

EDUARDO FERNANDO MÜLLER

OS CONCEITOS ESTÉTICO-VISUAIS DOS JOGOS DIGITAIS

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social
para obtenção de título de Mestre, pelo Programa
de Pós Graduação em Comunicação Social da
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do
Sul.

Prof^a. Dr^a. Maria Beatriz Furtado Rahde

Professora Orientadora

Porto Alegre

2011

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Müller, Eduardo Fernando

Os conceitos estético-visuais dos jogos digitais / Eduardo Fernando Müller. – 2011.

143 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS, 2011.

Inclui bibliografia.

“Orientadora: Profª. Drª. Maria Beatriz Furtado Rahde”.

1. Jogos digitais. 2. Arte digital. 3. Videogames. 4. Jogos digitais - Estética. I. Título.

CDUJ 794.004

Bibliotecário responsável: Tiago da Silva Rodrigues – CRB 10/2047

EDUARDO FERNANDO MÜLLER

OS CONCEITOS ESTÉTICO-VISUAIS DOS JOGOS DIGITAIS

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social
para obtenção de título de Mestre, pelo Programa
de Pós Graduação em Comunicação Social da
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do
Sul.

Aprovada em 21 de Julho de 2011.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Beatriz Furtado Rahde - PUCRS

Prof. Dr. Cristiano Max Pereira Pinheiro - FEEVALE

Prof. Dr. Eduardo Campos Pellanda - PUCRS

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Gertha, Haidi e Kyung, responsáveis por palavras de apoio, não apenas ao longo do curso de Mestrado, mas por toda a vida.

Ao Prof. Flávio Cauduro, pelas conversas inspiradoras desde os tempos da Graduação em Publicidade e Propaganda, acreditando nos meus projetos e apoiando minha entrada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social.

À Prof^a orientadora Maria Beatriz Furtado Rahde, que após diversos puxões de orelha, dosados por um carinho incontestável, colocou a finalização deste projeto nos trilhos corretos, demonstrando apontamentos e soluções valiosas.

E, em especial aos colegas professores Marsal, Max, Mendes, Gerson, Mossman e Cléber, em conjunto dos alunos do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Feevale, pois sem eles este trabalho jamais teria sido idealizado.

Muito obrigado a todos.

RESUMO

Este trabalho de dissertação tem como objetivo realizar um estudo sobre os conceitos estético-visuais presentes nos Jogos Digitais, adaptando as ideias de estética e pós-modernismo às suas visualidades, compreendendo os fatores responsáveis pela escolha de uma determinada estética visual para um jogo, e definindo categorias para os conceitos estético-visuais existentes.

Adotamos a Hermenêutica da Profundidade referida por John Thompson como procedimento metodológico, adaptando a visualidade dos Jogos Digitais a uma análise sócio histórica, uma análise de suas formas simbólicas e uma análise de sua interpretação/reinterpretação.

Palavras-chave: Comunicação, Estética, Arte Digital, *Videogames*, Jogos Digitais.

ABSTRACT

This dissertation work aims to conduct a study on the visual-aesthetic concepts contained in Videogames, adapting the ideas of aesthetics and postmodernism to their visualities, understanding the factors responsible for the choice of a particular visual aesthetic for a game, and defining categories for the visual-aesthetic concepts that exist.

We adopted the Hermeneutics reported by John Thompson as a methodological procedure, adapting the visuality of the Videogames to a socio historical analysis, an analysis of their symbolic forms and an analysis of their interpretation / reinterpretation.

Keywords: Communications, Aesthetics, Digital Art, Videogames.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES:

Figura 1 - <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i>	31
Figura 2 - <i>Leisure Suit Larry</i>	36
Figura 3 - <i>Colossal Cave Adventure</i>	37
Figura 4 - Audrey Hepburn.....	34
Figura 5 - <i>Final Fantasy XIII - Lightning</i>	39
Figura 6 - <i>Final Fantasy XIII - The Sunleth Waterscape</i>	40
Figura 7 - <i>Tentações de Santo Antônio</i> , de Mathias Grünewald,.....	42
Figura 8 - <i>Fallout 3</i>	43
Figura 9 - <i>Call of Duty, Modern Warfare II</i>	45
Figura 10 - Capa de London Calling, The Clash.....	47
Figura 11- Capa de Elvis Presley.....	47
Figura 12 - <i>The Sims</i>	50
Figura 13 - <i>Little Big Planet</i>	51
Figura 14 - Snake Plisken.....	54
Figura 15 - Solid Snake.....	55
Figura 16 - <i>Winning Eleven</i>	56
Figura 17 – Imagem de partida de futebol transmitida pela televisão.....	57
Figura 18 - <i>Mad World</i>	57
Figura 19 – <i>Sin City</i>	57
Figura 20 - Adaptação do modelo de <i>conceito</i> proposto por Hulburt para os conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais.	59
Figura 21 - <i>Wolfenstein 3D</i>	63
Figura 22 - <i>Doom</i>	63

Figura 23 - <i>Quake</i>	63
Figura 24 – <i>Far Cry</i>	63
Figura 25 – <i>Sega All-Star Racing</i> para Playstation 3.....	66
Figura 26 – <i>Sega All-Star Racing</i> para Xbox 360.....	66
Figura 27 - <i>Sega All-Star Racing</i> para Nintendo Wii.....	66
Figura 28 – <i>Sam and Max: Hit the Road</i>	69
Figura 29 – <i>Silent Hill 3</i>	70
Figura 30 – <i>Heavenly Sword</i>	70
Figura 31 - <i>Heavenly Sword</i>	70
Figura 32 - <i>Bioshock</i>	72
Figura 33 – <i>World of Warcraft</i>	73
Figura 34 – <i>Megaman 2</i>	75
Figura 35 – <i>Etherlords 2</i>	75
Figura 36 – <i>Yoshi's Island</i>	79
Figura 37 – Os selos de classificação do ESRB.....	84
Figura 38 – <i>Pac Man</i>	87
Figura 39 – <i>River Raid</i>	88
Figura 40 – <i>Isotype</i>	88
Figura 41 – <i>Adventure</i>	89
Figura 42 – Arte de embalagem no cartucho de <i>Pac Man</i>	90
Figura 43 – <i>Space Invaders</i>	91
Figura 44 – Os alienígenas de <i>Space Invaders</i>	92
Figura 45 – <i>Space Invaders Infinity Gene</i>	93
Figura 46 – Bolsa que utiliza os personagens de <i>Space Invaders</i> como estampa.....	93

Figura 47 – <i>Space Invader</i>	93
Figura 48 – Pintura de Peter Bezrukov	96
Figura 49 – <i>Quackshot</i>	96
Figura 50 – <i>Sonic</i>	98
Figura 51 – Diagrama de Scott McCloud para os estilos gráficos 2D de personagens.....	99
Figura 52 – A projeção isométrica no trabalho de M. C. Escher.....	100
Figura 53 – <i>Final Fantasy Tactics</i>	100
Figura 54 – Ilustrações de Brian Lee O’Malley	102
Figura 55 – Ilustração de Paul Robertson	103
Figura 56 – Scott Pilgrim VS. the World: The Game	104
Figura 57 – <i>Sewer Shark</i>	108
Figura 58 – <i>Dragon’s Lair</i>	109
Figura 59 – Imagem de Dirk ao enfrentar um dragão	111
Figura 60– Pintura de Edward Hopper.....	112
Figura 61– NBA 2K11.....	113
Figura 62– Amostra de captação de movimentos, com sensores óticos.....	116
Figura 63– <i>Far Cry 2</i>	118
Figura 64– <i>Alone in the Dark: Inferno</i>	118
Figura 65– <i>Myst</i>	120
Figura 66- Imagem do interior de um cenário de <i>Myst</i>	121
Figura 67– <i>Donkey Kong Country</i>	122
Figura 68– <i>Valkyria Chronicles</i>	123
Figura 69– Comparação entre a proposta original e a versão final de <i>Okami</i>	125

Figura 70– <i>Ukyo-Ê</i>	126
Figura 71– <i>Okami</i>	127
Figura 72– Quadro comparativo das categorias de conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais.....	128

SUMÁRIO:

1 - INTRODUÇÃO	13
2 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	22
3 – A VISUALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS COMO FATOR ESTÉTICO	29
3.1 – A relação de estética com os Jogos Digitais.....	29
3.1.1 – A representação do Belo nas estéticas visuais dos Jogos Digitais.....	37
3.1.2 - A representação do Feio nas estéticas visuais dos Jogos Digitais.....	41
3.2 – A Pós-Modernidade aplicada às estéticas visuais dos Jogos Digitais.....	45
4 – FATORES DE RELEVÂNCIA NAS DECISÕES ESTÉTICO-VISUAIS DOS JOGOS DIGITAIS	58
4.1 – Tecnologia.....	60
4.2 – Narrativa.....	67
4.3 – Sistema de Regras.....	72
4.4 – Condições de Produção.....	76
4.5 – Mercado e Público-Alvo.....	78
5 –AS CATEGORIAS DOS CONCEITOS ESTÉTICO-VISUAIS DOS JOGOS DIGITAIS	85
5.1 – O Abstrato.....	85
5.1.1 – O conceito estético-visual Abstrato em <i>Space Invaders</i>	90
5.2 – A <i>Pixel Art</i>	94
5.2.1 – O conceito estético-visual da <i>Pixel Art</i> em <i>Scott Pilgrim VS. the World: The Game</i>	102
5.3 – O Cinemático.....	104

5.3.1 – O conceito estético-visual Cinemático em <i>Dragon's Lair</i>	109
5.4 – O Hiper-Realismo.....	113
5.4.1 – O conceito estético-visual Hiper-Realista em <i>Myst</i>	119
5.5 – O Híbrido.....	121
5.5.1 – O conceito estético-visual Híbrido em <i>Okami</i>	125
5.6 - Quadro comparativo das categorias de conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais.....	127
6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	129
7 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	135

1- INTRODUÇÃO

Estamos envoltos em nosso dia-a-dia por um imaginário tecnológico digital, em que as novas interfaces têm apresentado diferentes interpretações para o uso das imagens, sejam estas de origem técnica ou não, em rumo da consolidação da iconografia digital como uma possível nova forma de arte, questionamentos acerca de suas estruturas e de que maneira elas nos fazem sentir atraídos surgem à tona nas discussões acadêmicas.

Desde o seu surgimento nos anos 60, o Jogo Digital foi para muitas pessoas a primeira forma de contato com as interfaces gráficas digitais, pelas quais elas se sentiam atraídas, inicialmente, não por uma dita obra de arte ali representada numa tela de vídeo, mas pelos primeiros gráficos consolidadores de uma arte digital que fascina, serve de referência para um imaginário coletivo - ao ser aplicada em peças publicitárias, por exemplo - e nos faz questionar qual o futuro destas novas representações da imagem, acompanhando o aprimoramento das novas tecnologias por parte do sujeito.

Na opinião do *Game Designer* Denis Dyack:

“Os Jogos Digitais são provavelmente a forma de arte mais avançada até agora na história humana, porque eles sintetizam texto, imagem, som, vídeo, e a participação ativa da audiência em uma experiência estética unificada.”
(BROWN apud JENKINS, 2008, p.21)

Com isso, neste trabalho pretendemos estabelecer uma relação destas imagens dos Jogos Digitais com o conceito de estética visual, e entender não o *porquê* destas imagens nos atrair, o que para Kant (1995) isso envolve questões subjetivas inerentes a cada ser humano, nem *como* elas nos atraem, que podem incluir considerações de ordem retórica complexa, mas

sim de que maneira a construção dessas imagens é efetivada, envolvendo a formulação de determinados conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais.

Conseqüentemente, formulamos a questão problema deste trabalho de dissertação de mestrado:

De que maneira são elaborados os conceitos estético-visuais presentes nos Jogos Digitais?

Tal questão problema tende a alcançar a resolução dos seguintes objetivos:

- Observar que estéticas visuais estão presentes em um jogo digital;
- Analisar a construção das estéticas visuais dos jogos digitais;
- Conhecer os fatores que influenciam a formulação de um determinado conceito estético-visual para os jogos digitais;
- Estabelecer categorias para os conceitos estético-visuais presentes nos jogos digitais.

As referências das estéticas visuais dos Jogos Digitais são de natureza diversa, com relacionamentos com a pintura, a ilustração, a fotografia e principalmente o cinema, além de outros meios de comunicação, tornando assim a base referencial de imagens para o artista 2D ou 3D imensa, considerando a capacidade desta mídia de referenciar, adaptar e mesclar imagens formando novos conceitos estético-visuais, referentes ao contexto atual da pós-modernidade.

Porém, deve-se considerar que a entrada destes artistas foi tardia, pois há de se ter o entendimento de que a apropriação e o uso destas referências sempre estiveram condicionados

com o aprimoramento tecnológico por parte do homem sobre a máquina. No início das pesquisas, dos primeiros protótipos, e até mesmo na introdução dos primeiros jogos ao grande público, a figura do artista, devido à condição do suporte tecnológico, acabava tendo sua função relegada a outro profissional que era a figura central da produção dos jogos digitais: o programador, que tomava suas decisões estético-visuais levando em consideração a tecnologia que lhe dispunha na época.

Consequentemente, os impedimentos de ordem estético-visual foram, até ainda hoje, relacionados diretamente com esta questão tecnológica. A tônica da discussão estética nos Jogos Digitais, como para Hutchinson (2008), foi sempre a relação destes dois fatores, como cada um torna-se relevante para a escolha de uma estética visual ou de uma determinada tecnologia, considerando-se que a estética também foi fator de impulsão para a pesquisa de novas tecnologias.

“Como arte visual, os Jogos Digitais seguiram paralelamente o rápido desenvolvimento da tecnologia dos computadores, e enquanto eles pegaram emprestado conceitos de outras formas de arte, também criaram uma estética única de presença e ação, baseado nas leis de movimento e perspectiva, e nas nossas relações psicológicas e de percepção com o espaço.” (BROWN, 2008, p. 23) ¹

Para Bolter (2000), o uso das referências estéticas por parte das novas mídias, que ao apresentarem novas tecnologias que necessitavam de uma aceitação do grande público, seria a sua principal tática de consolidação para fins de aceitação de mercado ou perante o meio artístico. A fotografia, com a introdução das imagens técnicas, tinha uma relação muito próxima com a pintura para que a sua técnica e expressão fosse aprovada, até que atingisse a formação de uma estética própria, e assim ser elevada ao patamar de uma nova e legítima

¹ Tradução livre do autor – “As visual art, videogames have followed the rapid parallel development of computer technology, and while they have borrowed concepts from other art forms, they also have evolved a unique aesthetic of presence and action, founded in the laws of motion and perspective and on our perceptual and psychological relations to space.”

forma de arte. Com o cinema, o processo foi o mesmo, mantendo relações com o Vaudeville e o teatro, até atingir estética e repertório próprios. Assim sendo, não poderia se pensar diferente dos Jogos Digitais, como sendo mais uma mídia nova que apresentou uma tecnologia inédita, a de inicialmente permitir ao usuário movimentar objetos em uma tela de vídeo, elevando o espectador ao nível de *interator* (BRANCO & PINHEIRO, 2008).

As propostas dos conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais foram se aprimorando de acordo com a introdução destas novas tecnologias. O avanço da capacidade de processamento de pixels e cores na tela permitiu que as primeiras imagens dos videogames, reducionistas, de simples origem pictográfica evoluíssem para a consolidação da chamada *Pixel Art*. A introdução das mídias digitais permitiram que os gráficos dos jogos fossem oriundos da captação de imagens, referentes ao cinema e à animação 2D. Novos processadores e placas aceleradoras, ou acoplados a cartuchos, ou inseridos nas CPUs de microcomputadores, permitiram a popularização dos gráficos 3D nos Jogos Digitais, e a sua conseqüente padronização.

Durante cerca de 15 anos, período compreendido entre o final dos anos 80 e metade dos anos 2000, cada geração de Jogos Digitais que surgiram nesta época teve seu mote de vendas junto ao público relacionado ao avanço tecnológico (DEMARIA e WILSON, 2004). Gráficos cada vez mais elaborados, que traziam novidades, como a introdução dos gráficos 3D e a captação de imagens, eram o que fomentavam a venda dos consoles e dos cartuchos, CDs e DVDs. A cada geração, novas referências podiam ser utilizadas, de acordo com a evolução da capacidade gráfica que aumentava exponencialmente. Passamos dos gráficos 8-bit ao *Full HD*, e as inovações nas imagens estavam sempre lá, presentes no nosso dia-a-dia.

Hoje, com as tecnologias disponíveis, pode-se arriscar o palpite de que qualquer referência estético-visual pode ser aplicada em um jogo digital.

Entendemos neste trabalho o termo *conceito* como uma solução perante um panorama de construção de uma estética visual, levando-se em consideração fatores que influenciem uma tomada de decisão. Embora tenhamos discutido até aqui que os conceitos estético-visuais dos jogos dependem da tecnologia como porte evolutivo, outros fatores também são relevantes no momento em que se faz a escolha de um conceito estético-visual para um jogo, que são: a narrativa, o sistema de regras, as condições de produção e a adequação ao mercado e público-alvo.

Estes fatores devem ser levados em consideração por uma categoria de profissional, o chamado *Game Designer*, que é responsável essencialmente por determinar como um determinado jogo digital é estruturado, por meio de um documento chamado *Game Doc*, a fim de que ele possa ser compartilhado pela equipe de desenvolvimento. (SCHUYTEMA, 2008)

A narrativa possui considerável importância, pois é dela que se relacionam, por exemplo, vanguardas estéticas com o período de uma trama. Uma história contada em Paris em 1890 estaria alinhada com a estética Art Nouveau. Da mesma maneira, um jogo com uma história de humor poderia ter o seu conceito estético-visual adaptado à linguagem do cartum. Uma história de horror poderia ser adaptada à estética visual do hiper-realismo. Dependendo do tipo de história que se quer contar no enredo de um jogo digital, uma estética pode ser mais adequada em detrimento de outras.

O sistema de regras também influencia a estética visual dos Jogos Digitais. Jogos em que as regras são prioritariamente mais importantes do que a narrativa normalmente requerem conceitos estético-visuais mais funcionais, de tendência modernista, que não causem confusão no *feedback* ao jogador. Alguns outros jogos, como os de RPG, normalmente tem um sistema de regras que permite que o *avatar* do jogador evolua, ganhando mais força, poderes, entre outros atributos, também interferindo em sua estética visual.

Nem todo *game designer* tem em suas mãos a possibilidade de utilizar qualquer estética visual que esteja disponível. Em suas condições de produção, o criador/artista do jogo precisa ter determinados conhecimentos na produção de jogos, o que em muitos casos as opções estético-visuais que lhe sobram tem de estar de acordo com as suas capacidades técnicas. Isso configura o fato de que parte dos chamados *indie games* tenham uma estética visual simplificada, adaptada às poucas capacidades técnicas que alguns produtores independentes possuem. Da mesma maneira, o prazo para a produção de um determinado jogo também possui papel influenciador neste quesito: mesmo uma equipe com alta qualidade técnica não consegue produzir um jogo com um conceito visual realista, de longa duração, em apenas uma semana.

Também, Kotler (2000) considera que o produto, adequado às estratégias de marketing dos dias atuais, deve ser adaptado às necessidades e ao gosto de seu público, fator que também configura as escolhas de estéticas visuais de acordo com o perfil do consumidor. Como exemplo, jogos infantis tendem a ter interfaces visuais simplificadas, com cores e desenhos que agradem às crianças. Os métodos de distribuição atuais, via mídia física ou via download, também configuram limitações estético-visuais, pois jogos com qualidade gráfica superior tendem-se a possuir um maior volume de dados a serem armazenados, e acabam

resultando em jogos que não possuem uma ampla distribuição online. Muitas produtoras preferem reduzir a qualidade gráfica, e ofertar jogos mais simples, com facilitada distribuição.

Tudo isto nos leva a refletir sobre os fatores que determinam a formulação dos conceitos estético-visuais para os Jogos Digitais, considerando a possibilidade de uma categorização, que, embora estes conceitos tenham surgido e se reinventado com o passar dos anos, nenhum deles está descartado de utilização na contemporaneidade, pois a tecnologia e a criatividade dos artistas dos Jogos Digitais abarcam todo tipo de referência na criação dos jogos atuais. Um gráfico chamado “ultrapassado” não é assim considerado atualmente, pois há sempre um público *retro* que procura e consome jogos com conceitos estético-visuais considerados antigos.

Sobre suas categorias, propomos as seguintes padronizações: O *Abstrato*, que corresponde ao período em que o programador era a figura única na produção dos jogos, decidindo os parâmetros e regras de produção dos gráficos e definição da estética visual, que seguia as regras do reducionismo gráfico modernista (pictogramas *isotype*) como solução para a limitação tecnológica, com gráficos funcionais e abstratos, como visto em jogos como *Pong* e *Pacman*; A *Pixel Art*, em que a tecnologia posteriormente trouxe uma qualidade gráfica que permitia que o artista 2D contribuísse com suas práticas na elaboração artística dos jogos digitais, utilizando-se das referências dos diversos estilos de desenho, das histórias em quadrinhos, da pintura, e introduzindo o uso de profundidade, a criação de personagens mais reconhecíveis através de uma silhueta própria, o não-figurativo e a isometria; O *Cinematika*, que se iniciou com a geração CD, tratando de gráficos com base na captação de imagens, e abarcando também os filmes interativos em forma de jogo digital; o *Hiper-Realismo*, marcado pela sensação do jogador em que o gráfico é um ambiente dito real, graças às suas referências

da fotografia. Esta categoria introduziu a exploração dos ambientes 3D, focando a busca de uma simulação da realidade, sendo este o conceito estético-visual que mais se reinventa a cada geração tecnológica dos Jogos Digitais; e os *Híbridos*, que envolvem a utilização de técnicas diversas, mescladas, por uma necessidade de adequação à tecnologia, ou de acordo com os conhecimentos do produtor. Esta categoria também envolve os chamados *Mods*, em que jogadores quebram o código do game e adicionam conteúdo, interferindo também nas regras e na narrativa.

Segundo Tavinor, os Jogos Digitais são um campo que deve ser estudado, levando-se em consideração que:

“Mesmo que os Jogos Digitais sejam óbvios nas principais mídias, para muitos os jogos são um mundo misterioso, porque sua cultura é mais viva em espaços culturais menos proeminentes, como sites de resenhas da internet e fóruns. Uma vez descobertos estes espaços culturais, a quantidade de informações específicas do objeto, as opiniões compartilhadas, a linguagem, e inúmeras gírias podem fazer a cultura dos jogos um campo quase impenetrável aos que vêm de fora.” (TAVINOR, 2009, p. 179)²

Acreditamos que este trabalho possui um caráter que há de ser estudado e analisado, levando-se em consideração a falta de bibliografia especializada no assunto, principalmente no Brasil, onde os *game studies* ainda são um campo recente de estudos. As discussões disponíveis nas bibliografias sobre as questões artísticas são referentes principalmente sobre as técnicas utilizadas, seus personagens e os universos ali criados, mas as estéticas visuais e demais considerações foram possibilidades pouco estudadas.

A estética nos games revigora a sua importância nas palavras de Tavinor:

² Tradução livre do autor - “*Though videogames are also obvious in the mainstream media, for many, games are very much a mysterious world because gaming culture is mostly lively in less prominent cultural spaces such as Internet review sites and forums. Once actually discovers these cultural spaces, the amount of subject-specific information, shared understandings, language, and numerous shibboleths can make gaming culture almost impenetrable to the outsider.*”

“O fato dos jogadores se importarem com as qualidades estéticas dos gráficos e sons dos games é demonstrado pelo custo que muitos encaram, com o intuito de configurar seus computadores com caros equipamentos de audiovisual, assim como consoles de última geração ou placas gráficas.” (2009, p. 180) ³

Consideramos que o imaginário presente nas imagens dos Jogos Digitais é complexo, abordando misturas de estéticas visuais variadas, gerando novas interpretações por parte do público, e sendo reutilizadas na publicidade, nas artes plásticas, nas intervenções urbanas, e em mídias eletrônicas diversas. Assim, analisar as construções destas imagens, enfocando sua história, os fatores que são determinantes para os artistas e *game designers* na hora da escolha de um conceito estético-visual para um jogo, assim como entender o fato destas imagens tornarem-se referências estéticas para outros meios, é de considerável relevância para os *game studies*, contribuindo para um campo pouco explorado nesta área de estudos.

A pesquisa não tem a pretensão de se configurar como um trabalho absoluto sobre os conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais, mas se propõe a estabelecer comparações, criar parâmetros, e incitar maiores discussões sobre a questão da estética visual dos Jogos Digitais, questão esta que possui a característica de se modificar, se transformar com o passar dos anos.

³ Tradução livre do autor - “*That gamers are particularly concerned with the aesthetic qualities of the graphics and sounds of games is shown by the expense to which many go in setting up their gaming hardware with pricey visual and audio displays, and state of the art consoles or graphic cards.*”

2- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Entendemos os Jogos Digitais como um produto de comunicação, dado seu fluxo de informação, as suas características narrativas, seu poder de sedução e as diversas formas que ele pode atuar como ação em estratégias comunicativas, sendo ele mesmo a mensagem ou conduzindo uma mensagem da forma mais interativa que um meio digital experimental. (PINHEIRO, 2007)

O Jogo Digital foi o primeiro meio a combinar imagens em movimento, som e interação do usuário em tempo real, em uma única máquina, tornando possível a primeira aparição pública de mundos interativos *on-screen*, em que um jogo ou história se desenvolve. (WOLF, 2001)

Durante as últimas quatro décadas, os consideráveis avanços na área dos jogos digitais não vêm atrelados apenas ao desenvolvimento dos *hardwares*, cada vez mais rápidos em questão de performance e velocidade de processamento, mas sim à compreensão por parte dos *designers* dos jogos digitais como uma forma de mídia interdisciplinar. (CURRAN, 2004)

“Jogos Digitais são uma nova forma de arte representativa que aplica a tecnologia do computador para o propósito do entretenimento. Eles envolvem suas audiências através de formas estruturais – incluindo representações visuais, jogos, ficções interativas, e narrativas – que tenham precedentes culturais em outras obras de arte ou não. Quando representadas através do meio digital dos Jogos Digitais, contudo, estas formas tornam-se produtos de novas possibilidades na criação artística.” (TAVINOR, 2009, p. 13) ⁴

⁴ Tradução livre do autor - “Videogames are a new form of representational art that employ the technology of the computer for the purpose of entertainment. They involve their audiences through structural forms – including visual representations, games, interactive fictions, and narratives – that have cultural precedents in other artworks and non-artworks. When represented through the digital medium of videogames, however, these forms are productive of new possibilities in artistic creation.”

Com isto em mente, entendemos um jogo digital, por essência, como uma forma simbólica que gera um produto de comunicação, com um suporte das ciências da computação e construção a partir de metodologias de design. O Jogo Digital trabalha com elementos como linguagem, roteiro, criação de personagens e cenários, *sound design*, enfim, temas interdisciplinares da comunicação e do design, tendo como suporte de funcionamento um sistema, desenvolvido pelas ciências da computação.

Os elementos que formam, intelectual e/ou moralmente a cultura dos conceitos estético-visuais dos Jogo Digitais, podem ser considerados como formas simbólicas, uma vez que representam imagens também formadoras de um imaginário, construídas tomando-se como referência outras simbologias, e posteriormente re-interpretadas por um determinado público.

Este trabalho possui como marco referencial metodológico a Hermenêutica da Profundidade, (THOMPSON, 1995), referente a um processo de tradução das formas simbólicas, em que o objeto estudado passa por uma análise sócio-histórica, uma análise formal ou discursiva e uma análise de sua interpretação/re-interpretação, pois que para o autor esses passos são apropriados para o estudo das formas simbólicas.

A análise sócio-histórica tem, como objetivo primário, “reconstruir as condições sociais e históricas de produção, circulação e recepção das formas simbólicas” (THOMPSON, 1995, p. 366). Variando, de acordo com as particularidades do objeto de estudo, as condições mais adequadas a serem examinadas, descrevendo, por exemplo, situações espaço-temporais específicas em que as formas simbólicas são produzidas, os campos de interação do objeto,

estabelecendo as trajetórias de possíveis relacionamentos (entre pessoas, comunidades, conceitos, etc) na elaboração das formas simbólicas.

Como uma segunda etapa, a análise formal ou discursiva sugere que as construções simbólicas apresentam uma estrutura articulada, ou seja, são formas baseadas em regras e recursos disponíveis ao produtor, Esta etapa da pesquisa é “um tipo de análise que está interessada primariamente com a organização interna das formas simbólicas, com suas características estruturais” (THOMPSON, 1995, p. 369). As instâncias de análise formal ou discursiva, assim como a análise sócio-histórica, também diferem de acordo com o objeto, abrangendo as análises semiótica, sintática, narrativa, argumentativa, entre outras. O termo análise discursiva refere-se ao fato de que as formas simbólicas podem ser analisadas também como um discurso do produtor, referindo-se “às instâncias de comunicação correntemente presentes.” (THOMPSON, 1995, p. 371)

Já a etapa de interpretação/reinterpretação, procede, em síntese, como um processo de construção de possíveis significados sobre o objeto. Sugere uma interpretação criativa, por parte do autor do trabalho, do que está sendo representado ou do que é dito, sendo mediado pelas duas etapas anteriores. Simultaneamente, é um processo de reinterpretção, pois estamos “reinterpretando um campo pré-interpretado, estamos projetando um significado possível que pode divergir do significado construído pelos sujeitos que constituem o mundo sócio-histórico” (THOMPSON, 1995, p. 376), sugerindo possibilidades de conflito que são inerentes ao processo de interpretação.

Torna-se claro que, a metodologia adotada neste trabalho, permite uma tomada de decisões sobre as particularidades das formas simbólicas a serem abordadas nestas três etapas

que provenham da sensibilidade do autor da pesquisa, adequada ao seu conhecimento sobre o objeto estudado e sua conseqüente livre interpretação do mesmo sobre os tópicos de maior relevância. Da mesma maneira, estas três etapas não devem ser entendidas isoladamente, uma depende da outra, a fim de se concretizar uma melhor compreensão sobre o objeto estudado, e evitar um exercício abstrato de pensamento. Realizadas estas considerações, a seguir situam-se a organização dos tópicos desenvolvidos neste trabalho de pesquisa.

As categorias de conceitos estético-visuais apresentadas nos Jogos Digitais estão relacionadas com seus períodos históricos, nos quais a tecnologia de cada época foi decisiva para o seu surgimento. Analisar as estéticas visuais que se formaram em cada período da história dos Jogos Digitais, cada uma de acordo com os avanços tecnológicos, condições de tempo e espaço, assim como também seus impactos no público, são peças-chave do entendimento destas categorias.

Entender a relação do conceito de estética com as imagens dos Jogos Digitais torna-se fator de relevância para a compreensão do objeto, assim como relacioná-lo ao conceito de pós-modernismo, como referência criativa da contemporaneidade. No primeiro capítulo, apresentamos, como fundamentação teórica, Kant (1995) e Eco (2004, 2007) sustentando as discussões sobre a relação da estética com as imagens dos Jogos Digitais, e Coelho Netto (1995), Harvey (1992) e Rahde (2000) servirão como base para as relações das estéticas visuais dos Jogos Digitais com o pós-modernismo, relacionados com as idéias de Jenkins (2006) e Bolter (2000). Ao longo do capítulo, complementações da natureza das estéticas visuais dos Jogos Digitais, elucidadas por Schuyttema (2008), Brown (2008), Tavinor (2009), Poole (2004), Kelman (2006), Morris & Hartas (2004), Assis (2007), Stockburger (2007),

Crocket (2007) e McCloud (2008), teóricos referentes às produções artísticas encontradas nos Jogos Digitais, se farão presentes.

Entendemos também que este objeto, como toda forma simbólica, possui um discurso, e, ao ser estudado, necessita de uma análise de sua forma, ou seja, uma análise de seus elementos estruturais, pois, para Thompson, “os objetos e expressões que circulam nos campos sociais são também construções simbólicas complexas que apresentam uma estrutura articulada” (1995, p. 369). Sobre estes elementos estruturais, consideramos, no segundo capítulo deste trabalho, aqueles que se tornam relevantes na elaboração de um determinado conceito estético-visual. Entendemos esta etapa como uma análise argumentativa, pois seu objetivo “é reconstruir e tornar explícitos os padrões de inferência que caracterizam o discurso” (THOMPSON, 1995, p. 374). Estes elementos são o seu sistema de regras, que determinam a mecânica do jogo; a narrativa, a história ali contada; suas condições de produção por parte da equipe de desenvolvimento, e a adequação ao mercado e a um determinado público-alvo, que interfere no teor do conteúdo estético-visual a ser tratado dentro do jogo. Visando uma melhor compreensão destas idéias, tratamos como referencial teórico, nesta etapa do trabalho, Hurlburt (1986), que apresenta a definição da palavra *conceito* para o campo do Design Gráfico, e uma conseqüente adaptação dos fatores que envolvem o termo ao ambiente das estéticas visuais dos Jogos Digitais, associadas às idéias de Tavinor (2009), Hutchinson (2008), Dille & Platten (2007), Morris & Hartas (2004, 2007) McCloud (2007), Kotler (2000) e O’Luanaigh (2006), autores relacionados aos estudos das produções artísticas dos Jogos Digitais, das artes, do marketing e do game design, demonstrando a pluralidade de idéias como forma de demonstração da interdisciplinaridade da construção dos conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais.

No terceiro capítulo apresentaremos uma proposta de categorias, formalizando uma interpretação por parte do autor do trabalho sobre os conjuntos de conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais, demonstrando como os atores responsáveis interpretam e re-interpretam conceitos anteriores das práticas da Arte e da produção artística própria dos jogos digitais. Como referencial teórico, embasamos as idéias de hibridização e remediação de acordo com Jenkins (2006) e Bolter (2000), os processos artísticos dos Jogos Digitais de acordo com Bernstein (1986), Isbister (2006), Jenisch (2008), Dille & Platten (2007) e Morris & Hartas (2007), as teorias das artes plásticas, das artes digitais e do cinema com Parramón (1993), Luiten (2000), Strickland (1999), McCLoud (2007, 2008), Zeegen (2005) Lieser (2010) e Chong (2010) e comentários referentes à história dos Jogos Digitais com Gibson (2006), Burnham (2001), Demaria & Wilson (2004), Curran (2004) e Kent (2001).

Como este trabalho tem em sua proposta uma categorização das estéticas visuais presentes nos Jogos Digitais, cada categoria será formalmente demonstrada por um estudo de caso, com estrutura de análise semelhante à Hermenêutica da Profundidade, a fim de exemplificar e elucidar eventuais dúvidas por parte do leitor desta dissertação. Cada estudo de caso tem como objetivo investigar “um fenômeno contemporâneo, dentro de seu contexto da vida real” (YIN, 2001, p. 32).

Por fim, estabeleceremos as considerações finais com um fechamento das idéias discutidas neste trabalho, deixando em aberto possíveis novos rumos de discussão sobre o tema proposto, demonstrando que o enfoque metodológico dirige a pesquisa para uma percepção também exploratória, pois o trabalho em questão “tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e idéias, tendo em vista, a formulação de

problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores” (GIL, 1999, p.43).

3 - A VISUALIDADE DOS JOGOS DIGITAIS COMO FATOR ESTÉTICO

Neste primeiro capítulo, abordaremos o conceito de estética aplicado aos Jogos Digitais, entendendo de que maneira a estética é aplicada neste objeto de estudo, e focaremos nosso trabalho nas chamadas estéticas visuais que tal mídia comporta. Conseqüentemente, elucidaremos neste capítulo quais são os pontos relevantes para a construção de tais imagens, e, numa segunda etapa, relacionaremos tais estéticas visuais junto ao conceito de pós-modernismo.

3.1 - A relação de estética com os Jogos Digitais

Kant (1995) classifica essencialmente a estética como uma ciência que trata da sensibilidade que temos com os objetos, e da maneira como podemos considerá-los belos. “(...) Se a questão é se algo é belo, então não se quer saber se a nós ou a qualquer um importa ou sequer possa importar algo da existência da coisa, e sim como a ajuizamos na simples contemplação (intuição ou reflexão).” (p. 49) Tal contemplação da beleza evoca a idéia de que desenvolvemos uma relação de prazer ao admirar os objetos, que podem se manifestar nas mais diversas formas, como a música, o teatro, as artes plásticas e a poesia.

Sentir prazer ao jogar um Jogo Digital comporta diversos fatores estéticos. Podemos sentir prazer ao ver as imagens que ali estão presentes em uma realidade fictícia, com personagens assumindo a identidade de guerreiras, astronautas ou dançarinas, em cenários e paisagens considerados paradisíacos como castelos, planetas desconhecidos, ou o topo de um prédio de uma grande metrópole, com um belo pôr-do-sol no horizonte. Aliado às imagens, a música e os efeitos sonoros envolvem o jogador em um ambiente, fazendo com que ele chore,

dance ou sinta medo, por exemplo. Embora tais fatores estéticos já estejam presentes em outras mídias, os Jogos Digitais comportam a interatividade, componente estético no qual é um campo discutido pelos *game studies*, e que se relaciona com o prazer que um jogador sente junto à simulação de pilotar um carro de corrida, enfrentar gangues armadas num jogo em primeira pessoa, bem como o de comandar Lara Croft dentro de cavernas em *Tomb Raider* (1996). Brown (2008) considera que a capacidade do público de manipular o conteúdo e a estrutura de uma determinada obra deve ser levada em consideração como um novo princípio estético, próprio dos Jogos Digitais.

Diversos autores discutem a questão dos Jogos Digitais serem considerados uma nova forma de arte. As opiniões dos jogadores normalmente divergem das opiniões dos críticos das chamadas Belas Artes, fato este que acirra as discussões sobre o tema. Entende-se que, o que dificulta um senso comum sobre as divergentes opiniões é a falta da experiência de experimentar o objeto Jogo Digital por parte dos críticos, e, já o jogador, possui dificuldade em analisar criticamente um objeto pelo qual ele tem apego. O jogador, envolvido de maneira emocional com o conteúdo do jogo, faz com que, ao ser indagado sobre uma postura mais crítica sobre o objeto, este não consegue separar o sentimento de uma análise mais formal, influenciando nas suas opiniões sobre se o objeto é arte ou não.

Contudo, o ato de jogar um Jogo Digital reflete-se em uma experiência estética, o que é considerado um dos pontos para uma obra ser considerada Arte (TAVINOR, 2009). Brown desenvolve o seguinte comentário sobre a experiência estética ao jogar *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006):

“The Elder Scrolls IV: Oblivion, é um jogo universalmente elogiado por seus exuberantes gráficos finamente detalhados. Mover-se dentro deste mundo envolvente

é algo como flutuar através de uma pintura do movimento *Schooll Hudson River*, envolvido num banho de serotonina. A paisagem é animada, suave nas bordas, e brilhante. Oblivion não precisamente nos surpreende com o sublime, mas oferece o mesmo prazer que sentimos ao vivenciar uma obra de arte.” (BROWN, 2008, p. 24) ⁵

Poole (2004) comenta que a vida interna de um Jogo Digital estabelece uma relação próxima com a vida interna do jogador, e as respostas que este jogador assume perante o jogo são muito parecidas com as que ele tem, por exemplo, com um filme ou uma obra de arte, tratando-se de uma característica da estética.

“Em parte, a nossa resposta estética para jogos como *Oblivion* vem do nosso senso de presença no mundo virtual, uma experiência intensificada por detalhes como a textura áspera de uma casca de árvore de um pinheiro cinza-marrom, o movimento da grama alta com uma brisa, e as mudanças quase imperceptíveis na luz ambiente pelas horas que passam no mundo do jogo.” (BROWN, 2008, p. 24) ⁶



Figura 01 – Imagem de uma paisagem de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*⁷.

Tavinor (2009) ressalta um fator interessante de discussão sobre a estética dos videogames, referente a quando o prazer estético, como nós entendemos hoje, surgiu:

⁵ Tradução livre do autor: “*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, a game universally praised for its lush finely detailed graphics. Moving within this immersive world is something like floating through a Hudson River Schooll painting in a wash of serotonin. The Landscape is animated, soft around the edges, and glowing. Oblivion does nor quite overwhelm us with the sublime, but it does offer the same pleasure we feel experiencing a work of art.”

⁶ Tradução livre do autor: “In part, our aesthetic response to games like *Oblivion* comes from our sense of presence in the virtual world, one experience intensified by such details as the rough texture of a pine tree’s Gray-brown bark, the play of tall Grass in the breeze, and the nearly imperceptible changes in ambient light as the hours pass in the game world.”

⁷Fonte: http://xbox360media.ign.com/xbox360/image/article/698/698400/the-elder-scrolls-iv-oblivion-20060324070900322_640w.jpg - Acesso em 27 de Setembro de 2010.

“A existência de características estéticas em jogos digitais leva a uma pergunta interessante: quais os primeiros jogos que assumiram esta dimensão estética? Eu não acho que os videogames sempre foram arte. Os títulos que abrangem os primeiros anos dos games, de fato até o início de 1990, são menos artísticos do que os jogos mais recentes. Isso ocorre porque as qualidades estéticas que caracterizam os jogos recentes estão na sua maioria faltando nos jogos anteriores, que eram muito mais orientados em torno das regras. *Pac-Man* tem aparência e design distintos, mas acho que seria um exagero dizer que alguém poderia ter prazer em seu design virtual.” (TAVINOR, 2009, p. 181)⁸

Como já comentado anteriormente, o foco deste trabalho é elucidar a maneira como a estética presente no objeto Jogo Digital é construída, comportando exclusivamente a sua visualidade, ou seja, tudo aquilo que é possível *ver* dentro de um Jogo Digital, e que invariavelmente está relacionado com um conceito estético-visual, seja ele próprio dos Jogos Digitais, ou relacionado a outras mídias. Com isso, deixamos claro que, quando a palavra estética for mencionada neste trabalho, estaremos discutindo apenas seus aspectos visuais.

Como trataremos exclusivamente de aspectos visuais nos Jogos Digitais, consideramos relevante elucidar quais são os elementos componentes desta visualidade. Em suma, tudo aquilo que é visível na tela durante uma sessão de Jogo Digital é tratado como sua visualidade, e podemos dividir estes componentes em: Os *personagens*, que englobam o *avatar* que o jogador controla, assim como os personagens não-controláveis que participam da narrativa; os *cenários*, que são os ambientes pelos quais os personagens desenvolvem suas ações, podendo ter pequena ou grande capacidade de interação; e a *interface gráfica*, que se serve da utilização de ícones e demais símbolos para contextualizar o jogador do que está acontecendo durante o jogo. Ao considerarmos cada um destes componentes, entendemos que

⁸ Tradução livre do autor: “*The existence of aesthetic features in videogames leads to an interesting question: when did games first take on this aesthetic dimension? I do not think that videogames have always been art. The games spanning the early years of gaming, indeed up to the early 1990s, strike much as artful than recent games. This is because the aesthetic qualities that characterize recent games are mostly missing in earlier games, which were far more orientated around gameplay. Pac-Man has a distinctive look and design, but I think it would be a stretch to say that one might take pleasure in its virtual design.*”

estes comportam não apenas imagens estáticas, mas também as suas animações, atreladas às visualidades, pois os Jogos Digitais são criações de design em movimento.

Os personagens são o componente central em maior parte dos Jogos Digitais contemporâneos, em que a interatividade e a narrativa se desenvolvem tomando como foco as ações do *avatar* do jogador dentro dos cenários. Nic Kelman (2006) apresenta em seu livro “Video Game Art” a idéia de alguns estereótipos em relação a apresentação dos personagens de Jogos Digitais, que podem servir de referência, que são eles: *O herói sem rosto*, presente em jogos como *Halo 3* (2007), que são jogos com visão em primeira pessoa, referente a uma visão subjetiva também presente no cinema; *a mulher-fetice* como protagonista, mulheres com trajes e conceitos que incitam um ato de sedução ao jogador, tendo como exemplo Lara Croft; *o homem do dia-a-dia*, personagens dito “comuns”, sem poderes ou habilidades no início do jogo, mas que evoluem durante a narrativa, seja em características físicas ou comportamentais, populares em Jogos Digitais do gênero RPG, como Cloud, de *Final Fantasy 7* (1997); e *o mal que pratica o bem*, personagens de moral questionável como vampiros, lobisomens e assaltantes, que praticam boas ações em prol da narrativa, como o zumbi Stubbs, de *Stubbs The Zombie* (2005).

Complementando a proposta de estereótipos de Kelman, ressaltamos também a existência de personagens vistos em Jogos Digitais contemporâneos que são também de moral questionável, e assim a mantém durante o decorrer da narrativa do jogo. Personagens como Niko Bellic, de *Grand Theft Auto IV* (2008) trazem ao jogador a experiência de andar fora da lei, e sentir prazer com isso.

Além dos personagens, outro componente faz parte da estética visual, que são justamente os cenários por onde os jogadores exploram a história do jogo. Tais cenários, embora para um desconhecedor da produção artística dos Jogos Digitais, tenham uma relação direta com a concepção de cenários para cinema, estes necessitam de uma produção considerada mais extensiva, do que comparada em outras mídias. Isto por que o design da construção destes cenários não comporta apenas a utilização de cores, iluminação e referências, por exemplo, mas deve prever que o jogador poderá passar tempo considerável admirando o conteúdo, sobre os mais diversos ângulos que escolher:

“Quando os artistas trabalhavam na construção de mundos em mídias antigas, eles tinham que criar apenas a ponta do iceberg. Nunca precisamos ver a cor do céu sobre Mordor no dia de nascimento de Sauron, nunca precisamos ouvir as primeiras palavras que Macbeth disse a sua esposa, nunca precisamos ver o lixo sendo retirado ao se seguir a viagem de Cleópatra a Roma. Atualmente, os artistas dos jogos têm um trabalho muito maior. Eles precisam criar todo o iceberg. Nos Jogos Digitais, você pode caminhar por trás dos prédios de Dodge City, então já não são mais suficientes as maquetes de compensado, como eles usavam no cinema.” (MORRIS & HARTAS, 2004, p. 8) ⁹

Nos primeiros Jogos Digitais, os cenários eram apenas um fundo preto, ou então parte da composição do desafio do jogo, ou seja, tinham a funcionalidade como principal objetivo. A tecnologia 2D avança, e diversos elementos, como uma maior quantidade de cores disponíveis, e a introdução da isometria, fazem com que os cenários não apenas tenham aspectos funcionais, mas comecem a trazer aspectos estético-visuais aos ambientes dos personagens na tela. Contudo, a construção destes cenários 2D é muito parecida com a do cinema, por exemplo, pois cabe ao designer decidir o que o jogador pode ver, graças à limitação tecnológica da interatividade. Tudo isto muda com o advento da tecnologia 3D, pois

⁹ Tradução livre do autor: “When artists used to create worlds in older media, they had to create only the tip of the iceberg. We never needed to see the color of the sky over Mordor on the day of Sauron’s birth, never needed to hear the first words Macbeth spoke to his wife, never needed to watch the litter being swept up following Cleopatra’s ride through Rome. These days, game artists have a much bigger task. They have to create the whole iceberg. In games, you can walk around behind the buildings in Dodge city, so it isn’t enough anymore just to make do with plywood facades, like they used to do in the movies.”

ela permite que a câmera do jogo passe a ser controlado pelo jogador, e não mais justaposta de acordo com a intenção do *game designer*.

“Existe um mundo virtual, do outro lado da tela, e um mundo real, deste lado. Tudo o que coloca ambos em contato é, por definição, interface.” (ASSIS, 2007, 34) Partindo de tal definição, podemos entender que todos os elementos componentes na relação entre o jogador e um jogo de videogame, seu *hardware* (*joysticks*, *headsets*, pistolas, etc, para videogames de console... e teclado, *mouse*, entre outros para PC) e *software* (o Jogo Digital em si, envolvendo todos os gráficos, as músicas e efeitos sonoros) configuram-se no que é interface. Neste trabalho consideraremos para o estudo apenas as interfaces gráficas dos Jogos Digitais, ligadas aos Conceitos Estético-Visuais, que, definidos por Schuytema (2008), são constituídas principalmente pelos seguintes elementos: Janela principal – Que é onde a ação do jogo acontece; Barra de ações – Caixa ou linha de ícones contendo as ações que podem ser feitas dentro do jogo; Medidores de status – Descrições gráficas de dados quantitativos como energia, *mana*, força, velocidade, *loading* e etc; Mapa – Demonstra a localização do jogador no cenário do jogo, assim como objetos e detalhes do cenário e *Text Parser* – Caixa de entrada de textos, que analisa a estrutura gramatical de uma entrada, desencadeando ações no jogo.

O sistema *Text Parser* teve considerável utilização durante o surgimento e popularização dos chamados *adventure games*, mas foi, com o passar dos anos, sendo gradativamente sendo substituído por novas soluções gráficas que solucionassem sua funcionalidade de maneira mais intuitiva por parte do jogador. Configura-se como um sistema em que o jogador, ao decidir realizar uma ação, seja ela qual fosse, deveria escrever no teclado do computador frases de comando em uma caixa de diálogo, em inglês, para o *avatar*

do jogador se mover, pegar e utilizar objetos, entre outras possíveis ações, onde o Jogo Digital *Leisure Suit Larry* (1987) tem lugar de destaque em sua utilização. A dificuldade deste sistema é que o jogo tornava-se restrito a jogadores que dominem a língua inglesa, com um bom conhecimento de vocabulário, restringindo o mercado disponível para o produto, e ainda assim, mesmo para um jogador deste suposto nível, ruídos de comunicação eram visíveis:

“Essencialmente, o jogador tinha que adivinhar a resposta esperada pelo designer do jogo, então, se o comando requerido fosse ‘Pegar chave-inglesa’ e você tivesse digitado ‘Pegar chave de boca’, você receberia uma mensagem comum de não ter sido compreendido.” (SMITH, 2008, p. 31)¹⁰



Figura 02 – O *Text Parlor*, reconhecível pelo texto digitado como linha de comando, em *Leisure Suit Larry*¹¹.

Levando-se em consideração que iremos tratar neste trabalho exclusivamente das estéticas visuais dos Jogos Digitais, um fato deve ser clarificado: embora quase todos estes jogos sejam de natureza pictórica, onde, hoje em dia, a representação das figuras em 3D seja praticamente uma norma, muitos jogos antigos eram baseados exclusivamente na

¹⁰ Tradução livre do autor: “Essentially, the player had to guess the game designer’s expected response, so if the required command was ‘Pick up wrench’ and you typed ‘Pick up spanner’, you’d be met with an all-too-familiar message of not being understood.”

¹¹ Fonte: http://www.emuparadise.org/GameBase%20Amiga/Screenshots/L/Leisure_Suit_Larry_-_In_the_Land_of_the_Lounge_Lizards_1.png - Acesso em 30 de setembro de 2010.

manipulação de textos, como *Hunt the Wumpus* (1972) e *Colossal Cave Adventure* (1976), apresentando uma natureza estética fora dos padrões. (TAVINOR, 2009, p. 27)

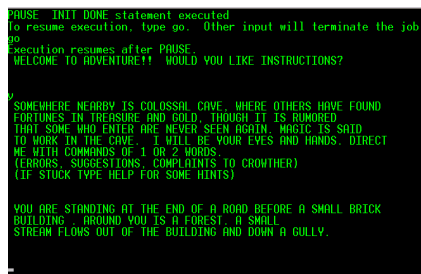


Figura 03 – Imagem de *Colossal Cave Adventure*¹².

Umberto Eco discute sobre a questão estética em duas obras, que são *História da Beleza* (2004) e *História da Feiúra* (2007). Tais obras explicam o padrão de dois vértices da questão estética, em que uma trata da relação do homem com a estética do dito Belo, e a outra com a estética do dito Grotesco. Ao longo dos tempos, nossas relações de prazer com os objetos e imagens presentes na história têm relação direta com tais vértices, e, no caso dos Jogos Digitais, tais relações não se configuram diferentes.

3.1.1 - A representação do Belo nas estéticas visuais dos Jogos Digitais

Eco (2004) defende a idéia de que o Belo é um adjetivo utilizado para identificar algo que nos agrada, assim como “gracioso”, “bonito” ou “soberbo”, e que em diversas épocas históricas a associação daquilo que é Belo com aquilo que é Bom tinha considerável relação.

A concepção daquilo que é Bom refere-se a algo que gostaríamos de ter, podendo materializar-se de diversas maneiras, como uma honesta riqueza ou um amor correspondido,

¹² Fonte: <http://www.lauppert.ws/screen1/advent.png> - Acesso em 2 de novembro de 2010.

ou então Bom é algo que admiramos, de acordo com algum princípio dito ideal, como ajudar a um necessitado ou morrer por uma causa nobre. Neste caso, não é algo que necessariamente desejamos para nós, mas temos admiração pelo ato ou pela condição que o dito Bom se transparece.

Com isso, há de se separar os conceitos de Belo e Bom, pois Belo é aquilo que se fosse nosso, nos deixaria felizes, mas, se não pudéssemos o ter, não deixaria de ser Belo:

“Podemos considerar alguns seres humanos belíssimos, mesmo que não os desejemos sexualmente, ou que saibamos que nunca poderão ser nossos. Se, ao contrário, se deseja um ser humano (que além do mais poderia até ser feio) e não se pode ter com ele as relações almejadas, sofre-se.” (ECO, 2004, p. 10)

As representações do Belo ao longo da história são as mais diversas, evocando a beleza dos artistas, filósofos e das musas que formavam o ideal estético na Grécia antiga, os vitrais e demais ornamentos da Idade Média, a beleza corporal das damas da época do Renascimento, os objetos da Era Vitoriana, do Art Nouveau e Art Déco, e, nos tempos modernos, a beleza presente nas mídias como o cinema e a beleza do consumo.



Figura 04 – A beleza no cinema representada por Audrey Hepburn em *Bonequinha de Luxo* (1961) ¹³.

¹³ Fonte: http://www.posters.ws/images/382097/audrey_hepburn.jpg - Acesso em 24 de Setembro de 2010

Estas representações que surgiram ao longo da história tomam forma nos imagens dos Jogos Digitais, como dito antes, em seus personagens, cenários e interfaces gráficas, e os jogadores interpretam tais representações presentes nos Jogos Digitais não diferentes de como se estivessem diante de outra mídia:

“Eu não quero tomar uma posição sobre a existência distinta de propriedades estéticas ou a putativa faculdade de gosto, mas eu acho que é bastante claro que temos um vocabulário estético que é utilizado para descrever as propriedades e as experiências oferecidas tanto por obras de arte como por cenas naturais. Os jogadores também empregam grande parte do mesmo vocabulário estético, e os jogos parecem sim trazer uma grande quantidade de prazer através da sua capacidade de beleza.” (TAVINOR, 2009, p. 180)¹⁴

Em *Final Fantasy XIII* (2010), a representação da beleza torna-se presente na construção de seus personagens e cenários. Em sua animação inicial, na qual podemos ver uma compilação de cenas das *cutscenes* do jogo, o foco está centrado na riqueza das expressões dos personagens, assim como nos detalhes dos olhos, cabelos, tons de pele, evocando um preciosismo técnico na elaboração destas imagens, com o intuito de surpreender e agradar os jogadores.



Figura 05 – Imagem da *cutscene* de abertura de *Final Fantasy XIII*, com foco no rosto da personagem

*Lightning*¹⁵

¹⁴ Tradução livre do autor: “I do not mean to take a position on the distinctive existence of aesthetic properties or the putative faculty of taste, but I think it is clear enough that we do have an aesthetic vocabulary that is employed when describing the properties and experiences afforded both by artworks and natural scenes. Gamers also employ much of the same aesthetic vocabulary, and games do seem to afford a great deal of pleasure through their capacity of beauty.”

¹⁵ Fonte: http://awsmnerdytime.files.wordpress.com/2010/01/final_fantasy_xiii_large.png - Acesso em 27 de Setembro de

Durante o desenvolvimento da história do jogo, a visualização dos cenários podem evocar sensações de admiração e contemplação por parte do jogador. Ao prosseguir no decorrer do jogo, e chegar ao capítulo 6, em que o jogador passa a controlar a personagem Vanille, ao subir uma determinada colina, o jogador é surpreendido pela possibilidade de contemplar uma vasta floresta, marcada por um detalhismo gráfico, em um grande plano geral, na qual o surgimento de tal cenário visivelmente não possui função relevante ao desenvolvimento da narrativa. A floresta está lá apenas para a pura contemplação e admiração por parte do jogador. Tal cena recebeu o nome de *The Sunleth Waterscape*.



Figura 06 – O grande plano geral em *The Sunleth Waterscape*, de *Final Fantasy XIII*¹⁶.

O Jogo Digital, dada a sua natureza de congregar em cada título diversos aspectos estético-visuais que se complementam, característica esta do período da pós-modernidade, fecha com a idéia de Eco, que afirma que “os *Mass Media* não apresentam mais nenhum modelo unificado, nenhum ideal único de beleza” (2004, p. 426).

¹⁶ Fonte: <http://ff13wiki.org/images/sanres.JPG> - Acesso em 27 de Setembro de 2010

3.1.2 - A representação do Feio nas estéticas visuais dos Jogos Digitais

O Feio, assim como o Belo, sempre teve suas representações ao longo da história, mas, de maneira diferente de sua antítese, não possuiu uma definição filosófica como tal. Assim, a falta de documentação explicativa sobre o Feio torna o tema complexo de se discutir. Assim como o Belo, diferentes culturas podem não compreender o que é Feio para uma e para outra. Um arqueólogo pode encontrar uma máscara antiga, de aparência desagradável, enterrada em um ponto de uma escavação e não saber distinguir de que maneira o povo que gerou tal máscara o entenda como Belo ou Feio. “Poderia parecer desagradável a imagem de um Cristo flagelado, ensangüentado e humilhado, cuja aparente feiúra corpórea inspira empatia e comoção a um cristão.” (Eco, 2007, p. 10)

Entende-se assim que o Belo e o Feio são relativos cada um aos tempos e as culturas, o que não significa que não se tenha tentado vê-los como padrões definidos em modelos estáveis. Eco (2007) cita Nietzsche, ao dizer que a beleza e a feiúra são referenciadas a um modelo “específico”, onde o Feio era definido como tudo aquilo que continha erros em sua natureza ou era considerado híbrido, que funde inadequadamente aspectos de duas espécies diversas.



Figura 07 – As criaturas híbridas de Mathias Grünewald, na obra *Tentações de Santo Antônio*, de 1515. ¹⁷

Contudo, Eco (2007) discute, ao citar a obra *Estética do Feio*, de Karl Rosenkrantz, que o Feio não pode ser considerado apenas a antítese do Belo, mas sim uma forma autônoma, discutindo a presença do Feio na natureza, na espiritualidade, nas artes, na assimetria e desarmonia, no desfiguramento e na deformação, e nas suas várias formas de repugnância.

Da mesma maneira que os Jogos Digitais possuem uma representação do Belo em suas imagens, o Feio também tem seu lugar de espaço, não em quantidade menor, mas representativo de forma pelo menos igual ou até mesmo maior do que o Belo, dadas o tamanho das discussões morais sobre as imagens dos Jogos Digitais, presentes nas mídias de massa, apresentam:

“Jogos Digitais geram uma quantidade de preocupações morais que (...) parecem ser mais pronunciadas em tempos recentes. Dois problemas parecem

¹⁷Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_LjNfhophxvM/TDyEUvafGvI/AAAAAAAAAVI/QBbsZyIGgTA/s1600/Gruen.jpg - Acesso em 14 de Novembro de 2010.

relacionados: porque os jogos recentes são mais sofisticados artisticamente, particularmente nos termos de suas qualidades gráficas, onde o conteúdo imoral dos jogos parece ser mais realista e preocupante. Um jogo como o pós-apocalíptico *Fallout 3*, por causa de seu brilhantismo gráfico, pode expressar a violência de uma maneira muito visceral, tornando as imagens que ele apresenta bem mais chocantes: o game é repleto de tomadas em slow-motion de desmembramentos e pedaços de corpos explodindo. (TAVINOR, 2009, p. 8)¹⁸



Figura 08 – Cabeça explodindo em *Fallout 3* (2008)¹⁹.

Contundente é o fato que, embora criaturas consideradas demoníacas, como monstros, zumbis e etc, deveriam por natureza nos trazer repulsa, nos Jogos Digitais estas imagens evocam no jogador também um efeito de admiração e contemplação, em virtude de seu preciosismo gráfico, os quais o jogador sente a vontade de observar a imagem e verificar as veias saltadas, os cortes nos rostos e a visível gangrena na pele de alguns personagens, por exemplo. Eco (2004) comenta:

¹⁸ Tradução livre do autor: “*Videogames generate a host of moral worries that (...) seem to be more pronounced in recent times. Two issues seems related: because recent games are more artistically sophisticated, particularly in terms of their graphical qualities, the immoral content of games seems all the more lifelike and hence worrying. A game like the post-apocalyptic role-playing shooter Fallout 3, because of its graphical brilliance, can depict violence in a very visceral way, thereby making the images it presents all the more shocking: the game is filled with slow-motion shots of dismemberment and exploding body parts.*”

¹⁹ Fonte: <http://lordofgamer.files.wordpress.com/2009/12/fallout3-ahcrap.jpg> - Acesso em 27 de Setembro de 2010

“(...) admite-se um determinado princípio que é observado quase que uniformemente: embora existam seres e coisas feias, a Arte tem o poder de representá-los de modo belo, e a Beleza (ou pelo menos a fidelidade artística) dessa imitação torna o Feio aceitável. Os testemunhos dessa concepção não faltam, de Aristóteles até Kant. Se nos restringirmos, portanto, a tais reflexões, a questão é simples: existe o Feio, que nos repugna em estado natural, mas que se torna aceitável e até agradável na arte, que exprime e denuncia ‘belamente’ a feiúra do Feio, entendido em sentido físico e moral.” (p. 133)

Embora a opinião pública e os meios de censura interfiram no conteúdo dos Jogos Digitais, a fim de controlar este tipo de imagens, vários jogos oferecem uma opção de auto-censura, à escolha ou não do próprio jogador. Diversos títulos, como as versões para consoles de *Mortal Kombat* (1992), mantêm em suas opções a possibilidade do jogador vivenciar o jogo com ou sem cenas violentas, retirando as imagens sanguinolentas, por exemplo.

Em *Call of Duty, Modern Warfare II* (2009), o jogador tem a possibilidade de pular um dos estágios do jogo, considerado violento. Tal estágio possui uma sequência de imagens: o jogador atua como um terrorista dentro de um aeroporto. Embora dentro da narrativa do jogo o jogador seja um policial, nesta etapa ele deve agir infiltrado junto a um grupo de terroristas, e seus atos devem estar de acordo com as ideias do grupo. Sua função inicial dentro do estágio é eliminar as pessoas inocentes que ali aguardam seu voo, realizando um massacre, e depois confrontar as equipes policiais que surgirem em seu caminho. O jogador não possui a opção de apenas transitar pelo cenário com os terroristas, pois, caso ele não mate os inocentes, será identificado como um traidor, e será eliminado. Ou seja, o jogador não possui a opção de agir pelo bem, mesmo que o queira, ou não poderá avançar dentro da narrativa.



Figura 09 – O massacre no aeroporto em *Call of Duty, Modern Warfare II*²⁰.

O Feio em si, quando visto não apenas nos Jogos Digitais, mas também em outras formas de representação, pode ser entendido como uma vanguarda, como indício da chegada de novas transformações em uma determinada cultura (Eco, 2007). O Feio assim proposto, não se trata de meras representações belas de coisas feias, mas “feias representações da realidade” (p. 365), abrindo discussões sobre a moralidade do mundo em que vivemos, onde os questionamentos sobre a permanência da violência nos conteúdos dos Jogos Digitais tem forte relação com esta premissa.

3.2 – A Pós-Modernidade aplicada às estéticas visuais dos Jogos Digitais

A modernidade se refere, em suma, ao estabelecimento de uma novidade. É, em seu limite, o novo, ou o original. Entende-se que o estabelecimento de uma nova idéia, que sirva de referência para a criação de outras, tem como característica o fato de ser moderno. Ela atua

²⁰ Fonte: <http://www.ripten.com/wp-content/uploads/2009/11/modern-wf2-airport-terrorism.jpg> - Acesso em 27 de Setembro de 2010

nos mais diversos campos de análise, em que aquilo que é dito original ganha força como uma possível base de pensamento, sendo mediada pelo tempo e espaço, ou seja, aquilo que é considerado moderno em uma determinada cultura pode não ser assim considerada por outra, em condições de tempo e espaço diferentes. (COELHO NETTO, 1995)

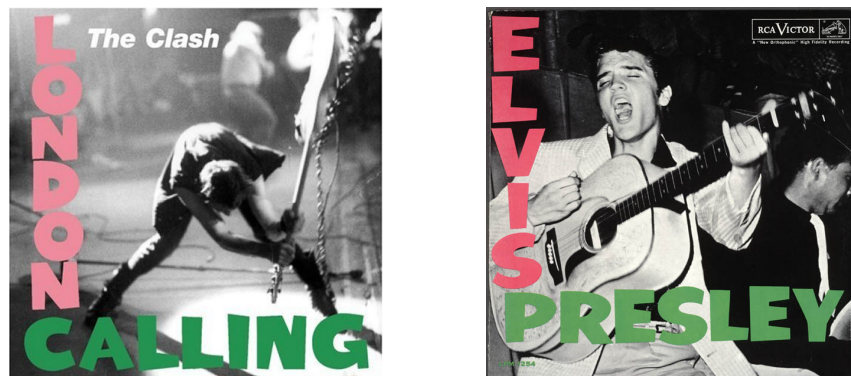
A discussão sobre a pós-modernidade surgiu no final dos anos 60 e no início dos anos 70. Passou-se a entender que o momento vivido na contemporaneidade é um momento de transformações, às quais se valoriza mais a diversidade de idéias, do que a uniformidade presente no período modernista, formando-se assim novas associações, em que o novo passa a ser o “pós-novo”:

“Na tradição modernista, o contexto da arte era considerado estável - foi idealizado no âmbito do museu universal. A inovação consistiu em colocar uma nova forma, uma coisa nova, neste contexto estável. Em nossa época, o contexto é visto como mutável e instável. Assim, a estratégia da arte contemporânea consiste em criar um contexto específico, que pode fazer com que uma determinada forma ou coisa tenha outro olhar, novo e interessante - ainda que esta forma já tenha sido coletada antes.” (STOCKBURGER, 2007, P. 27) ²¹

Tanto nos âmbitos artísticos ou intelectuais, a pós-modernidade surge como uma alternativa de trazer novas propostas, sem necessariamente romper com o passado, mas mostrando novas interpretações. No exemplo seguinte, vemos a capa do disco *London Calling*, lançado em 1979, da banda *The Clash*, tendo referência como homenagem a capa do primeiro disco de Elvis Presley, de 1956. Embora esta referência pareça uma mera cópia, o significado por trás dos dois discos é o mesmo: Em 56, a imagem da rebeldia juvenil estava presente na figura de Elvis, que apresentou o *Rock and Roll* e uma nova forma de pensar ao mundo, e, em 79, a imagem do guitarrista da banda *The Clash* quebrando a guitarra tem o

²¹ Tradução livre do autor: “In the modernist tradition, the art context was regarded as stable – it was the idealized context of the universal museum. Innovation consisted in putting a new form, a new thing, in this stable context. In our time, the context is seen as changing and unstable. So the strategy of contemporary art consists in creating a specific context which can make a certain form or thing look other, new and interesting – even if this form was already collected before.”

mesmo significado, mas em épocas diferentes, pois apresenta a rebeldia do *Punk*, movimento de contestação que surgiu neste período. Fica explícito então o motivo da homenagem.



Figuras 10 e 11 – Capas de *London Calling* e Elvis Presley. ²².

Os Jogos Digitais são, *a priori*, uma mídia pós-moderna, e as características que os definem desta maneira são diversas. Considerando-se exclusivamente seus conceitos estético-visuais como Pós-Modernos, podemos relacionar os seguintes aspectos: A associação de novas tecnologias, a figura do profissional envolvido na produção artística dos jogos, a referência de outras formas de arte, a construção dos personagens, cenários e narrativas, e, principalmente, a sua relação contemporânea com o cinema e as outras mídias.

A constante introdução de novas tecnologias trouxe uma grande expansão de possibilidades gráficas, graças à maior capacidade de resolução, e a melhoria da composição e processamento de gráficos 3D, recursos estes ligados à busca de novas imagens que permeiem este universo. Assim, foge-se da padronização, valorizando-se a convergência de idéias, característica da pós-modernidade, que vem a “preferir o que é positivo e múltiplo, a diferença à uniformidade, os fluxos às unidades, os arranjos móveis aos sistemas”. (HARVEY apud FOUCAULT, 1992, pg. 49)

²² Fontes: <http://www.oesquema.com.br/trabalhosujo/wp-content/uploads/2010/01/london-calling-clash.jpg> e <http://allthatmess.files.wordpress.com/2009/03/elvis2.jpg> - Acesso em 28 de Setembro de 2010.

Em outra instância, podemos levar em consideração a figura do profissional envolvido na produção artística dos jogos contemporâneos. Profissionais como ilustradores, artistas de *storyboard* e artistas 3D hoje transitam livremente entre mídias ditas tradicionais, como a TV e o cinema, e os Jogos Digitais, adaptando-se quando necessário, mas sem perder a essência de seu trabalho. As funções dentro de cada mercado se confundem e se complementam, onde as experiências e soluções desenvolvidas para um meio acaba por migrar para outro:

“Estas pessoas envolvidas no design artístico e estético de mundos, culturas, criaturas, níveis, personagens e itens do Jogo Digital praticam uma função similar àqueles envolvidos em produzir tais aspectos para o cinema e outros trabalhos artísticos.” (TAVINOR, 2009, p. 9) ²³

Outra característica Pós-Moderna evidenciada em parte dos títulos presentes no mercado é a falta de uma autoria, um nome que se destaque como o artista exclusivo de um determinado game:

“(…) Como o cinema, Jogos Digitais são agora produções, às vezes, de um grande número de pessoas. Embora o produtor principal, o escritor, ou o designer possa ter uma função importante a dizer, aquilo que eventualmente se vê é um esforço colaborativo, e não a expressão de um único indivíduo. No entanto, dadas as diversas funções dos Jogos Digitais como jogos, narrativas e mundos gráficos, e da alienação de seu projeto em grupos especializados, responsáveis por cada aspecto, certa quantidade de controle criativo na ponta da lança pode ser exercido em termos de seleção, mesmo que uma grande parte dos projetos atuais sejam concebidos a partir de um grande número de artistas.” (TAVINOR, 2009, p. 188) ²⁴

²³ Tradução livre do autor: “Those people involved in the artistic and aesthetic design of worlds, cultures, creatures, levels, characters, and items found within videogame practice a craft similar to those involved in producing such aspects in film and other works of art.”

²⁴ Tradução livre do autor: “(…) Like film, videogames are now productions of sometimes vast teams of people. Though a principal producer, writer, or designer might have a significant say, what we eventually get is a collaborative effort, and not the expression of a single individual. Nevertheless, given the diverse functions of videogames as games, narratives, and graphical worlds, and the divestment of their design into specialized groups responsible for each aspect, some amount of creative control at the head of the chain can be exerted in terms of selection, even if a great deal of the actual designs is aggregated from a large number of artists.”

Na realidade, a suposta autoria é evidente em alguns casos, contando com nomes como Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), Will Wright (*The Sims*, *SimCity*), Shigeru Miyamoto (*The legend of Zelda*) e Sid Meier (*Civilization*), mas entendemos estes nomes apenas como a chamada “mente criativa” por trás da concepção destes jogos, e não aqueles que, como Tavinor comenta, são responsáveis por todos os aspectos de produção de cada jogo, diluídos entre os integrantes de cada equipe.

A falta de autoria também torna-se um atrativo para os jogadores, quando eles têm a oportunidade de participar na criação do conteúdo dos jogos, mesmo que esta característica não tenha sido idealizada pela produtora do jogo ou pelo autor principal. Tal característica gera uma classificação diferente aos jogos digitais, que são os chamados *MODs*, onde os jogadores quebram o código do jogo e interferem como quiserem. Em sua definição, os *MODs* se referem a uma modificação ou adição ao conteúdo de um jogo, gerado por uma terceira pessoa, fora da equipe original de desenvolvimento. Podem ser uma modificação simples, como alterar um diálogo, ou complexa, como toda a natureza do jogo. (BROWN, 2008). Em *The Sims* (2000), muito do conteúdo estético-visual disponível para *download* não foi produzido pelo estúdio de criação, mas pelos próprios jogadores:

“Muitos websites oferecem modificações adicionais do programa e dezenas de milhares de objetos que originalmente não vêm com o software podendo ser adquiridos destes sites criados por fãs. Wright diz que aproximadamente 90 por cento do conteúdo agora visto em ambientes de *The Sims* foi gerado por fãs.” (CROCKET, 2007, p. 222)²⁵

²⁵ Tradução livre do autor: “Many websites offer additional modifications of the program and tens of thousands of objects which did not originally come with the program may be acquired from these “fan” sites. Wright says nearly 90 per cent of the content now seen in Sims environments is ‘fan’ generated.”



Figura 12 – Tela mostrando diversos objetos e personagens em *The Sims*²⁶.

Tal autoria sugere uma espécie de auto-expressão artística, dando ao jogador a possibilidade de interferir no produto, criando personagens, objetos e cenários, mesmo que este jogador não pense em si mesmo como um artista. Sua forma de expressão parte da apropriação de elementos do imaginário do jogador, comumente baseado em imagens formadas por uma cultura que tem a publicidade e propaganda como principal influenciador.

“Observadores da cultura digital apontam para o surgimento do fenômeno dos conteúdos gerados pelos usuários que são ‘fãs’, como a criação de filmes e níveis de *Quake*, avatares personalizados, falsificações de fotografias que viajam pela Web em e-mails enviados como piadas, blogs, e muitos outros fenômenos semelhantes como prova da forma como estes autores estão utilizando as ferramentas digitais e materiais digitalizados para se auto-expressar e, talvez, por coincidência, subverter o *status quo*.” (CROCKET, 2007, p. 222)²⁷

Henry Jenkins (2006) define este fenômeno como Cultura Participatória, onde produtores e consumidores não ocupam mais lugares separados, mas participam entre si em

²⁶ Fonte: <http://gogaminggiant.com/wp-content/uploads/2009/09/Sims.jpg> - Acesso em 2 de Novembro de 2010

²⁷ Tradução livre do autor: “*Observers of digital culture point to the rise of “fan” or user-generated phenomena such as the creation of Quake movies and levels, customized avatars, faked photographs which tour the Web in e-mail jokes sent to others, blogging and many similar phenomena as evidence of the way lay authors are utilizing digital tools and digitized materials to self-express and, perhaps, coincidentally, subvert the status quo.*”

diferentes níveis de interação. Com isso, empresas passaram a levar em consideração esta capacidade diferenciada de interação com seus públicos, e a incorporaram em seus títulos. Como exemplo, destacamos *Little Big Planet*, lançado no ano de 2008, para o console Playstation 3, que possui a idéia da colaboração por parte dos jogadores como um de seus grandes atrativos, onde esta possibilidade foi determinada pelos próprios idealizadores do jogo. Os jogadores têm a oportunidade de criar níveis próprios, sendo que o próprio jogo oferece uma ferramenta de edição, a fim de ser publicada numa rede em que os jogadores podem acessar e compartilhar livremente suas criações.



Figura 13 – Imagem contendo algumas das vestimentas do personagem *Sack Boy*, de *Little Big Planet*²⁸.

Diferente de épocas anteriores, os Jogos Digitais contemporâneos possuem uma linguagem visual semelhante a do cinema, onde nota-se uma evolutiva convergência entre estes produtos considerados originalmente distintos. Esta relação entre os dois meios começou a tomar forma com a introdução do armazenamento dos jogos em mídias digitais, como o CD (graças à capacidade de armazenamento e qualidade digital das imagens que estes novos suportes possibilitavam) e ao trabalho de equipes de arte de jogos que passaram a integrar diretores e demais profissionais da área do cinema, como George Lucas no *game Maniac*

²⁸ Fonte: <http://gameaxis.com/wp-content/uploads/2010/05/littlebigplanet-1.jpg> - Acesso em 2 de Novembro de 2010

Mansion (1987), onde foram introduzidas as primeiras *cutscenes* (animações não-interativas com a função de avançar a trama do game, onde o jogador passa a assumir a função de expectador e não de *interator*). (SMITH, 2008)

Esta característica da convergência é discutida por Jenkins (2006) como um ponto de referência da colisão de antigas e novas mídias, sugerindo uma possibilidade de reestruturação do mercado de entretenimento, em formas complexas de união de mídias consideradas originalmente distintas. Seguindo esta tendência, o jogo *Enter the Matrix* (2003) foi o primeiro jogo a trabalhar com uma tendência atual na indústria do entretenimento: ao mesmo tempo em que os dois últimos filmes da série *The Matrix* eram filmados, o jogo digital era produzido, com conteúdo narrativo que complementa a história contada nos filmes, assim como o conteúdo visual não tinha mais produção exclusiva: todo este material era utilizado para ambos os fins, os filmes e o jogo digital. O filme de animação *Avatar*, lançado em 2009, teve processo de produção semelhante, onde todo o material produzido em 3D foi distribuído entre o jogo digital e o filme simultaneamente. A convergência, no que tange as estéticas visuais, denota-se no diálogo dos atores responsáveis pelos processos artísticos, assim como na utilização de um Conceito Estético-Visual unificado para as mídias diversas.

Outro fator em que podemos considerar os Jogos Digitais contemporâneos como pós-modernos incide na criação visual dos personagens e nos enredos em que eles estão inseridos. Comentamos anteriormente de alguns modelos de estereótipos, mas arquétipos de personagens também podem servir de referência:

“Arquétipos dos mitos e das lendas, como ‘o velho sábio’, o ‘herói’ ou o ‘trapaceiro’ também podem ser usados para proporcionar uma variedade de desejos e visões de mundo... ao mesmo tempo em que explora valores universais que transcendem todo gênero ou cultura.” (MCCLLOUD, 2008, p. 68)

O criador de um determinado personagem pode basear seu trabalho a partir de um conceito já existente, adaptando-o às suas intenções de produção e bagagem cultural. Lara Croft, por exemplo, segue uma influência direta de *Indiana Jones* (1981), personagem criado por George Lucas e Steven Spielberg para a série de filmes com o mesmo nome. A influência é, assim então, adaptada ao discurso proposto pelo desenvolvedor, onde vemos Lara como uma versão feminina de *Indiana Jones*, mas com elementos do discurso que a tornam diferente da proposta original, como a idéia de se ter uma mulher como protagonista, com atitudes e circunstâncias psicológicas influenciadoras que influenciam em seu visual.

Metal Gear Solid, produzido no Japão no ano de 1998 para o console Playstation, possui um conceito estético-visual em que sua criação está intimamente ligada à influência da cultura norte-americana no Japão. Hideo Kojima, criador do jogo, ao desenvolver o conceito visual do personagem *Solid Snake*, protagonista da trama, baseou-se na idéia da figura do *GiJoe* (soldado norte-americano), e de um personagem chamado *Snake Plisken*, protagonista dos filmes *Fuga de Los Angeles* (1996) e *Fuga de Nova Iorque* (1997). Junto destas influências, outros elementos estão na trama, mas são estes descendentes de uma cultura pop japonesa, englobando as imagens dos *animes* e da leve pornografia presente nas páginas dos *mangás* destinadas ao público adolescente masculino. A hibridização, salientando justamente esta união de culturas distintas, veio a se tornar um dos fatores de sucesso do jogo no mercado.



Figuras 14 e 15 – O personagem Snake Plissken, interpretado por Kurt Russel, e uma imagem conceitual de Solid Snake²⁹.

Apesar das características citadas anteriormente terem cada uma sua participação dentro da discussão da pós-modernidade nas estéticas visuais dos Jogos Digitais, salientamos neste momento do texto a característica que consideramos de maior relevância, que é a capacidade destas estéticas visuais de realizar uma mimese em relação a outras mídias. O conceito de mimese, ou a plena imitação, é entendido por Aristóteles como uma tendência humana, e é a base do aprendizado e das artes:

“A imitação é natural aos seres humanos desde a infância (e isso nos diferem dos outros animais, ou seja, tendo uma forte propensão para a imitação, e no aprendizado de nossas primeiras lições através da imitação), assim como o prazer universal nas imitações. O que acontece na prática é uma prova disso, nós temos prazer em ver as imagens mais precisas possível dos objetos, o que, por si só, causam sofrimento quando os vemos.” (BROWN apud ARISTÓTELES, 2008, p. 27)³⁰

A idéia de mimese é defendida por Bolter (2000), no que considera este fenômeno pelo nome de *remediação*, recorrente a todas as novas mídias que surgem, que, para receber a aceitação do público, tentam se parecer com outras formas de mídia anteriores, até atingirem uma maturidade e se firmarem como uma mídia de expressão própria. Este conceito se aplica

²⁹ Fontes: http://www.movieguys.org/wp-content/uploads/snake_plissken_escape_from_new_york.jpg e

http://www.selectgame.com.br/wp-content/uploads/metal_gear_solid_topo.jpg - Acesso em 2 de Novembro de 2010.

³⁰ Tradução livre do autor: “*Imitation comes naturally to human Beings from childhood (and in this they differ from other animals, i.e. in having a strong propensity for imitation and in learning their earliest lessons through imitation); so does the universal pleasure in imitations. What happens in practice is evidence of this; we take delight in viewing the most accurate possible images of objects, which in themselves cause distress when we see them.*”

ao surgimento da fotografia (que tentava estabelecer relações com a pintura), do cinema (que advém da fotografia, e mantinha relações com o teatro), e da televisão (tentando se parecer inicialmente com o rádio e com o cinema), entre outras formas de mídia.

O início desta prática é datado ao período da Renascença e da invenção da perspectiva linear, não podendo a remediação ser considerada uma verdade universal relativa à estética, mas entendida como uma prática de grupos específicos em épocas específicas, em que o surgimento de uma nova mídia traz, em sua estrutura, ressonâncias de estética, vocabulário e linguagem de mídias anteriores. (BOLTER, 2000)

Com as estéticas visuais dos Jogos Digitais o processo se repete. Embora inicialmente façamos a associação dos jogos contemporâneos exclusivamente com o cinema, a televisão também desempenha forte influência, principalmente nos jogos de esporte:

“Há versões digitais de cada esporte popular americano, indo do golfe ao futebol, que remediam, pelo menos, em dois níveis. Porque esportes em si são eventos vivenciados e, ao mesmo tempo, são performances televisivas, as versões computadorizadas podem remodelar nossa experiência de ambos.” (BOLTER, 2000, p. 89)³¹

³¹ Tradução livre do autor: “*There are digital versions of every popular American Sport from golf to football, which remediate on at least two levels. Because sports themselves are staged events and at the same time televised performances, the computerized versions can refashion our experience of both.*”



Figuras 16 e 17 – Imagem (1) de *Winning Eleven 9* (2008), onde a estética visual faz a remediação da imagem (2) de uma partida de futebol transmitida pela televisão.³²

A possibilidade dos Jogos Digitais de praticar a remediação de diversas estéticas visuais, com as mais diversas referências e conceitos, como as artes plásticas, a fotografia e o cinema, tornou-se o foco da busca do desenvolvimento tecnológico desta mídia, onde a criação artística de personagens, cenários e conceitos visuais passou a se parecer cada vez mais com outras mídias e expressões artísticas.

Como demais exemplos, *Clay Fighter* (1993) trabalha com a remediação da estética visual da animação *stop motion*, com o uso de massa de modelar para a confecção dos personagens e manipulação de animações. *Mad World* (2009) é um jogo digital editado em 3D, mas com recursos de *cell shading* com a intenção de remediar a estética visual presente no trabalho de Frank Miller em *Sin City*, história em quadrinhos adaptada para o cinema em 2005.

³² Fonte: Imagem 1 - http://2.bp.blogspot.com/-NHP-y3VBBTg/TZHBq2XEmgI/AAAAAAAAAAQ/hXb4dKwFm3A/s1600/winning_eleven_9.jpg, Imagem 2 - <http://mediacenter.clicrbs.com.br/medias/images/1392144.jpg> - Acesso em 20 de Abril de 2011.



Figuras 18 e 19 – Imagem (1) de *Mad World*, evocando sua relação estético-visual com uma ilustração de *Sin City*, de Frank Miller (2), através da remediação³³.

Exatamente por possuir essa característica de remediação do cinema e de outras formas de arte, os Jogos Digitais em si acabam por se reduzir em suas capacidades e possibilidades estético-visuais. Tais fatores dificultam sua legitimação como uma forma de arte, pois os títulos contemporâneos apresentam uma maior preocupação em se parecer com outras formas de arte do que assumir uma identidade própria:

“Nós podemos ver claramente que, com os avanços tecnológicos dos últimos anos, os designers de jogos podem agora fazer qualquer escolha de estilo de desejarem. Os Jogos Digitais provaram que são capazes de converter com qualidade estilos em duas dimensões para três dimensões, e nós podemos imaginar quais estilos ainda veremos no futuro – imagine, por exemplo, jogos baseados na arte de Klimt ou de Van Gogh. Mas, o que importa é que, dadas as possibilidades disponíveis aos artistas e designers, eles precisam ainda criar as suas próprias formas, formas sem referência de estilo nas mídias tradicionais.” (KELMAN, 2005, p. 199).³⁴

Entendemos, assim, a idéia de remediação como foco constante da produção de estéticas visuais para os Jogos Digitais, tornando a simulação de outras mídias evidente, e, de certa maneira, perdendo a ideia de uma estética visual dita original.

³³ Fonte: Imagem 1 - <http://girlsofwar.files.wordpress.com/2009/05/madworld.jpg>, Imagem 2 - http://3.bp.blogspot.com/_TF95Lotq_Xs/S74T_gpgLBI/AAAAAAAAFbw/Pz1z7DGLSqc/s1600/Sin_City_Silent_Night_09-758006.jpg - Acesso em 2 de Novembro de 2010.

³⁴ Tradução livre do autor: “We can see quite clearly that, with the technological advancements of the last few years, game designers can now make any stylistic choices they desire. Games have proven they are capable of successfully converting two-dimensional styles to three-dimensions and we have to wonder what other styles we will see in the future – imagine, for example, games based on the art of Klimt or of Van Gogh. But what is important is that, given the choices available to artists and designers, they have yet to create their own forms, forms with no stylistic reference in traditional media.”

4 – FATORES DE RELEVÂNCIA NAS DECISÕES ESTÉTICO-VISUAIS DOS JOGOS DIGITAIS

Após um estudo envolvendo as características estético-visuais dos Jogos Digitais, neste segundo capítulo levaremos em consideração como as estéticas visuais são definidas através de um conceito, e quais os fatores que são relevantes e interferem na definição de uma proposta visual.

Inicialmente, com o objetivo de compreender a estrutura da construção de uma estética visual, primeiro é preciso entender o significado da palavra *Conceito* perante tal problema, e como todos os fatores relevantes para sua formulação se relacionam.

Hurlburt (1986) destaca que a palavra *Conceito* no contexto do Design Gráfico sugere a análise e a compreensão de todos os fatores que envolvem o suposto problema de comunicação apresentado ao designer/artista. Envolve a compreensão do produto, junto à sua relação com os objetivos de venda e de mercado, e sua conseqüente combinação de palavras e imagens na composição de peças gráficas. De acordo com o autor, os fatores que envolvem a formulação do conceito são o *Layout* (composição dos elementos visuais na página), a *Imagem* (a imagem que está estampada na peça gráfica, envolvendo cores, texturas, fotos, ilustrações...), as *Palavras* (texto aplicado na peça), as *Condições* (situações em que o designer/artista se encontra ao produzir a peça), a *Pesquisa* (que define a busca de idéias e comparações com soluções gráficas anteriores) e a *Continuidade* (a possibilidade de uma peça gráfica seguir um raciocínio de continuidade perante um trabalho anterior, ou então iniciar uma primeira peça que servirá de base para outras).

Seguindo as idéias formuladas por Hulburt, sente-se a necessidade de uma adaptação do modelo proposto pelo autor à realidade das estéticas visuais dos Jogos Digitais. A palavra *Conceito* neste trabalho passa a ser adaptada para *Conceito Estético-Visual*, dada a proposta dos objetivos deste trabalho, de estudar as estéticas visuais dos Jogos Digitais, perante suas características e fatores de influência, que são eles agora apresentados: a Tecnologia, a Narrativa, o Sistema de Regras, as Condições de Produção e a adequação ao Mercado e o Público-Alvo. Com isso, segue abaixo um gráfico de amostra, sugerindo a proposta de adaptação.

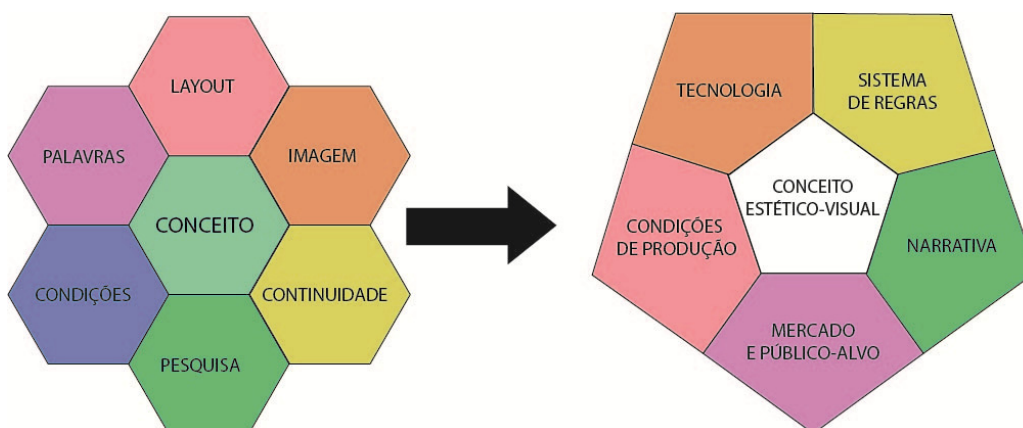


Figura 20 – Adaptação do modelo de *conceito* proposto por Hulburt (1986, p. 95) para os conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais.

Entende-se então, com base nas idéias apresentadas, que o conceito se configura como uma solução perante o problema geral a ser resolvido. De certa maneira, representa uma solução de equilíbrio perante aquilo que os fatores de influência nos apresentam, em síntese, às problemáticas específicas a serem trabalhadas, e o conceito se ocupa da função de relacioná-las, unificando os problemas em uma solução única, que contemple todos os fatores a serem discutidos.

A seguir, realizaremos um estudo de cada fator. Não há uma ordenação específica, pois entendemos que todos os fatores aqui apresentados se inter-relacionam e um fator não possui necessariamente uma maior importância perante os demais. Porém, esta sugestão de importância pode variar de acordo com o objeto estudado.

4.1 – Tecnologia

O fator da tecnologia recai sobre o conceito estético-visual ao impor restrições sobre a qualidade da imagem a ser explorada, onde o designer/artista deve tomar decisões estético-visuais, de caráter técnico, com o fim de adequar a estética visual à sua realidade tecnológica, como por exemplo: diminuindo o número de polígonos constituintes de um personagem, buscando atingir maior fluidez na execução em tempo real de animações, ou diminuindo a quantidade de cores a serem utilizadas em uma paleta, que variam de acordo com a capacidade não apenas da *engine*, mas da leitura de cores por parte de dispositivos de saída de imagem, indo de televisores com imagem de tubo a projetores de alta definição, entre outras possíveis decisões técnicas, de acordo com a limitação encontrada. Com esta prerrogativa em questão, comumente discute-se que, quando um designer/artista parte para a elaboração de uma estética visual, seu raciocínio deverá ser de caráter *subtrativo*, em referência às capacidades artísticas possíveis quando aplicadas nos Jogos Digitais.

Sobre a tecnologia, é possível afirmar que ela é considerada o elemento responsável pelo suporte e pela base dita “evolutiva” não apenas das estéticas visuais, mas de tudo aquilo que envolve o universo próprio dos Jogos Digitais. Gradativamente, o crescimento tecnológico aproxima-os de outras mídias, mostrando sua capacidade de convergência, e impressionando os jogadores. Tavinor comenta que:

“Uma grande parte do crescimento artístico tem sido impulsionada pela tecnologia: o presente é uma época de consoles de última geração e computadores pessoais poderosos - dispositivos que são capazes de criar sofisticados, sensíveis, e cada vez mais lindos mundos ficcionais em que os jogadores adentram para jogar os jogos. O lote mais recente de consoles - X Box 360, Nintendo Wii e Playstation 3 – são, cada um, maravilhas tecnológicas que trazem animação digital em tempo real para a casa dos usuários, onde, há menos de 20 anos atrás, animação desta qualidade era de domínio exclusivo dos produtores dos filmes de grandes orçamentos.” (TAVINOR, 2009, p. 6) ³⁵

Conseqüentemente, os jogadores acostumaram-se com o fato de que a cada geração tecnológica, novas alternativas visuais serão agregadas ao seu imaginário:

“Esta tecnologia é um pré-requisito para a maioria dos jogos modernos, e apesar de outras obras, como os filmes populares, sentirem a influência dos recentes desenvolvimentos tecnológicos, nenhuma é tão intimamente ligada à tecnologia digital como os Jogos Digitais. Os jogadores agora são acostumados a jogar em alta definição, em TVs digitais, monitores e através de sistemas de som Dolby Home Theater 5.1, e estes, em conjunto com a evolução da plataforma de consoles e jogos de PC, têm tido um impacto significativo na forma como os jogos modernos parecem e soam.” (TAVINOR, 2009, p. 6) ³⁶

A influência tecnológica é visivelmente marcante no gênero *First-Person Shooter*, que se define como simuladores de tiro, vistos em primeira pessoa, que geralmente se utiliza da busca de um conceito estético-visual próximo do foto-realismo, ou então o mais próximo possível deste conceito. Este gênero trabalha com a premissa da visualidade em 3 dimensões, apresentada nos Jogos Digitais no início dos anos 90, dado o ponto de vista do jogador dentro do jogo e uma suposta euforia por simulações de realidade virtual que marcaram a época

³⁵ Tradução livre do autor: “A large part of artistic growth has been driven by technology: the present is an age of next generation consoles and powerful personal computers – gaming devices that are able to create sophisticated, responsive, and increasingly beautiful fictional worlds into which players step in order to play games. The most recent batch of consoles – the X Box 360, Nintendo Wii, and Playstation 3 – are each technological marvels that bring real-time digital animation into the home where less than twenty years ago such animation was the exclusive domain of big budget film makers.”

³⁶ Tradução livre do autor: “This technology is a prerequisite for most modern gaming, and though other artworks such as popular film have felt the influence of the recent technological developments, none is so closely tied to digital technology as videogames. Gamers are now commonly played on the high definition digital televisions and monitors and through Dolby 5.1 home theatre sound systems, and these, in conjunction with platform developments of consoles and PC gaming, have had a significant impact on how modern games look and sound.”

(HUTCHINSON, 2008, GAME STUDIES, ONLINE). Iniciou-se em *Wolfenstein 3D* (1992), jogo que, com uma base de cálculos da *engine* disponível, criava uma ilusão de ambiente 3D ao impor uma dimensão de profundidade e perspectiva aplicada a gráficos originalmente criados em 2D, causando furor nos jogadores da época, mesmo com personagens e cenários em baixa resolução.

Contudo, tal ilusão tinha uma falha: embora os gráficos fossem uma representação 3D da realidade, sua jogabilidade era limitada: o jogador podia se movimentar apenas em duas dimensões: a largura e a profundidade. A altura, dimensão que possibilita que o jogador possa se movimentar para cima e para baixo, foi excluída, devido a uma limitação de cálculo da *engine* disponível. *Doom* (1993) trouxe inovações: a *engine* já passou a trabalhar com a composição de cenários em 3 dimensões, onde o jogador podia transitar seguindo as dimensões de largura, profundidade e altura, com gráficos de baixa resolução, mas, embora o jogador pudesse subir e descer dentro do cenário, os personagens do jogo ainda eram concebidos por *sprites* em 2D, ou seja, o jogo era parcialmente 3D. *Quake* (1996) inaugura então uma adequada adaptação mais completa da vivência de ambientes 3D ao gênero, com personagens produzidos em 3 dimensões. *Quake* introduziu recursos de iluminação, modelagem de cenários e personagens, e a texturização destes elementos, servindo de modelo para toda uma nova geração de jogos deste gênero, como *Medal of Honour* (1999) e *Far Cry* (2004), cujas franquias são referência quando se discutem questões gráficas ligadas ao foto-realismo. Se comparados, *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake* e *Far Cry* são um exemplo da evolução da qualidade artística acompanhada dos recursos tecnológicos, servindo de apoio à definição da identidade de um gênero de Jogo Digital.



Figuras 21, 22, 23 e 24 – Composição de imagens de *Wolfenstein 3D* (1), *Doom* (2), *Quake* (3) e *Far Cry* (4) – A evolução da qualidade estética visual, na busca pelo foto-realismo, é definida pela tecnologia que avança com o passar dos anos.³⁷

O exemplo de comparação acima citado não condiz apenas à capacidade de processamento disponíveis nas *engines*, mas também nas placas gráficas disponíveis em cada época de lançamento destes jogos.

As placas gráficas são acessórios de hardware, acoplados dentro dos computadores, com o fim de acelerar a velocidade de processamento de gráficos para jogos e *softwares*. Dependendo da placa, maior quantidade de efeitos e recursos gráficos podem ser utilizados pelos desenvolvedores dentro dos jogos, mas se este dispositivo não estiver ao alcance do grande público poder instalar em suas máquinas, essa situação configura uma menor abrangência de distribuição do jogo.

³⁷ Fonte: <http://milpontos.files.wordpress.com/2010/10/wolfenstein-3d.png>, <http://www.ingames.com.br/wp-content/uploads/2009/04/doom.jpg> e <http://www.symbian-freak.com/images/news/08/02/quake.jpg> - Acesso em 14 de Novembro de 2010.

A influência destas placas também estabelece uma tendência dos jogos contemporâneos, que é a criação de cenários que representam mundos abertos, como cidades inteiras, apresentando um considerável espaço em que o jogador pode se movimentar com o seu *avatar*, como os vistos na série *Grand Theft Auto*. Contudo, estes ambientes possuem limitações no que se refere ao acabamento gráfico, visto a capacidade de processamento do console ou computador. Truques de natureza estético-visual são desenvolvidos, como diminuir a qualidade das texturas de um prédio, ou forçar uma ilusão de profundidade, aplicando uma imagem estática distante do ponto em que o jogador não pode mais avançar, parecendo que o ambiente do jogo vai mais longe do que se imagina.

Estes artifícios fazem parte do dia-a-dia do designer/artista, e são desenvolvidos ao longo da resolução dos problemas inerentes à tecnologia de processamento de cada jogo. Basicamente, existem dois tipos de processamento de gráficos: aqueles que são produzidos em tempo real (em simuladores de tiro, por exemplo, a renderização dos elementos se dá ao mesmo tempo junto às entradas de comando do jogador, fazendo com que os gráficos sejam renderizados constantemente no decorrer do *gameplay*), e aqueles que são pré-renderizados (animações e vídeos já prontos dentro da *engine*, que não tem a interferência do jogador em seu processamento). Hutchinson (2008) descreve duas técnicas de caráter estético-visual, no que se refere a uma combinação de qualidade gráfica aliada a uma fluidez de movimentos sem interferências, junto a um baixo processamento. Os jogadores, por conhecimento comum, classificam como uma das características de uma boa experiência de jogo a não interrupção das animações ali presentes. Para que não aconteçam tais interrupções, a primeira técnica consiste na combinação de elementos gráficos de baixa resolução nos *sprites* e nas texturas, ou menor número de polígonos de elementos 3D, junto do processamento em tempo real, a fim de aliviar a quantidade de bytes a serem processados e conseqüentemente melhorar a

experiência de jogo. A segunda parte de um raciocínio inverso: aumenta-se a qualidade gráfica, mas diminui-se a interação do usuário aplicando vídeos que transcorrem a narrativa por si só. Jogos de RPG, como *Final Fantasy XIII*, utilizam-se deste recurso, executando animações em 3D pré-renderizadas, que fascinam o jogador, mas não disponibiliza interação por parte do mesmo.

Um outro desafio para os desenvolvedores de Jogos Digitais é adaptar o trabalho artístico para plataformas diversas, com características diferentes de tecnologia. Se a empresa desenvolvedora pretende distribuir um determinado jogo para o Playstation 3, Xbox 360 e o Nintendo Wii, precisa levar em consideração que o Wii possui um aparato tecnológico restrito, comparado com os processadores dos outros dois. A solução para o artista e a empresa desenvolvedora é tentar manter uma estética visual mais simples, de maneira com que o resultado do jogo, ao ser distribuído para os três consoles, seja visualmente semelhante, unificado, e principalmente, de boa qualidade. Se o jogo posteriormente passa a ser adaptado para telefones celulares, com capacidade gráfica ainda inferior, o foco dos produtores é definir qual é o elemento-chave que define a identidade gráfica do jogo, e solucionar a questão da unidade a partir deste ponto. (O'LUANAIGH, 2006)



Figuras 25, 26 e 27 – Comparação da estética visual de *Sega All-Star Racing* (2010) para os consoles Playstation 3 (1) , Xbox 360 (2) e Nintendo Wii (3), demonstrando sua unificação.³⁸

Para encerrar a discussão deste fator, entendemos que os conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais não ficam presos a uma determinada tecnologia por muito tempo. Se recriam, se re-interpretam, e, embora para o imaginário de considerável parte do grande público as imagens ainda sejam as de antigamente, Tavinor estabelece um comentário que se associa à idéia de remediação, definida por Bolter no capítulo anterior:

“...a imagem dos jogos digitais é ainda um dos mais crús entretenimentos digitais: invasores espaciais pixelizados movendo-se bruscamente através de uma tela, bolas amarelas mastigando discos brilhantes, e homens pequenos subindo escadas e saltando barris vêm à mente. Mas ultimamente tenho visto a sofisticação técnica e artística dos jogos crescerem em um grau surpreendente. Muitos jogos são simplesmente deslumbrantes nas suas representações gráficas... De maneira semelhante ao desenvolvimento das técnicas de representação em outras formas de arte, artistas digitais e artesãos têm explorado o potencial artístico da nova mídia e agora estão produzindo resultados indiscutivelmente equivalentes a outras artes de representação.” (2009, p. 1)³⁹

³⁸ Fontes: Imagem 1 -http://www.hookedgamers.com/images/997/sonic__sega_all-stars_racing/screenshot_ps3_sonic_sega_all-stars_racing130.jpg, Imagem 2 - http://2.bp.blogspot.com/_LsvDTT-9iTM/TJf11koiA-I/AAAAAAAAABrY/kP0z5N1cZ_0/s1600/sonic-sega-all-stars-racing-xbox-360-096.jpg, Imagem 3 - http://i579.photobucket.com/albums/ss239/ps2xauen/W1/SaSASR_12.jpg - Acesso em 30 de Abril de 2011

³⁹ Tradução livre do autor: “...the image of videogames is still one of rather crude digital entertainments: pixelated space invaders moving jerkily across a screen, yellow discs munching glowing balls, and tiny men climbing ladders and jumping barrels might come to mind. But recent times have seen the technical and artistic sophistication of games grow to an amazing degree. Many videogames are now simply stunning in their graphical and auditory depictions. In a manner similar to the

4.2 – Narrativa

A narrativa possui um papel relevante na escolha de uma determinada estética visual para um Jogo Digital. Tendo como idéia central uma história a ser contada, a estética visual adotada torna-se determinante para uma melhor compreensão daquilo que está sendo dito. Dentro de uma história medieval, por exemplo, o detalhamento de ranhuras nas armaduras de guerreiros, assim como o desenho de cicatrizes em suas peles, sugere maior cuidado na criação destes personagens, ajudando a contar a história com mais profundidade, pois pode-se entender que tais guerreiros possuem experiência no campo de batalha, e isto faz parte da narrativa.

“História nos termos dos Jogos Digitais é qualquer coisa que ajude no processo de imersão da experiência de jogo” (DILLE & PLATTEN, 2007, p. 52) ⁴⁰. Em suma, a narrativa nos Jogos Digitais não se trata apenas de personagens e seus diálogos em determinados cenários. Os elementos que compõem a direção visual do jogo digital também ajudam a contar uma história, e a estética visual possui um papel importante para que uma história seja contada de maneira clara para o jogador. Para exemplificar, jogos digitais educativos, com ênfase em história mundial, trabalham com referências exatas dos períodos retratados, interferindo na estética visual, pois a autenticidade dos gráficos apresentados tem um papel importante na compreensão do conteúdo e sua devida assimilação por parte do público.

Esta proposta pode ser considerada como um desafio ao designer/artista, ao considerar o texto escrito pelo roteirista, e transformar as idéias em imagens que sejam interessantes para o público, pode se configurar em uma quantidade de trabalho considerável:

“Um autor de Fantasia pode escrever ‘uma cidade de cúpulas cintilantes, adornada numa decoração requintada.’ Comparado com o que um artista de jogos precisa fazer, é fácil. O artista dos jogos precisa decidir de que tamanho as cúpulas são, quantas elas

development of representational techniques in other art forms, digital artists and craftspeople have explored the artistic potential of the new medium and are now producing results arguably equal to the other representational arts.”

⁴⁰ Tradução livre do autor: “*Story in video game terms is anything that helps you immerse yourself into the game-playing experience*”

são, e do que exatamente a decoração se consiste.” (MORRIS & HARTAS, 2007, ILEX, p. 65) ⁴¹

Como comentado anteriormente, o processo de *Character Design* passa a ter uma maior relevância dentro da história, a partir do momento em que as tecnologias disponíveis permitem que os gráficos dos Jogos Digitais incluam um maior número de detalhes na composição visual destes personagens, ajudando a contar de maneira objetiva aquilo que pretende ser dito. Morris & Hartas comentam ao designer/artista para que ele “sempre construa personagens em um nível visual onde gestos sutis de comportamento possam falar mais do que conjuntos de perguntas e respostas.” (2007, ILEX, p. 70) ⁴²

O conceito estético-visual pode também ser influenciado pelo gênero da história. Narrativas de humor, por exemplo, têm o potencial de serem mais bem sucedidas em divertir o público quando adaptadas ao estilo cartum, considerando-se as características próprias desta forma de representação (como visto nos *adventure games* produzidos pela LucasArts nos anos 90, onde os jogos com narrativas de humor, como *Day of the Tentacle* (1993) e *Sam and Max: Hit the Road* (1993), tinham uma estética visual relacionada aos burlescos desenhos dos cartunistas da empresa). Estes dois jogos, no caso, mostravam personagens de caráter absurdo, como tentáculos, coelhos e cachorros falantes, em situações cômicas, mas com um tom de linguagem que pode ser considerado culto, contrastando com a proposta do conceito estético-visual. Dille & Platten traçam um comentário sobre este aspecto:

“O mais abstrato o estilo, o mais abstrato o diálogo pode ser. Assim sendo, a arte pode ditar ditar diálogos extremamente agradáveis ao usuário, contrastando com os personagens estilizados. Prioritariamente, vale aquilo que está tentando se dizer. Em

⁴¹ Tradução livre do autor: “*A fantasy novelist can write, ‘a city of shimmering domes adorned in exquisite decoration.’ Compared with what a game artist has to do, that’s easy. A game artist has to decide what size the domes are, how many there are – and what exactly that decoration consists of.*”

⁴² Tradução livre do autor: “*Always build more into a character at a visual level where subtle gestures and bearing can speak more than reams of question and answer sets.*”

algumas vezes, jogos digitais não tentam dizer muita coisa além de expressar a pura alegria de serem jogos bobos” (2007, p. 42) ⁴³



Figura 28 – Imagem de *Sam & Max: Hit the Road*. ⁴⁴

Sob outro ponto de vista, o realismo aplicado nos Jogos Digitais pode trazer outras conotações dentro da história. Dille & Platten comentam que “Quanto mais realista o mundo, mais o público deverá considerar seu conteúdo agressivo. O menos realista, menos as pessoas o considerarão ofensivo.” (2007, p. 61) ⁴⁵ Seguindo esta prerrogativa, as narrativas de horror, por exemplo, tornam-se mais compreensíveis ao público quando adequadas com uma estética visual próxima do foto-realismo, de acordo com a capacidade deste conceito em mostrar detalhes de criaturas monstruosas, cenários, e interferir no clima de tensão das cenas através da iluminação. A série *Silent Hill* (iniciada em 1999) é um exemplo deste gênero de narrativa, que explora a capacidade gráfica ao definir detalhes de criaturas diabólicas como um elemento de suporte para a compreensão da trama.

⁴³ Tradução livre do autor: *The more abstract the style, the more abstract the dialogue can be. Then again, the art might dictate extremely user-friendly, earthy dialogue to contrast the stylized characters. Ultimately, it is what you're trying to say. Sometimes games aren't trying to say much except express the pure joy of being silly games*”

⁴⁴ Fonte: <http://tinear.net/images/72.jpg> - Acesso em 1 de Maio de 2011

⁴⁵ Tradução livre do autor: *“The more realistic the world, the more likely that people may find things offensive. The less realistic, the less offensive people find it.”*



Figura 29 – Imagem de *Silent Hill 3* (2003).⁴⁶

O foto-realismo também passa a ser relevante quando a narrativa considera o foco nas emoções dos personagens, expressas em seus rostos. Em *Heavenly Sword* (2007), as animações possuem em sua narrativa um forte apelo no que se refere às expressões nos rostos dos personagens, utilizando mecanismos de captação de movimento aplicados ao rosto de atores, que encenaram dentro de um estúdio para a composição das cenas, com suas expressões captadas nos computadores e transferidas para os rostos digitais dos personagens. (COMPUTER ARTS BRASIL, 2007)



Figuras 30 e 31 – Duas cenas de animações presentes em *Heavenly Sword*, com foco nas expressões dos personagens.⁴⁷

⁴⁶ Fonte:

http://3.bp.blogspot.com/_FDA50wSnMdg/S_zZvgvKtpI/AAAAAAAAAO4/3sOEMSpzMrA/s1600/silenthill3_screen009.jpg - Acesso em 21 de Novembro de 2010.

⁴⁷ Fonte: http://www.ene3.com/archives/2007/09/23/HeavenlySword_11.jpg e

<http://www.ps3brasil.com/jogo/0148289001286139753.jpg> - Acesso em 30 de Abril de 2011

Mas, seguindo uma idéia diversa, personagens em cartum podem causar um efeito parecido, graças à sua facilidade de estilização das emoções, podendo potencializar características que o artista escolha. O público tem uma maior identificação com os personagens em cartum, exatamente por seu estilo gráfico dialogar com a vivência interior do jogador, que passa a interpretá-lo como uma extensão de si mesmo. (McCLOUD, 2007)

Em alguns jogos, a utilização de referências de vanguardas estéticas torna-se presente para envolver o jogador no ambiente da história. Em *BioShock* (2006), debaixo do oceano atlântico, o jogador visualiza a criação de uma utopia: o jogo se passa dentro de uma cidade submarina, no estilo da cidade de Atlântida, onde artistas, arquitetos e outros rejeitados pela sociedade constroem um ambiente próprio, livres de imposições de governos, vivendo à sua própria maneira. A estética visual é construída a partir de referências do movimento Art Deco, com seus prédios e demais formas verticais, verificando-se que esta vanguarda artística complementa a compreensão da trama, dada a proposta social e filosófica a que ela se propunha:

“*Bioshock* - um recente *shooter* em primeira pessoa, em um mundo derivado de *Atlas Shrugged*, de Ayn Rand - coloca o jogador em uma posição onde ele não consegue evitar de refletir sobre a moralidade de suas ações. *Bioshock* inspira-se no passado, mostrando a sua distopia através da arquitetura e da cultura pop dos anos 1930 e 1940 na América. Decadentes fachadas Art Deco, socialites esquecidas de Hollywood, e os ecos de Howard Hughes e de *Cidadão Kane* são combinados com músicas da época e referências filosóficas e literárias para produzir uma coerente declaração estética que é ainda mais atraente por causa do papel moral do jogador dentro desse mundo.” (TAVINOR, 2009, p. 9) ⁴⁸

⁴⁸ Tradução livre do autor: “*Bioshock* – a recent first-person shooter set, amusingly, in a world derived from Ayn Rand’s *Atlas Shrugged* – puts the player in a position where they cannot help but ponder the morality of their actions. *Bioshock* draws on the past, depicting its dystopia through the architectural and pop-cultural tropes of 1930s and 1940s America. Decaying art deco facades, faded Hollywood socialites, and echoes of Howard Hughes and *Citizen Kane* are combined with period music and philosophical and literary references to produce a coherent aesthetic statement that is all the more engaging because of the player’s moral role within that world.”



Figura 32 – Imagem de divulgação de *Bioshock*.⁴⁹

Uma questão pode ficar no ar: a escolha de uma determinada estética visual, englobando a criação de um conceito artístico, deve surgir de uma narrativa já pronta, ou então o adequado seria primeiramente a criação da arte e depois a sua contextualização dentro de uma narrativa? Segundo os comentários de *game designers* presentes no livro *The Art of Game Worlds* (MORRIS & HARTAS, 2007, HARPER COLLINS), o ideal é que a produção, tanto da arte, quanto do roteiro, seja simultânea. “Você pode dizer que o clima do jogo é sujo, de detetive, dentro de um ambiente estilo *Blade Runner*. Com estes poucos comentários, você já imagina uma forte imagem visual.” (p. 12)⁵⁰ Com base em uma idéia, a equipe de arte cria um conceito artístico inicial, que interfere na história, gerando um ciclo de troca entre as duas partes até um resultado final satisfatório.

4.3 – Sistema de Regras

Compreendendo a base de funcionamento do jogo, o sistema de regras dita uma série de regras estabelecidas pelo *Game Designer*. Limita a possibilidade de ações que o jogador

⁴⁹ Fonte: <http://mascablog.free.fr/wordpress/wp-content/bioshock1a.jpg> - Acesso em 14 de Novembro de 2010.

⁵⁰ Tradução livre do autor: “*You might say your game was a gritty, detective, film noir game set in a Blade Runner environment. With those few comments, you’ve already painted a strong visual picture.*”

pode realizar durante o decorrer do jogo, e é expresso graficamente através de dados quantitativos através da interface gráfica, a fim de manter o jogador informado do que acontece dentro do jogo, assim como as possibilidades de interação são vistas nas animações, que verificam as formas de contato entre os personagens e os cenários.

O sistema de regras de um jogo possui influência não apenas no momento da criação de um jogo, mas ele se torna responsável pela modificação da estética visual *durante* o decorrer do Jogo Digital. Em diversos jogos, como os do gênero *Role Playing Game*, os personagens mudam sua visualidade na medida em que evoluem: tornam-se mais fortes, carregam novos equipamentos e armaduras, mudam a cor da pele e dos cabelos, etc. Diferente de outros gêneros de Jogos Digitais, como os *Adventure Games*, por exemplo, em que o jogador se utiliza de um *avatar* pré-estabelecido, os jogadores de RPGs podem já no início do jogo criar alter egos virtuais disponíveis para interagir. (MORRIS & HARTAS, 2004)

Em *World of Warcraft* (2004), o jogador tem a possibilidade de editar seu personagem, realizando *upgrades* que não apenas interferem na jogabilidade, mas também na aparência de seu *avatar*.



Figura 33 – Uma das telas de configuração de personagens de *World of Warcraft*.⁵¹

⁵¹ Fonte: <http://www.mvhsthunder.com/vonhopar/images/wow-guide-3.jpg> - Acesso em 14 de Novembro de 2010.

RPGs trabalham basicamente com atributos de personagens em forma de números. Por exemplo, numa escala de 0 a 20 pontos, imaginemos um personagem com os seguintes atributos: Força 17, Inteligência 3, Carisma 5 e Agilidade 15. Poderíamos, com estes dados, imaginar um personagem forte e ágil, mas com dificuldades de relacionamento e pouca capacidade crítica. Nos jogos de RPG de mesa tradicionais, este nível de informação já nos basta para formar uma imagem do personagem, mas como migrar tal idéia para o meio virtual do Jogo Digital nos apresenta um desafio que trabalha com a estética visual acima de tudo. O sistema de regras interfere na estética visual tal como a relação biológica entre genótipo e fenótipo, uma é o reflexo direto da outra. Os números, contudo, não deixam de serem utilizados nas interfaces gráficas dos jogos, mas a tendência é encarada como uma aproximação mais gráfica do que anteriormente, vindo a exibir o gênero a um maior público, dando aos jogadores um envolvimento direto com seus personagens. (MORRIS & HARTAS, 2004)

Jogos Digitais com regras simples normalmente utilizam-se de interfaces gráficas simples. Em *Megaman 2*, a interface gráfica é centrada nas ações do personagem, que pula, atira e recebe dano, provocado por inimigos e por elementos do cenário. Consequentemente, jogos com regras complexas requerem níveis de informação quantitativas em maior número na tela, assim como torna-se complexa também a forma como estes elementos se relacionam, como visto em *Etherlords 2* (2003). Seguem imagens de referência dos dois jogos.



Figura 34 – Interface gráfica composta apenas por uma barra no canto superior esquerdo em *Megaman 2* (1988), devido à sua simplicidade do sistema de regras.⁵²



Figura 35 – Imagem de *Etherlords 2* (2003), onde nos é apresentado uma complexa tabela de seleção de magias que o jogador pode utilizar com o seu personagem.⁵³

⁵² Fonte:

http://1.bp.blogspot.com/_oWUNbC09MBk/S71XtIyVaaI/AAAAAAAAA8c/7kbtbYAFIjo/s1600/MegaManAC2_1087779409.gif - Acesso em 17 de abril de 2011

⁵³ Fonte: http://image.wareseeker.com/software/cdi/games/other-strategy-games/details_etherlords-2.0-1.jpeg - Acesso em 17 de abril de 2011

4.4 – Condições de Produção

Nem todo *game designer* tem em suas mãos a possibilidade de utilizar qualquer estética visual que esteja disponível. Em suas condições de produção, o criador/artista do jogo, assim como a sua equipe, precisa ter certos conhecimentos de produção de jogos, o que em muitos casos as opções estéticas que lhe sobram tem de estar de acordo com as capacidades técnicas disponíveis. Este fator pode influenciar a situação de que uma parte dos considerados *indie games* tenham uma estética visual simplificada, adaptada às parcas capacidades técnicas que produtores independentes iniciantes possuem. Da mesma maneira, o prazo para a produção de um determinado jogo digital também possui papel influenciador neste quesito: mesmo uma equipe com grande qualidade técnica não consegue produzir um jogo foto-realista, de longa duração, em apenas uma semana. Assim, consideramos que o chamado *deadline* também tem sua influência na decisão das estéticas visuais.

Os artistas dos Jogos Digitais normalmente referem-se a suas atividades como parte de um chamado *Processo Criativo*, o que sugere que suas atividades estão todas interligadas, com o foco em um produto unificado. Quanto mais estes artistas entenderem que são parte de um todo, maior a probabilidade do resultado final ser satisfatório (DILLE & PLATTEN, 2007). A interação destes atores do processo criativo envolve não apenas a execução de suas atividades específicas, mas o diálogo entre todas as partes, e, principalmente, um nivelamento de suas capacidades técnicas.

“A escolha de estilo no desenvolvimento de um jogo deve ser uma decisão consciente, porque toda a equipe deve participar de sua realização. Não deve-se deixar o estilo surgir a partir de uma amálgama de todos os experimentos da equipe de arte. É melhor

deixar esta função nas mãos de um artista-chefe confiante, talentoso e influenciador.” (MORRIS & HARTAS, 2007, ILLEX, p. 61) ⁵⁴

Uma consideração a ser destacada recai sobre a condição do chamado “caldeirão cultural” do designer/artista. As condições de vida e as suas experiências, assim como a qualidade cultural proporcionada durante sua vivência, tornam-se recorrentes no desenvolvimento do conceito estético-visual. Estas condições são formuladas no decorrer da vida do sujeito, junto de variantes como nível de estudo e educação visual, adaptadas a questões culturais inerentes a etnias, condições sócio-econômicas e nível de acesso a referências visuais. Morris & Hartas traçam o seguinte comentário sobre as diferenças de educação visual visíveis no ocidente e no oriente:

“A preocupação ocidental com o realismo retorna ao passado dos artistas gregos e romanos que procuravam uma versão idealizada da natureza. Este realismo é o ponto de partida de parte da Fantasia e Ficção Científica ocidental, possivelmente pelo desejo de fazer que algo que não exista se torne tão próximo de parecer crível. Do ponto de vista dos jogos, isto faz sentido perfeito se o desejo é criar uma simulação realista da fantasia. Isto também permite equipes de artistas a trabalharem num estilo que é comumente entendido... As tradições orientais, no entanto, sempre foram voltadas para a estilização, como podemos ver em diversos títulos para consoles, no estilo *mangá*, como *Zelda* e *Pokémon*.” (2007, ILEX, p. 64) ⁵⁵

Com o advento da internet, o facilitado acesso às informações visuais necessárias para a formulação de uma estética visual acelerou o processo de pesquisa durante a etapa de pré-produção, utilizando-se de ferramentas como o *Google Images*. Porém, a busca por referências de fontes diversas além da internet presume-se como um ato necessário para a formulação de soluções visuais que não se encaixem em categorias de senso-comum, visto

⁵⁴ Tradução livre do autor: “Choice of style in game development should be a conscious decision because the whole team will have to live its realization. Don’t let the style come from a lazy amalgam of all the art team’s experiments. It is much better to leave it in the hands of one confident, talented and influential art lead.”

⁵⁵ Tradução livre do autor: “The western preoccupation with realism goes all the way back to Greek and Roman artists who sought an idealized version of nature. This realism is the hallmark of much Western fantasy and sci-fi perhaps because of the desire to make something that doesn’t exist as close to existing as possible. From a games point of view this makes perfect sense if your goal is to create a realistic simulation of fantasy. It also suits teams of artists who can all work to a style that is commonly understood... Eastern traditions have always been heavily stylized, which we see in many Manga cartoon-style console games such as *Zelda* and *Pokemon*.”

que o conteúdo disponível em ferramentas de busca comumente é repetitivo, e adequado ao gosto daqueles que disponibilizaram o material.

4.5 – Mercado e Público-Alvo

Os direcionamentos do Marketing moderno, sugeriram, a partir dos anos 60, posicionamentos na confecção dos produtos focados no consumidor final, ou seja, a partir deste período os produtos passam a ser criados pensando nos desejos e aspirações dos consumidores (KOTLER, 2000). Da mesma maneira, os conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais são pensados com a orientação a um determinado público-alvo, a fim de formalizar a imagem do jogo junto a uma fatia do mercado.

Considerando que centenas de títulos são lançados todos os anos no mercado mundial, a estética visual aplicada em um jogo pode ser uma estratégia de diferenciação perante o mercado e o público, em comparação a outros títulos. Mesmo jogos de simulação, como de corridas de carro, que tradicionalmente adotam um conceito de realismo em suas interfaces, podem fugir de tal estilo e utilizar estéticas visuais diferenciadas, com o intuito de firmar uma personalidade distinta ao produto. Morris & Hartas comentam:

“Prover o jogo com um estilo visual distinto é importante para ajudá-lo a se destacar tanto nas prateleiras quanto na mente do jogador. Enquanto as mídias convergem, um estilo distinto irá ajudar um jogo a se transpor para um filme ou programa de TV, e eventualmente construir uma marca que sirva para um mercado de massa.” (2007, ILEX, p. 63)⁵⁶

⁵⁶ Tradução livre do autor: “*Giving your game a distinct visual style is important to help it stand out both on the shelf and in the mind of the player. As media converges, a distinctive style will help a game to carry over a TV show or film and eventually build a brand that appeals to a mass market.*”

O público-alvo dos jogos pode ser definido por diversos fatores, como faixas etárias, sexo, experiências de jogos anteriores dos consumidores, entre outros.. As diversas faixas etárias dos jogadores possuem uma ligação com as imagens, definindo gostos, e a escolha de referências por parte dos *game designers*. Jogos infantis, por exemplo, além de possuírem um sistema de regras simplificado, também têm suas interfaces gráficas adequadas às capacidades de interação e atenção espacial de cada idade, e, principalmente, com imagens atraentes para este público, evitando-se imagens consideradas assustadoras, relacionadas à morte, violência, entre outros.

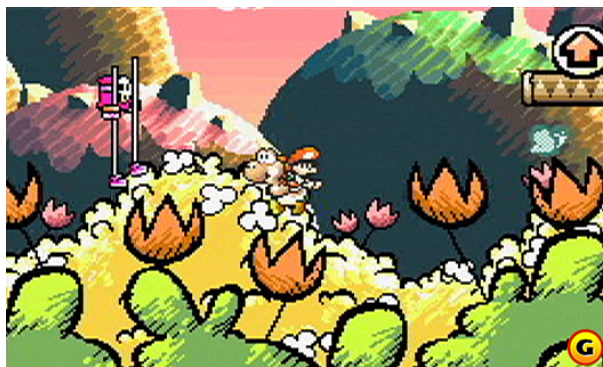


Figura 36 – Imagem de *Yoshi's Island* (1995), jogo infantil que utiliza uma estética visual com referência a desenhos infantis em *crayon*.⁵⁷

Assim como o designer/artista leva em consideração o seu chamado caldeirão cultural, sob o mesmo viés, o profissional deve considerar o mesmo enfoque sobre o público-alvo. Entende-se que a utilização de esteriótipos, e a busca por soluções conceituais anteriores tenham relevância na decisão da estética visual de um novo projeto:

“Talvez as decisões mais complexas que um *game designer* tem que encarar durante o desenvolvimento envolvem as expectativas comerciais e as dos jogadores. Designers de jogos estilo RPG são acusados de pensar timidamente ao basear seus mundos nos conhecidos paradigmas da Terra Média. Existem bons motivos em se fazer isso. Jogadores esperam o conforto de seu conhecimento coletivo... Mundos

⁵⁷ Fonte: http://dakkster.files.wordpress.com/2010/06/yoshi_790screen003.jpg - Acesso em 21 de Novembro de 2010.

completamente originais apresentam um desafio maior e podem inicialmente desorientar e aborrecer o jogador, mesmo que a longo prazo uma nova experiência imaginativa possa ser gratificante. Os produtores, visando as vendas, estão mais cuidadosos e se afastam deste tipo de risco.” (MORRIS & HARTAS, 2007, ILEX, p. 17)⁵⁸

Complementando as ideias apresentadas, os mesmos autores comentam:

“Nós já estamos vendo o efeito de nocaute, onde poucos produtores controlam o mercado porque apenas seus bolsos são profundos o suficiente para financiar o próximo título *blockbuster*. Receosos do risco, eles mantêm-se distantes de um desenvolvimento inovador, preferindo custear títulos com temas comuns, que eles saibam que vão vender.” (MORRIS & HARTAS, 2007, ILEX, p. 131)⁵⁹

O posicionamento dos produtores é explicado quando a tentativa é a de expandir o mercado, posicionando os Jogos Digitais para os mais diversos públicos, e considerando aqueles que não vivenciaram as gerações anteriores de consoles e plataformas. Jogos com conceitos e gráficos abstratos são, por momento, voltados para nichos menores de público, como o chamado *retro*, que sente prazer em jogar jogos com a interface das gerações anteriores, como a do Atari 2600.

Um fato curioso sobre a questão das faixas etárias é a de que o público está amadurecendo. Parte do público que jogava o clássico Atari 2600 nos anos 80, foi também o mesmo que tinha em casa um console Super Nintendo nos anos 90, e hoje possui um Playstation 3 com uma TV HD na sua sala. Esta fatia do público é classificado como *Hardcore Gamer*, ou seja, são pessoas que consomem jogos há muito tempo, que já tiveram

⁵⁸ Tradução livre do autor: “*Perhaps the toughest choices a designer has to face at the outset of development involve player and commercial expectations. Designers of computer role-playing games are accused of timid thinking in basing their worlds on the well known fantasy paradigms seeded in Middle Earth. There are good reasons for doing this. Players expect the comfort of their collective knowledge... Wholly original worlds present a much greater challenge and can initially disorientate and annoy a player, even if in the longer term a fresh imaginative experience can be more rewarding. The publishers, who take their cue from sales figures, are even more cautious and shy away from the risk.*”

⁵⁹ Tradução livre do autor: “*We are already seeing the knock-on effect where a few large publishers control the market because only their pockets are deep enough to fund the next blockbuster title. Fearful of risk, they steer away from innovative or challenging development, preferring to back blander titles they know will sell.*”

diversos consoles e configurações de computadores em sua casa, e exigem sempre o máximo da exploração da tecnologia nos jogos que costumam jogar. Dedicam boa parte de seu tempo de lazer jogando, tanto os títulos mais conhecidos, como jogos de pouca divulgação, mas o que importa é que estes jogos tragam consigo desafios diferentes dos tradicionais. (O'LUANAIGH, 2006). O extremismo não é apenas relacionado à parte gráfica e sonora, mas também exigem regras e sinopses complexas.

“O público dos games está amadurecendo e ampliando, mostrando a imprecisão da imagem popular dos jogadores como meninos adolescentes: a idade média dos jogadores na Austrália é de 28, 41 por cento dos jogadores são do sexo feminino, e 8 por cento são idosos” (TAVINOR apud BRAND, 2009, p. 7)⁶⁰

Mas, da mesma maneira, o direcionamento de novos consoles como o Nintendo Wii, e até mesmo o Zeebo (produzido no Brasil, pela Tec Toy) busca conquistar um público diferente daquele considerado *hardcore*. No caso do Wii, seu conceito original é de um console voltado à família, com jogos sem violência em seu conteúdo, o que invariavelmente implica em gráficos com uma menor violência gráfica do que encontramos em jogos disponíveis para consoles como o Playstation 3.

Além da família, o Wii também é voltado para um público mais velho, que sempre foi atraído a jogar os jogos disponíveis no mercado, mas se sentia intimidado a se adaptar aos controles complexos dos joysticks utilizados pelos *hardcore gamers*. Com isso, novas interfaces, mais simplificadas, surgiram, atraindo este público, que não necessariamente procuram os gráficos mais avançados, mas gráficos considerados funcionais, que apresentem novidades sobre o senso comum do imaginário dos jogos: “Os novos e os maduros públicos dos jogos estão exigindo mais variedade e também estão prestando uma atenção cada vez

⁶⁰ Tradução livre do autor: “The audience for games is maturing and widening, showing the inaccuracy of the popular image of gamers as adolescent boys: the average age of gamers in Australia is 28, 41 percent of gamers are females, and 8 percent are seniors.”

mais crítica aos jogos, o que explica um pouco da recente evolução artística.” (TAVINOR, 2009, p. 7) ⁶¹

A abordagem junto aos públicos deverá ser reformulada ao longo dos anos. Como os Jogos Digitais ainda são uma mídia jovem, sugere-se que eles deverão se adaptar com o envelhecimento do seu público, buscando novas soluções de conceito estético-visual, assim como o perfil das empresas que deverá mudar ao decorrer do tempo:

“Os perfis dos jogadores continuará a mudar rapidamente, comparando-se agora quase que identicamente aos expectadores de cinema – mercado de massa, e disponível em todos os lares. Os Jogos Digitais, sem dúvida, serão desenvolvidos para agradar aos novos nichos que esta situação cria. Da mesma maneira que diversas empresas especializam-se hoje em jogos infantis, outras irão se especializar em criar jogos para públicos mais velhos.” (O’LUANAIGH, 2006, P. 402) ⁶²

O processos de distribuição dos Jogos Digitais variaram de acordo com as décadas. Embora neste caso estejamos tratando de questões de tecnologia, a escolha de mídias de armazenamento e distribuição é um assunto derivado do direcionamento do mercado ao público-alvo, que interfere nas decisões estético-visuais. A distribuição via *download* é um recurso tecnológico disponível atualmente, pensado como estratégia de marketing para evitar a utilização de mídias como CDs, DVDs e Blu-Rays, e sua conseqüente pirataria. Esta estratégia torna-se também uma facilidade para a compra destes títulos por parte dos jogadores, que podem adquirir os jogos sem sair do conforto do lar, na hora em que desejarem. Contudo, a qualidade gráfica destes jogos disponíveis sofre cortes drásticos, pois devem ter uma quantidade de memória ROM reduzida, para facilitar o *download*, não deixando de serem necessariamente visualmente atrativos, mas alguns conceitos estético-

⁶¹ Tradução livre do autor: “*The new and maturing audiences of gaming are demanding more variety and are also paying increasing critical attention to games, explaining something of the recent artistic developments.*”

⁶² Tradução livre do autor: “*The demographics of video game players will continue to change rapidly, ultimately ending up almost identical to that of film and movie viewers – extremely mass market, and available in every household. Games will no doubt be developed to appeal to the new niches this creates. In much the same way that many companies specialize in kids games today, companies will specialize in creating games for older gamers.*”

visuais ficam limitados de estarem à disposição, devido à grande quantidade de dados que compõem o jogo, o que dificulta o processo de *download*. O’Luanaigh comenta:

“Os Jogos Digitais proporcionam uma oportunidade única sobre outros tipos de mídia, como os livros, porque os consumidores podem usar os canais de distribuição digital como a internet e realizar a compra por *download* de tudo que precisam. A internet ainda proporciona vantagens porque os jogadores podem comprar adendos e *updates* que não podem conseguir tão prontamente nas lojas.” (2006, p.403) ⁶³

Esta condição pode ser também um fator que interfere no direcionamento das empresas desenvolvedoras ao mercado. A produtora PixelJunk, por exemplo, é conhecida pela produção de títulos com gráficos simples e funcionais, adequados a jogos com distribuição pela *Playstation Network*, aposta em jogos ditos conceituais, mais adequados a novas idéias de conceitos para a interatividade ou então a recriação de idéias antigas, tendo o baixo tamanho em memória ROM condição para a sua fácil distribuição pela rede. Outros exemplos de distribuição on-line recorrem às operadoras de telefonia celular, as chamadas *networks* dos principais consoles do mercado, como a Xbox Live, e ao *Steam*, uma rede de distribuição de jogos via PC.

Da mesma maneira, diversos jogos contemporâneos, como *Counter Stryke* (1999) são disponibilizados como jogos on-line ou em rede, ou seja, o jogador tem acesso ao jogo apenas se entrar em um servidor externo ou local, dadas as características destes jogos serem justamente massivos, com uma considerável quantidade de jogadores em um mesmo cenário. *MAG* (2010) suporta até 256 jogadores no mesmo ambiente, implicando no fato de que o jogador precisa ter uma conexão de banda larga com grande capacidade de fluxo de dados para ter a experiência de jogo desejada pelos produtores.

⁶³ Tradução livre do autor: “Games provide a unique opportunity over other types of media, such as books, because consumers can use digital distribution channels like the Internet and purchase and download everything they need. The Internet also provides advantages because players can get extra features and updates that they can’t readily get in stores.”

O mercado dos Jogos Digitais é controlado por um órgão verificador, chamado de *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), que os classifica de acordo com o seu conteúdo e os direciona às diversas faixas etárias. Surgiu em 1994, com o intuito de informar as famílias sobre o conteúdo dos softwares que compram, assim como direcionar as estratégias de produção e publicidade de tais produtos, criadas pela indústria dos jogos digitais. (ESRB.ORG, ONLINE)



Figura 37 – Os selos de classificação do ESRB⁶⁴.

Encerramos aqui as discussões sobre os fatores de influência dos conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais, e, a seguir, iremos elaborar uma definição de padrões para as soluções encontradas pelos artistas dos jogos perante as problemáticas apresentadas, desde o surgimento dos Jogos Digitais até sua contemporaneidade.

⁶⁴ Fonte: http://www.museumofplay.org/blog/play-stuff/wp-content/uploads/2010/09/Esrb_ratings.svg.png - Acesso em 27 de Setembro de 2010

5 - AS CATEGORIAS DOS CONCEITOS ESTÉTICO-VISUAIS DOS JOGOS DIGITAIS

Com base nas informações coletadas no capítulo anterior, sobre os fatores que definem a formação de um conceito estético-visual, entendemos que com o passar dos anos, desde o surgimento dos Jogos Digitais, diversas soluções foram desenvolvidas, e conseqüentemente, categorias relativas a estes conceitos podem ser estruturadas. Com isto em mente, neste capítulo, abordaremos uma proposta de categorização para os conceitos estético-visuais presentes nos Jogos Digitais, desde o seu surgimento, que são eles: O *Abstrato*, a *Pixel Art*, o *Cinematográfico*, o *Hiper-Realismo*, e os *Híbridos*.

5.1 – O Abstrato

Entendemos esta categoria como o resultado da situação em que a produção dos Jogos Digitais era centrada na figura única dos programadores, decidindo não apenas o funcionamento da programação dos jogos, mas também os parâmetros e as regras de produção dos gráficos, definindo um conceito estético-visual que, ao ser adotado, tornou-se relevante ao imaginário das pessoas ao pensar em Jogos Digitais.

Surgindo historicamente junto dos primeiros Jogos Digitais, esta categoria de conceito estético-visual tem como características: ser bi-dimensional, onde as formas eram impostas por duas dimensões: largura e altura; a base formadora da imagem é o *pixel*; realizar uma remediação do movimentos artísticos do cubismo, do neoplasticismo, e dos pictogramas; ter o

programador como profissional envolvido na concepção visual deste tipo de gráfico; e limitada capacidade tecnológica disponível.

Como parâmetro para um melhor entendimento da capacidade tecnológica, lançado em 1976, o Atari 2600, considerado o console mais popular desta geração, contava com uma paleta de 128 cores, capacidade de processamento de 128 bytes e uma resolução de 160x192 (NTSC). Seus principais jogos, inicialmente, foram adaptações de jogos de arcade como *Pac Man* (1982), *Space Invaders* (1978) e *Pitfall!* (1982). (JENISCH, 2008)

A proposta de abstracionismo presente neste conceito é demonstrada pela representação gráfica de personagens e cenários. Em diversos jogos, torna-se difícil definir com clareza o que está ali representado, sendo que o jogador elabora uma definição abstrata do que vê, aceitando este conceito como parte de uma visualidade estética, que, de certa maneira, participa na formulação destas imagens em sua cabeça. Este conceito se aproxima do movimento do cubismo, que “deriva de sua ambivalência entre a representação e a abstração. No limite da dissolução do objeto em suas partes componentes, as alusões ao objeto oscilam dentro e fora da consciência.” (STRICKLAND, 1999, p. 138)

“Os jogos desta era foram definidos em grande parte pelo investimento imaginativo que o jogador estava disposto a fazer, junto à experiência de jogo. Os gráficos poderiam ser básicos, mas se o *gameplay* era viciante, então o jogador preenchia os vazios daquilo que a tecnologia não poderia realizar.” (DILLE & PLATTEN, 2007, p. 11) ⁶⁵

⁶⁵ Tradução livre do autor: “*Games of this era were defined in large part by the imaginative investment that the player was willing to make with the gameplay experience. The graphics may have been basic, but if the gameplay was addictive, then the player filled in the blanks that the technology couldn't deliver.*”

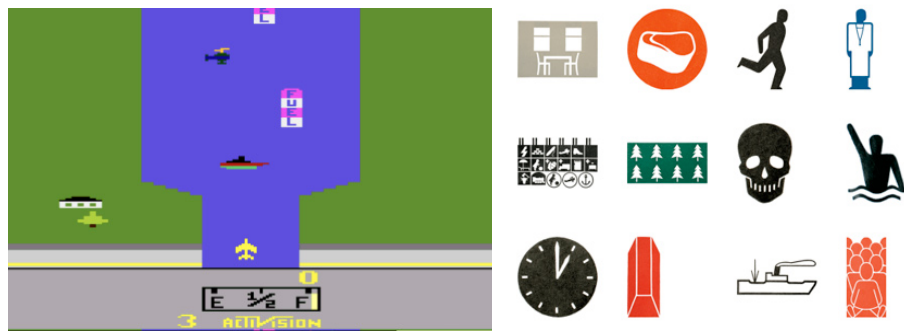


Figura 38 – Imagem de *Pac Man* (1980). O que representa o avatar do jogador? ⁶⁶

A utilização de uma arte não-figurativa tornou-se o foco desta estética, onde o abandono da figura do personagem dito real, vivo, revigora, utilizando-se referências do cubismo, do neoplasticismo, e principalmente do uso de pictogramas, seguindo a influência de Otto Neunrath e Gerd Arntz e a linguagem desenvolvida por eles, chamada de *Isotype*.

Como projeto, esta linguagem possui a função inicial de servir como uma forma de comunicação não-verbal ou escrita, mas que através de imagens simples, planas, sem adição de perspectiva ou texturas, o leitor possa entender o texto presente na imagem através do raciocínio lógico. Seu propósito visava uma “educação visual”, que hoje é utilizada amplamente como meio de sinalização em ambientes públicos. Exatamente por apresentar uma proposta de gráficos simples, estas representações foram escolhidas pelos programadores da época como a alternativa de referência artística mais apropriada, ou seja, dadas as capacidades gráficas disponíveis para o período, o programador era o responsável pela criação dos gráficos em duas dimensões, levando em consideração a forma simples dos objetos, a composição e o contraste das cores.

⁶⁶ Fonte: <http://www.videogamecritic.net/images/intel/pac-man.png> - Acesso em 24 de Abril de 2011



Figuras 39 e 40 – *River Raid* (1982) e a possibilidade de comparação de seus gráficos com a linguagem *Isotype*.⁶⁷

A escolha destas referências não foi por uma questão de falta de habilidade artística por parte dos programadores, mas devido a uma limitação tecnológica que, de acordo com as tecnologias disponíveis, este reducionismo gráfico tornou-se predominante nestes projetos, onde a composição dos elementos gráficos através de uma forma geométrica simples, o quadrado, levando-se em consideração a capacidade de resolução e processamento da tecnologia que estava disponível naquele momento. Tavinor comenta:

“Eu acho que as limitações gráficas dos jogos iniciais restringiram seu potencial estético e artístico. O *bitmapping* básico usado para representar os jogos iniciais não permitia aos designers da época muito foco estético. Somente com o aumento da capacidade computacional tais considerações estéticas começam a se avolumar no *game design*.” (2009, p. 173)⁶⁸

Contudo, deve se levar em consideração o caldeirão cultural do público-alvo, conforme comentário de Tim Shymkus, presente no livro *The Art of Game Worlds*:

⁶⁷Fontes: <http://newoldgamers.files.wordpress.com/2010/06/atari-game-river-raid1.png> e <http://www.scamp.ie/wp/wp-content/uploads/2008/05/isotype.jpg> - Acesso em 14 de Novembro de 2010.

⁶⁸ Tradução livre do autor: “*I think that the graphical limitations on early games restricted their aesthetic and artistic potential. The basic bitmapping used to represent early games did not allow early designers much aesthetic scope. Only with increased computing power did aesthetic considerations begin to loom larger in game design.*”

“Se o ambiente do jogo é abstrato, os jogadores podem apenas atribuir valor de acordo com aquilo que você os dá. Fazer os jogadores aceitarem um mundo abstrato pode ser muito difícil, nós somos criaturas que buscam conforto, e gostamos de ver e experimentar coisas a que possamos nos conectar. É importante que, ao se criar um mundo abstrato, ter certeza que estamos dando ao público linhas de base que ele possa entender.” (MORRIS & HARTAS, 2007, HARPER COLLINS, p. 24) ⁶⁹

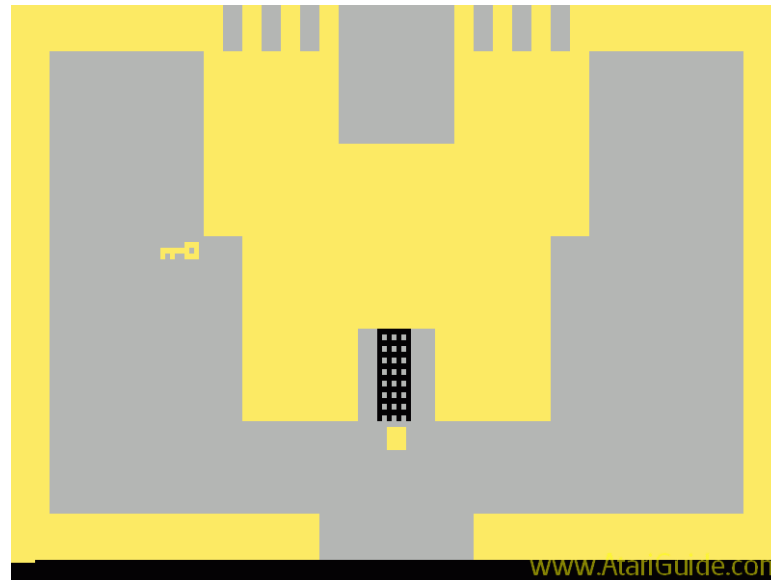


Figura 41 – Exemplo de representação abstrata: Imagem de *Adventure* (1979), onde o herói do jogo é representado por um cubo, movimentado pelo jogador, que deve pegar a chave para entrar no castelo. ⁷⁰

Como discutido anteriormente, a produção de arte dentro dos jogos, neste período, esteve nas mãos dos programadores. Os artistas que hoje conhecemos que atuam neste campo apenas teriam espaço na produção dos jogos cerca de uma década depois. Mas, durante esse período, estes artistas participavam exclusivamente dos processos de promoção dos jogos, criando ilustrações para as embalagens e cartazes de propaganda (KENT, 2001).

⁶⁹ Tradução livre do autor: “If your game environment is abstract, players can only evaluate it based on what you’ve given them. Getting players to buy into an abstract world can be very difficult. We are creatures of comfort and we like to see and experience things we can connect to. It is important that when creating an abstract world, you make sure to give people baselines that they can understand.”

⁷⁰ Fonte: <http://www.boston.com/bostonglobe/ideas/brainiac/adventure.gif> - Acesso em 24 de Abril de 2011

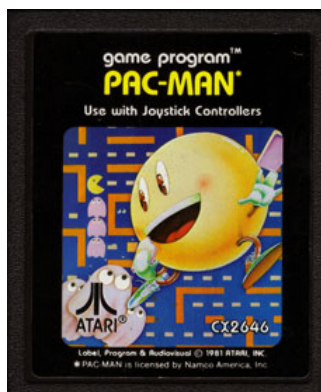


Figura 42 – Arte de embalagem no cartucho de *Pac-Man* para o Atari 2600. ⁷¹

O Abstrato, de certa forma, preparou o terreno para uma estética visual própria dos jogos digitais, formalizando princípios de produção, através de *pixels* e interpretação das imagens. Estes primeiros gráficos surgiram e ditaram as regras de construção das imagens dos jogos por um longo período. Toda imagem que posteriormente pudesse ser elaborada com base em *pixels* invariavelmente seguiriam estes princípios de construção.

5.1.1 – O conceito estético-visual Abstrato em *Space Invaders*

Space Invaders surgiu no ano de 1978, produzido pela desenvolvedora japonesa Taito, e criado pelo *game designer* Toshihiro Nishikado, a partir de um sonho que teve com uma invasão alienígena, e do filme *Guerra dos Mundos* de 1953, baseado na obra de H.G. Wells. Após seu lançamento, tornou-se um fenômeno popular no Japão, marcada pela abertura de *arcades* exclusivos do jogo, e coincidindo com uma queda da circulação de moedas dentro do país. (BURNHAM, 2001) Foi o primeiro jogo a inserir o recurso de registro de recordes das partidas, possibilitando uma nova atividade social nos Jogos Digitais, em que um jogador tenta bater o recorde de outro. (GULARTE, 2010)

⁷¹ Fonte: <http://www.cedmagic.com/misc/thrift-store/pac-man-atari-2600.jpg> - Acesso em 1 de Maio de 2011.

O jogo, bidimensional, em sua versão original foi elaborado com apenas 3 cores primárias, que eram o verde, o vermelho e o branco, sobre um monitor monocromático. Seu sistema de regras permitia que o jogador controlasse uma espécie de base, colocada no solo do planeta Terra, podendo movimentá-la horizontalmente e disparar raios laser contra alienígenas que descem para invadir o planeta. A cada vez que o jogador acerta o disparo contra um inimigo, este ganha pontos, podendo participar de um ranking ao terminar a partida. Quanto mais alienígenas o jogador acerta, mais rápido eles descem, aumentando a dificuldade do jogo gradativamente. Em 1980, o jogo é relançado para o console Atari VCS, marcando presença nos lares dos jogadores. (KENT, 2001)



Figura 43 – Imagem da tela de *Space Invaders*, de 1978.⁷²

Nishikado, além de desenvolver o conceito do jogo, foi responsável também pela tecnologia desenvolvida para o seu funcionamento, já que os computadores japoneses da época não eram capazes de realizar o processamento de dados necessários. Assim, criou uma placa de *arcade* ao importar conjuntos de microprocessadores dos Estados Unidos, e incorporá-los com uma unidade central de processamento Intel 8080, considerando esta a etapa mais difícil de todo o processo. (EDWARDS, 1UP.COM, ONLINE) Durante a programação, Nishikado compreendeu o fato de que quanto menos alienígenas estivessem

⁷² Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_nfwzKszAtJE/TURUDTsk1TI/AAAAAAAAI5c/pP9xxyQNEGE/s1600/space-invaders.jpg - Acesso em 15 de Maio de 2011.

presentes na tela, mais rápida era a capacidade de processamento, definindo assim também parte da mecânica do jogo.

As imagens dos alienígenas sugerem uma interpretação abstrata por parte do jogador, em que não há uma interpretação única das figuras ali representadas. Segundo o autor do jogo, estas figuras são representações de lulas, caranguejos e polvos (GULARTE, 2010), apropriadas a uma remediação da linguagem dos pictogramas. Em si, o que as figuras representam não interfere na experiência de jogo, considerando-se o tipo de narrativa em que o jogador está envolvido. Esta interpretação também é válida para o canhão que o jogador controla, e demais elementos gráficos presentes.

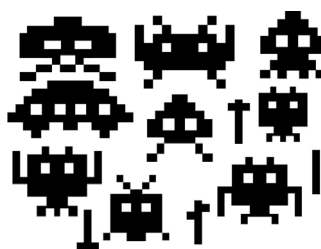


Figura 44 – Os alienígenas de *Space Invaders* ⁷³

Space Invaders, no que tange a sua reinterpretação, tornou-se referência para diversos títulos de jogos lançados posteriormente, como *Galaxian* (1979), *Galaga* (1981), *Xevious* (1982), entre outros, além de *remakes* disponíveis para PC e diversos consoles. (GULARTE, 2010)

⁷³ Fonte: http://phatbrush.com/wp-content/gallery/splatter/space_invader_brushes_by_tragicdisco.jpg - Acesso em 24 de abril de 2011

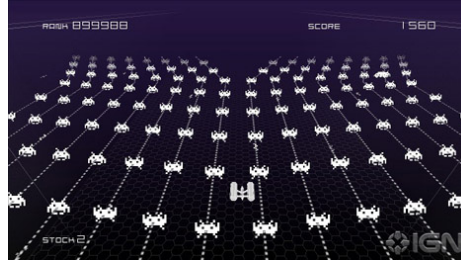


Figura 45 – Tela de *Space Invaders Infinity Gene* (2010), para o console Playstation 3, uma reinterpretação do jogo original de 1978.

Além disso, seus personagens abstratos tornaram-se uma referência cultural referente ao universo dos Jogos Digitais, com a produção de diversos produtos relativos à moda, por exemplo, como bolsas, camisetas, bonés, etc, e a utilização destas imagens em conteúdos de anúncios publicitários e intervenções artísticas.



Figura 46 – Bolsa que utiliza os personagens de *Space Invaders* como estampa.⁷⁴



Figura 47 – Intervenção artística do desconhecido artista francês *Space Invader*, contemporâneo da chamada *Street Art*, que cria mosaicos em azulejo baseados nos personagens do jogo e as espalha em diversas capitais do mundo.⁷⁵

⁷⁴ Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_M-qNxyVHPXY/TMcbMNQRReI/AAAAAAAAA10/OAYiuEy8Rr8/s1600/space_invaders_bag.jpg - Acesso em 1 de Junho de 2011

5.2 – A *Pixel Art*

Com o passar do tempo, graças à evolução tecnológica, os Jogos Digitais passaram a possuir capacidade gráfica mais elaborada, resultando numa maior resolução e quantidade de cores disponíveis. Perto do final dos anos 80, a geração de consoles *8-bit* surgiu e, com uma paleta de 256 cores e uma resolução média de 256x240 pixels (padrão do *Nintendo Entertainment System*), a presença de ilustradores, animadores 2D e demais artistas gráficos introduziram a figura do artista 2D para jogos, cujas funções antes eram responsabilidade do programador, passando estes artistas a terem maior importância no desenvolvimento dos Jogos Digitais, levando em consideração que a melhoria da parte gráfica passou a assumir um importante papel no marketing destes produtos (GIBSON, 2006). Esta participação de artistas junto às interfaces digitais tornaram-se uma constante, não apenas no âmbito dos Jogos Digitais, mas em todas as mídias digitais disponíveis desde então. (BERNSTEIN, 1986)

As principais características desta categoria de conceito estético-visual são: a bi-dimensionalidade e o desenho em pixels; a introdução de ilustradores/desenhistas junto ao corpo de profissionais; as referências da pintura, das histórias em quadrinhos e do cartum, e acabamentos que se utilizam de linhas, cores e texturas.

Inicialmente, neste período os programadores ainda eram as principais estrelas da produção dos gráficos, mas alguns *game designers*, como Shigeru Miyamoto, criador de clássicos como *Donkey Kong* (1981), *Super Mario Bros.* (1985) e *The Legend of Zelda* (1986), tinham uma maior sensibilidade e visão de que os gráficos poderiam chamar mais a atenção do público para os Jogos Digitais, renovando assim seus conceitos (JENISCH, 2008).

⁷⁵ Fonte: http://www.globalgraphica.com/main/archives/spaceinvader_paris_sgdp_3.jpg - Acesso em 1 de Junho de 2011.

Com isso, as empresas passaram a contratar artistas para desenvolver as artes conceituais do jogos, uma das primeiras etapas do desenvolvimento, criando rascunhos e ilustrações de personagens e cenários. Assim, os programadores tentavam seguir as propostas dos artistas, até o dia em que a capacidade de processamento gráfico permitiu que estes pudessem integrar as equipes de desenvolvimento, não apenas nas etapas iniciais, mas em todas as fases do processo, com seus desenhos sendo aprimorados diretamente pela *engine*, sem que sejam reinterpretados por uma equipe de programadores. No final dos anos 90, praticamente qualquer idéia visual elaborada por um artista já podia ser incorporada em um Jogo Digital.

Embora os recursos tecnológicos do período ainda não comportassem efeitos de simulação de perspectiva, possível apenas com as *engines* 3D, os artistas desta estética visual incorporaram técnicas da pintura clássica, onde, para se atingir efeitos de profundidade, utilizaram a manipulação das cores e dos traços dos elementos, separando-os em camadas, e aplicando variações das cores e dos traços para cada uma. Seguindo a referência de José M. Parramón (1993), o primeiro plano deve ser feito de maneira nítida e precisa. O segundo, igualmente acabado, mas de modo mais “vaporoso”, mais confuso, menos preciso, e assim sucessivamente. A cada camada, os contornos devem ser menos definidos, desaparecendo formas e cores. McCloud (2007) classifica este mesmo efeito sobre as camadas, destacando relações de sobreposição de elementos (com volume de traço maior nas camadas mais próximas), relação de tamanho e o desbotamento das cores. Como exemplo mais preciso, seguem imagens de referência:



Figura 48 – Pintura de Peter Bezrukov, onde se evidencia o detalhamento gráfico das camadas mais próximas ao espectador, e o conseqüente desbotamento das cores. ⁷⁶



Figura 49 – Cena de *Quackshot* (1991), que exemplifica a referência de profundidade citada anteriormente ⁷⁷

A possibilidade do ilustrador trabalhar com os meios digitais, como os Jogos Digitais, deram uma abertura a novas possibilidades gráficas, tanto dentro quanto fora dos jogos. O lápis ainda detém o poder criativo, mas é o computador que redireciona suas capacidades para um leque de novos significados (ZEEGEN, 2005, AVA). O Jogo Digital, durante este período, foi responsável por recolocar a ilustração diante dos olhos do grande público e captar a sua atenção, dada a sua principal característica, a interatividade.

⁷⁶ Fonte:

http://1.bp.blogspot.com/_0n9IEpnh8/TAGMgDQ9fPI/AAAAAAAAAWY0/YTKypnazjM0/s1600/%D0%92%D0%BE%D1%81%D0%BA%D1%80%D0%B5%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B5+%D1%83%D1%82%D1%80%D0%BE.+%D0%9F%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B6.jpg – Acesso em 24 de Abril de 2011

⁷⁷ Fonte: <http://gamehall.uol.com.br/v10/wp-content/uploads/2010/11/Quackshot1009.png> - Acesso em 24 de Abril de 2011

A tecnologia da época, que disponibilizou uma maior quantidade de *pixels* para os desenhos, passou a possibilitar que os personagens viessem a se tornar mais reconhecíveis e distintos, fugindo da idéia do abstracionismo (ISBISTER, 2006). O cartum passa a ser amplamente utilizado, dada a sua simplicidade de forma e a sua capacidade de relacionamento com o público. Scott McCloud explica em seu livro *Desenhando Quadrinhos* (2007), que o cartum tem um poder de penetração junto ao público, por se relacionar com a vida interior do leitor/expectador, pois o público passa a enxergar no personagem uma extensão de si mesmo, diferente da sensação que ele tem com estilos realistas, em que essa conexão não acontece, pois o público, ao ver uma representação realista de um personagem, enxerga o personagem como outra pessoa distinta.

McCloud (2008) também comenta que os personagens precisam de um design visual diferenciado, definido pela sua silhueta e aparência, a fim de serem facilmente reconhecíveis. Assim, o público passa a estabelecer um lembrete visual único perante os personagens, graças a variações de forma, tamanho e outras características.

Como exemplo, o porco-espinho Sonic possui uma silhueta única, de fácil reconhecimento, em que seu desenho e forma servem à sua função. Seu design serve para qualquer tipo de tecnologia: desde o console Master System até o Playstation 3, o personagem pouco modificou sua aparência nos jogos em que é integrante.



Figura 50: Imagem do personagem Sonic⁷⁸

Seguindo esta prerrogativa, McCloud (2005, p. 52,53) definiu um diagrama dentro do livro *Desvendando os Quadrinhos*, com edição original datada de 1993, que demonstra um mapa das possibilidades de expressão gráfica 2D dentro das histórias em quadrinhos até então exploradas, e serve até os dias de hoje como um guia para a produção de arte, no que se refere à escolha de estilos, que interpolam conceitos abstratos, realistas e significativos. O diagrama é utilizado por artistas gráficos como referência, para diversos tipos de mídia, incluindo os Jogos Digitais, e consiste no cruzamento de estilos de ilustradores reconhecidos no mercado de histórias em quadrinhos. Quanto mais à esquerda, maior o senso de aderência do estilo do ilustrador ao realismo. Quanto mais ao topo, o estilo se torna mais abstrato, e quanto mais à direita, mais o estilo se incorpora a conceitos relativos à significação.

⁷⁸ Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-06aP1v--WNE/TCLYTwU82rI/AAAAAAAAA6A/X-Rgh0WAOoQ/s1600/sonic.jpg> - Acesso em 23 de abril de 2011

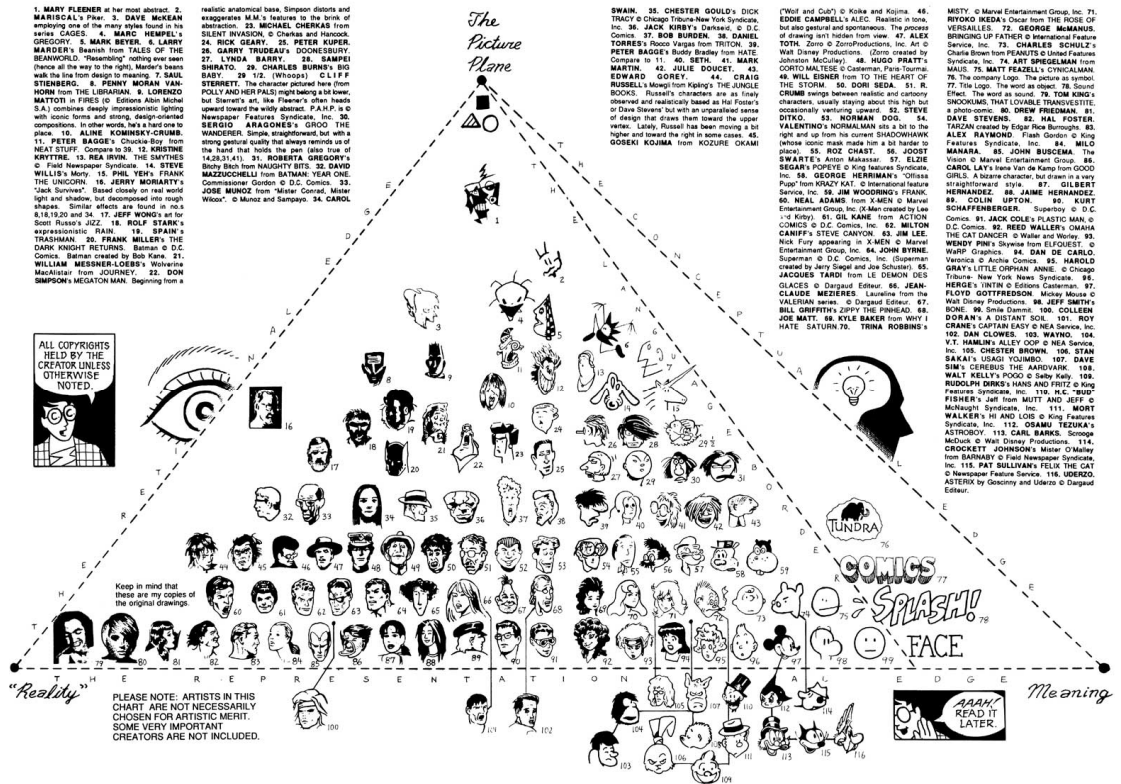


Figura 51: Diagrama de Scott McCloud para os estilos gráficos 2D de personagens.⁷⁹

A projeção isométrica também foi introduzida por este padrão estético, que consiste em uma técnica de visualização de objetos 3D em apenas duas dimensões, excluindo-se a idéia de profundidade e perspectiva e mantendo todas as linhas horizontais em um ângulo fixo de 30 graus. (HURLBURT, 1986). O uso desta técnica já se demonstrava presente no trabalho de M. C. Escher (1898 – 1972), que a utilizava para criar ilusões de ótica.

⁷⁹ Fonte: <http://homes.chass.utoronto.ca/~mfram/Media/0505-UC-triangle-all.jpg> - Acesso em 23 de abril de 2011

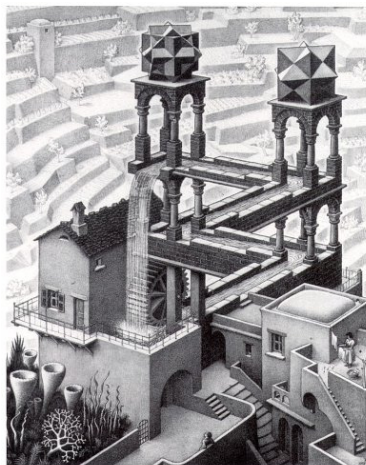


Figura 52 – A projeção isométrica no trabalho de M. C. Escher.⁸⁰



Figura 53 – A projeção isométrica em *Final Fantasy Tactics* (1997).⁸¹

Deixamos claro que, embora o termo *Pixel Art* seja comumente referente a um estilo de ilustração associado à geração 8-bit dos videogames, marcada, por exemplo, pelos gráficos do console *Nintendo Entertainment System*, entendemos que o termo aqui colocado se refere na verdade a todo e qualquer tipo de gráfico apresentado nos jogos digitais que seja uma representação pictórica 2D dos objetos, independente do período em que tenha sido produzido. Até mesmo porque, independente da resolução utilizada, estas imagens são e sempre foram compostas por *pixels*. Este padrão estético leva em consideração todas as

⁸⁰ Fonte: http://tudibao.com.br/v1/wp-content/uploads/2009/08/Escher_Waterfall.jpg – Acesso em 12 de Novembro de 2010.

⁸¹ Fonte: http://www.juegomania.org/Final+Fantasy+Tactics+Advance/foto/gbadvance/0/165/165_t.jpg/Foto+Final+Fantasy+Tactics+Advance.jpg – Acesso em 12 de Novembro de 2010.

referências estético-visuais visíveis nas representações 2D da realidade, como o desenho e a pintura, produzidas por um artista 2D (não um programador, como no período da estética Abstrata, e nem um artista 3D, referente à estética visual Hiper-Realista).

Assim, entendemos o artista 2D como a figura central no desenvolvimento artístico-visual desta estética, sendo que as principais funções de um artista 2D são: *Concept Art*: Função de desenvolvimento de imagens de pré-visualização do projeto. Aqui, o artista trabalha diretamente com o *Game Designer*, que é o responsável pela criação do jogo, envolvendo seu conceito, regras, roteiro, personagens, etc. O trabalho de *Concept Art* envolve a produção de imagens de cenários, personagens, ilustrações conceituais e qualquer elemento gráfico que possa ter alguma relevância para o entendimento do conceito do projeto; Interface gráfica: Embora o conceito de interface seja bem amplo, o artista 2D é responsável neste caso pela elaboração de *menus*, *HUD (Heads Up Display)* e elementos que transmitam ao jogador um melhor entendimento do que acontece dentro do jogo; Produção de *Sprites*: Aqui o artista 2D foca o trabalho na produção de animações, seja de personagens ou de qualquer elemento interativo. Cada *sprite* consiste num conjunto de *frames* de animação; Criação de cenários: Produção de arte para cenários em 2D, comumente divididos em camadas a fim de passar uma sensação de profundidade. Hoje, outras funções do artista 2D remetem também à produção de recursos destinados a jogos orientados à arte 3D, como as texturas que "vestem" modelos, objetos e cenários em 3D.

5.2.1 – O conceito estético-visual da *Pixel Art* em *Scott Pilgrim VS. the World: The Game*.

Scott Pilgrim VS. the World: The Game (2010) é uma adaptação para os Jogos Digitais, desenvolvido pela empresa Ubisoft, da série de histórias em quadrinhos de mesmo nome, criadas por Brian Lee O'Malley, também adaptada para o cinema no mesmo ano. É um jogo de luta, com movimentação horizontal da tela, em que o jogador pode controlar os personagens Scott, Ramona, Kim e Stephen, ao longo de uma narrativa semelhante ao da história original das histórias em quadrinhos, em que Scott e seus amigos devem derrotar os chamados “Sete ex-namorados do mal” de Ramona. Ao derrotar os inimigos durante o jogo, o jogador pode coletar moedas, que servem para evoluir seus personagens.



Figura 54 – Ilustrações de Brian Lee O'Malley para os quadrinhos.⁸²

Sua distribuição foi disponibilizada via *on-line*, junto às redes dos consoles Playstation 3 e Xbox 360. Junto da elaboração de seu conceito estético-visual, a empresa desenvolvedora realizou contato com o artista gráfico 2D *freelancer* Paul Robertson, cujo estilo se referencia

⁸² Fonte: http://www.radiomaru.com/drop/sp3_002-003.gif - Acesso em 1º de Junho de 2011

dos gráficos dos jogos da era 8-bit, e sua experiência profissional recorre à ilustração editorial e os jogos digitais.

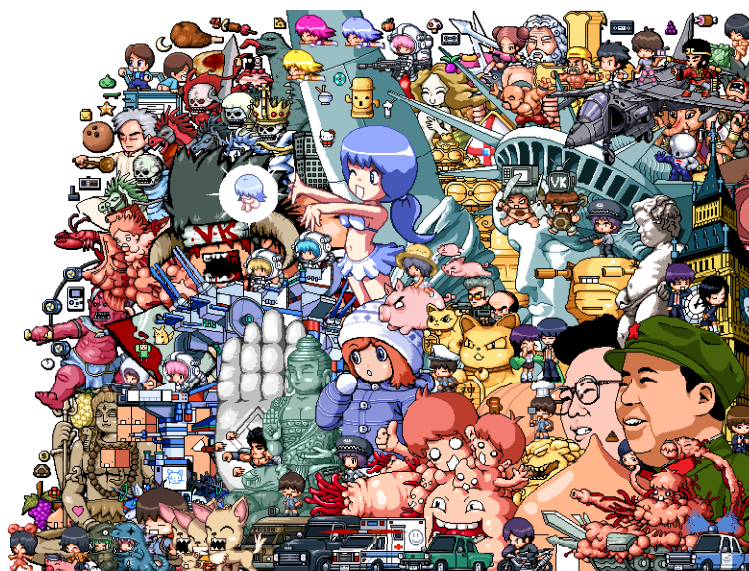


Figura 55 – Ilustração de Paul Robertson.⁸³

A escolha deste estilo refere-se de acordo com a narrativa dos quadrinhos e do filme, que se utiliza de diversas referências visuais de jogos digitais dos anos 80, como *Super Mario Bros.* (1985), *Zelda* (1986) e *Megaman* (1987), trabalhando também com o imaginário do público, que aprecia as qualidades *retro* presentes no jogo. Robertson foi o responsável sobre os desenhos dos personagens, cenário, interfaces gráficas e animações, baseados nos desenhos originais de O'Malley (WIKIPEDIA, ONLINE). Embora seja um jogo adequado aos consoles contemporâneos, com elevada capacidade gráfica disponível, entendemos a adequação à narrativa e ao público mais relevantes na escolha deste conceito estético-visual. Seu sistema de regras é semelhante ao dos jogos referenciados, então neste caso, torna-se coerente também

⁸³ Fonte: <http://nerdice.com/wp-content/uploads/2010/12/Pixel-art-Paul-Robertson.png> - Acesso em 1º de Junho de 2011.

a adoção do mesmo estilo. O jogo foi bem recebido pela crítica e pelo público, recebendo diversas nomeações e prêmios.



Figura 56 – Imagem de Scott Pilgrim VS. the World: The Game ⁸⁴

5.3 – O Cinemático

Conceito estético-visual que se popularizou com a chamada “Era Multimídia” dos Jogos Digitais, o período em que os primeiros jogos em CD aparecem no mercado, no início dos anos 90 (DEMARIA & WILSON, 2004). Os produtores deste período acreditavam que quaisquer formas tradicionais de mídia poderiam ser agregadas dentro do complexo interativo que os Jogos Digitais continham. Como consequência, o cinema e o desenho animado, com suas características de forma e linguagem, foram adaptados para as estéticas visuais dos videogames. A forma mais notável deste tipo de adaptação se apresenta nos chamados *Interactive Full-Motion Videos*, disponíveis inicialmente no console Sega CD, contemporâneo da época citada. (DILLE & PLATTEN, 2007)

⁸⁴ Fonte:

http://www.pixieperspective.com/storage/SCottPilgrimVsTheWorldTheGame_Screenshot_DemonHipsterChicks.jpg?__SQUARSPACE_CACHEVERSION=1282276722679 – Acesso em 1º de Junho de 2011

Com a chegada da tecnologia de criação de imagens digitais à produção cinematográfica e aos Jogos Digitais, os animadores do período passaram a contar com a possibilidade de adaptar seus métodos tradicionais e suas perícias a novas ferramentas, como o ambiente da *engine* dos Jogos Digitais e suas mídias de armazenamento e distribuição, como CDs.

A estética visual cinematográfica configura-se da criação de gráficos com referência direta do cinema, marcada pela introdução dos profissionais da sétima arte no mercado de jogos digitais, como diretores, *film-makers*, etc, incorporando as tecnologias de captação de imagens e a linguagem e repertório oriundo do cinema na produção dos jogos. Ou seja, jogos que se utilizam de filmagens de atores, assim como animações com enquadramentos e movimentos de câmera, são elementos formadores desta estética visual. Trabalha com a mesma linguagem do cinema, no que se refere à passagem do tempo, transições de localização, cortes e fluxo de narrativa, na forma de *Cinematics* (animações controladas pela *engine*, dentro do ambiente do jogo, em tempo real) e *Cut-Scenes*, que são momentos dentro da história do jogo, não-interativos, em que o jogador assiste como a uma cena de cinema tradicional).

Segundo Dille & Platten (2007), as *Cut-Scenes* são utilizadas dentro dos jogos contemporâneos em determinadas situações dentro do enredo do jogo, que são as seguintes: explicitar ao jogador os objetivos que ele deve encarar dentro do jogo ou uma fase determinada; apresentar os resultados positivos e negativos de ações e/ou decisões que o jogador executou no decorrer do jogo, demonstrando o avanço/atraso do mesmo perante a narrativa do jogo; introduzir novos personagens, cenários e situações dentro da narrativa;

fazer com que o jogador entenda as regras que estão dentro do Jogo Digital, assim como estimular as expectativas do jogador perante os desafios que estão por vir.

Embora nos dias de hoje a presença de diretores de cinema na produção dos Jogos Digitais já não seja novidade, é relevante entender um pouco da história de como esta estética visual cinematográfica dos Jogos Digitais foi formada: Impressionado com as possibilidades de pós-produção em cinema que foram surgindo ainda no início dos anos 1980, atreladas às inovações da computação gráfica, George Lucas (diretor de *Indiana Jones e Guerra nas Estrelas*) verificou que os Jogos Digitais poderiam ser uma nova aposta de mídia criativa, considerando-se que os *game designers* da época estavam recebendo grande reconhecimento pelo seu trabalho. Com isso, a *LucasFilm Games* formou-se em 1982, com uma pequena seleção de artistas e programadores.

Até o ano de 1987, a *LucasFilm Games* tinha uma participação no mercado modesta, contribuindo com o desenvolvimento de franquias não pertencentes ao estúdio. O considerado “ponto de virada” ocorreu com o lançamento do *adventure game Maniac Mansion*, primeiro jogo da *LucasFilm Games* na categoria de produtora e distribuidora, cujo enredo trata de uma história de leve humor negro, satirizando os chamados filmes B de horror e de ficção científica, através de diversos clichês. A sinopse do jogo é a de que Dave Miller, o herói, descobre que sua namorada, Sandy Pantz, foi raptada pelo Dr. Fred Edison, e parte para salvá-la, junto de dois amigos. Com isso, o herói e seus amigos invadem a mansão do vilão, desvendando os seus segredos, como um laboratório secreto, e estranhas criaturas desenvolvidas em cativeiro. (SMITH, 2008)

O que torna *Maniac Mansion* como um elemento importante na história deste conceito estético-visual é o fato de que ele introduz a participação de roteiristas tradicionais do cinema no escopo de produção de jogos, e apresenta pela primeira vez o conceito de *cutscene*. Embora seja um jogo com uma estética visual *Pixel Art*, a introdução da idéia de *cutscene* é o que torna este game importante, trazendo a possibilidade da narrativa ser avançada, bem como outras virtudes da linguagem do cinema, como a quebra da linearidade.

Com a apresentação ao grande público da geração de jogos digitais armazenados em CDs, a aproximação entre os Jogos Digitais e o cinema tornou-se mais do que evidente, graças à capacidade de armazenamento e qualidade digital das imagens que este novo suporte possibilitava. Logo, recursos de captação de imagens oriundos do cinema tornaram-se praxe, e, conseqüentemente, o principal mote de vendas ao público.

Mas, deve-se considerar que os primeiros jogos desta geração seguiram a tendência de não serem nada mais do que meros filmes interativos, com destaque para *Night Trap*, de 1992, onde o fator da experiência e da interatividade únicas dos Jogos Digitais é deixado de lado, sendo que a aposta do mercado nesta época era impressionar o público apenas com a qualidade gráfica e a narrativa. Outro jogo de destaque da época, *Sewer Shark*, conta como o primeiro jogo a utilizar o filme em *full-motion*, dirigido pelo *Hollywoodiano* John Dykstra, premiado anteriormente pelo Oscar de efeitos visuais. Conseqüentemente, esta primeira geração em CD causou um impacto momentâneo, mas não perdurou, sem deixar hoje saudade aos jogadores contemporâneos.



Figura 57 – Imagem de *Sewer Shark*.⁸⁵

Em 2005, George Lucas anuncia a união física da *LucasArts* e da *Industrial Light and Magic*, inaugurando o *Letterman Digital Arts Center*, com custo de 350 milhões de dólares, com o objetivo de aproximar artistas, programadores de jogos e idealizadores de filmes na produção de franquias, onde todo o material artístico produzido tenha como fim tanto o cinema quanto os jogos digitais, com produção simultânea. (SMITH, 2008).

Seguindo e complementando tal idéia, Dille & Platten comentam que:

“... personagens e mundos são construídos em 3D, usando *softwares* que são essencialmente os mesmos utilizados na criação de filmes em computação gráfica e efeitos especiais, e por artistas de animação que podem trabalhar tanto nos jogos digitais quanto nos campos tradicionais do entretenimento... Se você entrar numa empresa de computação gráfica de alto nível, e, após, visitar uma grande desenvolvedora de jogos, será possível ver uma grande maioria de pessoas fazendo essencialmente a mesma coisa.” (2007, p. 11)⁸⁶

⁸⁵ Fonte: [http://www.coolrom.com/screenshots/segacd/Sewer%20Shark%20\(2\).gif](http://www.coolrom.com/screenshots/segacd/Sewer%20Shark%20(2).gif) – Acesso em 21 de Novembro de 2010.

⁸⁶ Tradução livre do autor: “...characters and worlds are built in 3D, using software packages that are essentially the same as those used to create computer-generated movies and visual effects, and by animation artists that may work in both the game and traditional entertainment fields... If you were step into a top CGI house, and then visit a top game developer, you’d see a large majority of people doing essentially the same thing.”

5.3.1 – O conceito estético-visual Cinemático em *Dragon's Lair*

Dragon's Lair (1983) introduziu uma estética visual no imaginário dos jogadores ao pensarem gráficos de jogos que anteriormente só estava disponível nas telas dos cinemas. Enquanto eles estavam acostumados com os gráficos abstratos de *Space Invaders* e *Pac-Man*, *Dragon's Lair* trouxe a estética visual dos desenhos animados para os *arcades*. Sendo o primeiro jogo digital disponível em CDROM da história, o que, para a época, era uma mídia que ainda não estava disponível para o grande público, esta era a possibilidade, disponível no período, de um jogo conter cenas de desenho animado digitalizadas, com curta duração cada, mas que pudessem, com as ações do jogador, ser alinhadas em uma narrativa coerente, atraindo a atenção do grande público para as possibilidades gráficas que os Jogos Digitais poderiam alcançar no futuro.

O jogo possui o formato de um filme interativo, em que o jogador deve assistir uma cena de desenho animado, e, no momento em que ouve um determinado efeito sonoro, deve escolher um lado para qual o personagem deve seguir, influenciando o desenrolar da narrativa. O jogador em nenhum momento controla o personagem, apenas desencadeia uma sequência de animações ao apertar o botão no momento certo (GULARTE, 2010).



Figura 58 – Imagem de *Dragon's Lair*.

O CD permitiu que *Dragon's Lair* pudesse incorporar seqüências de *Full Motion Video* ao jogo, arquivos de mídia pré-renderizados alocados em uma biblioteca de som e vídeo. Os criadores do jogo, Rick Dyer e Don Bluth tentaram fugir das restrições dos computadores da época e decidiram que o jogador iria controlar na verdade não o personagem, mas a reprodução dos vídeos disponíveis, tornando assim este conceito estético-visual disponível em sua época aos Jogos Digitais. (CHONG, 2010).

Dyer havia fundado a Advance Microcomputer Systems, com a intenção de desenvolver jogos interativos, e já tinha uma idéia do conceito por trás de *Dragon's Lair*, até então um projeto. Com isso, se aproxima de Don Bluth, conhecido diretor de animação 2D de Hollywood, responsável por filmes como *Anastácia* e *Titan A.E.*, que forma uma equipe de 10 animadores 2D na Califórnia para trabalhar no projeto, utilizando-se de um orçamento de 1,3 milhão de dólares. (BURNHAM, 2001)

O jogador assume durante a narrativa o papel do Cavaleiro Dirk, enviado pelo Rei para salvar a Princesa Daphne das mãos de mago maligno. O estilo dos desenhos tem referência dos desenhos animados da Disney do mesmo período, decorrente da experiência profissional de Bluth na mesma empresa em períodos anteriores.



Figura 59 – Imagem de Dirk ao enfrentar um dragão. ⁸⁷

Esta criação foi responsável por apagar uma linha que separava os Jogos Digitais do cinema, mesclando características tradicionais de cada meio em uma nova solução de entretenimento, estimulando a criação de outros títulos semelhantes, como *Space Ace* (1984).

Em sua época de lançamento, *Dragon's Lair* foi considerado revolucionário, e suas resenhas ditavam que ele seria referência para os jogos no futuro. Em pouco tempo, os jogadores perderam o interesse no produto, já que as possibilidades de interatividade eram extremamente restritas e o jogo perdia a graça logo depois de se atingir o seu final. Porém, as previsões estavam certas, as aproximações entre a narrativa do cinema e os Jogos Digitais seriam cada vez mais comuns a partir daquele ponto, atraindo a atenção principalmente de criativos da área audiovisual. Mas, há de se considerar que, apesar da figura do animador estivesse presente no produto final, sua participação neste exemplo não configurava um papel efetivo de participação no mercado de jogos, visto que os animadores que trabalharam em *Dragon's Lair* não tiveram nenhuma dificuldade em adaptar-se à nova mídia: na verdade, o trabalho desenvolvido por eles era como o de qualquer trabalho de cinema de animação, em

⁸⁷ Fonte: http://www.thocp.net/software/games/pictures/dragons_lair_large.jpg - Acesso em 15 de Maio de 2011

que eles não tiveram que enfrentar as limitações dos consoles tradicionais, visto que *Dragon's Lair* era executado a partir da leitura de um CD.

5.4 – O Hiper-Realismo

O conceito estético-visual da Hiper-Realidade trabalha com a remediação do foto-realismo, que se refere à qualidade de uma imagem que se assemelha com uma fotografia e à realidade, cuja principal intenção é mascarar a condição de imagem manipulada, a fim de confundir o expectador se a imagem é na verdade uma foto ou uma manipulação. O termo Hiper-Realismo foi cunhado nos anos 60, como a designação de uma corrente de pintores decorrentes do trabalho de Edward Hopper, marcando o início de uma tendência nas artes plásticas. (FERREIRA, 2003, CASA DA CULTURA, ONLINE)

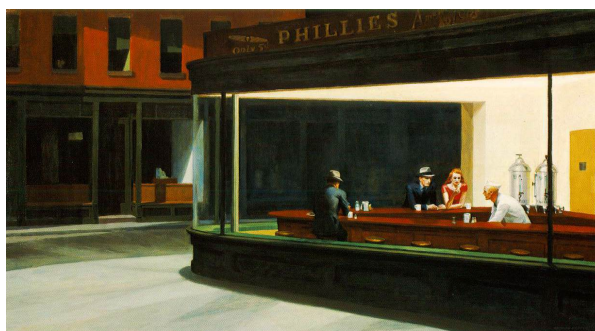


Figura 60 – Pintura de Edward Hopper. ⁸⁸

Esta tendência ganhou força como movimento nos Estados Unidos, entre os anos 60 e 70, com artistas como Richard Estes, Audrey Flack e Chuck Close, que buscavam uma representação fiel da realidade, através de um elaborado detalhismo gráfico. (STRICKLAND, 1999, p. 187)

⁸⁸ Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_VaRqpWpR4ho/TKyzmwr-hZI/AAAAAAAAA2M/tgiqI-XtiDs/s1600/Edward+Hopper+Nighthawks.jpg – Acesso em 1º de Junho de 2011

A precisão do foto-realismo dentro dos Jogos Digitais se desenvolve pela captação por parte do artista 3D de idéias de geração de imagens com base na fotografia, na pintura hiper-realista e na escultura. Combinando elementos destes campos das artes, estas imagens trazem uma nova luz à consideração da forma, com uma complexidade específica de produção e convencimento de que aquilo que é visto denota o real (LIESER, 2010).



Figura 61 – O Hiper-Realismo em NBA 2K11.⁸⁹

Segundo Chong (2010), no final dos anos 80, o campo do foto-realismo digital começou a se desenvolver graças aos avanços gráficos disponíveis pelos computadores da época. O uso de sofisticados efeitos especiais e a iluminação por computador tornaram-se prioritários dentro dos Jogos Digitais quando sua utilização crescente tomava maior significação dentro do cinema e da televisão. Em 1989, o filme *Abismo*, de James Cameron, motivou a adoção de tal postura ao apresentar a animação de uma coluna de água que serpenteava pelos ambientes do filme, estabelecendo metas de qualidade para os artistas

⁸⁹ Fonte: <http://www.examiner.com/images/blog/replicate/EXID28759/images/nba-2k11-500.jpg> - Acesso em 1º de Junho de 2011.

digitais da época, não apenas pela imagem ali apresentada, mas pela simulação física da água em movimento.

Este conceito da Hiper-realidade, quando aplicado, deve evitar inconsistências em sua construção, a fim de não quebrar a ilusão de realidade ali retratada. Com isso, a remediação da fotografia torna-se a base referencial, com uma constante adição de polígonos como base formadora da imagem a cada geração de novos computadores. Segundo Bolter (2000), a definição da realidade captada por nossos olhos foi definida por *experts* como uma imagem formada por 80 milhões de polígonos.

A popularização deste conceito estético-visual nos Jogos Digitais se torna visível com a chegada do console Playstation, da Sony, funcionando em uma velocidade de 34 MHz, 2MB de RAM e 1 MB de Vídeo RAM, onde os jogos do período atingem uma maturidade de realismo gráfico que passa a chamar a atenção dos jogadores e do grande público, tornando-se o novo padrão contemporâneo. (DILLE & PLATTEN, 2007) Computadores pessoais passam a integrar em seus sistemas placas de vídeo aceleradoras de gráficos 3D, e conceitos de jogos tradicionais em 2D passam a ser reinterpretados em 3D.

Na contemporaneidade, a orientação das grandes produtoras do mercado de Jogos Digitais é voltada à produção em massa de jogos em 3D, considerando-se a preferência do público *hardcore*, que sempre estão em busca das novidades tecnológicas. O 3D até hoje se reinventa, busca novas possibilidades gráficas, embora os jogos 2D não tenham desaparecido, mas se adaptaram aos gráficos em alta resolução das novas TVs e buscam conceitos diferenciados dos padrões do mercado para se destacar.

Uma nova categoria de profissional surge neste período e ganha destaque junto do ilustrador, que é o artista 3D. Este profissional recebe as idéias visuais propostas pelo artista 2D na etapa de arte conceitual e trabalha em modelos virtuais em três dimensões, aproximando a estética visual à realidade perante os olhos do público, possuindo características que flertam com a de um escultor, mas utilizando-se de ferramentas digitais, ao mesmo tempo que trabalha em parceria com o artista 2D, que agora ganha uma nova função além de criar conceitos visuais: a função de elaborar texturas a serem aplicadas nos modelos 3D, envelopando-os, deixando com características foto-realistas. “Trabalhando em conjunto, estas equipes podem criar sinfonias de design em que todos os elementos – personagens, cenários, itens e armas – relacionam-se e se misturam sem problemas.” (JENISCH, 2008, p. 14)⁹⁰

Algumas funções básicas do artista 3D: Modelagem – Nesta função, ele é responsável pela modelagem de personagens, objetos e cenários, com base em referências fotográficas ou nas referências criadas pelo artista 2D; Animação - Diferente das *sprites* produzidas pelo artista 2D, aqui o animador 3D produz animações com programas que permitem a manipulação dos personagens e objetos. Engloba também a inserção de ângulos e movimentação de câmeras, utilizadas na concepção de *cutscenes*, e de *animatics*.

A introdução dos ambientes e personagens em 3D configura a busca de uma simulação da realidade, característica primordial do conceito estético-visual da Hiper-Realidade. Este é o padrão que mais se reinventa, pois a cada geração tecnológica, o conceito de hiper-realismo vai se modificando, frente à qualidade gráfica que evolui e imita com maior perfeição a realidade.

⁹⁰ Tradução livre do autor: “*Working in concert, these teams can craft masterful symphonies of design in which all elements – characters, backgrounds, items and weapons – function and blend seamlessly together.*”

O Hiper-Realismo também se evoca na qualidade das animações dos personagens, identificadas com uma realidade da física como a entendemos, e não na forma de caricatura, como enxergamos nas animações 2D tradicionais, em que o artista faz uma interpretação própria da captação do movimento dos objetos, pessoas, animais, natureza, e etc. Para atingir tamanho grau de realismo, os animadores 3D utilizam-se de recursos de *Motion Capture*, contando com sensores de movimento que captam a ação de atores que interpretam os personagens dentro dos Jogos Digitais. Tal preciosismo do realismo ganha importância nos gráficos 3D, e não só assumem um papel de maior relevância nos Jogos Digitais, mas também no cinema. Este processo se iniciou em 1985, onde o primeiro personagem criado por computador seguiu animações de movimento de acordo com fotografias dos movimentos de um ator, interpretados por um animador. Em 2001, a observação e o registro de movimento já estava completamente digitalizado, onde a função de seguir os movimentos e registrá-los como dados passa a ser do computador. Com isso reduziu-se a distância entre os movimentos de atores reais e suas representações em 3 dimensões nos Jogos Digitais. (CHONG, 2010)

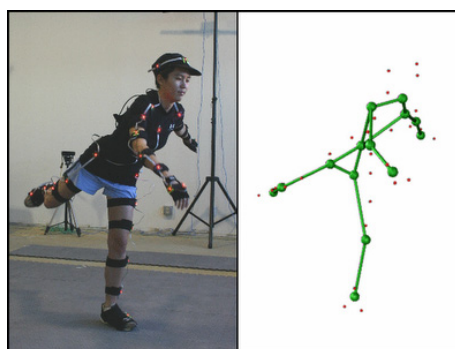


Figura 62 – Amostra de captação de movimentos, com sensores óticos.⁹¹

⁹¹ Fonte:
http://4.bp.blogspot.com/_IkIY0TAOeVI/TUhw6WyWqkI/AAAAAAAAAFo/UonF2YaE3xk/s1600/optical_motion_capture.png - Acesso em 24 de Abril de 2011

A iluminação configura-se em uma das principais características deste conceito. A realidade em que vivemos é, basicamente, captada pelos nossos olhos em forma de luz, que, junto com as sombras, define a forma dos objetos ao nosso redor, e trabalha a variação das cores junto ao nosso sentido da visão. Nos Jogos Digitais, a iluminação é definida pelo designer dentro da *engine*, influenciando o *gameplay* (escondendo ameaças, por exemplo), e trazendo intensidade para os ambientes e situações em que o jogador percorre dentro do jogo. O que importa é criar uma atmosfera para o ato de jogar, a fim de tornar tal experiência mais interessante. As referências de iluminação que os artistas se utilizam para realizar este tipo de trabalho vêm do cinema, como a vista em *O Gabinete do Dr. Caligari*, e da pintura, como nos quadros de Edward Hopper. (MORRIS & HARTAS, 2007, HARPER COLLINS)

Os ditos efeitos especiais também têm um peso importante neste padrão estético. A neblina vista no alto de uma colina, assim como o efeito visual dos disparos de uma metralhadora em *Call of Duty* (2003) possuem um papel estratégico na apreensão do senso de realidade por parte do jogador, influenciando, assim como a iluminação, a atmosfera do jogo.

Os elementos de interface gráfica nesta categoria de padronização ainda se encontram em estágio prematuro, pois o número de exemplos que seguem esta sugestão ainda é pequeno. Porém, dois jogos servem para contextualizar bem a idéia de interface gráfica hiper-realista: *Farcry 2* (2009) e *Alone in the Dark: Inferno* (2009).

Farcry 2 é um jogo com visão predominantemente em primeira pessoa. Ao se observar o mapa do jogo, que normalmente em outros jogos abre-se um menu específico para esta função, a visão em primeira pessoa é mantida, e o personagem então segura em uma das mãos

um mapa, e na outra, um aparelho GPS, fazendo com que esta característica sirva como uma maior aproximação com a realidade.



Figura 63 – A visão do mapa e do GPS em *Farcry 2*.⁹²

Alone in the Dark: Inferno possui em seu sistema de seleção de itens a característica deles serem apresentados não apenas através de uma seleção de ícones na tela, mas fazendo o jogador assumir a visão de seu *avatar*, abrindo seu casaco, olhando para baixo, e então selecionando os itens que estão disponíveis dentro dele.



Figura 64 – A seleção de itens em *Alone in the Dark: Inferno*.⁹³

⁹² Fonte: <http://gamexperience.files.wordpress.com/2008/11/far-cry-2-mapa.jpg> - Acesso em 12 de Novembro de 2010.

⁹³ Fonte: http://www.shockya.com/news/wp-content/uploads/alone_in_the_dark_enemy_combat_trailer.jpg - Acesso em 10 de Novembro de 2010.

5.4.1 – O conceito estético-visual Hiper-Realista em *Myst*

Seguindo a tendência dos jogos que invadiram o mercado no início dos anos 90, *Myst* (1993) foi um dos títulos de maior relevância deste período, servindo de referência para diversas produtoras no que tange a exploração das novas tecnologias disponíveis, referente à chamada “era multimídia” dos Jogos Digitais, marcada pelo início da popularização dos CD-ROMs e das placas de áudio. (KENT, 2001)

Recebendo dinheiro de investimento da empresa japonesa Sun Soft, os irmãos Rand e Robyn Miller, criadores do jogo, fundaram a desenvolvedora Cyan Studios, em um acordo de que o jogo seria desenvolvido e distribuído para PC, Macintosh e os consoles 3DO, Jaguar CD, Saturno e Playstation.

Myst é um *adventure game*, cuja narrativa se trata de uma viagem surrealista em uma ilha, com diversos quebra-cabeças. O jogador assume o controle do personagem *Stranger*, que utiliza um livro como chave de entrada para a ilha. Enquanto percorre a ilha, outros livros aparecem, revelando segredos e soluções para os quebra-cabeças. Dependendo das ações do jogador durante o decorrer da narrativa, o jogo disponibiliza finais diferentes, e, como fonte de inspiração para a narrativa, os criadores tomaram como referência o livro “A Ilha Misteriosa”, de Júlio Verne.

Suas imagens utilizam-se de referências fotográficas, onde o Hiper-Realismo se configura necessário na questão estético-visual como uma alternativa de tornar real para o

jogador os cenários e situações surrealistas ali vistas, e este conceito explora a utilização da tecnologia disponível como forma de chamar a atenção do público, voltado para adultos. (CARROLL, WIRED, ONLINE) A utilização de texturas nos cenários e objetos foi o recurso mais utilizado para conceber a sensação de realidade nas imagens.



Figura 65 – Imagem de *Myst* (1993) como amostra de gráfico hiper-realista, devido à sua semelhança com uma imagem fotográfica. ⁹⁴

O jogo disponibiliza uma visão em primeira pessoa dos cenários, mas a movimentação do personagem é diferente dos tradicionais jogos de tiro em primeira pessoa, em que o jogador controla o personagem como se movimentasse uma câmera subjetiva. Em *Myst*, o jogador clica em um ponto do cenário, e imagens estáticas (*frames*) assumem a lógica da movimentação, ou seja, estas animações são na verdade imagens pré-renderizadas pelos produtores, o jogador não controla a visão do personagem. Assim, entendemos que essa movimentação de câmera não caracteriza uma aproximação com o conceito estético-visual Cinemático, vindo a configurar o jogo como Híbrido.

⁹⁴ Fonte: <http://peripeicia.files.wordpress.com/2008/02/myst1.jpg> - Acesso em 21 de Novembro de 2010.



Figura 66 – Imagem do interior de um cenário de *Myst*.⁹⁵

Como resultado de vendas, *Myst* foi o primeiro CD-ROM a vender mais de um milhão de unidades, mantendo-se na lista de best-sellers por três anos, chegando à marca de quatro milhões de unidades vendidas. (KENT, 2001) Posteriormente, o jogo foi relançado para diversos consoles portáteis, como o PSP, Nintendo DS e o iPhone.

5.5 – O Híbrido

Embora os conceitos estético-visuais discutidos anteriormente estejam presentes na história do desenvolvimento dos jogos digitais, reinventando soluções anteriores, e apresentando ao público novas configurações de gráficos, deve se levar em consideração que a maioria dos títulos disponíveis não necessariamente se encaixam apenas em um conceito estético-visual específico. Estes jogos mesclam técnicas, idéias e soluções em gráficos, de acordo com os fatores determinantes apresentados anteriormente, configurando assim o fato de eles poderem ser considerados *híbridos*.

Para Henry Jenkins, a Hibridização “ocorre quando um espaço cultural (...) absorve e transforma elementos de outro; um trabalho híbrido então existe relacionando duas tradições

⁹⁵ Fonte: <http://markdangerchen.net/media/thesis/myst.jpg> - Acesso em 1º de Junho de 2011.

culturais ao prover um caminho que possa ser explorado a partir de ambas as direções” (2006, p. 114) ⁹⁶

Donkey Kong Country, lançado no ano de 1994 para o console Super Nintendo é um exemplo de jogo híbrido, pois, embora seja um jogo estilo plataforma, em 2D, como visto tradicionalmente em outros jogos deste gênero, ele teve seus personagens e cenários construídos em 3D, animados, e depois foram produzidos os *frames* 2D sobre as animações em 3D, transpostos então para a *engine*. Sem este artifício, gráficos com tal qualidade, com aparência 3D, não seriam possíveis de se ver no console, já que ele não suportava este tipo de gráfico com a tecnologia que tinha disponível. Na verdade, a introdução de gráficos 3D no Super Nintendo já tinha acontecido em 1993, com *Star Fox*, um simulador de aviões futurista. Mas, para que isto acontecesse, foram introduzidos nos cartuchos deste jogo um chip, chamado de *Super FX*, responsável pelos cálculos da formação da imagem em 3D, sem uma interferência considerável por parte da capacidade do console.



Figura 67 – Imagem de *Donkey Kong Country*. Gráficos criados em 3D, mas *renderizados* em 2D. ⁹⁷

⁹⁶ Tradução livre do autor: “occurs when one cultural space (...) absorbs and transforms elements from another; a hybrid work thus exist betwixt and between two cultural traditions while providing a path that can be explored from both directions.”

⁹⁷ Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_ryH2n7Ijqwk/TCIJqhebHXI/AAAAAAAAACnc/BE3kgYMYNfo/s1600/donkey-kong-country-3.gif - Acesso em 20 de Novembro de 2010.

O Híbrido trabalha com a mistura de estilos, sugerindo novas estilizações e propostas gráficas para os Jogos Digitais. Produtores já não consideram que o conceito estético-visual hiper-realista seja o mote principal de vendas dos jogos, embora admitam que os ambientes em 3D sejam uma das normas da atual situação de produção para o mercado. Com isso, a proposta de utilização de *engines* 3D, junto de estéticas visuais que se mesclam com o 2D têm sido bem recebidas pelos criadores e pelo público. O recente aprimoramento das tecnologias de *Cell Shading* nos consoles Playstation 3, Xbox 360 e Wii tornou tal proposta mais agradável aos olhos dos jogadores, considerando-se resultados vistos em jogos de refinado acabamento, como *Valkyria Chronicles* (2009).



Figura 68 – Imagem de *Valkyria Chronicles*, em que, embora a estética visual pareça ser 2D, ela é em 3D, utilizando-se tecnologias de *Cell Shading*.⁹⁸

“Realismo e estilização são simplesmente respostas para perguntas. Por exemplo, se um designer se aproxima de um artista, com um jogo de estratégia de Guerra, baseado na Primeira Guerra Mundial, o Hiper-Realismo seria uma opção a se considerar. Uma solução no estilo Disney iria deixar o público em potencial rindo por considerar esta ideia ridícula. Porém, aqui é onde uma falsa dicotomia é revelada. Estilização não é relativa apenas a formas ou volumes, mas pode ser expressa também em tons e texturas, e no caso de um jogo de Guerra, esta seria uma opção viável.” (MORRIS & HARTAS, 2007, HARPER COLLINS, p. 182)⁹⁹

⁹⁸ Fonte: http://images.psxextreme.com/screenshots/ps3_valkyrie_bf/ps3_valkyrie_vf_12.jpg - Acesso em 1 de Abril de 2011

⁹⁹ Tradução livre do autor: “Realism and stylization are simply answers to questions. For example, if a designer were to approach an artist with a strategy war game based on the First World War, realism would be a sensible option. A Disneyesque solution would leave the potential audience laughing in ridicule. However, here is where a false dichotomy is revealed. Stylization isn’t about form or volume but can also be expressed in tone and texture, and in the case of a war game that would be a viable option.”

O raciocínio gráfico da estilização é mais recorrente nos produtores de Jogos Digitais asiáticos. Os japoneses, por exemplo, têm por tradição apostar em estéticas visuais estilizadas ao longo da história de suas artes gráficas, como exemplo o *Chojugiga*, uma espécie de arte cômica e satírica feita a pincel, reconhecida na história mundial da Arte, devido a sua simples captação das formas; o *Ukiyo-ê*, estilo de pintura com pincel e tinta à base da mistura de carvão e água, com destaque para o nome de Katsushita Hokusai, que retratava o dia-a-dia do Japão durante o período Edo (1660-1867); e o fenômeno dos *Mangás*, as histórias em quadrinhos japoneses, com personagens estilizados em cenários realistas (LUITEN, 2000). Já a arte ocidental tem sua tradição e base no realismo dos artistas do renascimento, como Leonardo DaVinci e Michellangelo.

A mistura de estéticas visuais, como o foto-realismo com técnicas de animação tradicionais, pode ser considerada um dos motores do desenvolvimento das imagens geradas por computador, tanto dentro quanto fora dos Jogos Digitais. A contemporaneidade pós-moderna tem a associação de idéias como estopim para a busca de novas formas. Desenha, de certa maneira, o início de um novo raciocínio estético-visual, sem um fim ou objetivo pré-determinado.

A idéia de hibridização também se mostra aparente nos *Mods*, que são jogos digitais modificados pelos usuários, que quebram o código do jogo e adicionam conteúdo, podendo interferir também nas regras e na narrativa, assim como em sua estética visual original. Dois jogos que sofreram modificações por parte de usuários brasileiros: *Pro Evolution Soccer* (2001 - primeira versão), cujas modificações incluem versões próprias do campeonato brasileiro de futebol, criando e alterando uniformes e jogadores, e o conhecido *Counter Strike*

(primeira versão lançada em 2001, que na verdade é um *Mod* do game *Half-Life* de 1998), com a inserção de personagens e cenários, como as favelas do Rio de Janeiro.

5.5.1- O conceito estético-visual Híbrido em *Okami*

Okami (2006), traduzido do japonês, significa “grande Deus”. Produzido pelo Clover Studio para o console Playstation 2, sua narrativa é baseada na mistura de contos, lendas e folclores japoneses, contando a história do Deus do Sol Amaterasu, que tomou a forma de um lobo para salvar a terra da escuridão.

Em sua proposta original, *Okami* foi idealizado para ser um Jogo Digital com características exclusivamente hiper-realistas, mas as condições de produção e a tecnologia disponível do Playstation 2 para os produtores não permitiam que este conceito estético-visual fosse aplicado. Como uma solução, todo o projeto foi reinventado, fazendo com que o jogo fosse ainda produzido em 3D, mas seu acabamento gráfico passou a utilizar uma técnica de *CellShading*, atribuindo uma aparência 2D a gráficos 3D.



Figura 69 – Comparação entre a proposta original e a versão final de *Okami*.¹⁰⁰

Assim, embora o game fosse 3D, característica da estética visual do hiper-realismo, sua visualidade era marcada por gráficos 2D (*Pixel Art*), com referências da pintura japonesa

¹⁰⁰ Fonte: http://24.media.tumblr.com/tumblr_ljaby5RJWO1qhel5yo1_500.jpg - Acesso em 1º de Junho de 2011.

do *Ukyo-Ê*, que consiste em desenhos feitos com pincel e tinta a base de carvão. Segundo a opinião dos produtores do jogo, outro fator também foi decisivo para esta tomada de decisão: a utilização de um conceito estético-visual hiper-realista, aplicado ao contexto do roteiro, tornaria o jogo desinteressante, e, da mesma maneira seus personagens não teriam apelo visual suficiente para marcar presença no imaginário dos jogadores. (PS2.IGN.COM, ONLINE) Assim, entendemos a adequação à tecnologia, a narrativa e ao público-alvo os principais fatores de influência da estética visual presente em *Okami*, tomando como referencial de remediação a arte do *Ukyo-Ê*.



Figura 70 – Exemplo de ilustração no estilo *Ukiyo-Ê*, com destaque para os traços a pincel.¹⁰¹

¹⁰¹ Fonte: <http://www.csse.monash.edu.au/~jwb/ukiyoe/hassaku-dayuu.gif> - Acesso em 15 de Maio de 2011.



Figura 71 – Imagem de *Okami*. Embora sejam gráficos em 3D, a renderização das imagens se dá em 2D, com acabamento semelhante a uma pintura ou ilustração com referência do *Ukyo-Ê*.¹⁰²

Okami recebeu diversos prêmios da crítica especializada, incluindo o de “jogo do ano”, no ano de 2007, tornando-se referência para outros produtores. (IGN, ONLINE) Contudo, apesar do sucesso em críticas, as vendas não foram consideradas satisfatórias e a empresa desenvolvedora fechou meses após seu lançamento. Posteriormente, o jogo foi relançado para o console Nintendo Wii, sem maiores alterações da versão original.

5.6 – Quadro comparativo das categorias de conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais

Tendo em mente a diversidade de idéias presentes nas categorias conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais, estabelecemos aqui a introdução de um quadro comparativo, configurando-se em uma melhor visualização comparativa das categorias apresentadas.

¹⁰² Fonte: http://media.giantbomb.com/uploads/0/7025/451929-4050_okami8_super.jpg- Acesso em 21 de Novembro de 2010.

	Abstrato	<i>Pixel Art</i>	Cinemático	Hiper- -Realismo	Híbrido
Profissional responsável	Programador	Desenhista	Diretor de cinema Animador	Artista 3D	Todos
Base de formação da imagem	Desenho em Pixels	Desenho em Pixels	Captação de imagens em película ou vídeo	Polígonos	Mistura de estilos <i>Cell Shading</i>
Dimensões	Bidimensional	Bidimensional	Bidimensional	Tridimensional	Misto
Referencial para a remediação	Pictogramas Cubismo Neoplasticismo	Pintura Realista Histórias em quadrinhos Cartum	Cinema Desenho Animado	Escultura Fotografia Pintura Fotorrealista	Misto
Acabamento	Quadrado Cor	Linha Cor Textura	Luz Cor Textura Linha	Luz Cor Textura	Misto

Figura 72 – Quadro comparativo das categorias de conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais

Este quadro serve como recurso de fechamento, seguindo-se as considerações finais deste estudo no próximo capítulo, complementando e encerrando as discussões aqui presentes.

6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste momento consideramos oportunas as discussões presentes neste trabalho, junto a este capítulo de considerações finais, que entendemos como um resumo das ideias principais discutidas, e uma série de apontamentos possíveis a se considerar sobre o futuro dos conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais.

A discussão do conceito de estética, aplicado às imagens dos Jogos Digitais, prova-se necessária para um amplo entendimento de suas abordagens junto aos públicos, assim como a enumeração e compreensão de seus elementos constituintes. Autores como Kant, Eco, Coelho Neto, Harvey, Rahde, Jenkins, Bolter, entre outros, servem como base de discussão das dimensões das imagens dos Jogos Digitais, que nos fazem sentir prazer de diferentes maneiras, estando elas ocupando na contemporaneidade um significativo espaço junto às representações da beleza e da feiura nas estéticas visuais. Estas imagens englobam diversos elementos, como os cenários, seus personagens e sua interface gráfica, que se complementam e são produzidas de acordo com conceitos adequados ao tema de cada jogo.

A natureza de sua constituição, relacionada ao período da pós-modernidade e de nossa contemporaneidade, toma luz em discussões que apontam a criação destas imagens advinda de uma metodologia interdisciplinar, participativa e colaborativa entre os diversos atores de produção. Entende-se, pelas características que definem o jogo digital como um produto da pós-modernidade: sua relação dita evolutiva com a tecnologia, que formaliza a criação de imagens diferentes a cada período, indo do abstracionismo ao hiper-realismo; a figura do profissional responsável pela produção artística dos jogos, que não vem de uma área distinta,

mas surge de uma interdisciplinaridade de ideias, referências e habilidades específicas; a falta de um autor exclusivo, considerando-se as equipes de produção responsáveis; o fenômeno da cultura participatória, definida por Henry Jenkins como a possibilidade dos jogadores interferirem na criação dos jogos, inserindo conteúdos à sua narrativa, seja este processo pensado anteriormente pelos produtores ou não; sua relação de convergência com o cinema, onde o conteúdo de um filme passa a ser produzido em conjunto e simultaneamente com um jogo digital; a possibilidade de hibridização das imagens, referente à mistura de ideias, conceitos e demais elementos criativos, expressos, por exemplo, na criação de personagens; e, acima de tudo, a mimese de soluções artísticas anteriores, servindo-se de referências diversas através do conceito de remediação definida por Bolter.

Após, realizamos um estudo aplicado à dinâmica de produção, enfocando os fatores principais que interferem na tomada de decisões, por parte dos produtores, da escolha de um determinado conceito estético-visual, necessário para um entendimento mais completo de seu raciocínio de elaboração.

Para que isto ocorra, realizou-se uma adaptação da compreensão da palavra *conceito*, de acordo com sua significação ao Design Gráfico, definida por Hurlburt, à realidade do objeto estudado neste trabalho. Com isto, chegamos ao resultado de que um conceito estético-visual relativo aos Jogos Digitais, com base nas opiniões de Tavinor, Hutchinson, Dille & Platten, Morris & Hartas, McCloud, entre outros autores, é definido pelos seguintes fatores: a tecnologia, graças a sua capacidade de impor restrições técnicas à elaboração das imagens; a narrativa, considerando uma história que é contada no enredo do jogo, e a escolha de uma determinada estética visual recebe um relevante papel para a sua devida compreensão; o sistema de regras, limitando as possibilidades de interação do jogador, assim como

possibilitando uma capacidade de intervenção estético-visual por parte do mesmo, e considerando que o nível de complexidade das regras interfere na elaboração das interfaces gráficas; as condições de produção, em que a definição de um conceito estético-visual está adequada às capacidades técnicas da equipe, ao prazo de produção, suas possibilidades de pesquisa e a cultura dos atores de produção; e as adequações ao mercado e ao público-alvo, considerando que as estéticas visuais podem servir de estratégia de diferenciação dos produtos, direcionando-os de maneira mais adequada a determinados públicos, utilizando-se de diversos recursos de distribuição.

Posteriormente, como uma etapa de interpretação e reinterpretação do tema, a elaboração da organização de categorias específicas para os conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais, por parte do autor deste trabalho, permite uma possibilidade de compreensão dos conjuntos de soluções estético-visuais apresentadas ao longo de mais de 40 anos, desde o surgimento desta nova mídia. Estabelecer suas categorias, estudando suas bases de referencial técnico como um viés do processo de remediação, revela e organiza as possibilidades de interpretação/reinterpretação exploradas pelos atores responsáveis ao longo de todos estes anos, resumida posteriormente por uma tabela que explicita suas características principais.

Contando com referencial teórico de nomes como Jenkins, Bolter, Bernstein, Isbister, Jenisch, Parramón, Luiten, Strickland, entre outros, definimos então suas categorias, que são: o Abstrato, referente ao período em que os programadores eram os responsáveis pelas decisões estético-visuais, com limitada tecnologia disponível e utilizando-se da linguagem dos pictogramas como referencia visual na elaboração das imagens, que necessitavam de um interpretação por parte dos jogadores; a *Pixel Art*, momento em que os artistas 2D passaram a integrar as equipes de produção, introduzindo suas práticas graças a uma capacidade

tecnológica mais avançada, utilizando-se de referências dos quadrinhos, da pintura e etc, elaborando personagens e cenários reconhecíveis ao público; o Cinemático, referente a utilização da captação de imagens e da linguagem do cinema e da animação, de acordo com a participação de diretores de cinema e animadores junto às equipes; o Hiper-realismo, buscando uma aproximação das imagens dos Jogos Digitais à realidade, servindo-se do uso de tecnologias 3D, da captação de movimentos e de referências visuais da fotografia; e o Híbrido, que é formulado a partir da associação de elementos dos conceitos estético-visuais comentados anteriormente, gerando novas possibilidades de reinterpretação das imagens, e o desenvolvimento de novas tecnologias, como o *Cell Shading*.

Os estudos de caso demonstram abordagens específicas, servindo-se da Hermenêutica da Profundidade como metodologia e a exemplificação das ideias trabalhadas ao longo dos capítulos, tomando Jogos Digitais que se utilizem de referências e técnicas de elaboração relacionadas a um conceito estético-visual, servindo também como referencial a projetos de jogos a épocas posteriores, incorporadas à ideia de interpretação/reinterpretação proposta por Thompson.

A era contemporânea dos Jogos Digitais, marcada pela presença de consoles de capacidade gráfica mais elaborada em comparação às gerações anteriores, como o Xbox 360, Playstation 3 e o Nintendo Wii, representa um momento de dúvida sobre em que momento estamos vivenciando se discutirmos os conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais. As imagens tornaram-se mais complexas, evocando gradativamente novas características relativas à qualidade do fotorrealismo, tornando-se uma praxe na produção dos jogos, tamanha a procura por parte do público junto a este conceito, evidenciando-se uma

padronização por parte dos produtores, que preferem assegurar números de vendas em detrimento da busca de novas soluções visuais.

Levando-se em consideração este panorama, deixamos em aberto diversas questões, como até quando este conceito estético-visual do Hiper-Realismo irá perdurar como praxe nas práticas dos considerados grandes produtores do mercado de Jogos Digitais, não considerando dados quantitativos de produtores envolvidos, mas mensurar o momento em que devemos considerar que esta estética visual atingirá o seu limite, considerando que a aplicação de estilos gráficos poderia ser um recurso a ser explorado novamente. E, principalmente, como as novas tecnologias podem proporcionar que diferentes interpretações/reinterpretações podem ser disponibilizadas ao leque de variedades dos conceitos estético-visuais dos Jogos Digitais. A interatividade, tratada como uma tecnologia que evolui constantemente, e apontada como o fator diferencial em relação à outras mídias, poderia mostrar-se presente como ponto de partida de mudanças não apenas nos modos de jogar, mas tratando também das estéticas visuais.

Consideramos que pouco tem se pensado sobre este tipo de relação nos meios acadêmicos e de produção no país, assim deixamos em aberto possibilidades de pesquisa, que abordem estas questões, visto que este trabalho pode ser considerado em seu todo como uma breve interpretação das estéticas visuais presentes na nossa atualidade.

Deixamos claro que, ao encerrar as discussões aqui presentes, estes diversos apontamentos servem como provocação e inspiração para demais estudiosos do tema proposto, sejam de áreas diversas, como a Comunicação Social, o Design Gráfico e demais interessados, deixando em aberto a possibilidade de novas abordagens sobre o tema dos

conceitos estético-visuais do Jogos Digitais, este considerado mutante e interdisciplinar pro natureza, permitindo uma variedade de leituras e interpretações, necessárias para uma compreensão mais ampla sobre o tema proposto.

7 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

ATKINS, Barry. *More than a game: the computer game as a fictional form*. Reino Unido: Manchester University Press, 2003.

BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995. 226p.

BATES, Bob. *Game Design*. 2ª Ed. Estados Unidos: Thomson Course Technology, 2004. 354p.

BENTKOWSKA-KAFEL, Anna. CASHEN, Trish. GARDINER, Hazel. *Digital Visual Culture: Theory and Practice*. Reino Unido: Intellect Books, 2009. 130 p.

BERNSTEIN, Saul. *Making art on your computer*. Estados Unidos: Watson-Guptill Publications, 1986. 144 p.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The expressive Power of Videogames*. Cambridge (MA) : MIT, 2007. 450 p.

BOLTER, Jay David. *Remediation : understanding new media*. Cambridge (MA) : MIT, 2000. 295 p.

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Um mapa dos Jogos Digitais*. XXXI Encontro Brasileiro de Comunicação, Natal, RN: Setembro/2008

BROWN, Harry J. *Videogames and education*. Reino Unido: M.E. Sharpe, 2008.

BURHAM, Van. *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*. Estados Unidos: MIT Press, 2001.

CHONG, Andrew. *Animación Digital*. Barcelona: Blume, 2010. 175 p.

CLARKE, Andy. MITCHELL, Grethe. *Videogames and art*. Reino Unido: Intellect Books, 2007. 283 p.

CROCKET, Tobey. *The Computer as a Doll House*. Em CLARKE, Andy. MITCHELL, Grethe. *Videogames and art*. Reino Unido: Intellect Books, 2007. 283 p.

CURRAN, Ste. *Game Plan: Great Designs that Changed the Face of Computer Gaming*. Reino Unido: Rotovision, 2004.

COELHO NETTO, José Teixeira. *Moderno pós-moderno : modos & versões*. São Paulo : L&PM, 1986. 175 p.

DARLEY, Andrew. *Visual Digital Culture: surface play and spectacle in new media genres*. Reino Unido: Routledge, 2002.

DEMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L. *High Score: The Illustrated History of Electronic Games*. 2ª Edição. Estados Unidos: McGraw-Hill/Osborne, 2004.

DILLE, Flint; PLATTEN, John Zuur. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Estados Unidos: Lone Eagle Publishing, 2007.

ECO, Humberto. *História da Beleza*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

_____. *História da Feiúra*. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias audiovisuais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIBSON, Jon M. *I am 8-bit: Art Inspired by the classic videogames of the 80's*. Estados Unidos: Chronicle Books, 2006.

GULARTE, Daniel. *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2010.

HARVEY, David. *Condição Pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.

HELLER, Steven. *Illustration: a visual history*. Estados Unidos: Abrams, 2008.

HERZ, J.C. *Joystick Nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. Estados Unidos: Little Brown, 1997.

HURLBURT, Allen. *Layout: O design da página impressa*. São Paulo: Nobel, 1986.
162 p.

ISBISTER, Katherine. *Better game characters by design: a psychological approach*. Estados Unidos: Morgan Kaufmann, 2006.

JENISCH, Josh. *The Art of the Videogame*. Estados Unidos: Quirk Books, 2008.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Estados Unidos: New York University Press, 2006. 353 p.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: Como o Computador Transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001. 190 p.

JOLIVALT, Bernard. *Les Jeux Vidéo*. Paris: Presses Universitaires de France, 1994.

JUUL, Jesper. *Half-real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Estados Unidos: MIT Press, 2005.

KANT, Immanuel. *Crítica da Faculdade do Juízo*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. 384 p.

KELMAN, Nic. *Video Game Art*. Estados Unidos: Assouline, 2006.

KENT, Steven. *The Ultimate History of Videogames*. Estados Unidos: Three River Press, 2001. 610 p.

KOTLER, Philip. *Administração de Marketing*. 10ª Ed. São Paulo: Prentice Hall, 2000. 770 p.

LIESER, Wolf. *Arte Digital: Novos Caminhos na Arte*. Alemanha: Tandem Verlag GmbH, 2010. 280 p.

LUITEN, Sonia Bibe. *Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses*. 2. Ed. São Paulo: Edra, 2000.

MAGALHÃES, Eliane (Org.). *Pensando design*. Porto Alegre: Uniritter Ed., 2004.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo, SP: M. Books, 2007.

_____ *Desvendando os quadrinhos : história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo : M. Books, 2005. 217 p.

MORRIS, Dave. HARTAS, Leo. *The Art of Game Worlds*. Estados Unidos: HarperCollins, 2004. 192 p.

_____. *Role-Playing Games*. Reino Unido: Ilex Press, 2004. 144 p.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Estados Unidos: MIT Press, 1998. 336 p.

NETTO, José Teixeira Coelho. *Moderno Pós-moderno: Modos & Versões*. 4ª Edição. São Paulo: Iluminuras, 2001.

O'LUANAIGH, Patrick. *Game Design Complete*. Estados Unidos: Paraglyph Press, 2006.

PARRAMÓN, José M. *A perspectiva na arte*. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação*. Porto Alegre, 2007. 201p.

POOLE, Steven. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. Estados Unidos: Arcade, 2004.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. *Imagem. Estética moderna & pós-moderna*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. JUNIOR, Rogério Turelly Peixoto. *Linguagens iconográficas de comunicação: significados e simbologias da Antiguidade à Pós-*

Modernidade. XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Caxias do Sul, 2010.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de Games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SMITH, Rob. *Rogue Leaders: The story of Lucasarts*. Estados Unidos: Chronicle Books, 2008.

STOCKBURGER, Axel. *From Appropriation to Approximation*. Em CLARKE, Andy. MITCHELL, Grethe. *Videogames and art*. Reino Unido: Intellect Books, 2007. 283 p.

STRICKLAND, Carol. *Arte comentada: da pré-história ao Pós-moderno*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Estados Unidos: Blacwell Publishing, 2009. 234 p.

TAYLOR, T.L. *Play between worlds*. Reino Unido: MIT Press, 2006.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna : teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 6. ed. Petrópolis : Vozes, 2002. 427 p.

WOLF, Mark. *The Medium of the Videogame*. Estados Unidos: University of Texas Press, 2001. 206 p.

WOLF, Mark J.P. e PERRON, Bernard. *The video game theory reader*. Estados Unidos: Taylor & Francis Books, Inc, 2003. 348p.

YIN, Robert K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2001. 205 p.

ZEEGEN, Lawrence. *The fundamentals of illustration*. Suíça: AVA Publishing, 2005. 178 p.

_____. *Digital Illustration: a master class in creative image-making*. Suíça: Rotovision SA, 2005, 178p.

Revistas:

COMPUTER ARTS BRASIL. Edição nº 3. São Paulo: Editora Europa, 2007.

Referências Eletrônicas

1UP.COM – EDWARDS, Benji. *Ten Things Everyone Should Know About Space Invaders*. Disponível em <http://www.1up.com/features/ten-space-invaders>. Acesso em 1º de Junho de 2011.

ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD – www.esrb.org – Acesso em 1º de Novembro de 2010.

GAME STUDIES - HUTCHINSON, Andrew. *Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom*. 2008. Disponível em <http://gamestudies.org/0801/articles/hutch>. Acesso em 2 de Novembro de 2010.

CASA DA CULTURA – FERREIRA, José Luis. *Hiper-realismo*. 2003. Disponível em http://www.casadacultura.org/arte/e-books_sobre_artes/gr01/Hyper-Realism.pdf. Acesso em 24 de Abril de 2011.

IGN.COM – *Best of 2006*. Disponível em <http://bestof.ign.com/2006/overall/39.html>. Acesso em 1º de Junho de 2011.

LUDOLOGY.ORG – FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> - Acesso em 2 de Novembro de 2010.

PS2.IGN.COM – *Okami interview*. Disponível em <http://ps2.ign.com/articles/759/759997p1.html> - Acesso em 1º de Junho de 2011.

YOUTUBE – JULL, Jesper. *The Pure Game: A Short History of Videogame Aesthetics*. 2010. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=NwAuHhpbgfY>. Acesso em 2 de Novembro de 2010.

WIKIPEDIA - *Scott Pilgrim VS. the World: The Game*. Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Scott_Pilgrim_vs._the_World:_The_Game. Acesso em 1º de Junho de 2011.

WIRED – CARROLL, John. *Guerrillas in the Myst*. 2003. Disponível em http://www.wired.com/wired/archive/2.08/myst_pr.html. Acesso em 1º de Junho de 2011.