

O jogo dos tronos: videogame e *cutscenes* no projeto transmidiático de *Game of Thrones*

Video game and cutscenes in the transmedia project of *Game of Thrones*

Edson Fernando Dalmonte

Professor da Faculdade de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, Brasil. Doutor em Comunicação pela UFBA, Brasil. E-mail: edsondalmonte@gmail.com

Fabício Barbosa

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, Brasil. E-mail: fabriciobarbosac@gmail.com

Resumo:

O presente trabalho discute a produção de videogames na contemporaneidade como parte de supersistemas de entretenimento, em um contexto transmidiático (KINDER, 1991; JENKINS, 2006). Para tal, parte-se da noção de videogames como formas compostas (LINDEROTH, 2015), que suportam inúmeras e diferentes estruturas, nas mais variadas linguagens artísticas e midiáticas, que coexistem e se misturam entre si. Dentre essas estruturas, destacam-se, aqui, as *cutscenes*, momentos nos jogos eletrônicos nos quais a jogabilidade é suspensa para a exibição de uma cena, ou sequência, e que apresentam numerosas similaridades, empréstimos e relações com as linguagens cinematográfica e televisiva. Tal discussão é realizada a partir do estudo de caso do jogo eletrônico *Game of Thrones: A Telltale Game Series* (2014), no qual se observa a utilização da *cutscene* e de suas variações ao longo do *gameplay*.

Palavras-chave:

Cutscenes; Formas compostas; *Game of Thrones*; Transmídia; Videogames.

Abstract:

The present work discusses the production of video games in the contemporary world as part of entertainment supersystems, in a transmedia context (KINDER, 1991; JENKINS, 2006). For that, we use here the notion of video games as composite forms (LINDEROTH, 2015), which support innumerable and different frameworks, in the most varied artistic and media languages, that coexist and are mixed with each other. Among these structures, we highlight here the cutscenes, moments in video games in which the gameplay is suspended for the exhibition of a scene, or sequence. We argue that cutscenes display numerous similarities, loans and relations with the cinematographic and televisive languages. This discussion is based on a case study of Telltale's *Game of Thrones* game, in which the use of cutscenes and its variations throughout the gameplay is observed.

Keywords:

Cutscenes; Composite forms; *Game of Thrones*; Transmedia; Video Games.

1 Introdução

Ao observar as produções culturais e midiáticas contemporâneas, nota-se que os limites entre as diferentes formas de expressão artística têm se tornado cada vez mais fluidos, principalmente após o surgimento dos meios de comunicação de grande alcance e dos notáveis avanços tecnológicos que marcaram o final do século XX e o início do século XXI, que permitiram, conseqüentemente, uma convergência muito maior entre as variadas mídias, formatos e suportes (JENKINS, 2006). É nesse contexto que se insere a produção contemporânea de jogos eletrônicos, hoje um dos nichos mais lucrativos da indústria do entretenimento, responsável por arrecadar mundialmente 91 bilhões de dólares apenas no ano de 2016¹ e que, em parte graças às recorrentes inovações técnicas e criativas na área, lança, dia após dia, obras que se aproximam cada vez mais de uma impressão verossímil de realidade, com inúmeras produções dotadas de valor cinematográfico e artístico inegáveis; no entanto, ainda são recentes os estudos que se propõem a observar tais produtos midiáticos e colocá-los em comparação a outras formas de expressão artística já consagradas, como o cinema e a literatura, por exemplo.

Dentro da área dos *game studies*, já existem trabalhos relevantes que apontam nessa direção, tratando os videogames como obras de alto teor intertextual, nas quais se encontram e se mesclam elementos de diferentes linguagens artísticas; já que parte considerável dos jogos eletrônicos, além de proporem um passatempo, quebra-cabeça ou ação a ser realizada/performada, também contam histórias, apresentam personagens, mostram cenários, utilizam-se de música, dentre outros. Neste trabalho, em específico, considerando as discussões nessa área, toma-se como referencial a noção de videogame como uma *forma composta* (LINDEROTH, 2015), na qual existem várias estruturas interdependentes que atuam na construção da obra tal qual ela é apresentada ao público.

Ao partir da noção de videogames como formas compostas, torna-se necessário reconsiderar a maneira como vemos e discutimos questões de narrativa,

¹ Fonte: <<http://www.pcgamer.com/pc-gaming-market-worth-36-billion-in-2016>>. Acesso em: 18 ago. 2017.

interatividade e agência em jogos digitais, principalmente quando relacionadas a outras múltiplas mídias, em um cenário mais amplo. Tal espaço transmidiático aqui proposto retoma a ideia de *supersistemas de entretenimento*, introduzida por Marsha Kinder (1991). A autora usa o termo para descrever um sistema de *intertextualidade transmídia* através de diferentes mídias narrativas, incluindo filmes, videogames e animações, que

[...] constroem sujeitos consumidores que podem mais facilmente assimilar e acomodar quaisquer objetos que encontrem, incluindo os modos tradicionais de produção de imagens como o cinema e os novos desenvolvimentos tecnológicos, como as multimídias interativas. (KINDER, 1991, p. 03-04, tradução nossa).

Para Kinder (1991), o objetivo final do supersistema do entretenimento, como uma construção transmídia, é a criação de uma nova geração de consumidores capitalistas, com um grau avançado de letramento midiático. Ao colocar a noção desse sistema de intertextualidade transmidiática, Kinder fornece um contexto mais amplo para se olhar o videogame, que é em si um produto transmídia, e também o seu público, que consome não apenas o jogo digital, mas ainda as mais variadas formas midiáticas disponíveis dos produtos culturais de seu interesse, como filmes, séries televisivas, quadrinhos, livros, colecionáveis, etc.

Utilizando a noção de forma composta (LINDEROTH, 2015), e considerando a produção de videogames inserida no contexto dos supersistemas de entretenimento (KINDER, 1991; JENKINS, 2006), torna-se possível observar mais atentamente as diferentes estruturas presentes na constituição de um jogo eletrônico. A partir de tal observação, nota-se, conseqüentemente, que um dos elementos de recorrente uso e que mais se aproxima e empresta recursos de uma outra linguagem artística – no caso, da cinematográfica – é a *cutscene*. Em linhas gerais, as *cutscenes* são os momentos em que as ações por parte do jogador são temporariamente suspensas (não se pode interagir com a interface nem movimentar o seu personagem, na maioria dos casos) e que normalmente são utilizadas para mostrar, por meio de uma cena, ou seqüência, o desenrolar da trama ou introduzir informações importantes para o jogador. Conforme indicado por Cheng (2007), foi com a popularização das

cutsscenes por jogos de grandes estúdios que as proximidades dos videogames com as linguagens do cinema e da televisão se tornaram ainda mais explícitas e recorrentes.

Diante desse contexto, o presente trabalho desenvolve um breve estudo de caso do jogo eletrônico *Game of Thrones: A Telltale Game Series* (2014), destacando, nesse processo, a utilização do videogame na expansão e complementação do universo ficcional de *Game of Thrones*, bem como suas relações com a série televisiva de mesmo nome, produzida pela HBO. Tal escolha se deve não apenas pelo fato de *Game of Thrones* ser hoje uma das franquias transmidiáticas mais bem-sucedidas mundialmente, mas também por o jogo eletrônico em questão ser constituído quase que inteiramente de *cutsscenes* e por se apoiar em uma grande variedade de recursos narrativos e estilísticos que são próprios das linguagens televisiva e cinematográfica. A análise aqui proposta procura evidenciar e discutir os pontos de confluência entre a linguagem dos jogos eletrônicos e as demais linguagens de outras mídias e artes; e, ainda, como essas diversas linguagens podem ser reunidas e articuladas em função de um projeto mais amplo, como é o caso das grandes franquias transmidiáticas de ficção na atualidade.

Nesse ponto, cabe ressaltar o estado avançado das discussões sobre narrativas transmídia na área das pesquisas em comunicação, que remontam ao lançamento do já citado trabalho de Kinder (1991) e que se intensificaram, principalmente, após a popularização do termo com a obra *Convergence Culture* (2006), de Henry Jenkins; de fato, desde o surgimento dessa denominação até os dias atuais, muita atenção tem sido dada a essas grandes franquias de ficção midiática que se espalham das mais diferentes formas, por entre os mais diversos suportes. Cientes do estado atual dos estudos sobre a transmidialidade, e das muitas possibilidades de uso de tal termo, partimos, neste trabalho, da noção de narrativa transmídia como sendo uma estrutura narrativa específica, que se expande por meio de diferentes linguagens e mídias, com independência em cada uma de suas manifestações; não se tratando de mera adaptação entre um suporte e outro (ainda que a adaptação possa aparecer em determinados níveis desse projeto); uma de suas características principais é a criação de mundos, ou universos ficcionais, que se desdobram, expandem-se, complementam-se e fazem referência entre si nas diferentes mídias, e que atraem/convocam o engajamento e participação dos fãs/espectadores. Todas essas

ramificações narrativas seguem um objetivo comum, que coordena uma produção integrada em todos esses suportes².

Com isso posto, é retomada, a seguir, na primeira seção deste trabalho, a questão do entendimento dos jogos eletrônicos como formas compostas; adiante, na segunda seção, trata-se, especificamente, da *cutscene* e de suas proximidades com a linguagem cinematográfica; e, por fim, na terceira seção, realiza-se a análise do jogo eletrônico da *Telltale Games*, destacando o uso de *cutscenes* e discutindo o papel do videogame e suas relações com a série televisiva da HBO dentro desse supersistema de entretenimento.

2 Entendendo os videogames como formas compostas

Historicamente, uma das questões centrais na área dos *game studies* tem sido a relação entre *gameplay*³ e narrativa nos videogames. Advinda de uma já clássica disputa entre narratologia *versus* ludologia (ESKELINEN, 2001; FRASCA, 2003; MURRAY, 2005; PEARCE, 2005), vários pesquisadores têm discutido se videogames devem ser entendidos como mídia e, por consequência, relacionados a livros e a filmes, ou se é mais apropriado relacioná-los a outros jogos não digitais e a brincadeiras. Essas disputas foram permeadas por tentativas de criar uma demarcação definitiva para a área dos videogames (JUUL, 2003; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; WAERN, 2012), sem, no entanto, chegar a um consenso entre os pesquisadores da área (LINDEROTH, 2015) – o principal motivo seria a constatação de que, mesmo com o reconhecimento da complexidade estética dos jogos eletrônicos, tais tentativas de definições ainda teriam a tendência de favorecer certos aspectos sobre outros e, muitas vezes, acabariam atuando mais como ferramentas de exclusão, taxando muitos produtos como “não-jogos” ou “casos periféricos”, do que como reais contribuições à área dos *game studies*.

² Cf. KINDER, 1991; RYAN, 2004; JENKINS, 2006; LONG, 2007; DENA, 2009; GAMBARATO, 2013.

³ Termo do universo dos jogos eletrônicos que se refere a todas as experiências do jogador durante sua interação com os sistemas de um jogo, descrevendo, entre outros, a facilidade na qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que pode ser completado ou a sua duração. Fonte: <<http://www.gameplay.hr/>>. Acesso em: 30/08/2017.

Avançando essa discussão, parte dos pesquisadores da área passa, então, a definir os videogames de maneira mais ampla, como textos multimodais (PÉREZ-LATORRE et al., 2016) e que suscitam uma atualização quando se dá o contato com o leitor/jogador (MENDONÇA; FREITAS, 2015). Com posicionamento similar, Jonas Linderoth (2015) parte da análise das experiências de desenvolvedores da indústria dos jogos eletrônicos para progredir em relação à oposição narratologia/ludologia e propor um novo modelo, por meio do qual os videogames deveriam, então, passar a ser entendidos como *formas compostas* (*composite forms*). A relevância de tal abordagem estaria no fato de permitir ao pesquisador se aproximar dos jogos eletrônicos sem perseguir a questão sobre como os jogos deveriam ser classificados. Ao invés disso, Linderoth (2015, p. 280, tradução nossa) propõe que se adote uma “questão empírica sobre como diferentes mídias, tais quais quadrinhos, filmes, textos, narrativas orais, música, etc., e modelos de interação, como ferramentas de design, simulações, *quick time events*, diferentes tipos de desafios, etc.” são combinados dentro dos produtos aos quais categorizamos como videogames.

Para chegar a esse modelo, Linderoth (2015) faz uma comparação com a poesia iluminista de William Blake. Tal poesia é descrita pelo uso de diferentes elementos da ordem das palavras (rimas, ritmo, aforismos, etc.) e da ordem do design (cores, bordas, imagens) em complementariedade. A forma única da poesia de Blake foi classificada por Hagstrum (1964 *apud* LINDEROTH, 2015) como arte composta (*composite art*), conceito adotado por outros acadêmicos, como, por exemplo, W.J.T. Mitchell (1978 *apud* LINDEROTH, 2015), que enfatiza que a técnica expressiva única utilizada por Blake diz respeito a criar imagens e textos independentes que, quando exibidos em conjunto, formam afirmações interdependentes. A partir disso, Linderoth se apropria dessa expressão para teorizar também sobre os videogames:

Um material composto, como a fibra de vidro, é um material feito de, pelo menos, dois materiais independentes, com propriedades nitidamente diferentes que, quando combinados (sem serem fundidos, consequentemente mantendo sua composição química original) criam um material que claramente possui propriedades diferentes das dos seus componentes. Assim sendo, eu sugiro a metáfora de forma composta como maneira de se aproximar dos videogames. [...] quero dizer, com isso, um produto que é constituído a partir de várias formas culturais, em que cada forma pode ser experimentada como uma estrutura

independente, mas que, quando combinada com outras formas, cria uma estética única que é emanada do padrão específico daqueles elementos combinados. (LINDEROTH, 2015, p. 281-282, tradução nossa).

Quanto aos desenvolvedores de jogos eletrônicos, Linderoth (2015) observa, com seu estudo, a existência de uma habilidade particular quando esses falam sobre suas experiências com os videogames e sua feitura. Essa habilidade estaria relacionada a saber como conduzir o jogador e seu envolvimento em diferentes *frames*, e recebe do autor o nome de *orquestração de frames* (*frame orchestration*):

[...] que é a habilidade de projetar experiências nas quais os jogadores se engajem em diferentes atividades ao mesmo tempo ou em sequência, de forma com que se reforce a mesma emoção (*layering*) ou se crie uma trajetória emocional intencional (*spacing*). Essa provavelmente não é uma habilidade exclusiva dos *game developers*. Existem muitos produtos culturais que funcionam assim [...]. (LINDEROTH, 2015, p. 292, tradução nossa).

Com isso posto, definem-se as premissas utilizadas na análise do jogo eletrônico *Game of Thrones: A Telltale Game Series* no presente trabalho. Aqui, tratamos os videogames como formas compostas, resultantes de um trabalho consciente por parte dos produtores/desenvolvedores em forma de uma orquestração de *frames*, que considera a participação, ou performance, do jogador como elemento fundamental ao longo do desenvolvimento narrativo e da construção de sentido propostos pela obra em questão, bem como a relação dessa obra em específico com outras obras, de diferentes mídias e suportes, inserida em um projeto transmidiático mais amplo. Dentre essas múltiplas camadas presentes ao longo da construção do jogo, destacamos, a seguir, a *cutscene*, a fim de evidenciar os pontos de encontro e intertextualidade dessa com as linguagens do audiovisual no contexto dos supersistemas de entretenimento.

3 *Cutscenes* e suas relações com o cinema

As *cutscenes* têm sido elemento chave no desenvolvimento de jogos eletrônicos desde o lançamento do jogo *Adventure*, no Atari 2600, em 1978 (CHENG, 2007). Entre os seus usos mais frequentes, a *cutscene* tem sido a responsável por dar uma forma narrativa à experiência de jogo, acompanhando e

guiando o jogador ao longo de uma série de eventos até culminar no final da história apresentada pelo videogame. Em sua grande maioria, as *cutscenes* seguem códigos cinemáticos de representação, rompendo, de certa forma, com a natureza interativa do *gameplay*; normalmente são pequenos filmes inseridos entre níveis ou fases de cada jogo e servem tanto como ponto de transição quanto para dar sentido à história e preparar o jogador para o que ele terá que fazer em seguida.

Graças a esse caráter menos interativo, quando comparada com o restante do *gameplay*, a *cutscene* tem sido tratada por algumas teorias correntes como um local de tensão nos videogames, em que seria a responsável por uma maior “passividade” dentro da experiência de jogo, afinal, bastaria deixar os controles de lado e assistir às informações apresentadas na tela, sem grandes esforços (CHENG, 2007). No entanto, como indica Cheng (2007), em contramão à essa “passividade” presumida, existe uma tendência, que surge mais destacadamente a partir do lançamento do jogo *Resident Evil 4* (2005), e permanece até os dias atuais, de tentar dinamizar e oferecer outros modelos de *cutscene*, que romperiam com essa suposta inatividade do jogador e o convocariam a se engajar, também, em um nível predominantemente narrativo.

Resident Evil 4 (2005) deu os primeiros passos nessa direção ao introduzir, dentro das *cutscenes*, os *quick time events* (ou QTEs). Os QTEs são situações que surgem inesperadamente entre as cenas, geralmente na forma de uma indicação para o jogador de algum comando ou sequência de comandos que devem ser executados rapidamente para que o personagem realize uma certa ação. Por exemplo, em determinado momento de *Resident Evil 4*, o protagonista Leon precisa escapar de um caminhão desgovernado vindo em sua direção; caso pressione o botão correto no tempo especificado, Leon conseguirá dar um salto e escapar; caso falhe, será atingido e morrerá. A princípio, essa seria uma primeira solução à questão da “passividade” da *cutscene* por meio de uma interação na qual o jogador pode alterar o resultado daquele pequeno filme que lhe é apresentado, e que também lhe requer uma maior atenção e prontidão para executar comandos que, porventura, surjam inesperadamente entre as cenas.

Uma resenha de *Resident Evil 4*, publicada pela *PlayStation Magazine* na ocasião de seu lançamento, sintetiza o teor e a importância das mudanças trazidas por esse novo tipo de *cutscene*:

'Resident Evil 4, até mais do que Metal Gear Solid, é o mais perto que um jogo chegou de fazer você se sentir como a estrela de um filme de ação – sem tirar o controle de você. Às vezes [o recurso] é utilizado apenas para desviar de ataques de inimigos maiores, mas ainda [assim] ajuda a tornar a ação incrivelmente legal. (CHENG, 2007, p. 17, tradução nossa).

Torna-se perceptível, nesse ponto, o quanto a *cutscene* abraça a ideia de um filme hollywoodiano e a vende por meio da introdução de pequenos comandos inseridos entre as cenas: agora o jogador abandona uma postura dita “passiva” e passa a se engajar também na narrativa, como se ele, ao assumir o controle e ter a possibilidade de alterar o resultado das cenas, de fato fosse a encarnação do herói, da estrela do filme de ação.

A partir dessa virada na produção de jogos eletrônicos, causada pelo lançamento de *Resident Evil 4* (2005) e seu sucesso notável, a *cutscene* parece cada vez mais buscar suas inspirações e modelos no cinema e na televisão, se aproveitando de um padrão amplamente divulgado e conhecido pelo grande público para compor suas histórias e provocar o engajamento do jogador também com a narrativa trazida pelo videogame, em consonância com a ideia dos supersistemas de entretenimento de Kinder (1991).

3.1 O caso *Telltale Games*

Dentre as desenvolvedoras que abraçaram a ideia de trazer o cinema e a televisão para seus jogos e explorar as *cutscenes* das mais variadas formas está a *Telltale Games*, fundada em 2004 por *designers* advindos da *Lucas Arts*. O modelo de negócios da *Telltale*, em linhas gerais, é voltado para a adaptação de quadrinhos, filmes e séries televisivas de sucesso, trabalhando diretamente com um público vindo de outras mídias e incorporando diversos aspectos das linguagens cinematográfica e televisiva em seus videogames, produzindo obras formadas quase que inteiramente por *cutscenes*, com as quais se pode interagir de diferentes formas.

Uma das principais contribuições da *Telltale*, que também já é reconhecida como uma das marcas autorais de seus jogos, está na adoção, junto aos já populares QTEs, de um outro modelo de *cutscene*, baseado em escolhas e consequências, a

partir do uso de *dynamic story events* (ou DSEs). Os DSEs funcionam da seguinte forma: em uma *cutscene*, conforme se desenrolam as cenas (principalmente) de diálogos entre os personagens, aparecem variadas opções de respostas; dependendo da opção escolhida, o jogo irá se moldar e as reações dos personagens e ambientes ao seu redor serão diferenciadas, afetando diretamente o desenrolar da trama e até mesmo o seu final, permitindo que o jogador, dessa forma, possa obter conclusões diferentes da história de acordo com a maneira que escolher se comportar, das coisas que escolher dizer ou das decisões que tomar ao longo do *gameplay*. Esse tipo de recurso possivelmente colabora com o aumento do engajamento do jogador nas *cutscenes*, uma vez que, agora, torna-se necessário estar ainda mais atento a tudo o que ocorre em determinada situação de jogo, para, assim, poder escolher a ação mais adequada a realizar em seguida a fim de obter o desenrolar da narrativa que mais lhe agrade. Além disso, aumenta-se, também, o *fator replay* das obras, uma vez que a consciência de que a história se molda às suas escolhas pode vir a incentivar o jogador a jogar outras vezes, porém tomando decisões diferentes, a fim de conhecer outras possibilidades de desenvolvimento da narrativa.

Dentre as várias franquias de sucesso já adaptadas em jogos pela *Telltale Games* estão *Back to the Future*, *Batman*, *The Walking Dead*, *Jurassic Park* e *Game of Thrones* – essa última servindo como amostra para a discussão apresentada a seguir.

4 *Game of Thrones*: o uso da *cutscene* em prol de um projeto transmidiático

Game of Thrones: A Telltale Games Series foi produzido tomando como base a série televisiva da HBO de mesmo nome. A obra foi lançada em 2014, no formato episódico, sendo constituída, ao todo, por seis episódios; tais episódios introduzem e desenvolvem o arco dos Forrester, uma família da nobreza menor de Westeros, jurados à casa Stark, de Winterfell. Temporalmente, os eventos do jogo coincidem com o desenrolar da temporada 4 da série de TV. Na trama, os jogadores visitam locações familiares, conhecidas pela televisão, como Porto Real e a Muralha, bem como locais desconhecidos, criados para o jogo. A obra é jogada a partir de cinco

pontos de vista diferentes e cada um dos protagonistas desempenha seu papel na tentativa de salvar os Forrester da destruição, em meio às tensões e disputas relacionadas à posse de terras e bens no Norte após a queda dos Stark, seus antigos protetores.

Para dar início à sua história, o roteiro do jogo se aproveita de um dos momentos mais marcantes exibidos pela série televisiva, o Casamento Vermelho, exibido na terceira temporada. Nessa ocasião, durante uma festa de casamento na fortaleza das Gêmeas, as portas do salão são trancadas e quase todos os Stark e aliados presentes são traídos e assassinados brutalmente. A trama do jogo começa minutos antes, sob outro ponto de vista, do lado de fora do salão. Ali somos apresentados ao lorde da casa Forrester, Gregor, que está acampado com os demais homens do exército dos Stark. Após o massacre ocorrido nas Gêmeas, os homens do exército Stark também são atacados e mortos, incluindo o lorde Forrester. Como últimas palavras, Gregor deixa uma mensagem a ser entregue por seu escudeiro, e é com essa primeira missão que o jogador, na pele do jovem, terá que escapar do local e chegar em segurança à fortaleza dos Forrester. A trama do videogame se entrelaça, a partir desse ponto, com alguns dos principais acontecimentos que se desenvolveram ao longo da quarta temporada na TV, oferecendo ao jogador a possibilidade de ter uma nova perspectiva e compreensão de tais situações. Além das confluências diretas das duas narrativas, também existem variadas menções a outros personagens que não aparecem no jogo, mas são conhecidos do público a partir da série televisiva, evocando conhecimentos prévios daquele universo ficcional por parte do jogador.

Dessa forma, em termos da história proposta, reforça-se a preocupação de desenvolver o jogo eletrônico como parte de um entorno transmídia maior, agindo em consonância com o objetivo e a orientação comuns às demais obras dessa franquia; a trama do jogo tem início a partir de uma situação introduzida pela série televisiva e evoca, constantemente, conhecimentos introduzidos ao público nessa outra plataforma; por outro lado, com a inclusão de uma nova família, o videogame possibilita o acesso a novas camadas de uma história já familiar e a descoberta de outros aspectos/motivações dos personagens da televisão não abordados naquele

suporte, mas que recebem mais espaço para serem desenvolvidos nesse novo formato.

Em relação aos aspectos formais, o jogo da *Telltale* pode ser classificado, de forma mais geral, como um *point-and-click*, modelo em que se controla um personagem ao longo de diferentes cenários, onde se pode selecionar elementos de interesse e interagir com eles (*Figura 1*). O jogo tem seu andamento conduzido por *cutscenes* e duas de suas variações já mencionadas, *dynamic story events* (DSE) e *quick time events* (QTE). Apresenta-se, a seguir, uma breve análise de uma das *cutscenes* do jogo, na qual é possível observar como se dá, nessa obra, a confluência e inter-relação desses elementos de jogabilidade com aspectos narrativos advindos da linguagem cinematográfica. A sequência escolhida foi retirada do episódio dois, e mostra a cerimônia de funeral de dois membros da família Forrester, protagonista da trama; tratam-se de Gregor e Ethan, pai e filho⁴.

Figura 1: Exemplo de mecânica de *point-and-click*



Fonte: Telltale Games

Um dos pontos em que se observa, de forma mais aparente, o uso direto das linguagens cinematográfica e televisiva no jogo é no que se refere à construção da *mise-en-scène*. Conforme indicado por Bordwell (2008, p. 33), a *mise-en-scène*, no

⁴ Sequência analisada disponível em: <<https://youtu.be/JsypScO-bRg>> Acesso em: 30/08/2017.

cinema, diz respeito à encenação, compreendendo todos os aspectos da filmagem que estariam sob a direção do cineasta, como a interpretação, o enquadramento, a iluminação e o posicionamento da câmera, por exemplo. O termo também se referiria, segundo tal autor, ao resultado na tela, à “maneira como os atores entram na composição do quadro, o modo como a ação se desenrola no fluxo temporal”. No caso do videogame, na ausência de uma câmera, analisa-se a construção do quadro, os pontos de vista, a disposição dos personagens e elementos da cena, sua movimentação, etc.

No desenrolar dos diálogos da sequência analisada, nota-se como a construção da *cutscene* se apoia num modelo de plano e contra plano que já é convenção do cinema, oferecendo ao jogador ora o ponto de vista de uma testemunha da ação, ora o ponto de vista de Rodrick, o personagem protagonista, filho de Gregor e irmão de Ethan, olhando seus interlocutores. O ponto de vista no cinema, segundo Jullier e Marie (2009, p. 22) seria o ponto de observação da cena, aquele de onde parte o olhar. Para esses autores, nenhum ponto de vista seria neutro e todas as posições da câmera conduziriam a uma série de conotações. No caso da sequência em questão, o ponto de vista é utilizado tanto para situar a localização da cena quanto para colocar o jogador em posição similar à do personagem controlado no momento. Tal escolha é consciente; tal qual apontado por Jullier e Marie (2009, p. 22-23), o lugar onde se encontra a testemunha de uma cena com frequência condicionará a leitura que ela fará de tal situação: “encontrar-se em um local significa receber as informações sob certo ângulo e não sob outro”. Receber as informações dos diálogos sob o ponto de vista de Rodrick facilitará com que o jogador se coloque na pele de tal personagem, o que será fundamental durante os momentos de DSEs que surgem entre as cenas e que exigem que o jogador escolha entre algumas das opções de resposta disponíveis para que o diálogo continue (*Figura 2*).

Ao observar a construção da *mise-en-scène* nessa sequência, percebe-se, ainda, o cuidado de encaixar os planos a fim de, além de mostrar o funeral, evidenciar os diferentes sentimentos de cada um dos personagens presentes. Para tal, alternam-se cenas que situam o local e as ações na cerimônia com repetidos *closes* nos rostos dos membros da família ao longo do rito, modelo bastante comum em filmes e programas televisivos de drama. Tratando de efeitos narrativos, destaca-se a

centralidade da figura de Rodrick, que conduz o andamento da cerimônia e acende as piras, sendo o membro ao qual os outros circundam e/ou procuram por consolo (*Figura 3*). Com a morte do pai, agora ele conduzirá a família, e essa sequência reforça esse papel atribuído ao personagem. Entre os planos que mostram os sentimentos dos presentes, há ainda aqueles posicionados por cima dos ombros desses, ou de cima, proporcionando uma visão que seria a mesma de um espectador que estivesse de fato ali, um cuidado que permanece em outros momentos do jogo, de não apenas mostrar, mas também incluir o jogador na situação. Há inclusive a opção, por meio das DSEs, de interferir na *cutscene* e escolher algumas das palavras proferidas por Rodrick em seu discurso fúnebre e definir qual a ordem em que as piras serão acesas.

Figura 2: Escolha de opções em diálogo por meio de DSE



Fonte: Telltale Games

A análise de tal sequência permite confirmar, portanto, o quanto a linguagem cinematográfica é utilizada como base para a construção da *cutscene*, ao se aproveitar de convenções já bem conhecidas do público a partir de filmes e séries de TV, a fim de direcionar o olhar do jogador no desenrolar das tramas e favorecer com que esse se coloque no lugar dos personagens em cena para, a partir disso, por meio dos recursos de QTEs e DSEs, poder decidir qual o melhor caminho a ser trilhado e qual o rumo dar à família que se encontra sob seu controle.

Figura 3: Centralidade de Rodrick na construção da *mise-en-scène*



Fonte: Telltale Games

Considerações finais

Ao longo deste trabalho, foi possível elencar e discutir alguns dos fatores inerentes à produção de jogos eletrônicos na atualidade e relacioná-los com outras linguagens artísticas, entre elas, a do cinema e a da TV. A partir da noção de forma composta, obtém-se um modelo que permite olhar para os videogames como obras formadas por diferentes estruturas, que irão fazer empréstimos e se apoiar em outros códigos da linguagem audiovisual, indo para além daqueles inerentes ao suporte de origem e aos aspectos lúdicos do *gameplay*.

Olhando para as estruturas narrativas dessas obras, vemos como os videogames se consolidaram também como plataformas para o *storytelling*, contando histórias complexas e bem desenvolvidas, muitas vezes, inclusive, potencializando a experiência de seus usuários por envolver um caráter performático: no jogo, mais do que acompanhar ou se identificar com um personagem, existe a possibilidade literal de assumir o controle dele e decidir quais os rumos deverão ser tomados no universo ficcional no qual ele está inserido. Destacou-se aqui o caso da *Telltale Games*, que assumiu uma política de mercado de lidar diretamente com grandes franquias da televisão e do cinema e repropô-las num modelo de escolhas e consequências, que

permite que o jogador decida seus caminhos e lide com os desdobramentos de suas ações ao longo do *gameplay*.

Considerando o uso do sistema de escolhas e consequências já recorrente por parte da *Telltale*, se faz necessário, por fim, discutir uma das principais críticas feitas ao estúdio nesse e em outros jogos de sua produção: muito é dito que se trata de uma “falsa liberdade”, porque, independentemente das decisões tomadas pelo jogador, os fatos principais da história irão continuar sendo os mesmos. Por exemplo: em uma das passagens do jogo, existem variadas possibilidades a respeito de como um dos protagonistas, Ethan, deve proceder para receber Ramsay Bolton; porém, quaisquer que sejam elas, o resultado final será sempre a morte de Ethan pelas mãos de Ramsay. No entanto, o que muitas dessas discussões normalmente ignoram é o fato de o jogo permitir que se escolha uma maneira própria de lidar com aquela situação, considerando todo o conhecimento adquirido ao longo do *gameplay* e também anteriormente, em outras variações da franquia. Ramsay é um personagem bastante conhecido pelo público de *Game of Thrones* por sua crueldade e comportamento imprevisível, e a possibilidade de enfrentá-lo diretamente é algo que possivelmente atrai a muitos dos fãs da obra. Tendo a oportunidade de estar frente a tal vilão, como o abordar? Ser diplomático, oferecer uma barganha ou o enfrentar? A possibilidade de ver a história se ajustar e acontecer de acordo com o seu posicionamento pessoal já é, por si só, uma possibilidade de imersão e interação com tal universo ficcional, independentemente de o resultado final ser sempre a morte de um dos personagens; em outras palavras, é como embarcar em um veículo com um destino definido, mas possuir a liberdade para escolher qual caminho tomar para chegar até lá.

O sistema de escolhas baseado em *cutscenes* utilizado pela *Telltale* está, portanto, mais ligado ao tipo de experiência transmidiática que se deseja obter com o jogo, relacionando-o constantemente com os textos desse mesmo universo ficcional disponíveis em outras mídias, do que à possibilidade de permitir ao jogador uma liberdade total na definição do desenvolvimento da trama em si. Cabe ressaltar, também, os objetivos comerciais e artísticos aos quais essa obra se propõe a atender. Aqui, o tipo de jogo desenvolvido pelo estúdio, mais do que uma escolha ao acaso, se deve ao fato de ser um modelo que justamente favorece a integração com um entorno transmidiático maior e também possibilita a divulgação das demais versões

daquele universo em outras plataformas para além do videogame. Retomando o conceito de orquestração de *frames* (LINDEROTH, 2015), os *designers* atuam com suas possibilidades técnicas para ajustar as mecânicas com as quais já estão familiarizados – nesse caso específico, as *cutscenes* e suas variações – em torno da tarefa de expandir e complementar um universo ficcional já amplamente divulgado.

Esse modelo de jogo comumente recebe ainda acusações de se tratar mais de um “filme interativo” do que de um videogame de fato; acreditamos ser mais adequado tratá-lo, ao invés disso, como uma estratégia, ou um modo de uso desse suporte, para atender a objetivos específicos e que, assim como outros gêneros de jogos, agrada a uma parcela específica de consumidores (nesse caso, há uma delimitação de público-alvo bem explícita ao dialogar diretamente com os conteúdos introduzidos pela TV e oferecer um sistema de *gameplay* menos exigente a indivíduos não familiarizados com os controles). No caso do *Game of Thrones* da *Telltale*, a opção por incluir um tempo curto para tomada de decisões, bem como as inúmeras situações de *quick time events*, funcionam para produzir ritmo na experiência e oferecer momentos de quebra em relação às etapas de exploração e coleta de itens e informações, afastando, assim, o jogo de uma presumida “passividade”, presente na comparação com o ato de assistir a um filme (que, também, não é um ato “passivo”, mas essa já é outra discussão). E, também, sinalizando algumas questões relevantes a serem abordadas em pesquisas futuras, faz pensar sobre o potencial da materialidade desse suporte em provocar, por meio da performance, um efeito emocional no jogador e contribuir para a construção de sentido na narrativa também nesse nível. No videogame de *Game of Thrones* há um senso de urgência, de não poder nunca estar desatento, que marca a experiência ao longo do jogo e que, em certa medida, também insere o jogador numa atmosfera típica das intrigas e conspirações presentes nas tramas dessa franquia. Ou, em outras palavras, tal qual mencionado na série televisiva e reforçado no videogame: “no jogo dos tronos, ou você ganha, ou você morre”.

REFERÊNCIAS

Adventure. Atari, Inc., 1978.

BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz:** a encenação no cinema. Campinas, SP: Papirus Editora. (2008).

CHENG, P. **Waiting for Something to Happen:** Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene, In: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference.* (2007).

DENA, C. **Transmedia Practice:** Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments. Dissertação / PhD. University of Sydney. (2009).

ESKELINEN, M. Towards computer game studies, In: **Digital Creativity**, 12: 3, pp. 175–83. (2001).

FRASCA, G. Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place, In: M. Copier and J. Raessens (eds), Level Up: **Digital Games Research Conference Proceedings**, Utrecht: Utrecht University, pp. 92–97. (2003).

GAMBARATO, R.R. Transmedia Project Design: theoretical and analytical considerations. In: **Baltic Screen Media Review**, (1), 80-100. (2013).

Game of Thrones. HBO, 2011-presente.

Game of Thrones: A Telltale Game Series. Telltale Games, 2014.

JENKINS, H. **Convergence Culture:** Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press (2006).

JULLIER, L.; MARIE, M. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Editora Senac São Paulo. (2009).

JUUL, Jesper. **Half-Real:** Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: The MIT Press. (2006).

KINDER, M. **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games:** From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California Press. (1991).

LINDEROTH, J. Creating stories for a composite form: Video game design as Frame Orchestration, In: *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7: 3, pp. 279–298. (2015).

LONG, G. **Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company**. Tese de Mestrado. Massachusetts Institute of Technology, Cambridge. (2007).

MENDONÇA, C.M.C.; FREITAS, F.A. Game as Text as Game: The Communicative Experience of Digital Games In: **Comunicação e Sociedade**, vol. 27, pp. 253-272. (2015).

MURRAY, J.H.. The last word on ludology v. narratology in game studies. In: **Changing Views: World in Play, The International DiGRA Conference**, Vancouver, Canada. (2005).

PEARCE, C. Theory wars: An argument against arguments in the so-called ludology/narratology debate In: **Changing Views: Worlds in Play, Proceedings of the International DiGRA Conference**, Vancouver, Canada. (2005).

PÉREZ-LATORRE, O.; OLIVA, M. & BESALÚ, R. Videogame analysis: a social-semiotic approach In: **Social Semiotics**, DOI: 10.1080/10350330.2016.1191146. (2016).

Resident Evil 4. Capcom, 2005.

RYAN, M. L. (Ed.). **Narrative across media: The languages of storytelling**. Lincoln, NE: University of Nebraska Press. (2004).

SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, Cambridge, MA: MIT Press. (2004).

WAERN, A. **Framing games**, In: DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference, Tampere, Finland, (2012).

Recebido em: 31.08.2017

Aceito em: 01.11.2017