

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA

MARCUS VINICIUS FERREIRA GERIONI

ROCKSTAR SYSTEM:
Sobre relações entre cinema e o processo narrativo em videogames

Florianópolis, 2016

MARCUS VINICIUS FERREIRA GERIONI

ROCKSTAR SYSTEM:
Sobre relações entre cinema e o processo narrativo em videogames

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação em Cinema da
Universidade Federal de Santa Catarina para a
obtenção do título de Bacharel em Cinema.

Orientador: Prof. Dr. José Cláudio Siqueira Castanheira

Florianópolis
2016

FOLHA DE APROVAÇÃO

AGRADECIMENTOS

Ao professor José Cláudio Castanheira, que gentilmente aceitou me orientar neste estudo e me possibilitou ir muito além.

Aos meus avós Antônio e Aparecida e, especialmente, à minha mãe, minha maior apoiadora. Sua dedicação é o meu maior exemplo.

À Ana Furtado, minha incansável companheira de discussões que até agora não entendo como podiam a interessar. Com você a caminhada foi mais doce e o seu carinho é base para tudo o que desenvolvi.

Ao Caio Cuccia, pela preciosa amizade, por ter me apresentado *Papers, Please* e por me repreender por eu jogar *GTA* demais.

Aos meus caros amigos Danilo Lopes, Bruno Shigeo, Luiz Braun e Gabriel Mialchi, pelo interesse e incentivo ao longo desse processo.

Ao meu primo Eduardo Gerioni, por tantas vezes me convencer a fugir dos estudos e passar algum tempo jogando online.

Ao Will, que esteve presente a cada minuto do desenvolvimento desta monografia.

Aos professores Alexandre Valim, Alexandre Linck, Carla Abraão, Marcio Markendorf, Josias Hack, Aglair Bernardo, Andréa Scansani, Clelia Mello, Felipe Soares, Henrique Finco e Marta Machado, que nesses quatro anos tanto colaboraram para que eu pudesse desenvolver esta pesquisa. Depois de vocês o cinema jamais será o mesmo – ainda bem!

No espaço do *mainstream* eu realmente não vi muito progresso. Parece que estamos chegando a versões mais bem afinadas, mais bonitas de jogos que tenho jogado há anos. Graças a deus pelo espaço *indie*! Há pessoas tentando coisas interessantes lá.

Warren Spector

RESUMO

Este trabalho propõe a análise do processo narrativo em videogames a fim de pensar as relações do meio com as tradições cinematográficas. Percebemos que tais relações são pouco consideradas nos estudos cinematográficos ao passo que a evolução tecnológica possibilita a criação de conceitos estéticos e narrativos nos videogames que remetem a práticas instituídas pelo cinema clássico narrativo. Acreditamos que esse contexto permite a acadêmicos de cinema o desenvolvimento de estudos sobre os videogames e nossa proposta é que esses compreendam as singularidades de cada meio a fim de oferecer novas relações que vão além da admissão do amparo em tradições visuais consolidadas. Para entender as especificidades do processo narrativo em videogames, dividimos nossa análise em três seções: 1) métodos de representação da realidade e relações com tecnologias em função da promoção de imersão; 2) cinema narrativo clássico e organização da informação em novas mídias; 3) práticas estabelecidas pela indústria de videogames e desvios criativos no segmento *indie*.

Palavras-chave: Cinema. Videogames. Representação. Narrativa. Novas mídias.

ABSTRACT

This paper proposes the analysis of the narrative process in videogames in order to think the relations of the media with cinematographic traditions. We notice that such relations are seldom considered by film studies while technological progress allows the development of aesthetic and narrative concepts in videogames that refer to practices instituted by classical narrative cinema. We believe that this context allows to film scholars the development of studies on videogames and our proposal is that it considers the uniqueness of each medium in order to provide new relations that goes beyond the admission of the usage of consolidated visual traditions as support. To understand the specifics of the narrative process in videogames, we divided our analysis in three sections: 1) methods of reality representation and their relations with technology as immersion promoting; 2) classical narrative cinema and information organizing in new media; 3) practices set by the videogame industry and creative deviations in the indie segment.

Keywords: Cinema. Videogames. Representation. Narrative. New media.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Osciloscópios executando Tennis for Two.	16
Figura 2: Usuário do Sensorama.	19
Figura 3: Gabinete de Hang-On! em formato de motocicleta.	19
Figura 4: Demonstração da captura de movimentos no SEGA Activator.	20
Figura 5: Representações do personagem Snake, da série Metal Gear Solid, em diferentes plataformas entre os anos de 1987 e 2015.	24
Figura 6: Multiperspectivas em Grim Fandango.	26
Figura 7: Star Wars no Atari 2600 (1982), representação da Batalha de Hoth.	30
Figura 8: Star Wars no PlayStation 4 (2015), representação da Batalha de Hoth.	31
Figura 9: Situação A - Cena em que o personagem ataca um monstro: um ícone no centro da tela informa ao usuário a ação requerida.	32
Figura 10: Possibilidade A1 - o usuário executa o comando no tempo exato e a cena seguinte apresenta o personagem continuando a jornada.	32
Figura 11: Possibilidade A2 – o usuário erra o comando e a cena seguinte apresenta o personagem sendo derrotado.	33
Figura 12: Cena em Mighty Morphin Power Rangers para SEGA CD.	34
Figura 13: Cena em Phantasmagoria.	35
Figura 14: Projeção no Holodeck.	43
Figura 15: Branching esquematizado.	45
Figura 16: Branching simplificado.	45
Figura 17: Full Motion Video em Resident Evil.	50

Figura 18: Sequência de transição de uma cutscene para o momento de interatividade.....	52
Figura 19 The Man Who Flew Into Space From His Apartment (Kabakov, 1984).....	54
Figura 20: Exemplos de excelência visual em obras de grande orçamento.	56
Figura 21: Exemplo de quadrinho kishōtenketsu.	60
Figura 22 Donkey Kong (1981, Nintendo).....	63
Figura 23 Braid (Number None, Inc., 2008)	64
Figura 24: Tela em que ocorre a ação em Papers, Please: mesa com documentos à direita, balcão e imigrante à esquerda e a fila na parte superior.	65
Figura 25: Tabela de administração da casa e da família do personagem.....	65
Figura 26: Hotline Miami (Dennaton Games, 2012).....	70
Figura 27: VVVVVV (Terry Cavanagh, 2010).....	70
Figura 28: FTL: Faster Than Light (Subset Games, 2012)	71
Figura 29: Super Meat Boy (Team Meat, 2010)	71
Figura 30: Don't Look Back (sup.) e Everyday the Same Dream (inf.).	73
Figura 31: Empire (Andy Warhol, 1964).	75
Figura 32: Proteus (David Kanaga e Ed Key, 2013).	75

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO 1 – REPRESENTAÇÕES DO REAL.....	15
1.1 Dispositivos de imersão e impressão de realidade.....	15
1.2 Imersão sensorial	17
1.3 Representação e identificação.....	22
CAPÍTULO 2 – CINEMA E VIDEOGAMES NARRATIVOS	28
2.1 A narrativa clássica cinematográfica	28
2.2 Por um cinema interativo	31
2.3 Novas mídias e organização da informação.....	35
2.4 Espaço, performance e significação.....	39
2.5 Agência e restrição narrativa	41
2.5 Impressão de seleção ativa.....	44
2.7 Por uma experiência cinematográfica.....	48
CAPÍTULO 3 – DESVIOS CRIATIVOS	55
3.1. Uma tradição totalizante e seu contraponto	55
3.2. Game design e narrativa	59
3.3. Design por subtração	67
CONCLUSÃO.....	77
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78
FILMOGRAFIA.....	81
LUDOLOGRAFIA	82

INTRODUÇÃO

O título desta monografia se refere ao *star system*, parte do conjunto de práticas na produção cinematográfica conhecido como *studio system* hollywoodiano. Essa concepção de cinema assentou o condicionamento da criação à eficiência produtiva e ao apelo comercial, adotando estratégias e padronizações a fim de predestinar o sucesso do produto. A especialização e o domínio técnico são forças determinantes para o desenvolvimento do estilo desse tipo de cinema e o pensamento tributário a esse virtuosismo na forma foi perpetuado pelas práticas cinematográficas naquilo que hoje chamamos de filme *blockbuster* – que é a apoteose do *mainstream*. Muitas dessas práticas são repetidas pela indústria do videogame, com grandes equipes, grandes orçamentos, controle total da obra e endereçamento através de narrativas que se adequam a modelos consagrados pelos gêneros do cinema clássico narrativo.

A narrativa em videogames é um fenômeno espontâneo? É seguro equiparar o processo narrativo do meio à narrativa cinematográfica? O avanço tecnológico evidencia práticas que nos permitem identificar que no videogame *blockbuster* o ideal de representação realista é parte de uma agenda que visa persuadir o público através da aproximação a recursos que compõem seu repertório visual. Neste trabalho visamos a análise dos processos narrativos em videogame a fim de compreendermos que tipos de relações são estabelecidas com o cinema para além das questões de produção.

O primeiro problema considerado neste estudo é a admissão da narrativa em videogames como uma variante interativa da experiência narrativa cinematográfica. Novas e avançadas tecnologias de processamento de dados permitem ao videogame uma notável aproximação estética do repertório cinematográfico e não raro as possibilidades interativas integradas a

recursos característicos do filme aludem a uma ideia de cinema interativo. O segundo problema analisado é a possível subutilização do pensamento cinematográfico na criação de videogames, ou seja, a restrição ao uso de convenções clássicas como mero anteparo para a domesticação do processo narrativo a fim de fazê-lo facilmente inteligível para o público sem prejuízos para a experiência pretendida.

Propomos a hipótese de que o videogame é dotado de potências únicas nas relações que estabelece com o público e que essas podem resultar em possibilidades expressivas singulares para o meio se investigadas por estudantes e realizadores de cinema. Dessa maneira, mais que um espaço para a replicação de recursos semelhantes aos cinematográficos, o videogame pode ser um meio para novos pensamentos sobre os conteúdos constituídos por imagens em movimento.

Para isso investigamos não só os videogames narrativos *blockbuster*, mas também a produção *indie*, pois entendemos que essa promove desvios às tradições e permite ao meio novas expressividades. Essa insubordinação à normatividade demonstra, defendemos, que o processo narrativo em videogames extrapola a replicação direta das estratégias do cinema clássico e implica em novas relações entre conteúdo e público; por isso a comparação entre os dois modelos criativos – *blockbuster* e *indie* – nos parece oportuna uma vez que o contraste evidencia as possibilidades que excedem as semelhanças entre os meios fílmico e do videogame.

Neste trabalho almejamos promover uma discussão sobre a narrativa em videogames que não a equipare às qualidades da narrativa cinematográfica a partir das prerrogativas dos estudos literários, mas que sim evidencie as distinções nos processos do ponto de vista midiático. Acreditamos que essa seja uma problematização necessária para que os estudos em videogame possam se relacionar com os do cinema para além das questões semânticas.

Outra particularidade do nosso estudo é o intentado desvio da teoria dos jogos e da dicotomia narratologia / ludologia. A teoria dos jogos, como apontado por Gonzalo Frasca (1999), não nos interessa uma vez que suas aplicações abrangentes em campos como ciências econômicas, ciências políticas e teorias organizacionais não são nossa preocupação.

Embora a terminologia de jogadores, movimentos, regras e recompensas pode sugerir uma preocupação com esporte ou lazer, a teoria dos jogos raramente tem sido de uso prático em jogos reais. Isso pode ser porque a teoria é baseada em jogadores idealizados que têm clara motivação, habilidades ilimitadas e capacidade de cálculo (FRASCA, 1999, sem paginação, tradução nossa).

Dessa forma, conscientemente abolimos do nosso texto a utilização dos termos “jogo eletrônico” e “jogador”; o “jogo eletrônico” tratamos por “videogames”, uma única palavra, assumindo a distinção para o uso do termo “video games”, pois desejamos nos referir à mídia sem condicioná-la ao caráter de jogo mediado pelo vídeo; da mesma forma nos referimos ao “jogador” como “usuário”. Quanto à narratologia, acreditamos que embasar nossa pesquisa pelos seus pressupostos poderia nos induzir a comparações com o cinema nas suas dimensões semânticas uma vez assumido que videogames devem ser entendidos pelas suas possibilidades literárias. Por fim, a ludologia, que propõe que os videogames devem ser compreendidos pelas suas características específicas, nos parece insuficiente para uma pesquisa relacionada ao cinema uma vez que a atenção se distancia dos elementos representacionais para se concentrar nas regras que mediam a interatividade. Embora compreendamos a importância de tais vertentes teóricas nos estudos sobre videogames, a proposta neste trabalho é desenvolver uma aproximação distinta às questões da representação audiovisual e da narrativa em videogames.

A monografia está dividida em três capítulos. No Capítulo 1, “Representações do real”, analisamos diversos suportes mecânicos para interação utilizados ao longo da história dos videogames e os correlacionamos com a visão de Jean-Louis Baudry (1986) sobre a imersão e a experiência sensório-motora promovida pelo cinema. Apontamos que também no videogame o discurso do avanço técnico serve à promoção da imersão do público na obra através de recursos que suspendam as distinções entre o corpo e a representação gerando uma impressão de realidade – esses de ordem mecânica e audiovisual. Entendemos que não somente as questões da representação audiovisual, mas o tipo de ação gerada pelo usuário sobre um videogame é parte essencial na produção de sentidos nesse meio, como apontado por Suely Fragoso (2015); a autora distingue a experiência cinematográfica da em videogame apontando que o último demanda respostas por parte do público para que o processo tenha continuidade. Essa premissa, defendemos, implica na expectativa por agência do usuário sobre a representação audiovisual e narrativa, elementos que compõem a obra de videogame. Concordando com Alexander Galloway (2006) e Michael Nitsche (2008), assumimos que o virtuosismo representacional no videogame alude a repertórios visuais instituídos pelo cinema – em especial o clássico narrativo.

No Capítulo 2, “Cinema e videogames narrativos”, discutimos algumas questões relativas à tradição cinematográfica clássica narrativa, ao *software* e às novas mídias. Analisamos convenções visuais instituídas pelo filme pois acreditamos que este, como registrado por David Bordwell (2006) e Lev Manovich (2002), subsidia o modo como o público lida com a imagem. Dessa forma, é seguro assumirmos que o cinema hollywoodiano, por sua

ampla penetração cultural, domina o conjunto de recursos estéticos que constitui uma cultura visual de massas. Esse argumento nos é caro para percebermos que a apropriação de recursos cinematográficos nas obras de videogame não é casual, mas sim uma possibilidade de domesticação do processo narrativo em videogames a partir de modelos estáveis e amplamente reconhecíveis pelo público. Analisamos o fenômeno de obras que pretendem a conciliação do filme à estrutura de videogame, para então questionarmos se essa é uma possibilidade criativa que eleva as potências do meio. Para isso é necessário compreender as distinções ontológicas entre o processo fílmico e o *software*; adotamos as prerrogativas de Lev Manovich sobre as novas mídias como o norte para as nossas reflexões. Assumindo que a narrativa é uma possibilidade de organização da informação contida em uma base de dados, sustentamos a hipótese de que as aproximações aos métodos cinematográficos são desejáveis, especialmente pelos videogames de grande orçamento, uma vez que o reconhecimento de tais recursos por parte do público intensifica as relações entre ele e o conteúdo. Além disso, descrevemos estratégias utilizadas nos videogames para que seja preservada a sensação de que as interações do usuário com o conteúdo implicam em agência sobre os processos narrativos das obras. Por fim, alinhamos essas estratégias a práticas do cinema para justificar o que definimos como anseio pela experiência cinematográfica em videogames.

O terceiro e último capítulo, “Desvios criativos”, é dedicado à identificação de práticas normatizadas pela indústria dos videogames em contraposição às vistas nas obras de pequeno orçamento, o chamado videogame *indie*. Percebemos que nesse segmento emergente a recusa a métodos sedimentados pela tradição resulta em estratégias comunicativas autênticas, não condicionadas pela agenda rigorosa da indústria no trato quanto a representação do real, gerando novas potencialidades para o meio e possibilitando expressividades singulares. Nos amparamos nas teorias da “dissonância ludonarrativa”, proposta pelo *game designer* Clint Hocking, e do “design por subtração”, do também *game designer* Fumito Ueda, para argumentarmos que a tendência dos videogames *blockbuster* de acumularem uma vasta quantidade de interações possíveis em busca de ambientes virtuais e simulações críveis pode implicar em performances (conjuntos de interatividades) que não se ajustam ao contexto narrativo proposto pelas obras. A partir disso, entendemos que o videogame *indie* apresenta faculdades que se apropriam de performance como parte indissociável do processo narrativo, privilegiando a própria interação como ferramenta comunicativa e expressiva.

CAPÍTULO 1 – REPRESENTAÇÕES DO REAL

1.1 Dispositivos de imersão e impressão de realidade

Dos primeiros experimentos acadêmicos às grandes produções da atualidade, o videogame é um mecanismo que oferece a usuários experiências interativas com elementos carregados de substantivações: o objeto interativo pretende ser reconhecível uma vez que a justificativa para a ação decorrente da relação entre ele e o usuário depende de significação e assimilação. Para tanto, o princípio visual predominante no meio é o de modelação representacional, ou seja, objetos que apresentam alguma semelhança plástica com seus correspondentes reais.

Seguindo esta premissa, um videogame bem projetado tem um alto índice de fidelidade representacional: objetos no videogame podem ser inteiramente imaginários e não possuem referências no mundo real, mas eles precisam sempre serem coesos e representados como objetos com relação real com a gameplay (GALLOWAY, 2006: 118, tradução nossa).

Essa modelação trata-se de um conjunto de soluções criativas condicionado aos recursos tecnológicos vigentes. Em *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958), uma das primeiras experimentações de jogo em sistemas computacionais, uma disputa é mediada por representações gráficas sem equivalências com imagens concretas e de mecânicas de pouca fidelidade à ação presente em uma partida real de tênis. Entretanto, o conjunto dos elementos representados promovem uma dinâmica de jogo para o usuário que torna a experiência na obra condizente com o seu título. Tal coerência possibilita ao usuário que interage com o objeto identificar, verbalizar e, conseqüentemente, significar suas ações através da representação de movimentos que fazem parte de seu repertório imagético. A composição de elementos críveis, ainda que rudimentares, destina-se à potencialização da experiência do usuário com a obra. No caso de *Tennis for Two*, o elemento representado é a estrutura do jogo de tênis. Mas qual a necessidade suprida ao se projetar na tela dados que guardam determinadas correspondências com artefatos e atividades reais?

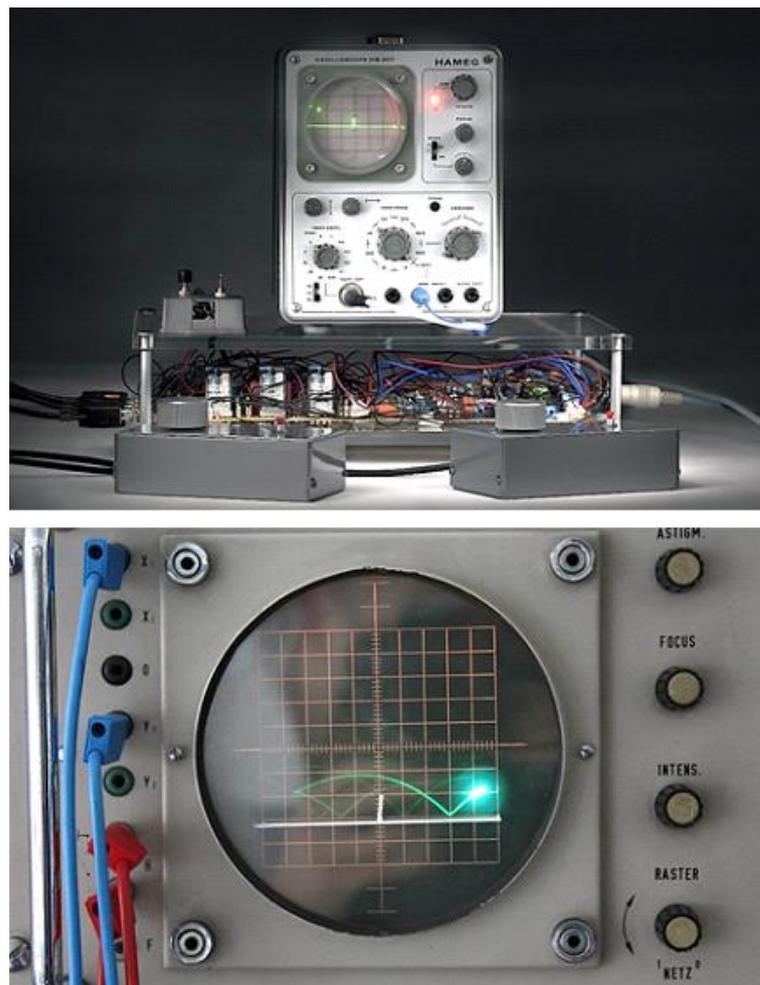


Figura 1: Osciloscópios executando *Tennis for Two*.

Jean-Louis Baudry propõe uma análise do cinema voltada para as relações entre o aparato fílmico e o espectador. Para ele, o aparato fílmico é responsável não pela reprodução fiel do real, mas por uma impressão de realidade; a noção de realidade é uma convenção de significações através das relações entre os elementos representados (BAUDRY, 1986). Baudry aponta que o pensamento positivista tratou de funcionalizar o cinema como espaço da simulação da realidade – inerente às imagens em movimento – e dos efeitos inesperados que poderiam derivar disso, sem achar necessário examinar o fato de que o aparato está inevitavelmente direcionado a um sujeito dotado de subjetividade e que a simulação poderia ser aplicada a estados ou efeitos subjetivos antes de direcionada à reprodução do real. Por isso, quase exclusivamente, o estudo cinematográfico dedicou-se à técnica e ao conteúdo do filme, menosprezando as relações entre o meio e o sujeito. Para ele, um “efeito cinema” é o produto de um aparato do qual o sujeito é parte, não podendo ser desconsiderado - especialmente sua posição ante a obra: o conjunto espacial e mecânico de uma sala de cinema promove uma regressão artificial (ao espaço onírico, ao útero, a um estado quasi-alucinógeno) em que não se pode distinguir as margens entre o corpo e o mundo externo – ativo e o passivo, o agir e o sofrer experiência.

Não há dúvidas que ao lidar com imagens, e com desdobramentos de imagens, o ritmo da visão e movimento é imposto da mesma forma que imagens em sonhos e alucinações. Sua (espectador) relativa inibição motora que o deixa mais próximo de um estado onírico, assim como uma particular categoria de realidade que ele percebe (realidade feita de imagens) favoreceria a simulação do estado regressivo, e teria um papel determinante no efeito de impressão de realidade sobre o sujeito, essa mais-que-real impressão de realidade, que como vimos é característico não da relação do sujeito com a realidade, mas, precisamente, de sonhos e alucinações (BAUDRY, 1986: 315, tradução nossa).

O que Baudry sinaliza como viabilizador de um “efeito cinema” é um conjunto que excede o imperativo de representação mimética da imagem e do som, mas constitui um sistema do qual o sujeito é parte integral, onde a imersão é a exigência para a impressão de realidade sobre o objeto. Sugerimos que, graças à possibilidade de agência sobre o objeto, o videogame dispõe de recursos de impressão de realidade outros que não só os audiovisuais para promover imersão análoga à descrita por Baudry. *Tennis for Two*, ainda que de forma restrita, inaugurava a persistente característica dos videogames de dar ao seu público algum nível de identificação com tipos particulares de representação de realidade.

1.2 Imersão sensorial

O cinema, como vimos, se relaciona com o público ativando sua subjetividade através de mecanismos que suspendem as distinções entre corpo e mundo externo. A experiência sensível é a percepção de representações do real que, mediadas pelo corpo do sujeito e dependente de determinadas condições (imobilidade, sala escura, som totalizante), seriam compreendidas como a própria realidade. Então quais seriam as implicações sensíveis a um espectador exposto a outros estímulos?

Em 1962, Morton Heilig criou o *Sensorama*, uma máquina capaz de promover uma experiência de realidade virtual multicamadas. Nela o usuário podia assistir a uma projeção 3D, com som estéreo, emissão de odores, vibração do assento e vento sobre o seu rosto. Tal composição sensorial pretendia atingir um alto nível de realismo na representação de um passeio de motocicleta. Ainda que possuísse uma maior gama de estímulos que uma projeção cinematográfica convencional, o *Sensorama* carecia de interatividade.

Ao longo da história do videogame comercial surgiram diversos dispositivos de reprodução da experiência do movimento – sendo alguns até parecidos, em algum nível, com o *Sensorama*. Em 1968 a *Magnavox* lançou a *Shooting Gallery*; um rifle plástico bastante semelhante a um rifle real e reconhecido como a primeira *light gun*¹ criada para consoles domésticos. Em 1974, *Gran Trak 10*, produzido pela *Atari*, foi o primeiro videogame de corridas a apresentar um *joystick*² em formato de volante. Em 1975, a *SEGA* lançou *Hang-On*, um gabinete em formato de motocicleta em que o usuário deve emular o movimento de um verdadeiro motociclista e, em 1976, o gabinete *Fonz*, em que uma corrida de motocicletas é controlada por um *joystick* em forma de guidão responsivo a trepidações através do sistema conhecido como comunicação kinoestática – essa tecnologia, duas décadas mais tarde, tornou-se amplamente popular quando introduzida nos *joysticks* dos consoles da quinta geração (Nintendo 64 e PlayStation). *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998) apresentou o gabinete com *steps*, marcações sensíveis a pressão que respondem às ações de um usuário que dança músicas pop reproduzidas pelos alto falantes do equipamento conforme a sequência de comandos apresentada na tela. Posteriormente, obras como *Guitar Freaks* (Konami, 1998), *Drum Mania* (Konami, 1999), *Samba de Amigo* (SEGA, 1999), *Donkey Konga* (Nintendo, 2003), *Guitar Hero* (RedOctane, 2005), *Rock Band* (EA, 2007) e *DJ Hero* (Activision, 2009) introduziram réplicas de instrumentos musicais aos jogos de ritmo. Em 2011, *Rocksmith*, da Ubisoft, adotou o uso de guitarras reais como *joystick* adaptado via cabo USB. Por fim, os

¹ Dispositivo de controle para videogames em formato de arma de fogo munido de sensor ótico capaz de decodificar a posição do “disparo” a partir da luz emitida pela tela.

² *Joystick* é o termo genérico utilizado para se referir a controladores de videogames.

controles de movimentos avançados como o *SEGA Activator* (SEGA, 1993), *Wii Mote* (Nintendo, 2006), *PlayStation Move* (Sony, 2010) e o *Kinect* (Microsoft, 2010) prometeram experiências de replicação da realidade dentro do contexto virtual através da captura dos movimentos do usuário, algo semelhante, ainda que de maneira tacanha, à tecnologia de *motion capture*³.



Figura 2: Usuário do *Sensorama*.



Figura 3: Gabinete de *Hang-On!* em formato de motocicleta.

³ Técnica de digitalização de movimentos de atores.

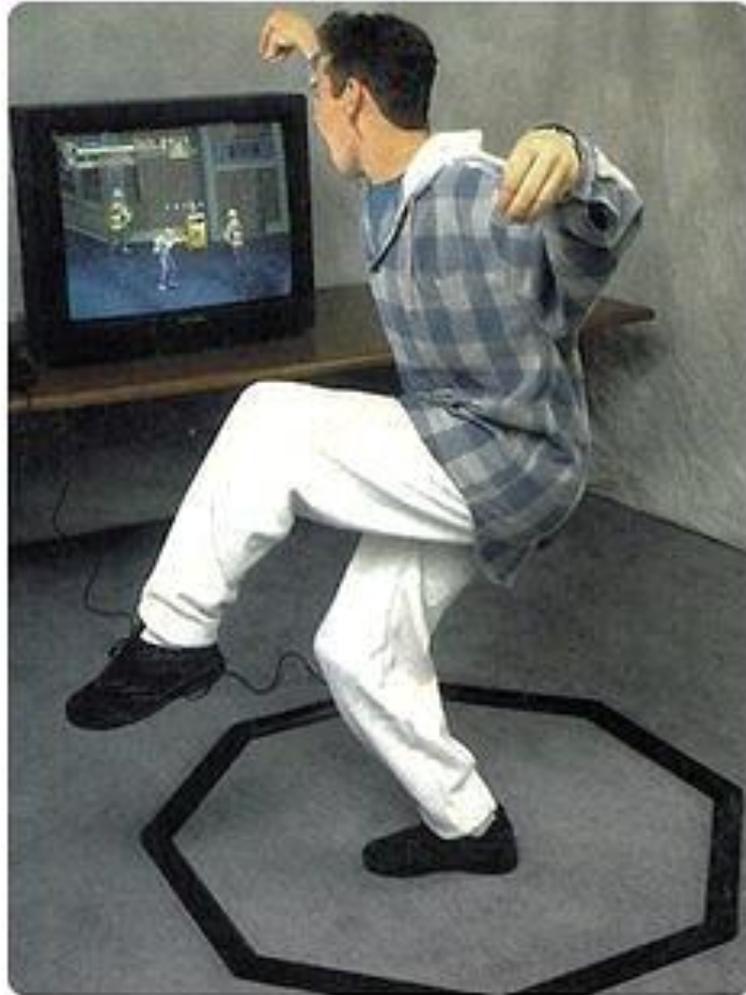


Figura 4: Demonstração da captura de movimentos no *SEGA Activator*.

De maneiras distintas tais tecnologias obedecem a uma mesma premissa de maior fidedignidade na relação de reação responsiva do usuário ao que ele vê e ouve: a tecnologia, para além das questões audiovisuais, serve a um projeto de impressão de realidade que permita ao sujeito que interage com as obras produzir, a partir de seus conjuntos, significações bastante sofisticadas.

A autora Suely Fragoso propõe que a questão seja analisada por três categorias: “espaço imaginado”, o universo diegético; “espaço da enunciação”, a representação audiovisual; “espaço material”, onde se situa o corpo e os aparelhos de interação. A autora destaca a qualidade das interfaces – como os controladores por nós citados – de “atravessar as fronteiras entre espaços ontologicamente distintos” (FRAGOSO, 2015: 204). Isso é assumir que o corpo do sujeito, através de dispositivos de controle do espaço material, age e gera correspondências concordantes com as representações audiovisuais do espaço imaginado. Diferente do cinema,

onde o sujeito é passivo ao aparato e responde de forma sensível à representação significando uma impressão de real, o videogame pede ao usuário que dê continuidade ao processo devolvendo essa impressão através de reações ativas que resultarão em transformações (ou novas impressões de realidade) no campo da enunciação. Isso constitui um ciclo que, segundo a autora, é a própria definição de interatividade.

Em suma, a imersão no videogame é pretendida através de elementos visuais, sonoros, narrativos, na representação do movimento, no uso de diversos tipos de interfaces de controles e suas trucagens, além de outros dispositivos que pretendam uma ideia de correspondência entre o que o corpo sente, como ele reage e o que se vê reproduzido audiovisualmente; uma espécie de *Sensorama*, mas que espera que as reações aos efeitos causados no corpo do sujeito gerem ações no próprio conteúdo representado.

Para o autor Kevin Veale (2012), essa particularidade da experiência em videogame tem implicações na forma que um sujeito se relaciona com o texto narrativo ficcional. Se no texto narrativo fílmico a resposta sensível do sujeito ao objeto não implica em alterações no conteúdo desse, no videogame a possibilidade de responder pela interação é um catalizador de efeitos: quando responde às significações do que está no espaço diegético, o usuário precisa tomar decisões e torna-se responsável pelas consequências delas. Uma decisão que tem implicação sensível no espaço diegético informa ao usuário que suas próximas decisões resultarão em mais consequências. O espaço diegético, então, é um ambiente vívido onde regras e decisões interagem numa lógica de causa e efeito. Outra propriedade apontada pelo autor é que nessa acepção o usuário é sujeito direto da motivação do espaço diegético: ele, com sua responsabilidade pelo desenvolvimento dos acontecimentos, é quem reage afetivamente ao conjunto ficcional do texto, dispensando a mediação pelo personagem que ele “ocupa”.

De certa forma, o autor assume que o personagem – ou o avatar – é mera ilustração do corpo do usuário que interage com o espaço da enunciação. Embora essa premissa ajude a entender o que motiva a ação nos videogames e por que a experiência nele se distingue da fílmica, é importante salientar que o personagem ficcional não é invariavelmente isento e pode induzir continuamente a empatia gerada no usuário. Na série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), o protagonista da trama e personagem interativo Nate Drake reage física e verbalmente às diversas possibilidades de escolha do usuário. Essas reações, como expressões de alívio, tensão e agitação, agem a fim de potencializar a reação do usuário às alterações que está causando no espaço diegético. É verdade que nesse exemplo o personagem jamais despe a *mise-en-scène*: Drake não dirige orações ao usuário, mas as articula como um ator dentro da ação de um filme.

1.3 Representação e identificação

A noção de realidade – seja no cinema ou no videogame – se dá em diversos níveis, inclusive na composição audiovisual. No cinema, embora o objeto representado possa apresentar similaridades evidentes com o objeto real, a impressão de realidade advém de um constructo – ou um discurso: a compreensão de continuidade através da montagem, a sincronia entre imagem e som, a domesticação da ambiência sonora, o ato de encenar; enfim, constituem uma noção de representação crível.

Alguns críticos alegaram que Hollywood se assemelhava a uma capital renascentista onde artesãos experientes juntaram seus talentos para criar uma arte brilhante. Ao mesmo tempo, as inovações tecnológicas de cor e widescreen pareciam espalhar corpos e objetos dentro de um espaço totalizado. [...] Os preferidos pela Cahiers, como Hitchcock e Welles, mesmo Hawks, confiaram demais em truques de câmera e de corte. A disposição dos atores e objetos, seus deslocamentos dentro do quadro - deve expressar tudo (BORDWELL, 2015: 12, tradução nossa).

O relato apresentado por Bordwell faz alusão à característica de transparência do cinema narrativo clássico. Os elementos que compõem esse cinema trabalham em função de codificar as mensagens de maneira muito clara para o público, reprimindo ruídos ou estranhamentos que possam desviar a compreensão que foi pretendida no ato da criação. Esse é um tipo de cinema onde a ambiguidade costuma ser indesejada e a artificialidade assume o compromisso de representação do real para conquistar o envolvimento total do sujeito com a obra. José Cláudio Castanheira discute o conjunto de soluções para a representação do som no cinema: o autor aponta que a estética sonora do cinema narrativo clássico herda características do rádio e culmina na utilização do som como ferramenta submissa à transparência do diálogo:

O fato de boa parte dos técnicos de som do cinema ter vindo do rádio é um indicativo de um conjunto de práticas que, apesar de modificadas com o uso contínuo em outro meio, mantiveram ainda firmes determinadas convicções. [...] Para Doane, o discurso de apresentação da realidade como ela é vista representa uma ideologia do visível, da qual a noção de realismo é tributária. Outra força ideológica que, de certa forma, contrapõe-se a essa concepção de realismo seria aquela encarnada pelo diálogo: como um importante veículo de informações e sempre inteligível. Ao diálogo é dada a primazia sobre os demais elementos sonoros, uma vez que ele representa a “voz” natural dos personagens. Qualquer tipo de edição mais invasiva sobre as falas – como superposições, fades ou fusões – soa como não natural (CASTANHEIRA, 2014: 216).

A voz no cinema demarca e enfatiza o que é representado pela imagem. Para que a transparência narrativa seja preservada, essa voz deve subordinar-se ao diálogo quando este for o recurso necessário para a que a trama tenha continuidade e que a percepção do espectador não

seja desviada. A flexibilidade da expressão está restrita a um projeto do que se apresenta como realidade. A realidade representada, então, é um conjunto de recursos que hiperbolizam os sentidos expressos pelas figuras no espaço da enunciação, pretendendo uma coerência completa entre o ser, o agir e o falar para potencializar a impressão de realidade. Esse conjunto, consolidado como método estável de criação, define um vocabulário do espaço da enunciação a ser “lido” pelo espectador através do reconhecimento de repetições familiares. Conseqüentemente, a garantia de novas potências nesse tipo de cinema está condicionada à capacidade tecnológica de elevar a intensidade desses sentidos nas representações. A aproximação a uma ideia de realidade é, então, uma busca incessante pela confirmação de pressupostos da transparência.

O virtuosismo na forma do real também pode ser verificado nos videogames. Alexander Galloway e Michael Nitsche apontam uma mesma tendência ao fetichismo representacional no meio:

Mas eles não abandonaram seu fetiche por cenários realistas. Na verdade, a realidade prospera hoje, em vários tipos de mídia, particularmente de jogos, onde a contagem de polígonos continua a subir, ou no cinema com os irmãos Wachowski continuando a refletir sobre a natureza do "real" (via Zizek, via Baudrillard, e de volta a Lacan, presume-se), ou na televisão, na forma de *realities* (GALLOWAY, 2006: 70, tradução nossa).

Desde então, os recursos 3D melhoraram e se desenvolveram no sentido de oferecer representações mais detalhadas. Gerações de game engines como a Unreal Engine da Epic, DOOM e Quake da id Software, ou a Source da Valve, todos concebidos originalmente para o PC e depois adaptados para consoles, ofereceram pouco ou nenhum desenvolvimento de seus recursos interativos originais. Eles se concentram predominantemente na melhoria do desempenho de gráficos 3D. O detalhe visual se tornou o fetiche de alguns desenvolvedores de jogos que entraram em uma espécie de corrida espacial para a forma de representação mais avançada (NITSCHKE, 2008: 71-72, tradução nossa).

Como apontado por Nitsche, o advento do recurso 3D nos videogames evidenciou um projeto de aperfeiçoamento da representação. Se de *Tennis for Two* até a vasta produção em consoles como o Atari 2600 e o Magnavox Odyssey a pouca semelhança plástica era suplantada pela representação de dinâmicas coerentes – e que proporcionavam coerência às suas temáticas –, agora se pretende espaços, corpos e ações que apresentem maiores correspondências com os objetos que representam.



Figura 5: Representações do personagem Snake, da série *Metal Gear Solid*, em diferentes plataformas entre os anos de 1987 e 2015.

Os processadores gráficos dedicados (GPUs) e a maior capacidade de armazenamento permitiram a produtores de videogames estender a representação a níveis mais sofisticados, convencionando parâmetros particulares à noção de real no meio. O videogame não só compartilha com o cinema um programa de ascensão do caráter representacional, mas também herda um plano estético de apresentação do conteúdo enunciado ao usuário. Na construção da ambientação e da noção espacial em um contexto tridimensional, inaugura-se uma ideia de câmera virtual, aparato materialmente inexistente, porém diegeticamente funcional e intermediador da relação entre o conteúdo ficcional e o usuário. Nitsche argumenta que o conjunto estético proposto por outros meios serve como ferramenta de legibilidade de espaços virtuais. Não existe uma forma natural de representação do espaço virtual; consequentemente, o emprego de recursos estéticos fílmicos oferece uma tradição de codificações, inteligibilidades e significações desse ambiente para o usuário.

Cada vista para o mundo do jogo precisa ser gerada posicionando uma câmera virtual dentro do ambiente virtual. [...] câmeras virtuais não são as mesmas

que as câmeras de filme, mas as imagens em movimento que elas apresentam para o usuário fazem parte das tradições de imagens em movimento estabelecidas por outros meios. Por analogia, esses pontos de vista referem-se ao domínio estabelecido das câmeras de filme. Dessa forma, o cinema entra no videogame não como uma extensão do filme, mas como uma necessidade do espaço virtual (NITSCHE, 2008: 77, tradução nossa).

A concordar com o argumento, Fragoso aponta que o espaço tridimensional pode ser representado de maneiras diferentes no plano bidimensional, porém desde o Renascimento a perspectiva é aceita nas artes como a melhor técnica para criar uma impressão de realidade, o que tornou esse modelo de visão hegemônico. Essa tradição, verificável também na pintura e na fotografia, desdobrou-se em novas possibilidades ao ser reproduzida no cinema. A impressão de movimento e a possibilidade de mover o ponto de vista (através da montagem), constituem uma maneira própria do cinema lidar com a representação do espaço e do real. O movimento é parte integrante de um conjunto diegético, porém o corte é a quebra de uma continuidade espacial – e temporal. E ainda que essa característica não corresponda a um fenômeno real, a montagem é aceita como forma de realismo. (FRAGOSO, 2015)

O videogame, onde o movimento participa de forma determinante na produção de sentidos, “alinha-se à tradição das imagens em movimento e não é surpresa que nele tenha sido colocado uma considerável quantidade de esforços no uso de técnicas de visualização cinematográfica” (NITSCHE, 2008: 79, tradução nossa). Isso quer dizer que a representação no videogame também é um conjunto acordado entre as possibilidades próprias do meio e os mecanismos de reconhecimento consolidados anteriormente por outros meios. Sendo assim, o videogame adiciona ao seu repertório recursos e convenções que não necessariamente existiriam sem que o cinema os tivesse formulado e testado à exaustão. A câmera virtual é mais que um instrumento de perspectivas, mas também um fomentador de transparências narrativas dentro de premissas lançadas pelo cinema narrativo clássico. Isso pode ser verificado em títulos como *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), que trabalha o conceito de multiperspectivas espaciais valendo-se da inteligibilidade de preservação da continuidade convencional através do corte no cinema, o que possibilitou aos produtores não só a superação de restrições tecnológicas na construção de um ambiente tridimensional, mas também a potencialização narrativa através de perspectivas que enfatizam o drama. Tal qual, o uso do *lip-sync*, presente em diversos títulos desde *Final Fantasy X* (Squaresoft, 2001), que respeita uma congruência perfeccionista entre o que se vê e o que se ouve. Outra recorrência é o próprio conceito de *mise-en-scène* que se resguarda naquele instituído pelo cinema: na utilização de *motion capture* e dublagem, atores encenam situações dramáticas que contextualizam a narrativa presente na

obra. Essas encenações, que por vezes resultam em pequenos trechos cinematográficos chamados de *cutscenes*, constituem uma problemática no videogame: a partir do momento em que a obra apresenta ao usuário uma representação que o priva de interagir com o objeto enunciado, a que propósito ela serve à experiência específica do videogame? E além disso, quais as implicações criativas dentro do meio quando suas práticas confiam vários aspectos da expressão a recursos consolidados por outros meios?

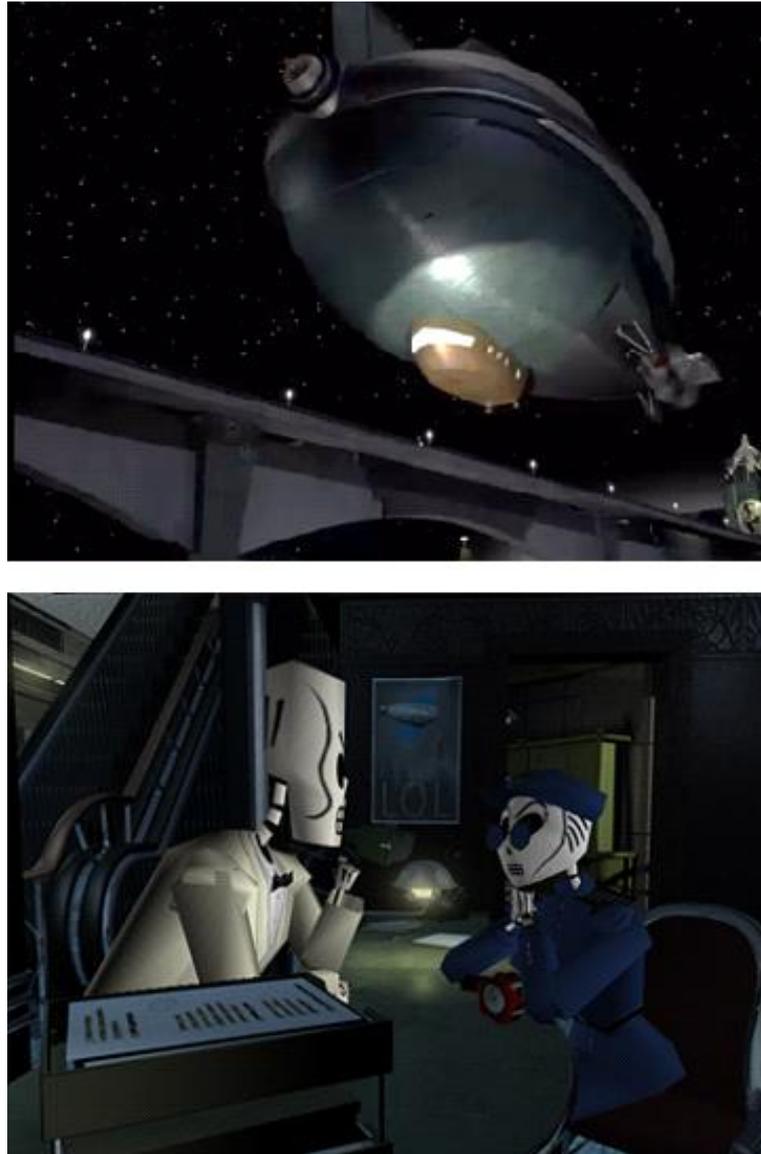


Figura 6: Multiperspectivas em Grim Fandango.

Embora paralelismos – talvez até temerários – possam ser feitos entre os mecanismos dos dois meios para além da representação tridimensional, contentaremos-nos em discutir as recursividades do cinema no videogame dentro de um programa que acomoda a narrativa ficcional à estrutura de jogo e à interatividade. Sendo assim, apontaremos no próximo capítulo

o que acreditamos ser a afirmação de um modelo de criação baseado na excessiva recursividade cinematográfica enquanto discurso da representação da realidade: o emprego de estratégias consolidadas e inteligíveis para a acomodação de uma simbiose entre estruturas que ainda se apresenta bastante problemática.

CAPÍTULO 2 – CINEMA E VIDEOGAMES NARRATIVOS

2.1 A narrativa clássica cinematográfica

David Bordwell afirma que “desde o fim dos anos 1910, o cinema de Hollywood constitui a principal tradição de narrativa visual” (BORDWELL, 2006: 4, tradução nossa). De forma a completar a afirmação, Manovich diz que “novas técnicas narrativas como a montagem fílmica forçaram a audiência a preencher rapidamente lacunas mentais entre imagens não relacionadas. Um novo estilo de semi-abstração que, junto da fotografia, se tornou o ‘estilo internacional’ da cultura visual” (MANOVICH, 2002: 71, tradução nossa). A partir dessas hipóteses, propomos uma reflexão sobre apropriações de recursos cinematográficos em videogames enquanto projeto de consolidação do processo comunicativo e narrativo do meio.

O chamado cinema clássico narrativo trabalha por convenções, contratos entre prática e público que mediam a recepção da representação denotativa e da estrutura dramatúrgica. O público acessa esse modelo narrativo preparado para encontrar histórias sobre indivíduos que protagonizam as ações em torno de objetivos sucessivos. Esses protagonistas e os demais personagens exercem funções peculiares dentro do movimento narrativo que são reconhecíveis para o espectador. O atestado de “realismo” da obra fílmica narrativa clássica é a identificação dos recursos tradicionalmente estabelecidos: por exemplo, do protagonista se espera a restauração da ordem ao superar conflitos com antagonistas ou outras circunstâncias externas, como uma catástrofe natural. Nesse tipo de cinema, a jornada fantástica – ou o monomito – volta a atenção do público aos passos que um protagonista deve seguir para a resolução de um conflito. O clímax pretende mostrar a resolução do problema de uma maneira satisfatória, ainda

que não necessariamente previsível, enquanto o epílogo remete a audiência ao caminho percorrido pelo protagonista para que possa dimensionar o sucesso atingido por ele. A aceitação do público à funcionalização do cinema enquanto suporte a narrativas clássicas demonstra-se em números: em uma lista com as cem maiores bilheterias de todos os tempos⁴, nenhuma obra desvia da narrativa épica; ainda que o personagem não seja um herói fantástico, ele assume o arquétipo do herói enquanto resolve conflitos ordinários.

Espera-se, também, que o cenário dessa ação seja plausível, regido por uma coerência temporal e permeado por eventos diversos que se relacionem causalmente. É preciso respeitar e enfatizar diversos recursos para ser recebido sem objeções, promovendo melhor aproveitamento da comunicação e normatizando sua interpretação; a criação técnica é subordinada à mensagem. Toda informação sobre o espaço ficcional deve ser exposta de forma clara, preferencialmente pela obediência do som aos diálogos explicativos e aos efeitos hiperbólicos, assim como a iluminação, que deve evidenciar os elementos visuais narrativamente relevantes além da ação destacada no quadro e no movimento. Essa é a estética dos recursos técnicos especializados na anulação da impressão de artificialidade no cinema.

Uma cena desenvolve uma situação dramática e apresenta uma resolução parcial, deixando algum elemento suspenso como motivador do próximo bloco dramático. Essa sucessão de causa e efeito é característica da narrativa linear e o seu ritmo é construído a partir do corte, estimulando o espectador a construir mentalmente o tempo e o espaço da ação de forma coerente. Por parte da plateia, seu repertório visual, decorrente da tradição apontada por Manovich e Bordwell, garante a impressão de realidade a esses artifícios.

A estabilidade e a unidade da narração hollywoodiana são na verdade duas das razões para denomina-la clássica, ao menos no sentido de que o classicismo, em qualquer arte, sempre se caracterizou pela obediência a normas extrínsecas (BORDWELL, 2005: 295).

Bordwell analisa as práticas narrativas hollywoodianas após a década de 1970, período em que o autor identifica a ascensão do modelo *blockbuster* cinematográfico. Ele diz que, segundo Thomas Schatz, o filme hollywoodiano passou a ter um caráter mais centrado na narrativa, movimentado, rápido e dependente de temas fantásticos para apelar a públicos jovens. Ele também cita Noël Carroll, que apontou para a tendência de realizadores desse período referirem filmes clássicos em suas obras a fim de ampará-las em um código iconográfico. Dessa

⁴ “All Time Highest Grossing Movies Worldwide”. Disponível em: <<http://www.the-numbers.com/movie/records/All-Time-Worldwide-Box-Office>>. Acessado em 07/11/2015.

forma, o espectador reconhece padrões familiares que são aplicados com excelência, o que confere uma ideia de legitimidade à obra e recupera – e reafirma – a tradição clássica. Outra citação a Carroll propõe que a consolidação desses métodos é a constituição de um novo cânone.

[...] a juventude da audiência depois de 1970 fez do cinema, juntamente com as HQs, televisão e a música pop, uma piscina de erudição midiática. Carroll precisamente sugeriu que na nova cultura democrática concebida por “pirralhos do cinema” de 1960, o cinema substituiria a bíblia e a literatura como pontos de referência cultural. A tradição agora é independente e alusões a filmes antigos são esperados em praticamente todos os projetos. (BORDWELL, 2006: 24, tradução nossa).

Essa tradição de domínio audiovisual em função da narratividade empregado em videogames é extremamente eficiente, uma vez que possibilita o acesso a um repertório bem estabelecido no imaginário do público. Plataformas como o Atari 2600 e Magnavox Odyssey, embora fossem capazes de processamentos gráficos muito simples, contornavam as limitações na representação e aludiam ao repertório fílmico do público tomando emprestado ícones do cinema para suas produções. Embora não fosse possível reproduzir a jornada narrada na obra fílmica, esses videogames resgatavam essas tramas para motivar a execução da ação proposta ao usuário.



Figura 7: Star Wars no Atari 2600 (1982), representação da Batalha de Hoth.

Com o avanço tecnológico, uma maior capacidade de armazenamento de dados e novas possibilidades de representação audiovisual foram possíveis, e o videogame pôde ir além do empréstimo de temáticas provenientes do cinema; surgiram adaptações dessas obras fílmicas – e tramas originais – para um tipo particular de construção e desenvolvimento narrativo. No videogame a função da narrativa é apresentar o conjunto ficcional, motivar a progressão do usuário pelo ambiente virtual e encerrar a trama e o processo recompensando esse usuário ao lhe dar dimensão do sucesso da sua empreitada. Para os dois meios, o épico, o monomito e a

estrutura de três atos são maneiras poderosas de vincular a audiência à representação, engajá-la emocionalmente e provocar imersão. Tanto para um quanto para o outro a narratividade, porém, não é algo intrínseco, mas um contrato entre criador e público que subordina as potências dos meios ao desenvolvimento dramático. O videogame se aproxima dos recursos cinematográficos como referência para a domesticação do uso de imagens em movimento, estratégias estáveis de configuração espacial e narrativa, que acessam o repertório imagético da audiência e que implicam em assimilação fluida e maior imersão, práticas que se somam à fidelidade na representação concreta do real e implica em uma agenda criativa que pretende conferir ao meio uma espécie de efeito-cinema.



Figura 8: Star Wars no PlayStation 4 (2015), representação da Batalha de Hoth.

Por ser dotado de capacidades interativas, a aplicação desse repertório herdado requer atenção por parte de quem cria videogames, pois narrativa e interatividade, como veremos nesse capítulo, coexistem à base de artifícios sofisticados.

2.2 Por um cinema interativo

Em 1983, o videogame *Dragon's Lair* (RDI Video Systems, 1983) apresentou uma nova concepção quanto ao tipo de motivação para a interação entre sujeito e obra. Lançado para *arcade*⁵, trata-se de uma animação cinematográfica no formato *LaserDisc*⁶ que, conjugado a uma interface configurada por um processador, permite ao usuário a impressão de agência sobre

⁵ Máquinas com videogames operadas a moedas instaladas em locais públicos. Hoje o termo designa um gênero de videogame de dinâmicas clássicas e partidas rápidas.

⁶ Disco óptico destinado ao armazenamento de conteúdo digital.

a representação audiovisual através de comandos mecânicos. Estruturalmente, o *software* age como um livro que oferece ao leitor alternativas sobre a qual página avançar: “se quiser ir pelo caminho A, siga para a página 10; caso queira ir pelo caminho B, siga para a página 12.” Essa característica o torna um desvio à tradição de videogames para *arcades* e consoles até o período: a motivação para a ação não está somente na acumulação de pontos através da repetição de uma relação mecânica entre o usuário e a representação, mas radicalmente no desvendamento de uma linha narrativa. Para preservar o conceito de jogo, *Dragon's Lair* oferece a possibilidade de o usuário responder à representação de forma incorreta através dos comandos resultando na morte do personagem e na conclusão negativa da narrativa; nos termos de Ernest Adams, uma “condição de encerramento”⁷, ou seja, a resultante da interação ante um predeterminado conjunto de regras que suspende a continuidade da ação.



Figura 9: Situação A - Cena em que o personagem ataca um monstro: um ícone no centro da tela informa ao usuário a ação requerida.



Figura 10: Possibilidade A1 - o usuário executa o comando no tempo exato e a cena seguinte apresenta o personagem continuando a jornada.

⁷ O termo em inglês é: “termination condition”.



Figura 11: Possibilidade A2 – o usuário erra o comando e a cena seguinte apresenta o personagem sendo derrotado.

A obra é revolucionária quanto a questão da representação audiovisual em videogames, uma vez que foi lançada durante a chamada segunda geração de consoles, período marcado por representações rudimentares da imagem e do som. Uma característica curiosa é que o *LaserDisc* de *Dragon's Lair* é reproduzível em aparelhos domésticos dessa mídia – esses desprovidos de interfaces interativas – resultando em uma apresentação contínua, tal qual uma animação cinematográfica tradicional. *Dragon's Lair* é o precursor de uma tendência apresentada por videogames que propõem a acomodação direta de dinâmicas interativas a produções cinematográficas.

Em 1994, o Sega CD, um console baseado na mídia que o batiza, recebeu *Mighty Morphin Power Rangers* (SEGA TruVideo, 1994), adaptação da série de TV homônima que fez grande sucesso entre o público infantil do período. A premissa é bastante parecida com a de *Dragon's Lair*, porém a representação consiste em diversos fragmentos fílmicos *live-action* produzidos para a série de TV. O usuário assiste a diversas cenas de combates e de diálogos, essas de grande fidelidade formal, e reage à enunciação de comandos na tela. Caso o usuário responda ao comando apresentado no tempo exato, ele recebe pontos, tal qual a mecânica mais primária de um videogame. Caso erre o comando, o usuário é punido com um sinal sonoro e um efeito de vibração da tela, porém a ação representada segue inalterada.

Desse mesmo período, *Phantasmagoria* (Sierra Studios, 1995), proporciona um método mais sofisticado para a prática. O videogame permite ao usuário controlar um personagem através de fragmentos fílmicos, produzidos como uma obra cinematográfica tradicional: produção, roteiro, direção, equipes técnicas e vinte e cinco atores que interpretam os

personagens que povoam a ficção da peça dividida em sete CD's. A obra é pioneira no uso direto de modelos de produção cinematográfica para conteúdo de videogame. A estrutura é baseada na interação através do cursor do mouse com cenários tridimensionais pré-renderizados. O usuário pode movimentar a personagem por esses cenários em caminhos predefinidos e fazê-la executar algumas atividades de interação com objetos de cena; a representação dessa interação é a execução de movimentos da atriz captados em filme. Os hiatos entre os comandos do usuário são momentos de suspensão da progressão do movimento da imagem, pois a atriz e os demais elementos permanecem imóveis à espera da próxima ação. Ao completar determinadas tarefas, como destrancar uma porta ou apanhar um determinado objeto, o usuário tem sua agência interrompida para a execução de alguma cena não-interativa que o premia com narrativa pelas performances executadas até ali. *Phantasmagoria* pretende oferecer uma experiência de cinema interativo ao usuário, porém transita de modo precário entre os conceitos de videogames *adventure point-and-click*⁸ como *Myst* (Cyan, 1993) e *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990) e de filmes clássicos narrativos de drama e horror *trash*, evidenciando as fragilidades na proposta de transposição direta de um modelo narrativo fílmico em uma mídia interativa sem que haja as devidas considerações sobre as distinções dos dois meios.



Figura 12: Cena em *Mighty Morphin Power Rangers* para SEGA CD.

⁸ Videogames narrativos de aventura, com uso ostensivo de textos, resolução de enigmas e deslocamento espacial através de cliques do mouse.



Figura 13: Cena em Phantasmagoria.

2.3 Novas mídias e organização da informação

O filme é um instrumento material de registro e organização de informações audiovisuais. A reprodução dessas informações segue uma lógica linear inerente às características físicas do meio. Essa condição fecunda para o emprego de estruturas narrativas clássicas, onde um conjunto de eventos é apresentado linearmente seguindo uma lógica de causa e efeito, tende a ser um desafio evidente para artistas que propõem novas expressões através do cinema. É comum encontrarmos obras que trabalham o texto narrativo a fim de desconstruir a linearidade ou que até mesmo recusam as táticas prosaicas e alcançam uma forma de lirismo cinematográfico. Entretanto, quantas vezes o dispositivo fílmico for reproduzido, tantas vezes sua apresentação acatará a linearidade condicional do material.

O *software* é um conjunto que propicia o acesso à informação digital contida em uma base de dados apresentada através de instruções mediadas por determinadas funções de uma interface. Dado é uma informação de comportamento dinâmico, seja pela autoridade da criação – programação – ou pela interação de um usuário com o produto; logo, o *software* é um conjunto onde o conteúdo está sempre potencialmente sujeito a mutabilidades. Além disso, diferente do filme, o *software* pode comportar instruções diversas sobre o método de acesso às informações contidas em uma obra. Isso implica em duas possibilidades gerais:

- 1) Provido de uma base de dados com o material gerado através de métodos de mídias tradicionais, o *software* pode acessar essa informação simulando o comportamento material dessas outras mídias; isso diz respeito, por exemplo, ao método de apresentação

de conteúdo cinematográfico utilizado por aplicações como o Windows Media Player, YouTube e Netflix, que conformam a atuação do processador, da informação digital, da tela e dos amplificadores de som para emular a reprodução do filme como projetado na sala de cinema. Pode, também, simular métodos de criação de conteúdo cinematográfico oferecendo recursos de manipulação análogos aos tradicionais, como no Adobe Premiere e semelhantes. Por fim, pode fornecer recursos singulares ao conteúdo, como no Maya 3D e no Adobe After Effects, proporcionando potencialização aos artifícios que constituem a ficção cinematográfica;

- 2) Provido de uma base de dados com o material gerado através de métodos de mídias tradicionais, o *software* pode acessar e apresentar as informações de maneiras totalmente distintas das convencionais. Não há condicionamento material no *software* que determine a sua atuação, sendo assim, a sua dinâmica é delimitada pela finalidade conceituada por seu autor e pela capacidade de processamento do dispositivo onde é gerado e executado;

O teórico e realizador Lev Manovich afirma que por isso os estudos das novas mídias – as baseadas em *software* – demandam novas metodologias. Uma nova mídia é o meio de representação digital de conteúdo. Este pode tanto ser o gerado em ambiente computacional quanto o proveniente de uma mídia analógica; entende-se por mídia analógica aquela em que a apresentação do conteúdo é imutável. Uma nova mídia viabiliza interação, enquanto o conteúdo em uma mídia tradicional é apresentado de forma fixa. É preciso atentar que, embora exista alguma mimese formal das mídias tradicionais, a capacidade de uma comunicação de dupla direção – interatividade – permite que o conteúdo de mídias tradicionais, quando no ambiente computacional, possam operar de outras formas: mediados por interfaces – mecanismos de interação – que produzem novas relações entre o conteúdo e a audiência.

A potência do *software*, defende Manovich, é a de permitir ao usuário que reajuste e reformule o conteúdo replicado de uma mídia tradicional a partir das características do acesso via interface à base de dados. Possibilitando variações imprevisíveis, a análise de uma nova mídia não se restringe ao conteúdo, mas se estende ao processo de atuação do *software*, da relação entre conteúdo e método de criação/apresentação e, principalmente, da dinâmica estabelecida entre usuário e conteúdo mediada pelo *software*. Um conteúdo ficcional mediado por *software* está sujeito a alterações a partir de dinâmicas variáveis que podem implicar em uma gama exponencial de resultantes semânticas. Contudo, essas dinâmicas não são incidentais

e atuam a partir dos pressupostos do autor da obra; por exemplo, simulando o processo fílmico clássico ou adulterando-o.

Manovich entende que a introdução da utilização de *softwares* na organização de informações para a realização de atividades cotidianas prepara o imaginário da audiência para a assimilação de narrativas não linearizadas. Ele é autor do *Soft Cinema*, que nasceu em 2002 como uma instalação artística no Centre for Art and Media, na Alemanha. O argumento da obra é apresentar um conteúdo cinematográfico onde as escolhas formais não derivam da intervenção humana, mas das dinâmicas programadas por um *software*. Além disso, a tela não se concentra em apenas uma informação, mas em um mosaico composto também por outros tipos de conteúdo, como mapas, diagramas, gráficos 3D e animações. Apresentando representações contidas em uma base de dados, Manovich almejava construir diferentes narrativas a cada apresentação através do processo de edição e organização em tempo real realizado pelo *software*. Posteriormente, Manovich reproduziu o *Soft Cinema* (2005) no formato DVD, possibilitando a experiência em um aparelho de reprodução fílmica convencional. Embora a grande quantidade de conteúdo cinematográfico – pequenos vídeos filmados pelo autor – remeta a gêneros clássicos, cada apresentação executada no aparelho de DVD é singular graças à mediação pelo *software*. Dessa forma, o *Soft Cinema* demonstra as possibilidades de significações a partir das relações da subjetividade do espectador com um aparato, nos termos de Baudry, que dispõe agora da capacidade de combinar e criar obras cinematográficas, providenciando um número indefinido de ordenações narrativas ao não repetir o sequenciamento do conteúdo. Manovich, que credita ao cinema os modos de relações culturais com a imagem a partir do século XX, assume que a montagem soviética foi o expoente do princípio de uma revolução dos métodos de organização inteligível de conteúdo, algo parente às dinâmicas computacionais que caracterizam a cultura digital. Isso é especialmente importante para entender que sua abordagem não é determinista, pois não se ampara no discurso do progresso tecnológico enquanto financiador de uma evolução cultural. Sua preocupação é desenvolver uma estética inerente aos recursos das novas mídias, repensando as formas narrativas e sugerindo novas relações com o público.

Idealmente, uma estrutura narrativa associada à representação espacial em um videogame está sujeita a alterações a partir das ações do usuário sobre esse contexto, criando uma gama exponencial de resultantes; o usuário, enquanto parte constituinte de um aparato, responde ao espaço da enunciação e promove alterações nele atingindo um novo nível de imersão. Essa participação do usuário dentro do conjunto representado, contudo, é restrita às escolhas feitas pelo criador da obra quanto à interface e aos modos de navegação através do

espaço da representação. Enquanto *software* constituído por base de dados, o videogame contém toda a informação que compõe as representações de espaço e de narrativa, mas para que essa informação seja acessada pelo usuário de maneira inteligível é necessário organizá-la através de estruturas lógicas. Sendo assim, a experiência de um usuário com o conteúdo informacional de um videogame através de representações audiovisuais, espaciais e de estruturas narrativas é uma possibilidade, mas não uma “natureza” do seu funcionamento.

Como uma forma cultural, a base de dados representa o mundo como uma lista de itens e recusa-se a ordenar essa lista. Em contraste, uma narrativa cria uma trajetória de causa-e-efeito entre itens aparentemente desordenados (eventos). Portanto, base de dados e narrativa são inimigos naturais. Competindo pelo mesmo terreno da cultura humana, cada um reivindica um direito exclusivo de fazer sentido a partir do mundo. Diferente da maioria dos jogos, a maior parte das narrativas não exigem um comportamento semelhante ao do algoritmo de seus leitores. No entanto, as narrativas e os jogos são semelhantes no sentido que o usuário, enquanto transita por eles, deve descobrir sua lógica subjacente – o seu algoritmo. Assim como um jogador, um leitor de romance reconstrói gradualmente um algoritmo (aqui uso o termo metaforicamente) que o escritor usou para criar o contexto, os personagens e os eventos (MANOVICH, 2002: 199, tradução nossa).

No caso de um videogame, o usuário transita por uma base de dados de maneira prevista e predeterminada pelo criador através da organização da informação feita a partir do conjunto de interatividades possíveis. Mais do que uma trama, o *software* contém os mecanismos para a experiência do acesso ao espaço da representação imaginado por um autor.

Segundo Oliver Grau, esse espaço da representação pode ser caracterizado como espaço simulado e realidade virtual. No primeiro caso, o propósito é oferecer ao usuário uma experiência de reconstituição crível de dinâmicas naturais, ainda que não necessariamente imersivo; emulação de dinâmicas físicas, replicação de formas concretas, elementos que constituam a reprodução fiel do real e do natural no ambiente ficcional. Já a realidade virtual almeja imergir o sujeito nesse ambiente, criando um ilusionismo tal que o permita sentir-se presente entre as imagens com as quais interage, ainda que não haja compromisso com a replicação da realidade. O esforço para a obtenção de imersão do sujeito através da técnica é verificável ao longo da história da arte. Exemplos modernos de artifícios para a máxima integração entre sujeito e imagem como o estereoscópio, Cineorama, Sensorama, cinema 3D, IMAX e o videogame compartilham a tradição de desenvolvimento técnico em função de maior representação do real. Para Grau, os avanços dos meios obedecem uma lógica de apagamento de traços da mediação entre a imagem e o sujeito:

Com os meios de alienação desse ilusionismo, é dado ao imaginário a aparência do real: a mimese é construída através da precisão nos detalhes, da superfície aparente, da iluminação, da perspectiva e da paleta de cores. Do seu

perfeccionismo isolado, o espaço da ilusão procura compor a partir desses elementos uma estrutura complexa com efeitos sinérgicos (GRAU, 2003: 16, tradução nossa).

Em um processo composto por espaço simulado e realidade virtual, a visão é associada a um conjunto sensorio-motor para a exploração interativa de imagens construídas em um ambiente que parece ter vida própria. Esse todo, que pretende causar no sujeito a sensação de pertencimento a esse ambiente virtual, torna-se mais eficiente quando o aparato consegue fornecer a esse sujeito a impressão de que o espaço responde às suas ações em tempo real. Como apontamos no capítulo anterior, o videogame estende a construção de uma impressão de realidade no sujeito além das questões audiovisuais, recorrendo a mecanismos sensorio-motores – desde o mais básico mecanismo, que é o *joystick*, até câmeras e microfones que capturam os movimentos e as falas do usuário. Se esse sujeito age sobre um espaço imagético que responde aos seus estímulos e se suas ações nesse espaço são justificadas através de uma trama, é seguro acreditar que ele criará expectativas de provocar flexões também na estrutura narrativa.

2.4 Espaço, performance e significação

Carlos Mendonça e Filipe Freitas (2015) argumentam que o usuário compreende o espaço ficcional em um videogame através da interação permitida pela interface. Isso implica a possibilidade de criar significações a partir da experiência obtida na sua interação com os elementos da obra e suas dinâmicas, mesmo que não exista um texto narrativo contaminado pela autoridade de quem o escreve e que subordina a significação possível ao sujeito. O próprio modo de interação com o *software* é uma possibilidade comunicativa. Essa concepção é especialmente eficiente para pensarmos a relação entre usuário e obra nos videogames em que a representação audiovisual do real é mais rudimentar: a dinâmica entre os elementos abstratos, condicionada pela performance de interação do usuário, resultam em relações de causa e efeito que culminam na identificação de correspondências com atividades externas à obra. Essas performances remetem a ações físicas que fazem parte do repertório do usuário e por isso é possível derivar sentido quando elas são replicadas em um ambiente de videogame. Elas são construções planejadas por um autor e através delas esse autor pode imprimir sentido ao espaço virtualmente representado.

Um videogame é um processo de metacomunicação restrito às suas regras e às limitações da sua plataforma. Esse conjunto exerce uma forma específica de autoridade sobre a

performance e sobre a decorrente significação feita pelo usuário, que Riccardo Fassone (2015) define como “burocracia digital sustentada por procedimentos computacionais”. Enquanto interage com o *software*, o usuário vivencia um processo de “loop interativo” onde suas reações ao conteúdo enunciado implicam em respostas neste e em novas situações a serem respondidas, outra vez, pelo usuário. Embora essa relação de não-indiferença entre usuário e *software* sugira flexões incomuns na relação entre receptor e textos “fechados” – como o literário e o fílmico – elas são limitadas ao conjunto de respostas previstas pelo programa contido no *software*. Em outras palavras, a performance possível a um usuário é o conjunto de ações determinado pela própria estrutura do jogo; conseqüentemente as respostas dadas por esta às ações do jogador abrangem uma gama prevista e predeterminada pelo autor da obra. A estrutura de jogo é, então, uma forma de domínio sobre a agência do usuário, que a partir das dinâmicas criadas pelo autor realiza uma performance que, ainda que apresente variações entre as opções e a ordem preferida por diferentes sujeitos, resulta em um denominador comum quanto às experiências de um espaço virtual em videogame. Para elucidar o argumento, tomemos a performance em *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) como exemplo; ao usuário é permitido uma vasta gama de ações dentro do ambiente do videogame: andar, correr, agachar, pular, nadar, dirigir, pilotar, atirar, fotografar, pichar muros, comer, beber, jogar basquete ou bilhar, apostar, dançar e, até mesmo, ir a encontros românticos com algumas personagens do mundo ficcional. Essa é uma característica importante da categoria à qual a obra pertence, chamada *sandbox*⁹, que pretende a promoção de quantidades exponenciais de interações com o espaço virtual. Embora todo esse conjunto de ações implique em uma profunda sensação de interatividade do usuário sobre o *software*, ele jamais poderá, por exemplo, iniciar um encontro com qualquer outro personagem que não aqueles predefinidos pelos autores do videogame. Assim como, embora o espaço ficcional apresente elementos que remetem a temas rurais, como tratores, roupas de agricultores e cenários com plantações, o usuário não poderá optar por combinar esses elementos a fim de fazer o personagem CJ abandonar as guerras de gangues da cidade de Los Santos para viver como um pacato produtor rural. A performance, enquanto via de significação, é um projeto realizado por dinâmicas predefinidas e impregnado de autoridade sobre o sujeito receptor, tal qual uma narrativa; a liberdade de interatividade é delimitada em nome da sustentação de uma coerência quanto à organização do conteúdo ficcional da obra.

⁹ Termo que designa videogames onde a premissa é a livre movimentação dentro de grandes ambientes virtuais.

2.5 Agência e restrição narrativa

A autora Marie-Laure Ryan (2001) analisa as concepções narratológicas e ludológicas através da alusão a dois objetos ficcionais: o “Aleph” e o “Holodeck”. O Aleph, imaginado pelo escritor Jorge Luis Borges em seu conto homônimo, é um pequeno ponto no espaço capaz de conter todos os outros pontos do universo. O sujeito que olha para o Aleph pode ver todo o universo, de todos os ângulos, ao mesmo tempo e com perfeita compreensão dessa contingência de infinito. É, assim, uma espécie de base de dados interminável apresentada de forma perfeita, superando qualquer impossibilidade de recepção por parte do sujeito. Mais do que isso, o Aleph é uma textualização infinita permitindo ao sujeito que o contemple indefinidamente. Para Ryan, o Aleph é uma concepção semelhante à de diversos autores sobre as potências do hipertexto, sendo esse uma matriz léxica que contém um infinito número de possibilidades de organização narrativa. A autora analisa a perspectiva de George Landow em seu livro “*Hypertext 2.0*”. Ele aponta dois níveis para a narrativa: o do discurso narrativo e o da estrutura semântica. No primeiro caso, o hipertexto permitiria uma reconfiguração da narrativa a partir da dimensão interativa da mídia. Ele flexibiliza a estrutura dessa narrativa e, conseqüentemente, a forma que o leitor a recebe. Isso não implica em uma ruptura com métodos tradicionais de apresentação do texto: a trama pode ser fixa, porém composta de diversas maneiras dependendo das escolhas feitas pelo sujeito que interage com a obra. Já no nível semântico, o ambiente de hipertexto supera a necessidade de linearidade, pois o leitor, respondendo ao comportamento da mídia, fabrica sua própria estrutura narrativa a fim de criar uma trama coerente. “Hipertexto é como um kit de construção: ele joga léxico ao leitor, um por vez, e o diz: faça uma estória com isso.” (RYAN, 2001: sem paginação, tradução nossa). A falta de uma estrutura narrativa pré-estabelecida, porém, pode esbarrar em obstáculos lógicos. Fragmentos de texto fornecidos de forma relativamente aleatória podem não compor estruturas coesas, pois cada um desses fragmentos possui um pressuposto lógico, uma causalidade e um pertencimento temporal. Tal método resulta em um conjunto mais parecido com um quebra-cabeças do que com uma estrutura narrativa convencional: o leitor, a cada interação com a obra, constrói não uma nova trama, mas uma representação mental dessa trama a partir das ligações possíveis entre os diversos fragmentos recebidos. Especificamente no caso dos videogames que apresentam narrativas bem definidas, os elementos textuais são parte da matéria da base de dados, enquanto o *software* configura esses dados em uma sequência inteligível, uma simulação de mídia.

Já o Holodeck, o outro objeto fictício abordado pela autora, é uma metáfora proposta por Janet Murray em seu livro “*Hamlet no Holodeck*”. O Holodeck é um objeto do universo da

série de TV *Star Trek*, um dispositivo capaz de proporcionar uma imersão perfeita do usuário em um ambiente virtual. Nesse ambiente estabelece-se uma comunicação ideal de duas vias onde o sujeito interage com uma narrativa que é construída em tempo real a partir das próprias interações desse com os elementos gerados pelo dispositivo – como cenário, personagens e ação. Destinado a entreter e relaxar os tripulantes da nave Enterprise, oferece ao usuário a possibilidade de exceder sua condição de espectador de uma ficção ao assumir a função de ator dentro de uma narrativa em ambiente virtual. Como esse sujeito não está subordinado a uma sequência narrativa pré-estabelecida, sua atuação livre e geradora de respostas por parte do dispositivo o eleva à condição de coautor da obra criada no Holodeck. Ryan entende como problemática a relação que Murray faz entre o *Holodeck* e as narrativas digitais pois não há tecnologia de realidade virtual capaz de provocar a imersão similar à ilustrada pelo conceito do dispositivo. Como apontamos no capítulo anterior, cinema e videogame – assim como outras mídias que essa pesquisa não aborda – promovem a imersão do público através de artifícios mediados por mecanismos e embora alguns, isoladamente ou associados a outros, consigam ativar algum nível de impressão de realidade nesse sujeito, a suspensão total da percepção do mundo externo é uma miragem. Além disso, como apontamos anteriormente nesse capítulo, a performance de um usuário dentro de um ambiente interativo é submissa às restrições da interface que rege a atuação de um *software*. Para que esse *software* promovesse uma comunicação irrestrita com o usuário, ele demandaria um imenso repertório de reações à agência, o que inviabilizaria a técnica de “*scripting*”¹⁰ presente na modelagem de personagens que respondem às ações do usuário: os personagens, cenários e as ações precisariam de um volume exponencial de comportamentos pré-definidos para, então, responderem de forma coerente ao comportamento do usuário.

¹⁰ Método de programação que cria rotinas a serem executadas pelo *software*. Nos videogames tal recurso viabiliza artifícios que tornam críveis as dinâmicas dos ambientes virtuais e dos personagens ficcionais.



Figura 14: Projeção no Holodeck.

Tanto o Aleph quanto o Holodeck são metáforas que ilustram os mitos sobre os métodos de estruturação da narrativa em novas mídias, como o videogame. Em ambos casos, que Ryan aponta como perspectivas ludológica e narratológica sucessivamente, o que está em pauta não é necessariamente a emancipação do texto ante o domínio do autor, mas sim novas formas de apresentação de elementos textuais que pertencem a uma narrativa estruturada para ser inteligível. Esses, que são recebidos pelo usuário a partir dos modos como ele opta por se aproximar da obra, são passivos de interpretações e significações, além de constituírem o conjunto de experiências únicas do sujeito com um videogame. Enquanto esses fragmentos de texto e suas flexões não implicam em domínio ativo sobre a narrativa do videogame por parte do usuário, os relatos dessas experiências constituem narrativas que procedem a obra. Isso é verificável no popular livro *“Extra Lives: Why video games matter”*, de Tom Bissell; o autor analisa uma série de videogames narrativos e descreve como foi o seu processo de recepção destes, afirmando que a mídia possui potências que podem tornar a narrativa um fenômeno que transgrede o texto autoral. Para sustentar seu argumento, Bissell convencionou a diferenciação entre dois momentos da narrativa em videogame: embutida e emergente. A narrativa embutida seria aquela pretendida por um autor, a trama e o desenvolvimento que move a ação do personagem; já a emergente seria a narrativa decorrente das diversas possibilidades de interação do usuário com o espaço ficcional. Para o autor, a potência do videogame ante mídias “fechadas” é justamente a da imprevisibilidade na resultante da interação do sujeito com a obra, o que torna o processo narrativo uma criação conquistada individualmente. Embora analise

obras com estruturas bastante definidas, como *Resident Evil*, *Fallout 3* e *Braid*, Bissell parece partilhar da utopia sobre a libertação do texto tradicional através da agência.

Como Grau assinala, “[...] novas mídias não tornam as antigas obsoletas, mas lhes atribuem novos lugares dentro de seu sistema” (2003: 8, tradução nossa). O videogame, segundo Ryan, não é um dispositivo que espontaneamente confere ao texto possibilidades inovadoras de se estruturar uma narrativa. Dessa forma, é seguro entender que os videogames narrativos se amparam em métodos consolidados através de mídias anteriores, como o cinema, para produzir sentidos, inclusive através dos recursos de narrativas constituídas por imagens em movimento. As potências específicas da mídia apontadas pelas premissas da ludologia e da narratologia parecem não corresponderem inteiramente às estratégias utilizadas por videogames narrativos da era 3D, especialmente os que se classificam como *blockbusters*: na concepção da primeira vertente, a estrutura narrativa é algo frouxo e a significação é puramente incidente; no segundo, a superestimação da interação com o texto cria expectativas que excedem possibilidades factuais. Portanto é importante compreender que o videogame adota estratégias narrativas estáveis e as torna coesas integrando-as ao seu carácter interativo construindo uma impressão de agência do sujeito sobre a trama. Oferecendo ao usuário um modelo narrativo familiar e dotando-o de impressões de agência, o criador permite à obra um novo nível de potência imersiva, pois aquele ambiente virtual passa a ter um respaldo narrativo ressonante que funda toda a ação dramática proposta na interatividade.

2.5 Impressão de seleção ativa

O trajeto de um usuário em um videogame pode ser caracterizado por diversos pontos de escolhas. Essas escolhas são de ordem performática ou narrativa: o sujeito pode deparar-se com duas trilhas diferentes em determinado ponto de um cenário ou situações em que deve calcular os benefícios de entrar ou evitar um conflito, assim como, na interação com personagens, pode escolher uma entre diversas sentenças para desenvolver um diálogo. As implicações dessas escolhas não são necessariamente variáveis; ao usuário é oferecido um artifício que o faça confiar que sua agência produz consequências na experiência. O artifício é uma maneira eficiente de contornar as limitações de apresentação de conteúdo pela mídia, afinal, quanto maior o leque de possibilidades disponíveis, maior é a quantidade de informações desenvolvidas para o *software* e mais complexa é a organização espacial e narrativa necessárias para a preservação da coerência do conteúdo acessado. Do ponto de vista narrativo, a ideia de ilusão de seleção pode ser melhor exemplificada através da técnica de “*branching narrative*”.

Esse tipo de narrativa trabalha com uma trama central que, ao longo de diversos momentos, desenvolve bifurcações, “galhos” que, em condições ideais, podem fazer da agência uma poderosa ferramenta de flexão textual.

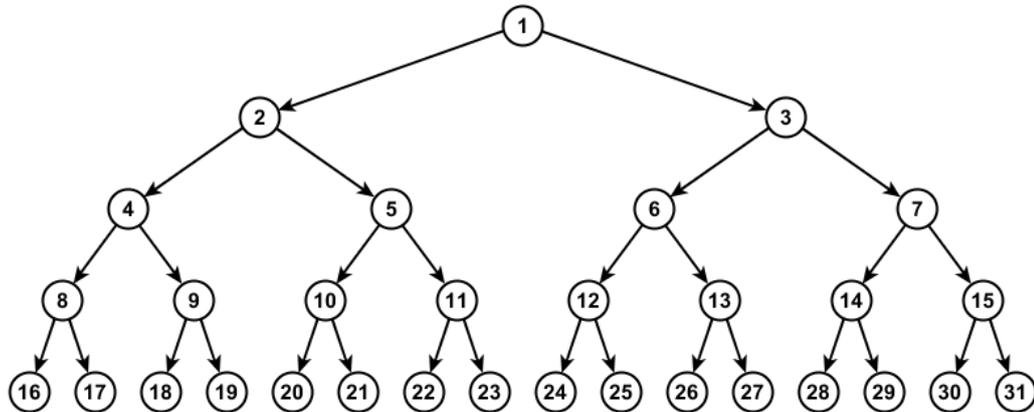


Figura 15: *Branching* esquematizado.

Se assumirmos que cada um dos pontos da Figura 15 representa uma bifurcação narrativa e dois novos fragmentos textuais distintos, percebemos que essa estrutura permite um desenvolvimento de ordem geométrica, ou seja, cada divisão dobra a quantidade de trama necessária para a continuidade narrativa. Analisando o ponto 31 na figura, para que esse fragmento textual seja coerente, ele, assim como o ponto 30, precisa preservar uma causalidade e temporalidade em relação ao ponto 15, porém de formas distintas, pois são opções diferentes oferecidas ao usuário. A complexidade do método e o volume de trabalho necessário para a sua aplicação, como apontamos anteriormente quando nos referimos ao *scripting*, faz produtores optarem por um outro modelo de estrutura narrativa que dissimula a linearidade da trama e dá ao usuário a impressão de agência sobre essa.

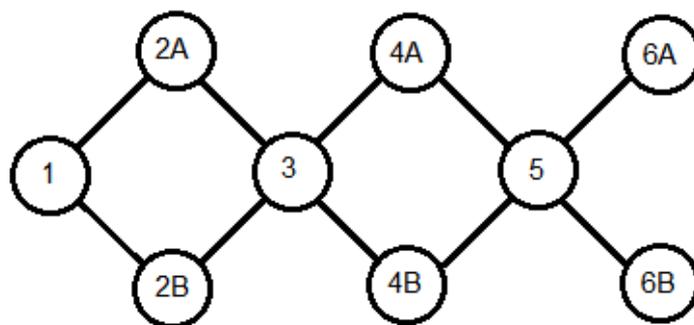


Figura 16: *Branching* simplificado.

Esse modelo ilustrado na Figura 16 é bastante comum e pode ser verificado em videogames narrativos como *Fallout 3*, *Far Cry 4* e diversos outros. Em *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), por exemplo, a missão (*quest*) “*The Power of the Atom*” é uma das primeiras atividades propostas pela narrativa. Embora não faça parte da trama central da obra, a missão é apresentada de forma a integrar a narrativa, pois o usuário a acessa assim que chega à cidade de Megaton após uma série de acontecimentos predefinidos, provocando um efeito de causalidade e de sucessão cronológica entre tais eventos. Diversos personagens da cidade que interagem com o personagem controlado pelo usuário fazem menção a uma ogiva nuclear deposta no centro de Megaton. Alguns personagens demonstram interesse que essa seja desativada para que a cidade não corra mais o risco de ser extinta, enquanto outros se aproximam do usuário tentando convencê-lo a detonar o artefato. Nesse momento, o *software* entregou ao usuário uma bifurcação narrativa explícita: através de sua agência sobre o conteúdo ficcional, ele pode escolher entre extinguir a cidade ou salvá-la. A decorrência da sua escolha, contudo, não altera o desenvolvimento narrativo central de *Fallout 3* pois, independentemente da escolha do usuário, ele continuará predeterminado a desenvolver certas atividades através do espaço da enunciação a fim de chegar aos pontos narrativos, de transitar pelos espaços e realizar as performances previstas pelos autores. As próprias escolhas do usuário e as consequências são presumidas pelos autores, pois ainda que se desenvolva “galhos” narrativos, eles convergem novamente à estrutura que antes havia apresentado uma divisão. Para que esse artifício tenha impacto na relação entre sujeito e conteúdo, algumas obras, como o próprio *Fallout 3*, adotam um sistema dualista de avaliação moral do comportamento do usuário no espaço ficcional. As ações, a partir de suas dimensões semânticas, resultam em pontuações positivas ou negativas que determinam a maneira como o personagem controlável interage com os demais elementos do espaço enunciado. Esse é um elemento de interface fluido, pois sua operação é determinada pela própria ação do usuário, criando um circuito ou uma metacomunicação, causando no sujeito a sensação de que suas escolhas não só importam – afinal ele teve de tomar uma importante decisão quanto ao futuro de uma cidade através das suas ações – como também definem o desenvolvimento do conjunto ficcional.

Far Cry 4 (Ubisoft, 2014) opera esse modelo de forma mais simplista – o usuário segue o curso de uma narrativa central e, a partir de opções morais bem definidas ante as posições antagônicas dos personagens Amita e Sabal, pode participar de diferentes missões que em nada alteram o conjunto ficcional da obra e culminam em um mesmo ponto de divergência: eliminar um personagem em favor das ambições do outro. O método de *branching* não é novo e não se restringe às mídias computacionais. Tal artifício já havia sido experimentado pelo cinema em

1967, no filme soviético *Kinoautomat* (Radúz Činčera, 1967). No filme, uma comédia de costumes, a ação era interrompida em nove momentos distintos e um moderador subia ao palco para mediar a escolha da audiência entre duas cenas possíveis para dar continuidade à narrativa. Anos depois do lançamento, o filme foi transmitido simultaneamente por dois canais televisivos, cada um seguindo uma linha de decisões diferente, revelando a limitação da interatividade de *Kinoautomat*, pois, apesar das cenas distintas nos nove momentos de decisão, o filme era uma só narrativa linear.

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) apresenta um conjunto de desenvolvimentos narrativos possíveis que o torna algo mais próximo do modelo ideal de *branching narrative*. Ao desenvolver paralelamente a trama de quatro personagens diferentes, os produtores abasteceram a base de dados com fragmentos textuais coerentes o suficiente para que a agência do usuário implique em decorrências pouco usuais em videogames narrativos, como a possibilidade de a morte de um personagem controlável não resultar uma tela de *game over*¹¹. O usuário que opta por repassar o conjunto ficcional da obra pode levar a narrativa por caminhos diferentes daqueles vistos em uma experiência prévia. É importante, porém, considerar que *Heavy Rain* funciona em um esquema de blocos narrativos, algo próximo da ideia de sequência em cinema, e a agência do usuário entre essas sequências é mediada por um sistema conhecido como “*quick time event*”. Esse elemento de interface trata-se de uma performance complexa predefinida, distinta das ações comuns, atuada pelo personagem após a ativação de algum comando simples por parte do usuário. O *quick time event* demanda que o usuário reaja por a eventos visualmente complexos em um tempo predeterminado, caso contrário a performance não ocorrerá e o desenvolvimento dramático continuará suspenso até que o usuário “acerte” o comando. Essa é uma maneira eficiente de controlar o tipo de interação possível ao usuário: mantendo-o restrito a um conjunto limitado de atuações sobre a representação espacial, os criadores de conteúdo podem prever o tipo de resultante possível e o conteúdo necessário para se manter a coerência dramática. Mais interessante é que a grande gama de ações predeterminadas mantém preservada no usuário a sensação de variabilidade na sua interação sobre o espaço da enunciação. Mesmo *Heavy Rain* possibilitando um amplo leque de desdobramentos narrativos, ele também trabalha com o conceito de indução e restrição da experiência através do conjunto da interface, limitando o tipo de algoritmo que rege os

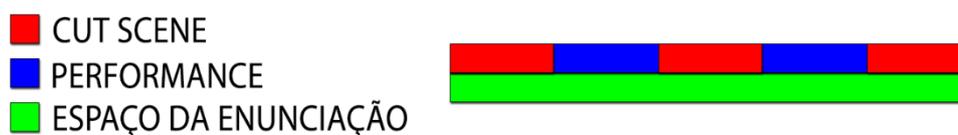
¹¹ Tradicional indicativo de que a operação do *software* (videogame) foi suspensa graças ao não cumprimento de determinada regra.

movimentos da obra e estruturando a informação enquanto narrativa, conservando a autoridade do criador.

2.7 Por uma experiência cinematográfica

O que apresentamos até aqui é um compêndio sobre como o videogame, enquanto mídia computacional, organiza dados a fim de tornar a experiência do usuário inteligível. Buscamos demonstrar que a representação imagética, a ambientação virtual, a simulação e a estrutura narrativa são construídas e conjugadas com a pretensão de tornar o produto crível, reconhecível e, sobretudo, imersivo, mas de tal forma que o usuário deste produto não flagre as evidências dos artifícios que preservam a coerência do conjunto. Abordaremos mais alguns elementos recorrentes nos projetos ficcionais em videogames e procuraremos demonstrar que esses recursos atendem a um pensamento tributário a algumas convenções do cinema narrativo clássico.

Um dos recursos do videogame que mais diretamente remetem ao cinema é a *cutscene*. Estas são trechos de imagens em movimento com função descritiva e/ou narrativa que interrompem o fluxo de interação entre sujeito e conteúdo para desenvolver aspectos ou acessar ambientes que não fazem parte do conjunto de mecanismos possíveis à interface. Em outras palavras, *cutscenes* ilustram cinematograficamente o que não é possível através das características interativas do *software*. Esse tipo de videoclipe pode ser composto de diversos materiais: o método de representação de elementos audiovisuais do próprio videogame para compor breves animações prevaleceu como padrão nos consoles das chamadas terceira e quarta gerações, período compreendido entre 1983 e 1995. Paralelamente, o advento de leitores de CD nos PCs permitiu a inserção de clipes fílmicos *live-action* ou de animação, como no método empregado em *Dragon's Lair*, conformando o recurso às estruturas convencionais de videogame; em meados da mesma década, a tecnologia chegou aos consoles chamados de quarta geração. Se por um lado a *cutscene* é um momento de interrupção do fluxo interativo do usuário, por outro a sua vocação para domar desenvolvimentos narrativos complexos a tornou um recurso extremamente recorrente, especialmente nas introduções dos videogames, nas transições entre blocos de ação – ao completar uma determinada missão ou acessar um novo ambiente virtual, por exemplo – e no encerramento das tramas. Essa utilização básica pode ser esquematizada da seguinte forma:



Quando dentro de uma estrutura narrativa linear essas pontuações ficam visíveis, especialmente nos primeiros videogames que apresentaram a técnica. É o caso de *Resident Evil* (Capcom, 1996). A introdução narrativa do videogame é baseada em uma sequência fílmica *live-action*; graças a um intertítulo, o usuário é informado que a trama se passa em Julho de 1996 na floresta aos arredores de uma cidade chamada Racoon City. Uma *voice-over* oferece mais detalhes enquanto a cena apresenta informações estampadas em páginas de jornais. Um grupo caracterizado como um esquadrão policial avança por um matagal, quando ocorre um corte da ação para uma figura indistinguível em uma imagem sincronizada a uma vociferação bestial. Um novo corte retoma a ação anterior e um dos policiais parece ter encontrado algo assustador; mais um corte para uma câmera nervosa que atravessa o matagal em direção ao policial, acompanhado de uma nova vociferação bestial, sugere que ele está prestes a ser acometido por algo terrível. A reação de seus companheiros é de pânico e defesa quando sacam suas armas e começam a dispará-las em uma determinada direção. Eles correm em direção a um helicóptero, em vão, e então um corte para um close no que parece uma boca canina sonorizada de forma ameaçadora motiva o próximo tiroteio e correria dos personagens. Eles, enfim, chegam a uma porta e o narrador resume a situação dramática para o usuário. A sequência é interrompida e inicia-se um novo clipe *live-action* que apresenta o “elenco” de *Resident Evil* – atores reais que representam os personagens da ficção. A *cutscene* cumpriu o seu trabalho apresentando a trama, desenvolvendo situações dramáticas demasiadamente complexas para a interface contida no *software* e criando a tensão que dá o tom pretendido para a obra. Finalmente o usuário está livre para interagir com o videogame. Sua agência, entretanto, é mediada por recursos estéticos que remetem aos empregados na *cutscene*.



Figura 17: Full Motion Video em Resident Evil.

Resident Evil trabalha com espaços virtuais pré-renderizados, processo que permite o desenho de imagens bastante sofisticadas em relação às renderizadas em tempo real pelo processador do console ao preço da imobilidade do enquadramento. Isso condiciona a representação espacial a um método de angulação, o que emprega à exploração do ambiente um caráter bastante semelhante ao do corte cinematográfico. Outra remanência da estética fílmica é o emprego de dublagem dos personagens. Em diversos momentos da performance, o usuário tem sua agência suspensa para que os personagens dialoguem; nessas ocasiões o próprio *software* trabalha para preparar o usuário para assistir da forma estabelecida pelo filme, adicionando faixas horizontais nos extremos da imagem a fim de aludir à tela larga das salas de cinema – originalmente, *Resident Evil* é um produto audiovisual feito para “janelas clássicas”, telas com proporção 4:3, enquanto as telas de salas de cinema trabalham com proporção 13:7. O progresso pelo espaço ficcional da obra atende a um interlace simples entre momentos de contextualização narrativa por *cutscenes* e ação dentre os elementos interativos, até que se cumpra as metas estabelecidas e se revele o desfecho da trama. Essa lógica causal, embora não seja inaugurada em *Resident Evil*, fica ainda mais evidente com a inclusão de elementos narrativos sofisticados como os apresentados por essa obra.

Outra maneira interessante de emprego da *cutscene* é o apagamento dos vestígios de suspensão da interatividade. Exemplos pioneiros e de fácil identificação podem ser encontrados em *Final Fantasy VIII* (Squaresoft, 1998). Em uma sequência narrativa que preconiza um bloco

de ações, o personagem Squall é representado através de CGI¹² em um veículo aquático que navega rumo à cidade de Dollet. A cena, embora não tenha a mesma pretensão narrativa que a introdução de *Resident Evil*, é composta por onze planos organizados através de cortes que promovem a impressão de causa e efeito, além de apresentarem recursos como *traveling*, panorâmica, close e som sincronizado, formando um conjunto que se associa a uma música que evolui na mesma intensidade das imagens em movimento, promovendo uma sensação condizente à ação que virá a seguir: o personagem desembarca em uma zona de conflito durante um intenso combate. Ao fim do movimento desse clipe, os elementos representados, agora estáticos, imediatamente passam a compor o cenário onde o usuário irá interagir. Embora ainda haja a suspensão da agência, seu efeito abrupto é amenizado. Objetivamente, o usuário interage com o momento presente daquela representação que antes era cinematográfica.

¹² Sigla para “computer-generated imagery”. Embora quase toda imagem em um videogame seja de origem computacional, o termo CGI é popularmente utilizado para se referir especificamente a vídeos gerados previamente em computadores mais avançados que aqueles destinados à reprodução.



Figura 18: Sequência de transição de uma *cutscene* para o momento de interatividade.

Por fim, outro recurso comum para a potencialização da narrativa é o acionador de eventos. Esse método tornou-se popular no final da década de 1990 no clássico videogame narrativo *Half-Life* (Valve, 1998), um *shooter* em primeira pessoa. Nele as *cutscenes* dão lugar

a eventos predefinidos que são atuados por personagens e outros elementos do conjunto ficcional sem que haja a suspensão da interatividade. Esses eventos não ocorrem aleatoriamente, mas sim quando o usuário desempenha alguma ação específica ou transita por um determinado espaço do ambiente virtual. As performances costumam apresentar diálogos que desenvolvem a trama e contextualizam a ação do usuário, além de fenômenos que não fazem parte da gama de opções da interface – que permite apenas ações voltadas para o combate e a exploração do espaço virtual, como andar, agachar, pular, manejar armas e ativar botões; ações como a demolição de um prédio são impossíveis. O mecanismo é extremamente eficiente para o apagamento do efeito de interrupção do fluxo de ação, pois por ocorrerem paralelamente à própria performance do usuário criam a impressão de que o evento é causal, que acontece por influência dele sobre o conjunto ficcional. Lev Manovich afirma que a instalação é um segmento da arte moderna com forte influência sobre o conceito de espaços virtuais navegáveis. Ao analisar a obra de Ilya Kabakov e suas estratégias para estruturar a visão navegacional do espectador de uma instalação, ele afirma que o seu conceito de “instalação total” possui uma identidade dupla: se por um lado pertence a uma tradição de artes plásticas destinadas a serem vistas por um espectador imóvel, por outro também pertence a artes baseadas no tempo, como o teatro e o cinema. Enquanto a maioria das instalações convencionais são espaços “indiferentes” ao espectador, deixando-o completamente livre para determinar uma ordem de acesso às informações, em suas obras Kabakov seleciona cuidadosamente as proporções, cores e luzes a fim de imergir completamente o espectador na representação, que passa a seguir instruções implícitas de ordenação do conteúdo certificando que a atenção do usuário não se despegue da obra. O recurso acionador de eventos, de forma semelhante ao método de Kabakov, é uma maneira bastante satisfatória de preservar o fluxo da ação e garantir que o usuário do videogame acessará as informações da base de dados necessárias para a progressão de uma estrutura narrativa. Dessa maneira, confere uma relação causal e temporal entre imagens em movimento sem que a imersão promovida pela interatividade seja interrompida por uma estruturação distinta.



Figura 19 The Man Who Flew Into Space From His Apartment (Kabakov, 1984)

CAPÍTULO 3 – DESVIOS CRIATIVOS

3.1. Uma tradição totalizante e seu contraponto

Descrevemos métodos de imersão nos videogames através da representação e da interatividade e defendemos que tais recursos almejam organizar a informação contida em um *software* a fim de torná-la inteligível para o usuário, aproximando-a de repertórios consolidados pelo cinema. É possível, assim, fazer o videogame transcender o caráter de jogo eletrônico e alcançar possibilidades outras, como a representação de uma narrativa. Assumindo a perspectiva de Lev Manovich sobre a não-condicionalidade do *software* de apresentar a informação tal qual mídias como o filme, entendemos que a estruturação narrativa em videogame é uma possibilidade de organização da informação que, para ser reconhecível para o usuário, pode se amparar em tradições de outros meios, como o cinema. Essa relação, porém, não pode se limitar à identificação de recursos cinematográficos no conjunto representacional em videogames. Uma vez que o próprio processo de produção de *blockbusters* para esse meio sedimentou métodos semelhantes aos da indústria fílmica, justifica-se comparações entre essa indústria e a hollywoodiana: equipes numerosas divididas em departamentos especializados para maior eficiência do processo produtivo, orçamentos que chegam à casa das centenas de milhões de dólares¹³, massivo investimento em divulgação comercial¹⁴, feiras e festivais para a apresentação de novos projetos ao público e a investidores, periódicos especializados na análise de tais obras a partir de pressupostos amplamente aceitos pela indústria e – o que pode parecer um contrassenso – trailers que apresentam videogames sem demonstrar os seus mecanismos interativos, mas dedicados à apresentação de elementos dramáticos e narrativos presentes nessas obras. A criação de videogames *blockbusters* segue uma agenda que subordina a experimentação aos riscos financeiros, delimitando a criação à replicação de modelos comercialmente testados. Esse modelo se ampara na consolidação de práticas que sugerimos serem:

¹³ “Grand Theft Auto V' Cost More To Make Than Nearly Every Hollywood Blockbuster Ever Made”. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/gta-v-cost-more-than-nearly-every-hollywood-blockbuster-2013-9>>. Acessado em 10/11/2015.

¹⁴ “Activision plans \$500 million date with 'Destiny'”. Disponível em: <<http://www.reuters.com/article/2014/05/06/us-activision-destiny-idUSBREA4501F20140506?feedType=RSS#zo4Tuxhco4JxE3p0.97>>. Acessado em 10/11/2015.

- a) aproximação do fotorrealismo visual dentro dos limites da capacidade de tecnologia de processamento gráfico vigente;
- b) sonorização subalterna ao diálogo e funcionalização da trilha sonora enquanto ilustração da ação representada e/ou utilização de músicas populares que colaborem para a constituição de um ambiente virtual crível;
- c) motivação da ação através de narrativas lineares em três atos, do monomito e do realismo fantástico;
- d) ostensiva utilização de *cutscenes* como recurso de aprofundamento do desenvolvimento dramático;
- e) mecanismos de impressão de agência sobre o espaço ficcional, como *branching narrative*, mundo aberto e acionadores de eventos;
- f) sequências e *spinoffs*, repetição de fórmulas que visam a formação de público consumidor frequente.

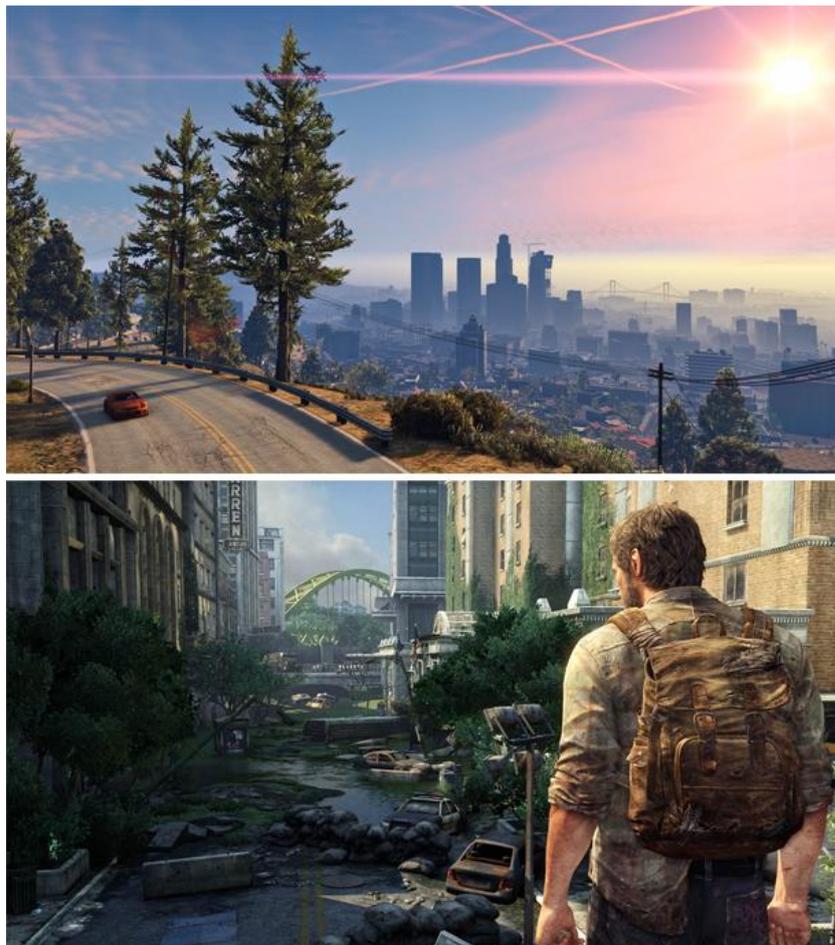


Figura 20: Exemplos de excelência visual em obras de grande orçamento.

Tais práticas demonstram uma grande preocupação em controlar os efeitos da obra sobre o público, como afirma Jonathan Blow, ilustre desenvolvedor de videogames independentes e criador de *Braid* (Number None, Inc., 2008)

O que essas empresas fazem é criar produtos muito polidos que atendem à maior audiência possível. A maneira de se fazer isso é removendo todas as imperfeições. Se há uma curva fechada, por exemplo, você confere se ninguém vai se machucar, se vão colidir nela ou algo assim (INDIE GAME: THE MOVIE, entrevista com Jonathan Blow).

Controle esse que visa o sucesso comercial e crítico da obra. O videogame precisa oferecer ao usuário meios que não o privem do todo da experiência. A estrutura de jogo precisa ser divertida e inclusiva, algo que determina inclusive o conceito geral de algumas plataformas, como o Nintendo Wii. Se há uma narrativa, ela precisa ser clara e se fazer acessível através de recursos que a evidencie, motivando e respaldando as ações do usuário ante o conjunto ficcional. A expectativa por agência, decorrente do caráter interativo do meio, precisa ser satisfeita através de mecanismos que deem ressonância às ações do usuário. Além disso, um discurso positivista de que novas tecnologias implicam em videogames “melhores” ecoa especialmente nas viradas de gerações de consoles, quando novas especificações técnicas possibilitam representações exorbitantes daquilo que se produzia até então. O videogame *blockbuster* é, sobretudo, um espetáculo onde a grande atração é a tradição. Não afirmamos que o processo criativo desse modo de produção seja estanque, pois é tarefa simples mencionar obras que representaram mudanças paradigmáticas para o meio e também se confirmaram grandes sucessos comerciais. Elas são ainda mais comumente encontradas nos períodos históricos em que se identifica crises – ou exaustões – dos conceitos em videogames. Um exemplo para se pensar essa causalidade é o NES, um console japonês que foi projetado comercialmente na América do Norte quando nesse território o videogame era considerado uma mídia fracassada graças ao declínio do interesse dos consumidores – o que hoje credita-se ao esgotamento de novas propostas à época (RYAN, 2011). A plataforma apresentou uma série de videogames com conceitos refinados e que não faziam parte do repertório conhecido pelo público, como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), *Metroid* (Nintendo, 1986), *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) e *Dragon Warrior* (Enix, 1986). Suas obras provaram-se sucessos não apenas comerciais, mas também culturais, estabelecendo paradigmas que ainda são referências sólidas para criadores e público.

O advento de plataformas de distribuição online como Steam, Xbox Live, PlayStation Store e WiiWare, a partir de meados da década de 2000, forjou um modelo de negócios para

videogames que dispensa o intermédio de distribuidoras e grandes redes varejistas. O Steam, pioneiro nesse movimento, surgiu como uma plataforma agregadora de servidores para as partidas de *Counter-Strike* (Valve, 2000) e mais tarde foi transformado em loja virtual quando comercializou *Half-Life 2* (Valve, 2004) com distribuição via download, dispensando a utilização de suportes físicos tradicionais, como fitas magnéticas, discos ópticos ou cartuchos de ROM¹⁵. O sucesso do novo modelo atraiu o interesse de outras grandes desenvolvedoras de videogames, consolidando-o como plataforma virtual que, desde o fim da década de 2000, concentra a maior parcela de mercado no segmento de videogames para PCs. Nesse mesmo período o Steam também despontou como uma plataforma de distribuição viável para produções de pequenas companhias, ou mesmo para criadores individuais. Nessa conjuntura, produções independentes passaram a figurar no mesmo ambiente de comercialização que videogames *blockbusters*, possibilitando o fácil acesso do público a esse tipo de obra. Esse cenário marca o advento da cena *indie*, um movimento onde o baixo orçamento geralmente implica em equipes muito pequenas, recusa do investimento em realismo na representação audiovisual e ênfase no desenvolvimento de novos conceitos e mecânicas interativas elaboradas. A adesão do público ao conceito de distribuição via download é parte essencial da projeção e da relevância desse tipo de videogame na indústria e hoje é seguro afirmar que a produção *indie* é prolífera e sua aceitação por parte do público consolidada; a Sony, que historicamente lidera a competição no segmento de consoles desde meados da década de 1990, adotou a distribuição de videogames *indie* como parte importante de sua estratégia comercial para o PlayStation 4 e oferece anualmente parte relevante do seu tempo de palco na E3¹⁶ para a apresentação de projetos de pequenas produtoras. Não menos importante que a distribuição digital é o advento de *softwares* gratuitos de desenvolvimento de videogames, como o *Unity* e o *Unreal Engine 4*¹⁷, o que garante ao *indie* a possibilidade de aproximação da excelência técnica vista em obras de grande orçamento. O modelo de negócios inclusivo e a gratuidade dessas refinadas ferramentas de criação ante a aparente estabilidade normativa da indústria

¹⁵ ROM (read-only memory) é um método de armazenamento permanente de dados que pode ser aplicado à programação de um chip integrado a uma placa de circuito impresso que conecta a informação ao processador de um dispositivo. Esse método viabilizou o surgimento do conceito de consoles com *software* cambiável, os cartuchos.

¹⁶ Electronic Entertainment Expo, maior e mais importante feira de videogames do mundo que acontece anualmente em Los Angeles, EUA.

¹⁷ “Unreal Engine 4 is now free. For everyone. Really”. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2015-03-02-unreal-engine-4-is-now-free-for-everyone-really>>. Acessado em 11/11/2015.

compõem uma conjuntura que faz necessário considerar quais as implicações criativas sobre obras sujeitas a variáveis outras que as dos videogames de grande orçamento.

3.2. Game design e narrativa

Game design é o processo de definição do funcionamento de um videogame. Além disso, cabe ao game designer a estruturação do conjunto de trabalhos criativos que formam uma obra de videogame. Em produções onde há a fragmentação dos trabalhos por equipes especializadas em determinados segmentos, o papel do *game designer* é conceber a visão da obra e conciliar os trabalhos das diversas equipes em um conjunto uníssono.¹⁸

Em entrevista concedida ao portal Gamasutra¹⁹, Koichi Hayashida, diretor responsável pela série “Super Mario” a partir de *Super Mario Galaxy 2* (Nintendo, 2010), discute o pensamento orientador na criação do *level design*²⁰ da série. Hayashida acredita que a estruturação de um nível, o espaço virtual onde ocorre a performance executada pelo usuário, pode ser análogo a uma narrativa *kishōtenketsu*, modelo de estrutura do poema chinês de quatro linhas e do *yonkoma*, um tipo de história em quadrinhos desenvolvido em quatro células. O *kishōtenketsu* é uma estrutura narrativa que não é guiada pelo conflito entre dois ou mais elementos onde um tenta prevalecer sobre o outro. Dentro do modelo de três atos, o conflito é o elemento que movimenta a trama, envolve o público e protagoniza a narrativa. No *kishōtenketsu* a narrativa é movida pela consolidação das relações entre os elementos da trama:

Ki – introdução: o primeiro quadro apresenta o conjunto ficcional;

Shō – desenvolvimento: acontece o desenvolvimento do contexto apresentado no primeiro quadro;

Ten – reviravolta: é introduzido um novo elemento que excede as expectativas geradas pela relação dos dois quadros anteriores;

Ketsu – reconciliação: o último quadro conclui a trama estabelecendo as relações entre todos os elementos apresentados.

¹⁸ “So, you wanna be a game designer?”. Disponível em: <<http://wannabe.urustar.net/>>. Acessado em 11/11/2015.

¹⁹ “The Structure of Fun: Learning from Super Mario 3D Land’s director”. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/168460/the_structure_of_fun_learning_.php>. Acessado em 19/11/2015.

²⁰ Processo de estruturação da ação no espaço virtual onde se define a finalidade e o tipo de performance a ser executada pelo usuário.

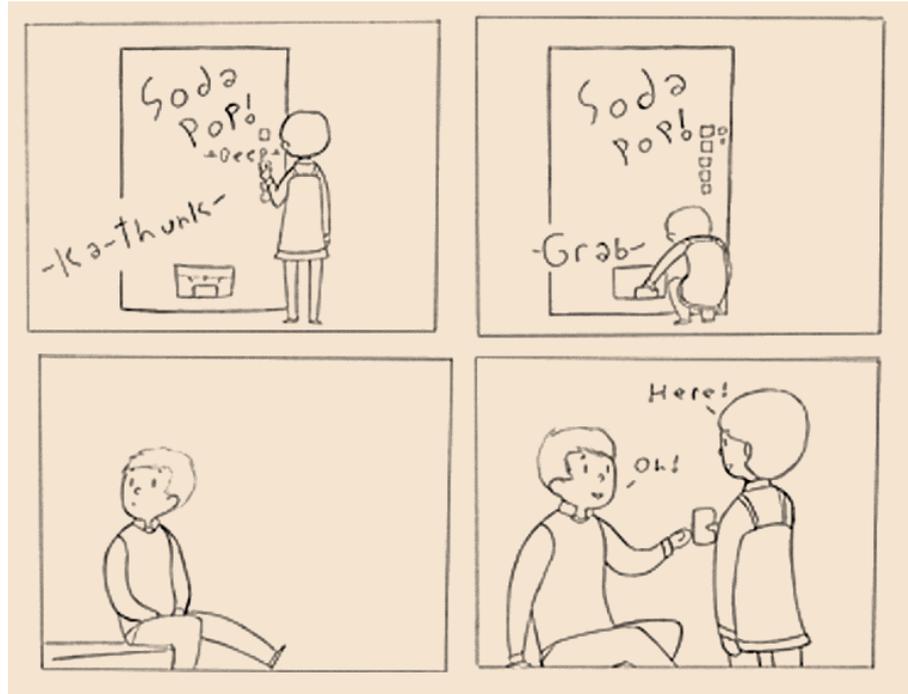


Figura 21: Exemplo de quadrinho *kishōtenketsu*.

Na Figura 20, exemplo criado para a página *Still Eating Oranges*, no Tumblr, o leitor é apresentado a uma garota que parece querer uma lata de refrigerante de uma *vending machine*. O segundo quadro informa que a garota obteve sucesso em sua empreitada sem que houvesse algum empecilho ou constrangimento que a fizesse agir incisivamente em busca de uma solução. Já o terceiro quadro introduz um novo elemento a essa trama: um rapaz que não pertence ao conjunto até aqui apresentado pela narrativa; ainda não é possível saber se há alguma relação dele com a garota ou com a lata de refrigerante. Até que o quarto quadro apresenta a reconciliação do elemento de reviravolta com o que fora apresentado nos quadros anteriores. No emprego dessa estrutura no *level design* de “Super Mario”, a ideia é dividir a performance em quatro períodos:

- 1- O usuário é apresentado a uma mecânica que terá de aprender a utilizar enquanto é poupado de ameaças;
- 2- O nível proporciona uma situação ligeiramente mais complicada, que já não é mais segura, onde o usuário executará a mecânica aprendida;
- 3- A terceira situação é inusitada, excede as expectativas geradas pelo padrão demonstrado nas duas etapas anteriores, induzindo o usuário a pensar uma maneira diferente de utilização da mecânica;
- 4- Por fim, o nível apresenta mais uma situação complexa para que o usuário consolide o domínio sobre a mecânica.

Hayashida credita a utilização desse modelo a Shigeru Miyamoto, que costumava desenhar mangás²¹ do tipo *yonkama* na juventude, trazendo esse princípio ao desenvolvimento de videogames segmentados por níveis. Essa é uma maneira de expressar informações através da performance estruturada a partir de um modelo narrativo sem a inserção de textos, *cutscenes* ou qualquer outro elemento que suspenda a interação do sujeito com a obra. Miyamoto e Hayashida estruturam pelo *level design* a informação necessária para que o usuário possa executar a performance pretendida dentro do ambiente virtual.

O caráter comunicativo no *level design* é identificável em diversos outros videogames, como *Mega Man X* (Capcom, 1993)²² ou *Half-Life 2*²³ e pode operar na construção narrativa atuando conjuntamente a outros métodos comunicativos, como textos, diálogos, gravações de áudio e *cutscenes*. Ao analisar *Half-Life 2*, Mark Brown²⁴ aponta para mecanismos de *level design* que eliminam os recursos tutoriais convencionais a favor da representação de um processo de aprendizado integrado ao conjunto ficcional da obra. O ambiente e as dinâmicas entre os elementos são informações novas para o usuário, assim como, na dimensão ficcional, para o personagem Gordon Freeman. Submetendo o personagem ao aprendizado de mecânicas sem a intermediação de elementos que não fazem parte da diegese, a obra permite que o usuário fique tendente à imersão através de uma performance fluida e que sustenta a coerência narrativa. Arin Hanson²⁵ argumenta que o nível introdutório de *Mega Man X* é estruturado de maneira semelhante ao caso anterior e que o próprio desdobramento das mecânicas se integra ao desenvolvimento narrativo da obra, um processo ao qual ele se refere como *theming*²⁶; narrativa e performance são desenvolvidas sob a proposta de expansão das capacidades do personagem principal e atuam promovendo reforço recíproco.

O *game designer* Clint Hocking²⁷, ao escrever uma crítica sobre *BioShock* (2K Games, 2007)²⁸, cunhou o termo “dissonância ludonarrativa”²⁹ para argumentar sobre a incongruência

²¹ História em quadrinhos tradicional japonesa.

²² “Sequelitis - Mega Man Classic vs. Mega Man X”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8FpigqfvlM>>. Acessado em 19/11/2015.

²³ “Game Maker's Toolkit - Half-Life 2's Invisible Tutorial”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MMggqenxuZc>>. Acessado em 19/11/2015.

²⁴ Jornalista e crítico de videogames, responsável pelo canal no Youtube “Game Maker’s Toolkit”.

²⁵ Animador e crítico de videogames, responsável pelo canal no Youtube “Egoraptor”.

²⁶ Sentido provocado a partir da experiência com algo tematizado.

²⁷ Gamedesigner e crítico de videogames, ex-funcionário da Ubisoft e diretor de *Far Cry 2*.

²⁸ “Ludonarrative Dissonance in Bioshock – The problem of what the game is about”

Disponível em: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Acessado em 19/11/2015.

²⁹ O termo em inglês é: “ludonarrative dissonance”.

nessa obra entre a estrutura de jogo e sua trama. Hocking argumenta que quando *BioShock* apresenta ao usuário uma trama sobre altruísmo e, ao mesmo tempo, lhe oferece a oportunidade de agir de forma egoísta ante o conjunto ficcional sem que haja implicações no desenvolvimento narrativo, este acaba comprometido pela incoerência entre as ações e a trama apresentada, o que pode desengajar o usuário e comprometer a imersão. O autor do texto foi o diretor criativo de *Far Cry 2* (Ubisoft, 2008), obra que apresenta elementos pouco ortodoxos para um videogame *blockbuster*. O usuário assume o controle de um guerrilheiro que combate milícias no continente africano contando com recursos precários, como armas de fogo que deterioram após algum tempo de utilização, veículos que demandam reparos após serem danificados e um personagem que lida com os sintomas da contração da malária, variáveis que o deixam exposto a perigos imprevisíveis. Tal precariedade é narrativamente coerente, pois o personagem controlado pelo usuário faz parte de um pequeno grupo de resistência e não de um exército provido de recursos ilimitados. Além disso, a introdução da trama apresenta o personagem sendo infectado por malária; esse elemento poderia ter relevância estritamente narrativa e ser resgatado em *cutscenes* ou em diálogos que conferissem algum teor dramático à situação, mas, optando pela integração da variável narrativa à dinâmica da performance – o usuário precisa garantir medicamentos para o controle da doença antes que ela adultere as percepções do personagem, o que pode comprometer sua segurança quando dentro de batalhas –, *Far Cry 2* proporciona ao usuário uma preocupação com uma mecânica que tem implicações para além do drama. Lidando com recursos precários e escassos, o usuário tende a executar a performance de maneira comedida, pois um movimento mal planejado pode provocar consequências que excedem as suas capacidades responsivas, resultando na morte do personagem. Dessa maneira, *Far Cry 2* atinge uma experiência árdua e assim coerente com a sua trama, criando um circuito de reforço entre esses dois aspectos que resulta em consistência narrativa e imersão.

Braid, de Jonathan Blow, é um videogame 2D de ação em plataformas onde o objetivo é coletar peças de um quebra-cabeças. A obra é exemplar quanto a capacidade de apropriação de modelos tradicionais de narrativa e de estrutura de jogo potencializadas através da quebra de estruturas formais (ver Figura 22 e Figura 23). Como em videogames de ação em plataformas clássicos, o desafio está na possibilidade de o personagem controlado ser derrotado ao tocar algum inimigo, grandes espinhos ou se acidentar em algum precipício do cenário. *Braid*, porém, adota um sistema de “rebobinagem” da ação, ideia já utilizada previamente em *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003). O diferencial entre as duas obras está no modo de integração da mecânica ao *level design*. Enquanto em *The Sands of Time* a capacidade de voltar no tempo é um recurso de correção de ações mal executadas, em *Braid* o sistema vai além e

integra-se às mecânicas para a resolução de *puzzles*³⁰. Blow afirma que a inspiração para a utilização do sistema veio do recurso de rebobinagem de fitas VHS nos videocassetes, mais especificamente da imagem produzida durante essa execução mecânica, o que o fez pensar as potências de tornar interativa essa relação flexibilizada com as imagens em movimento que subverte uma organização convencional do espaço e do tempo. *Braid* harmoniza uma proposta de *level design* clássica a um mecanismo moderno permitindo interatividades pouco usuais. O mecanismo e sua integração com o espaço da performance agem intimamente com a narrativa, o que fica evidenciado no desfecho da trama, invariavelmente dependente da aplicação do recurso de “rebobinar” a ação para que haja o desenvolvimento dramático. Blow acredita que com isso ele possa firmar um eixo de comunicação com o público e, assim, utilizar as singularidades do meio como expressão:

A forma como eu abordo o game design é baseada na experiência. Há uma empolgação no nascimento de uma ideia que eu tento colocar nisso. Eu estou pensando sobre quando o jogador aparece na tela. O que acontece? [...] Você tem que por sua mente no ponto de vista do jogador pensando sobre o que vai acontecer. É um fluxo de comunicação entre o designer e o jogador, e o design de uma fase dessas é como um diálogo ou ao menos um monólogo, que é assim: ‘Ei! Olha isso... você pensou que teria um problema com aquela escada? Não é estranho, mas legal, que você tenha um problema só porque essa escada fica um pouco para a esquerda?’ (INDIE GAME: THE MOVIE, entrevista com Jonathan Blow).



Figura 22 Donkey Kong (1981, Nintendo)

³⁰ Termo em inglês para “Quebra-cabeças”.



Figura 23 Braid (Number None, Inc., 2008)

Papers, Please (Lucas Pope, 2013) é uma obra sobre a atividade de um agente de fronteira responsável por controlar a entrada de imigrantes no país. A trama se passa em um país fictício sob ditadura chamado Arstotzka, com características que remetem às visões ocidentais sobre os países do leste europeu no período comunista. A primeira informação dada ao usuário é de que seu personagem acabou de ganhar um emprego através da loteria do país, além do direito de ocupar um apartamento de classe 8 com sua família. Em nenhum momento o personagem é apresentado ao usuário; não há nome, face ou história de fundo. A ação ocorre majoritariamente em um posto de fronteira onde diariamente o usuário interage com passaportes e outras documentações conferindo a validade dos dados, permitindo ou barrando a entrada dos imigrantes. Cada verificação bem-sucedida dá ao usuário cinco créditos que serão somados ao fim do expediente resultando no salário. O salário é a variável utilizada para bancar as despesas do lar e da família, como o aluguel, o aquecimento, a comida e outros elementos ocasionais, como medicamentos, etc. A casa é o outro ambiente onde ocorre ação; ela e a família também nunca são apresentadas ao usuário, sendo representadas por uma tabela onde constam os custos do dia, o parentesco de cada membro com o personagem controlado e suas condições físicas.



Figura 24: Tela em que ocorre a ação em *Papers, Please*: mesa com documentos à direita, balcão e imigrante à esquerda e a fila na parte superior.

 A screenshot from the game Papers, Please showing a family management table. The table lists various financial and resource items with their values and icons. The total balance is \$125. The table is as follows:

Item	Value
SAVINGS	5
SALARY (13)	65
BRIBES	10
RENT	-25
FOOD	-25
HEAT	-10
MEDICINE (SON)	-5
DETAIN BONUS	10
SISTER'S SAVINGS	100
UPGRADE BOOTH	-5
Total	\$125

 The table is surrounded by icons for family members: Wife, Son, Mother-in-law, Uncle, and Niece. There are also icons for "COLD HUNGRY", "COLD SICK HUNGRY", and "OK". The top of the screen shows "END OF DAY 22" and "CLASS 8".

Figura 25: Tabela de administração da casa e da família do personagem.

Em oposição à premissa que videogames funcionam como entretenimento, a atividade interativa proposta ao usuário em *Papers, Please* é monótona, repetitiva, desgastante e pouco recompensadora. Isso é acentuado ao passo que acontecimentos narrativos como atentados terroristas e brigas diplomáticas geram novas diretrizes mais complexas para a verificação de documentos, o que dificulta a obtenção de um salário satisfatório ao fim do expediente, pois cada verificação incorreta resulta em punição financeira. O dia-a-dia do personagem é repleto de situações extraordinárias que demandam avaliação por parte do usuário; pessoas com documentação falsa, apelos emocionais para a facilitação do processo migratório, queixas sobre a burocracia, pessoas portando armas ou drogas; até mesmo um imigrante que admite que praticará atividades ilícitas ou imorais em Arstotzka, mas que não pode ser barrado, pois sua documentação é válida. A mecânica dá agência ao usuário sobre o processo de decisão e isso tem implicações diretas no desenvolvimento narrativo da obra. Diferente do caso de *Fallout 3*, abordado como exemplo no capítulo anterior, e de outras obras que trabalham com sistemas de

avaliação moral das ações do usuário sobre o espaço ficcional, em *Papers, Please* nem toda decisão implica em consequências evidentes. Para exemplificar a mecânica, em dado momento aparecerá na fila de migração um homem misterioso que deixa uma mensagem em um bilhete. Esse homem retorna mais algumas vezes, revelando suas intenções: ele pede para que o usuário permita a entrada de uma determinada pessoa que colaborará com um grupo de oposição ao governo ditatorial de Arstotzka. Ele oferece suborno para convencer o usuário – da primeira vez 1000 créditos e, em caso de recusa, o valor sobe para 2000 créditos, valor excepcionalmente superior ao salário diário que, embora proporcional à habilidade do usuário de executar a performance de verificação de documentos, deve sempre ficar em torno de 120 créditos. Caso o usuário aceite o suborno, o grupo possivelmente iniciará uma série de atentados contra o governo, o que pode gerar desconfiança das autoridades sobre a idoneidade do seu trabalho, seguido de investigação, interrogatórios, devassa das contas da família e, caso as autoridades identifiquem o valor incomum recebido por suborno, a tendência é que o desfecho da trama seja a prisão e a morte do personagem controlado. Caso o usuário se recuse a ajudar os terroristas, a trama narrada pode ser sobre o enrijecimento da ditadura e perseguições políticas que impliquem em prisão ou morte da família do personagem controlado, por exemplo.

Embora a possibilidade de desdobramentos narrativos que culminam em diversos desfechos para a trama não constitua algo novo – um exemplo clássico é *Chrono Trigger* (Squaresoft, 1995) –, *Papers, Please* torna o usuário parte de um processo onde essas possibilidades existem em decorrência exclusiva das suas decisões, ao passo que essas decisões são reflexos da maneira que ele responde afetivamente à performance que lhe é exigida. Dispensando representações audiovisuais sofisticadas, Lucas Pope oferece uma dinâmica em ambiente virtual que parece viva e imersiva através de textos variados e bem elaborados. As decisões apresentadas ao usuário não são motivadas por recompensas, mas por empatia, uma vez que a própria mecânica de jogo, que pretende condicionar o usuário a performances que divertem cada vez menos, propicia a ele reconhecer suas próprias sensações nos textos de personagens que buscam melhores condições atravessando a fronteira de Arstotzka. Se por um lado uma mãe que se apresenta no posto com documentação inadequada implora ao usuário que a deixe passar para encontrar o filho que está do outro lado da fronteira, por outro o usuário despense muita energia para manter o filho de seu personagem confortável e protegido. Então como proceder? É correto abrir mão de valiosos cinco créditos para bancar a passagem da mãe aflita? É possível lidar com o pesar de barrar a entrada da mãe aflita por conta de cinco créditos? É seguro admitir a entrada de uma imigrante ilegal que pode cometer um atentado terrorista? Em *Papers, Please*, trama e mecânica coexistem simbioticamente e o que as move é o

posicionamento do usuário ante dilemas que podem implicar igualmente na história narrada e na performance executada.

3.3. Design por subtração

Em 2002, quando se apresentou na GDC³¹, o game designer Fumito Ueda abordou questões relativas ao processo de realização de *ICO* (Team ICO, 2001). O projeto foi originalmente desenvolvido em 1997 para o PlayStation e posteriormente transferido para o PlayStation 2. Ainda que a nova plataforma significasse maior poder de processamento de dados e pudesse implicar em mecanismos impossíveis para a plataforma antiga, a proposta da equipe de produção foi subtrair mecanismos, personagens, diálogos e outros elementos que excedessem o princípio orientador do projeto: garoto e garota de mãos dadas escapam de um castelo misterioso. A tal processo, Ueda deu o nome de “design por subtração”³².

Ueda tem posições distintas das práticas convencionais da indústria. Projetando *ICO*, ele assumiu que gráficos 3D já não eram mais inovadores o bastante e que o fotorrealismo por si não gera impressão de realidade no usuário. Portanto, com *ICO*, Ueda pretendeu atingir um tipo de impressão de realidade que remetesse aos sonhos e que o elemento chave para a imersão estaria no tipo de relação entre a representação visual e as mecânicas de interação. A subtração é decorrente do entendimento de que quanto mais elementos são empregados ao conjunto ficcional, maior a dificuldade de harmonizá-los a fim de manter a impressão de realidade e a imersão. *ICO* fora criado com a prerrogativa de manter-se sempre o mais simples possível, privilegiando a densidade da experiência sobre o volume do conteúdo, abdicando de convenções como marcadores de energia, telas de gerenciamento de itens, trilha sonora, sistema de experiência³³ ou NPCs³⁴. A premissa de Ueda, posteriormente consolidada em *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), é de controlar a experiência possível ao usuário através da congruência entre elementos que existem estritamente em função de amparar o princípio orientador da obra.

³¹ Game Developers Conference, o maior simpósio anual sobre videogames no mundo.

³² “Design by subtraction – The bare essence of game design, with Fumito Ueda”. Disponível em: <<http://www.1up.com/features/design-by-subtraction>>. Acessado em 20/11/2015.

³³ Característico dos RPGs, sistema onde o personagem tem seus atributos mecânicos melhorados conforme supera desafios.

³⁴ Non-Playable Character, personagens que fazem parte do universo ficcional, mas não são controlados pelo usuário, servindo de objeto de interação em diálogos e outras dinâmicas de desenvolvimento narrativo.

Embora *ICO* tenha alcançado sucesso comercial e crítico, o princípio de design por subtração continua distante das prerrogativas gerais que orientam os videogames *blockbusters*. São comuns obras em que mecânica e trama coexistem com diversos elementos secundários que excedem a proposta central. Em *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2013), a proposta de cumprir missões onde inimigos são assassinados através de ações diretas ou sorrateiras é intercalada por sessões do tipo *tower defence*, mecânica característica de videogames como *Plants vs. Zombies* (PopCap, 2009), onde o usuário precisa defender um determinado local da invasão de hordas de inimigos. Em *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Konami, 2015), a ação de infiltração e espionagem característica da série divide espaço com mecanismos de coleta e administração de recursos, algo análogo à proposta de jogos para redes sociais como *FarmVille* (Zynga, 2009). *Fallout 4* (Bethesda, 2015) adota um sistema de coleta de recursos e construção de assentamentos que, em algum nível, propõe um tipo de atividade semelhante ao modo de construção da série *The Sims* (Maxis, 2000) que pode ocupar dezenas de horas da experiência interativa do usuário com a obra. Se por um lado a adesão de vários mecanismos paralelos diversifica a performance e estende o período de experiência do usuário com a obra, por outro a grande quantidade de aprendizados necessários para o domínio das ações possíveis no ambiente virtual gera a necessidade de recursos inclusivos que garantam a apreciação pelo maior público possível. Novamente, em *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, caso o usuário falhe repetidas vezes, é oferecido a ele opção de vestir um chapéu de frango que torna o personagem controlado “invisível” para os inimigos, evitando novas empreitadas fracassadas e garantindo a progressão ao preço da inserção de um elemento ficcional e de um modo de interação que em nada se relacionam com o projeto narrativo proposto. Em *New Super Mario Bros. Wii* (Nintendo, 2009) e em *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (Nintendo, 2014), quando o usuário erra repetidas vezes, o *software* assume o comando do personagem e executa a performance necessária para acessar o próximo nível. Essas são formas explícitas de evitar a frustração ante o conjunto de desafios no videogame e garantir que o público não seja impedido de usufruir a experiência proposta na obra, porém formas sutis também são comuns. Videogames de corrida, como os da série *Gran Turismo*, apresentam um recurso de assistência que desacelera o carro e o estabiliza quando este entra em curvas sinuosas, garantindo a fácil execução de uma manobra próxima do ideal. Em *Forza Motorsport 4* (Turn 10 Studios, 2011), há um recurso de “rebobinagem” que permite ao usuário voltar alguns segundos da ação para realizar novamente um movimento que fora mal executado. *Project CARS* (Slightly Mad Studios, 2015), em contrapartida, abdica desses e outros recursos inclusivos oferecendo ao usuário uma experiência centrada na simulação de corridas onde qualquer erro na execução da

performance pode implicar em derrota. Embora ofereça representações audiovisuais e simulação de física complexas, como os dois concorrentes citados, a opção por uma mecânica impetuosa pode justificar o baixo interesse do público sobre a obra³⁵ sustentando a prerrogativa de que a acessibilidade e a diversidade de processos são princípios importantes na tradição da indústria.

Em oposição a essa tradição, diversos videogames *indie* apostam na ênfase em poucas mecânicas que existem em função do princípio orientador da obra. *Hotline Miami* (Dennaton Games) é sobre o usuário controlar um psicopata e eliminar de maneira precisa os inimigos em um determinado ambiente; segundo o criador, Jonatan Söderström, essa foi uma forma de reproduzir no videogame a experiência que teve assistindo ao filme *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011)³⁶. *VVVVVV* (Terry Cavanagh, 2010) se concentra na ação em plataformas através de inversões no sentido gravitacional. Em *FTL: Faster Than Light* (Subset Games, 2012) o usuário deve gerenciar uma nave espacial para que possa entregar informações em um determinado local do espaço, enfrentando desafios gerados aleatoriamente. Em comum, essas obras utilizam recursos de imagem e som que não pretendem representações realistas. Além disso propõem ao usuário a necessidade do domínio de alguns poucos elementos dentro de um contexto onde o desafio é extremamente apurado.

Em movimento oposto à tendência industrial, *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) atingiu grande êxito comercial sendo fiel a características desviantes. O usuário controla Meat Boy, que deve atravessar níveis da esquerda para a direita evitando perigos até alcançar o local onde se encontra Bandage Girl, a namorada sequestrada do personagem principal. Ainda que tributário ao modelo clássico de *Super Mario Bros.*, *Super Meat Boy* quebra convenções ao não adotar recursos normativos como medidores de energia, inimigos personificados, auxílios na performance ou *power ups*³⁷; a mecânica é centrada em atravessar as plataformas de maneira rápida e precisa dispondo apenas dos recursos de correr e pular. Simples na apresentação e diminuto nas mecânicas, a atração da obra está no desenvolvimento do domínio da performance no ambiente virtual pelo progresso por níveis que estimulam o processo através do aumento gradual dos desafios, propondo ao usuário uma diversão que coexiste harmoniosamente com a

³⁵ Cerca de 790.000 cópias. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=project+cars>>. Acessado em 22/11/2015.

³⁶ “The creators of Hotline Miami on inspiration, storytelling and upcoming DLC”. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2012-11-10-the-creators-of-hotline-miami-on-inspiration-storytelling-and-upcoming-dlc>>. Acessado em 25/02/2016.

³⁷ Elementos que conferem ao personagem recursos que excedem suas características comuns, implicando em vantagens ao usuário sobre o desafio proposto.

constante frustração do erro. Refutando recursos que excedem a proposta central da obra e adotando elementos de representação e mecânica que não pretendem imergir o usuário através de uma impressão de realidade, *Super Meat Boy* é um ato de resistência à agenda da indústria. O sucesso comercial e crítico³⁸ dessa obra digressiva é indicativo de que as práticas sedimentadas pelo modelo *blockbuster* deixa lacunas a serem preenchidas por um tipo de videogame que não é subordinado a tradições, mas que encontra, nas brechas das convenções, maneiras autênticas de se fazer expressar e ser assimilado pelo público.



Figura 26: *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012)



Figura 27: *VVVVVV* (Terry Cavanagh, 2010)

³⁸ Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/super-meat-boy>>. Acessado em 22/11/2015.



Figura 28: *FTL: Faster Than Light* (Subset Games, 2012)



Figura 29: *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010)

A afeição de produtores independentes pela eliminação de recursos excedentes é uma prática que torna prolífera a abordagem do ordinário como temática nos videogames. Essas obras dispensam tradições mecânicas, como citado na nossa análise de *Super Meat Boy*, e também narrativas. Embora haja personagens, cenários e desenvolvimento da trama, esses elementos não seguem estruturas convencionais, permitindo expressões pouco usuais para o meio. Em *The Beggar* (Scott Brodie, 2009), o usuário controla um mendigo; a performance é resumida a pedir esmolas aos demais personagens no cenário, evitando chamar a atenção de policiais, para que se possa comprar comida para o personagem controlado e mantê-lo vivo. Não há inimigos a serem enfrentados ou uma trama a ser desvendada, apenas o desenvolvimento de uma mecânica simples em que a reação das pessoas aos pedidos de esmola as torna cada vez mais resistentes e coloca a sobrevivência do personagem em risco. Dentro de um conjunto representacional desprezioso, *The Beggar* não recompensa o usuário com novas mecânicas, novas propostas interativas ou novos elementos dramáticos; aborda a situação do personagem de forma pessimista, provando ao usuário, através da performance, que não haverá

mérito correspondente aos esforços e que a morte é inevitável. Outro exemplo desse tipo de abordagem sobre videogames é *Don't Look Back* (Distractionware, 2009). O usuário é apresentado a um ambiente virtual que remete à estética de consoles da segunda geração, como o Atari 2600. A ação é sobre plataformas e o usuário precisa desviar de perigos através do deslocamento e pulos até encontrar o fantasma de uma mulher que seguirá o personagem de volta ao ponto inicial da ação. A única informação textual oferecida é o título da obra que se materializa na ação do usuário quando este opta por se voltar para trás, onde se encontra o fantasma; caso o faça, o fantasma se esvai e a ação retorna a um ponto anterior. *Don't Look Back* é uma adaptação em videogame do mito de Orfeu e Eurídice. No mito, Orfeu vai até o mundo dos mortos para buscar sua amada, Eurídice, superando obstáculos pela profunda tristeza expressa pelo som da sua lira. Comovido, Hades permite que Orfeu leve o espírito de Eurídice de volta ao mundo dos vivos, mas com uma condição: que em momento algum, até que chegasse à luz do sol, ele olhasse para ela. *Don't Look Back* dispensa contextualizações literais ou audiovisuais que remeta a obra ao mito grego, concentrando a potência do videogame exclusivamente à mecânica que faz alusão à condição de Orfeu. Recusando o espetáculo, a abordagem ordinária sobre a fantasia subverte a lógica de formatação de personagens mundanos que atuam de maneira fantástica.

Em *Everyday the Same Dream* (Molleindustria, 2009) a subversão está na retirada do caráter de desafio da obra para fazer dela um objeto de contemplação. Dotado de poucos elementos textuais, sabemos que o personagem é casado e trabalha em um escritório. Todos os dias o usuário deverá executar as mesmas ações na mesma ordem: sair da cama, se vestir, pegar o elevador, dirigir até o trabalho, aturar o chefe, trabalhar e voltar para casa. Nenhuma dessas ações é diretamente controlada pelo usuário, mas sim o deslocamento do personagem até os pontos que marcam a transição para o próximo evento. Repetindo as mesmas atividades e obtendo os mesmos resultados, o usuário descobrirá que não há desafios e pode se sentir tentado a algumas experimentações ante o sistema, como ir para o trabalho sem se vestir ou descer do carro e não ir trabalhar, mas acariciar uma vaca em um pasto. Qualquer aproximação inusitada do usuário sobre os poucos elementos interativos resulta em consequências na rotina ficcional. Não há alteração que resulte em novos desafios ou recompensas, mas apenas no inevitável esvaziamento do ambiente ficcional, limitando o usuário à repetição infinita das interações que ainda restam. Por fim, o usuário pode descobrir que existe um final para a narrativa quando ele leva o personagem até a sacada do prédio onde trabalha e opta pelo suicídio.



Figura 30: *Don't Look Back* (sup.) e *Everyday the Same Dream* (inf.).

Ao trair as expectativas do seu público removendo cada vez mais recursos da interação, *Everyday the Same Dream* dá ao usuário a possibilidade de contemplação do processo, evidenciando o tédio da performance mundana ante elementos cotidianos.

É notório que nenhuma destas três obras citadas tenha alcançado algum tipo de projeção comercial. Todas elas ficaram longe do segmento de consoles e de análises em grandes portais jornalísticos especializados. Conseqüentemente, diferente das obras citadas previamente, essa vertente do *indie* é marginalizada, uma espécie de videogame *underground*, e fica distante do grande público, sendo divulgada informalmente entre usuários que a conhece quase ao acaso. Sem que haja qualquer tipo de obrigação comercial, essas obras flexionam as práticas nos videogames, promovem experimentações que nem sempre serão inteligíveis para o usuário e

atingem um caráter de expressão incomum para o meio. Propondo interações pouco usuais com as representações em ambientes virtuais, muitas dessas obras são classificadas como *non-games*. Isso porque nelas pode não haver desafios, objetivos ou competições nos contextos virtuais e, às vezes, nem mesmo características que movem esse tipo de experiência, como um elemento de condição de vitória/derrota que encerre o processo. O processo segue indefinidamente, sem delimitação do modo e do tempo de interação do usuário.

Quando, na década de 1960, o artista Andy Warhol voltou suas atenções para o cinema, seus primeiros filmes eram registros ordinários de gente comum realizando atividades rotineiras, como comer, dormir, etc. Essa premissa é continuidade dos trabalhos plásticos de Warhol voltados para objetos mundanos (DANTO, 2012). Filmes como *Sleep* (1963) e *Empire* (1964), que possuem respectivamente 5h 21m e 8h 5m – de uma única ação, com poucos movimentos, nenhuma trama, nenhum conflito, nenhuma edição – são exemplos de recusa e subversão da funcionalização do meio como método narrativo, mais especificamente do seu caráter instrumentalizado de entretenimento, pois são obras que evocam o mais profundo tédio. A cinematografia de Warhol é um desvio sobre a proposição da relação entre o conteúdo, o mecanismo e o público, sendo o processo o seu objeto artístico. Proposta análoga de flexão e recusa da funcionalização do meio pode ser identificado em *Proteus* (David Kanaga e Ed Key, 2013). A ação acontece em uma ilha virtualmente deserta salvo a presença de pequenos animais e estruturas que remetem a intervenções humanas, como casas, torres e totens. O usuário começa a interagir controlando um personagem sob perspectiva em primeira pessoa no que parece ser uma caminhada sobre as águas em direção à ilha. Em nenhum momento a perspectiva é alterada e é impossível afirmar que o personagem controlado seja uma figura humana. No ambiente virtual, não há atividades que possam ser executadas a partir da intervenção do usuário; suas únicas ações serão os deslocamentos pelo espaço e a verificação de reações do ambiente à aproximação do personagem. *Proteus* não oferece textos, diálogos ou *cutscenes*, assim como outras ferramentas de orientação, como objetivos, sistema de pontuação, medição de energia ou segmentação da ação por níveis. É através da exploração e da observação das dinâmicas que o usuário pode encontrar vestígios de movimento da obra, como uma espécie de altar onde pontos luminosos flutuam e, na presença do personagem, ativam um fenômeno que faz mudar a estação climática. Continuando a vagar pelo ambiente, o usuário pode encontrar novas dinâmicas conforme a estação climática e descobrir relações causais entre elas que culminam no encerramento do processo interativo. Caso o usuário não consiga identificar essas relações, o processo segue indefinidamente.



Figura 31: *Empire* (Andy Warhol, 1964).

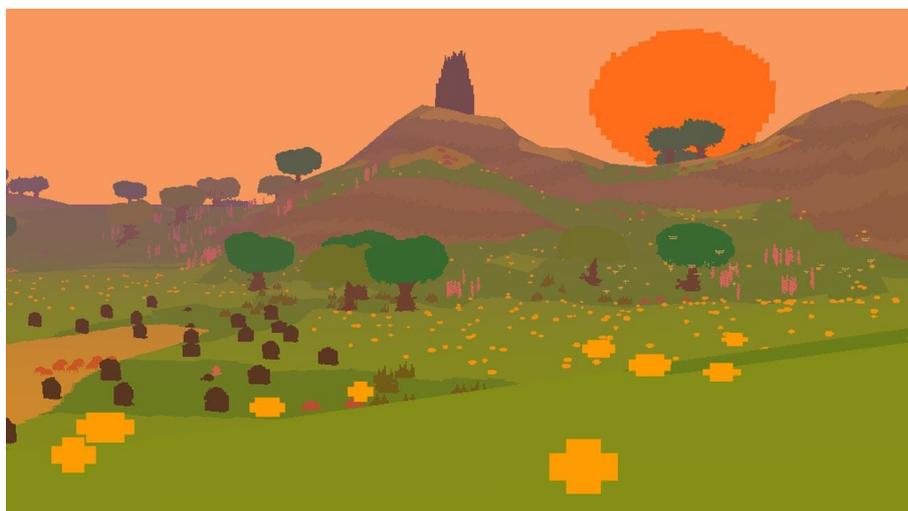


Figura 32: *Proteus* (David Kanaga e Ed Key, 2013).

Embora possua uma proposta radicalmente desviante à tradição, *Proteus* foi lançado comercialmente para PCs e para o PlayStation 3 através do Steam e da PlayStation Store. Ainda que não possua elementos de organização informacional como estrutura narrativa ou dinâmicas tradicionais de videogames, para atender às demandas de distribuição dessas duas plataformas, os criadores tiveram de inserir um sistema de conquistas³⁹. Jonathan Blow entende essa obrigatoriedade como um elemento limitador para a expressão em videogames, uma vez que as conquistas condicionam a ação do usuário sobre o ambiente virtual: ele distingue motivações intrínsecas e extrínsecas em um videogame e entende que a inserção do sistema tende a gerar

³⁹ Sistema que predefine conjuntos de ações a serem realizadas pelo usuário a troco de certificados de conclusão dos desafios que são expostos publicamente nos sistemas online de determinadas plataformas.

um tipo de organização da informação que anula aquele que é inerente à obra⁴⁰. No caso de *Proteus*, que aborda o quase nada, o praticamente vazio, que deixa o usuário privado daquilo que ele pode identificar como videogame, oferecendo uma experiência quase pura de interação em ambientes virtuais, sua comercialização como outros videogames tradicionais o expõe a expectativas sobre o caráter comunicativo da obra que implicam em frustrações que variam desde a tentativa de interpretações de um suposto texto metafórico embutido estruturado conforme modelos narrativos conhecidos⁴¹ a críticas⁴² que condenam a obra pelo não cumprimento de pactos tradicionais.

⁴⁰ “Catching Up With Jonathan Blow”. Disponível em:

<http://www.gamasutra.com/view/feature/6224/catching_up_with_jonathan_blow.php?print=1>. Acessado em 23/11/2015.

⁴¹ “The Ending”. Disponível em: <<http://www.giantbomb.com/proteus/3030-37608/forums/the-ending-576870/>>. Acessado em 23/11/2015.

⁴² Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/proteus>> Acessado em 23/11/2015.

CONCLUSÃO

Pensar o videogame a partir do desenvolvimento tecnológico é proveitoso pois a ele podemos atribuir a possibilidade de práticas que aproximam esse meio do cinema. Além disso, é indispensável considerar que esse desenvolvimento tecnológico incessante confronta a aparente estabilidade criativa, por isso novas estratégias – concordantes ou desviantes quanto à tradição – continuarão a surgir e a demandar novos estudos sobre a representação e o processo narrativo em videogames. Diante de tal conjuntura, acredito que este trabalho servirá como base para o desenvolvimento de futuros estudos que antecipem o caráter transitório da mídia prevenindo equivalências arbitrárias com o processo cinematográfico.

A questão semântica nos textos em videogame me parece alternativa modesta para a aproximação aos estudos do cinema. Seja pelo aspecto da representação ficcional ou das regras / dinâmicas de jogo, a comparação com o texto cinematográfico pode ser desdobrada ao texto literário e a outros estudos linguísticos adentrando o lugar comum. Me interessa entender os modos de mediação envolvidos, os porquês de um dispositivo dotado de diversas possibilidades no trato com o texto ficcional convidar seu público a relações tão semelhantes àsquelas já instituídas pelo cinema. As questões da mediação parecem ser coadjuvantes no projeto criativo de programadores e técnicos de arte; singularidades do meio, como as interações do personagem Psycho Mantis com o *Memory Card*⁴³ e o *DualShock*⁴⁴ em *Metal Gear Solid* (1998, Konami), são escassas, especialmente quanto as dimensões narrativas. Ao mesmo tempo, tais propostas escapam às análises nas salas de aula de cinema. Por isso o estudo que promove a aproximação

⁴³ Dispositivo de memória flash para o armazenamento do progresso nos videogames do PlayStation.

⁴⁴ Joystick do PlayStation dotado de tecnologia kinoestatica.

dos dois campos através das questões midiáticas pode ser de grande valia para o desenvolvimento de novos pensamentos sobre a narrativa em videogames

Aqui sugeri que o olhar do acadêmico em cinema para os videogames pode ser crítico e a atenção às contestações de criadores como Warren Spector, Jonathan Blow, Hideo Kojima e Clint Hocking de grande valia para a compreensão das possibilidades do meio. Dessa forma não só o papel do profissional de cinema na indústria de videogames pode ser reavaliado, como também a própria relação do cinema com dispositivos interativos pode levantar questionamentos incomuns quando comparados àqueles que descuidam das especificidades dos diversos processos de mediação do conteúdo. Estudos como os de Castanheira, Manovich e Grau são oportunos para tal aproximação teórica uma vez que neles as questões relativas às tecnologias são centrais na discussão sobre o método criativo e de relação com o público.

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho pude acessar autores e abordagens teóricas que até então desconhecia. Através de Adams e Domsch percebi que publicações dedicadas ao catálogo de práticas produtivas (manuais) aspiram a instrução de novos criadores aos métodos já consolidados pela indústria, compreendendo o cinema como um valioso anteparo para o processo narrativo do meio. Em autores como Bissel e Veale encontrei posições problemáticas, porém importantes para a reflexão sobre as questões relativas à mediação. Perspectivas dedicadas à abordagem crítica das normatividades nos videogames como as de Galloway, Nitsche, Fragoso, Façone, Mendonça, Ryan e Brown se integraram de maneira muito proveitosa ao meu repertório empírico e colaboraram decisivamente para a sustentação das minhas hipóteses; assim pude observar que o campo é abrangente e aberto a novos estudos.

Por fim, reconheço que o recorte deste trabalho não responde a todas as questões levantadas antes e durante o a pesquisa. Questões relacionadas à adaptação entre cinema e videogame (e vice-versa) e às relações históricas entre estúdios cinematográficos e televisivos com obras para videogames são algumas das que não pude abordar diretamente e que pretendo investigar futuramente. No próprio recorte escolhido, pela abrangência que pude verificar ao longo do desenvolvimento, o trabalho ainda precisa de diversos aprimoramentos e permite desdobramentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAM, Ernest. *Fundamentals of game design*, 3rd ed. New Riders, 2014.

BAUDRY, Jean-Louis. *The apparatus: metapsychological approaches to the impression of reality in the cinema*. In: ROSEN, Philip (Ed.). *Narrative, apparatus, ideology*. New York: Columbia University Press, 1986, p. 299-318.

BISSELL, Thomas Carlisle. *Extra lives: why video games matter*, 1st ed. Vintage Books, New York, 2011.

BORDWELL, David. *Figures traced in light: on cinematic staging* University of California Press Berkeley and Los Angeles, California, 2005

_____; **STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin.** *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press, 1985.

_____. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.

_____. *O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos*. In: RAMOS, Fernão Pessoa. *Teoria contemporânea do cinema*, Vol. 2. São Paulo: SENAC SÃO PAULO, 2005, p. 276-301.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. *ESQUITAS CINEMATOGRAFICAS: relações entre tecnologias e audibilidades no cinema* / José Cláudio Siqueira Castanheira. – 2014. 418 f. : il. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2014.

DANTO, Arthur Canto. *Andy Warhol*, 2^a Edição – Cosac Naify, São Paulo, 2012.

DOMSCH, Sebastian. *Storyplaying : Agency and narrative in video games* Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2013.

FRAGOSO, Suely. *A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço* Comunicação e Sociedade, vol. 27, 2015, pp. 195 – 212 doi: [http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2097](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2097)

FASSONE, R. *Isto é um jogo de vídeo: jogos de vídeo, autoridade e metacomunicação* Comunicação e Sociedade, vol. 27, 2015, pp. 19 – 35 doi: [http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2086](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2086)

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.* 1999, in <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: Essay on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006.

GRAU, Oliver. *From illusion to immersion*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2003

MANOVICH, Lev. *Software takes command.* Bloomsbury: New York, 2013.

_____. *The language of new media.* Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MENDONÇA, C. M. C.; FREITAS, F. A. *Game como texto como jogo: a experiência comunicativa dos jogos digitais*, Comunicação e Sociedade, vol. 27, 2015, pp. 233 – 252 doi: [http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2099](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2099)

NITSCHÉ, Michael. *Video game spaces : image, play, and structure in 3D worlds*, Massachusetts Institute of Technology The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, 2008.

RYAN, Jeff. *How Nintendo conquered America*, 2nd ed. Penguin Books Ltd, USA, 2011.

RYAN, Marie-Laure. *Beyond myth and metaphor : The case of narrative in digital media* vol. 1, 2001, in <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

SOARES, Letícia Perani. *Jogando por um ideal: breves notas sobre a influência dos games na história da interação humano-computador.* In: XXI Encontro Anual da Compós, 2012, Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2012.

VEALE, Kevin. *“Interactive Cinema” is an oxymoron, but may not always be*, vol. 12, 2012, in <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>

XAVIER, Ismail *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.* 3^a Edição – Paz e Terra, São Paulo, 2005.

FILMOGRAFIA

ČINČERA, Radúz; ROHÁČ, Ján; SVITÁČEK, Vladmír. *Kinoautomat – one man and his house.* 1967 (63 min.), son., p&b.

MANOVICH, Lev; KRATKY, Andreas. *Soft cinema – navigating the database.* 2005 (duração indeterminada), son., cor.

PAJOT, Lisanne; SWIRSKY, James. *Indie game: the movie.* EUA: BlinkWorks; Flutter Media, 2012 (103 min.), son., cor.

PENN, Zak. *Atari: game over.* EUA: Fuel Entertainment; GRAiNEY Pictures, 2015 (66 min.), son., cor.

REFN, Nicolas Winding. *Drive.* EUA: Bold Films; Odd Lot Entertainment; Marc Platt Productions; Motel Movies, 2011 (100 min.), son., cor.

SNEAD, Jeremy. *Video games: the movie.* EUA: Mediajuice Studios, 2014 (101 min.), son., cor.

TEMPLE, Magnus. *Tetris: from Russia with love.* Reino Unido: BBC, 2004 (60 min.), son., cor.

WARHOL, Andy. *Empire.* 1964 (485 min.), sil., p&b.

_____. *Sleep.* 1963 (321 min.), sil., p&b.

WARSHAW, Howard Scott. *Once Upon Atari.* 2003 (120 min.), son., cor.

LUDOGRAFIA

2K GAMES. *BioShock*. 2K Games, 2007.

BENAMI. *Drum Mania*. Konami, 1999.

_____. *Guitar Freaks*. Konami, 1998.

BETHESDA GAME STUDIOS. *Fallout 3*. Bethesda Softworks, 2008.

_____. *Fallout 4*. Bethesda Softworks, 2015.

BRODIE, Scott. *The Beggar*. Scott Brodie, 2009.

CAPCOM. *Mega Man X*. Capcom, 1993.

_____. *Resident Evil*. Capcom, 1996.

CAVANAGH, Terry. *VVVVVV*. Nicalis, 2010.

CHUNSOFT. *Dragon Warrior*. Enix, 1986.

CYAN. *Myst*. Brøderbund, 1993.

DENNATON GAMES. *Hotline Miami*. Devolver Digital, 2012.

DISTRACTIONWARE. *Don't Look Back*. Kongregate Inc., 2009.

EA DIGITAL ILLUSIONS CE. *Star Wars Battlefront*. Electronic Arts, 2015.

FREESTYLEGAMES. *DJ Hero*. Activision, 2009.

HARMONIX. *Guitar Hero*. RedOctane, 2005.

_____. *Rock Band*. EA Distribution, 2007.

HIGINBOTHAM, W.. *Tennis for Two*. William Higinbotham, 1958.

KANAGA David; KEY Ed. *Proteus*. David Kanaga e Ed Key, 2013.

KOJIMA PRODUCTIONS. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Konami, 2015.

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. *Metal Gear Solid*. Konami, 1998.

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. *Dance Dance Revolution*. Konami, 1998.

- LUCASARTS.** *Grim Fandango*. LucasArts, 1998.
- LUCASFILM GAMES.** *The Secret of Monkey Island*. LucasArts, 1990.
- MAXIS.** *The Sims*. Electronic Arts, 2000.
- MOLLEINDUSTRIA.** *Everyday the Same Dream*. Molleindustria, 2009.
- NAMCO.** *Donkey Konga*. Nintendo, 2003
- NAUGHTY DOG.** *Uncharted: Drake's Fortune*. Sony Computer Entertainment, 2007.
- NINTENDO EAD.** *Super Mario Galaxy 2*. Nintendo, 2010.
- NINTENDO EAD 4.** *New Super Mario Bros. Wii*. Nintendo, 2009.
- NINTENDO R&D 1.** *Donkey Kong*. Nintendo, 1981.
- NINTENDO R&D 1.** *Metroid*. Nintendo, 1986.
- NINTENDO R&D 4.** *Super Mario Bros.*. Nintendo, 1985.
- _____. *The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986.
- NUMBER NONE, INC.** *Braid*. Number None, Inc., 2008.
- PARKER BROTHERS.** *Star Wars: The Empire Strikes Back*. Parker Brothers, 1982.
- POPCAP GAMES.** *Plants vs. Zombies*. PopCap Games, 2009.
- POPE, Lucas.** *Papers, Please*. 3909 (Lucas Pope), 2013.
- QUANTIC DREAM.** *Heavy Rain*. Sony Computer Entertainment, 2010.
- RDI VIDEO SYSTEMS.** *Dragon's Lair*. Cinematronics, 1983.
- RETRO STUDIOS.** *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Nintendo, 2014.
- ROCKSTAR NORTH.** *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games, 2004.
- SEGATRUVIDEO.** *Mighty Morphin Power Rangers*. SEGA, 1994.
- SIERRA STUDIOS.** *Phantasmagoria*. Sierra Studios, 1995.
- SLIGHTLY MAD STUDIOS.** *Project CARS*. Bandai Namco Entertainment, 2015.
- SONIC TEAM.** *Samba de Amigo*. SEGA, 1999.
- SQUARESOFT.** *Chrono Trigger*. Squaresoft, 1995.
- _____. *Final Fantasy VIII*. Squaresoft, 1998.
- _____. *Final Fantasy X*. Squaresoft, 2001.

SUBSET GAMES. *FTL: Faster Than Light*. Subset Games, 2012.

TEAM ICO. *ICO*. Sony Computer Entertainment, 2001.

_____. *Shadow of the Colossus*. Sony Computer Entertainment, 2005.

TEAM MEAT. *Super Meat Boy*. Team Meat, 2010.

TURN 10 STUDIOS. *Forza Motorsport 4*. Microsoft Studios, 2011.

UBISOFT MONTREAL. *Assassin's Creed Unity*. Ubisoft, 2013.

_____. *Far Cry 2*. Ubisoft, 2008.

_____. *Far Cry 4*. Ubisoft, 2014.

_____. *Prince of Persia: The Sands of Time*. Ubisoft, 2003.

UBISOFT SAN FRANCISCO. *Rocksmith*. Ubisoft, 2011.

VALVE CORPORATION. *Half-Life 2*. Valve Corporation, 2004.

VALVE L.L.C. *Counter-Strike*. Sierra Studios, 2000.

_____. *Half-Life*. Sierra Studios, 1998.

ZYNGA. *FarmVille*. Zynga, 2009.