



Estudo de Atmosferas Fílmicas e sua relação com a criação de Jogos Digitais¹

Brenda CORDEIRO²

Narle TEIXEIRA³

Fundação Centro Análise Pesquisa e Inovação Tecnológica - FUCAPI, Manaus, AM

RESUMO

A atmosfera é um elemento crucial para que uma cena cinematográfica se torne suficientemente atraente ao olhar do espectador, pois ela é responsável por desencadear emoções nos mesmos. Apesar de sua implementação ser evidentemente necessária em qualquer composição audiovisual, sua criação é pouco discutida, pois atmosferas tratam-se de sensações, e sensações são intangíveis, e portanto, irrepresentáveis. Nesse caso, como compreender a criação de algo imaterial? Este artigo promove a investigação sobre atmosferas fílmicas como um elemento lúdico, de forma a complementar o refinamento de técnicas audiovisuais em estudos de experiência do usuário em jogos digitais.

PALAVRAS-CHAVE: atmosfera; audiovisual; jogos digitais; experiência do usuário.

INTRODUÇÃO

Considerando o fato de que o ser humano é essencialmente lúdico (HUIZINGA, 2004) a diversão se torna algo importante para que o indivíduo fuja um pouco de sua rotina monótona. Ao observar superficialmente o cotidiano, nota-se que os jogos digitais se tornaram um dos meios de distração mais acessíveis, e, portanto, mais utilizados. Uma evidência que confirma esse relato é a observação do usuário que se mantém imerso naquele mundo virtual interativo, devido a carga emocional que é transmitida. Entretanto, a produção de um jogo pode se tornar um desafio quando se tem o dever de pensar em meios que levem o usuário a manter-se interessado até o término da partida, este cenário oportuniza a investigação de conceitos que ajudem a deixar o ambiente do jogo suficientemente interessante e estimulador.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



O Design de interação tem como objetivo geral desenvolver sistemas interativos que provoquem respostas positivas por parte do usuário para que o mesmo possa se sentir confortável e apreciar a experiência (PREECE & ROGER & SHARP, 2005, p.161). Um dos conceitos mais importantes usados na elaboração de jogos é o Design de Interação, considerando prioritariamente a experiência do usuário.

De acordo com Portugal (2013) experiência do usuário trata-se de um processo de sensações que ocorrem antes, durante e depois da interação do usuário com o sistema. Há dois fatores que levam o jogador a manter-se entretido: a interatividade e a imersão, conceitos esses que, além de inseparáveis, são da natureza do jogo, ou seja, sem esses parâmetros um jogo nem chega a ser um jogo, "Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo" (SANTAELLA & FEITOZA, 2009, s/p).

Tendo como fato de que a interação e a imersão se unem como requisitos na realização de um jogo, o presente artigo apresenta uma reflexão sobre ambientes que proporcionam grande imersão, considerando que essa propriedade pode levar o usuário ao desejo de interagir. Tal questão motivou a análise do ponto de vista do cinema; levando a pensar por qual motivo os espectadores se sentem tão atraídos por roteiros que, apesar de não haver o atrativo da interação, promovem diversas sensações prazerosas ao usuário, sem que o mesmo perceba, o que se pode compreender como imersão.

Nem todos os filmes conseguem prover tamanha experiência, pois além de toda a produção técnica, deve haver um estudo analítico sobre os impactos que as composições audiovisuais devem ou não causar no espectador, estudo esse que tange os conceitos de design e de experiência do usuário. Entender esses métodos de imersão que o cinema promove, conduz ao estudo de atmosferas filmicas, um campo pouco estudado por fazer parte do que é intangível, as sensações (MARTINS, 2010).

Diante ao exposto, o presente artigo teve como objetivo compreender o processo do desenvolvimento de atmosferas e como podem contribuir com os estudos de interação em jogos digitais.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



METODOLOGIA

Esta investigação caracterizou-se com uma pesquisa bibliográfica, e como tal, as seguintes etapas foram realizadas para sua elaboração (GIL, 2009):

- escolha do tema;
- levantamento bibliográfico preliminar;
- formulação do problema;
- elaboração do plano provisório de assunto;
- busca das fontes.

Na escolha do tema primeiramente foram listados os pontos considerados relevantes ao conceito de Interação. As áreas pesquisadas foram selecionadas de acordo com a ênfase do trabalho, resultando em dois assuntos que logo após seriam relacionados. As áreas escolhidas foram cinema e game design, e o tema delimitado foi “conceitos cinematográficos aplicados à jogos”.

Após a formulação do tema que foi propositalmente colocado de forma geral, pesquisas preliminares foram realizadas com base nas tags “cinema” e “design de jogos”, aprofundando a pesquisa e o conhecimento sobre o assunto. Em seguida foi novamente listado os pontos considerados interessantes resultando em diversos outros “subtemas” que seriam analisados durante a pesquisa. E por fim “Atmosferas filmicas em prol de jogos digitais” ficou definido.

Quanto a construção da problematização, foi delimitado um enfoque, atribuindo os conceitos de Interação ao estudo, ajudando na formulação adequada do problema a ser argumentado. Durante toda investigação os dados foram constantemente levantados e estudados para ter uma melhor análise crítica sobre o assunto.

Após a identificação do problema, foi necessária a realização de um plano provisório de estudos, organizado sistematicamente por etapas que compõem o objeto de estudo.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



Assim, tendo como objetivo apurar os dados sobre conceitos de atmosferas e tanger aos de interação em jogos, o plano consistiu-se em:

- A definição de atmosferas (Conceitualização de atmosfera; Caracterização do elemento no cinema.)
- A criação de atmosferas filmicas (Definição de atmosfera; Composição do elemento; Desfragmentação do conceito; Implementação do conceito)
- Atmosferas em jogos (Identificar os atributos nos jogos; Analisar as composições; Relacionar a sua interatividade).

Para a localização das fontes foram realizadas pesquisas em uma biblioteca convencional, e posteriormente a internet e seus sistemas de busca foram utilizados, pois nem todos os assuntos de interesse foram encontrados nos acervos.

DEFINIÇÃO DE ATMOSFERA

A atmosfera, de acordo com Gil (2005), é algo impalpável, e para muitos, irrepresentável, no entanto o cinema consegue imprimir sua presença conforme seus próprios métodos. A definição de atmosfera pode ser complexa, porém é facilmente compreendida, pois é basicamente um componente no filme, ou imagem expressa, que desperta sensações no espectador, nisso, podemos compreender que a atmosfera é um elemento afetivo.

Para a autora, a atmosfera pode ser considerada como um elemento fílmico de corpo inteiro, identificável e possível de se analisar.

A atmosfera é a integração no complexo plástico de elementos ativos (dinâmicos) - personagens e objetos, e elementos passivos (estáticos) – lugar e cenário, num clima cuja origem é sempre psicológica. A atmosfera é o ligante da componente fílmica ou pictórica. É a atmosfera que dá o tom à obra. É através dela que o visual relembra à nossa memória – que acumulou as nossas experiências vividas, que as pendências psíquicas, que se traduzem por desconforto, tristeza, mistério, medo, angústia, felicidade, alegria, etc. (ALEKAN, 1984, p. 67)

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



Gil ainda relata que as atmosferas podem se manifestar em variadas intensidades, e sabendo que são um campo de força energético tendo densidades diversas e dinamismo mais ou menos acentuado, não necessariamente precisam ser representadas para serem sentidas. Um exemplo mostrado é a percepção de um animal quando presente sua morte, uma atmosfera ali está presente, mesmo fazendo parte, apenas, de sensações. “A atmosfera assemelha-se a um sistema de forças, sensíveis ou afectivas, resultando de um campo energético, que circula num contexto determinado a partir de um corpo ou de uma situação precisa.” (GIL, 2005, p.141)

Quanto a atmosfera cinematográfica, segundo Gil (2005) ela pode se manifestar por duas séries fundamentais de elementos imersivos. O primeiro se trata do espaço onde o filme é projetado, a sala escura e preferencialmente silenciosa, - exceto pelos sons do filme - e a imagem exibida em uma tela expressivamente grande, permitindo ao espectador ter a sensação de estar fora de sua realidade habitual. O segundo é atmosfera fílmica, que se liberta de uma série de componentes audiovisuais que permitem a realização do filme.

A autora ainda afirma que atmosferas são elementos fílmicos de corpo inteiro, que embora não sejam identificadas desta forma e que sejam pouco discutidas por fazer parte do que parece ser irrepresentável, a sua presença é fortíssima, e deve ser considerada na expressão da imagem e da forma que pretende ser passada, proporcionando ao espectador um mergulho no filme durante sua projeção.

ATMOSFERA FÍLMICA

De acordo com Gil (2005) podemos dividir o conceito de “atmosferas fílmicas” em quatro “sub-atmosferas”, a atmosfera temporal, espacial, visual e sonora:

- Atmosfera Temporal: Lida com questões de tempo para gerar impacto atmosférico e simbólico para o foco da cena. O jogo *Life is Strange* aplica

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



frequentemente em sua jogabilidade inúmeros flashbacks para a continuidade da trama;

- Atmosfera Espacial: Trata-se das características materializadas pelo enquadramento, movimentos de câmera e os conceitos consequentes. *Grand Theft Auto 2* apresenta uma perspectiva vista por cima, possibilitando um campo amplo de ruas, casas, personagens, etc.
- Atmosfera sonora: A manipulação de sons e da trilha sonora para formar uma atmosfera claustrofóbica e intensa no jogo *Outlast* é um exemplo real de atmosfera sonora;
- Atmosfera visual: O uso de filtros desiguais e de cores variáveis na imagem, tal qual o estilo visual, cenários de fundo e atores para definir um caráter visual são as principais características da Atmosfera Visual. Esse estilo é representado em *Madworld*, seu visual preto & branco cria um clima retrô, apesar de seu conceito, cenários e enredo serem retratados em uma época contemporânea.

Podemos ainda evidenciar a atmosfera espacial nos relatos de Machado, onde o mesmo coloca a movimentação da câmera como um método imersivo.

Há, portanto, nos meios digitais, dois tipos principais de imersão, ou seja, de representação do interator no interior da cena. Podemos acompanhar as peripécias da ação de um ponto de vista externo, como um observador, enquanto dirigimos a personagem que os representa no interior da cena, tal como acontece, por exemplo, num vídeo game como *Mortal Kombat*. Ou, então, de forma mais imersiva, podemos visualizar a ação de um ponto de vista interno, através de um efeito de câmera subjetiva, como acontece em *Doom*, em que os meus opositores se dirigem a mim (isto é, à tela que estou visualizando, como se eu estivesse realmente presente na cena). Em alguns vídeo games, como no simulador de corridas *Indianópolis*, o interator pode decidir se quer adotar um ponto de vista externo (como o de uma câmera de televisão que transmite a corrida) ou interno (como o do piloto de um carro). Em outros (como na disputa narrativa de *John Sanborn Psychic Detective*), o interator pode escolher a personagem que vai controlar e ao mesmo tempo assumir o seu ponto de vista em câmera subjetiva. (MACHADO, 2002, p.7)

Gil (2005), em outra definição, coloca a atmosfera filmica dividida em dois princípios, o primeiro é a atmosfera plástica, chama-se assim, pois se trata da forma da imagem

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



fílmica e dos elementos que constituem seu espaço plástico. O segundo é a atmosfera dramática, pois expressa a dimensão ficcional de uma narrativa. Pode-se dizer que narrativas consideráveis “realistas” tendem a usar a dramática com mais relevância do que a plástica, como no filme francês *La Haine*. Entretanto essas duas atmosferas acabam sendo interligadas.

Em alguns casos, o sentimentalismo se torna mais visceral devido à interatividade. Seguindo os pensamentos de Gil (2005) Um bom filme de drama é aquele que transmite sua volúpia com sucesso para o espectador, carregando uma carga emocional permitindo expressão de sentimentos como lágrimas de alegria ou tristeza ao presenciar cenas ou acontecimentos no enredo. Mas quando a função de espectador é deixada de lado para uma visão de controle muito maior, a experiência do jogo pode se tornar marcante. Com a possibilidade de controle total sobre os diálogos ditos entre vários personagens, torna o jogo *The Walking Dead*, por exemplo, um entretenimento muito mais intenso e primoroso que vários outros títulos disponíveis no mercado. Todo o drama da história e seus personagens é sentido com maestria pelo usuário, já que é possível simplesmente salvar a vida de um personagem com uma escolha ou mata-lo (mesmo que indiretamente) por outra.

ATMOSFERA EM JOGOS

Apesar de suas semelhanças com clima e ambiente, a atmosfera tem a sua própria função, e não deve ser confundida em uma análise. Ainda de acordo com Gil (2005), o clima é uma noção geral e estável, caracteriza o espaço e tempo determinado, e está em primeiro plano. O ambiente também é geral, porém fica em segundo plano, trata-se de um elemento do cenário indispensável na dramatização. E a atmosfera sempre está em primeiro plano, e pode se tornar tão forte quanto o clima geral, mesmo estando pontualmente concentrada em um único espaço.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



A Enciclopédia Universalis (*apud* MARTINS, 2010) define o clima como uma série de estados da atmosfera; a atmosfera é uma consequência do clima, então dependendo do clima, várias atmosferas podem se manifestar.

Analisando o jogo *Silent Hill 3*, como exemplo, podemos confirmar que o clima do jogo é de terror, e que isso pode ser caracterizado pelo seu ambiente demasiado assustador composto por seus sons sombrios, e que sua atmosfera se tornou tensa depois da aparição do primeiro “monstro”.

Seguindo os pensamentos, a atmosfera é uma força natural e perceptível, e quando representada, promove variadas sensações que podem ser atribuídas a ideia de aspectos afetivos em interfaces. De acordo com Preece & Roger & Sharp (2005) os seres humanos são habilmente capacitados em reconhecer e expressar emoções, e também compreendem rapidamente o clima, reagindo em conformidade com a atmosfera.

Um exemplo disso está em uma cena do jogo *The Walking Dead 1*, onde Clementine precisa matar seu amigo Lee, pois o mesmo está se transformando em um zumbi, e diante ao diálogo melancólico, a atmosfera que o jogo está transmitindo é depressiva, então naturalmente o espectador reage com o sentimento de tristeza.

Da mesma forma, a composição da imagem também é responsável por emitir exatamente aquilo que deve ser emitido para que o usuário sinta vontade de interagir com o sistema, ou seja, o jogo deve transmitir através de suas atmosferas a necessidade para que o usuário use a arma, se essa for a finalidade. “O estilo de uma interface, no que diz respeito a formas, fontes, cores e elementos gráficos que são utilizados e a maneira como são combinados, tem influência em se determinar quão agradável é interagir com eles.” (PREECE & ROGER & SHARP, 2005, p.163)

CONCLUSÃO

Este artigo buscou entender o processo de criação da atmosfera, sua definição, e posteriormente associando-a a exemplos de games de forma a construir melhor o

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



conhecimento sobre o assunto, motivando a uma análise mais aprofundada sobre sensações no campo de UX para jogos digitais. A atmosfera fílmica assegura sua influência e necessidade de uso, onde, suas funções podem ser aplicadas em jogos que não somente tenham a finalidade de puro entretenimento, como também em games educacionais que tenham como um atrativo o enredo contínuo, ou até mesmo uma adaptação de filme.

As referências abordadas neste artigo confirmam a importância de compreender sobre atmosferas na área de games, pois sua relevância em composições audiovisuais podem desencadear experiências diferenciadas e marcantes ao usuário, experiências estas que poderão ser analisadas em um futuro estudo sobre as reações dos jogadores ao imergir em um ambiente que tenha a atmosfera como elemento lúdico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEKAN, Henri. *Dès lumières e dès Ombres*. Paris: LESYCOMORE, 1984.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: ATLAS, 2002.

GIL, Inês. *A Atmosfera no Cinema: o Caso de A Sombra do Caçador de Charles Laughton entre o Onirismo e Realismo*: FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN, 2005.

GRAND THEFT AUTO. Produção por Jamie King ; Colin MacDonald ; Tina Schofield-Nicholson. Rockstar Games. 2004. *Jogo 2* (11-19 hrs): son, color. Dublado. Eng.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

LA HAINE. Direção de Mathieu Kassovitz. Paris: Lazzenec, 1995. DVD 1 (98 min): son, p&b. Legendado. Port.

LIFE IS STRANGE. Direção de Raoul Barbet ; Michel Koch. Dontnod. 2015. *Jogo 2* (2-3 hrs): son, color. Dublado. Eng.

MACHADO, Arlindo. *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. 2002. Disponível em: < http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002_N >. Acesso em: 19 fev. 2015

MADWORLD. Projetado por Yasumi Matsuno ; Tokuro Fujiwara ; Atsushi Inaba. Platinum Games. 2009. *Jogo 1* (5-10 hrs): son, p&b. Dublado. Eng.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br



MARTINS, India. O design visual na criação de atmosferas no filme Fallen Angels. 2010. Disponível em:< <http://blogs.anhemi.br/congressodesign/anais/artigos/69232.pdf> > . Acesso em: 20 fev. 2015.

MORAIS, Ana . Vertico nighthmare sequence: Um estudo visual de elementos filmicos. 2010. Disponível em:< <http://comun.rcaap.pt/bitstream/123456789/5041/1/Tese.pdf> > . Acesso em: 24 fev. 2015.

OUTLAST. Produção por Phillipe Morin. Red Barrels. 2013. Jogo 1 (4-10 hrs): son, color. Dublado. Eng.

PORTUGAL, Cristina . Design, educação e tecnologia . 1. ed. Rio de Janeiro: RIO BOOKS, 2003.

PREECE, Jennifer ; ROGERS, Yvonne ; SHARP, Helen . Design de interação: além da interação homem-computador.

SANTAELLA, Lucia ; FEITOZA, Mirna . Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. 1. ed. São Paulo: CEGAGE LEARNING, 2009.

SILENT HILL Desenvolvido por Torus Games; Team Silent; Konami. Konami. 2003. Jogo 3 (3-6 hrs): son, color. Legendado. Port.

THE WALKING DEAD. Projetado por Sean Vanaman ; Jake Rodkin ; Mark Darin. Telltale Games. 2012. Jogo 1 (12 hrs): son, color. Dublado. Eng.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 28 a 30 de maio de 2015.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Design da FUCAPI, email: brenda_sl_cordeiro@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design da FUCAPI, email: narle.teixeira@fucapi.br