de videogame incorporam animação linear e baseada em tempo em algum ponto, sejam elas as animações rápidas entre os níveis de Pac-Man, ou as sequências de alto orçamento filmadas em Enter The Matrix. Há uma certa quantidade de reaproveitamento e remediação acontecendo aqui, trazida por uma nostalgia de mídias anteriores e um medo da pura unicidade dos videogames [...]. Nesses segmentos, o operador é momentaneamente irrelevante [...]. A máquina é posta a serviço do cinema. Cenas são organizadas e produzidas pela máquina, seja como vídeo renderizado ou ação *in-game* procedural. Edição e pós-produção de áudio no estilo de Hollywood também podem ser adicionados. Então, ironicamente, o que alguém poderia considerar como os momentos mais puramente maquínicos ou “digitais” em um jogo de videogame, o descarte do operador e do *gameplay* [...], são, ao final, os mais não-gamísticos. (GALLOWAY, 2006, p. 11, 12).

Com todas essas considerações tendo sido feitas, é possível estabelecer um alto grau de ligação de “The Order” com o cinema, sendo, assim como os outros dois jogos selecionados para análise, um produto que se utiliza de determinadas técnicas para remediar essa forma de arte.

3.4 ANÁLISE DE “PLANET OF THE APES: LAST FRONTIER”

3.4.1 Narrativa

“Planet of the Apes: Last Frontier” está inserido em um universo já conhecido do público em geral, e sua trama se passa temporalmente entre o segundo e o terceiro filme da trilogia mais recente da franquia. O velho confronto entre humanos e macacos continua, mas os personagens do jogo são, em sua maioria, diferentes dos personagens dos filmes, tendo sido criados apenas para ele.

Em “Last Frontier”, o jogador tem a experiência de acompanhar os dois lados do confronto. Do lado dos macacos, o enredo se desenvolve seguindo as ações do líder tribal Khan e seus três filhos, Bryn, Tola e Juno. Pelo lado dos humanos, o jogador acompanha

fazendeiros vivendo da terra em uma vila localizada onde antes havia uma cidade, em especial a personagem Jess, viúva do falecido prefeito da cidade.

A tribo de macacos, que se refugia da guerra com os humanos em montanhas, acaba se vendo forçada a descer até o vale onde se encontram os fazendeiros pela aproximação do inverno e a crescente escassez de alimentos, o que acaba levando a um conflito.

O caso de “Last Frontier” tem uma particularidade que também se mostra relevante ao nosso estudo. Essa é o fato de que, dentre os três objetos de análise desse trabalho, ele é o único que está inserido em uma franquia já existente e amplamente consolidada em outros meios, desde livros (de onde se originou), aos filmes (bastante conhecidos) e quadrinhos, entre outros, como citado anteriormente.

A existência de franquias não é algo novo, mas ainda se mostra uma tendência nos dias de hoje. O fenômeno da criação de universos imaginários que poderiam ser conhecidos e apreciados através das mais variadas mídias está diretamente relacionado a determinados conceitos do campo da comunicação, como o crossmedia e o transmídia.

Desses, o mais interessante para nossa análise a respeito de “Planet of the Apes: The Last Frontier”, é o conceito de transmídia, sobre o qual Jenkins também escreve em seu livro *Cultura da Convergência*, como mencionamos no início desse trabalho. Nas palavras do autor:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (JENKINS, 2009, p. 139, 140)

É justamente no fato de que um universo ou história pode ser experimentado de maneira totalmente independente em uma mídia em relação a outra, ao mesmo tempo em que os conteúdos das mesmas se complementam ou vêm adicionar a um todo, que reside a diferença entre crossmedia e transmídia.

No crossmedia, o mesmo conteúdo é reproduzido em mais de uma mídia, sem variação ou diferenças, enquanto que no transmídia, cada conteúdo faz parte de um todo

maior, e serve como porta de entrada independente ao universo em questão. Boccaletto (2011) fala exatamente sobre essa questão:

O principal diferencial da “transmídia” em relação com a “crossmídia” é que o universo na primeira é o mesmo nas diferentes mídias, com histórias distintas que ajudam a compreender e conhecer o geral do universo. Já na “crossmídia”, os dois produtos possuem a mesma história, mudando apenas o modo dela ser contada. (BOCCALETTO, 2011, p. 15)

É importante ressaltar que, como afirma Jenkins, o conteúdo transmídia presente em uma mídia deve ser distinto do de outra mídia, mas não deve (ou não deveria) passar uma sensação de incompletude ou deixar o consumidor confuso, perdido.

“Last Frontier” pode ser entendido então, nesses termos, como um produto transmídia, por estar inserido em uma franquia, mas apresentar um conteúdo próprio e autossuficiente. O enredo do jogo está vagamente ligado à trilogia de filmes mais recente da franquia, mas os personagens do jogo, por exemplo, são todos originais.

Sendo assim, a narrativa presente em “Last Frontier” é, ela própria, uma narrativa transmídia. Como a trama do jogo está temporalmente localizada, como mencionado anteriormente, entre o segundo e o terceiro filme da trilogia mais recente produzida para o cinema, podemos estabelecer, com isso, uma outra forma de ligação com o universo cinematográfico.

3.4.2 Padrão Visual

O visual de “Planet of the Apes: Last Frontier” lembra bastante o dos filmes da trilogia mais recente produzida para o cinema, não apenas por fazer parte da franquia “Planeta dos Macacos”, mas principalmente por ter uma narrativa transmídia que se passa entre o segundo e o terceiro filmes.

Talvez “Last Frontier” seja, entre os três games analisados, o mais fílmico, simplesmente pelo fato de que o jogador nunca chega a controlar nenhum personagem propriamente dito, ou seja, não há movimentação ou ações realizadas pelos personagens que ocorram diretamente através de comandos do jogador, em tempo real. Há apenas escolhas que devem ser feitas para que a história continue, como falaremos mais à frente novamente, a respeito da interatividade.

O padrão visual do game, então, pode ser considerado extremamente cinematográfico, visto que ele é basicamente composto por cenas que se desenrolam de acordo com as decisões do jogador, mas nas quais ele não tem, efetivamente, nenhuma participação. Sendo assim, a narrativa acaba sendo apresentada através de cenas elaboradas da mesma forma que seriam para um filme, com planos de imagem e usos de câmera característicos do cinema tradicional a que estamos acostumados.



Figura 10 – Printscreen de cena de Last Frontier, de aspecto fortemente cinematográfico. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazCHCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018

Entre os atores que contribuem com o processo de *motion capture* de “Last Frontier”, estão William Hope, que tem entre seus trabalhos no cinema os filmes “Aliens, o Resgate” e “Capitão América: Primeiro Vingador”; Josh Cowdery, que participou em produções como “Animais Fantásticos e Onde Habitam”, “Vingadores” e “Godzilla”, e Eleanor Matsuura, que tem no currículo participações em produções como “Mulher-Maravilha” e a série de televisão “Doctor Who”.¹³

3.4.3 Som

Em uma resenha da trilha sonora de “Planet of the Apes: Last Frontier”, feita por Kieran Hunter no site especializado em cultura The Independent, o autor elogia as

¹³ Parte do processo de *motion capture* com atores que interpretaram alguns dos macacos no jogo pode ser visto na internet. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=DDwOiPEQpFw>>. Acesso em: 31 out. 2018

composições, afirmando que as mesmas capturam a essência dos filmes, possuindo o mesmo espírito, pode-se dizer, das composições presentes nas produções para o cinema. De fato, o autor diz ter realizado uma entrevista com o compositor da trilha para o jogo, na qual ele revela ter tratado o processo de composição para “Last Frontier” da mesma forma que para um filme, de forma que a trilha prestasse uma homenagem à franquia no cinema, mas mantivesse sua individualidade enquanto compositor¹⁴.

São Reis e Cavichioli (2013) também que dizem, ao falar sobre o fenômeno de orquestras e grupos musicais que fazem apresentações nas quais tocam músicas do universo dos videogames, que:

Iniciativas desse tipo são principalmente viáveis porque muitas das músicas criadas para os jogos são frutos de qualificado trabalho de composição artística, a tal ponto que o resultado desse trabalho é passível de apreciação, mesmo estando fora do contexto para o qual foi construído. Ou seja, dada sua excelência, são produtos musicais cuja escuta e fruição podem ser um fim em si mesmo. (REIS; CAVICHIOLLI, 2013, p. 328)

3.4.4 Interatividade

Em “Last Frontier”, o esquema de tomada de decisões é similar ao de “Detroit”, no sentido de que a narrativa pode sofrer diversas alterações de acordo com as escolhas feitas pelo jogador. É possível, dessa forma, se chegar a três cenários diferentes ao final do jogo, sendo eles a vitória, no confronto, dos humanos, a vitória dos macacos, ou um estado de paz entre os dois lados. No entanto, cada um dos três cenários oferece variações próprias ao longo do caminho, dependendo inclusive dos personagens que permanecerem vivos ou morrerem durante o jogo. Não há, entretanto, como em “Detroit”, uma separação em cenas, em que ao final, seja mostrado o percurso feito pelo jogador através das decisões tomadas por ele.

A ideia de fluidez encontrada em “Detroit” permanece, mas toda a interação do jogo ocorre apenas através de escolhas que o jogador realiza, em vários momentos do game. A cada situação apresentada ao jogador, lhe são dadas opções para executar uma ou outra ação, concordar com uma pessoa ou outra, entre outras coisas. Muitas dessas decisões têm também poucos segundos para serem realizadas, embora algumas não tenham um tempo definido, de forma que a tela “congela” enquanto o jogador não se decide.

¹⁴ Resenha em inglês. Disponível em <<https://www.independent.co.uk/soundtrack-review/>> Acesso em: 13 nov. 2018

O fato é que essas escolhas, que devem ser feitas de maneira rápida, constituem toda a interação do jogador com o jogo, de forma que a experiência de jogá-lo se pareça muito com assistir a um filme em que se é possível determinar boa parte do desenvolvimento da narrativa.

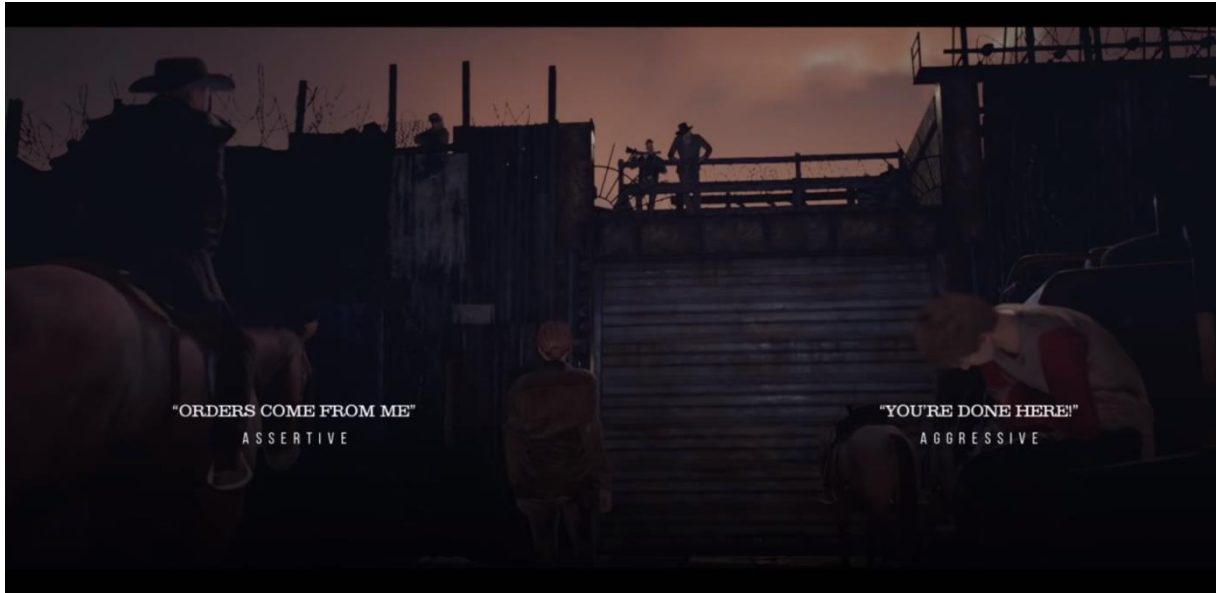


Figura 11 – Printscreen de Planet of the Apes: Last Frontier. Exemplo de uma decisão a ser tomada pelo jogador ao longo do jogo. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCpqXJOEqGS-TCnazhCo0rA>>. Acesso em: 24 nov. 2018

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A convergência entre diferentes mídias, de modo geral, tem se mostrado bastante presente desde o início do século, sendo hoje em dia extremamente comum. Esse fenômeno acaba por trazer consigo determinados processos, como o de remediação, em que uma mídia se aproveita de características já tradicionalmente encontradas em outras para se configurar ou atualizar.

A internet, que em menos de duas décadas conquistou um espaço indiscutível em nossa sociedade atual, veio, desde seu surgimento, englobando recursos variados, que vão de textuais, ao áudio e ao vídeo, estabelecendo um novo padrão de comunicação.

Os games, mídia digital que, após um período de ascensão, hoje se vê em um momento de grande destaque, tanto a nível econômico quanto social, demonstram um processo de remediação do cinema bastante notável, sendo que muitos desenvolvedores de games procuram tornar seus produtos cada vez mais parecidos com filmes, buscando um maior realismo gráfico e se apropriando de técnicas audiovisuais comumente utilizadas na indústria cinematográfica, por exemplo. Nesse intuito, as narrativas presentes em muitos dos games atuais passaram também por uma evolução, resultado de um maior trabalho em seu processo de produção.

A concepção de que games podem efetivamente remediar o cinema, tornando-se produtos que, de maneira geral, podem ser vistos muitas vezes como um misto de ambas essas mídias, é a ideia que serviu de base para esse trabalho.

Autores como Janet Murray, Henry Jenkins e Jay Bolter e Richard Grusin foram um grande referencial para essa pesquisa, por seus estudos nessa área, compreendendo tanto os conceitos de convergência, hipermídia e remediação, no caso de Jenkins e Bolter e Grusin, como outros conceitos mais orientados à área dos games em si, como o de prazeres estéticos, proposto por Murray, e segundo o qual os games possuem certas características definidoras para o estudo do prazer que os mesmos oferecem aos usuários e o fascínio exercido sobre eles.

A teoria de Murray, inclusive, serviu como norte para a definição das categorias de análise utilizadas nesse trabalho, juntamente com ideias propostas, principalmente, por Emmanoel Ferreira e Reis e Cavichioli a respeito da intercessão entre os games e o cinema em termos de imagem, som e narrativa. A decisão de se fazer uma análise do conteúdo de games que possuem um caráter mais cinematográfico, no caso os jogos “Detroit: Become

Human”, “The Order: 1886” e “Planet of the Apes: Last Frontier”, através de seu padrão visual, som e narrativa, se mostrou, portanto, a mais apropriada. A inclusão da interatividade como uma categoria serviu o propósito de evidenciar algumas mudanças nessa característica em games de caráter mais fílmico, como a redução da interação do jogador devida à inclusão de diversas *cut scenes* nesses jogos, às quais o jogador apenas assiste, ou a adoção de determinados estilos de interação que visam trazer maior fluidez às cenas apresentadas nos games, como os *Quick Time Event* (QTE), no qual o jogador deve executar comandos rápidos de forma que a ação na tela transcorra sem interrupções aparentes.

Embora haja pequenas variações ou características específicas em cada jogo analisado que também os façam mais próximos de produções cinematográficas, um certo padrão pode ser identificado em todos esses games, bem como em muitos outros exemplares não analisados nesse trabalho, mas que também se encaixam nessa proposta.

Um grande refinamento gráfico e sonoro pode ser identificado em todos os três objetos de análise, com gráficos que buscam simular a realidade o melhor possível, criando uma ilusão de que os personagens e ambientes apresentados na tela, por exemplo, são reais, e uso de som também realista, potencializando a imersão do jogador.

O uso de trilha sonora consoante com as diferentes situações apresentadas na tela, de forma a corroborar o tom de uma determinada cena ou intensificar as emoções sentidas pelo jogador em determinados momentos do jogo também faz parte desse padrão, contribuindo muito para sua atmosfera.

A narrativa elaborada é outra característica notável, sendo, talvez, até mesmo um incentivo para o refinamento em outros quesitos. A ideia de se pensar narrativas para games como se fossem roteiros criados para o cinema levou a uma maior dedicação dos desenvolvedores nesse ponto, que passaram a elaborar tramas que se assemelham cada vez mais em sua estruturação ou desenvolvimento a produções cinematográficas. A maior complexidade narrativa permite não só que temas de grande profundidade sejam explorados em muitos games, como ocorre em “Detroit: Become Human” e “Planet of the Apes: Last Frontier”, como também abre espaço para uma maior influência no desenvolvimento narrativo por parte do jogador, também presente nesses games, e que muitas vezes é caracterizada por escolhas que devem ser feitas segundo uma bússola moral, por exemplo.

Por último, o uso de técnicas como *motion capture* e a diversificação de planos de imagem comum ao cinema também podem ser observados, contribuindo imensamente para todo o refinamento gráfico previamente citado. No caso do *motion capture*, que se utiliza de

atores reais para a interpretação dos personagens presentes nos games, a parte sonora também adquire maior qualidade, pois as vozes dos atores são empregadas na dublagem desses personagens.

A indústria de games é notável por estar em constante evolução, e novidades no modo de produção e apresentação dos games são frequentes, então a ideia de novas alterações nesse cenário de convergência entre os jogos digitais e o cinema é bastante plausível. Entretanto, é possível afirmar que muito do padrão atual tende a se perpetuar e até mesmo ser ampliado no futuro.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext**; perspectives on ergodic literature. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Alexei Pajitnov. (1984). **Tetris**. [Various]. Various.
- Atari. (1972). **Pong**. [Arcade]. Atari.
- BOCCALETTO, João Baptista Alves. **Games e cinema**; convergência na produção. Campinas: 2011.
- BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation**; understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.
- COUTINHO, Marcos André Penna. **O jogo digital**; a linguagem computacional e a linguagem cinematográfica na criação e construção dos jogos. 2011. 173f. Dissertação (Mestrado em Criação e Crítica da Imagem em Movimento) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2011.
- CRUZ, Dulce Márcia. Tempos (pós-) modernos; a relação entre o cinema e os games. In: **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo. vol. 7, n. 3, p. 175-184, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6390>>. Acessado em: 18 nov. 2018.
- FERREIRA, Emmanoel Martins. As narrativas interativas dos *games*; o cinema revisitado. In: **ECO-Pós**, Rio de Janeiro. vol. 9, n. 1, p. 155-166, jan./jul. 2006. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1065/1005>. Acessado em: 18 nov. 2018.
- FERREIRA, Emmanoel Martins. **Games, cinema e interatividade**. Rio de Janeiro: 2006.
- GALLOWAY, Alexander. **Gaming**; essays on algorithmic culture. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2006.
- HALES, Chris. **Interactive digital narrative**; history, theory and practice. KOENITZ, Hartmut *et al* (Ed.). New York and London: Routledge, 2015.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2009.
- LucasArts. (1998). **Grim Fandango**. [Microsoft Windows]. LucasArts.
- MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet on the holodeck**; the future of narrative in cyberspace. 1st. ed. rev. e amp. New York, London, Toronto, Sydney, Singapore: The Free Press, 2016.
- Namco. (1980). **Pac-Man**. [Arcade]. Namco.
- Nintendo. (1985). **Super Mario Bros**. [Nintendo Entertainment System]. Nintendo.

Quantic Dream. (2018). **Detroit: Become Human**. [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment.

Ready at Dawn & SCE Santa Monica Studio. (2015). **The Order: 1886**. [PlayStation 4]. Sony Interactive Entertainment.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. Dos *single* aos *multiplayers*: a história dos jogos digitais. In: **Licere**, Belo Horizonte. vol. 17, n. 2, p. 312-350, jun. 2014. Disponível em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/587/476>>. Acessado em: 18 nov. 2018

SMUTS, Aaron. Are video games art? In: **Contemporary aesthetics**. vol. 3. 2005. Disponível em: <<https://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>>. Acessado em: 18 nov. 2018.

Sonic Team. (1991). **Sonic the Hedgehog**. [Sega Genesis]. Sega.

Square. (1997). **Final Fantasy VII**. [PlayStation]. Square. Sony Computer Entertainment.

The Imaginati Studios. (2017). **Planet of the Apes: Last Frontier**. [PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows]. FOXNEXT Games. The Imaginarium. Creative England.

VEALE, Kevin. “Interactive cinema” is an oxymoron, but may not always be. In: **Game studies**. vol. 12, n. 1, set. 2012. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1201/articles/veale>>. Acessado em: 18 nov. 2018.