



Direção de fotografia em jogos eletrônicos: Breve análise sobre o tratamento cinematográfico no game Assassin's Creed II¹

Danielle Abreu²

Ana Carolina Medeiros Caldas³

Layse Julyanne Pereira dos Santos⁴

Paulo Henrique Serrano⁵

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

Este trabalho aborda a importância da direção de fotografia aplicada aos jogos eletrônicos. A partir do game Assassin's Creed II será mostrado como os conceitos cinematográficos podem influenciar a narrativa construída pelo jogador e o sentido que se quer passar a partir de técnicas relacionadas à iluminação. O objetivo é entender a influência do cinema nos gráficos dos jogos, marcando também um breve histórico sobre sua evolução. Para tanto, será feita uma análise semiótica da iluminação em algumas cenas do game, a fim de mostrar o sentido adquirido, graças à técnica fotográfica.

Palavras-chave: Games; fotografia; cinema; semi-simbolismo; semiótica.

Introdução

A indústria dos jogos eletrônicos, hoje, é mais lucrativa do que a de *Hollywood*⁶. A complexidade dos games vem crescendo a cada lançamento. No livro *Surpreendente!*⁷, Steven Johnson (2005) afirma que os videogames constituem poderosas experiências de aprendizado que vão além da coordenação motora e estão mais relacionadas à experiência proporcionada pela narrativa.

Hoje em dia, não tenho dúvidas de que jogar os videogames atuais realmente melhora a inteligência visual e a destreza manual, mas as virtudes dos jogos vão muito além da coordenação visual e motora. Quando leio esses relatos ostensivamente positivos sobre os videogames, eles me

¹ Trabalho apresentado no IJ 04 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Estudante de Graduação 5º período do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email: daniabreu_@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 5º período do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email: carol_kittie1989@hotmail.com

⁴ Estudante de Graduação 5º período do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email: laysejuju@gmail.com.

⁵ Professor Mestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, email: paulohsms@gmail.com

⁶ O tamanho da indústria dos vídeo games - infográfico (<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>)

⁷ *Surpreendente! a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes.* Steven Johnson.



impressionam da mesma maneira que escrever uma história sobre os méritos dos grandes romances e focar o modo de lê-los pode melhorar sua ortografia. (JOHNSON, 2005, p20).

Buscando esta experiência, games como *Assassin's Creed*⁸, uma das franquias mais vendidas no mundo, procura chegar ao realismo. “No primeiro game, passamos um longo período em Istambul para captar o cenário do jogo”, afirmou Raphael Lacoste, diretor de arte do game, em entrevista ao jornal O Globo⁹.

Para entender melhor as propostas e intenções com a arte dos jogos eletrônicos, vimos a necessidade de se analisar os significados e semi-simbolismos que a iluminação e direção de fotografia empregadas no jogo *Assassin's Creed II*¹⁰ passam para o jogador. Para isso, identifica-se o sentido da fotografia e, assim, descobre-se o quanto ela influencia na ambientação do game e em sua narrativa. O objetivo é entender a relação entre o conteúdo do jogo e a expressão desse conteúdo manifestado através dos gráficos. Com isso, mostra-se como os conceitos e técnicas da fotografia e iluminação podem melhorar tanto o visual do game, quanto a ambientação e experiência do jogador.

A escolha do Game

Os gráficos dos jogos de videogame nem sempre foram realistas e interativos quanto os de hoje. Nos anos setenta, o Pong, considerado o primeiro jogo eletrônico da história dos *games* tinha gráficos quadrados e bastante simples. A capacidade de processamento dos consoles era bem reduzida, mas o foco estava na diversão que a experiência interativa provocava nas pessoas, algo que era novidade para a época.

A Atari¹¹, empresa criadora do Pong, como pioneira mundial no desenvolvimento de jogos eletrônicos, foi a responsável pela grande popularização dos *games* domésticos atuais, o que condicionado pela evolução tecnológica, ocasionou a melhoria dos gráficos ao longo do tempo. Os desenvolvedores da época eram limitados às simples configurações dos hardwares que existiam, portanto o “empurrãozinho” da Atari trouxe consigo condições de se investir em uma experiência mais realista frente aos consoles e PCs.

Chega a ser espantosa a mudança ocorrida de maneira tão rápida nos últimos anos

⁸ Primeiro título da franquia *Assassin's Creed*.

⁹ <http://oglobo.globo.com/tecnologia/game-da-mais-liberdade-para-criar-que-cinema-diz-diretor-de-arte-de-assassins-creed-11275935>

¹⁰ Segundo título da franquia *Assassin's Creed*. Jogo eletrônico em terceira pessoa de ação, aventura e estratégia. A história se passa na Itália, na época do renascimento.

¹¹ Atari, Inc. Empresa de produtos eletrônicos. Uma das principais responsáveis pela popularização dos Video games.



em termos de aprimoramentos gráficos conferidos aos games atuais, isso tudo aconteceu graças à evolução tecnológica dos dispositivos e sistemas que criaram as portas para o mundo real dos jogos eletrônicos.

A natureza dos dispositivos de entrada - como controlamos o jogo, a velocidade de processamento do computador, gráficos, som e dispositivos de armazenamento - passou por aprimoramentos que os tornaram irreconhecíveis para a alguém da época de seu surgimento, cerca de 50 anos atrás. À medida que despontava cada novo avanço, os criadores encontravam usos para ele (PERRY, 2012, p. 317).

Após passada a novidade inicial do Pong, vieram os agitados anos oitenta, que trouxeram uma nova linha de gráficos para jogos. Um dos mais conhecidos e influentes da década foi o Donkey Kong, lançado pela Nintendo em 1981. No jogo, havia o conhecido encanador Mario, que na época ainda não tinha recebido essa alcunha, sendo conhecido apenas como Jumpman. Seus movimentos eram extremamente limitados, e sua aparência pouco definida, sendo composta de pixels visíveis ao olho humano. Até o seu bigode foi desenvolvido com o intuito de disfarçar a boca que não podia ser criada devido ao tamanho dos quadrados. Era quase impossível criar detalhes mínimos nos personagens, sendo assim eles acabavam ganhando um visual menos refinado, mais grosseiro.

Depois de alguns anos, após ter sido criada a série de jogos Mario Bros, esse personagem ainda se descaracterizava daquele encanador que conhecemos hoje. Com a evolução do console para o Super Nintendo, foi possível observar as mudanças ocorridas nos gráficos de Mario, que adquiriram cenários mais coloridos e com mais pixels, além de criar a impressão visual de perspectiva. Mas a incrível transformação do encanador viria com o console seguinte, o Nintendo 64. Nele, Mario quase transpassa da telinha para a realidade, pois seus gráficos agora eram em três dimensões.

À medida que a tecnologia foi possibilitando, cada vez mais, o uso de vídeo *full-motion* e gráficos em 3D criados em estúdio, o formato de plataforma foi se sofisticando, e os outrora básicos fundos rolantes tornaram-se mundos virtuais complexos (PARRY, 2012, p. 314).

A continuação da evolução dos games veio com a empresa Sony, ao criar o console Playstation, que trazia várias novidades do mundo tecnológico, investindo em componentes antes utilizados apenas em computadores para aumentar a qualidade dos gráficos produzidos pelo console. Além disso, o Playstation deu ao jogador uma possibilidade



nunca antes oferecida: a de salvar uma partida e poder retomá-la do ponto que parou.

O avanço estético dos gráficos nos jogos eletrônicos não terminou aí, tendo ainda o lançamento do Nintendo Wii e depois do Xbox 360, todos com tecnologia cada vez mais avançada, que proporciona ao jogador a possibilidade de poder imergir no game como se estivesse nele.

Seguindo essa imersão, um dos principais games lançados para Xbox 360 e Playstation 3 foi Assassin's Creed em novembro de 2007. O jogo foi a entrada da empresa Ubisoft nos consoles da nova geração. Seu motor gráfico, responsável por renderizar cenas 2D ou 3D, possibilitou grandes animações, interação com pessoas em tempo real, grandes cidades, boa inteligência artificial, ótima iluminação, entre outros.

Assassin's Creed foi um dos jogos mais vendidos no mundo. Sua franquia rendeu à Ubisoft (empresa distribuidora do game) a venda de 50 milhões de cópias (Ubisoft). Ele se encaixa em categorias como aventura, ação e estratégia¹². A narrativa do segundo título do game se passa nos tempos do Renascimento, século XV, na Itália. Conta a história de um jovem, Ezio Auditore, que depois de assistir a morte de seu pai e irmãos, se transforma em um assassino. Esta, na verdade é uma ordem que procura a justiça, assassinando os corruptos da ordem dos Templários. Os produtores procuraram ser fieis aos detalhes da época¹³.

Por apresentar narrativas envolventes e dramáticas (principalmente no início do jogo), Assassin's Creed II, lançado no dia 17 de novembro de 2009, foi escolhido para análise desta pesquisa. Também por pertencer à nova geração de games, com gráficos melhorados devido ao avanço da tecnologia.

Surgimento da iluminação e direção de fotografia nos games atuais

Os videogames se tornaram uma fonte de diversão desde os seus primeiros lançamentos até hoje. Juntamente com a indústria de entretenimento, esse ramo vem lucrando cada vez mais com o surgimento ininterrupto de novos jogos para o mercado de games. Isso acontece porque o ser humano possui a necessidade de diversão desde os seus primórdios, ainda mais em um mundo no qual as obrigações profissionais e a pressão para ser sempre o melhor ocupa grande parte da mente das pessoas. Portanto, elas precisam desta maneira de extravasar o que está reprimido.

¹² Categorização livre dos autores

¹³ Entrevista com o roteirista de Assassin's Creed, Corey May.
(http://www.delfos.jor.br/conteudos/index_interna.php?id=17217&id_secao=4&id_subsecao=7)

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo (HUIZINGA, 2001, p. 193).

Os primeiros games da história se baseavam puramente na estratégia que o jogador teria que aplicar para vencer determinados desafios. Com o tempo, porém, essa forma de jogabilidade começou a ficar obsoleta e, quando o mercado começou a investir nessa nova indústria que surgia, vários pesquisadores se interessaram em descobrir uma maneira de envolver mais o seu público como no cinema. Assim, os videogames de hoje se inspiraram não apenas nas histórias contadas pelos filmes, mas em diversas formas de entretenimento como obras literárias (Metrô 2033) e até música (Rock Band) que conquistaram o imaginário coletivo das pessoas. Destarte, pretende-se explicar como alguns conceitos cinematográficos influenciam a indústria dos games através do jogo *Assassins Creed* que, através da sua composição gráfica, desperta no público emoções e reações semelhantes às que são evocadas ao se assistir um filme, o meio utilizado para atingir esse fim foi o da direção de fotografia, por meio de um trabalho minucioso e planejado na aplicação da luz e sombra às cenas.

A iluminação a favor de construir sentidos no game

A pesquisa desenvolvida coletivamente entre os autores deste artigo visou estudar a direção de fotografia e a iluminação em *Assassin's Creed II* e suas influências na concepção e simbologia do jogo. Uma das principais metas foi detectar a presença de semi-simbolismos no game. “O que a teoria semiótica (de linha francesa) procura, mais do que explicar os sentidos de dado texto, é explicitar seu processo de significação” (RIBEIRO, 2006, p. 2).

O semi-simbolismo é identificado a partir da relação entre uma forma de expressão e o conteúdo. O objetivo nesta pesquisa foi procurar perceber a existência de relações de significado entre a estética e a narrativa do game.

O semi-simbolismo se dá quando da possibilidade da homologação de categorias do plano do conteúdo com categorias do plano da expressão. Podemos dizer que essa relação é, ao mesmo tempo que motivada (já que relaciona diretamente categorias dos dois planos), arbitrária, pois só se dá em um contexto específico (RIBEIRO, 2006, p. 4).

Primeiramente, foi feita uma pesquisa bibliográfica em publicações referentes ao uso da fotografia nos jogos eletrônicos. Usou-se também de entrevistas com os produtores do game, principalmente do roteirista, Corey May. Após esta etapa, foi analisado, por meio da observação participativa, o que o diretor de arte do game pretendia transmitir com a iluminação usada e se funcionou. Também se observou a parte estética com a fotografia de *Assassin's Creed II* e suas contribuições para a ambientação.

As observações foram realizadas no console Xbox 360, durante três dias, sendo duas horas por dia. Ao total, foram analisadas três fases do jogo. Em reuniões realizadas presencialmente duas vezes por semana, os dados coletados eram interpretados e organizados seguindo o tipo de mensagem e simbolismo empregados no jogo. Por fim, a análise e os resultados encontrados na pesquisa foram reunidos neste trabalho.

Buscou-se ser fiel às anotações feitas no *game* e se produziu um resumo do que foi observado, esta pesquisa tem como base as análises fundamentadas feitas pelos autores. A realização de outros estudos como este colabora para o conhecimento nesta área que cresce a cada novo jogo lançado.

Processo e análise do Game

Além de deixar a informação e todo o conjunto de signos literal, a direção fotográfica, em um game, tem a função de construir uma atmosfera que contribua para inserir o jogador no enredo. Segundo Barthes, a fotografia tem o poder de literariedade que o desenho por sua vez não tem. Quando os conceitos de fotografias foram levados para o Game, o intuito foi o de reforçar o realismo presente nos gráficos. Em *Assassin's Creed II*, podemos notar em várias cenas o contraste entre luz e sombra, herdada da técnica criada por Leonardo da Vinci, o *chiaroscuro*.

Criada no século XV, também chamada de *Perspectiva tonal*, a técnica sugere volume a imagem. Essa aplicação da luz e da sombra passa forte impressão de drama e suspense. A técnica foi mais desenvolvida por volta do século XVI, com o objetivo de trazer dramaticidade a narrativa. Uma das obras que melhor representam o *chiaroscuro* é

Caravaggio¹⁴.

Podemos ver o uso do chiaroscuro nas duas cenas abaixo tiradas do Game:



Figura 1: Cena do enforcamento do pai e irmãos de Ezio

Na figura 1, os irmãos e o pai do personagem principal, Ezio Auditore, são enforcados em praça pública. Eles foram traídos pelo melhor amigo de seu pai. A cena é dramática e o jogador tem que correr para salvar sua família, mas chega tarde. O contraste criado entre luz e sombra serviu para tornar a cena expressiva, levando ao jogador a sensação de que algo ruim pode vir a acontecer. A luz que atravessa o rosto cabisbaixo do personagem da esquerda revela o sentimento de derrota, reforçado pelo fracasso em suas expressões faciais. Ao lado o Pai de Ezio, onde seu rosto não está tão iluminado como o do filho, mas seu sentimento de revolta está claramente exposto na cena. Os dois personagens tem sentimentos diferentes e a diferença na luz serviu para expor isso.

Uma curiosidade interessante sobre o Assassin's Creed II é que o criador da técnica chiaroscuro pode ser encontrado no jogo. Leonardo da Vinci é um personagem importante na história, é o melhor amigo do protagonista.

¹⁴ Pesquisa do laboratório de iluminação da Unicamp
(http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cinema%20V%EDdeo%20e%20TV/Pesquisa/as_cores_e_a_luz_no_cinema.pdf)



Figura 2: Cena do nascimento de Ezio

Na figura 2, temos o nascimento de Ezio, o qual nasce sem chorar. Seu pai tentar fazer seu filho reagir. Nessa hora, o jogador toma o controle do bebê e tenta movimentar seus braços e pernas até conseguir.

É marcante a presença da sombra Noir, bastante usada no cinema noir Americano. Ela é responsável por passar a sensação de suspense ao espectador, algo fundamental nesse momento dramático da narrativa. Composições escuras, com luzes difusas, fazem parte da construção da cena. Há uma luz que vem de cima da personagem, fazendo com que seu corpo e rosto fiquem iluminados. Essa luz realça as suas expressões e a silhueta do seu corpo. A sua roupa branca serve como rebatedor de luz nas outras duas mulheres.

Situações onde o jogo de sombras é menor dando maiores ângulos à luz também marcam presença no Game. No exemplo da figura 3, a luz deixa de ser protagonista da composição e dá espaço à profundidade de campo. A luz dura favorece a cena destacando ainda mais a arquitetura da época.



Figura 3: Salto de fé: o personagem salta de grandes alturas até cair em um monte de feno

O game, ao contrário do cinema, dá liberdade para compor o ângulo de visão

passando para o jogador a falsa impressão de liberdade e composição visual. O jogador pode passear pelo cenário, fazendo pensar que não há limitações em seu olhar. Ao inserir os conceitos de fotografia na indústria dos Games, foi reforçada a interação, enfatizando ainda mais a sensação de que não há um roteiro pré-definido e que as coisas dependem das ações de quem está com o controle, ou seja, do jogador.

O game *Assassin's Creed* se passa em dois tempos, presente (2012) e o passado (1476), onde não foi criado nenhum tipo de iluminação especial para fazer a diferença entre esses dois tempos. Invés disso foi investido na composição das cenas. A Itália Renascentista é tratada com muita riqueza de detalhes.

Elementos que retratam bem a época são as construções arquitetônicas como a Piazza di San Marco em Veneza, o Palazzo Della Signoria e a Ponte Vecchio em Florença, o grandioso Coliseu de Roma e o Vaticano. Obras de grandes artistas do Renascimento também estão presentes no jogo como as de Michelangelo, Leonardo da Vinci, Giotto, Botticelli, Raphael, Donatello, entre outros. O jogador também tem o privilégio dar um passeio em uma das invenções de D'Vinci: a máquina voadora.



Figura 5: Cena do passado



Figura 4: Cena do presente

A Abstergo o local que compõe o presente da narrativa é um lugar cinza pouco iluminado, com alguns focos de luz. Traz um clima mórbido, que já é um indício do que eles realmente são. Trata-se de uma empresa farmacêutica que sequestra Desmond para usá-lo nos experimentos com o Animus: máquina de realidade virtual que acessa as memórias de outras vidas no DNA da pessoa que a usa.



Figura 6: Desmond ao lado do Animus no laboratório da Abstergo

Considerações finais

A pesquisa confirmou a hipótese inicial proposta pelo estudo. *Assassin's Creed II* utiliza técnicas cinematográficas de iluminação e direção de fotografia para trazer mais informações às cenas, demonstrando esse potencial de comunicação também nos jogos. Desta forma propiciando uma maior experiência ao jogador. Assim podemos ver a importância destas técnicas, principalmente agora que os jogos eletrônicos estão trazendo narrativas cada vez mais complexas.

Em cenas como a do enforcamento do pai e irmãos de Ezio, a iluminação foi decisiva para aumentar a dramaticidade do momento. São em casos assim que vemos os jogos eletrônicos no mesmo nível do cinema. Esses aspectos técnicos da fotografia são responsáveis por tornar os gráficos mais reais, além de reforçar o roteiro atribuindo sentidos. Uma boa direção de fotografia em um game será responsável por provocar sentimentos e induzir ainda mais a interação do jogador.

A importância de se realizar pesquisas como esta é grande para a área da comunicação, pois os jogos eletrônicos têm o poder de transmitir mensagens, principalmente para as gerações mais jovens. Seu potencial, ainda pouco estudado no Brasil, abre diversos debates tanto sobre sua forma quanto seu conteúdo. A relação destas duas é responsável por proporcionar ao jogador a experiência única que o cinema não conseguiu alcançar: a interação entre o homem e a obra.

Referências Bibliográficas

CORRALES, Carlos Eduardo. *Assassin's Creed: entrevista exclusiva com o roteirista da série*. DELFOS, Rio de Janeiro, 21 nov. 2013. Disponível em: <http://www.delfos.jor.br/conteudos/index_interna.php?id=17217&id_secao=4&id_subsecao=7> Acesso em: 03 fev. 2014.



HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente**: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

LANDIM, Wikerson. O tamanho da indústria dos vídeo games [infográfico]. **TECMUNDO**. [s.l.]: 20 de Abr. de 2011. Disponível em: < <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm> > Acesso em: 17 de mar. de 2014.

MATSUURA, Sérgio. 'Game dá mais liberdade para criar que o cinema', diz diretor de arte de Assassin's Creed. **GLOBO**, Rio de Janeiro, 12 jan. 2014. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/tecnologia/game-da-mais-liberdade-para-criar-que-cinema-diz-diretor-de-arte-de-assassins-creed-11275935>> Acesso em: 02 mar. 2014.

OLIVEIRA, Vagner. Veja alguns dos principais motores gráficos de jogos existentes. **GAMEVICIO**. [s.l.]: 15 mai. 2010. Disponível em: <<http://www.gamevicio.com/i/noticias/44/44894-veja-alguns-dos-principais-motores-graficos-de-jogos-existentes/>> Acesso em: 19 de mar. de 2014.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia**: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

RIBEIRO, Camila dos Santos. **Os limites do semi-simbolismo na arte abstrata**. Estudos Semióticos, Número 2, São Paulo, 2006. Disponível em <www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>. Acesso em: 18 de mar. de 2014.

S. A. d. Cunha, et al., "**Do cinema aos games: a influência da iluminação cinematográfica nos jogos eletrônicos**," in Anais do II Gamepad: seminário de games, comunicação e tecnologia, Novo Hamburgo – Rio Grande do Sul – Brasil, 2009. Disponível em: <<https://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/28269.pdf#page=5>> Acesso em: 07 fev. 2014.

UBISOFT MONTREAL. Game Info. **Assassin's Creed**. [s.l.]: 2008. Disponível em: <<http://www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=6307>> Acesso em: 07 fev. 2014.

UNICAMP. **As cores e a luz no cinema**. [s.l.]: 16 de set. Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cinema%20V%EDdeo%20e%20TV/Pesquisa/as_cores_e_a_luz_no_cinema.pdf> Acesso em: 18 de mar. de 2014.