

Jogos cinematográficos, narrativa visual e remediação: uma análise do *game Spec Ops: The Line*¹

Hélder LOPES²

Luana INOCENCIO³

Resumo

Com sua linguagem multimídia, o videogame desenvolveu-se a partir da remediação de outros formatos consolidados. Inicialmente, o *game* usou a linguagem visual de jogos de tabuleiro, e, posteriormente, os avanços tecnológicos permitiram que os jogos copiassem a estética de desenhos animados. Com a aceitação dos gráficos 3D na década de 1990, a linguagem cinematográfica passou a ser empregada nos *games*, que amadureceram até o fotorrealismo gráfico atual. O objeto de análise deste trabalho, *Spec Ops: The Line*, é um típico *game* desta vertente, aplicável para um estudo de seus elementos visuais sob a luz da narrativa visual. Por meio da análise dos componentes cor e tonalidade, utilizando-se de uma metodologia auxiliada por gráficos subjetivos (BLOCK, 2010), foi possível observar como o jogo *Spec Ops: The Line* utiliza tais elementos visuais com uma lógica própria, auxiliando sua narrativa.

Palavras-chave: *Game*; Cinema; Remediação; Narrativa visual; *Spec Ops: The Line*.

Introdução

Pela sua natureza multimidiática, os jogos eletrônicos sempre aglutinaram outros meios e formatos para desenvolver sua linguagem, interface e narrativa, de forma ainda assim inovadora. Nesse contexto, a progressiva apropriação da linguagem cinematográfica pelos *games* foi ocasionada pela busca de soluções estético-formais para potencializar a imersividade e a expressividade narrativa no próprio motor gráfico dos games. No entanto, ressalta-se que conforme Ribeiro (2012) lembra, a interatividade é a grande caracterizadora e legitimadora da singular linguagem dos games, quando comparada à linguagem do vídeo ou do cinema e a relação passiva que o espectador estabelece para com o conteúdo destas narrativas.

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Pós-graduando em Estudos Cinematográficos pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). Graduado em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB). E-mail: helder_lopes90@hotmail.com.

³ Mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB) e Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (Gmid/UFPB). E-mail: luanahinocencio@hotmail.com.

No início dos anos 1990, ocorreu a transição dos *pixels* dos games 2D para os gráficos tridimensionais, e a chegada desses gráficos consolidou o uso da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos.

A convergência entre a sétima arte e os games estreitou-se a partir da quinta geração de videogames, pois os gráficos tridimensionais permitiram a introdução da câmera nos *games*. No entanto, o cinema possui uma métrica de montagem fixa, enquanto que nos jogos eletrônicos o ângulo, o enquadramento, o plano e a duração das câmeras podem ser controlados pelo jogador (...) com o intuito de permitir uma melhor exploração dos cenários (BRANDÃO, 2012, p.2).

Em paralelo aos seus objetivos e missões centrais, muitos *games* têm como principal dinâmica a exploração do cenário em que o jogo se passa, permitindo que o ambiente conte a história ao jogador sem que seja necessário que um personagem ou narrador a descreva. A fim de descobrir dicas, pistas e elementos (como grafites em paredes, ícones e textos em placas, objetos e suprimentos) para desenrolar os arcos narrativos dos personagens, o jogador tem sua curiosidade sobre a trama despertada, o instigando a descobrir mais sobre ela conforme explora e observa os detalhes visuais em cada cenário.

Assim, organizados em planos cinematográficos pré-definidos, distintos quanto ao ângulo e enquadramento, os ricos cenários são carregados de referências e dicas visuais que ajudam a compor a narrativa nos jogos, de modo que componentes visuais como linha, forma, movimento, textura, cor e tonalidade – estas duas últimas, analisadas neste artigo – se constituem como elementos importantes para a interpretação e experienciação do *game*, possuindo maior impacto na totalidade da trama que se desdobra.

Nesses *jogos cinematográficos*, como denomina Brandão (2012, p.1), enquanto a “planificação imagética e a montagem fizeram do cinema a sétima arte, a linguagem cinematográfica propiciou mais expressividade e imersividade aos jogos eletrônicos, principalmente por meio dos gráficos em três dimensões”. Evidenciando o potencial dos jogos eletrônicos para proporcionar uma experiência ainda mais sinérgica do que os filmes, a progressiva integração da ação dramática ao próprio motor gráfico agregou funções lúdicas à narrativa visual, convidando o jogador a uma experiência mais imersiva.

O processo de remediação nos jogos digitais

Ao longo de todo o processo genealógico dos meios de comunicação, cada nova mídia de uma geração apropriava-se - mesmo que minimamente - de conceitos, linguagens, interfaces e experiências presentes em outros formatos midiáticos já consolidados

anteriormente, tornando a sua assimilação o mais natural, intuitiva e mais próxima da realidade quanto possível para o público.

Esse raciocínio é trabalhado no conceito da remediação, caracterizado por Bolter e Grusin (1999) como um constante processo de adaptação de um meio através da aglutinação de princípios estéticos e culturais dos formatos anteriores. Observamos como exemplos o videogame, que remedia determinadas linguagens do cinema, das histórias em quadrinhos e da animação; a fotografia, que por sua vez é uma remediação da pintura; o cinema, que foi remediado a partir do teatro, da fotografia e da televisão, dentre numerosos suportes que incorporam elementos de outros meios e criam uma dinâmica de miscigenação entre diferentes instrumentos de comunicação.

Ainda segundo os autores, o funcionamento da remediação se dá por meio de duas lógicas distintas: a imediação e a hipermediação. Na *imediação*, a plataforma midiática deixa de ser uma interface e se transforma no próprio objeto representado, tornando a mídia invisível ao espectador e escondendo qualquer indício dessa mediação, em busca de tornar a experiência imersiva o mais próximo da realidade possível.

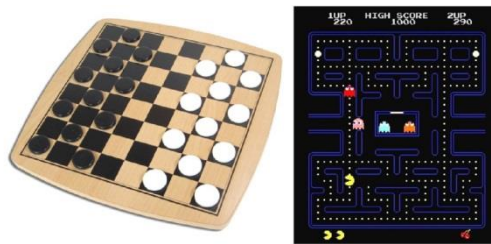
O que os designers frequentemente dizem buscar é uma interface “sem interface”, onde não há ferramentas eletrônicas reconhecíveis - sem botões, janelas, barras de rolagem ou ícones. Ao invés disso, o usuário se move através do espaço interagindo com os objetos “naturalmente”, como costuma fazer no mundo real [...] Neste sentido, uma interface transparente seria uma que apaga a si mesma, de maneira que o usuário não está mais ciente de confrontar uma mídia, e sim está em uma relação direta com o conteúdo desta (BOLTER; GRUSIN, 1999, p.23).

Já a *hipermediação*, que embora possua o mesmo objetivo da lógica trabalhada na imediação, o faz de maneira oposta, sempre deixando os sujeitos cientes de sua existência e de sua artificialidade enquanto emulação da realidade. Nela, a busca pela maior proximidade do espectador com a realidade se dá através do enaltecimento da presença do meio, da evidenciação da interface como parte integrante da experiência, “multiplicando a mediação com intuito de criar uma sensação de plenitude, a saciedade da experiência, os quais podem ser tomados por realidade” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 53).

Com o videogame não foi diferente, sendo as duas abordagens largamente utilizadas ao longo dos anos, seja por motivos tecnológicos ou artísticos. No início de sua vida, em meados de 1972, o videogame era bastante limitado pela tecnologia existente na época, tendo que recorrer a uma forte abstração visual. Esse aspecto, somado ao desejo de tornar a nova mídia mais familiar para o público, fez com que a linguagem do videogame se inspirasse nos jogos de tabuleiro.

Essa remediação é observável em *Pacman* (figura 1), na organização espacial e movimentação bidimensional do personagem dentro do *game*. Tal simplicidade em sua linguagem gráfica permitiu ao público uma espécie de “alfabetização visual”, o que era necessário dado o ineditismo da mídia, que causava ainda bastante estranhamento.

Figura 1 - Similaridades entre o jogo de Damas e *Pacman*.



Fontes: <<http://goo.gl/SjuIsX>>; <<http://goo.gl/UxxE49>>.

Devido às tecnologias digitais - e consequentemente gráficas - surgidas na década de 1980, a ação desenrolada no *game*, que antes se limitava à área da tela, foi ampliada com a possibilidade dos jogadores explorarem o chamado *espaço-off*, o espaço que não é mostrado na frente das câmeras (PUPO, 2011). De forma bastante significativa, “(...) essa mudança na maneira de usar o espaço no videogame foi um dos grandes vetores que o possibilitaram remediar outras mídias e outras linguagens” (LUZ, 2010, p.122). Isso permitiu que a estética dos desenhos animados fosse remediada, com suas cores sólidas, personagens planos e sem volume, bem como a linguagem bidimensional característica.

Nos anos seguintes o gráfico em 3D foi adotado na mídia. A ideia era a construção de grandes mapas tridimensionais complexos, possibilitando ao jogador explorar o ambiente 3D, com a câmera em sua visão. A remediação da linguagem de cinema fez com que os *games* usassem a câmera para conseguir o mesmo efeito dramático que é visto na sétima arte, com a nova linguagem permitindo o desenvolvimento de narrativas complexas e instigantes.

Como indica Lambie (2011, p.6), devido ao fato de o protagonista do *game* estar bem em frente ao jogador em todos os momentos, “nos melhores jogos de terceira pessoa, podemos nos envolver com a situação do protagonista de uma maneira muito mais próxima ao que é feito no cinema”. A nova linguagem, a partir de então, permitia o desenvolvimento de narrativas complexas e instigantes.

A estrutura narrativa: aproximações empíricas

Para poder compreender a construção da estrutura visual de uma narrativa, é necessário entender como se organiza uma história, que segundo as proposições de Field (1996) pode ser dividida em três atos básicos: exposição, conflito e resolução. Seguindo esses três módulos, conforme Aumont (1995, p.93) pontua, o principal papel da narração está em “proporcionar ao espectador a impressão de um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução”.

Nesse sentido, a exposição constitui-se dos fatos necessários para se começar a história, como a identidade dos personagens principais, a situação na trama, a locação e até a época em que esta se passa. O filme *Os Intocáveis* (1987) apresenta, em sua abertura, uma cartela com um texto contextualizando o espectador ao momento histórico que vivia a cidade de Chicago.

O meio de uma narrativa é conhecido como conflito e há dois tipos: o interno e o externo. O primeiro tipo geralmente corresponde a um embate emocional: em *Serpico* (1974), o policial Frank Serpico tem o conflito interno de manter-se honesto em meio a corrupção. Já o conflito externo trata-se de uma situação física. Em *Tubarão* (1975), o conflito externo é entre os habitantes e o tubarão assassino.

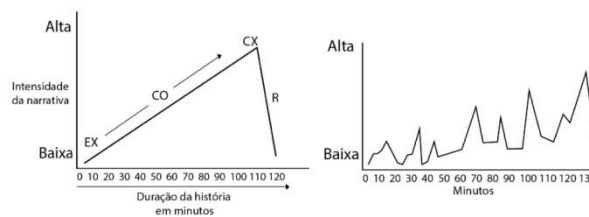
Conforme a narrativa se desenrola, o conflito aumenta sua intensidade, chegando ao ponto máximo que é o clímax. Nele, o conflito (seja interno ou externo), tem que se encerrar. Em *Tubarão*, o clímax é a cena final do tubarão destruindo o barco e a morte do mesmo. Após o clímax, há um momento de maior calma para que o espectador se recupere do intenso conflito anterior, como também para fechar algum arco dramático secundário. Esse momento é conhecido por resolução. Em *Tubarão* (1975), após a morte do predador, o mar recupera a segurança para os banhistas, e na resolução os dois protagonistas nadam até a praia sem mais ouvirmos a trilha sonora característica que indicava a presença da criatura assassina.

Analisando as estruturas da narrativa visual

Segundo Block (2010), a estrutura de qualquer narrativa pode ser traçada por meio de um gráfico (figura 2). O eixo horizontal marca a duração da história, e o eixo vertical a intensidade da narrativa. A linha traçada no gráfico representa o elemento no decorrer do

filme. Na exposição (EX), em que a história começa, a intensidade é baixa, e conforme a narrativa progride no tempo e em direção ao conflito (CO) a vivacidade aumenta. O clímax (CX) é o pico de intensidade da história, que cai drasticamente em seus momentos finais durante a resolução (R). O gráfico cheio de altos e baixos do filme *Intriga Internacional* (1959), do diretor Alfred Hitchcock, mostra melhor as variações de intensidade na narrativa (figura 2).

Figura 2 – Gráfico da intensidade narrativa no filme *Intriga Internacional*.



Fonte: O autor.

As três partes de uma narrativa, *exposição, conflito e resolução*, também se aplicam na estrutura visual. A exposição visual dita como os elementos visuais serão utilizados para ajudar a narrativa. Como diz Block (2010, p.122), se uma narrativa começa com “‘Era uma vez uma família feliz’. Essa exposição poderia ser expandida para: ‘Era uma vez uma família feliz que vivia no espaço plano com formas quadradas e cores quentes’. Agora temos narrativa e exposição visual. As regras para filmar a família foram criadas”.

Assim, para organizar uma boa narrativa visual e conseqüentemente se intensificar uma história contada em um produto midiático imagético, seus elementos visuais devem ser estruturados usando-se o Princípio de Contraste e Afinidade, no qual o contraste significa diferença, enquanto afinidade significa semelhança. Gerando maior ou menor intensidade visual, pode-se provocar determinada reação no público frente à determinada imagem. Quanto mais intenso o contraste usado, maior a intensidade visual e quanto maior a afinidade, menor é esta intensidade visual.

Os gráficos ajudam no planejamento de estruturas visuais, revelando como os componentes visuais se relacionam entre si e com a estrutura da narrativa. Seguindo essa metodologia, a seguir, iniciaremos uma análise da narrativa visual presente nos *games*, utilizando o jogo *Spec Ops: The Line* como objeto articulador para observar de que forma a ligação entre a estrutura visual e a estrutura narrativa se desenrola no jogo, influenciando

efetivamente a experiência imersiva do jogador através da remediação de elementos característicos da sétima arte para o *game*.

Um olhar sob o jogo *Spec Ops: The Line*

Lançado em junho de 2012 para as plataformas PC, Xbox 360 e Playstation 3, *Spec Ops: The Line*⁴ é um *game* do gênero Jogo de Tiro em Terceira Pessoa, gênero de ação em que o personagem jogável está sempre visível, geralmente a câmera fica fixa nas costas do avatar. Em *The Line*, o jogador encarna o capitão Martin Walker, líder de um esquadrão de elite do exército norte-americano, Força Delta, composto por outros dois membros, Adams e Lugo. Eles foram enviados para uma missão de reconhecimento em uma Dubai pós-catástrofe, onde tempestades de areia deixaram a cidade em ruínas e isolada do resto do mundo.

O jogo foi bem recebido por parte crítica especializada, onde a maioria elogiou a trama e o visual, mas não gostaram da jogabilidade, classificada unanimemente como genérica e pouco interessante. O principal motivo pelo qual ele foi escolhido foi por fazer parte do grupo de jogos com gráficos realistas que se inspiraram no cinema. A estrutura da narrativa visual do jogo *Spec Ops: The Line* será analisada conforme a metodologia de Block (2010), com gráficos e texto.

Porém, o artigo tratará apenas da cor e tonalidade. Estes elementos serão observados durante os momentos jogáveis e durante as *cutscenes*, cenas não interativas que desenvolvem a narrativa, e normalmente surgem após finalizar alguma fase ou quando personagem do jogador morre.

O jogo possui 15 capítulos, quatro deles (1, 8, 9, 15) serão abordados, que são os que contêm alguns dos eventos mais importantes para a trama. Os gráficos devem ser encarados pelo leitor como subjetivos, como um complemento ao texto, ilustrativos, e não baseado em dados numéricos precisos.

Cor e tonalidade em *Spec Ops: The Line*

A tonalidade é a quantidade de brilho no cenário e objetos, que podem ser claros ou escuros. O controle deste elemento é importante tanto para imagens em preto-e-branco

⁴ Site oficial do *game*: <<http://bit.ly/1WIEFNP>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

quanto para colorida, pois pode mostrar ou esconder objetos importantes ou passar diferentes atmosferas. Um ambiente de tons escuros pode ser mais sombrio e desconfortável, enquanto que um predominantemente claros são mais agradáveis. Ou o inverso, depende da escolha do idealizador.

No *Spec Ops*, a tonalidade ganha um papel extra. Segundo Walt Williams⁵, roteirista do jogo: “em qualquer momento do jogo em que há uma transição normal, ocorrerá um *fade*⁶ preto. Em qualquer momento que Walker esteja alucinando, ou mentindo para si mesmo, de uma forma delirante, o jogo terá um *fade* branco” (DYER, 2012).

A cor é um elemento complexo e importante em qualquer produção visual. O Princípio do Contraste e Afinidade é importante neste elemento visual, o contraste ocorre por meio do uso de diferentes matizes cromáticas, enquanto que a afinidade vem quando se utiliza uma única matiz. O brilho se dá com a tonalidade das cores, uma cena com tons claros e escuros cria contraste, já uma totalmente clara ou escura cria afinidade.

A saturação da cor também pode ser utilizada, usando a mesma lógica das anteriores. Importante também é conhecer as matizes quentes (vermelho-magenta, vermelho, laranja e amarelo) e as matizes frias (azul-magenta, azul, verde, ciano e amarelo-verde), pois o uso delas dá a possibilidade de criar as mais diferentes combinações de contraste e afinidade. O esquema de cores ajuda na análise, pois as organiza em um círculo cromático de fácil compreensão. Em *Spec Ops*, utiliza-se o esquema de dissociação tripla, que segundo Block (2010), é um “...esquema de cores [que] usa quaisquer três matizes, normalmente equidistantes na roda de cores”. As matizes utilizadas foram o azul, verde e vermelho.

O jogo também dá um significado narrativo para cada uma das cores. O azul está ligado a sentimentos bons, de calma e momentos de esperança. O verde sinaliza a morte e momentos macabros. Já o vermelho traz alusão ao caos e destruição. Tais significados são interpretações da obra por parte do autor deste artigo. Para a análise das cores, um gráfico com as matizes quentes e frias, junto com as tonalidades claro e escuro será criado. A seguir, o significado das cores será comentado em texto.

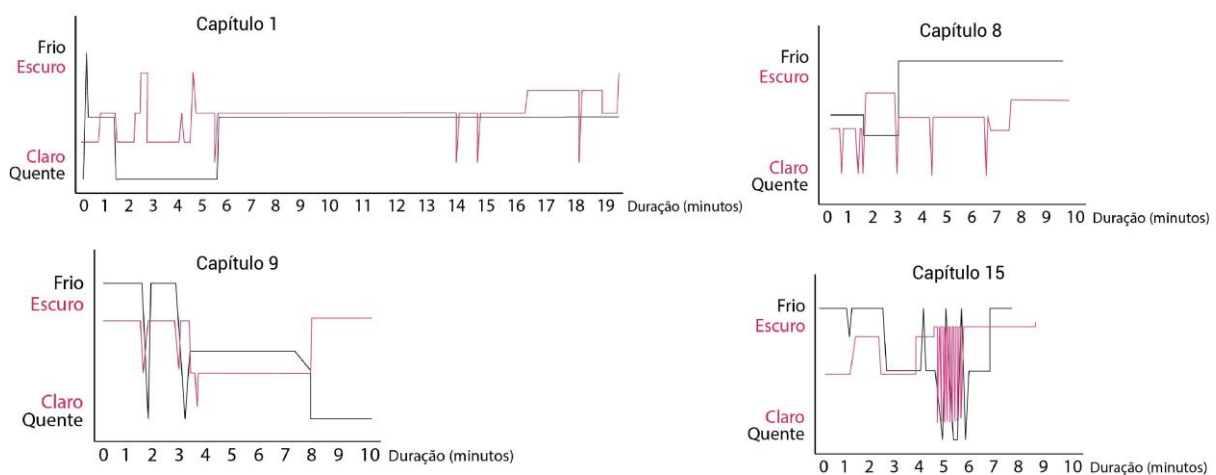
⁵ Entrevista disponível em: <<http://goo.gl/1NhBM7>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

⁶ *Fade* é o surgimento (*fade in*) ou desaparecimento (*fade out*) gradual da visibilidade de uma imagem no final de uma sequência de cena, por meio do gradual escurecimento (*fade* preto) ou clareamento (*fade* branco) da tela.

Analizando os componentes da narrativa visual no jogo *Spec Ops: The Line*

Após o mapeamento gráfico dos componentes visuais de cada capítulo comentado nesta análise, foi possível observar que a cor e a tonalidade variam conforme o desenrola da trama na tela. Os gráficos (figura 5) também revelam que o Princípio de Contraste e Afinidade foi usado para desenvolver a intensidade visual, com as suas variações constantes.

Figura 5 - Gráficos que registram o uso da cor e da tonalidade nos capítulos citados.



Fonte: O autor.

Já sobre os componentes visuais em si, há muito a ser explanado e é sobre estes elementos que nossa análise se debruçará. No primeiro capítulo do jogo⁷, na *cutscene*, vemos o antagonista da história, Konrad, em um apartamento banhado por uma intensa luz de cores quentes, que faz com que o local tenha um aspecto mais aconchegante e familiar (figura 6). A cor verde está presente por todo o cenário, desde as plantas, paredes, carpete, mesas, armários e até na roupa de Konrad, em sua calça e jaqueta militar, como observamos na imagem abaixo. Conforme já explanado, em *Spec Ops*, a cor verde significa morte.

A forte presença da cor nesta parte é uma dica do destino de Konrad, que no final é revelado como morto muito antes da chegada do protagonista na cidade. Esta é uma eficiente apresentação do personagem, conforme Keogh (2012) analisa, “a pura mediocridade de Konrad sair da cama, começando seu dia, contrasta contra a devastação do

⁷ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/hndAxW>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

lado de fora, como se quisesse dizer que esta é a existência cotidiana de Konrad. Este é o seu império.”

Figura 6 – Apartamento iluminado por intensa luz quente, cor verde onipresente. Jaqueta e calça verdes de Konrad.



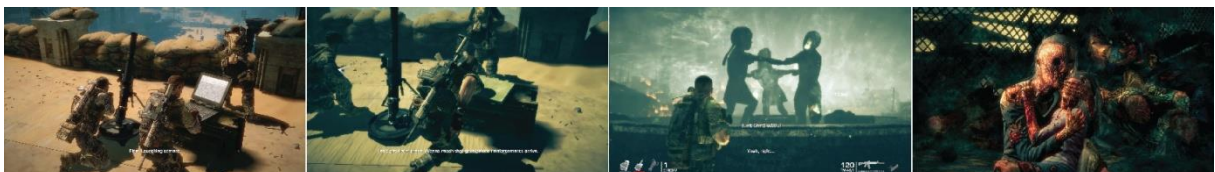
Fonte: *PrintScreen* do jogo *Spec Ops*, pelo autor.

Após, vemos o esquadrão Delta, composto pelo protagonista, Walker, e companheiros, atravessando uma tempestade de areia para chegar em Dubai. A cor vermelha da mesma pode ser dito como uma dica do que irá ocorrer na cidade, de que eles estão entrando no "inferno".

Pulando para o capítulo oito⁸, temos outros aspectos visuais importantes. Após atravessar o brilhante portal, vemos um *fade* branco, este que não aparecia desde o primeiro capítulo. Essa é a dica visual para os momentos em que devemos desconfiar da sanidade de Walker. Durante a armação do morteiro e no início de fato do bombardeio, temos outros dois *fades* deste tipo.

Após o fim do ataque, quando o protagonista desativa os controles do morteiro, ocorre outro *fade* branco. Agora vemos tudo em tons verdes (figura 8), como um filtro desta cor sobreposto na tela (até o fim do capítulo). Além disso, na base em chamas, há partículas verdes flutuando pelo ambiente, bem como uma densa neblina (figura 8). O efeito é igual ao que aparece em outros momentos no jogo onde esse morteiro é utilizado pelos antagonistas.

Figura 8 – Na sequência: início da cena que protagonista desativa os controles, com cores quentes; Fim da cena de desativação, tons frios; Destruição ilustrada em tons verdes; Mãe e filha carbonizadas.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *Spec Ops*, pelo autor.

⁸ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/m5UY8o>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

Ao bombardear a base inimiga, os "heróis" acabaram por matar, sem saber, civis que estavam abrigados no local, incluindo crianças. Antes da *cutscene* onde o trio encontra os civis mortos (filtro verde na tela – figura 8), ocorre mais um *fade* branco, e quando esta encerra temos o último *fade* deste tom. Seria real a cena da mãe abraçada na criança ou apenas uma alucinação com intuito de intensificar a gravidade do ato?

No capítulo nove⁹, a alucinação com os prisioneiros é introduzida por um longo *fade* branco. Também há um dos elementos visuais mais misteriosos presente no jogo. É possível ver, ocupando boa parte do campo de visão à direita, uma longa faixa ocupando toda a lateral de um prédio, como observamos na imagem abaixo. Nela, há as cores vermelho, verde e azul. Na primeira cor, acima do desenho, está escrito "existir". Na segunda, temos "vida". Enquanto que a última vem "equilíbrio"

Figura 9 - Faixa pendurada na lateral do prédio, *zoom* em cada uma das cores.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *Spec Ops*, pelo autor.

Este cartaz (figura 9) serve como uma dica nada discreta por parte dos desenvolvedores para que os jogadores percebam mais facilmente o significado das cores utilizadas. Seguindo estas pistas, foi possível aos autores deste trabalho identificarem um sentido na narrativa com o uso das cores, explanado no decorrer da análise.

No último capítulo¹⁰, Walker vai sozinho confrontar o antagonista, Konrad, no apartamento onde está abrigado. As linhas que apontam para o elevador possuem as três cores principais, azul, verde e vermelho, como se elas estivessem direcionando para o local onde ele encontrará a resposta para todos os seus conflitos, representados pelas cores (figura 10).

O apartamento é completamente tomado por azul, com um ponto e outro verde e vermelho. Walker chegou no topo do prédio, no "céu" e aqui irá resolver seus conflitos internos. O caminho até o corpo é marcado por linhas verdes e piscinas de água azul, porém quando a *cutscene* inicia vemos um Walker iluminado pelo vermelho da cidade em chamas,

⁹ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/G06ERf>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

¹⁰ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/y9f1qf>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

cor está que reflete a inquietação e confusão do personagem (figura 10). Aqui ocorre a maior reviravolta da trama: Konrad, o vilão com quem Walker conversava durante o jogo, já estava morto há semanas, e todo o antagonismo fora um delírio da mente do protagonista. Quando a câmera dá um *close* no rosto de Walker ao ver Konrad morto (com jaqueta em tons verdes), o vermelho intensifica visualmente o choque da cena, como observamos na figura abaixo.

Figura 10 – Na sequência: Tons de azul, verde e vermelho apontando para frente; Caminho até o morto verde e azul, protagonista aparece em tom vermelho; Konrad morto com jaqueta verde; Walker em tom vermelho.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *Spec Ops*, pelo autor.

Os *flashbacks* oscilam entre as temperaturas de cor, dando contraste e intensidade à sequência, bem como ocorrem vários *fades* brancos. Dependendo da escolha do jogador, temos dois finais diferentes, podendo ser a morte/suicídio do protagonista ou a destruição do seu *alter ego* problemático, o Konrad 'falso'.

Cores frias dominam os dois finais, porém com alguns detalhes diferentes. No suicídio, o apartamento está todo verde (já que o protagonista morreu), e o mundo exterior azul (figura 11). O plano aéreo da cidade, vermelha de chamas (figura 11), sugere que Walker condenou todos ao sofrimento e morte, ou ainda, que a cidade se tornou o inferno pessoal do protagonista (bem como de todos que ele matou).

Já no segundo desfecho, após atirar no seu *alter ego*, vemos Walker banhado por uma luz azul (figura 11), momento em que ele finalmente relaxa, a sua tão esperada catarse. A cor realça esse sentimento, além do já explicado significado de "esperança" e "coisas boas".

Figura 11 – Na sequência: Apartamento com filtro verde; Plano aéreo final do suicídio; Momento de catarse para o protagonista, em que Walker finalmente relaxa sob um filtro de tom azul; Final com protagonista vivo.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *Spec Ops*, pelo autor.

O restante da *cutscene* será dominado por azul e verde, já que ao mesmo tempo a situação é "boa" (ou menos ruim), a morte ainda está presente, já que o personagem possui uma longa lista de vítimas na sua conta (figura 11). Independente do final, o jogo acabará com *fade* preto, indicando que os dois desfechos são verdadeiros.

Considerações finais

No percurso desta investigação, foi possível analisar as mútuas influências que a linguagem visual dos videogames compartilha com outros diversos formatos midiáticos, especialmente o cinema, bem como a animação. O processo de amadurecimento dos jogos digitais através dessa remediação de tais formatos, conforme demonstrado no decorrer deste trabalho e de acordo com o que debatem Bolter e Grusin (1999), observamos o delinear de uma linguagem multimidiáticas que circunscreve um

campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas. [...] Da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos *games*, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sígnicos que neles se concentram (SANTAELLA, 2004, p. 4).

Ao longo desse breve panorama que buscou compreender o processo de remediação entre os jogos digitais e o cinema, evidencia-se uma narrativa visual com próspera trajetória a ser descortinada por futuras pesquisas. Nesse cenário, o desenvolvimento tecnológico e a remediação com a sétima arte vêm potencializando a expressividade e imersividade dos *games*, originando os chamados *jogos cinematográficos* (BRANDÃO, 2012), cada vez mais narrativos e sinérgicos.

Assim, durante a análise desdobrada neste artigo foi observado que *Spec Ops: The Line* é um perfeito exemplo dessa era específica dos jogos digitais, trazendo em si todas as características de um *game* da geração de gráficos fotorealísticos, com forte inspiração na linguagem cinematográfica. O seu enredo, bastante atual, trabalha uma intensa mensagem anti-guerra, bem como uma crítica aos conflitos armados contemporâneos, principalmente as intervenções militares de nações poderosas em países pobres.

Nesse contexto, foi possível constatar como os elementos visuais cor e tonalidade foram trabalhados para contribuir com o desdobrar dessa história, por meio de gráficos que revelam os momentos exatos em que tais componentes visuais foram usados, com o intuito de intensificar alguma ideia ou emoção que o momento da trama exige. Estes elementos

trabalharam em conjunto para que o objetivo fosse alcançado, dando muitas informações, apenas com imagens, a respeito do universo diegético ali representado. Os gráficos também mostram que os elementos seguem uma lógica do início ao fim do jogo, que vai sendo construída com o decorrer do jogo.

A narrativa visual foi executada de modo bastante inovador pelo jogo analisado, com uma qualidade e atenção aos seus significados narrativos a nível do que é produzido na arte cinematográfica, e a breve extensão da análise visual trabalhada neste artigo é uma demonstração clara desta complexidade. Desse modo, *Spec Ops: The Line* peca por suas mecânicas de jogabilidade ainda convencionais e previsíveis, mas do ponto de vista narrativo, principalmente o visual, é bastante eficiente.

Referências

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Campinas: Papirus, 1995.

BLOCK, Bruce. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídia digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.

BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BRANDÃO, Luis. Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. In: **Anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**. Brasília: SBGames, 2012. Disponível em: <<http://goo.gl/kNf9ph>> Acesso em: 30 abr. 2016.

DYER, Mitch. The story secrets of Spec Ops: The Line. **Portal IGN**. 2012. Disponível em: <<http://bit.ly/1guZRS6>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

FIELD, Syd. **Os exercícios do roteirista**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.

KEOGH, Brendan. **Killing is harmless**. Marden: Stolen Projets, 2012.

KÜCKLICH, Julian. 2003. Perspectives of Computer Game Philology. **Game Studies: the International Journal of Computer Game Research**. vol. 3, n. 1, May 2003.

LAMBIE, Ryan. The superiority of third-person shooters. **Portal Den of Geek**. 2011. Disponível em: <<http://bit.ly/1guUySH>>. Acesso em: 30 abr. 2016.

LUZ, Alan. **Video game: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.

PUPO, João. **Fotografia, Som e Cinema: Para Dar Vida às suas Ideias**. Alfragide: Texto Editores, 2011.

RIBEIRO, Rennan. Da *Cutscene* ao *Gameplay*: a evolução dos recursos narrativos nos videogames. In: NICOLAU, Marcos (org). **Reconfiguração das práticas midiáticas na cibercultura**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

ROBERTS-BRESLIN, Jan. **Produção de imagem e som**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. 2004. **Games e comunidades virtuais**. Disponível em: <<http://goo.gl/gQJKFD>>. Acesso em: 30 abr. 2016.