

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA II – FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO – MESTRADO ACADÊMICO EM CINEMA
E ARTES DO VÍDEO (PPG-CINEAV)**

WALDIR ALVES DA SILVA SEGUNDO

**CORPO, LINGUAGEM E ESTÉTICA DO HORROR NA NARRATIVA DE
VIDEOGAMES: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE HIDETAKA
MIYAZAKI**

**Curitiba
2023**

WALDIR ALVES DA SILVA SEGUNDO

**CORPO, LINGUAGEM E ESTÉTICA DO HORROR NA NARRATIVA DE
VIDEOGAMES: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE HIDETAKA
MIYAZAKI**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) – linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná – *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Cristiane do Rocio Wosniak

**Curitiba
2023**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Alves da Silva Segundo, Waldir
CORPO, LINGUAGEM E ESTÉTICA DO HORROR NA
NARRATIVA DE VIDEOGAMES: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE
HIDETAKA MIYAZAKI / Waldir Alves da Silva Segundo. -
- Curitiba-PR, 2023.
147 f.: il.

Orientador: Cristiane do Rocio Wosniak.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação
Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade
Estadual do Paraná, 2023.

1. Artes do Vídeo. 2. Videogame. 3. Processos de
Criação. 4. Hidetaka Miyazaki. 5. Body Horror. I -
do Rocio Wosniak, Cristiane (orient). II - Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

WALDIR ALVES DA SILVA SEGUNDO

CORPO, LINGUAGEM E ESTÉTICA DO HORROR NA NARRATIVA DE VIDEOGAMES: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE HIDETAKA MIYAZAKI

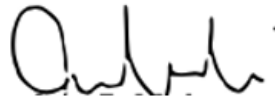
Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 16/03/2023.

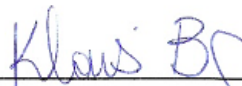
Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo
Universidade Estadual do Paraná



Prof. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak
(Presidente da Banca - PPG-CINEAV/UNESPAR)



Prof. Dra. Ana Flávia Merino Lesnovski
(Membro Titular Interno - PPG-CINEAV/UNESPAR)



Prof. Dr. Klaus' Berg Nippes Bragança
(Membro Titular Externo – UFES)

*Game Creator: 70% of my body is made of movies.
(Hideo Kojima)*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora Profa. Dra. Cristiane Wosniak, pela enorme generosidade e disponibilidade durante os dois anos dedicado a esse projeto.

Agradeço também aos membros da banca examinadora, a Profa. Dra. Ana Flávia Merino Lesnovski e principalmente o Prof. Dr. Klaus' Berg Nippes Bragança, que tem me acompanhado durante toda a minha vida acadêmica. Estendo meus agradecimentos também a todos os colegas da turma do Programa de Pós-Graduação – Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV/Unespar), verdadeiros companheiros de jornada, em especial Dani Durães e Giovanni Comodo, meu novo parceiro de festivais.

Agradeço também ao meu amado esposo Erly Vieira Jr., grande apoiador deste projeto desde a concepção e também ao meu querido amigo Bruno Lazzarini, que me ajudou na construção da base teórica, principalmente ligada ao videogame.

À minha família, principalmente meus pais Valdir e Geralda, que criaram uma base que me permitiu ser o primeiro membro da família com graduação e pós-graduação, todas realizadas em instituições públicas de qualidade.

Agradeço ao meu querido grupo de amigos online que, mesmo a distância, me levou a diversas reflexões sobre videogames e também sobre a vida.

Aos queridos amigos que tenho em Vitória e em Curitiba, que me acompanharam até aqui e que levarei por toda a vida.

Agradeço às minhas cachorrinhas Nina e Claire (*in memoriam*), companheiras de pesquisa das madrugadas e também à Taylor Swift, pela trilha sonora perfeita para contrabalancear os assuntos desse projeto.

Agradeço também a Hidetaka Miyazaki por ter transformado a história dos jogos eletrônicos ao criar esses mundos tão novos e fascinantes, que me fizeram mergulhar de cabeça neles, ampliando meu conhecimento e minha paixão pelos videogames e pelo campo do horror.

RESUMO

Essa dissertação tem o objetivo de investigar os processos de criação singulares e autorais do criador de jogos contemporâneo Hidetaka Miyazaki no que concerne às narrativas interativas do videogame, em suas aproximações com o cinema, principalmente com o cinema de horror. Intentamos compreender como o conjunto de elementos de linguagem e narrativa, que atuam como marcas autorais nos jogos criados por Miyazaki – especialmente os usos da linguagem audiovisual do horror –, possibilitam experiências estéticas diferenciadas, que estabelecem novas dinâmicas de jogo no universo dos videogames, aqui entendidos como mídias audiovisuais. O *corpus* da investigação se debruça sobre o jogo *Bloodborne* (2014). O jogo se apoia em narrativas não-lineares muito distantes das narrativas costumeiras implementadas no campo da linguagem do videogame e faz um uso excessivo do horror, em especial a materialidade corporal do *body-horror*. Esta investigação norteia-se pelas seguintes questões: Como se dão os processos de criação de uma narrativa em videogame que tem no corpo e no horror corpóreo o foco de sua atenção? Seria possível estabelecer alguns parâmetros de coerência, reiteração e explicação sobre os processos de criação de Hidetaka a partir de pistas/traços ou marcas autorais presentes não apenas em *Bloodborne*, mas também no conjunto de seus jogos? Qual o papel de Hidetaka no universo audiovisual do horror contemporâneo? De que forma e com que meios se cruzam as dimensões de narrativa, visualidade e jogabilidade no processo de criação audiovisual na obra de Miyazaki? A corporeidade excêntrica – *body-horror* – poderia ser considerada como marca protagonista em suas obras audiovisuais? Como procedimentos metodológicos, adotamos a Revisão de Literatura associada à abordagem da Teoria de Cineastas (BAGGIO; PENAFRIA; GRAÇA, 2015; 2017) e também faremos paralelos com obras cinematográficas e outros processos de criação, partindo do princípio de que os videogames também podem ser considerados obras audiovisuais contemporâneas. Como ancoragem teórica trazemos para a investigação os pressupostos da ludologia advindos de Lyra (2018); Huizinga (1993), Frasca (2005) e Murray (2003), além de Philippe Dubois (2004) e Christine Mello (2008) para as artes do vídeo.

Palavras-chave: Artes do Vídeo; Videogame; Processos de Criação; Narrativa; Hidetaka Miyazaki.

ABSTRACT

This dissertation aims to investigate the singular and authorial creation processes of the contemporary game creator Hidetaka Miyazaki regarding the interactive narratives of videogames, in their approximations with cinema, mainly with horror cinema. The aim here is to understand how a set of language and narrative elements that act as authorial marks in the games created by Miyazaki – especially the uses of the audiovisual language of horror – enable differentiated aesthetic experiences, which establish new game dynamics in the universe of videogames, here understood as audiovisual media. The research corpus focuses on the game *Bloodborne* (2014). The game relies on non-linear narratives that are very far from the usual narratives implemented in the field of video game language and makes excessive use of horror, especially the corporeal materiality of body-horror. This investigation is guided by the following questions: How are the processes of creating a narrative in videogames that focus their attention on the body and on corporeal horror? Would it be possible to establish some parameters of coherence, reiteration and explanation of Hidetaka's creation processes based on clues/traits or authorship marks present not only in *Bloodborne*, but also in the set of his games? What is Hidetaka's role in the audiovisual universe of contemporary horror? How and with what means do the dimensions of narrative, visuality and playability intersect in the process of audiovisual creation in Miyazaki's work? Could the eccentric corporeality – body-horror – be considered as a leading feature in your audiovisual works? As methodological procedures, we adopted the literature review associated with the Theory of Filmmakers approach (BAGGIO; PENAFRIA; GRAÇA, 2015; 2017) and we will also make parallels with cinematographic works and other creation processes, assuming that videogames can also be considered contemporary audiovisual works. As a theoretical anchorage, we bring to the investigation the assumptions of ludology arising from Lyra (2018); Huizinga (1993), Frasca (2005) and Murray (2003), in addition to Philippe Dubois (2004) and Christine Mello (2008) for video arts.

Keywords: Video Arts; Video game; Creation Processes; Narrative; Hidetaka Miyazaki.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01 – Ficha de registro de personagem	26
FIGURA 02 – Comparação entre o videoclipe de <i>Funkytown</i> (1979) e a videoarte Global Groove (1973), de Nam June Paik	31
FIGURA 03 – Cena da videoarte interativa <i>The Night Journey</i> (2018)	32
FIGURA 04 – Obra montada <i>Line describing a cone na Tate Gallery</i>	33
FIGURA 05 – <i>Screenshot</i> do jogo arcade <i>Asteroids</i> (1979)	36
FIGURA 06 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>World War 3</i> (2018)	38
FIGURA 07 – “Filme” de <i>Final Fantasy XIII</i> (2009)	44
FIGURA 08 – Folha de projeto da fase 1-2 de <i>Super Mario Bros.</i>	49
FIGURA 09 – A tela de “game over” de <i>Dark Souls</i> (2011)	53
FIGURA 10 – O sistema de mensagens de <i>Elden Ring</i> (2022)	56
FIGURA 11 – Trecho de Yotsuya Kaidan no Teatro Kabuki	65
FIGURA 12 – Diversas representações do Karakasa-obake	65
FIGURA 13 – Comparação entre pessoa contaminada pelos fungos em <i>Matango</i> (1963) (à esquerda) e em <i>The Last of Us</i> (2011) (à direita)	67
FIGURA 14 – Sereia infectada em <i>Guinea Pig: Mermaid in a manhole</i> (1988)	68
FIGURA 15 – O inimigo <i>Mara</i> , de <i>Shin Megami Tensei</i> (1992)	69
FIGURA 16 – <i>Pyramid Head</i> atacando em <i>Silent Hill 2</i>	71
FIGURA 17 – Comparação do vilão final do jogo <i>Resident Evil 2</i> , a esquerda na versão de 1998 para <i>Playstation 1</i> e na direita a versão de 2020 para <i>Playstation 4</i>	72
FIGURA 18 – Cartum da revista “ <i>Life</i> ” (1985) representando a violência dos bondes no ambiente urbano novaiorquino	78
FIGURA 19 – Capa da revista “ <i>The Standard</i> ” (1985) representando a violência dos bondes no ambiente urbano novaiorquino	79
FIGURA 20 – <i>Leatherface</i> assassinando uma vítima, no jogo <i>Texas Chainsaw Massacre</i> para Atari 2600	82
FIGURA 21 – <i>Leatherface</i> assassinando uma vítima, no jogo <i>Dead by Daylight</i> , para <i>PC</i>	83
FIGURA 22 – Fluxograma de narrativa emergente não-linear em videogames	92
FIGURA 23 – Interface da <i>Playstation Network</i> : contagem de horas investidas	96
FIGURA 24 – Rua em Central Yharnam	99
FIGURA 25 – Aberração cromática evidente na última área do jogo	100

FIGURA 26 – Texturas em 2D com diferentes camadas para emular a tridimensionalidade	102
FIGURA 27 – Cenário da última batalha	102
FIGURA 28 – Vila de pescadores	103
FIGURA 29 – Fluxograma narrativo de <i>Bloodborne</i>	106
FIGURA 30 – Carta Convite à <i>Cainhurst</i>	108
FIGURA 31 – Inimigos recorrentes das primeiras áreas do jogo	113
FIGURA 32 – O inimigo <i>Giant Fishmen</i>	114
FIGURA 33 – Arte conceito de inimigos animais da primeira área do jogo	115
FIGURA 34 – Arte conceito de alguns inimigos <i>lovecraftianos</i> de <i>Bloodborne</i>	116
FIGURA 35 – Arte conceito do inimigo <i>Brain of Mensis</i>	118
FIGURA 36 – <i>Ebrietas</i> , filha do cosmos	119
FIGURA 37 – Primeira <i>cutscene</i> do encontro com Ludwig	120
FIGURA 38 – Segunda <i>cutscene</i> do encontro com Ludwig	121
FIGURA 39 – A direita, o cão infectado de <i>O Enigma do Outro Mundo</i> ; à esquerda, o <i>Blood-starved Beast</i> de <i>Bloodborne</i>	125
FIGURA 40 – <i>Amygdala</i> , antes invisível, se torna visível depois de 40 pontos de discernimento	132
FIGURA 41 – <i>Amygdala</i> , antes de te teletransportar para área de DLC do jogo ...	133
FIGURA 42 – Órfão de <i>Kos</i> , saindo da barriga de sua mãe	134
FIGURA 43 – Órfão de <i>Kos</i> olhando para a lua	135

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 JUSTIFICATIVA - MEMORIAL DO PESQUISADOR E O ENCONTRO COM O OBJETO DE PESQUISA	14
1.2 METODOLOGIA E MÉTODOS DA LUDOLOGIA	17
1.3 O ESTADO DA ARTE DO OBJETO DA PESQUISA	20
1.4 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	20
2 AS ARTES DO VÍDEO E DO VIDEOGAME	23
2.1 O VIDEOGAME E A FANTASIA	23
2.2 VIDEOGAME E LINGUAGEM AUDIOVISUAL: ARTES DO VIDEO	28
2.3 PONTES E CONEXÕES ENTRE A NARRATIVA E A ESTÉTICA NO CINEMA E NO VIDEOGAME	41
2.4 O VIDEOGAME SOB O VIÉS DE HIDETAKA MIYAZAKI	44
2.4.1 Repensando As Marcas Autorais Na Criação De Videogames A Partir Da Teoria De Cineastas	45
2.4.2 Hidetaka Miyazaki: Rastros Biográficos E Marcas Autorais	51
3 ESTÉTICAS E NARRATIVAS DO HORROR NOS VIDEOGAMES	60
3.1 A ESTÉTICA CORPÓREA DO <i>BODY HORROR</i>	60
3.1.1 Conceitos Acerca Do <i>Body Horror</i>	61
3.1.2 O Grotesco E A Relação Entre Fascínio E Repulsa No Videogame	68
3.2 H.P. LOVECRAFT E A HERANÇA ESTÉTICA DE SUAS OBRAS NO CINEMA E NOS VIDEOGAMES.....	73
3.3 NARRATIVAS DO HORROR NO VIDEOGAME	76
3.3.1 Elementos Narrativos Do Horror Audiovisual	76
3.3.2 Horror E Violência Como Narrativa Nos Videogames	82
3.4 VIDEOGAME E JOGABILIDADE	85
3.4.1 Teoria Do Jogo, Imersão, Narrativa Embutida E Tipos De Narrativas	86
3.4.2 Linearidade <i>versus</i> Não-Linearidade: Gameplay/Jogabilidade	90

4 ESTUDO DE CASO: O VIDEOGAME <i>BLOODBORNE</i>	96
4.1 LINGUAGEM, ESTÉTICA E NARRATIVA DO HORROR NOS JOGOS DE HIDETAKA MIYAZAKI	98
4.1.1 Ambientação	104
4.1.2 Diálogos	00
4.2 PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO GAME <i>BLOODBORNE</i>	109
4.2.1 Diálogos Com O <i>Body Horror</i> , Usos Fragmentários E Atmosféricos Das <i>Cutscenes</i> , Influências De Lovecraft	112
4.2.2 Diálogos Com O Cinema Contemporâneo	125
4.2.3 Diálogos Entre As Imagens E Os Efeitos Sonoros	127
4.3 INTERFERÊNCIAS DA JOGABILIDADE NO <i>STORYTELLING</i> : IMERSÃO, DESTREZA MANUAL DO JOGADOR, USO DE <i>INSIGHTS</i>	129
4.4 A COMPLEMENTAÇÃO NARRATIVA PÓS-PRODUTO FINALIZADO	132
4.5 RESULTADOS E DISCUSSÕES: <i>BLOODBORNE</i> - ÁPICE AUTORAL.....	135
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: OS CAMINHOS POSSÍVEIS DA LINGUAGEM DO VIDEOGAME PÓS-<i>BLOODBORNE</i>	139
REFERÊNCIAS	142

1 INTRODUÇÃO

As mãos estão suando. Na tela, a imagem de uma bela praia, em um crepúsculo cor de gema de ovo. O Sol parece ter veias saltando. Um corpo estranho, branco, morto está recebendo as ondas do mar, bem suavemente. Você está lutando contra o feto recém-gerado por aquele corpo. Na mão do órfão, uma espada feita das entranhas de sua própria mãe. Sua figura, ao mesmo tempo grotesca e fascinante, como um monstro de filme de horror, possui uma complexidade de detalhes, formas e demais elementos que se movem de forma independente e simultânea, atacando de surpresa. Sua mão continua suando. Você está em pé, tenso: qualquer erro pode resultar em sua derrota e no retorno ao início da batalha. Já se passou mais de uma hora de jogo e você ainda sente a ânsia diante do oponente que acabou de ser apresentado: *Orphan of Kos* é o mestre final a ser enfrentado no jogo *Bloodborne* (2015), criado e dirigido por Hidetaka Miyazaki e claramente inspirado no universo de H.P. Lovecraft.

Também são de Miyazaki e de sua produtora *From Software*, estabelecida no Japão, outros jogos bastante populares nos últimos anos, como o épico medieval *Dark Souls* (2011) e *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019). Em todas essas obras é constante a inserção de corpos putrefatos, horrorosos, exercendo outras funções além de “existirem”: armas, ataques, armadilhas são criados através de excessos corpóreos, dentro daquilo que se convencionou chamar de *body horror* – um subgênero do horror marcado por imagens de “violações gráficas ou psicologicamente perturbadoras do corpo humano”¹ (CRUZ, 2012, p. 161). Alguns desses elementos já foram usados anteriormente no cinema de horror e ficção científica, como nos filmes de David Cronenberg ou na franquia *Alien*, o que reforça sua inserção na categoria dos gêneros corpóreos, tal como concebe Linda Williams, nos quais “o espetáculo corporal é apresentado de forma mais sensacional no retrato pornográfico do orgasmo, no retrato da violência e terror do horror, e no retrato do choro do melodrama”² (WILLIAMS, 1991, p. 4).

Comparando com as demais narrativas audiovisuais, nos *videogames* temos uma presença mais (inter)ativa no espetáculo: as ações do jogador determinam a

¹ No original: “*which of course are characterized by the violation of the human body*”. – Tradução minha.

² No original: “*The body spectacle is featured most sensationally in pornography’s portrayal of orgasmo, in horror’s portrayal of violence and terror, and in melodrama’s portrayal of weeping*”. – Tradução minha.

vitória ou derrota do seu personagem. Entre as cenas de jogo, temos elementos narrativos que apresentam a diegese e/ou fazem a trama avançar: são as *cutscenes*. Segundo Rune Klevjer (2014), as *cutscenes* são sequências animadas ou em live-action, não-jogáveis, utilizadas como dispositivos narratológicos e tipicamente seguindo convenções estabelecidas pelo cinema, especialmente as da narrativa clássica. Sua principal função é “empurrar a história pra frente e dar contexto narrativo para a jogabilidade”³ (KLEVJER, 2014, p. 106)

Nos jogos de Miyazaki, contudo, as *cutscenes* não cabem nos moldes clássicos: são enigmáticas, mais atmosféricas do que narrativas, mais fragmentárias do que lineares. O espectador precisa procurar outros meios para adentrar o universo do jogo. Miyazaki também inova nos usos de elementos do horror, em especial do body horror, para construir gradualmente a tensão a cada nova situação/fase do jogo. Há tanto um choque visual e sonoro, quanto uma tensão física, que requer uma exigência de destreza manual do jogador bem maior que em outros jogos do gênero. O grau de dificuldade está diretamente ligado à contagem de *insights* (aparições grotescas e ameaçadoras) com as quais o jogador se depara – quanto mais se morre e a cena recomeça, mais insights surgem, tornando mais difícil o desafio proposto naquela fase do jogo – ao contrário da maioria dos jogos, onde quanto mais tempo se passa dentro daquela situação, observando, mais se aprende a vencer.

Em jogos como *Bloodborne*, isso tem um efeito invertido, de modo que o ideal é observar menos, e tentar gastar o menor tempo possível em cada combate. Apesar da predileção de Miyazaki por cenas e criaturas grotescas, ao mesmo tempo repulsivas e fascinantes (tal qual na literatura de Lovecraft), cair na tentação de contemplar seu horror desconcertante pode ser, em certos momentos, uma armadilha capaz de aprisionar o jogador e dificultar sua vitória no jogo.

Listamos, assim, uma série de inovações de linguagem e narrativa presentes na obra de Hidetaka Miyazaki, marcas autorais com regras bastante peculiares.

A hipótese central desta pesquisa, portanto, é a de que esse conjunto de elementos de linguagem acima listados, e que são específicos da obra de Miyazaki, estabelecem tanto condições de jogo quanto experiências estéticas diferenciadas, possibilitando novas dinâmicas audiovisuais dentro do universo dos videogames. Pretende-se investigar e aprofundar as conexões entre os aspectos lúdicos, narrativos

³ No original: “The main function of cut scenes is to push the plot forward and give narrative context to the gameplay” – Tradução minha.

e audiovisuais dos jogos, em especial nas aproximações com o universo do horror (tanto nas citações a H.P. Lovecraft quanto na visualidade do *body horror*), a fim de compreender o impacto da obra de Miyazaki na indústria de games.

Existe uma relação corpórea na construção de um videogame que é extraída do cinema. Como um monstro construído pelo Dr. Frankenstein, muitas de suas bases narrativas são inspiradas nesses recortes adquiridos e na contaminação entre linguagens, bem saudáveis para a construção de uma mídia própria. No processo de consolidação do videogame como linguagem e narrativa, o estágio atual é o de fortalecimento da noção de autoria como um fator central para que os jogos desempenhem um papel cada vez mais permanente na sociedade. Penso em um paralelo muito próximo com o cinema de horror, que por muito tempo viveu na marginalidade até atingir as massas como um fenômeno *pop*. Na clara analogia do videogame e do corpo de David Cronenberg em *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), o videogame assume-se como um membro corpóreo externalizado para a interação de um novo mundo virtual, em um novo tipo de conexão se só pode ser criada entre o jogador e o jogo.

1.1 JUSTIFICATIVA: MEMORIAL DO PESQUISADOR E O ENCONTRO COM O OBJETO DE PESQUISA

Videogames, assim como o cinema, fizeram parte da minha vida desde a infância. O encantamento que tive quando vi pela primeira vez o jogo *Antarctic Adventures* rodando ficou na minha memória até hoje, tal qual o fascínio quando comecei a compreender o cinema como narrativa naquela mesma idade, porém, a experiência com o jogo era ainda mais profunda por ser uma narrativa interativa, era impressionante o meu poder sobre decidir o que estava na tela.

Continuei tratando ambos como *hobby* nas sequências da vida, quando me profissionalizei na área de exatas, mas eu não conseguia tirar nenhum prazer da profissão que eu tinha. Resolvi então, depois dos 30 anos de idade, tentar uma nova profissão e focar 100% na paixão que eu tive pela vida toda: o cinema, em especial o cinema de horror.

Durante a graduação, fui direcionando meus estudos para uma parte cativante da cinefilia, que é a curadoria. Fiz minha primeira assistência de curadoria no Festival de Cinema de Vitória em 2016, participando do Núcleo de Curadoria do projeto de

extensão da UFES, o Baile. Em 2017 me tornei membro da equipe de curadoria (Curador) das mostras de curtas-metragens do Festival de Vitória desde 2017 (24ª., 25ª., 26ª. e 27ª Edições). Em 2021, fui curador das mostras Competitiva Nacional de Curtas, Corsária, Quatro Estações e Outros Olhares. Também fui assistente de curadoria e programação da mostra Panorama Brasil, no 30º. Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo, o maior e mais tradicional festival de curtas brasileiro (2019).

Fui programador do Cine Metrópolis (localizado no Campus da Ufes) entre agosto de 2018 e outubro de 2019, em uma experiência riquíssima para entender os sistemas de distribuição do cinema brasileiro como geral. Também fui curador e produtor das mostras Centenário Ingmar Bergman (2018), Ciclo de Horror Italiano (2018) e Mostra Especial Agnes Varda (2019), na programação do cinema.

Adentrei também na TV Educativa ES, onde fui produtor, apresentador e curador do programa Cineclubes TVE, exibido de novembro de 2019 a janeiro de 2021, retornando em 2022 reformulado, denominado agora TV é Cinema. O foco do programa era exibições de programações temáticas de filmes realizados no Espírito Santo (curtas, médias e longas-metragens). Fui também júri em algumas mostras locais.

Em meu trabalho de conclusão de curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual, realizei a criação e a curadoria da I Mostra Do Outro Lado – Cinema fantástico e de horror, exibida dentro das programações do 26º. Festival de Cinema de Vitória (2019) e do Viradão Vitória (2019). Em 2022, realiza-se a quarta edição anual da mostra. Curadoria essa que me apresentou mais profundamente ao cinema de horror e principalmente das produções capixabas como as do diretor Rodrigo Aragão, com seus filmes todos com elementos do horror corpóreo e do cinema extremo. Minha intenção com esse projeto foi estudar um pouco mais sobre a curadoria no recorte do cinema de horror, outro objeto de estudo que trago comigo nesses anos, inclusive sendo o tema da minha pesquisa desenvolvida no Programa de Iniciação Científica.

O tema dessa pesquisa foi “Relações Familiares e Hereditariedade no cinema de Horror”. Nela, estudei os reflexos das relações positivas e negativas entre pais e filhos, nos protagonistas de dois filmes: *Você é o próximo* (*You're Next*, Adam Wingard, EUA, 2011) e *Segredos de Sangue* (*Stoker*, Chan-wook Park, EUA, 2013), onde aprofundi as discussões teóricas e estéticas sobre as relações entre corpo e

monstruosidade no cinema de horror, sendo que a contribuição específica desse trabalho esteve em atualizar uma fértil tradição de estudos que abordam a monstruosidade no núcleo familiar.

Quando houve o desejo de entrar para um programa de pós-graduação, quis me afastar um pouco da pesquisa curatorial e me aproximar mais da pesquisa de narrativas interativas do videogame, mas sem perder a minha ligação com o cinema, principalmente com o campo do horror. Com isso, fui direcionado a pesquisar um dos meus criadores contemporâneos favoritos: Hidetaka Miyazaki. Houve uma identificação imediata na narrativa dos jogos que ele criava, em especial o jogo de 2014, *Bloodborne*. Este se apoia em narrativas não-lineares muito distantes das narrativas costumeiras implementadas nos jogos eletrônicos, e faz um uso excessivo do horror, em especial a materialidade e corporeidade do *body horror*.

O *body horror* é conhecido mais pelo termo em inglês do que o termo em português, horror corpóreo. É uma vertente audiovisual que nasce nos anos 1970 como resposta aos excessos cometidos pela sociedade, principalmente a americana, focando numa relação distópica e patológica entre corpo e tecnologia, concretizada no grotesco, cujos excessos seriam expelidos materialmente pelos corpos. Como define o pesquisador Ronald Cruz: “A hipótese central é que o horror corpóreo encontra força na forma como vai contra o que é considerado anatomia e função normais em espécies biológicas”⁴ (CRUZ, 2012, p.161) encontrando assim um horror na excentricidade que permeia o diferente em um corpo, em suas deformidades e monstruosidades.

Essa pesquisa se justifica não só pela importância de se mapear e estudar a fundo as linguagens e estéticas contemporâneas dos jogos eletrônicos como meios audiovisuais, mas também entender os diálogos estabelecidos com o cinema de horror, especialmente com as questões de corporeidade inerentes ao *body horror*. Além disso, boa parte das pesquisas e publicações se concentram nos aspectos mercadológicos ou no impacto cultural e sociológico dos videogames, enquanto que raros são os estudos que abordam suas estéticas, linguagens e narrativas. Além disso, buscamos entender os processos criativos e de autoria do criador de jogos Hidetaka Miyazaki, a partir das marcas autorais presentes no conjunto de seus jogos e de sua inserção dentro do universo audiovisual do horror.

⁴ No original: “The central hypothesis is that body horror finds strength in the way it goes against what is considered normal anatomy and function in biological species.” – Tradução minha.

1.2 METODOLOGIA E MÉTODOS DA LUDOLOGIA

Para abordar os videogames, faz-se necessário, além das usuais metodologias de análise da imagem e do som já utilizadas nos demais produtos audiovisuais, incluir também elementos metodológicos da ludologia (jogabilidade), em especial para compreender as questões de jogabilidade específicas no universo de Miyazaki.

No capítulo inicial de seu livro *O jogo dos filmes* (2018), Bernadette Lyra faz uma compilação de alguns dos principais autores sobre a teoria dos jogos, para em seguida aplicá-los ao cinema. A autora afirma que o modelo psicanalítico de um espectador regressivo não cabe na teoria ludológica, porque “o jogo, ao contrário da psicanálise e do sonho, prevê uma participação ativa do jogador” (LYRA, 2018, p. 34). Lyra resgata a ideia de *homo ludens* (jogador), proposta por Johan Huizinga, como uma dimensão do humano tão importante quanto a do *homo faber* (do trabalho manual) ou do *homo sapiens* (da racionalidade), para entender o próprio conceito de jogo: “uma atividade ou ocupação voluntária, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 1993, p. 33).

Lyra ainda cita Humberto Maturana, quando ele afirma que o jogo é uma maneira constante de viver no presente e que vivemos o jogo quando jogamos, antes mesmo da ação da linguagem, o que a leva a concluir que jogar “torna-se, assim, uma atividade essencial à sobrevivência do *homo sapiens* enquanto espécie sobre o planeta Terra” (LYRA, 2018, p. 44).

Gonzalo Frasca (2005), por sua vez, conceitua a ludologia como uma disciplina voltada para o estudo dos jogos, especificamente dos videogames. O autor também lança uma conceituação de jogo, a partir das seguintes características: um tipo de atividade lúdica e regrada, de caráter social, nas quais as vitórias e derrotas condicionam performances e eventos. Os jogadores acreditam participar ativamente do jogo, tendo sua atividade medida e avaliada, sendo quantificada enquanto performance. As consequências do jogo, portanto, não são opcionais, mas sim decorrentes dessa performance (FRASCA, 2007). Frasca ainda afirma que, nos videogames, a natureza é mais simulacional do que representacional, ao contrário do que acontece nas mídias audiovisuais tradicionais.

Também temos o fator da imersão, que Janet Murray (2003) destaca em Hamlet no Holodeck como essencial às condições de jogabilidade proporcionadas pelos videogames:

Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma sensação de um mergulho no oceano ou em uma piscina: a sensação de estar envolvido por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

Essa concepção de Murray nos aproxima da experiência sensorial dos filmes de horror, não somente visual e sonora, mas também tátil, já que os dedos operam o *joystick*. A necessidade de entrar na diegese do jogo e se desprender completamente da realidade cotidiana é um item importante a ser considerado nesta pesquisa, especialmente pelas lógicas de simulação e imersão, tão essenciais aos videogames (e que novamente os aproximam aos demais meios audiovisuais).

Angela Ndalians, em sua análise dos jogos de *survival horror* com zumbis, como *Resident Evil 4*, nos lembra que “a matéria morta que existe em forma eletrônica é programada para dar expressão aos mundos dos jogos que são povoados por esses personagens, objetos e ambientes que reagem à presença do jogador *como se estivessem vivos*”⁵ (NDALIANIS, 2012, p. 43). A autora também ressalta que as narrativas de videogame são frequentemente discutidas como experiências espaciais, de modo que os comandos do jogador se traduzem no corpo do avatar através de uma experiência háptica (tátil) no espaço virtual que o cerca: “Uma vez que entro no jogo e me engajo nos locais como jogador através do corpo do meu avatar, este local vira um espaço: meu espaço narrativo, que me cerca e me faz imergir de modo a deixar marcas da minha experiência e memórias em tudo que está ao redor”⁶ (NDALIANIS, 2012, p.47). Vale ressaltar que o livro de Ndalians, *The horror sensorium*, é uma referência central nos estudos estéticos do horror audiovisual a partir de questões de corporeidade.

⁵ “No original: “*the dead matter that exists in the form of electronic and computer hardware and software is programmed to give expression to game worlds that are populated with characters, objects and environments that react to the player’s presence as if alive*”. – Tradução minha.

⁶ “No original: “*But, once I enter the game and engage with its places as a player via the avatar body I possess, this place becomes a space - my narrative space that surrounds me and immerses me in ways that leave marks of my experience and memories of it all around*” – Tradução minha.

Segundo Francisco Tupy, a relação entre os aspectos fílmicos e lúdicos dos jogos vão muito além da palavra videogame. Tupy resgata a afirmação de Espen Aarseth acerca dos games compartilharem conceitos estéticos de outras mídias de massa (televisão, cinema) de modo muito peculiar, acrescentando certas particularidades. Tupy cita a classificação de Katie Salen e Eric Zimmerman sobre as narrativas de videogames, que mesclariam duas categorias: a narrativa embutida, aquela cujo roteiro foi idealizado pelo criador, na qual a história, que é jogada do começo ao fim, “acopla-se com a mecânica de interação do jogo” (TUPY, 2013, p. 36); e a narrativa emergente, que surge a partir da experiência do usuário, “sujeita a questões como leitura subjetiva e distorção seletiva do inter-ator” (TUPY, 2013, p. 36). Essas duas categorias funcionam simultaneamente: a primeira se aproxima da estrutura dos filmes; já na segunda é impossível prever todos os desdobramentos, graças à liberdade exercida pelo jogador diante do jogo, sem contar que cada um irá interpretar o contexto da ação e reagir ao que acontece na cena de forma subjetiva.

Há diversas maneiras de inserir elementos da narrativa embutida nos jogos: vídeos de abertura, textos, conversa entre os personagens, e, mais comumente, o uso de *cutscenes*. A *cutscene* é um elemento narrativo que surgiu junto com os videogames, suprimindo a necessidade de contextualizar uma história e fazer sua narrativa avançar para além das cenas jogáveis. *Super Mario Bros.* é exemplo clássico: o jogador passa por 4 estágios e encontra um inimigo mais difícil de derrotar, o chefe (*boss*), supostamente o “desafio final”⁷. Quando você o derrota, o jogo te transporta automaticamente para outro cenário e, no lugar da princesa a ser resgatada, há um cogumelo falante dizendo “*Thank You Mario! But our princess is in another castle*”, criando uma quebra de expectativa no jogador, indicando que o jogo está longe de acabar.

Se as *cutscenes* tradicionais estão mais próximas da forma de narrar do cinema clássico, as de Miyazaki aproximam-se mais do cinema moderno, numa espécie de narrativa não-explanativa da trama, que valoriza a construção de atmosferas e o uso de imagens chocantes e não-naturais, como no horror sobrenatural de Lovecraft. Noel Carroll, em sua bíblia sobre a filosofia do horror, comenta: “A relação do repulsivo no horror com essa sensação de assombro é que o morbidamente não-natural é o que é preciso para desencadeá-lo” (CARROLL, 1990, p. 236). O morbidamente não-natural

⁷ Chefe (*boss*) é o termo utilizado, no contexto dos videogames, para um desafio mais complexo e elaborado, que surge para o jogador ao final de cada fase do jogo.

é um meio para o assombro, sendo buscado não por si mesmo, mas pelo estado que provoca no público, no que Carroll define como algo próximo a uma “experiência religiosa” (CARROLL, 1990, p. 236).

1.3 O ESTADO DA ARTE DO OBJETO DE PESQUISA

Para auxiliar a metodologia teórica, foi realizado um levantamento do estado da arte, utilizando pesquisa em três bases: Sistema Qualis Capes Periódicos, Google Scholar, Banco de Teses e Dissertações Capes. Como ferramenta metodológica analítica, a pesquisa promove uma mescla de três categorias estéticas: principalmente a fílmica (para explorar os aspectos visuais e sonoros na construção das cenas), mas também incluindo elementos das análises narratológica (questões de narrativa/storytelling) e ludológica (abordando aspectos do jogo em si, como a jogabilidade/gameplay). Assim, buscamos elucidar o problema de pesquisa que se ancora na questão: de que forma e com que meios se cruzam as dimensões de narrativa, visualidade e jogabilidade no processo de criação audiovisual na obra de Miyazaki?

Foram encontradas 1.051 produções científicas publicadas nos últimos 10 anos (2011-2021), tanto em língua inglesa quanto portuguesa. Foram encontradas 15 produções científicas sobre Linguagem e estética videogames, sendo: 15 artigos (Revista Verso e Reverso / Unisinos, Revista Panorama / PUCGO, Revista Temático / UFPB, etc.), além de 46 dissertações/teses e 9 livros. A busca foi realizada entre março de 2021 e junho de 2021 nas três bases de dados acima citadas, em busca de livros, capítulos de livros, artigos, teses e dissertações sobre o conceito de linguagem e estética dos videogames. Os termos utilizados para a pesquisa foram: Linguagem e estética videogames; *creative process* Hidetaka Miyazaki; *Videogames* e *body horror*; Cinema e *body horror*; *studies in gaming* e *Hidetaka Miyazaki*.

1.4 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

A dissertação está dividida em três capítulos, excluindo a introdução e a conclusão. Essa divisão se fez necessária para apresentar conceitos que parecem distantes entre si (no capítulo 2 e 3), mas que são úteis para a análise do objeto (no capítulo 4).

No capítulo denominado *As artes do vídeo e o videogame*, apresentam-se conceitos sobre as artes do vídeo e seus diálogos com o campo do videogame. O videogame é situado, primeiramente, a partir de suas origens no gênero fantasia, para fazer o paralelo fundamental entre ele como RPG de mesa, fusão que influencia diretamente a concepção das obras de Hidetaka Miyazaki. Aproximo também o videogame das artes de vídeo, apresentando os conceitos de “estado-vídeo” de Philippe Dubois (2004) e da “contaminação”, de Christine Mello (2008), além de evidenciar pontos de contato nos quais a videoarte influenciou os videogames. Faço também uma apresentação do conceito de *cutscene*, que é o método narrativo utilizado nos videogames que mais se aproxima da linguagem do cinema, pensando-o historicamente, já que ele será renovado nas obras de Miyazaki. Indico também os primeiros traços autorais de Miyazaki que serão dissecados no capítulo 4, juntamente com o objeto, que também pode ser observado por meio de um diálogo com a Teoria de Cineastas (GRAÇA; BAGGIO; PENAFRIA, 2015).

O capítulo 3, por sua vez, é denominado *Estéticas e narrativas do horror nos videogames* e traz o contexto histórico do horror, principalmente no Japão, demonstrando uma presença muito forte do horror corpóreo na cultura desse país. Também apresento o conceito de *body horror* no cinema a partir de teóricos como Noel Carroll (1999) e Ronald Cruz (2012) e dialogo com o conceito de monstruosidade a partir do filósofo português José Gil (2006). A dimensão transmidiática do horror também é abordada como ponto de referência para as obras de Miyazaki. Introduzo as características narrativas e estéticas do horror nos videogames, utilizando como base autores como Bernard Perron (2018) e Richard Rouse III (2009). Exploro as apropriações estéticas do horror nas diversas obras de Miyazaki e também os seus elementos autorais a partir desses conceitos, com base em textos de Keza MacDonald e Jason Killingsworth (2016) e entrevistas do próprio Miyazaki.

Os aspectos de jogabilidade e narrativa tem como base os conceitos estabelecidos por Francisco Tupy (2013) e Ian Bogost (2015/2016) e a experimentação háptica (tátil) dos jogos de horror baseados nos textos de Angela Ndalians (2012). Já o uso das *cutscenes* de forma não-narrativa nos trabalhos de Miyazaki toma como base o texto de Rune Klevjer (2014).

O capítulo 4 - *Estudo de caso: o videogame Bloodborne* – procura dissecar o jogo *Bloodborne* (2014), um dos mais marcantes trabalhos autorais de Hidetaka Miyazaki, a partir dos elementos (marcas autorais e demais categorias de análise)

revisados nos capítulos anteriores. Também utilizo obras como *Narrative Design and Authorship in Bloodborne: An Analysis of the Horror Videogame* de Madelon Hoedt (2019), que revisa o jogo a partir do conceito de autoria, e *El ciclo de muerte y resurrección videolúdica: repetición y temporalidad en Bloodborne*, de Mateo Terrasa Torres (2017), que analisa as questões da repetibilidade, jogabilidade e dificuldade do jogo. Baseio-me na Teoria de Cineastas e nos estudos sobre horror corpóreo para a análise da obra, partindo das inspirações e referências reiteradamente mencionadas por Miyazaki (horror japonês, a obra de H.P. Lovecraft), além de análises diretas confrontando o trabalho desse criador de jogos com o cinema e os videogames contemporâneos.

Também faço uso de entrevistas cedidas por Miyazaki, nas quais ele mesmo analisa e comenta suas obras. Desse modo, demonstro a relevância de Hidetaka Miyazaki e os criadores de videogame como objetos possíveis de estudo em termos de autoria. Alguns desdobramentos do jogo ocorridos após seu lançamento comercial também são analisados por dialogarem diretamente (em termos de estética, narrativa, jogabilidade) com as marcas autorais de Miyazaki. Exemplo disso são as incursões na história incluídas nos chamados DLC (*Download content*), um conceito recente sobre como modificar a obra e expandi-la mesmo depois do lançamento, algo que, a meu ver, promove uma reflexão sobre o conceito de obras abertas e fechadas em conceitos autorais, especialmente dentro do campo dos videogames.

Na seção de Considerações Finais - Os caminhos possíveis da linguagem do videogame pós-*Bloodborne*, dedico-me a trazer uma leitura final dos dados pesquisados e analisados durante a pesquisa, buscando apresentar resultados que contribuam para um olhar singular para os videogames por meio das artes e do cinema, além de uma reflexão sobre o futuro das marcas autorais presentes nas obras de Miyazaki, que já apresentam algumas evoluções de conceitos originalmente apresentados em *Bloodborne*, como no jogo lançado em 2022, *Elden Ring*. E também apresento uma reflexão sobre possíveis transformações futuras que possam vir a influenciar as narrativas e estéticas dos videogames.

2 AS ARTES DO VÍDEO E DO VIDEOGAME

Os videogames são uma mídia que nos permite desempenhar um papel dentro das restrições de um mundo modelo. E ao contrário dos jogos de playground ou jogos de tabuleiro, os videogames são computacionais, então os mundos modelos e os conjuntos de regras que eles produzem podem ser muito mais complexos. Essas propriedades — modelos e papéis computacionais — nos ajudam a entender como os videogames funcionam e como eles são diferentes de outras mídias.⁸
(BOGOST, 2011, p. 4)

A ideia de videogame sendo visto apenas como um filme interativo, apesar de reducionista, ainda é muito presente, relacionando-o apenas à diversão. A partir de um modelo virtual, consegue-se inserir uma infinidade de linguagens, artes, estéticas que desenvolvem novos tipos de sensações ao se relacionar diretamente com um novo mundo criado a partir daquela relação visual e interativa proporcionada pelos videogames, que, por sua vez, adquirem diversas funções com a construção de novos mundos e sistemas de jogo, pensando em contextos e tópicos que se distanciam do real, criando uma imersão em um universo totalmente descaracterizado do comum. Se, para Lovecraft, o terror absoluto vem do desconhecido, aqui o desconhecido é apenas uma porta de entrada.

2.1 O VIDEOGAME E A FANTASIA

Pensando em um contexto histórico, os videogames surgiram juntamente com a expansão de algumas linguagens narrativas e literárias contemporâneas (como as ditas “pós-modernas”), vindas nos anos 1960 e 1970. Inicialmente com os chamados *Arcades* (casa de jogos onde eram reunidas as famosas máquinas eletrônicas de Arcade, também conhecido no Brasil como fliperama), os jogos eletrônicos encontravam seu núcleo social, onde crianças e adultos se reuniam para bater recordes nas máquinas de jogos simples de tiro, com imagens de resolução mínima (poucos pixels). Justamente por essa mistura entre adultos e crianças num mesmo

⁸ No original: “*Videogames are a medium that lets us play a role within the constraints of a model world. And unlike playground games or board games, videogames are computational, so the model worlds and sets of rules they produce can be far more complex. These properties—computational models and roles—help us understand how videogames work and how they are different from other media.*” – Tradução minha.

ambiente, muitas vezes considerados impróprios para menores, alguns pais não se sentiam confortáveis, o que gerou uma demanda para a criação de jogos eletrônicos domésticos, que simulavam as experiências das máquinas de fliperama em casa. Em paralelo, houve uma explosão no consumo do gênero de fantasia, inicialmente inspirados pelas obras literárias de J.R.R. Tolkien (*O Senhor dos Anéis*) e Robert E. Howard (*Conan, o Bárbaro*), o que influenciaria a criação de *Role-playing-games* (RPG) como o famoso *Dungeons & Dragons*, criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson. Essas obras inseriam temas ficcionais e do folclore europeu em contextos e cenários da Idade Média, readaptando esses temas em novos mundos e universos, ressignificando-os dentro do imaginário da cultura pop dos anos 1970:

Toda boa fantasia e ficção científica floresce na mistura de diferentes elementos e, talvez acima de tudo, na junção com o tempo. Parte de seu fascínio está na junção de escalas e sequências temporais que não estão normalmente ligadas, possibilitando ao leitor essa satisfação narrativa⁹ (JASPER, 1992, p. 9).

Apesar da satisfação narrativa, as pessoas precisavam entrar cada vez mais nesses mundos, nascendo também a necessidade do *lore* para contextualizar seus fãs mais ávidos. *Lore*, palavra vinda do inglês *folklore* (folclore), é um termo utilizado pelos jogadores contemporâneos para abarcar todas as características e histórias que fazem parte do cânone de uma obra, revelando as circunstâncias diegéticas em que as histórias possam vir a acontecer, como músicas e lendas que possam vir a aparecer em outras obras (inclusive em diferentes mídias de uma franquia), mas que não apareceram na obra original ou nela estão bem escondidas, geralmente para levantar uma aura mística ou até mesmo a simples expansão do universo. O livro *O Silmarrillion* (1977) é um exemplo: publicado postumamente pelos herdeiros de Tolkien, os textos eram um apanhado de ideias da criação do mundo realizada pelo autor em *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, contextualizando aquele universo desde a sua criação, passando por diversas eras, criaturas e fenômenos sociais e culturais, tal qual a Bíblia para os cristãos. *O Silmarrillion* fazia parte do cânone da criação daquele universo, ou seja, aquelas histórias eram consideradas / reconhecidas como oficiais,

⁹ No original: “All good fantasy and science fiction flourishes on the intermingling of different elements and, perhaps above all, conjuring with time. Part of its fascination lies in the drawing together of temporal scales and sequences which are not ordinarily linked, making possible for the reader that narrative satisfaction”. Tradução minha.

pois eram criações diretas de Tolkien. Contextualizo aqui esses termos (*lore* e *cânone*), pois serão importantes no conjunto geral do estudo, que são a base para a criação dos livros de jogos como *Dungeons & Dragons*. Não havia espaço para brincadeiras simplórias, mas sim a necessidade de regras claras para o total aproveitamento do Role-Playing-Game. O grau de seriedade e complexidade do RPG, inclusive tido como um estilo de vida para alguns até hoje, levou a uma necessidade de distanciamento desse material maduro com relação aos jogos infantis – assim, todo esse “despejo” de conteúdo significativo e imposição de regras complexas ajudava a afastar um público mais comum, e criando um público de nicho bastante especializado.

Mesas de RPGs, inicialmente, eram feitas em porões e fundos de lojas, bem distante da realidade das grandes convenções e números gigantescos atingidos atualmente pelo *Critical Role*¹⁰, que faz mesa de RPG online com milhões de visualizações no *Twitch*. Jogos de RPG poderiam ser composto de 4 até 50 pessoas, mas esse número mínimo era fundamental para a boa fluidez do jogo, principalmente porque um dos jogadores deve ser o “mestre”, ou seja, a pessoa que cria a história e guia os personagens. Praticamente o deus daquele mini-universo, e guardião de seu cânone, o mestre é responsável por criar o mundo a ser habitado e a história-guia¹¹, com seus calabouços e monstros, enquanto os outros jogadores são responsáveis por criar seus personagens, dar-lhes características físicas e intelectuais, além de habilidades e classes de trabalhos. Tudo isso fica registrado em uma ficha física (**figura 1**) para acompanhar a progressão do seu personagem, enquanto o mestre faz o mesmo com suas criações, com valores numéricos de atribuições para tudo. Há, portanto, um rompimento da barreira da imaginação: pensar e atuar não era o bastante, precisava do registro físico daquela história e universo.

¹⁰ O *Critical Role* foi criado por um grupo de atores e dubladores que, na tentativa de resgatar o RPG para um ambiente online, formaram uma mesa de RPG onde jogam e representam os personagens, em aventuras que duram anos. As mesas são semanais e duram de quatro a cinco horas. Os jogos podem ser encontrados em <https://www.twitch.tv/criticalrole>. Acesso em: 20 jan. 2023.

¹¹ Existem também histórias prontas com as inserções das regras em vigor no momento que poderiam ser compradas em separado, assim como expansões com miniaturas, mapas, todos prontos, como *Aventura para D&D - Mistério sob o Mosteiro – Aventuras para Quinta Edição*. Na internet também é possível encontrar diversas aventuras prontas, desenvolvidas gratuitamente pela comunidade.

Ficha de Registro de Personagem

Nome Personagem: _____		Classe: _____	
Nome Jogador: _____		Alinhamento: _____	
Mestre de Jogo: _____		Nível: _____	

Habilidades <input type="checkbox"/> For <input type="checkbox"/> Int <input type="checkbox"/> Sab <input type="checkbox"/> Des <input type="checkbox"/> Can <input type="checkbox"/> Car	Ajustes _____ Ataque, Dano, Abrir Portas _____ Idiomas(s) _____ Jogadas de Proteção vs. Feitiço _____ Jogadas de Ataque à Distância, CA _____ Pontos de Vida/Nível _____ Reações	Experiência Atributo Principal _____ Ajuste XP: _____	Total XP: _____
--	---	--	---------------------------

Jogadas de Proteção <input type="checkbox"/> Raio Mortal ou Veneno <input type="checkbox"/> Varinhas Mágicas <input type="checkbox"/> Paralisia ou Petrificação <input type="checkbox"/> Baforada de Dragão <input type="checkbox"/> Bastão, Cajado ou Feitiço	Observações de Combate Classe de Armadura: Pontos de Vida: <input style="width: 40px;" type="text"/> Dano: _____	Taxa de Movimento Normal _____ Encontro _____ Corrida _____ Outra _____
--	---	--

Jogadas de Ataque CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 <input style="width: 20px;" type="text"/> 0 -1 -2 -3 -4 -5 THACO
Jogada Necessária: _____

Equipamento Carregado: _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	Habilidades Especiais e Poderes: _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
---	---

Tesouro: Carregado: pa: _____ po: _____ pe: _____ pp: _____ pc: _____ gemas: _____ Em Casa: pa: _____ po: _____ pe: _____ pp: _____ pc: _____ gemas: _____ Outro Lugar: pa: _____ po: _____ pe: _____ pp: _____ pc: _____ gemas: _____	Nome Completo: _____ Nomes e Títulos Adicionais: _____ _____ _____ Raça: _____ Idade: _____ Altura: _____ Cabelo: _____ Peso: _____ Olhos: _____
--	--

Figura 01 – Ficha de registro de personagem
 Fonte: Enciclopédia de regras de Dungeons & Dragons

Sendo um produto de nicho e, como qualquer assunto da contracultura que ia de encontro ao *status quo* da sociedade cristã estadunidense, o RPG, durante décadas, foi visto como um problema. As mesmas inserções de fantasia que faziam o jogo se destacar criativamente e também como fenômeno social, eram vistas com maus olhos, com o advento do “pânico satânico”¹² dos anos 1970 e 1980.

¹² Pânico satânico foi um pânico moral que assolou a maioria dos países cristãos nos anos de 1970 até os anos 2000. Em um foco particular no RPG *Dungeons and Dragons*, o jogo foi inicialmente acusado de satanismo depois que o filho de Patricia Pulling cometeu suicídio e ela responsabilizou o jogo de influencia-lo para essa decisão, levando a criação de instituições que, em teoria, protegeriam as crianças das influências satânicas, não só do RPG, mas também de músicas e filmes (WALDRON, 2005).

“A história dos jogos de RPG espelha a evolução do Pânico Satânico em muitos aspectos”¹³ (BADDELEY, 2015, p. 47). Os consumidores de fantasia geralmente eram identificados como socialmente ineptos e ligados ao ocultismo e ao satanismo, estigma que era alimentado pelo fato do consumo desse tipo de conteúdo ser demasiado privado, principalmente em reuniões secretas com vários participantes, onde “essa experiência de escapismo, comunidade e moratória psicossocial em que identidade, questões e formas culturais podem ser exploradas livremente, é o que está no coração do jogo e da subcultura do jogo”¹⁴ (WALDRON, 2005, p. 1). Esse pânico satânico “ajudou” na transposição transmidiática do RPG para outro tipo de conteúdo, como o sistema de cartas *Magic The Gathering* e os próprios jogos eletrônicos, a partir da importação de sistemas e do contexto estético e narrativo da fantasia. Também impactou na criação, nos anos 1990, do ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), sistema de classificação indicativa de jogos americanos, basicamente para conter o acesso de menores a conteúdos violentos, direcionando esse tipo de conteúdo para um público mais adulto, fugindo da violência cartunesca de jogos como *Mortal Kombat* (Midway, 1995), evidentemente direcionado para jovens adolescentes, marginalizando ainda mais a estética do horror nos videogames.

Mas como transpor esse tipo de experiência lúdica mais complexa e intensa para um contexto solitário? Cabe lembrar que nem todos tinham a sorte de encontrar amigos suficientes para o consumo em grupo desses conteúdos. Para esses, restavam algumas opções, como os livros de *Fighting Fantasy*¹⁵ e os videogames. Embora os televisores já fizessem parte do núcleo social familiar e os computadores pessoais estivessem começando a entrar no mercado no final da década de 1970, a adesão aos videogames, no imaginário popular ainda encontrava certa resistência: “um medo provocado pelo advento do cinema e da televisão começou a se fazer sentir contra os videogames, que adicionaram interatividade aos encantamentos sensoriais da visão, do som e do movimento” (MURRAY, 2003, p.36). Os videogames do período

¹³ No original: “The history of role-playing games (RPGs) mirrors the Evolution of the Satanic Panic in many respects” – Tradução minha.

¹⁴ No original: “It is this experience of escapism, community and a psycho-social moratorium in which identity, issues and cultural forms can be freely explored, that lies at the heart of gaming and the gaming sub-culture”. Tradução minha.

¹⁵ *Fighting Fantasy* são livros interativos nos quais os leitores poderiam seguir por uma aventura pré-estabelecida, geralmente com a ajuda de apenas um dado, ele escolhia o caminho direcionado dentro do livro por escolhas, a qual o levava para uma página “x” ou “y”, a grande maioria resultava na morte do personagem, com as opções narrativas sendo um pouco limitadas.

já compartilhavam muito da ludicidade de um enredo fantástico: você tinha que imaginar uma guerra intergaláctica a partir de pequenos pontos na tela (como em *Space invaders*, criado por Tomohiro Nishikado e lançado em 1978) assim como precisa preencher a fantasia na sua mente em uma leitura rápida e imediata, muito distante das elaboradas *cutscenes* que povoaram os jogos depois dos anos 2000. A vetorização gráfica de uma imagem tentava superar a falta de uma terceira pessoa para criar a história, preenchendo uma lacuna social para os jogadores solitários e também consolidando um formato de ludicidade específico para toda uma nova mídia: o videogame.

O videogame como nova linguagem e como mídia interativa já foi muito trabalhado por diversos pesquisadores como Ian Bogost (2011) e Janet Murray (2003). Nesse estudo vamos direcionar, inicialmente, a relação do videogame como vídeo, com foco voltado para seus aspectos interativos e também em sua dimensão artística, em especial na recusa à representação realista e na aproximação lúdica com a fantasia e o artifício.

2.2 VIDEOGAME E LINGUAGEM AUDIOVISUAL: AS ARTES DO VÍDEO

Há um corpo diferente na tela da televisão. Esse conjunto de imagens não se move sozinho: existe uma força externa que provoca esse movimento e as faz adquirir algum sentido. Ao se direcionar da esquerda para direita a câmera, conseguimos perceber mais detalhes e entrar no ‘fiapo de narrativa’ ali proposta, em uma sensação de confusão e de admiração diante de um mundo novo a ser explorado. Eu poderia estar falando das primeiras experiências que alguém nos anos 1980 teve ao jogar *Super Mario Bros.*, pela primeira vez, mas este é o relato de minha experiência com a videoinstalação online *Morangos com Creme / Strawberry and Cream* (Isabella Lazzari Rebellato, 2021), uma busca desordenada sobre uma narrativa em um mundo estranho de realidade virtual, exibido no 5º Festival Ecrã¹⁶.

A explosão de informações trazidas naquela realidade multifacetada é muito próxima também da experiência desse primeiro contato com o videogame: o segundo ícone exibido na primeira tela de *Super Mario Bros.* é um ponto de interrogação,

¹⁶ Isabella Lazzari Rebellato é uma cineasta que atua na Inglaterra. O Festival Ecrã é um festival de novas mídias, cinema experimental e arte contemporânea que acontece no Rio de Janeiro desde 2017. Em 2021, a edição foi online, devido à pandemia da COVID-19. A obra em 360º pode ser vista em: <https://www.youtube.com/watch?v=pQXXcFT5Jcl>. Acesso em: 20 jan. 2023.

projetado de maneira cartunesca e lúdica na tela. Nossa curiosidade é intuitivamente guiada para aquele ponto, assim como o ponteiro do mouse nos direciona, numa tentativa de transcender a realidade concreta, a explorar a tela da videoinstalação online. Ela conecta nossos corpos numa espécie de afirmação do conceito de “estado-vídeo” proposto por Philippe Dubois (2004), onde esse desejo de romper a curiosidade das formas lúdicas em tela e interagir diretamente com elas nos lembra que “a identidade e a especificidade do vídeo costumavam aparecer mais como um fantasma ou um desejo do que como uma realidade (mesmo construída)” (DUBOIS, 2004, p. 98). O objetivo desse subcapítulo é traçar um paralelo dentre as imagens do videogame e as das videoartes e videoinstalações, cujo caráter lúdico muitas vezes direciona e serve de inspiração para a linguagem dos videogames, mesmo que indiretamente.

É de grande necessidade a identificação de certas conexões para se compreender as transformações na linguagem dos videogames como um todo que, por sua vez, também inspira as próprias videoartes e videoinstalações transmidiáticas. Utilizando de conceitos de “estado-vídeo” de Dubois (2004), “contaminação do vídeo” de Christine Mello (2008) e a dimensão lúdica do audiovisual apontada por Bernadette Lyra (1999; 2018), faremos as pontes necessárias para fundamentar e conectar as linguagens de videoarte, videogame e cinema, que parecem ser tão distantes entre si, mas, na realidade, são muito próximas.

É um pouco estranho pensar no estado do vídeo como uma condição volúvel de arte. O cinema, especialmente o narrativo, às vezes identificado como duro demais, faz esse contraponto ao vídeo. Considerando o cinema como sólido, o vídeo é o “estado líquido”, mutável, que não se prende às realidades: “no momento em que se tratava apreendê-lo ou construí-lo, o vídeo escapava por entre os dedos, como a areia, o vento ou a água” (DUBOIS, 2004, p. 98). É uma tentativa de distanciamento do cinema: pensando em como se desprender de certas amarras restritivas cinematográficas, o vídeo acaba tendo que se agarrar em coisas novas, por vezes intangíveis, fugidias – tal qual o “traçado do vento” que Jean Paul-Fargier propunha, nos anos 80, em seu manifesto *Poeira nos olhos* (FARGIER, 1993).

E quando inserimos a palavra *game* (jogo) depois da palavra vídeo? Essa nova palavra não fica restrita só ao videogame e suas imagens na tela que podem ser movimentadas pelos dedos que manuseiam um controle, mas também nos leva a refletir sobre o que os jogos das artes podem trazer. Inúmeras publicações, quando

vão refletir sobre a famosa pergunta “São os videogames arte?”, recorrem à *Fonte*, o *ready-made* criado em 1917 por Marcel Duchamp como “arte, colocando-a em uma galeria ao invés de num banheiro¹⁷” (BOGOST, 2011, p. 10), para traçar um paralelo acerca do deslocamento e do escoamento propostos pela arte, num jogo que se estabelece com o espectador ao tirar um objeto cotidiano de seu “lugar comum” e inserindo-o como proposta artística em novos contextos e novas formatações. Essas reconfigurações simbólicas e sensíveis são viáveis a partir de um “estado líquido”, que surge nas artes a partir de Duchamp, e que muito se assemelha ao que Dubois reconhece no fazer conceitual que rege o contexto videográfico.

Pensando nessa vazão do estado-vídeo, nada mais lógico do que pensar na facilidade de misturas que o líquido pode fazer. Com isso, dá-se o fundamento da “contaminação”, estabelecido pela pesquisadora Christine Mello em seu livro *Extremidades do vídeo* (2008):

A contaminação é um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem. Nesse tipo de síntese, é possível verificar o circuito dos meios expressivos da arte sendo contaminado pelo conglomerado sógnico que representa o vídeo (MELLO, 2008, p. 137).

O vídeo, desde seus primórdios, é marcado pela lógica da contaminação, hibridizando-se com as mais diversas linguagens, numa via de mão dupla. Da mesma forma que muitos dos videocliques do final dos anos 1970 e começo dos anos 1980 (*Funkytown*, 1979, Lipps Inc.; *Once in a lifetime*, 1980, Talking Heads, dirigido por David Byrne e Toni Basil) herdavam uma visualidade semelhante às das videoartes do começo dos anos 70 (em especial *Global Groove*, 1973, de Nam June Paik) (**figura 02**), também vemos citações à estética dos videocliques de meados dos anos 80 em, por exemplo, *Good Morning Mr. Orwell* (1984) do próprio Nam June Paik.

¹⁷ No original: “art by putting it in a gallery rather than a bathroom” – Tradução minha.

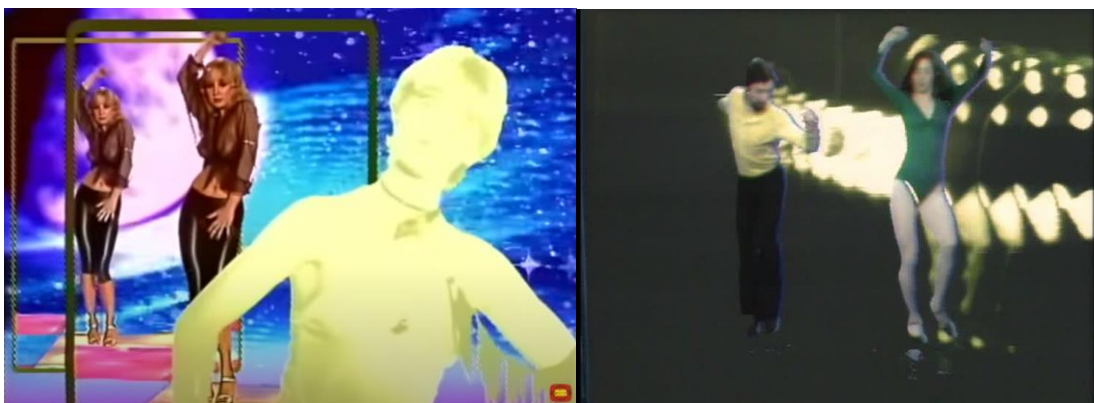


Figura 02 – Comparação entre o videoclipe de *Funkytown* (1979) e a videoarte *Global Groove* (1973), de Nam June Paik

Fonte: *Printscreen* dos vídeos. Disponível em: www.youtube.com

Outras trocas semelhantes podem ser observadas entre as experiências dos jogos eletrônicos e a videoarte interativa em *The night journey* (2007-2018) (**figura 03**), jogo decorrente de uma colaboração entre o artista Bill Viola e o Game Innovation Lab of the University of South California, primeiro exibido em museus e galerias e posteriormente disponibilizado para download online, em larga escala (e não mais como um objeto artístico único), para ser jogado, por qualquer pessoa, em plataformas como o *Playstation 4*. Mesclam-se aqui elementos do vídeo experimental e dos jogos para que o espectador/jogador experimente a jornada de um personagem em busca da iluminação (que também pode ser atingida a partir dos sonhos provocados pela escuridão), inspirada nos escritos de São João da Cruz (século XVI) e do filósofo Plotino (Século III), entre outros. Vale lembrar que a ideia de instaurar um jogo em torno da imagem e de seus ilusionismos, misturando o maravilhamento do espectador com o desejo de desvendar os mistérios desse jogo, já era bastante presente em trabalhos do início da carreira de Viola, como, por exemplo, *The reflecting pool* (1977), bem como no clássico uso criativo e instigante do *chroma-key* por Peter Campus em *Three transitions* (1973). Em todos esses trabalhos, o lúdico alia-se à contaminação como formas de instaurar o estado-vídeo proposto por Dubois.

Observando alguns pontos a serem expostos a seguir, conseguimos identificar nos *videogames* uma herança direta desse estado-vídeo e dos processos de contaminação, incorporando também alguns elementos lúdicos que regem a relação entre espectador e imagens, evidenciados por Lyra em seu livro *O jogo dos filmes* (2018).



Figura 03 – Cena da videoarte interativa *The Night Journey* (2018)

Fonte: *Printscreen* do trailer. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7Lb57ZNLBbk>

A autora afirma que “o filme é o mediador entre o real e o imaginário e dele depende necessariamente a atividade de um espectador, aqui visto como um jogador” (LYRA, 2018, p. 18). Este é alguém “não-programado”, que interage o tempo todo com o filme, conhecendo suas regras – são elas que estabelecem o contrato espectadorial a cada novo filme visto/experimentado. Lyra recorre às ideias do neurobiólogo Humberto Maturana, em especial quando ele afirma que o jogo é uma maneira de viver no presente, de modo que o vivemos quando o jogamos.

Ela também aplica as ideias do psicanalista D. W. Winnicott acerca do brincar (que seria o “jogo” da criança), um tipo de prática lúdica que teria por princípio a ilusão e a simulação, porém sem o caráter pejorativo que esses termos usualmente adquirem. Essas duas instâncias transformariam as coisas comuns em “objetos transicionais” (WINNICOTT apud LYRA, 2018), situados entre o mundo exterior e interior da criança (tais quais os brinquedos infantis), permitindo que subjetividade e objetividade possam se confundir durante a brincadeira e permitam, a quem joga, apreender novos sentidos acerca da própria realidade.

Pensar o filme como objeto transicional, tal como propõe Lyra (e aqui poderíamos estender essa ideia aos demais produtos audiovisuais, como a videoarte, a videoinstalação e os videogames), é estabelecer uma relação criativa e prazerosa com o mundo, é colocar-se num entremundo (híbrido entre o mundo cotidiano e o mundo audiovisual que passamos a habitar quando somos espectadores), experimentar outras temporalidades e partilhar de uma série de mistérios e segredos da experiência lúdica:

Porém nem tudo é rígido no jogo e até mesmo as regras estão sujeitas à trapaça. Você trapaceia, quando faz concessões ao alucinatório, esquece o princípio da realidade e enxuga as lágrimas reais diante de uma história melodramática que você sabe muito bem que é puro cinema que se joga na tela (LYRA 2018, p. 55).

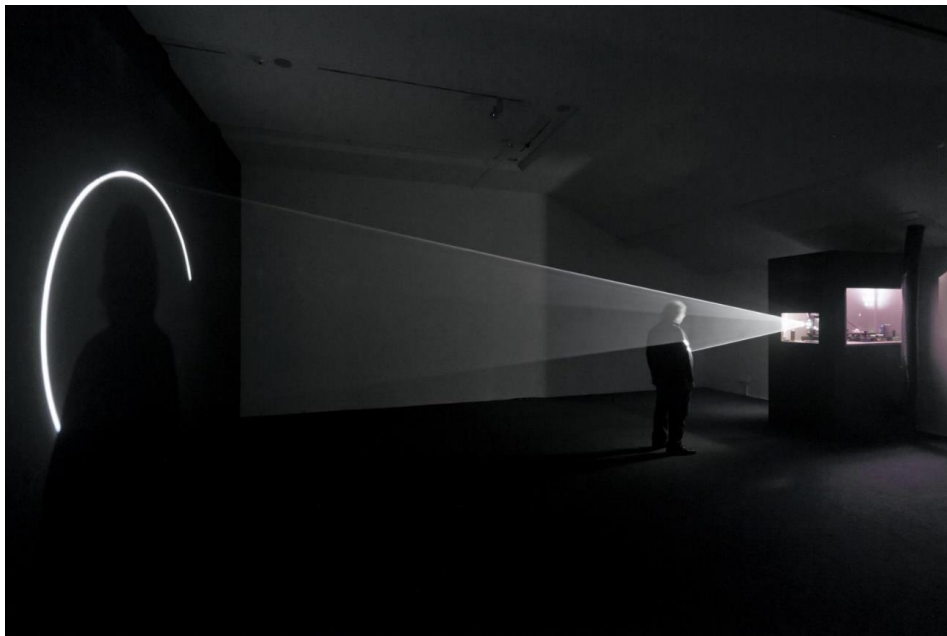


Figura 04 – Obra montada *Line describing a cone* na Tate Gallery

Fonte: Acervo do Tate Gallery. Disponível em:

https://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T12/T12031_327659_10.jpg

Trago aqui um exemplo do cinema expandido, modalidade audiovisual que historicamente antecede e influencia a videoinstalação, para pensar possibilidades ampliadas dos aspectos lúdicos na experiência audiovisual. A obra *Line describing a cone* (1973), de Anthony McCall (**figura 04**) transporta os fundamentos dos jogos para o espaço da galeria, a partir de um contrato espectral bastante distinto do cinema tradicional.

A obra é montada com um projetor de 16mm, que projeta uma animação da formação de um círculo perfeito, na qual acompanhamos o traçado de uma linha curva, até gradualmente completar a circunferência. Eventualmente, solta-se uma densa fumaça na sala, fazendo com que os feixes de luz criem uma forma tridimensional e um caminho quase tangível, que vai do projetor à projeção, deslocando assim o olhar espectral para fora da tela.

Tive a experiência de ver a obra montada na Galeria de Arte e Pesquisa da Ufes (Vitória, ES), durante o congresso *Besides the Screen* realizado em 2017. A obra

possui uma ludicidade irresistível: quando a fumaça era emitida, o público imediatamente perdia o interesse pela projeção na parede e voltava a atenção para o cone de luz que era formado. Não era apenas uma simples interação: houve diversas tentativas do toque na luz (coisa que é fisicamente impossível), a tentativa da criação de novas formas a partir das sombras dos dedos (dividindo o cone de luz em vários) e também interações com o feixe luminoso diretamente a partir da reflexão em outras superfícies, como espelhos de maquiagem e telas de smartphones.

Mais importante, eles podem mover seus corpos: o espaço está vazio de qualquer assento, e isso significa que o espectador também pode decidir "quebrar" o cone inserindo-se entre o projetor e a tela. Esta dimensão de visualização torna-se mais intrigante quando mais de um espectador vê a obra ao mesmo tempo – conforme cada pessoa decide se um determinado tipo de comportamento no espaço afetará a experiência do outro¹⁸ (GODFREY e McCALL, 2007, p. 1).

Antecipando a lógica de contaminação videográfica, a obra de McCall, de uma forma bastante original para o contexto do cinema expandido (e que inclusive influenciaria diversos trabalhos posteriores no campo da videoinstalação). Sua ludicidade transforma o espectador numa espécie de performer – inclusive, uma forma bem adequada de descrever as reações do público na exibição que presenciei é usando o termo “performance coletiva”. Ao problematizar a natureza da projeção na parede a partir de um jogo que nos convida a olhar não para a tela, mas para o intervalo entre ela e o projetor, e a experimentar o cone de luz com nossos próprios corpos e movimentos, contamina-se a espectadorialidade com as linguagens da performance. O que nos aproxima da afirmação de Mello: “a contaminação do vídeo diz a respeito a compreender que o vídeo não pode ser considerado nessas manifestações como um produto acabado da linguagem, mas sim como um processo” (MELLO, 2008, p. 139).

A obra de McCall pode ser identificada como cinema, mas essa característica de interação e de nova percepção do espaço a aproxima bastante dos nascentes campos da videoarte e da videoinstalação (ela é contemporânea dos primeiros trabalhos de Bruce Nauman e Nam June Paik, por exemplo), de modo que alguns

¹⁸ No original: “More importantly, they can move their bodies: the space is empty of any seating, and this means that the viewer can also decide to ‘break’ the cone by inserting themselves between the projector and the screen. This dimension of viewing becomes more intriguing when more than one viewer sees the work at the same time – as each person decides whether a particular kind of behaviour in the space will affect the other’s experience” – Tradução minha.

conceitos da teoria do vídeo podem ser aplicados a ela, desde que guardadas as devidas diferenças entre o campo do vídeo e do cinema experimental.

É interessante notar que, no ano em que a obra foi realizada (1973), também estavam se idealizando os primeiros jogos eletrônicos que utilizavam vetores para a criação de seus ícones. McCall comenta que seu trabalho é “o primeiro filme a existir no real, em um espaço tridimensional”¹⁹ (GODFREY e McCALL, 2007, p.1), enquanto os videogames tentavam quebrar essa barreira da dimensionalidade a princípio com construção de vetores para criar objetos, a exemplo dos jogos *Pong* (1972) e *Asteroids* (1979). *Pong* foi criado na bidimensionalidade de suas linhas retas replicando um jogo de ping-pong, e *Asteroids* (**figura 05**) usa vetores para criar objetos mais complexos, mas nunca saindo das limitações das poucas linhas de tela. McCall já quebrou essa barreira no vídeo, ao criar o cone – que nada mais é do que infinitos vetores conectados – como principal objeto da obra. Foram necessários anos de aprofundamento e criação de tecnologias para que o videogame conseguisse gerar um círculo que se aproximasse do perfeito, retratado na obra de McCall.

Em um uso mais direto do vídeo, diversas obras de Bill Viola fazem uso do lúdico a partir dos efeitos possíveis no vídeo para realizar esse jogo entre obra e espectador. Obras como *Information* (1973) na qual, a partir de um erro de exibição de sinais televisivos, viu-se surgir uma nova linguagem resultante da construção do sinal em cima do sinal. Trata-se de uma herança direta da experimentação dos sintetizadores de vídeo utilizadas por Nam June Paik em que “cria a possibilidade de um tratamento ativo e em primeira mão da imagem, pois esta é gravada e manuseada em tempo real” (HANHARDT, 2015, p. 46). Assim como o vídeo tinha propriedades pré-estabelecidas que poderiam ser criativamente usadas como nos exemplos acima, no videogame algumas de suas ações podem também alterar diretamente os efeitos em tela a partir de processos pré-estabelecidos.

¹⁹ No original: “the first film to exist in real, three-dimensional space” – Tradução minha.

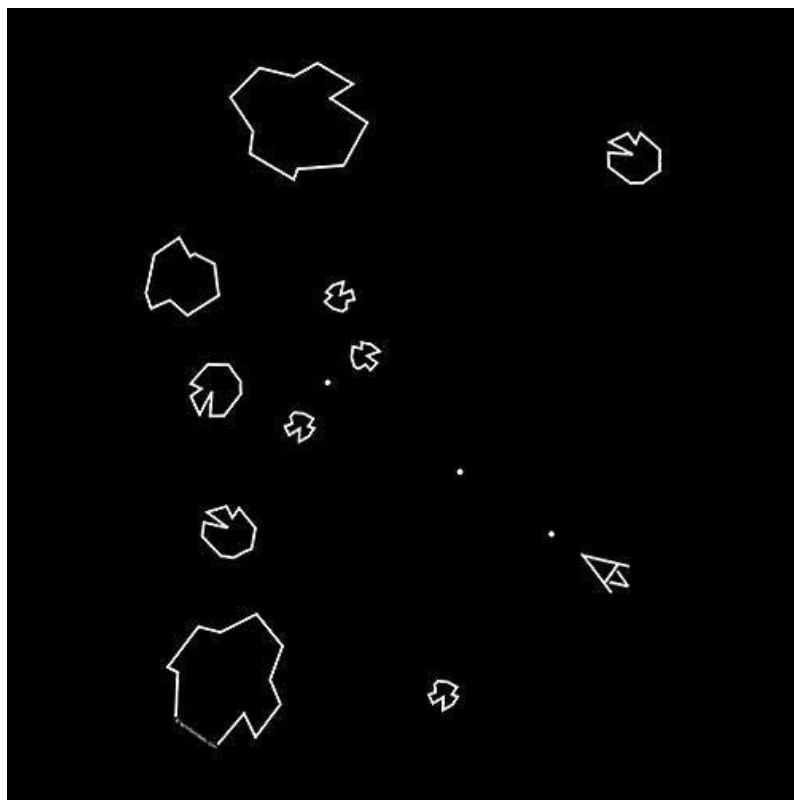


Figura 05 – Screenshot do jogo arcade *Asteroids* (1979)

Fonte: Pinterest. Disponível em

<https://i.pinimg.com/564x/53/9b/b0/539bb0585459fd0d9269894974d2b7b9.jpg>

A obra *The Reflecting Pool* (1977), de Bill Viola é um exemplo claro do tipo de jogo que o videoartista oferece ao espectador: no vídeo, vemos uma piscina, onde um homem (o próprio Viola) se aproxima e se prepara para pular nela, no tipo de mergulho conhecido como “bola de canhão” (abraçando as pernas flexionadas). Quando ele atinge o ar, a parte de cima do vídeo é congelada, enquanto a parte inferior permanece em movimento. O vídeo foi dividido ao meio, na linha central criada pela borda da piscina. Enquanto a imagem superior permanece paralisada por vários minutos, a inferior continua se movimentando. Aos poucos, a imagem superior vai sumindo e se fundindo ao fundo enquanto que, na inferior, a piscina se torna uma nova tela, refletindo diversas imagens diferentes que não vemos na imagem de cima, “agindo como uma tela que reflete e captura o movimento, como o tempo passado e futuro” (HANHARDT, 2015, p. 76). Revela-se o artificialismo da imagem e dos sons, enquanto que a própria temporalidade aos poucos deixa de ser cronológica para se revelar fragmentária, rompendo a linearidade das ações filmadas. No final, vemos o homem saindo da piscina normalmente: com isso a imagem se torna uma só novamente.

Um dos primeiros elementos de inquietação é a de que não temos nenhum aviso sonoro da continuação do movimento, o que seria natural pois o ato de mergulhar geralmente é acompanhado de um grande barulho. O áudio constante de barulhos da natureza e da água da piscina que não são sincronizadas com as ações jogadas é o primeiro gatilho para o espectador. A estranheza da falta de movimento é outro estímulo ao jogo criado pela obra, o espectador se torna um jogador ao tentar procurar sinais e motivações no vídeo apresentado, tentando encaixar as peças e criar um sentido. Aos poucos, compreende-se que o que inicialmente era apresentado como uma imagem única é a junção de diversos fragmentos da imagem, numa espécie de ilusionismo.

The reflecting pool questiona a unicidade da imagem, sua suposta naturalidade, ressignificando-a ludicamente. Chegamos aqui ao cerne da definição de “estado-vídeo” segundo Dubois: o vídeo não como objeto, mas como um estado. “O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham)” (DUBOIS, 2004, p. 100). E ao pensar imagens e dispositivos como uma coisa só, ele convida o espectador a um novo jogo, tornando-se um “objeto transicional” que nos teleporta a outro espaço, para além dos que outros meios audiovisuais nos levam.

Esse novo espaço criado, que é preenchido por uma motivação de investigação e de mistério, entre a tela e o espectador é um “espaço intermediário, uma espécie de terceira zona ou de terceira margem do rio, aplico a categoria *do lúdico*” (LYRA, 1999, p. 33), onde o jogo se firma como uma nova propriedade. Temos exemplos de usos inspirados nessas propriedades do vídeo utilizadas por Viola: em jogos de tiro como as franquias *The Last of Us* e *Call of Duty*, é muito usual o efeito de paralisação da tela quando o jogador é atingido. O frame é congelado durante o impacto e um rastro dele é replicado e arrastado pela tela, criando uma visualização disforme (um *blur*²⁰) no quadro (**figura 06**). A função é a mesma da obra *The Reflecting Pool*: temporalizar o movimento do jogador, criando uma confusão nessa nova “realidade” criada pelos efeitos do vídeo, com a diferença de ter que se ajudar em segundos, ao contrário dos longos minutos que Viola nos dá durante a experiência de sua obra.

²⁰ Esse *blur* é referência ao rastro criado pelos frames paralisados, diferentemente do *motion blur* que é o borrão inserido na mudança rápida de câmera controlada pelo jogador, usada para evitar náuseas durante o jogo, sendo possível o ajuste da intensidade pelo jogador.

Um dos efeitos conectados a esse tipo de uso do vídeo é a aberração cromática:

No mundo real, a aberração cromática ocorre quando a lente de uma câmera dobra as cores da luz no ponto focal. Isso causa uma incompatibilidade que impede as cores combinadas como deveriam. O efeito pode ser visto como camadas de cores ao redor dos objetos e é mais perceptível nas bordas da imagem²¹ (LAUKANNEN, 2018, p. 33).



Figura 06 – Screenshot do jogo World War 3 (2018)
Fonte: Printscreens da tela do jogo

Antes identificada apenas como um defeito de fotografia, a aberração cromática começou a ser utilizada como estética em diversas obras. Os antigos monitores e televisores utilizavam uma tecnologia onde eram criados três feixes de luz (vermelho, verde e azul) e projetados no tubo para criação das imagens, a partir dessas combinações de cores. Obras como *TV Garden* (1974) e *Electronic Superhighway* (1995) de Nam June Paik são formadas por telas com imagens disformes e com as cores acentuadas, estouradas e replicadas também utilizando uma reprodução do

²¹ No original: “In real world chromatic aberration occurs when a camera lens bends the colors of light at the focal point. This causes a mismatch which prevents the colors combining as they should. The effect can be seen as fringes of colors around objects and it is more noticeable on the edges of the image” – Tradução minha.

efeito da aberração cromática, mas exponencializado. Esses efeitos são realizados por mesas de efeitos ou simples interferências como imãs que interferem diretamente nos eletroímãs dos monitores que alteram diretamente as imagens, como a obra *Magnet TV* (1965). A partir destas características o “vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema de imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem” (DUBOIS, 2004, p. 95).

O videogame faz um uso exacerbado dessas novas linguagens e estéticas surgidas a partir dos “erros” técnicos: por meio do estranhamento foram captados pelo videogame através de um processo de contaminação, onde o “vídeo é observado em constante movimento e complexidade, em sua forma sígnica descentralizada” (MELLO, 2008, p. 139). Ao se apropriar desses signos como presenças marcantes na identificação direta das estéticas do videogame (o *blur* e a aberração cromática, por exemplo), cria-se um novo jogo visual – e reforça-se, mais uma vez, que as imagens e os dispositivos que as produzem não podem ser pensados ou experimentados de forma dissociada.

Esses efeitos são transpostos para os videogames em uma tentativa de criar imperfeições: mesmo quando a tecnologia nos deixa mais próximos de um fotorrealismo no 3D dos videogames, há uma estranheza que precisa ser quebrada criando essa barreira a partir da inserção de efeitos como a aberração cromática. No jogo *Bloodborne* (2015), o jogador é transportado para um universo onírico onde enfrenta literalmente pesadelos – assim, uma imagem fiel à realidade criaria não um estranhamento, mas um distanciamento entre jogador e jogo. A imersão é um fator importante e parece até um pouco contraditório dizer, mas a inserção desses defeitos é importante para a criação desse universo. A aberração cromática é acentuada em *Bloodborne* para mostrar que aquele mundo criado por sonhos se assemelha aos nossos próprios sonhos, inclusive emulando suas estranhezas.

Assim, concebe-se também a ludicidade na relação jogador-tela-jogo, onde conceitualmente “trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2000, p. 10). É como se ela fizesse da imagem videográfica (e de sua artificialidade) um objeto transicional que nos permita viver, no presente de cada partida, o videogame em toda sua potência lúdica.

Na relação dos videogames com as artes do vídeo, é fundamental o acompanhamento da evolução da linguagem. Antes se expressando através de ícones criados por 8x8 *pixels* e agora com massivos produtos multipoligonais criados

em 3D (os mesmos presentes nas instalações artísticas que exploram as técnicas de realidade virtual), reafirmo o lugar especial dos videogames nas artes contemporâneas.

Em primeiro lugar, nas novas mídias o ato de contemplação estética é substituído pela imersão, que por um lado desorienta e, por outro, cria um sentimento de onipotência, evidente no aspecto do 'usuário como demiurgo' dos videogames. Em segundo lugar, a hipertextualidade acaba com a distinção entre os papéis do autor e do espectador, gera confusão entre vários níveis de expressão e destrói qualquer sentido de profundidade temporal. Em terceiro lugar, o visual assume o lugar do textual e o virtual do físico, destruindo a distinção entre real e imaginário. Por último, a 'vida na tela' elimina a distinção entre vivos e não vivos, dando origem a uma nova forma de fetichismo ²² (QUARANTA, 2006, p. 298).

O texto de Domenico Quaranta não só indica o pertencimento do videogame ao quadro das artes, mas também o reconhece como uma influência para as demais modalidades, disparando suas próprias dinâmicas de contaminação. A interação e ludicidade estão cada vez mais presentes nas obras de artes (como a já citada *Strawberry and cream*) e isso é um retorno das inspirações advindas do videogame: uma videoperformance realizada em VR (Realidade Virtual) ou uma videoinstalação que transpõe imagens interativas, realimentando-se num circuito de influências que tendem a só crescer. Assim como não existiriam os videogames contemporâneos sem as inspirações e experiências estéticas e lúdicas do vídeo (e do próprio cinema), podemos afirmar que uma significativa parcela da arte virtual e das artes eletrônicas contemporâneas não existiria sem os videogames, ao menos não da maneira que conhecemos.

²² No original: "Firstly, in the new media the act of aesthetic contemplation is replaced by immersion, which on the one hand disorients, and on the other creates a feeling of omnipotence, evident in the "user as demiurge" aspect of videogames. Secondly, hypertextuality does away with the distinction between the roles of author and spectator, generates confusion between various levels of expression, and destroys any sense of temporal depth. Thirdly, the visual takes over from the textual, and the virtual from the physical, destroying the distinction between real and imaginary. Lastly the "life on screen" wipes out the distinction between living and non-living, giving rise to a new form of fetishism" – Tradução minha.

2.3 PONTES E CONEXÕES ENTRE A NARRATIVA E A ESTÉTICA NO CINEMA E NO VIDEOGAME

O videogame sempre acompanha de perto os outros meios audiovisuais, principalmente o cinema. Em sua trajetória histórica, muitas vezes resgatou e mimetizou recursos de outras mídias (como visto no subcapítulo anterior), de modo que foi fundamental ao trazer “uma nova linguagem, uma nova expressão” (TUPY, 2013, p.55). Quando o videogame surgia nos anos 1970, o cinema também estava passando por novas adaptações de linguagem, na tentativa de se transformar para ser consumido nas telas menores das TVs. Os planos pensados em *superscope* pensados para a proporção de tela do cinema de 21:9 agora também precisavam ser pensados para o 4:3 das telas de 21 polegadas que a maioria das casas tinham. Era vital para o cinema não se limitar somente às salas de cinema, mas também focar nas salas de casa. Ter essas mídias ao alcance do uso doméstico, principalmente com o advento do VHS nos anos 1980, ajudou a encontrar também um lugar para o videogame e os computadores dentro do lar.

Os computadores também começavam a encontrar seus caminhos na indústria cinematográfica. Filmes como *Tron* (Steven Lisberger, 1982) e *O Último Guerreiro das Estrelas* (*The Last Starfighter*, Nick Castle, 1984) foram as primeiras produções de grandes estúdios a utilizarem computadores para a produção de efeitos especiais, através dos chamados CGIs (*computer-generated imagery*). Devido aos altos custos e o fato de os filmes não terem feito sucesso financeiro, os estúdios relegaram, durante muito tempo, os CGIs apenas como suporte de cenas mais importantes, e não em toda a narrativa.

Em 1990, o filme *O Segredo do Abismo* (*The Abyss*, James Cameron, 1989) ganhou o Oscar de Efeitos Visuais, com imagens que se aproximavam do fotorrealismo, mas geradas por computador. Efeitos de água, por exemplo, que nunca haviam sido trabalhadas daquela maneira pelo simples motivo da água ser difícil de manipular, agora ajudavam a criar um outro tipo de diegese, onde “eles nos mostram um mundo que não existe e usam esse mundo para contar uma história. O objetivo

do cineasta é atrair o público para este mundo e fazer com que o público suspenda sua descrença”²³ (APODACA e GRITZ, 2000, p. 4).

Houve então o salto tecnológico do CGI ser usado não apenas como suporte, mas também na criação de personagens tridimensionais em tela. O videogame acompanha essa tendência, na década de 1990, com a tridimensionalização de seus jogos. A narrativa cinematográfica agora poderia englobar novos mundos, novas linguagens e não se prender só ao que estava exposto no filme. Com isso, o videogame tomou novas proporções ao nascer esse novo eixo de profundidade gráfica e espacial, com os personagens criados pela tridimensionalidade se posicionando nesse novo universo digitalmente construído: “As narrativas desenvolvidas permitiram aos usuários mais botões e direcionais mais precisos, novos tipos de realizar ações (como pular, atirar, atacar a longa e curta distância)” (TUPY, 2013, p. 58.), com isso, os videogames foram ficando mais complexos e completos, mas também se aproximando muito das narrativas do cinema.

Toy Story (John Lasseter, 1995), foi um dos primeiros filmes a serem criados usando completamente a computação gráfica, enquanto os videogames já apresentavam ambientes completamente 3D computadorizados e renderizados²⁴ em tempo real como *Jumping Flash!* (Sony Computer Entertainment, 1995) e pré-renderizados como *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994), alguns anos antes, indicando que “o crescente compromisso com o desenvolvimento de narrativas em videogames tem caminhado junto a desenvolvimentos técnicos em animação por computador e poder computacional cada vez maiores”²⁵ (CICCORICCO, 2014, p. 225)

Nessa contaminação entre cinema e videogame, nascem então as *cutscenes*, que se definem como “uma sequência animada ou live-action não jogável em um videogame, geralmente empregado como um dispositivo de contar histórias, e

²³ No original: “they show us a world that does not exist, and use that world to tell a story. The goal of the filmmaker is to draw the audience into this world and to get the audience to suspend its disbelief” – Tradução minha.

²⁴ Renderização é o processamento de imagens, gráficos e texturas que podem ser incorporadas em um resultado final visual, feitas por um software, mas trabalhadas por um hardware potente. O produto final pode ser pré-renderizado, como o caso de filmes, e renderizado ao vivo, como o caso de videogames.

²⁵ No original: “The growing commitment to developing narratives in video games has gone hand in hand with technical developments in computer animation and ever-increasing computational power” – Tradução minha.

normalmente seguindo convenções estabelecidas de cinema”²⁶ (KLEVJER, 2014, p. 107). A *cutscene* ainda é vista como o principal meio de contar uma história em um jogo de videogame, ou seja, ela precisa interromper a interação do jogador para que ele possa assistir a um “filme”. As *cutscenes* não têm forma temporal própria: diferente dos filmes que podem se dividir entre curtas, médias e longas-metragens, elas não se baseiam em nenhuma regra, podendo durar alguns segundos ou até mesmo horas, principalmente quando se trata da resolução dos conflitos ou do final do jogo, e “levar a variações maiores ou menores no enredo e nos relacionamentos dos personagens”²⁷ (KLEVJER, 2014, p.7). Mesmo quando se aproximam do cinema, as *cutscenes* podem aparecer de diversas formas, desde uma construção narrativa em computação gráfica voluptuosa ou apenas meras caixas de texto, com alguma informação gráfica simples. As *cutscenes* geralmente realizam ações que não são possíveis de acontecer em cenários renderizados ao vivo, como cenas de ação ou diálogos com uma *mise-en-scène* mais complexa. Além disso, informações importantes da história do jogo são direcionadas para elas, num momento específico do jogo em que o jogador passa a ter uma participação passiva e só recebe as informações, sem a distração da interatividade.

As *cutscenes* então passaram a ser parte vital dos videogames, inclusive de direcionamento de marketing. A série de RPGs *Final Fantasy* já era conhecida por inserir sua história em contextos fantásticos fazendo uso de enormes *cutscenes*. Sua transposição para o 3D, na virada do milênio, fez com que algumas *cutscenes* fossem pré-renderizadas, em gráficos que até então só eram vistos no cinema de grande orçamento, trazendo uma qualidade superior (em termos estéticos e narrativos) para as *cutscenes*, enquanto o jogo normalmente se prendia a poucos polígonos, que ainda estavam distantes do fotorrealismo atual.

A saga *Metal Gear Solid*, criada por Hideo Kojima, é conhecida também pelas suas *cutscenes* de longa duração, principalmente no capítulo 4, *Metal Gear Solid 4 – Guns of the Patriots* (Konami, 2008). Apenas sua *cutscene* do final do jogo já dura 100 minutos, o tempo médio de um longa-metragem. Não é difícil de encontrar no YouTube vídeos como “*Metal gear solid 4 – The movie*” e “*Final Fantasy XIII – The movie*”

²⁶ No original: “A *cutscene* is a nonplayable animated or live-action sequence in a videogame, usually employed as a storytelling device, and typically following established conventions of cinema.” – Tradução minha.

²⁷ No original: “lead to larger or smaller variations in plotline and character relationships” – Tradução minha.

(figura 07), nos quais as pessoas reúnem as *cutscenes* do jogo sem a parte interativa e reeditam como um “filme” de várias horas. Com isso, as *cutscenes* também quebravam o contexto completo do jogo, tanto por serem distintas graficamente da parte jogável (graças à sua resolução gráfica superior), bem como por sua enorme duração, que muitas vezes desconectava o jogador.



Figura 07 – “Filme” de Final Fantasy XIII (2009)
Fonte: *Youtube.com*

Quando há extremos, sempre se abrem possibilidades para tentativas da desconstrução. Os criadores e desenvolvedores de videogame então tentaram criar novas formas de contar suas histórias sem se atrelarem aos recursos cinematográficos. O jogo de tiro em primeira pessoa *Half-life* (Valve Corporation, 1998), aproveita-se desse ângulo de visão para criar uma narrativa sem cortes, inspirados nos planos-sequências do cinema, mas sem deixar a interatividade de lado, apresentando as narrativas enquanto o jogador está interagindo com os objetos: no primeiro momento do jogo, o jogador se encontra em um vagão de um trem moderno quando uma gravação introduz e contextualiza aquele universo.

Houve também a criação dos QTEs (*quick time events*), “durante o qual o jogador deve responder rapidamente aos comandos do botão na tela para fazer a cena se desenrolar de uma certa maneira”²⁸ (KLEVJER, 2014, p.6). Esse tipo de *cutscene* visa dar algum tipo de controle para o jogador, mas geralmente é apenas um jogo de imitação dos botões que estão na tela que, se não apertados a tempo, geralmente levam ao fim de jogo. Essa escolha narrativa também pode ser problemática, pois leva a uma tensão que não pode ser bem quista por quem está jogando, pois nunca se sabe qual é uma *cutscene* normal ou uma que use QTEs, mas nos jogos de horror ela pode até elevar as tensões.

²⁸ No original: “during which the player must respond quickly to on-screen button prompts in order to make the scene unfold in a certain way” – Tradução minha.

Hidetaka Miyazaki em seus jogos prefere a economia de cutscenes: quanto menos, melhor. O universo é geralmente apresentado no início do jogo, contando um resumo de como tudo chegou a aquele ponto, em mundo que estão sempre parcialmente destruídos. A construção do personagem principal também é um dos recursos narrativos elementares, pois ele é criado como um ninguém, um protagonista silencioso, onde as ações importam mais do que a presença dos diálogos. O jogo sempre se refere ao jogador por um nome não pessoal, como “caçador”, no caso de Bloodborne, criando o aspecto de impessoalidade na narrativa, mas também produzindo o efeito do *roleplay* para se atuar diretamente naquele universo.

Muito se diz que os jogos de Miyazaki não têm história justamente pela redução de cutscenes, mas os mundos criados por Miyazaki são ricos em narrativa: o *lore* está espalhado em diversos recursos narrativos e de jogabilidade que serão melhor explorados nos próximos capítulos.

2.4 O VIDEOGAME SOB O VIÉS DE HIDETAKA MIYAZAKI

Quando comecei a planejar esse projeto de investigação sobre as obras de Miyazaki, pensava muito sobre como a autoria nos videogames estava sendo criada enquanto consumíamos esses produtos voltados às massas. Não existia ‘necessidade’ em se identificar autoria em produções que procuram atingir a maior quantidade de público e o maior retorno financeiro possível mas, em algum momento, a necessidade artística falou mais alto do que uma produção mecânica em massa de videogames. Cada vez mais criadores se fazem conhecidos do grande público e consolidando suas assinaturas e marcas autorais, como Cory Barlog, Neil Drunkmann, Hideo Kojima e Hidetaka Miyazaki.

Já pensava em investigar a obra de Miyazaki a partir da teoria de autor, já fixada nas áreas de pesquisa de cinema e audiovisual, quando me deparei com a obra de Madelyn Hoedt, o livro *Narrative Design and Authorship in Bloodborne* (Design Narrativo e Autoria em Bloodborne), já identificando e respondendo várias das minhas indagações iniciais. Contudo, é sempre válido pensar novas perspectivas a partir de obras tão frutíferas. Com isso, pensei em novos caminhos para as respostas das minhas questões propostas nesta pesquisa.

2.4.1 Repensando As Marcas Autorais Na Criação De Videogames A Partir Da Teoria De Cineastas

A Teoria de Cineastas é uma abordagem metodológica contemporânea que identifica a arte cinematográfica não somente como produto de uma criação artística de uma pessoa única, geralmente focalizado na responsabilidade da direção, como prega a Teoria de Autor, criada pelos franceses na já distante década de 1950. Para esta, a personalidade de uma obra cinematográfica é uma herança direta da criação do seu diretor, mesmo sabendo que “a dificuldade no uso da noção de autor, no caso do cinema, sempre foi esta: a multiplicidade das figuras que para a sua existência contribuem sem que se saiba em qual delas reconhecer o sujeito criador” (CUNHA, 2017, p. 17). Já a Teoria de Cineastas por outro lado, não foca nas reflexões que possam vir de uma obra depois de pronta e entregue ao público, mas sim leva em consideração a complexidade dos processos criativos e também do direcionamento do olhar para as responsabilidades de outras incumbências em um projeto audiovisual.

Apesar desta corrente teórica e metodológica ser utilizada primordialmente em um meio majoritariamente cinematográfico, adentramos nela para identificar a posição criativa que um criador de *videogames* teria, em especial o diretor da produtora *From Software*, Hidetaka Miyazaki, por meio dos seus processos criativos e também da multiplicidade de trabalhos exercidas pelas diversas funções envolvidas na criação de um jogo. Para isso, utilizamos o procedimento de revisão de literatura a partir de artigos que fundamentam os conceitos da Teoria de Cineastas e também faremos paralelos com obras cinematográficas e outros processos de criação, partindo do princípio de que os videogames também podem ser considerados obras audiovisuais contemporâneas.

Na análise de uma obra audiovisual²⁹, o comum é a investigação a partir do produto pronto e realizado, principalmente na Teoria do Autor, onde o foco é o reconhecimento de pontos de autoria no produto final, que seriam individualidades que identificam os trabalhos de cada diretor. Em um fator de importância, é a necessidade de reconhecimento da autoria no cinema, a ideia do diretor enquanto artista-criador e um reconhecimento do cinema como arte, como sistema de

²⁹ Uso aqui “obra audiovisual” para romper as amarras das teorias da exclusividade do cinema, aplicando-as às diversas obras audiovisuais, como videogames, vídeos etc., para evitar um foco restrito demais ao cinema.

pensamento, como uma experiência estética, mas essa concepção é muito restritiva ao ignorar as multiplicidades do se fazer uma obra audiovisual.

A Teoria de Cineastas não se configura como um embate à Teoria do Autor, mas sim como uma alternativa a “um caminho metodológico incomum no contexto das investigações no campo cinematográfico, pois busca a perspectiva teórica dos cineastas diante de seus atos artísticos criadores” (GRAÇA, BAGGIO e PENAFRIA, 2015, p. 21). A denominação “cineastas” engloba aqui as diversas funções que podem ser exercidas no fazer audiovisual, como diretor de fotografia ou diretor de som (que nesse caso até mesmo assimila várias subfunções como mixador, captador de som etc.), e, sob esta perspectiva, a Teoria de Cineastas vem também para dar o aporte necessário à teorização dos trabalhos desses profissionais, através do processo criativo – reconhecendo-os como pensadores sobre o fazer cinematográfico, alguém que propõe um pensamento a partir de imagens (e sons); a partir das práticas que as constroem.

A Teoria de Cineastas se firma na integração “dos procedimentos que o caracterizam, ainda que não fique de lado a possibilidade de o investigador construir um discurso mais ensaístico e, portanto, mais próximo do discurso que caracteriza os cineastas” (GRAÇA, BAGGIO; PENAFRIA, 2015, p. 22). Memoriais técnicos, realizados em trabalhos de conclusão de curso de graduação nas áreas audiovisuais, são um exemplo disso e podem vir a ser de grande fonte teórica para se entender processos e como posicionar teorias advindas dos processos das mesmas.

Em seu livro *As teorias dos Cineastas* (2004), o teórico Jacques Aumont introduz a ideia de que “outros artistas acreditam que a arte produz certos efeitos que só ela produz. Efeitos sensacionais e estéticos: o cinema sidera ou seduz seu espectador como nenhuma outra forma de arte” (AUMONT, 2004, p. 9). Essa especificidade da questão da produção cinematográfica também pode ser aplicada na construção criativa de um videogame. O videogame vem de uma cultura um pouco diferente do cinema no sentido de identificação autoral: existem pouquíssimos diretores que podem ser identificados e contextualizados a partir de um arcabouço como a Teoria do Autor. Talvez por ser uma arte nova, ainda é não usual do espectador comum saber identificar o autor de um jogo (inclusive por motivos de não ser algo tão rentável em termos de propaganda e divulgação mercadológica do mesmo).

Existem, no mercado de produção de videogames, renomados criadores, tais como Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Neil Drunkmann e o próprio Hidetaka Miyazaki, mas são pouquíssimas exceções em um mundo onde são produzidos milhares de jogos por ano.

É interessante notar como um extremo se mostra nesse mundo de criação de videogames: para ser notado como criador e sair de ser “mais um” da legião de trabalhadores existe uma necessidade muito maior da identidade do realizador se sobressair durante uma produção. A produção de jogos é frequentemente não-individualizada e realizada quase secretamente, a portas fechadas. Enquanto a Teoria de Cineastas, de acordo com Manuela Penafria (*apud* LEITES et al, 2020, p. 8), se define como “a academia pensar o cinema colocando-se ao lado do cineasta, olhando para o cinema a partir de quem faz cinema”, vemos que necessitamos aprofundar o direcionamento do olhar para os processos criativos envolvidos na concepção do filme mas, no caso dos videogames, muitas vezes esses processos ficam relegados a arquivos de empresas gigantes que não têm nenhum interesse em compartilhar esse conhecimento e pior, proíbem que os realizadores os façam.

Em companhias japonesas como a *Nintendo* existe uma cultura de sigilo muito forte. Em alguns casos beira o absurdo, como um jogo da linha principal da franquia *Pokémon* ter sido revelado ao público em fevereiro de 2021, previsto para ser lançado em janeiro de 2022 e o nome do diretor ser anunciado pouquíssimas semanas antes dessa data. Shigeru Miyamoto, junto com o designer geral do jogo Takashi Tezuka, só vieram falar abertamente sobre a concepção geral e produção criativa de *Super Mario Bros.* (1985) trinta anos depois do lançamento, em uma entrevista referente ao aniversário do jogo³⁰. Pela primeira vez apresentaram as folhas de projeto³¹ (**figura 08**), e comentaram sobre o processo de realização do jogo, mostrando imagens de arquivo nunca antes exibidas. Mesmo que a tecnologia citada concentre-se na esfera da produção, essa entrevista de menos de dez minutos é considerada fundamental para a visualização dos processos criativos de um videogame e também das hierarquias das funções criativas dentro da própria equipe, que são um pouco mais nubladas e confusas do que as funções de uma produção cinematográfica.

³⁰ Entrevista realizada para a divulgação do jogo *Super Mario Maker*, para WiiU em 2015.

³¹ Essas folhas de projeto foram criadas para dimensionar e projetar as fases do jogo. São de suma importância para representar os pixels que seriam programados na tela, facilitando o desenvolvimento.

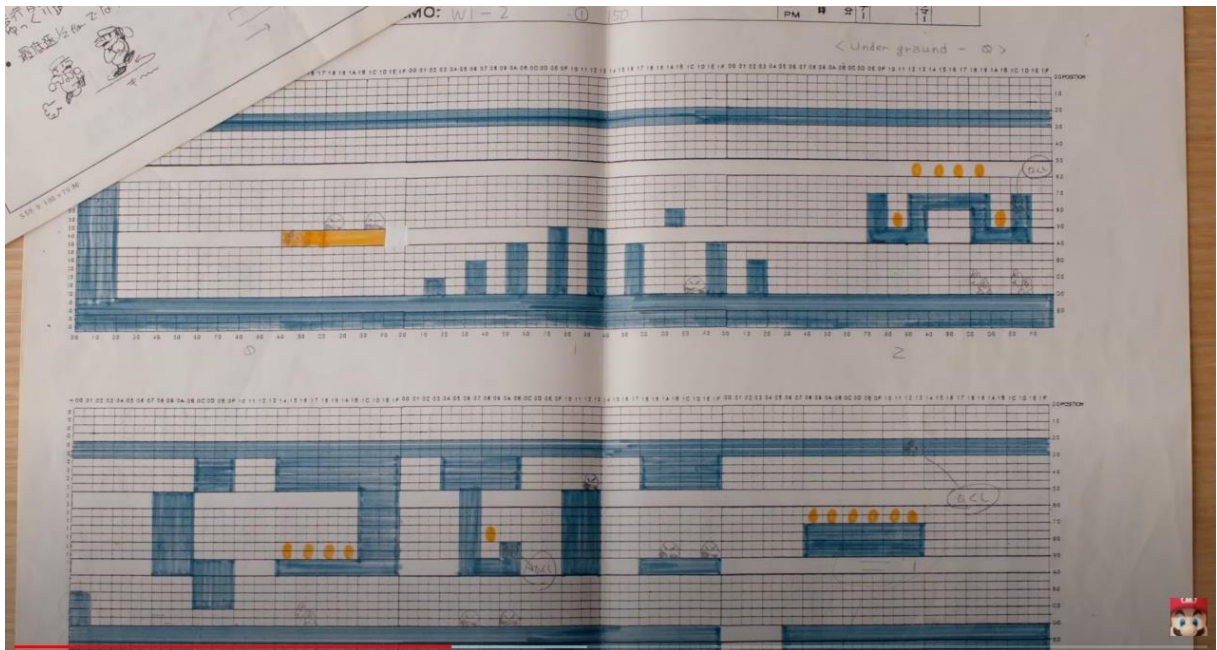


Figura 08 – Folha de projeto da fase 1-2 de Super Mario Bros.

Fonte: Vídeo de aniversário de 30 anos de Super Mario Bros. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=DLoRd6_a1CI

Esta questão do sigilo nos processos gerais vigora até hoje, mas com a popularização da internet e a criação de veículos de imprensa especializadas, agora existe uma abertura maior para o acompanhamento dos processos criativos após o lançamento do jogo, principalmente através de entrevistas com o diretor e os responsáveis pela equipe criativa, artística e técnica. Os artistas se sentem mais livres para citar referências e processos criativos sem grandes problemas, mas ainda ficamos presos a uma possível edição da entrevista de uma revista especializada ou da criação de guias que abordam parte dos processos de produção, sempre tendo uma barreira de interferência no processo direto de análise desse material.

No artigo sobre a abordagem geral da Teoria dos Cineastas, o trio de pesquisadores lista detalhadamente os métodos possíveis de análise das fontes para a implementação da teoria:

- 1) os filmes, num confronto direto, sem mediações nem apoio de outras leituras ou interpretações da obra que ofusquem essa relação direta;
- 2) uma leitura atenta, cuidada, aturada de todo o tipo de material escrito pelo cineasta desde livros, manifestos de exposição pública ou cartas que sejam a partilha de reflexões sobre a sua própria obra ou sobre o cinema;
- 3) entrevistas concedidas pelo cineasta ou seus depoimentos verificando o contexto dessas manifestações verbais;
- 4) a partir da filmografia cronológica, organizá-la ou

reorganizá-la classificando-a por gênero, por financiamento, por circuito de exibição ou outro critério; 5) filmes que nunca chegaram a ser realizados, mas sobre os quais existem documentos como roteiros/argumentos ou outro tipo de manifestação (GRAÇA, BAGGIO; PENAFRIA, 2015, p. 22).

Analisando cuidadosamente, em um exercício para a elaboração da inserção de Miyazaki na posição de “cineasta” (ou “criador de jogos”, o equivalente mais próximo de cineasta no contexto dos jogos eletrônicos), teríamos que flexibilizar um pouco essas metodologias para um aproveitamento melhor na classificação.

Diferente do cinema, o videogame é uma obra interativa – necessita diretamente a interferência do jogador – e as experiências que podem ser conquistadas são diferentes a cada interação, inclusive um mesmo jogador pode vir a ter uma experiência diferente a cada sessão de jogos. Nesse contexto, é importante fixar a definição do que é jogo, para distanciar do cinema em seus limites:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’ (HUIZINGA, 2000, p. 24).

No cinema existem alguns certos regramentos, mas no videogame a questão da interatividade é obrigatória, exercendo força direto na narrativa. No cinema, se você ficar parado, estático, a história continua, independentemente de qualquer ação do espectador, mas no videogame existe a necessidade de a interação para a narrativa avançar. Temos então o caso dos jogos do Miyazaki, em especial no jogo *Bloodborne*, onde ele faz “uso do gênero terror para criar uma interação fascinante entre narrativa, autoria e gênero”³² (HOEDT, 2019, p. 2).

O que justificamos aqui é o jogo como objeto por si só, assim como o filme, mas com as suas particularidades. Quando damos o primeiro *start* em *Bloodborne*, entramos de cabeça em um mundo horrífico, cheio de monstros, em uma narrativa já estranha até para os jogadores comuns. A história não é apresentada: você se encontra numa cama depois de uma transfusão de sangue e tem que enfrentar imediatamente um lobo sanguinário. Em lugar do que seria um tutorial para ensinar

³² No original: “*use of the horror genre creates a fascinating interplay between narrative, authorship and genre*” – Tradução minha.

as regras daquele jogo em videogames comuns, *Bloodborne* faz com que você “morra” e seja transportado para outro cenário, onde novos detalhes sobre a história serão apresentados. O que seria uma frustração em um jogo comum aqui se torna narrativa. Se o jogador for persistente e conseguir matar o tal lobo, ele segue sem ir para esse cenário novo, criando uma narrativa já um pouco diferente.

Essas relações esportivas e de jogabilidade são o cerne dessa análise: como diz Aumont, “um filme pode particularizar sua reflexão ao restringir não mais o objeto da pesquisa, mas as suas condições: ao se tornar claramente uma experiência” (AUMONT, 2008, p.31) – podemos aqui facilmente substituir “filme” por “videogame”, sem nenhuma perda conceitual. Outra ferramenta que temos nos videogames são os vídeos de *walkthrough*³³, onde podemos acompanhar as experiências de outros jogadores na obra, com comentários a partir do que ele joga. Seria uma maneira diferente de explorar o objeto, mesmo que contradiga a metodologia da Teoria dos Cineastas e seu pressuposto de não considerar a interferência externa na relação com a obra.

2.4.2 Hidetaka Miyazaki: Rastros Biográficos E Marcas Autorais

Nascido em Shizouka, cidade localizada no centro do Japão, Hidetaka Miyazaki teve uma infância pobre no final da década de 1970, e cresceu consumindo literaturas (muitas delas sobre folclore e mitologias japonesas e europeias) e mangás emprestados da biblioteca local, além de jogos de RPG de mesa, bem mais baratos que suas contrapartidas eletrônicas. Se formou em Ciências Sociais na respeitada Universidade de Keio, em Tóquio. A princípio ele se empregou em uma companhia de Tecnologia da Informação, mas adentrou na desenvolvedora de games *From Software*, pois era uma das únicas empresas que estavam contratando pessoas sem experiência. O jogo *Ico* (*Ico Team*, 2001) foi sua primeira inspiração: “aquele jogo me despertou para as possibilidades do meio”, diz Miyazaki. “Eu queria fazer um eu mesmo”³⁴ (MIYAZAKI, 2015, p.1). Culturalmente no Japão, quando você começa uma carreira, você tem que segui-la a vida inteira, mas “para Miyazaki mudar de carreira e,

³³ Geralmente são canais do *YouTube* ou da *Twitch* onde jogadores jogam o jogo do começo ao fim, acompanhados (ou não) por uma plateia interativa via chat.

³⁴ “No original: “That game awoke me to the possibilities of the medium.” “I wanted to make one myself.” – Tradução minha.

em 10 anos, se tornar presidente da empresa (*From Software*) – isso é inédito no Japão. É inspirador”³⁵ (KODAKA, 2015, p.1), diz Ema Kodaka, editora dos roteiros de Miyazaki, para o jornal *The Guardian*.

Começou sendo programador no jogo de tiro em terceira pessoa com mechas³⁶, *Armored Core: Last Raven* (*From Software*, 2004) e no ano seguinte já entrou no papel de diretor para as sequências *Armored Core 4* (2006) e *Armored Core: For Answer* (2008), quando viu uma oportunidade de trabalhar em algo que ele apreciava: jogos de fantasia. *From Software* trabalhava no sucessor espiritual da série *King’s Field* (1994 – 2001), um RPG em primeira pessoa que foi um dos primeiros sucessos da produtora nos anos 1990. O jogo era *Demon’s Souls*, um RPG baseado em fantasia medieval que emulava a ambientação da série *King’s Field*, passava por uma imensa crise de desenvolvimento. “Foi uma perfeita oportunidade para Miyazaki: ele poderia transformar o jogo no que ele quisesse, e porque as expectativas pelo jogo eram já baixas, haveria pouca retaliação se não desse certo” (KILLINGSWORTH e MACDONALD, 2016, p. 140).

Demon’s Souls foi lançado inicialmente no Japão e depois foi descoberto pelo resto do planeta, adquirindo um status de *cult*, pois o game já carregava as primeiras características autorais de Miyazaki. Devido a baixa tiragem e a exclusividade de ter sido publicado em apenas um console, o *Playstation 3*, a *From Software* rapidamente liberou a produção da sequência: *Dark Souls* (2011), sendo desenvolvido agora para diversas plataformas, visando atingir um público maior.

Em *Dark Souls*, somos um avatar chamado *Chosen Undead* (o morto-vivo escolhido), que acorda no reino de *Lordran*, um mundo que foi criado pelo fogo e agora a função do jogador é reacender (ou não, dependendo da escolha no final do jogo), essa chama. O jogo teve duas sequências (2014 e 2016), sendo que apenas o terceiro jogo foi dirigido por Miyazaki já que, durante o desenvolvimento da primeira sequência, estava ocupado dirigindo o RPG de ação *Bloodborne* (2014).

Bloodborne fugia da ambientação medieval e ia para uma época semelhante à Era Vitoriana do século XIX, mas com fortes elementos do horror, bem mais que as obras anteriores. Depois de *Bloodborne*, Miyazaki voltou-se novamente para a cultura

³⁵ No original: “For Miyazaki to change career and, within 10 years, become company president – that’s unprecedented in Japan. It’s inspiring.” – Tradução minha.

³⁶ *Mecha* é uma abreviação de *mechanical*, um gênero de ficção-científica onde robôs gigantes tecnológicos são controlados por pessoas, geralmente emulando funções humanoides, mas fundidos com carros, armas e espadas de laser.

oriental com *Sekiro: Shadows die twice*, jogo de ação ambientado no Japão da era Sengoku, no século XV, mas sem deixar as características incorporadas nos trabalhos anteriores, como a forte influência em mitologias e folclores. Sua última obra foi lançada em março de 2022: *Elden Ring* traz de volta a fantasia medieval, mas agora com inspirações na mitologia nórdica e também uma parceira com G.R.R. Martin, o criador de *As Crônicas de Gelo e Fogo* (2001), na construção do mundo das Terras Intermédias (*The Lands Between*), onde o jogo se passa. Em maio de 2014, após o sucesso do lançamento de *Bloodborne*, tornou-se presidente da empresa, cargo que ocupa até hoje, dividindo-o ainda com as suas funções de diretor de jogos.

Algumas características são fundamentais nos jogos de Miyazaki. Todos compartilham de uma chamada “dificuldade elevada”, sendo esta a primeira característica que vem à mente quando as obras de Miyazaki são citadas. Essa sensação pode ser fixada pois, ao invés de um simples *game over* (fim de jogo) ao qual os jogadores estão acostumados, a tela de “YOU DIED” (você morreu) aparece na tela (**figura 09**), em caixa alta e em vermelho, ao menor erro que custe a “vida” do jogador, para fixar psicologicamente esse erro: isso ocorre sempre que um jogador perde uma vida inteira sendo atacado por um inimigo, caindo de um lugar alto ou sendo atingido pelas inúmeras armadilhas que povoam o ambiente.

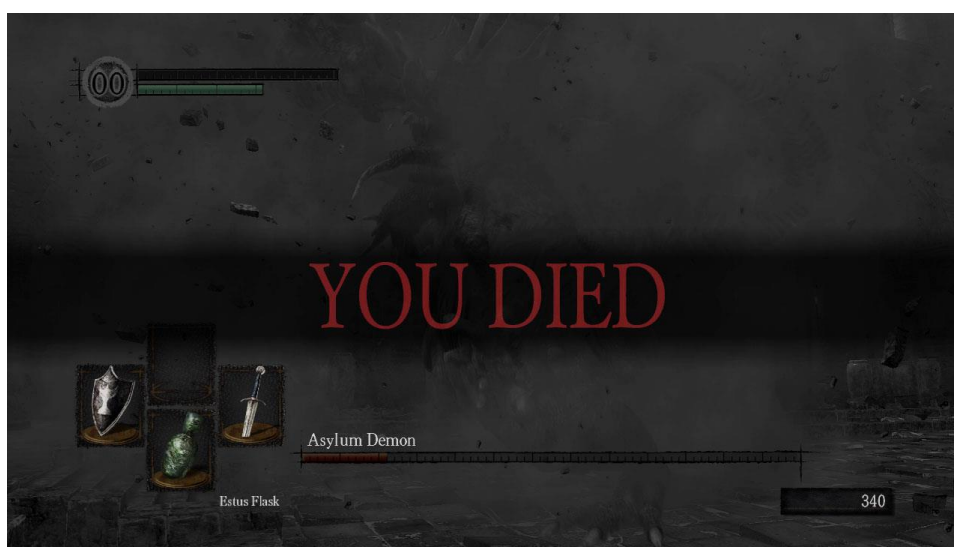


Figura 09 – A tela de “game over” de *Dark Souls* (2011)

Fonte: *Printscreen* do jogo.

A morte está inscrita no código do jogo. Após o fracasso, o videogame se reformula constantemente, dá lugar à repetição e, com ela, diferentemente, o conserto de erros. Oferece uma nova oportunidade,

a reparação da própria morte. Dessa forma, por meio da repetição, o videogame permite reparar o passado, tornando-se um ritual restaurador³⁷ (TORRES, 2017, p. 4).

Com isso o jogador, ao revisitar seu erro, começa a prestar mais atenção na ambientação geral, procurando itens e inimigos, além de apurar os reflexos para que os erros não se repitam. Isso está bem intrínseco nos mundos que Miyazaki cria. “Conforme mostrado em várias entrevistas, a abordagem de Miyazaki para o design concentra-se na agência do jogador e em seu papel na exploração dos jogos e seus mundos”³⁸ (HOEDT, 2019, p. 5). Nessa citação Madelon Hoedt já cita, indiretamente, a importância das entrevistas para a construção em um estudo dos games. Seu livro faz uma análise geral sobre a construção narrativa em *Bloodborne* e também da significação da marca autorial do Miyazaki na construção dessa narrativa.

Em uma de suas entrevistas ele cita a importância do conceito utilizado em *Bloodborne*:

Em primeiro lugar, em relação a ‘explorar o desconhecido’, queríamos tornar divertido explorar os ambientes, mas não estamos limitando apenas a isso. Estamos usando a frase para se aplicar a uma gama mais ampla de conceitos. Por exemplo, isso se aplica tanto ao cenário quanto à história. Queremos criar um espaço misterioso para os jogadores explorarem³⁹ (MIYAZAKI, 2014).

Uma vez que ele cita o “explorar o desconhecido” já tomamos consciência do que ele pretende atingir na construção do mundo do jogo. É uma informação importante para notar que a metodologia e a jogabilidade implantada não é obra do acaso, mas sim objetivamente pensada.

Ainda no desenvolvimento de *Demon’s Souls*, espelhando-se em uma experiência que teve na vida real, Miyazaki ficou com o carro preso em uma estrada com neve junto com vários motoristas. Um motorista, com um carro maior, conseguiu

³⁷ No original: “La muerte se inscribe en el código del juego. A partir del fallo el videojuego se reformula constantemente, da lugar a la repetición, y con ella, a la diferencia, la reparación del error. Ofrece una nueva oportunidad, se posibilita la reparación de la propia muerte. De esta forma, a través de la repetición, el videojuego permite reparar el pasado, deviene en ritual reparador” – Tradução minha.

³⁸ No original: “As displayed in numerous interviews, Miyazaki’s approach to design focuses on player agency and on their role in the exploration of the games and their worlds” – Tradução Minha

³⁹ No original “First, in regards to ‘exploring the unknown’, we wanted to make it fun to explore the environments, but we’re not limiting it to just that. We’re using the phrase to apply to a broader range of concepts. For example, it applies to both the setting and story, too. We want to create a mysterious space for the players to explore” – Tradução minha.

empurrar os carros presos e liberá-los, fazendo com que as pessoas pudessem seguir em segurança. Essa experiência onde pessoas desconhecidas se ajudam em um senso de comunidade foi onde “Miyazaki sentiu que esse tipo de conexão era o encaixe temático perfeito para o tipo de jogo que ele e a equipe da *From* estavam desenvolvendo”⁴⁰ (KILLINGSWORTH; MACDONALD, 2016, p. 27).

Criou-se então um sistema de multijogador onde as pessoas poderiam deixar mensagens no chão, com palavras pré-definidas de um vocabulário, que poderiam utilizar de maneira boa ou ruim, e essas mensagens que poderiam levar a lugares escondidos ou a morte. Esse senso de coletividade foi fundamental na construção da comunidade de fãs que consomem as obras de Miyazaki. Em jogos mais recentes como *Elden Ring* (2022), chega-se a criar um novo vocabulário próprio ou até memes, como aquele em que, por algum motivo não muito claro, os jogadores estavam chamando as tartarugas do jogo de cão (**figura 10**), criando todo um novo *lore* e rendendo até artes de fãs (*fan art*) sobre o assunto.

O senso do avatar não-pessoal faz com que o jogo trabalhe como se fossem diversos universos paralelos, que podem ser conectados pelas informações compartilhadas online pelos jogadores. Além disso, existe a possibilidade da coparticipação multijogador: os jogadores podem se ajudar derrotando um chefe juntos ou podem invadir outros jogadores simplesmente para atrapalhar, situação que mostra que o “potencial em que qualquer pessoa pode ser um amigo ou inimigo é claramente algo que fascina Miyazaki”⁴¹ (KILLINGSWORTH; MACDONALD, 2016, p. 27).

As entrevistas concedidas por Miyazaki são de suma importância nesse processo pois temos pouquíssimos registros de reflexão do autor sobre suas obras. Se elas existem, não devem vir a público há vários anos, devido ao já citado sigilo estabelecido contratualmente com a empresa fabricante. O número de entrevistas é restrito e algumas informações também não são compartilhadas, mas elas são de extrema importância para uma localização de temáticas e referências usadas, principalmente no processo criativo.

⁴⁰ No original: “Miyazaki felt that this type of connection was the perfect thematic fit for the game that he and the team at from had in development” – Tradução minha.

⁴¹ No original: “The potential for any person to be a friend or enemy is clearly something that fascinates Miyazaki”. – Tradução minha.



Figura 10 – O sistema de mensagens de *Elden Ring* (2022)

Fonte: *Printscreen* do jogo.

Existe uma forte comunidade empenhada na tradução desses materiais, principalmente pela enorme quantidade de material disponível exclusivamente em língua japonesa, com conteúdos importantes que poderiam ficar perdidos em uma tradução superficial.

A análise da cronologia de trabalhos se faz fundamental na obra de Miyazaki, é o principal objeto para perceber e analisar as suas experimentações para a criação de um subgênero total dentro da linguagem dos videogames, onde sua visão “é uma forte influência em todos os aspectos do produto final, incluindo design visual, jogabilidade e conteúdo narrativo”⁴² (HOEDT, 2019, p. 4). Conseguimos visualizar esse conceito analisando o único jogo desse subgênero que não foi dirigido por Miyazaki, *Dark Souls II*: com uma narrativa mais direta e um design de fases não tão inspirado, como o uso reciclados de inimigos e os chefes de fases que não se conectavam tematicamente com o universo do jogo, principalmente no primeiro jogo, que foi dirigido por Miyazaki. Os jogadores imediatamente sentiram falta do toque de Miyazaki na composição geral do jogo, uma vez que, “conhecido por sua influência e envolvimento em cada aspecto do design do jogo, ao mesmo tempo, Miyazaki deixa

⁴² No original: “is a strong influence on all aspects of the final product, including visual design, gameplay, and narrative content” – Tradução minha.

um grande papel para jogadores no processo de construção de significado”⁴³ (HOEDT, 2019, p. 194).

Essa construção de significado vem através das concepções da construção de referências criadas a partir da ligação do jogador com o conteúdo. Miyazaki, por exemplo, evidencia em suas entrevistas referências diretas de outras obras em seus jogos, como, por exemplo, quando ele fala que, em *Bloodborne*: “Eu queria transmitir uma atmosfera semelhante ao *Drácula* de Bram Stoker”⁴⁴ (MIYAZAKI, 2014). A referência é evidente para quem conhece a obra literária ou até mesmo o longa realizado por Francis Ford Coppola em 1992, mas o importante aqui não é só citar ou evocar, mas apontar a importância dessa referência na construção de um universo próprio dentro de um jogo.

Em *Dark Souls*, Miyazaki conseguiu trabalhar melhor a ambientação do que em seu trabalho anterior, *Demon's Souls*. *Demon's Souls* era um jogo dividido por fases, seguindo a linguagem de jogos como o primeiro *Super Mario Bros*. Cada fase era criada uma ambientação. Na primeira fase era em um castelo medieval tomado por esqueletos e outros seres, na segunda já somos transportados para uma mina com uma forja gigante etc. em *Dark Souls* ele conseguiu criar um mundo coeso e interligado, onde o jogador tem uma progressão natural e não-linear, conceitos que foram se complexificando nos jogos seguintes.

Uma das características mais marcantes de *Bloodborne* é a falta de linearidade e de posicionamento do jogador: não há mapas no jogo e você tem que investigar os caminhos para descobrir como progredir. As informações podem estar em lugares não usuais como áreas secretas, *NPCs* (Non-playable Characters, personagem que servem de apoios) escondidos ou que só passam informações depois de certo número de interações ou mesmo descrições de itens são fundamentais para o entendimento da história, coisa não-costumeira na maioria dos jogos eletrônicos, nos quais “o resultado é uma narrativa que é tão enigmática quanto convincente e que desde então se tornou sinônimo da marca *FromSoftware*”⁴⁵ (HOEDT, 2019, p. 5). O rosto da empresa virou o rosto do seu principal criador.

⁴³ No original: “known for his influence and involvement in each aspect of a game's design, at the same time, Miyazaki leaves a large role for players in the meaning-making process” - Tradução minha.

⁴⁴ No original: “Yeah. To start off I wanted to convey a similar atmosphere to Bram Stoker's *Dracula*” – Tradução minha.

⁴⁵ No original: “the result is a narrative that is as cryptic as it is compelling, and which has since become synonymous with the *FromSoftware* brand.” – Tradução minha.

Muitos diretores de videogames são receosos ao se arriscarem nessa referenciação, por exemplo, mas essa falta de medo de citar é uma das características mais marcantes da obra do Miyazaki, como ele fala na entrevista já citada sobre o projeto de *Dark Souls II* ter sido independente e feito por outra equipe a qual ele não tinha supervisão ou quando ele fala que o nascimento do primeiro jogo da série (*Demon's Souls*) foi a partir de uma exigência da *Sony Computer Entertainment* em querer um jogo parecido com *The Elders Scrolls IV*, que estourou em 2006 (MIYAZAKI, 2014). A quantidade de entrevistas e o tipo de informação que elas trazem são relevantes a um processo geral de análise. Este é só um exemplo, mas são diversas as motivações para investigar a fundo esses conteúdos que resultam em uma influência direta na criação da obra. Essa influência é resultado direto de processos criativos que podem ser observados nesse conjunto de informações obtidas por esses canais, fundamentalmente nos aprofundamentos que podem ser obtidos pela implantação dessas metodologias, repensando a Teoria de Cineastas para o contexto dos videogames.

Miyazaki é um ótimo exemplo para a implantação da teoria dos cineastas nos videogames, não somente pela disponibilidade em dar entrevistas com informações pertinentes, mas também por propor uma relação bastante inovadora do espectador com o jogo, em uma experiência estética e lúdica diferenciada, na qual Miyazaki não subestima seu jogador, mas o inclui ativamente no processo de construção narrativa.

Entre outras marcas autorais de Miyazaki, podemos citar o uso inovador das *cutscenes*. Se nos moldes clássicos dos videogames, elas são sequências não-jogáveis, em *live action*, que apresentam o universo narrativo (*diegese*), ou servem para fazer a trama avançar, nos jogos de Miyazaki, as *cutscenes* funcionam de modo diferente: enigmáticas e de caráter mais atmosférico que narrativo, elas revelam pouco da trama, fazendo com o que o espectador procure outros meios para se aprofundar no universo do jogo.

Entre esses meios que permitem obter maiores informações sobre a trama, incluem-se consultas às descrições de itens (armas, escudos e vestimentas) encontráveis em determinados cenários, bem como interações e diálogos com personagens escondidos, espalhados pelo jogo, e a presença de recados e mensagens previamente deixados no chão por outros jogadores. Ou seja, a lógica das *cutscenes* em Miyazaki está mais ligada à fragmentação e não-linearidade do cinema

moderno e contemporâneo do que aos moldes clássicos que são comuns na quase totalidade dos videogames.

Outro elemento inovador nos games de Miyazaki, relacionado aos usos do horror, vem na forma como a tensão é construída a cada situação apresentada. Em seus jogos, marcados pela presença do *body horror*, a tensão vem tanto do choque visual e sonoro de ambientes e personagens ao mesmo tempo repulsivos e fascinantes (o que nos remete ao universo literário de H.P. Lovecraft), quanto pela falta de habilidades que o jogador precisará desenvolver, como a destreza manual, a capacidade de decorar algumas sequências de movimentos dos oponentes ou mesmo de antecipá-los, de modo que essa tensão também tem uma forte dimensão física. Para vencer, em *Bloodborne*, *Sekiro* ou *Dark Souls*, tem que se morrer muitas vezes: é um aprendizado por repetição para que se possa superar o grau de dificuldade cada vez mais alto a cada nova situação ou fase apresentada.

Especificamente em *Bloodborne*, o grau de dificuldade está vinculado diretamente à contagem (score) de insights, que são as visualizações de aparições grotescas (situações e criaturas) com as quais o jogador se depara. À medida que essa contagem sobe, passa-se a enxergar, na tela, novos elementos (cada vez mais aterrorizantes e repulsivos), antes ocultos. Quanto mais *insights*, mais difícil se torna o desafio. Se um jogador retorna a um cenário anterior com uma contagem mais alta, ele verá coisas e ameaças que não havia visto antes. É o contrário do voyeurismo tradicional do espectador/jogador de horror, no qual quanto mais tempo se gasta observando, maiores são as chances de se ganhar. Aqui, o ideal é ver menos, lutar em cada vez menos tempo, e aproveitar as possíveis mensagens deixadas por outros jogadores para conseguir derrotar o adversário.

Uma última marca autoral que podemos destacar aqui é a preferência pelo grotesco, fundamental para o diálogo que Miyazaki estabelece com o universo do horror, especialmente no subgênero *body horror*. Falaremos de modo mais aprofundado sobre o diálogo de Miyazaki e dos videogames em geral com as estéticas e narrativas do horror no próximo capítulo.

3 ESTÉTICAS E NARRATIVAS DO HORROR NOS VIDEOGAMES

Uma das estruturas da composição dos seres horrendos é a fusão. No nível físico mais simples, isso muitas vezes suscita a construção de criaturas que transgridem distinções categóricas como dentro/fora, vivo/morto, inseto/humano, corpo/máquina, e assim por diante... Uma figura de fusão é um composto que une atributos considerados categoricamente distintos e/ou discordantes do esquema cultural das coisas, de modo não ambíguo, numa entidade espaço-temporal discreta.
(CARROLL, 1999, p. 64)

3.1 A ESTÉTICA CORPÓREA DO *BODY HORROR*

O filósofo Noel Carroll (1999) define o horror que nasce a partir das formas artísticas e midiáticas como “horror artístico”, diferente do horror do choque que uma pessoa tem ao ver imagens fortes de um desastre na televisão, que ele chama de “horror natural”. Esse horror artístico é desenvolvido a partir da literatura e pintura do século XIX e se consolida no século XX com filmes, quadrinhos, revistas especializadas e, não obstante, os videogames. No horror, podemos esperar um gênero que será “identificado como narrativas e/ou imagens (no caso das belas-artes, do cinema etc.) que têm como base provocar o afeto de horror no público” (CARROLL, 1999, p. 30), sendo esse afeto gerado historicamente, pelas “emoções que as obras desse tipo são destinadas a gerar” (idem, 1999, p. 30). Ele carrega o sentimento de deslocamento de tempo e espaço, para um universo consistentemente distinto do nosso, pois o “diferente” cria diretamente o receio, com as respostas espectatoriais inerentes às replicadas na obra, além dos estímulos sonoros e visuais – e também de uma memória sensória e afetiva acerca dos medos e ansiedades de cada um.

Muitas dessas aproximações com o horror vêm com o sentimento de curiosidade e mistério, principalmente acerca das diferentes realidades que esse cinema apresenta, com Carroll ressaltando a paixão que vem do horror e o modo como nós espectadores somos maleáveis a essas influências, que modificam nossas percepções do mundo. O filósofo português José Gil, em seu livro *Monstros*, concebe essas mutações como elementos de monstruosidade florescendo não só no nosso corpo, mas nas nossas ideias, como uma deformidade:

Um monstro é sempre um excesso de presença. Que a anomalia seja um corpo redundante ou a que faltem órgãos é necessariamente marcado por um excesso. O monstro combina os elementos de que é formado de tal maneira que a sua imagem contém sempre mais substância que uma imagem vulgar (GIL, 2008, p. 75).

3.1.1 Conceitos Acerca Do *Body Horror*

O horror corpóreo é um subgênero do horror que começou a despontar no final dos anos 1970, marcado pelas experimentações dos filmes de zumbis e pelos trabalhos de alguns diretores como o estadunidense John Carpenter e o canadense David Cronenberg, seguindo uma linhagem de obras literárias e audiovisuais que, desde o século XIX, discutem a alteração do corpo humano com efeito monstruoso, como *Frankenstein* de Mary Shelley. Também conhecido pelo termo em inglês *body horror*, a principal característica do horror corpóreo é que ele parte de um imaginário fortemente dominado pela biotecnologia, em que coexistem “híbridos monstruosos, mutações e doenças que se manifestam como deterioração física e comportamental; metamorfose; e zombificação”⁴⁶ (CRUZ, 2012, p.161). Para Ronald Cruz, é um tipo de horror que “aprecia a destruição da forma orgânica a ponto de uma insignificância evolutiva não natural”⁴⁷ (idem, p.167-168). Visceras à mostra, excessos de sangue, secreções, feridas, a presença de deformidades proeminentes e corpos em decomposição ou com mutações físicas que revelam a materialidade de sua organicidade são bastante presentes na diegese do *body horror*.

O autor afirma que a força desse subgênero vem da maneira como contraria o que se considera normal em termos de anatomia e funcionamento das espécies biológicas, rompendo, segundo Lucy Taylor (2018), com expectativas humanas arraigadas acerca de simetria e proporções lógicas que, por reflexo nos assustam, como uma mão humana com seis dedos. A estranheza vem do diferente e somos atraídos diretamente pra isso, com um senso de curiosidade, um corpo estranho que nasce a partir de uma ideia ou um sentimento. Não é à toa que monstros como Jason ou Freddy Krueger são fisicamente feios, com seus rostos derretidos e deformados. É um horror que nasce dos excessos.

⁴⁶ No original: “*monstrous hybrids; mutations and diseases that are manifested as physical and behavioral deterioration; metamorphosis; and zombification*”. – Tradução minha.

⁴⁷ No original: “*it relishes the destruction of the organic form to the point of unnatural evolutionary insignificance*.” – Tradução minha.

Linda Williams (1991) lista o horror como um dos três gêneros do corpo, sendo os outros o melodrama e a pornografia. Vindo de excessos corpóreos, esses gêneros resultam em fluidos diretamente produzidos pelo corpo, como a lagrima, vômitos ou a ejaculação, todos baseados em um excesso de uma construção fantástica a partir de sensações básicas. Segundo a autora, “Freud introduziu o conceito de ‘fantasia original’ para explicar a função mítica das fantasias que parecem oferecer repetições e ‘soluções’ para os principais enigmas que a criança enfrenta”⁴⁸ (WILLIAMS, 1991, p. 10), e essas fantasias seriam prolongações de desejos, os mais básicos do comportamento humano. Penso isso na curiosidade inerente do ser humano em observar a violência, já que em acidentes de carro sempre formam uma fila de curiosos, principalmente quando há vítimas. Essa curiosidade vem de tentar conhecer o interior do funcionamento humano, o que está dentro da casca externa, e o horror corpóreo vem se manifestar onde há uma tentativa desse interior se exteriorizar. O gênero de horror firma-se nessa curiosidade, principalmente quando essa manifestação se aproxima de um conceito de morte ou do pós-vida: um fantasma não pode ser um ser espectral por si só, ele tem que ter uma matéria orgânica que explique seu excesso, como o ectoplasma em uma manifestação física de um fluido. Sendo assim, os gêneros (o horror, assim como o melodrama e a pornografia) baseiam-se em repetições dessas características, gerando até uma rejeição pela exposição de materiais considerados de mau gosto ou grotescos, expondo uma certa “persistência dos problemas que abordam”; mas eles “também prosperam em sua capacidade de reformular a natureza desses problemas”⁴⁹ (WILLIAMS, 1991, p. 12) – principalmente na questão feminina, frequentemente abordada no *body horror* japonês.

Carroll (1999) apresenta a estrutura narrativa de *enredo do extrapolador*, baseada em contos de H.P. Lovecraft, que trata da atração de um conhecimento proibido, ou de uma compreensão além da capacidade humana. Geralmente um cientista ou um pesquisador tem acesso a algum conhecimento desconhecido e complexo, de origem científica ou mágica, que é testado e, a princípio, tem resultados, mas logo fica evidente que a experiência deu errado. O resultado é sempre um ser

⁴⁸ No original: “Freud introduced the concept of “original fantasy” to explain the mythic function of fantasies which seem to offer repetitions of and “solutions” to major enigmas confronting the child.” – Tradução minha.

⁴⁹ No original: “on the persistence of the problems they adress; but genres thrive also in their ability to recast the nature of these problems.” – Tradução minha.

com características monstruosas, que age conforme aparenta ser externamente, matando e mutilando vítimas, tendendo a atacar entes queridos do cientista, o que faz com que este caia em si e enfrente o monstro – de modo que “o tema subjacente do enredo de descobrimento complexo é muitas vezes a existência de mais coisas entre o céu e a terra... que deveria ser deixado aos deuses (ou a quem for)” (CARROLL, 1999, p. 173).

A estrutura apresentada por Carroll funciona como 1) o personagem enfrenta um problema ou tem uma questão de resposta impossível, geralmente relacionado à morte, 2) o personagem encontra uma solução através de algo de origens obscuras ou de tabus que não deveriam ser incomodados, 3) o personagem resolve momentaneamente o problema apresentado no item 1, mas logo é evidente que essa mistura entre o real e o obscuro e o desconhecido não dá certo, resultando na criação de um monstro que foge da compreensão humana, o corpo de um monstro sendo formado, 4) confronto com o monstro, no qual ele extermina a ameaça mas, se o resultado não for a morte, gera uma seqüela permanente.

Essa estrutura é usada diversas vezes no cinema, e uma das mais marcantes foi realizada por David Cronenberg em *A Mosca* (*The Fly*, 1986), *remake* do filme *A Mosca da cabeça branca* (*The Fly*, Kurt Neumann, 1958), onde acompanhamos um cientista tentando realizar um experimento de teletransporte (transferência de matéria) – um antigo sonho das ficções-científicas, que é o de superar o espaço-tempo, herança da popularização da teoria da relatividade por Albert Einstein. O cientista decide experimentar o aparelho por conta própria, mas não conta com as variáveis de entrar um inseto no aparelho junto. Enquanto no filme de 1958 a transformação é imediata, Cronenberg investe no *body horror* e constrói uma transformação gradual, mas extremamente nojenta. Muito mais eficiente que apenas um choque, são vários choques, numa utilização do grotesco, a partir da carne exposta e muitos fluidos. Variando um pouco a estrutura do enredo do extrapolador, aqui o protagonista é o próprio monstro, nascido de sua ansiedade e ganância, cujo destino não permite mais retorno e o castigo mais leve é a morte, como alternativa a ter que se manter em dor e agonia eterna. Ao final, o monstro é destruído, mas a imagem e o choque ainda estão marcados naqueles que estavam em sua volta e também na mente no espectador.

Philip Brophy afirma que cineastas como David Cronenberg, que trabalham com o horror corpóreo, adotam um “modo de mostrar em vez de descrever o que está

fortemente ligado à destruição do corpo⁵⁰ (BROPHY, 1986, p.8)⁵¹. Isso estaria ligado a testar todos os limites do corpo, à questão do confronto com o desconhecido e do medo da descoberta, através de um imaginário perverso e o uso estético do *body horror* como autoria, resultado de um inconsciente basicamente moldado por temores e pesadelos, aqui ativado simplesmente pelo pensamento da *possibilidade* de encontrar um desconhecido tão absurdo que seria capaz de fazer nosso corpo poderia se desintegrar instantaneamente.

No Japão, o horror também nasce de deformidades:

Traçando de volta as primeiras décadas do século XX, o horror japonês moderno teve tremendo impacto na cultura popular, introduzindo muitas tendências que são amplamente aplicadas em narrativas de terror contemporâneas. O hibridismo muitas vezes nativo da estetização japonesa é um elemento influente que encontrou aceitação generalizada nos gêneros de terror. Isso inclui classificações de fantasmas como o *yurei* e monstros como o *yōkai*, tentáculos eróticos ou a situação do indivíduo que sofre na sociedade moderna e industrial (BERNS; BHATTACHARJEE, 2021, p. 1).⁵²

Na virada do século XIX para o XX, o pesquisador Lafcadio Hearn conseguiu catalogar algumas das mais famosas histórias do folclore japonês e apresentando para o ocidente alguns conceitos, que tem como base o xintoísmo e o budismo, vinculados a uma forte mitologia (BALMAIN, 2008, p. 22). Os *Yurei* são monstros que, em algum momento, eram humanos normais (em grande maioria mulheres) que acabaram se deformando por passarem por momentos traumáticos em sua vida – como *Yotsuya Kaidan*, a clássica história do marido que quer se livrar da esposa atual para ficar com outra, adaptado inúmeras vezes em diversas mídias. Antecipando o que seria o horror corpóreo anos depois, a história apresenta uma vítima que, ao ser

⁵⁰ Acredito que essa afirmação também pode ser aplicada à visualidade dos jogos de Miyazaki. Lucy Taylor ressalta ainda que o lugar desse tipo de horror estaria situado no cruzamento entre fascinação, curiosidade e repulsa – outro ponto de proximidade com a estética de jogos como *Bloodborne*, *Dark Souls* e *Sekiro*.

⁵¹ No original: “*It is this mode of showing as opposed to telling that is strongly connected to the destruction of the Body*” – Tradução minha.

⁵² No original: “*Tracing back to the early decades of the twentieth century, modern Japanese horror have had tremendous impact on popular culture, introducing many trends which are widely applied in contemporary horror narratives. The hybridity that is often native to Japanese aestheticization is an influential element that has found widespread acceptance in the genres of horror. These include classifications of ghosts as the yurei and monsters as the yōkai, tentacle erotica or the plight of the suffering individual in modern, industrial society*” – Tradução minha.

envenenada pelo marido por um creme, deforma-se fisicamente e após a morte, torna-se um monstro vingativo. Sua deformidade causada no olho esquerdo é marcante para o folclore japonês, que segue nessa representação até hoje, tanto nos teatros kabuki (**figura 11**) quanto nas mais diversas mídias.



Figura 11 – Trecho de Yotsuya Kaidan no teatro kabuki
Fonte: Catalogo do site <https://enmokudb.kabuki.ne.jp/>

Já os Yokais são “demônios” que tomam formas de objetos, incorporando elementos humanos. Um dos mais famosos é o Karakasa-obake (**figura 12**), um guarda-chuva com um olho central, braços e uma perna.



Figura 12 – Diversas representações do Karakasa-obake
Fonte: <https://www.clubotaku.org/niji/cultu/yokai-karakasa-obake/>

Esses tipos de metamorfose são a base do horror japonês, de modo que essas representações são recorrentes no cinema até hoje, como as peles brancas de fantasmas em filmes contemporâneos como *O Chamado* (*The Ring*, Gore Verbinski,

2002), *remake* do filme japonês *Ringu* (Hideo Nakata, 1998), que conseguiu trazer um pouco da linguagem e da estética do horror japonês para o ocidente, atrelando diretamente os monstros às tecnologias contemporâneas. Tal qual os experimentos das narrativas do enredo do extrapolador. Estas são portas para o sobrenatural, numa evolução midiática de elementos do folclore japonês, e esses filmes as colocam num contexto do medo do desconhecido, que se traduz num pensamento comum a vários personagens presentes nessas narrativas: “já que não sei como funciona essa tecnologia, algo pode aparecer aí”. Tais portas agora estão dentro das nossas casas, bem longe dos contextos de ficção-científicas de laboratórios escondidos em castelos do interior da Europa, mas sim inseridas na frequência do nosso dia a dia, como um catalisador daquele mal sempre presente.

Uma outra dimensão do horror corporal japonês é decorrente do ataque de bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki, onde “as vítimas que não foram imediatamente mortas pelas bombas morreram lentamente e dolorosamente, e as gerações vindouras seriam afetadas pelas consequências horror do envenenamento por radiação”⁵³ (BAILMAN, 2008, p. 30). Um novo imaginário de horror foi criado em torno da presença cotidiana desses corpos na sociedade japonesa – corpos que receberam tamanha carga de energia e não morreram, criando um novo trauma. Surgem monstros como Godzilla, criatura que surge como um lagarto disforme bípede que foi acordado pelas armas nucleares estadunidenses. A textura da pele do monstro se assemelha muito com as cicatrizes de queimaduras que boa parte da população sobrevivente tinha. Seu diretor, Ishirô Honda, continua no tema com o filme *O Monstro da bomba H* (*Bijo to ekitai ningen*, 1958), com um homem metamorfo em uma geleia fluorescente que derrete tudo que ele toca e em *Matango*, a ilha da morte (*Matango*, 1963), onde um grupo de pessoas tem contato com fungos que transmutam grotescamente o corpo (**figura 13**), conceito utilizado anos depois no jogo estadunidense *The Last of Us* (2011).

⁵³ No original: “Victims not immediately killed by the bombs would die slowly and painfully, and generations to come would be effected by the fallout as the full horror of radiation poisoning became evident.” – Tradução minha.



Figura 13 – Comparação entre pessoa contaminada pelos fungos em *Matango* (1963) (à esquerda) e em *The Last of Us* (2011) (à direita).

Fonte: Imdb / IGN. Disponível em:

https://www.imdb.com/title/tt0057295/mediaviewer/rm4150625281/?ref=tt_md_2_e
<https://br.ign.com/the-last-of-us/68538/news/the-last-of-us-artista-cria-escultura-aterroizante-de-clicker>

Nos anos 1980 houve uma verdadeira explosão de monstros disformes nas mídias. O cinema japonês atinge os extremos com a saga *Guinea Pig*, principalmente com *Guinea Pig: Mermaid in a manhole* (*Ginî piggu: Manhôru no naka no ningyo*, Hideshi Hino, 1988), em que um homem encontra uma sereia sofrendo algum tipo de infecção que se alastra pelo corpo todo, criando uma textura grotesca e repulsiva (figura 14).

Hideshi Hino, além de cineasta é desenhista de mangás (*mangaká*). Hino é chinês, e imigrou para o Japão na infância para também fugir das heranças violentas da Segunda Guerra Mundial na China, que influenciaram diretamente no seu trabalho. Um dos seus mangás mais conhecidos é *Panorama do Inferno* (*Jigokuhen*, 1984), que reflete diretamente seus traumas em traços horripilantes de nanquim.

Mangakás como Kentaro Miura e Junji Ito também começaram a publicar suas obras nos anos 1980, tendo como base o horror corpóreo na construção de suas histórias. Katsuhiro Otomo obteve um enorme sucesso com *Akira* (1988), com a incorporação do horror corpóreo à ficção científica, em sintonia com os trabalhos de

David Cronenberg dessa mesma época. Também atingiram notoriedade obras independentes como *Tetsuo: O homem de ferro* (*Tetsuo*, Shin'ya Tsukamoto, 1989), em um horror corpóreo que incorporava e fundia máquinas nos corpos, herança direta da mega industrialização tecnológica que o Japão sofreu nas décadas de 1970 e 1980. Obras como essas inspirariam, futuramente, os trabalhos de Hidetaka Miyazaki.



Figura 14 – A sereia infectada em *Guinea Pig: Mermaid in a manhole* (1988)

Fonte: The movie database. Disponível em: <https://www.themoviedb.org/movie/32292-gin-piggu-5-manh-ru-no-naka-no-ningyo/images/backdrops>

3.1.2 O Grotesco E A Relação Entre Fascínio E Repulsa No Videogame

Toda essa predileção pelo horror, aos poucos, vai se direcionando também para os videogames. A temática começa a ganhar corpo ainda nos designs de monstros com 5 a 10 pixels do jogo *Haunted House* (Atari, 1981) e na adaptação eletrônica de *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1983), na qual controlamos o vilão *Leatherface* perseguindo suas vítimas em um cenário colorido, bem diferente do longa-metragem de 1974. Em ambos os casos, os jogadores precisavam preencher essas lacunas visuais com a imaginação. Enquanto os criadores de jogos norteamericanos direcionavam o horror para um lado mais calcado na ação, os japoneses tendem a inserir narrativas e estéticas do horror em jogos que dialogam com os RPGs, criando um subgênero próprio.

Em *Megami Tensei* (1987), temos um mundo digital criado pelo protagonista Akemi Nakajima que é tomado por demônios inspirados em figuras de origem mitológica (gregas) e religiosa (hindus e cristãs). Essas figuras são transformadas em demônios, que você precisa combater explorando corredores escuros de um labirinto, onde eles podem surgir aleatoriamente, de forma inesperada: diferente dos jogos de ação e plataforma, em que o jogador vê o inimigo a distância, nos videogames de RPG japoneses esses inimigos ficam invisíveis no mapa, o que gera assim uma tensão maior no decorrer do jogo. Quando o inimigo é encontrado, a tela é trocada por uma tela de batalha, onde podemos escolher as ações, tal qual nos RPGs de mesa, em um universo onde “um jogo de terror pode introduzir um elemento sobrenatural que justifica por que o jogador tem habilidades únicas, (...) por que inimigos bizarros podem materializar do nada, e assim por diante”⁵⁴ (ROUSE III, 2009, p. 17). A série *Megami tensei* ainda vai para caminhos mais extremos nos jogos seguintes, em que temos o inimigo *Mara* (**figura 15**), uma figura maligna do budismo, aqui representada por um pênis gigante deformado com feições grotescas e tentáculos, já indicando uma orientação lovecraftiana na direção de arte do jogo.

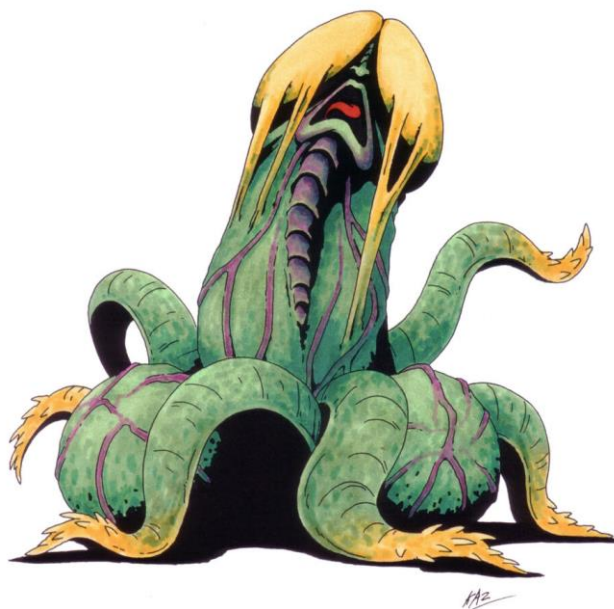


Figura 15 – O inimigo Mara, de Shin Megami Tensei (1992)

Fonte: Wikia de *Megami Tensei*. Disponível em:
<https://megamitensei.fandom.com/wiki/Mara?file=MaraSMT.jpg>

⁵⁴ No original: “A horror game can introduce a supernatural element which justifies why the player has unique abilities, why he is hearing the thoughts of others, why bizarre enemies can materialize out of nowhere, and so forth.” – Tradução minha.

No início dos anos 1990, houve uma aproximação maior entre horror e tecnologia. O jogo de computador *Alone in the Dark* (1992) “abalou o toda a cena dos videogames incorporando personagens poligonais, monstros e objetos em fundos pré-renderizados bidimensionais”⁵⁵ (ROUX-GIRARD, 2009, p.148), colocando o protagonista em uma casa mal-assombrada por demônios e outras criaturas, que ganham uma nova dimensão para exercer sua influência e perversidade. O diretor Shinji Mikami, em 1996, expande esse conceito em *Resident Evil* (1996), na tentativa de recriar um filme B com clima de anos 1980, colocando vários personagens dentro de uma mansão que se revela um laboratório de experiências cruéis, criando zumbis e diversos tipos de monstros. O chefe-final é um super-humano infectado por um vírus que o deforma de forma grotesca, aumentando suas mãos e dedos em formas de garras e tumores no corpo. Nesse contexto, um corpo humano normal se transmutou e adquiriu elementos não-comuns à sua natureza, ou seja, onde “aquilo que nos era conhecido e familiar se revele, de repente, estranho e sinistro. Foi, pois, o nosso mundo que se transformou. O repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco” (KAYSER, 2013, p. 159).

Na virada do milênio, o cinema de horror japonês incorporava cada vez mais a tecnologia em suas narrativas: filmes como *Uma Chamada perdida* (*Chakushin ari*, Takashi Miike, 2003) e *Pulse* (*Kairo*, Kiyoshi Kurosawa, 2001), todos colocavam elementos tecnológicos diários como celulares e a internet, corpos ainda estranhos na sociedade daquele momento, como elementos que carregavam o horror. O videogame então seguiu o caminho contrário, implantou o horror dentro da tecnologia. As melhorias gráficas influenciaram diretamente na construção de monstros e na direção de arte, direcionando para o grotesco do horror corpóreo, principalmente para atrair uma camada de jovens na virada do milênio.

Jogos como *Silent Hill 2* (Konami, 2001), criavam uma narrativa de horror psicológico, mas não poderiam deixar de dialogar com a tradição do horror corpóreo. Então, foi criado o monstro que virou uma das principais representações da franquia, o Pyramid Head (**figura 16**), um corpo com uma enorme pirâmide de metal na cabeça remetendo diretamente a obras como *Tetsuo*, que a esconde pois “distorcer e desfigurar (o rosto) constitui uma maneira significativa de fazer uma distinção entre o monstruoso e o humano” (PERRON, 2018, p. 358).

⁵⁵ No original: “shook up the entire videoludic scene by incorporating polygonal characters, monsters and objects in two-dimensional pre-rendered backgrounds” – Tradução minha.



Figura 16 – Pyramid Head atacando em *Silent Hill 2*

Fonte: *Printscreen* do jogo

Fazendo um paralelo dos horrores mentais que o protagonista sofre, Pyramid Head também carrega também uma faca de tamanho desproporcional. Os objetos de metais parecem enferrujados e o corpo podre e decaído – o monstro foi criado direto do imaginário do protagonista, em um sentimento de culpa e de punição pela morte da esposa.

A evolução tecnológica gráfica dos jogos foi fundamental na estética, influenciando diretamente na narrativa. O *gore*⁵⁶ agora cada vez mais real e explícito entra no intrínseco da tensão estabelecida pelo jogo – o que pode estar atrás de uma porta não são mais polígonos disformes, mas uma imagem próxima do real. Na **figura 17** visualizamos a evolução do inimigo *Tyrant*, de *Resident Evil 2*, no lançamento original e em seu remake de 2020, também chamado de *Resident Evil 2*.

O horror não se manifesta apenas na imagem, mas também no som.

Em um contexto de pesadelo, a tática de susto se desenvolveu através de imagens com *gore* e as reações viscerais de nojo, horror artístico e pavor que surgem muito durante os encontros de uma fonte

⁵⁶ O *Gore* é um termo inglês que se refere a uma violência extrema, principalmente em corpos mutilados, expondo entranhas e vísceras, em um horror explícito.

perceptível com um gerador visível. Monstros não são apenas feios e letais (...), eles são barulhentos⁵⁷ (PERRON, 2018, p. 297).



Figura 17 – Comparação do vilão final do jogo *Resident Evil 2*, a esquerda na versão de 1998 para *Playstation 1* e na direita a versão de 2020 para *Playstation 4*

Fonte: *Printscreen* dos jogos

A evolução sonora foi fundamental para a criação da ambientação dos jogos contemporâneos, principalmente os de horror. O cinema já contava com sistemas de sons 5.1 e 7.1 mas foi na popularização dos *Home Theater* e de fones de ouvidos com capacidades para além do som estéreo 2.1 que o som começou a ser repensado nos jogos de horror e a melhor utilização do silêncio e dos efeitos sonoros, evidenciando sons de vômitos, membros sendo cortados etc. para explodir na tensão do jogador. No horror, tudo vale para ambientação. Importante destacar as “música de perseguição’ para ser adicionado à luz das muitas cenas de perseguição do gênero terror, na medida em que é também uma tática de amedrontamento baseada em avisos a audição extra diegética”⁵⁸ (PERRON, 2018, p. 302), como a música tema de *Halloween* (John Carpenter, 1979) sempre rompe o silêncio e indica a presença do vilão Michael Myers. Miyazaki se utiliza desse recurso removendo praticamente toda a música-tema nas fases, coisas sempre presentes nos videogames, e insere outra, geralmente com acompanhamento de uma orquestra completa e coro, especialmente no encontro com os chefes (desafios de final de fase), para criar clima épico e também

⁵⁷ No original: “In a nightmarish context, the scare tactic developed through gore imagery and the gut reactions of disgust, art-horror, and dread arises a lot during the encounters of a perceptible source with a visible generator. Monsters are not only ugly and lethal (...), they are noisy”. – Tradução minha.

⁵⁸ “No original: “The “chase music” has to be added in light of the many chase scenes of the horror genre, in as much as it is also a scare tactic based in the extradiegetic auditory”. – Tradução minha.

de urgência, pois quando essa trilha entra em cena, serve para indicar que os inimigos são extremamente poderosos.

3.2 H.P. LOVECRAFT E A HERANÇA ESTÉTICA DE SUAS OBRAS NO CINEMA E NOS VIDEOGAMES

H. P. Lovecraft (1890-1937) é um dos maiores mestres do horror literário, comparável a escritores como Edgar Allan Poe e Bram Stoker. Formada por contos relativamente curtos e por cartas que trocava com colegas, sua obra é de extrema importância para o imaginário do século XX e XXI, principalmente do horror. Importante não deixar de lado o fato de que ele era um homem de sua época: ele era racista, preconceituoso e misógino, e se, por um lado, percebemos que muito da originalidade e potência de sua obra instigante vêm de seus medos diante de territórios que desconhece, como o mar e o além-mar, é importante reforçar que suas obras têm entranhas em preconceitos tão perversos e condenáveis em nossos tempos.

Precursor de uma ficção científica que se mistura com o sobrenatural, Lovecraft é o criador do que chamamos de “horror cósmico”, baseado num desconhecido que se encontra nos confins do universo. Um horror que esses seres insignificantes que nós humanos somos não conseguem aguentar ou discernir, levando-nos à loucura, que “nos força a questionar a própria estrutura do universo e reconhecer que o nosso entendimento errôneo ou incompleto dele pode engendrar um ‘medo do desconhecido’ mentalmente esmagador” (JOSHI, 2020 apud RIBEIRO, 2021, p.3). A obra mais conhecida de Lovecraft é *O Chamado de Cthulhu*, escrita em 1926. Cthulhu é um ser mitológico com idade infinita, de nome impronunciável, que vive nas profundezas do mar, esperando que sua legião de adoradores o desperte para que ele possa criar uma nova realidade. A iminência do despertar do monstro gera fenômenos inexplicáveis e pesadelos terríveis, culminando em algo pior que a morte: a loucura total. Essa aura de mistério é importante para a construção de seus monstros como divindade, embora sejam “relegados ao segundo plano de suas histórias - eles nunca são o ponto focal e raramente, ou nunca, a causa ou razão para

o desenrolar dos eventos - que é um elemento importante o que torna o horror de Lovecraft abominável”⁵⁹ (PEAK, 2020, p. 164).

Esses deuses são o inverso do que o cristianismo nos apresenta como divino: um ente único, onipresente e onisciente, motivado pela necessidade de espalhar o amor, ainda que conceitualmente não nos é explicado como foi criado esse deus judaico-cristão, nem qual a função de sua existência – bem como não se considera a perspectiva que ele possa não ser o único, o que diminuiria ainda mais nossa particularidade no universo como ser humano.

O conceito cristão de divindade é algo que sempre despertou meus temores, em especial por sua manifestação física/humana sobrenatural. Sempre que ouvia as histórias sobre a “volta” de Jesus na infância, com ele descendo dos céus com milhares de anjos, algo me fazia tremer por inteiro, literalmente por medo, pensando na total quebra da realidade que um evento desse traria para mim, tal qual um personagem de Lovecraft, que “muitas vezes ficam ‘presos’ na lacuna entre a realidade como ela é e suas concepções de como ela deveria ser. E essa lacuna é tão imensurável quanto o próprio reino do horror” (PEAK, 2020, p. 177).

No caso dos “*Old Ones*” de Lovecraft estamos relegados a menos informações, tanto em termos de estética quanto de narrativa e em intenções. Essa infinitude de seres lovecraftianos que existem além da nossa biologia básica, que coexistem em diferentes realidades e universos é impactante e exaustiva só de pensar.

Meu primeiro contato com algum tipo de obra de Lovecraft foi quando, nos anos 1990, eu ainda criança aluguei o filme *Necronomicon – O Livro Proibido dos Mortos* (*Necronomicon*, Brian Yuzna, Christophe Gans e Shusuke Kaneko, 1993), uma antologia que adapta livremente algumas obras e conceitos do escritor, com grande uso do *body horror*. Aqueles corpos disformes e monstruosos povoaram minha imaginação e meus pesadelos por anos, fazendo com que eu, anos depois, lendo na adolescência alguns contos de Lovecraft, conseguisse fazer uma ponte direta com aquelas memórias aterrorizantes, mesmo sem saber, até então, que o filme era inspirado em sua obra. Um dos segmentos de *Necronomicon* apresenta o Cthulhu em carne e osso: um ser com tentáculos que alteram o tempo e espaço, aprisionando

⁵⁹ No original: “are relegated to the background of his stories—they are never the focal point and rarely, if ever, the cause or reason for the unfolding of events—which is an important element of what makes Lovecraft’s horror horrific.” – Tradução minha.

seus servos em si. Uma imagem marcante que trago comigo até hoje, muito distante das figuras fofinhas que se tornou o Cthulhu na irônica cultura pop contemporânea.

Lovecraft usa em sua narrativa o mistério, a ambiguidade e a relação de inferioridade do ser humano em um contexto geral. Os monstros não são totalmente descritos, os mistérios não são totalmente desvendados, cabe ao nosso imaginário preencher essas lacunas narrativas, tendo o inconsciente como o pior inimigo, como o oceano e o cosmos se fazem em paralelo: em termos de fragilidade e aparente insignificância, um camarão no oceano estaria em relação ao ser humano da mesma forma que este estaria em relação ao universo.

Tudo relacionado a esse tipo de conteúdo me fascina desde então. Tudo que permeia essa aura do desconhecido, desde os elementos narrativos até os visuais, são peças fundamentais nas obras de Miyazaki, onde ele mesmo diz: “Gosto de ler sobre como os jogadores interpretam ou pensam sobre a história e o mundo dos meus jogos. Portanto, não quero roubá-los desse espaço para uma interpretação aberta”⁶⁰ (MIYAZAKI, 2015, p. 540).

Nos jogos são infinitas as inspirações. Aventuras em um universo da loucura inspirados em *O chamado de Cthulhu* tornaram-se bem populares em RPGs de mesa, seja preenchendo a narrativa de alguns jogos com elementos *steampunk*⁶¹ ou mesmo dentro de um sistema pronto semelhante ao de *Dungeons & Dragons*, como no jogo homônimo (*Call of Cthulhu*, 1981) que chega a ter um controle de sanidade por pontos, capaz de interferir diretamente no desenrolar das partidas. Nos jogos eletrônicos, vemos heranças aqui e ali: desde o já citado *Alone in the Dark* (1992), um dos primeiros jogos de terror de sobrevivência a apostar sua narrativa em elementos comuns a Lovecraft e Edgar Allan Poe, em especial na construção de monstros e ambientação, até jogos de tiro em primeira pessoa como *Doom* (Id Software, 1996) e *Quake* (Id Software, 1996). Em *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Nintendo, 2002), há uma mecânica deveras interessante e inspirada diretamente nas obras de Lovecraft: um medidor de loucura que, ao atingir níveis críticos, interfere diretamente no jogo, provocando distorções no vídeo, inclinações de câmera e até elementos de quebra de quarta parede – como quando o jogo finge que deleta seu *save* (jogo salvo),

⁶⁰ No original: “I like reading about how gamers interpret or think about the story and world of my games. So I don't want to rob them of that space for open interpretation.” – Tradução minha.

⁶¹ *Steampunk* é um subgênero da ficção científica baseada no anacronismo. Elementos de tecnologia do presente ou de um futuro imaginário são inseridos no passado da nossa história real.

provocando desespero e confusão mental no jogador: afinal, quem nunca teve palpitações depois de perceber que um save de horas foi perdido?

Nos anos seguintes, vieram as primeiras adaptações diretas de obras de Lovecraft, como *Call Of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth* (Headfirst Productions, 2005), que adapta diretamente o conto “A Sombra sobre Innsmouth”, culminando com *Bloodborne* (2015), cujo sucesso rendeu todo um novo filão de jogos, agora em torno do conceito de horror cósmico, como *Call Of Cthulhu* (Cyanide, 2018), que adapta não só o conto homônimo, mas também inclui elementos dos contos como “*O Modelo de Pickman*” e “*Sombras de Innsmouth*”. As estéticas e narrativas são diversas e bem plurais, mas todas partilham da perspectiva de um subconsciente inóspito, materializado em monstros que vagueiam por ambientes disformes, opressores, e repugnantes, cenários focados em provocar angústia e ansiedade nos jogadores. Muitos dos títulos inspirados nas obras de Lovecraft se distanciam do subjetivo para algo diretamente mais gráfico, como o próprio *body horror* e muito abuso do *gore*. *Bloodborne* consegue, com maestria, combinar esses fatores em sua construção narrativa e estética, conforme aprofundaremos na análise no capítulo 4.

3.3 NARRATIVAS DO HORROR NO VIDEOGAME

O horror não se apresenta somente em imagens horripilantes jogadas diretamente na tela, existe a necessidade da criação de uma ambientação, da contextualização, da apresentação dos personagens e da história. Segundo Carroll, “a maior parte das formas artísticas em que o gênero horror é praticado é narrativa” (CARROLL, 1999, p. 146), e cada nova obra busca apresentar um conceito *diferente* o suficiente para que o horripilante atinja seu objetivo. Nos jogos eletrônicos, a partir de alguns elementos do audiovisual que viram estímulos e conceitos para criação de novos horrores, existe uma nova maneira de contar uma história através da interatividade, que evoluiu de uma simples contação de histórias para a criação de universos estéticos elaborados visando uma experiência de completo assombro.

3.3.1 Elementos Narrativos Do Horror Audiovisual

Uma das primeiras reações emocionais ao audiovisual foi o medo, como relatado na primeira sessão pública do cinematógrafo, em 1895: em *A Chegada do Trem na Estação*, dos Irmãos Lumière, à medida em que o trem se aproximava na direção da plateia, o horror tomava conta do local de exibição. O cinema “gravitava

em torno de uma 'estética' de espanto" (SINGER, 1995, p.136). Possivelmente, na imaginação dos presentes, vieram imagens de desmembramentos e de acidentes ainda mais graves, bastante comuns com o crescimento do maquinário na revolução industrial na virada do século XIX para o XX, refletindo uma modernidade "concebida por um bombardeio de estímulos" (SINGER, 1995, p.116). O ritmo de vida havia se tornado insano, os jornais relatavam essa nova vida como um caos, em um aceleração nunca antes visto. Revistas como a *Life*, *The Standard* e *New York World* apresentavam charges e reportagens que retratavam a metrópole como uma nova selva, incontrolável, contribuindo assim para formar, junto a seus leitores (que também seriam os primeiros espectadores cinematográficos) um imaginário de medo, vulnerabilidade e fatalidade diante das tecnologias da modernidade. Conforme vemos nas **figuras 18 e 19**, há "uma plethora de imagens representando torrentes pedestres feridos, 'inocentes massacrados' e figuras de esqueletos regozijados personificando a morte" (SINGER, 1995, p.116).

O grotesco já fazia parte do imaginário das grandes cidades: jornais sensacionalistas descreviam acidentes nos mínimos detalhes, esmiuçando todas as características gráficas, desde corpos sendo arrastados, braços e pernas desmembradas, até descrições do estado final do corpo, que sempre virava uma massa disforme.

Um tipo de violência até então não vista por aquela sociedade, até então acostumada com outro tipo de conceito de morte, acometidas mais "tranquilamente" por doenças e, em rompantes de violência, com perfurações simples de armas brancas ou armas de fogo – a chegada da modernidade urbana e a vida nas grandes metrópoles modificou esse tipo de experiência de uma sociedade até então predominantemente rural.

Com esse imaginário fixado na mente das pessoas, "o início do cinema culminou com esta tendência de sensações vívidas e intensas" (SINGER, 1995, p.136), fazendo com que o horror também fosse uma das principais forças motrizes na construção da experiência cinematográfica.

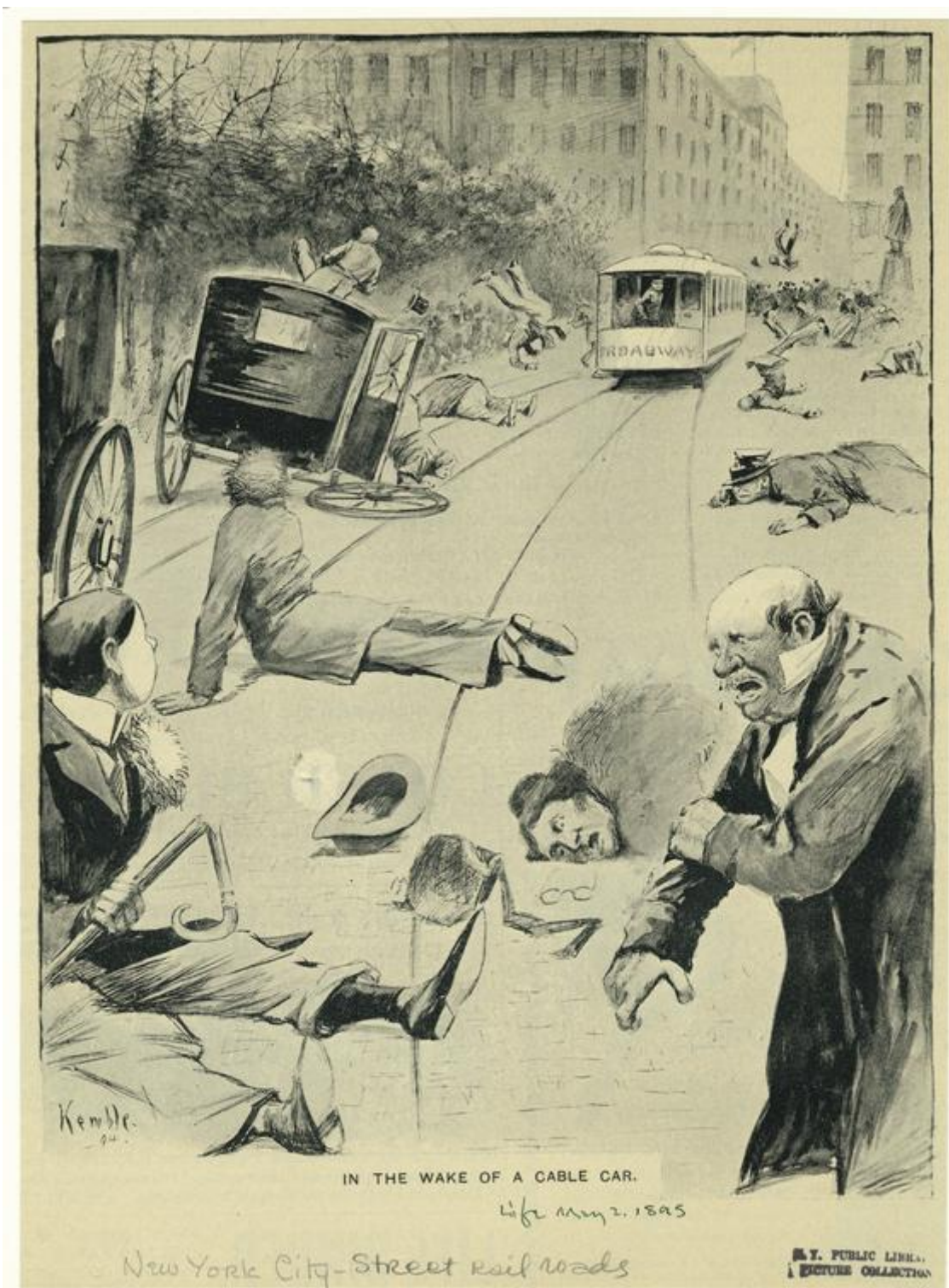


Figura 18 – Cartum da revista “Life” (1895) representando a violência dos bondes no ambiente urbano novaiorquino.

Fonte: *The New York Public Library Digital Collections*. Disponível em:
<https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e1-05ea-a3d9-e040-e00a18064a99>

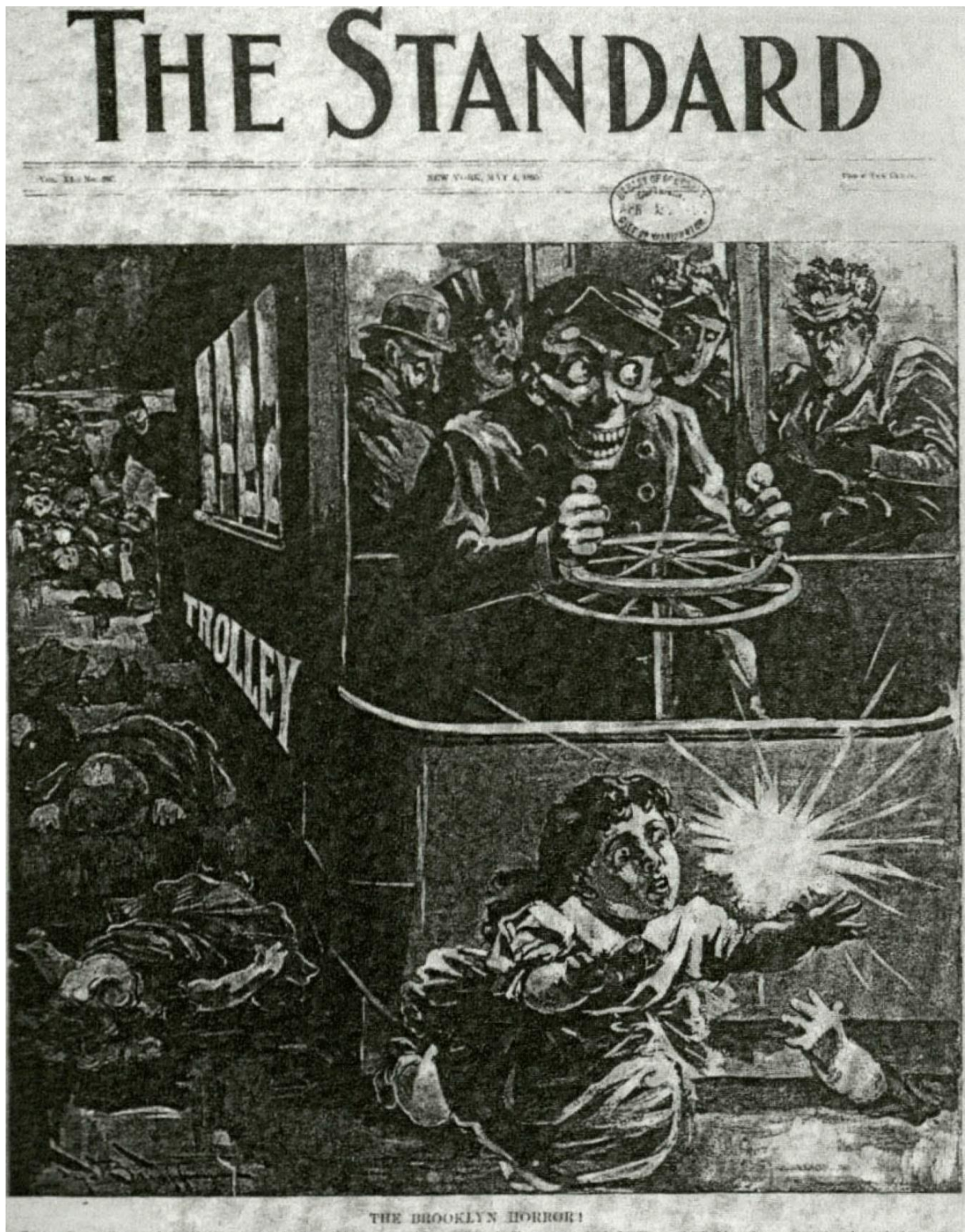


Figura 19 – Capa da revista “The Standard” (1985) representando a violência dos bondes no ambiente urbano novaiorquino.

Fonte: Digitalização da capa da revista.

Disponível em: <http://blogs.commonsgorgetown.edu/engl-181-vbg5/files/2014/04/The-Standard.gif>

Penso aqui em violência como uma forma de estética. Essas representações em cartuns e charges nada mais são do que “janelas” exageradas da realidade, que

tinham dois objetivos: atingir a massa através do choque, com as desculpas que era “só para informar” e também capitalizar em cima da curiosidade, uma característica básica humana, tudo através do visual. Paralelo a isso, nos dias de hoje, sempre temos notícias que filme “x” em festival “y” causou repulsa e enjoo nos espectadores, com alguns até passando mal, e isso é uma das maneiras mais fáceis de gerar *buzz* e publicidade para o filme. Um exemplo recente é o filme do palhaço *serial-killer Terrifier 2* (Damien Leone, 2022), um *slasher* independente conceitualmente padrão, no qual o assassino sobrenatural *Art* aterroriza uma cidade durante o *Halloween*. Nos textos críticos dedicados ao filme, pontos usualmente comuns, como fotografia e atuações, ou até mesmo questões como a misoginia (o assassino só é perverso com mulheres), são pouco mencionados, enquanto o foco principal é dado à perspectiva de choque que as cenas de assassinato apresentam. Nas redes sociais, fotografias de vômitos em sala de cinema foram muito comuns durante o período de lançamento do filme, principalmente em torno de uma morte do meio do filme, na qual *Art* tortura uma mulher em uma cena de mais de três minutos, de todas formas possíveis: retalhando seu olho, escalpelando sua cabeça, cortando a mão entre os dedos e, ainda depois dos ferimentos, jogando sal e água sanitária nas feridas enquanto ela ainda está viva. Em perspectiva, três minutos parecem pouco para um filme de quase três horas de duração, mas o cinema de horror tem a tendência de afastar a câmera depois de alguns segundos de extrema violência – em comparação, a cena de abertura de *Pânico* (*Scream*, Wes Craven, 1996), tem quase 13 minutos de duração, mas a totalidade dos planos do ataque é de apenas 35 segundos, seguidos por uma cena de 2 segundos em velocidade acelerada, na qual o corpo da vítima é mostrado pendurado em uma árvore, com as vísceras de fora.

Esse tipo de violência quase chega ao caricato, assemelhando-se bastante aos cartuns da virada do século XX. A violência vem como “um paralelo aos choques e intensidades sensoriais da vida moderna” (SINGER, 1995, p. 138), com a intensidade apenas aumentando ao longo dos anos – ou seja, os sujeitos sensorial e emocionalmente “hiperestimulados” (termo utilizado por Singer) do início do século XX atualizam-se, cem anos depois, num grau de hiperestimulação inimaginável para aquela época, e que continua movido por uma lógica sensacionalista.

Na virada do século XX para o XXI, com a chegada e popularização da internet, sites com conteúdos “extremos” eram muito populares. Era costumeiro eu ver na escola, quando eu ainda estava no ensino fundamental, os primeiros contatos que a

juventude tinha com a internet, acessando sites como www.assustador.com.br ou pesquisando nos buscadores as infames “fotos dos *Mamonas Assassinas* mortos”. E estavam lá, fotos de membros decepados de pessoas famosas e anônimas. O acesso ao audiovisual de excesso, tanto para violência quanto para sexo, era facilitado: vide nos anos seguintes a popularização de vídeos como *1 guy 1 cup*, que mostrava explicitamente um homem inserindo um copo no ânus, o copo quebrando e ele retirando os pedaços, ou então o *2 girls 1 cup*, onde duas garotas faziam atos coprófagos. Os nomes simples e reduzidos eram “apelidos” para facilitar o acesso e divulgação dos vídeos, sendo esses alguns dos primeiros virais identificados na internet.

O pesquisador Germán Piqueras Arona faz uma reflexão sobre o estado da violência nos meios de comunicação em massa em seu texto “Violence and death treated as entertainment. Reality and fiction of products created from the mass media” (Violência e morte tratadas como entretenimento. Realidade e ficção de produtos criados a partir dos meios de comunicação de massa), fazendo uma breve análise de obras de artistas como Francisco de Goya, Michael Haneke e videogames em geral. Tendo em vista essa exposição da violência já nas pinturas e gravuras de Goya, principalmente a emblemática “*Saturno Devorando um de seus Filhos*”, é bom frisar:

que na época de Goya os cadáveres estavam em todos os lugares quando os soldados iam para o campo de batalha. No entanto alude ao fato de que hoje é difícil diferenciar uma morte que se passa em um videogame ou um filme com um real, devido às multiplicidades de imagens, muitas vezes manipuladas⁶² (ARONA, 2019, p. 290).

Numa esfera social que produz violência real o tempo todo, e que a reproduz em larga escala também midiaticamente, inclusive em filmes como o já citado *Terrifier 2*, “pode-se afirmar que a morte está integrada nossa sociedade de forma quase inconsciente”⁶³ (ARONA, 2019, p. 290) – inclusive quando se trata da visualização dessa morte, não só no cinema e na televisão, mas também em jogos eletrônicos.

⁶² No original: “*that in Goya’s time corpses were everywhere when soldiers went out to the battlefield. However, it alludes to the fact that today it is difficult to differentiate a death that takes place in a videogame or a movie with a real one, due to the copies of images, often manipulated.*” – Tradução minha.

⁶³ No original: “*it can be affirmed that death is integrated into our society in an almost unconscious way.*” – Tradução minha.

3.3.2 Horror E Violência Como Narrativa Nos Videogames

Nos videogames essa narrativa do horror gráfico, durante muitos anos, foi trabalhada apenas como subjetiva, principalmente por conta da baixa resolução presente nos gráficos dos anos 1970 aos 2000. Poucos pixels tentavam apresentar uma narrativa, como vemos na **figura 20**, que mostra o jogo *Texas Chainsaw Massacre* (1983, para Atari 2600), adaptação do filme homônimo de 1976, no qual o jogador controla o assassino conhecido como *Leatherface*, que persegue suas vítimas com uma motosserra. Ao alcançá-las, ocorre imediatamente o assassinato, indicado por um efeito sonoro, ao mesmo tempo em que a vítima se torna uma “massa” quadriculada de carne, com seu sangue espalhado (marrom, no caso, pois o console só renderizava apenas 8 cores ao mesmo tempo).

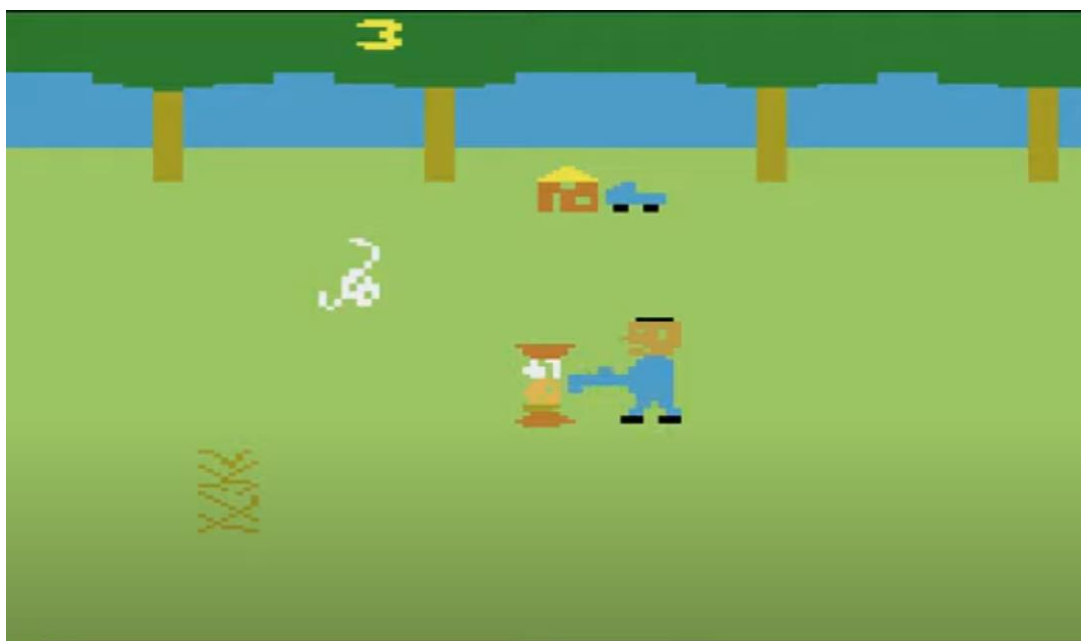


Figura 20 – *Leatherface* assassinando uma vítima, no jogo *Texas Chainsaw Massacre* para Atari 2600

Fonte: *Printscreen* do jogo

Difícil dizer se essa visualidade já era indicada como violenta para quem via, já que a imagem de baixíssima resolução tendia a algo mais abstrato e menos realista. Evidentemente, essa limitação visual não proporcionava um choque sensorial tão intenso como o que o gore contemporâneo gera nos videogames atuais, conforme a atualização visual (**figura 21**) que percebemos no jogo *Dead by Daylight* (505 Games, 2016).



Figura 21 – *Leatherface* assassinando uma vítima, no jogo *Dead by Daylight*, para PC.

Fonte: *Printscreen* do jogo

Nesses 40 anos se separam as duas obras, o choque vai ser muito maior no *Dead by Daylight* devido literalmente a evolução tecnológica da interface, a ponto de ele precisar utilizar recursos estéticos do vídeo para separar a violência do jogo do mundo real, como o sangue atingindo e escorrendo pela tela, sendo que esta demarca um “dentro” e um “fora”, estando o jogador posicionado fora dela, num ambiente seguro. O *Leatherface*, do outro lado da tela, se torna então um fantasma imaterial.

De acordo com Felinto (2008):

...o fantasma é aquele que traz uma fala, um discurso. Mas não se trata de uma comunicação sempre necessariamente verbal. De fato, na maioria das vezes, trata-se de um discurso constituído por imagens; um discurso, poderíamos dizer, dêitico (FELINTO, 2008, p. 74).

Um espectro controlável, dentro das ambientações pré-estabelecidas pelo desenvolvedor, é uma emulação de um contexto fantasmagórico, dentro do conceito literal de fantasma: uma aparição não natural, que interage diretamente no universo do jogo, a rigor da violência. Não há nada sobrenatural na criação de um jogo, mas sim no conceito de se controlar outra realidade, principalmente realizando atos “vis” que não podem serem feitos na realidade, como assassinatos. Arona vê as benesses desse envolvimento sobrenatural com a violência dos jogos, fazendo com que o gênero seja também um escape para o incorpóreo:

que os referidos jogos violentos lhes permitem confrontar e lidar com as realidades que mais os assustam, mesmo de forma simulada, assim como as canções de *rap* sobre a violência que são criadas nos guetos, os cantos fúnebres do *rock* sobre suicídio ou filmes sobre assassinos em série⁶⁴ (ARONA, 2019, p. 303).

O horror é o gênero da marginalidade. A principal motivação do horror, desde os primórdios, é produzir o medo, o incômodo e, implicitamente ou explicitamente, reconfigurar, através disso, os principais problemas sociais que povoam o imaginário social da época em que o filme é realizado, ao extrair seu assombramento da própria realidade, transformar isso num código de terror e devolvê-lo para a dramaturgia fílmica.

Essa tensão entre as violências da ficção e da vida real levaram o cinema de horror a encontrar um público que, ao mesmo tempo, quisesse lidar com essas duas experiências (o pavor e o social) simultaneamente, mesmo que, a princípio, elas parecessem tão distantes entre si. Antes dos jogos blockbusters e altamente narrativos, voltados para as grandes massas, e surgidos no século XXI, os videogames eram também uma mídia de marginalidade, marcada e sinalizada como “*hobby*” de antissociais, ocupando um papel semelhante ao cinema de horror, no sentido de ser “uma composição estratégica desses elementos a fim de provocar os efeitos pretendidos, seja o medo, a angústia, o asco, a repulsa, a antipatia, o susto, a indisposição, o mal-estar ou o alívio, dentre outros possíveis resultados provocados” (BRAGANÇA, 2008, p. 53). Os videogames nunca fugiram dessa expectativa de provocar efeitos extremos, mesmo em jogos simples e infantis como *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991), que usava a alta velocidade do jogo, seus loopings e inimigos para provocar uma euforia no jogador. Quando o videogame filiava-se ao gênero do horror, tínhamos explorações muito maiores de narrativas, como, por exemplo, *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995), um jogo *point-and-click*⁶⁵ de horror em que você tem que acompanhar uma garota em uma mansão de estilo gótico abandonada, sendo perseguido por eventualmente por um monstro com uma tesoura na mão. O senso de

⁶⁴ No original: “*that the aforementioned violent games allow them to confront and deal with the realities that scare them the most, even in a simulated way, just like the rap songs about violence that are created in the ghettos, the funereal rock chants about suicide or movies about serial killers*”. – Tradução minha.

⁶⁵ Jogo *Point-and-click* (apontar e clicar) é um gênero em que você não controla diretamente o personagem na tela, ele faz ações a partir do direcionamento de uma seta na tela, nela você pode investigar objetos, fazer decisões e resolver quebra-cabeças, geralmente com um forte senso narrativo e histórias densas e volumosas, principalmente em quantidade de texto.

perigo aqui é altamente elevado pela tensão de que as aparições são aleatórias (pré-programadas) controladas pelo *RNG*⁶⁶, de modo que o jogador nunca vai saber o que vai encontrar entrando em certas salas ou quartos na casa, na busca dos itens para solucionar quebra cabeças, pois devido a esse algoritmo, a cada nova partida há a possibilidade do inimigo aparecer em um lugar diferente. Caso o jogador venha encontrar o monstro a música muda e a tensão começa, pois o assassino anda mais rápido que seu personagem, e é preciso uma decisão rápida do que fazer para que seu avatar não fique sem a cabeça.

A interatividade é o que faz a junção da tensão em um contexto real, tentando quebrar a barreira da tela (um desejo de certo modo inconsciente de muitos jogadores), uma vez que “o mundo virtual já faz parte da nossa realidade e nosso pensamento” (ARONA, 2019, p.306). Essa fusão lúdica da realidade com o virtual e o fantasmagórico é peça fundamental nas obras de Miyazaki, sendo a maioria de seus protagonistas literalmente avatares quiméricos criados pelo jogador para cumprir sua missão dentro do jogo, mergulhando no universo fantástico e violento do autor, cuja intensidade e complexidade alterou todo um *status quo* dos videogames, e que analisaremos no próximo capítulo.

3.4 VIDEOGAME E JOGABILIDADE

Ian Bogost (2011) começa seu livro *How to do things with videogames* (Como fazer coisas com os videogames), questionando diretamente se videogame é arte. Questionamentos como esses sempre surgem quando novas mídias de massa surgem, mesmo que não tão frequentes. Existe essa necessidade de validação por parte dos pares para que seus estudos sejam viabilizados. Apesar de constituir uma indústria com um volume de negócios do tamanho do cinema, tv e streaming, videogame ainda caminha para sair da marginalidade midiática, herança que vinha desde os movimentos de arte moderna e do dadaísmo, se aproximando do conceito de anti-arte: “Marcel Duchamp já afirmara que ‘é o espectador que faz a obra’ e ‘a arte nada tem a ver com democracia’, o que indica uma preocupação com a recepção” (PLAZA, 2003, p. 9).

⁶⁶ *RNG* ou *Random number generator* é um algoritmo que produz número(s) aleatório(s), dentro de um código de programação de um jogo, criando uma aleatoriedade no que você precisar, sendo basicamente um “rolar de dados” dentro da programação.

O espectador, ou a recepção, é a peça fundamental dos videogames: sem a interatividade o videogame não existe. Tupy demonstra então a multiculturalidade do videogame:

Quando falamos sobre a tela em relação aos videogames, nos deparamos com a questão da ubiquidade, ou seja, a informação pode ser acessada por diferentes plataformas que permitam trocar dados entre si. Em função de estes fluxos informacionais serem estabelecidos pela internet, temos a possibilidade de interação com pessoas remotas formando uma comunidade não presencial (HILLIS, 2004), baseada em relacionamentos virtuais, formação de grupos, tendências e demais práticas que possam ser transformadas como: a diversão pura e simplesmente; o ato de relacionar-se; a possibilidade da trocar informações, assistir a vídeos e outras que venham a surgir em função de novas tecnologias (TUPY, 2013, p. 23).

Essa discussão sobre o videogame ser arte acredito que já foi superada, pois a relação da recepção, ou o *lado de cá*, é peça tão fundamental para a arte existir quanto a autoria. A ubiquidade, então, explode ainda mais a possibilidade de a arte ser acessada de pontos múltiplos, inclusive explorando diversos pontos de vista. A partir do momento que você exerce a interatividade, mesmo que por um segundo, a experiência se torna particular, mas ainda dentro de um campo social que consegue conectar essas relações. São incontáveis os fóruns de discussões, principalmente no ambiente *online*, que surgem para suprir essa necessidade de argumentações – ampliando todo um debate sobre as aproximações entre arte e videogame, questão que, contudo, não é exatamente o objeto desta dissertação. Talvez seja mais frutífera uma discussão que pense a complexidade da experiência estética que ele proporciona, que em muitos pontos se assemelha às de modalidades artísticas e culturais, como o cinema e a videoarte, mas que também agrega aspectos específicos aos jogos, ou seja, uma dimensão ludológica diferenciada.

Neste subcapítulo, apresento conceitos que ilustram isso e que podem ser importantes motores teóricos para facilitar a compreensão do estudo de caso.

3.4.1 Teoria Do Jogo, Imersão E Tipos De Narrativas

É muito complexo visualizar o jogo e partir para pontos conceitualmente específicos para a criação de uma teoria única que faça com que facilite o entendimento, mas de início, é importante definir que o videogame é um aparato físico que cria um universo virtual, com narrativas e interatividade que “são modelos de

experiências em vez de descrições textuais ou representações visuais delas”⁶⁷ (BOGOST, 2011, p. 4). Nele, o processo principal é o jogo em si, com seus desafios e a ludicidade impondo o direcionamento das narrativas e principalmente da interatividade – ele, por definição, é um ato desafiador dentro da nossa mente, podendo ser individualizado no social/coletivo, pois nele “existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2000, p. 5).

Partindo para exemplos mais simples, pequenos atos lúdicos infantis como contar carros em uma viagem já se tornam jogo, tomado quase por uma necessidade humana de lazer. Bernadette Lyra diz que, para o pensamento científico, o jogo aparece como “algo externamente flutuante, como um campo inseguro” (Lyra, 2018, p. 37). A isso podemos acrescentar as palavras do pesquisador Jesper Juul:

uma boa definição de jogo deve descrever três coisas: 1) Os tipos de sistemas estabelecidos pelas regras de um jogo (o jogo). 2) A relação entre o jogo e o jogador do jogo (o jogador). 3) A relação entre o jogar do jogo e o resto do mundo (o mundo). (JUUL, 2003, p. 1).

No mesmo artigo, Juul compila a definição de jogo de diversos pensadores, desde Johan Huizinga, de 1950, até conceitos contemporâneos como as de Katie Salen & Eric Zimmerman em 2003, cruzando os dados e identificando seis conceitos principais (JUUL, 2003, p. 1):

1 - Regras: jogos são baseados em regras, sendo algumas ambíguas (no caso de um jogo popular cultural como pega-pega, que cada região ou grupo podem estabelecer seu conjunto de regras), ou fixas, como as regras de um jogo de computador, invariáveis;

2 – Recompensas variáveis e quantitativas: resultado como variável quantificável, sendo principalmente de acordo com a dificuldade apresentada (exemplo: uma criança não alfabetizada não conseguiria jogar Banco Imobiliário dentro das regras) ou também a capacidade de ajuste de dificuldade (como alguns jogos eletrônicos que vem com a opção de dificuldade entre fácil, normal ou difícil);

⁶⁷ No original: “*are models of experiences rather than textual descriptions or visual depictions of them.*” – Tradução minha.

3 - Valores atribuídos a possíveis resultados: recompensas diferenciadas entre resultados positivos e negativos, sendo os melhores resultados vindo de desafios mais complexos;

4 - Esforço: o jogador investe esforço e tempo para influenciar o resultado (níveis de dificuldade dos desafios), a atenção direcionada do jogador e o esforço, repetição e aprendizado é parcialmente responsável pelo resultado (pois o jogo pode ter outras variantes como sorte);

5 - Ligação entre jogador e resultado: vencedor feliz com o resultado positivo, o perdedor infeliz com o resultado negativo, sendo parte do pacto que o jogador tem com o jogo, trazendo emoções humanas para o jogo;

6 - Consequências negociáveis: o mesmo jogo com o mesmo conjunto de regras pode ser jogado com ou sem consequências na vida real, sendo importante aqui separar jogos que possam envolver dinheiro ou armas, que trazem consequências reais. Para o nosso estudo, as consequências negociáveis são como um treino: um jogo como *Megaman 2* (Capcom, 1988) é relativamente curto, mas a alta dificuldade faz com que retorne e repita o jogo dentro das regras, até a conquista final, que causa uma sensação de euforia maior do que um jogo simples, metodologia também usada por Miyazaki em seus jogos.

Esses pontos combinados são fundamentais na construção de um videogame a partir da relação do jogador como o jogo e com os espaços real e virtual, resultando na imersão do jogador como um todo. A imersão é o pacto que o jogador faz ao se investir naquele universo, dentro das regras estabelecidas, integralmente ligado as questões estéticas e narrativas do jogo, direcionando ações dentro de uma interface para causar o impacto direto dentro do jogo. Esse pacto é formado pelo “círculo mágico”, pensado por Huizinga (1955) como aquele espaço entre o espectador ou jogador, o “entre” onde “jogos se constroem como experiência e como sentido, entre a limitação imposta pela separação e a liberdade alcançada pelo afastamento da realidade” (LESNOVSKI, 2014, p. 60), sendo essa experiência física, sensória ou emocional. Isso se reflete na própria ação de jogador: quando estou enfrentando um “chefe” difícil, aproximo o meu corpo ainda mais da tela para que o círculo se restrinja

e eu esteja 100% atento àquela narrativa e ambiente impostos, diferente da passividade de outras mídias.

A narrativa, ou o ato de contar, histórias, fatos ou acontecimentos, reais ou não, é o motivador principal para a imersão em um videogame. Quando em *Space Invaders* você identifica na parte superior os inimigos como seres alienígenas e você controla uma frota de para a defesa de algo, a narrativa já está criada, mas a história pode acabar de duas maneiras: ou você destrói a invasão alienígena ou ela te destrói e consegue a conquista. Tudo depende do jogador, definindo a narrativa interativa como as “que possuem como característica marcante a abertura à intervenção manipuladora/participativa de um agente externo à narrativa” (LESNOVSKI, 2014, p. 21) – este agente, no caso dos videogames, é o jogador. As diferentes narrativas são o que determinam as ações e o grau de imersão e interatividade do jogador, evoluindo o conceito apresentado por Jonathan Culler (1999, p. 87): desconstrói-se a narrativa não apenas como uma história sendo contada, mas também como o enredo é apresentado (inclusive visual e sonoramente, bem como em termos de jogabilidade), quem está falando, para quem fala e com que linguagens o faz.

Rafael Pereira Dubiela e André Luiz Battaiola listam sucintamente, em seu artigo *A Importância das Narrativas em Jogos de Computador* (2007, p. 6), três formas através das quais a narrativa pode ocorrer em um jogo eletrônico, que são:

1) Narrativa embutida: “são narrativas pré-geradas que contêm elementos para que os usuários interajam com o jogo, projetadas para prover motivação para os eventos e ações na partida” (DUBIELA; BATTAIOLA, 2007, p.6) – ou seja, tudo que move a história para frente, seja ela com a interação do personagem com outros *NPCs*, ou *cutscenes* que são ativadas quando chegamos a algum ponto pré-determinado, ou mesmo textos em objetos e em registros. A narrativa embutida pode ser usada mesmo se a história for linear ou com múltiplos caminhos, com seus elementos narrativos disponíveis aos jogadores por igual;

2) Narrativa emergente: é a “que se produz através do encontro entre usuário e sistema, menos controlada, mais improvisacional e particular a cada experiência de jogo” (LESNOVSKI, 2014, p. 69). Inclui-se aí a história narrativamente desenvolvida pelo próprio jogador, a partir da interação com elementos pré-estabelecidos ou não (como o caso dos *MMORPGs*, que a narrativa pode se criar das duas maneiras), e/ou com base na aleatoriedade, como em jogos como *Animal Crossing New Horizons* (Nintendo, 2020), onde o participante é basicamente jogado em uma ilha vazia e

precisa transformá-la ao seu bel prazer, convidando ou expulsando moradores ou (re)desenhando geograficamente a sua própria ilha;

3) Narrativa evocada: do tipo que corresponde às histórias criadas dentro de um universo já estabelecido dentro de um jogo (muito comuns em DLC's). Também podem evocar narrativas de outros contextos culturais, como em *Hades* (Supergiant Games, 2020), que tem a mitologia grega como base;

4) Narrativa forçada: é aquela que se contextualiza a partir de outra narrativa já criada, através de pequenos segmentos, como os *active time events* (eventos de tempo ativo), de *Final Fantasy IX* (Squaresoft – 2000), sistema que permite ao espectador assistir cenas opcionais que ocorrem paralelamente ao enredo principal.

Para o nosso objeto, vamos focar no uso das narrativas embutidas e emergentes, que são as que aparecem com frequência nas obras de Miyazaki. As embutidas evidenciam o *storytelling*, em um ordenado narrativo de um começo e um final, juntando elementos criados para uma construção maior.

Preciso deixar claro que esses elementos são todos criados e programados previamente, a partir da intenção dos autores e dos artistas, enquanto que as narrativas emergentes surgem a partir de situações e utilizações dentro das ferramentas planejadas previamente, “valendo-se do binômio entre a narrativa embutida e a narrativa emergente, o olhar pode desencadear reflexões internamente no interator (como propostas de desafios e soluções)” (TUPY, 2014, p. 27). Vale lembrar que a narrativa está evidentemente interligada a todas as características do jogo, inclusive a construção estética, a ambientação, as formas narrativas e o *gameplay*.

3.4.2 Linearidade Versus Não-Linearidade: *Gameplay*/Jogabilidade

Na narrativa embutida, ainda existe o aspecto da linearidade da narrativa, sendo uma questão importante na escolha criativa que direciona a construção do jogo. Criadores que visam uma base de aproximação maior com o cinema tendem a deixar seus jogos com narrativas mais orientadas, diminuindo o espaço ou a área de atuação do jogador naquela base, inserindo seus avatares em corredores, principalmente nos jogos 3D. Com o espaço-tempo concentrado em nos levar de A → B, a narrativa segue a lógica de início (geralmente uma *cutscene* para contextualizar o jogo) → desafio (sendo o desafio um fase jogável ou um quebra-cabeça) → *cutscene* (levando a

história para frente) → novo desafio, até chegar ao desafio final e encerrar a história, sem nenhuma variação na narrativa, restringindo a interatividade ao desafio do jogo. Vemos exemplos assim em jogos como *Uncharted* (Naughty Dog, 2007) e *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), que se utilizam desse tipo de narrativa como uma vantagem para contar história grandiosas, direcionando todos os esforços criativos e financeiros para pontos estabelecidos, concentrando-se na “facilidade” de se criar ambientes mais belos graficamente e numa jogabilidade mais precisa do que aquela baseada na aleatoriedade de se criar uma história com múltiplas escolhas.

Existem muitas formas de se fazer uma narrativa não-linear mas, para nos posicionar no escopo, vou me ater ao tipo demonstrado pela **figura 22**, sendo uma narrativa linear aberta, com características para causar uma sensação de interatividade e controle da narrativa, utilizado com alguns ajustes e diferenças por Miyazaki. É uma estrutura muito utilizada por RPGs japoneses como a série *Final Fantasy* e *Xenoblade*: histórias com começo e fim, mas com pontos de interesses obrigatórios para a progressão da história, geralmente direcionando para um final único, bem diferente das narrativas de RPGs ocidentais, que escolhem uma narrativa não-linear, mas com saídas múltiplas, como *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), onde pode se concluir o jogo em poucos minutos explodindo uma bomba na cidade principal, ou optar por seguir pra uma jornada de diversas horas, que possa conduzir a diferentes finais. O **Início** é onde tudo é apresentado e contextualizado (personagens, ambientação, história) e, logo após, entramos em um tutorial ou diretamente no jogo.

Nos videogames contemporâneos tem-se o costume de se ater o tutorial como parte da narrativa, como no jogo *Dark Souls* (From Software, 2009), onde o jogador já começa em uma fase completa e caixas de texto com comandos aparecem indicando cada tipo de ação para aprendizado, e no final da fase depara-se com um chefe que serve de treino para a execução das ações. Passando disso, o jogador é direcionado para uma nova área onde tem o momento de **decisão 1**, ali indicado como sim ou não, mas que pode ser apresentado de diversas maneiras, como um mapa daquele mundo, no qual você pode escolher para onde ir ou um NPC que te faz perguntas e te direciona a partir de respostas, para a **cutscene 1 ou 2**, assim dando sequências para novos eventos, fases e ambientes (**desafios 3, 4 5 e 6**), todos tendendo a chegar um ponto só da história (uma nova decisão), até se direcionar para o ato final.

Tupy sugere que a narrativa emergente segue com relação ao tempo ao jogador, uma vez que, “à medida que o usuário avança, sua prática de interação com o sistema promove uma maior profundidade de como é vista a narrativa” (TUPY, 2014, p. 100). Esse aprofundamento também pode ser adquirido pelo processo de repetição, morte e aprendizagem, conforme o subcapítulo 2.4.2, sendo que nesse processo o jogador pode perceber novas nuances, pontos fracos ou até características estéticas antes ignoradas, embora ainda presas aos conteúdos pré-programados. Lesnovski expande o conceito da narrativa emergente evidenciando que ela seria “propensa à influência da abertura da interação” (LESNOVSKI, 2014, p. 69). Penso então ser possível estender a narrativa emergente também às interações online nas construções narrativas surpresas criadas por elementos decorrentes das práticas de *PVP*⁶⁸ e *PVE* que, ao se estenderem a um senso de comunidade externa entre jogadores, ajudam a construir a narrativa, principalmente discutindo e preenchendo lacunas propositalmente deixadas pelos autores, tudo isso conectado com o *gameplay*.

O **Início** é parte fundamental para a reação do jogador com o *gameplay*. Com a ambientação sendo mostrada, já vem o instinto de interação com a interface, com a reação de apertar um botão no *joystick*, interface mais comum nos videogames. Nisso, você já está inserido naquele ambiente. A jogabilidade, ou mais comumente chamado de *gameplay*, é o resultado de um conjunto de mecânicas e ferramentas fornecidas para o jogador para a sua interatividade no ambiente virtual. No caso do primeiro *Super Mario Bros.*, o *gameplay*, em resumo, é uma movimentação em 8 direções, um botão de corrida e um botão de pulo, que executam toda a ação necessária para chegar no final do jogo, a partir das combinações deles. Em um jogo em 2D, já vem a predileção de se movimentar para a esquerda, já que o jogador começa com o avatar à direita da tela, de face para a esquerda, para enfrentar seu desafio, que seria pular em cima do primeiro inimigo, aprendendo assim a se posicionar naquele universo e enfrentar os desafios.

No caso de um ambiente tridimensional de um jogo em terceira pessoa, a tendência é seguir em frente, explorando todo aquele cenário apresentado. Já num jogo de horror, a tendência é um pouco diferente, pois já existe a tensão apresentada

⁶⁸ *PVP* ou *Player Versus Player* (jogador contra jogador) é como se nomeia a interação jogador contra jogador em jogos online, podendo variar as regras de um contra um, um contra vários etc. Já *PVE* é *Player Versus Environment* (jogador contra ambiente), ou seja, quando os jogadores se unem para lutar com um inimigo do jogo, pré-programado.

pela ambientação, como, por exemplo, a mansão de *Resident Evil 1* (Capcom, 1996): um ambiente inóspito, com pouca luz, onde o gameplay é introduzido depois de uma FMV⁶⁹ dos personagens sendo atacados por monstros (com fortes inspirações em filmes B e filmes de zumbis dos anos 1970 e 1980). O jogador passa a ter uma atenção maior ao explorar aquele ambiente insalubre, mantendo-se tenso com a movimentação propositalmente lenta do avatar, quando eventualmente o primeiro zumbi é apresentado e ele vai diretamente em sua direção, como se tivesse sendo puxado por um imã. E, quando o desespero atinge, o jogador é travado hapticamente pela movimentação tanque⁷⁰, bem mais restrita que a movimentação em 360° que os jogos em 3D estão acostumados hoje em dia:

O sensorio do jogador fica alerta em resposta às ações virtuais que se articulam no espaço virtual e este espaço é animado por respostas a um sensorio digital acionado pelo jogador. A relação funciona como um loop de feedback em que o jogador e mundo do jogo dependem de uma interação unificada das ações uns dos outros.⁷¹ (NDALIANIS, 2012, p. 49).

A imersão na diegese, que reverbera no controle desesperado na tentativa de salvar seu avatar, configura a ligação emocional proporcionada pela tela e pelo *círculo mágico*, sendo a narrativa também “uma experiencia liminar” (MURRAY, 2003, p. 103), na qual a tela mantém-se como uma barreira necessária para manter o “perfeito equilíbrio no limiar do encantamento, sem deixar que ele desmorone de um lado para o outro” (MURRAY, 2003, p. 103). Esse limiar é o que nos permite tratar os jogos de horror de uma maneira háptica sem o medo de uma confusão mental do real e do virtual, um mundo livre para ser explorado. A relação é a mesma de entrar em um quarto escuro, em que a primeira reação é a de tatear o local para se conhecer o ambiente, procurando fontes de luz, e qualquer toque estranho causa uma reação

⁶⁹ FMV ou *Full-motion vídeo* são um tipo de *cutscene* onde os vídeos são atuados por atores reais, previamente gravados e digitalizados.

⁷⁰ Movimentação tanque é quando você precisa rotacionar o avatar para a esquerda ou direita, fazendo com que ele se movimente no próprio eixo e só vá na direção desejada quando o jogador aperta o direcional para cima, geralmente utilizada em jogos como câmera estática, bem diferente da movimentação de oito eixos livres dos controles analógicos.

⁷¹ No original: “*The player’s sensorium becomes alert in response to the virtual actions being articulated in the virtual space and this space is animated by responses to a digital sensorium triggered by the player. The relationship operates like a feedback loop in that the player and gameworld depend on a unified interplay of each other’s actions.*” – Tradução minha.

imediate. Para o jogador, essa reação precisa ser revista e reposicionada como uma decisão que “permite a conclusão bem-sucedida de tarefas, solução de quebra-cabeças ou destruição de bichos-papões feios que atacam nosso avatar” ⁷² (NDALIANIS, 2012, p. 54), dentro daquele ambiente 3D. As decisões do jogador são fundamentais na criação da própria narrativa dentro do jogo, pois de imediato uma reação um pouco mais lerda pode levar ao fracasso ou um rompante de desespero possa ser que até destrua o inimigo, mas acaba ignorando todo o resto do ambiente e as narrativas que possam estar inseridas ali.

O *gameplay* é o fio condutor na narrativa, é nele que o avatar se movimenta, se posiciona e tem disponibilizadas as diversas ferramentas de combate (armas, superpoderes, poções, etc.) e, a partir disso, inicia-se a construção do mundo virtual como um ecossistema interativo, que “dá realidade a cada mundo possível, no processo de todos os mundos impossíveis possíveis” (NDALIANIS, 2012, p. 55). Isso se verifica especialmente no campo do horror, onde a maior parte da narrativa se baseia na “suspensão de descrença” ⁷³ de modo que o nível de interatividade com aquele universo é diretamente proporcional a imersão proporcionada pelo *gameplay*. Exemplo disso é *Elden Ring* (From Software, 2022), um jogo de mundo aberto ⁷⁴, no qual o jogador pode escolher para onde quer ir, deparando-se com barreiras narrativas em pontos-chaves do jogo, aqui representadas por dragões gigantes, sugerindo ser muito perigoso aquele caminho onde o dragão impede a progressão. Diante dessa barreira, o jogador aceita o recado e retorna para localizar desafios mais viáveis para o nível de dificuldade em que ele se encontra, ou então ele decide enfrentar os dragões, eventualmente destruindo-os e criando uma nova narrativa. O jogador então *entende* aquele mundo, como se fosse o seu, a partir das interações e experiências visuais.

⁷² No original: “allows for the successful completion of tasks, solution of puzzles, or destruction of ugly bogey-beings that attack our avatar.” – Tradução minha.

⁷³ Suspensão de descrença é um termo da teoria audiovisual que se refere ao nível de aceitação do espectador às regras de um universo ficcional ou uma diegese não-condizentes com o mundo que experimentamos cotidianamente, ou que possuam, diante deste, alterações significativas como, por exemplo, aceitar que o Mario de Super Mario Bros. consiga jogar bolas de fogo pelas mãos após comer uma flor especial.

⁷⁴ Jogos de mundo aberto, também conhecidos como *sandbox*, são jogos baseados em exploração livre, mesmo os narrativos. Missões são espalhadas pelo mapa e você pode realizá-las em qualquer ordem desejada.

4 ESTUDO DE CASO: O VIDEOGAME *BLOODBORNE*

Em abril de 2015 eu adquiri meu Playstation 4, inserindo-me num salto geracional então comum para jogadores de consoles de videogame. Com ele, veio um jogo grátis chamado *Bloodborne*. Eu já tinha conhecimento prévio das obras de Hidetaka Miyazaki, como o jogo *Demon's souls* (2007), que havia adquirido alguns anos antes e que, por necessitar de um pouco mais de dedicação, acabei passando para frente. De *Bloodborne* eu já conhecia algo, por ter visto as informações vazadas de *Project Beast*, que foi o codinome do jogo enquanto ainda estava em desenvolvimento. Nesse vazamento, o trailer já indicava um distanciamento das obras anteriores de Miyazaki, todas baseadas em fantasia medieval, com pequenas inserções de elementos do horror. O trailer indicava uma aproximação maior do gênero, deixando de lado o ambiente clichês dos RPG e ambientando-se numa era vitoriana gótica, a mesma das obras de H.P. Lovecraft e Edgar Allan Poe. Esse tipo de ambientação me atraía muito mais, principalmente pela minha ligação com os autores já citados, fazendo com que me conectasse com o jogo já nos primeiros minutos e rendesse uma campanha que durou mais de 170h (**figura 23**), onde cumpri 100% do jogo e de sua DLC.

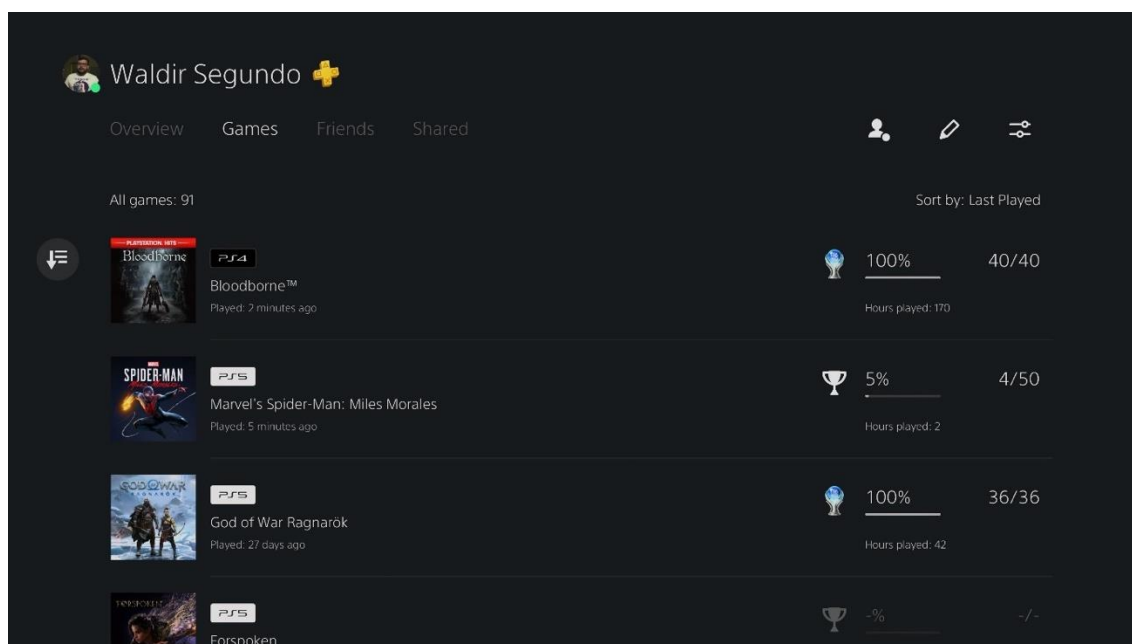


Figura 23 – Interface da *Playstation Network*, com a contagem de horas investidas.

Fonte: *Printscreen* da tela

Até hoje costumo retornar ao jogo de tempos em tempos, para mergulhar aquele universo que me impressiona até hoje.

Em *Bloodborne* você é um caçador, um membro da Igreja da Cura, contratado para exterminar monstros que estão soltos pela cidade de Yharman. Esses monstros surgiram após o excessivo consumo do sangue de um ser de outro espaço/dimensão que chegou naquele mundo. Encapsulado pela Igreja, esse sangue possui poderes regenerativos, mas também tem como efeito colateral transformar as pessoas que o consomem em monstros. Os caçadores precisam sair à noite para exterminar os monstros e tentar trazer a paz para aquele mundo estranho. Nessa noite especial, o jogador embarca em uma jornada para descobrir os segredos e origens do sangue, além das relações entre a realidade e os pesadelos decorrentes dessas condições.

O jogo segue uma estrutura conceituada pelo próprio Miyazaki, na qual “você derrota inimigos poderosos, descobre locais escondidos e atalhos, compreende a estrutura do jogo e usa a janela que lhe é dada para imaginar o mundo e a história do jogo’ (SG, 2015: 547), destacando este ciclo de combate, exploração e progresso”⁷⁵ (MIYAZAKI apud HOEDT, 2019, p. 8). Miyazaki buscou criar um jogo completamente novo, distanciando-se da estética e ambientação de fantasia dos jogos anteriores pois, devido ao grande sucesso desses, ele obteve carta branca para experimentar e se desafiar em coisas novas.

Nesse capítulo, vamos demonstrar o porquê do jogo ser tão marcante e inédito, analisando as marcas autorais nele presentes e alguns aspectos de seu processo criativo. Trata-se de uma obra citada até hoje nas listas de melhores jogos de todos os tempos, tanto pela sua narrativa criativa quanto pela proposta estética e pela execução do gameplay, uma obra que demonstra o impacto que o gênero do horror costuma gerar no universo dos videogames.

⁷⁵ No original: “you defeat powerful enemies, discover hidden locations and shortcuts, gain a understanding of the game’s structure, and use the window you’re given to imagine the game’s world and story’ (SG, 2015: 547), highlighting this cycle of combat, exploration and progress.” – Tradução minha.

4.1 LINGUAGEM, ESTÉTICA E NARRATIVA DO HORROR NOS JOGOS DE HIDETAKA MIYAZAKI

*Oh, sim... Sangue Pálido... Bem, você veio ao lugar certo. Yharnam é a casa do ministério de sangue. Você só precisa desvendar seu mistério. Mas, por onde um estranho como você pode começar? Fácil, com um pouco do próprio sangue de Yharnam... Mas primeiro, você vai precisar de um contrato... Bom. Tudo assinado e selado. Agora, vamos começar a transfusão. Não se preocupe. Aconteça o que acontecer... você pode pensar que tudo é um pesadelo...
(Ministro do Sangue)*

Você acorda e escuta um homem velho de chapéu recitar as palavras acima. O lugar parece uma clínica abandonada. Você, como um forasteiro, não conhece os benefícios que o sangue de Yharnam traz para você, mas aceita mesmo assim para curar suas feridas. Logo o homem some e você está por si só. Começa a explorar o espaço e se depara com um homem lobo que te ataca imediatamente. Sem recursos, você morre imediatamente. O primeiro “*VOCÊ MORREU*”, de muitos ainda, aparece na tela.

Como já mencionado no subcapítulo 2.4.2., a primeira característica que uma pessoa pensa quando se fala dos jogos do Miyazaki é a dificuldade. Eles são jogos conhecidos por serem difíceis e ainda te punem a cada morte. Durante o jogo, você coleta pontos que podem ser trocados por *levels* (níveis de poder), que podem te deixar mais forte, melhorar suas armas, etc... Na série *Souls*, essas categorias monetárias são chamadas de almas, enquanto em *Bloodborne* chamam-se ecos de sangue, mas a função é a mesma. Na maioria dos jogos, quando o avatar morre, os pontos de experiência arrecadados ficam atrelados ao jogador para sempre, sendo que a única punição é ter que enfrentar o desafio de novo. Já nos jogos de Miyazaki, a punição é extrema: o jogador perde seus pontos, que ficam no local em que o avatar morreu pela última vez e os inimigos todos retornam à vida (menos os chefes das fases). O avatar retorna para o começo da fase ou para alguns checkpoints (como fogueiras em *Dark Souls* e lâmpadas em *Bloodborne*), fazendo com que o jogador, a partir da repetição, aprenda ainda mais sobre aquele ambiente e preste mais atenção na construção geral do jogo.

Esse círculo de repetição faz com que as características principais das obras de Miyazaki se destaquem para o jogador, a partir de uma análise mais detalhada que ele precisa elaborar sobre a ambientação, narrativa e gameplay: “O enigma comum é que geralmente tentamos evitar as emoções desagradáveis que sentimos ao ouvir sobre um evento triste, ou ao falhar em uma tarefa. No entanto, buscamos ativamente essas emoções em histórias, arte e jogos” (JUUL, 2013, p. 4). Trata-se de uma relação muito particular entre a necessidade de falha e repetição dos jogos com a aproximação ao horror, completamente baseado na produção de sentimentos negativos em quem o experimenta. A seguir, exemplifico esses conceitos para melhor identificação.

4.1.1 Ambientação

Miyazaki insere, na direção de arte dos seus jogos, muitas inspirações da arquitetura ocidental. Em *Bloodborne* as inspirações vêm no ressurgimento do gótico, tão em voga no período vitoriano, em uma emulação exagerada do período pré-revolução industrial. Como é possível visualizar na **figura 24**, os prédios e construções têm proporções e escalas irreais, feitas para tornar o ambiente opressor, criando uma sensação labiríntica, como se estivesse numa versão de pesadelo da Londres no século XIX, com o *Jack, o estripador* à espreita em cada esquina.



Figura 24 – Rua em Central Yharnam

Fonte: Gamereactor. Disponível em: https://www.gamereactor.pt/media/42/bloodborne_1414274b.jpg

As ruas, com suas carruagens abandonadas e suas esculturas posicionadas nas laterais, impõem uma sensação de vigilância no jogador, que tende a sentir a tensão de um ambiente tão surreal, cujos céus amarelados dão a sensação de crepúsculo, como se uma longa noite estivesse para começar. Eventualmente voltamos a esse cenário já à noite, reforçando essa sensação de opressão. A ambientação é necessária para deixar o jogador pesaroso, numa inquietude melancólica muito distante das aventuras felizes de *Super Mario Bros*.



Figura 25 – Aberração cromática evidente na última área do jogo.

Fonte: *Printscreen* do jogo

Não obstante, para a composição do visual, Miyazaki utiliza da aberração cromática (**figura 25**), herança direta das artes do vídeo citadas no subcapítulo 2.2, por dois motivos, um técnico e outro conceitual. O motivo técnico dessa escolha vem da necessidade de disfarçar a baixa resolução de diversos elementos no cenário, fazendo com que o jogo possa rodar mais fluido. Muito ainda é adquirido do vídeo na visualidade do videogame, como a sobreposição de imagens para criar um ambiente 3D, ou a construção de camadas (**figura 26**) em 2D para a emulação de um ambiente 3D complexo e infinito, partindo da contaminação do vídeo (na acepção do termo feita por Christine Mello) como um conceito direto na estética do videogame.

Muitos usuários acreditam que a busca da qualidade de um videogame perfeito é a aproximação gráfica até a fidelidade 100% próxima do real, mas Miyazaki sabe que é preciso impor algumas barreiras para a criação completa do círculo mágico e da imersão. Ele comenta sobre a construção da ambientação de *Bloodborne*:

Ao mesmo tempo, os designs elaborados das eras gótica e vitoriana, e as imagens e a atmosfera que podem ser criadas pela sobreposição desses *designs* uns sobre os outros, são coisas que agora podemos tornar realidade com o poder do PS4, e esse tipo de direção é algo que realmente queríamos seguir. Portanto, é do ponto de vista visual e de jogabilidade que nos trouxe a esse cenário.⁷⁶ (MIYAZAKI, 2014, p.1)

Ou seja, sem o poderio tecnológico, a sobreposição de ideias e designs realizados não poderiam ser feitas. Muitos efeitos de luz, *blur*, sobreposições de imagens para criar a ambientação não poderiam ser criados por tecnologias anteriores.

⁷⁶ No original: “At the same time, the elaborate designs of the Gothic and Victorian eras, and the images and atmosphere that can be created by layering those designs on top of each other, are things that we can now make a reality with the power of the PS4, and that kind of direction is something we really wanted to pursue. So it’s from both a gameplay and visual standpoint that brought us to this setting.” – Tradução minha.



Figura 26 – Texturas 2D em diferentes camadas para emular a tridimensionalidade

Fonte: Video *Off Camera Secrets | Bloodborne - Boundary Break*. Disponível em
<<https://www.youtube.com/watch?v=HXnt7yra-fl>>



Figura 27 – Cenário da última batalha.

Fonte: Printscreen da tela do jogo.

Um outro ambiente marcado pela aberração cromática é a Vila de Pescadores (*Fishing Hamlet*), uma das últimas áreas do jogo (**figura 28**), completamente inspirada no conto “A sombra de Innsmouth”, de H.P. Lovecraft. Distante do céu amarelado de Central Yharman, a Vila de Pescadores tem um céu cinza, com uma formação de

chuva eterna. Todo o ambiente é uma fusão de elementos que se arrastam do mar e se fixam em casas e pessoas – parasitas de origem completamente desconhecida. Milhares de peixes mortos formam o chão dessa área, enquanto pessoas já “fundidas” a esses parasitas marinhos formam uma legião de criaturas que reza para uma divindade desconhecida.

A luz é incidental, para mostrar os pontos-chaves. Apesar de serem usadas velas ou tochas como fontes, é a partir das sombras do chão que vemos a iluminação de uma possível lua tenta entrar nas rachaduras do telhado. Isso nos dá a informação da desconstrução total daquele mundo em ruínas, há muito abandonado dentro do inconsciente de um pesadelo. É um mundo que tem que se fixar na memória visual do jogador, pois ele precisa navegar por esse espaço físico como na vida real, sem mapa ou bússola. Cada canto é diferente para se manter a navegação viva.



Figura 28 – Vila de pescadores
Fonte: *Printscreen do jogo*

O segundo motivo para se usar a aberração cromática é conceitual: *Bloodborne* fundamenta-se todo em uma forma onírica de se pensar um jogo. Os cenários das **figuras 27 e 28** são compostos por uma arquitetura pesada, surgida direto de um pesadelo. Para criar essa atmosfera, soma-se, além do uso de formas arquitetônicas propositalmente desproporcionais, mostradas em ângulos insólitos, o uso da aberração cromática como um elemento que *evidencia* a existência de uma tela dentro

do círculo mágico, fazendo com que sintamos a estranheza de um mundo 3D, em seu hiper-realismo, de modo a estranharmos a modelagem dos personagens e cenários.

A solução para a quebra dessa estranheza é a inserção de elementos de vídeo, que façam o jogador lembrar-se da natureza original daquele universo: uma construção onírica, na qual nos movemos entre espaços desconexos a partir de saltos, como sair de um ambiente completamente urbano para uma floresta povoada por cobras e logo depois surgir uma mansão cuja arquitetura destoa completamente da área em que se situa. Camadas e camadas sobrepostas, pensadas como se fosse uma espécie de “torre de Babilônia” que, a cada andar subido, conduz o espectador para mais perto do ápice do pesadelo: “este processo de leitura do espaço do jogo ajudará a criar uma compreensão do jogo e o seu *lore*; a jornada do jogador terá muito a dizer”⁷⁷ (HOEDT, 2019, p. 83).

4.1.2 Narrativa

Aqui classifico a narrativa dos jogos de Miyazaki como uma narrativa embutida com elementos de narrativa emergente. Usando como base o *enredo do extrapolador*, conceituado por Noel Carroll, Miyazaki abre seu jogo como um juiz investigativo, descobrindo os segredos daquele mundo e decidindo os pontos-chaves que vão impactar nas ações de outros NPC's e também do final do jogo. O ponto de partida é sempre o mesmo, mas o jogador define a ordem de eventos para se chegar até o final, podendo ainda escolher entre um dos três finais previstos.

O *user* do *reddit* *military_base362* criou um fluxograma de como funciona a estrutura narrativa de *Bloodborne* (**figura 29**). Aqui temos a possibilidade de um caso de narrativa embutida, indo literalmente do ponto A → B → C → Final do jogo. É uma das maneiras de se atingir o objetivo mais rápido, mas como o jogo não tem indicações diretas nem setas indicativas de onde ir, um jogador que não tenda a explorar o ambiente pode perder boa parte do conteúdo.

Para uma completa apreciação da obra do autor, o jogador precisa de um “investimento em narrativa emergente, onde a descoberta do jogador está no centro da experiência de narrativa ambiental e, portanto, se alinha com os objetivos gerais

⁷⁷ No original: “This process of reading game space will help create an understanding of the game and its lore; the player’s journey will have much to tell them.” – Tradução minha.

dos grupos de jogadores de Miyazaki⁷⁸ (HOEDT, 2019, p. 83). Para o participante descobrir como sair desse jogo, arquitetado como um pesadelo, ele precisa obter informações como a de que, há muito tempo, um ser celestial caiu naquele mundo, e a sociedade começou a consumir seu sangue, que possui poderes regenerativos, chegando a construir uma religião com base nesse conhecimento, até que tudo deu errado e o mundo foi colocado em uma situação de sonho e pesadelo por seres de origens desconhecidas, os *Great Ones* (Os grandes). É necessário acumular informações como esta para obter ferramentas narrativas que ajudem o participante a avançar no jogo.

No fim da jornada, ele tem três escolhas, a partir do que realizou no jogo: A) Continuar com o pesadelo, sendo o regente do mesmo, B) Reiniciar o pesadelo e reviver a sua noite de caçada ou C) Retornar como um *Great One* para uma nova criação. Todos os três finais são tristes e melancólicos, acompanhando o mote geral do jogo.

De vinte áreas no jogo, o jogador só precisa visitar oito para chegar ao final. Mas qual será a quantidade de narrativa que o jogador absorveu ao optar por percorrer esse caminho mais curto, deixando de lado doze áreas completamente inéditas, com novas ambientações e outros inimigos? O investimento narrativo a partir da investigação aqui é totalmente encorajado pelo jogo, a partir de mistérios que o próprio storytelling propõe. Jogos de horror se propõem a apostarem mais em narrativas emergentes do que na embutida, para “premiar” os jogadores que venceram as tensões, horrores e sustos experimentados nesses “pedaços a mais” da estória, com seus itens especiais e armas secretas, além dos itens necessários para chegar no final “verdadeiro”⁷⁹.

⁷⁸ No original: “*investment in emergent narrative, player Discovery is at the core of the experience of environmental storytelling and thus aligns with Miyazaki’s overall aims of player agency.*” – Tradução minha.

⁷⁹ O conceito de final verdadeiro aqui é subjetivo, geralmente classificado pelos próprios jogadores. No caso de *Bloodborne*, como apenas um dos finais requer itens especiais e uma exploração maior do cenário, possuindo um chefe extra no final, este é considerado o final “verdadeiro”, mas não isenta o jogador de chegar aos outros dois. Inclusive, na lista de troféus do jogador, o jogo incentiva a realizar os três finais.

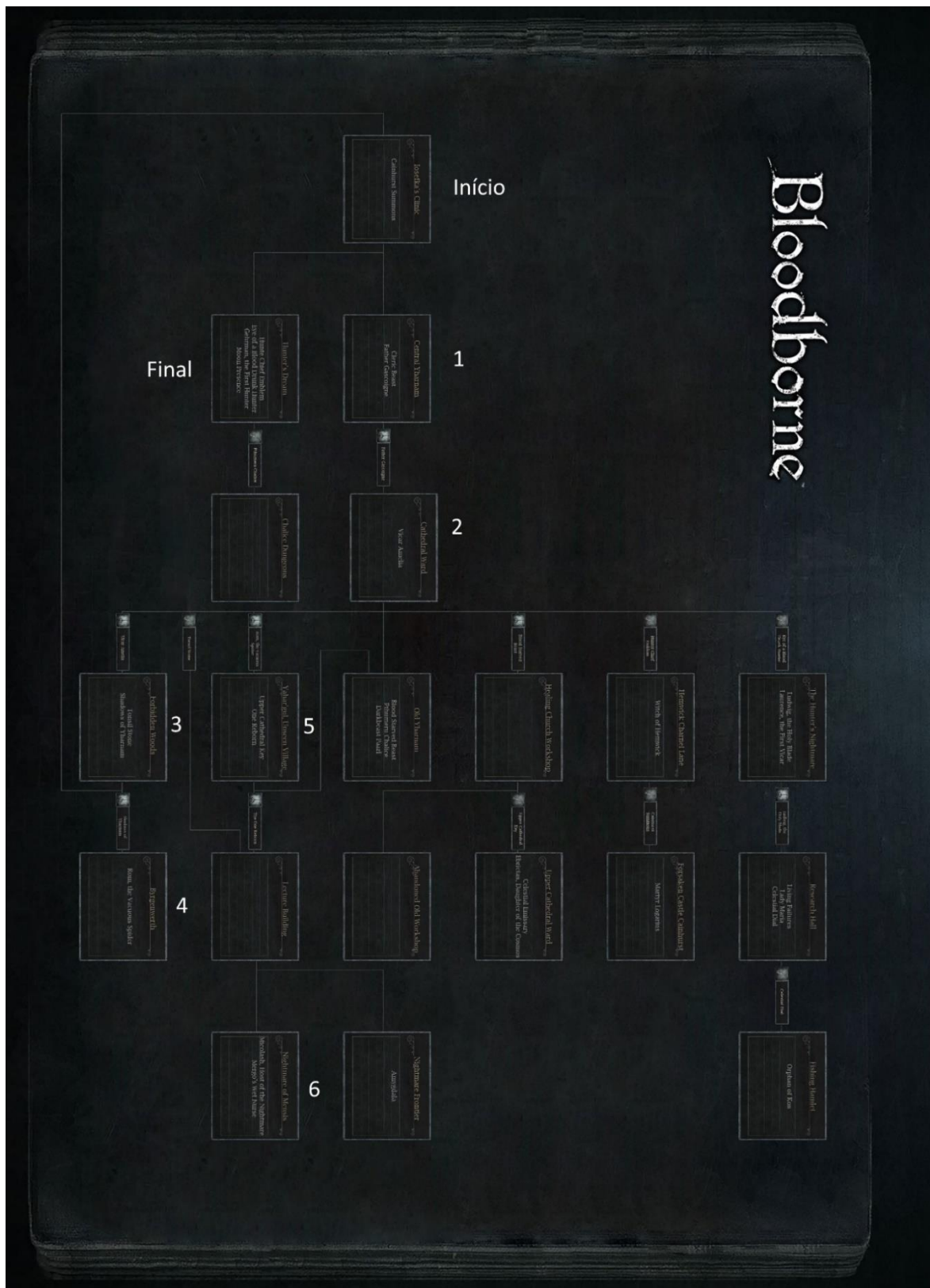


Figura 29 – Fluxograma narrativo de Bloodborne

Fonte: Criação no Reddit. Disponível em:

<<https://drive.google.com/drive/folders/13IPH4VrpVHPEXGGnMvkvbTX09jMxaPa9>>

Na exploração de *Forbidden Woods*, uma das áreas obrigatórias de *Bloodborne*, se você investigar fora do caminho principal vai achar uma caverna escondida que direciona seu avatar para um pântano. Ao tocar a água do pântano, o jogador já recebe o status⁸⁰ de veneno e vê de longe um monstro gigante gritando e correndo diretamente em sua direção. Nesse momento, vem a decisão a ser feita: enfrentar o monstro na condição adversa ou voltar para o caminho original? Os elementos do body horror que virão a ser discutidos no subcapítulo 4.2.1 servem de choque e incentivo a essa decisão: o jogo quer que você vença seus medos e te presenteie com essas oportunidades de confronto.

Na minha primeira vez jogando, entrei em desespero e escolhi voltar para o caminho original e seguir na narrativa original. Se tivesse seguido adiante enfrentando o monstro (nem era necessário matá-lo, só desviar), iria descobrir um novo caminho com um bom pedaço de *lore*: a informação de que a personagem Iosefka faz experimentos científicos com humanos, e o monstro é resultado de um deles. Além disso, o jogador encontra um item muito suspeito (**figura 30**): uma carta convite, que entra em seu inventário como um item qualquer.

Uma leitura atenta dessa carta permite saber o que ela diz:

“Uma velha convocação manchada de sangue, convidando um convidado de honra para o abandonado Castelo Cainhurst.

Um tanto desconcertante, é dirigido a você.

Não hesite; a diligência sai do cruzamento de Hemwick.”

⁸⁰ *Status* em *Bloodborne* são condições adversas impostas pelo jogo para sugar a vida do jogador, aumentando a dificuldade de movimentação em uma área. Entre os status existentes, citam-se os de veneno, tóxico ou loucura, por exemplo.

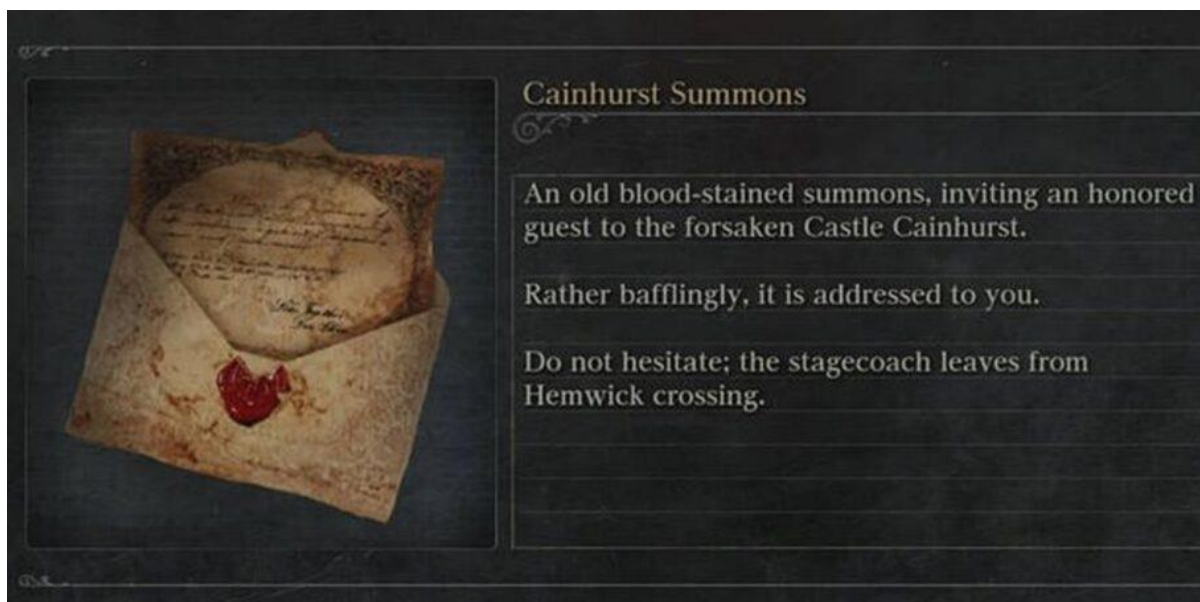


Figura 30 – Carta Convite à Cainhurst

Fonte: *Printscreen do jogo*

Ou seja, é somente a partir da investigação desse item que o jogador fica sabendo da existência do castelo de *Cainhurst* e que o caminho para lá é através do cruzamento de *Hemwick*. Além disso, mesmo se o jogador chegar aleatoriamente no cruzamento de *Hemwick*, sem portar a carta, não acontece nada. É preciso tê-la para que uma *cutscene* seja disparada, conduzindo o avatar para o castelo. Nessa nova área, abre-se um novo enredo com um leque de opções específico e uma *quest* com novos personagens, que abordam com mais profundidade os segredos do sangue no jogo.

Miyazaki usa as *cutscenes* de maneira a introduzir um ambiente ou uma situação, dificilmente reduzindo-as ao papel de *apenas* deslanchar a trama. Como demonstrado no exemplo do subcapítulo 2.3, as *cutscenes* de *Final Fantasy XIII*, editadas juntas, formam um filme; já em *Bloodborne*, elas formam uma narrativa desconexa. Existem versões editadas que tentam criar uma trama lógica, mas não conseguem atingir o objetivo pelo simples fato da narrativa emergente se sobressair à embutida, quase como se fosse mais um monstro criado pelo próprio jogo. No subcapítulo 4.2.1 vamos detalhar um pouco mais sobre a linguagem narrativa das *cutscenes*.

4.2 PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO GAME *BLOODBORNE*

*Os temas frequentemente encontrados no modelo gótico, de mortalidade, monstruosidade e loucura, informa a história do jogo, mas também suas entregas. Contos de conhecimento proibido, cientistas loucos e religiões cultistas abundam na cidade de Yharnam, e são refletidos não só na narrativa, mas também nos espaços e mecânicas do jogo, consolidando ainda mais seu status como um título de horror*⁸¹
(HOEDT, 2019, p. 9).

É complicado rastrear o processo de criação de um videogame, partindo da ideia de que é um projeto altamente secreto, criado dentro de uma companhia multimilionária, que raramente publiciza os documentos referentes ao desenvolvimento de seus projetos. Porém, com base na teoria de cineastas, a partir do momento que voltamos o olhar a novas metodologias de investigação, ampliamos mais os horizontes.

O papel do diretor de videogame é controlar todo o desenvolvimento, da parte criativa, programação e marketing e, principalmente, saber delegar as funções a partir de suas ideias, pois o videogame mobiliza muito mais funções que o cinema. Cecilia Almeida Salles em seu livro *O Gesto Inacabado* (1998/2013) fomenta a ideia da criação como um método contínuo:

De uma maneira bem geral, poder-se-ia dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades ele obra habitando o mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo. As considerações de uma estética presa à noção de perfeição e acabamento enfrentam um "texto" em permanente revisão. É a estética ela continuidade, que vem dialogar com a estética do objeto estático, guardada pela obra ele de arte (SALLES, 1998, p. 26).

O produto final *Bloodborne* é um legado direto das hipóteses anteriormente testadas por Miyazaki em jogos anteriores. Vindo de jogos baseados em fantasias de

⁸¹ No original: *"the themes often found in the Gothic mode, of mortality, monstrosity and madness, inform the game's story, but also its delivery. Tales of forbidden knowledge, mad scientists and cultist religions abound in the city of yharnam, and are reflected not only in the narrative, but also in the game spaces and mechanics, further cementing its status as a horror title."* – Tradução minha.

espadas e magias, *Bloodborne* nasce quando Miyazaki toma pra si o mais alto posto da *From Software*, assumindo total controle criativo de todas as decisões da empresa, imprimindo sua marca, mesmo que indiretamente, nos outros produtos desta, uma vez que ele se tornou seu rosto principal. Ele evidentemente trabalha com o aperfeiçoamento permanente de seus projetos a partir das experiências anteriores com a necessidade de inovação e de abranger novos temas, principalmente o terror, como ele comenta em entrevista, quando questionado sobre a sua evolução criativa a partir do desenvolvimento dos jogos *Demon's Souls* e *Dark Souls*:

Eu não diria que tem sido tão diferente, mas há dois pontos em particular que me vêm à mente. A primeira, que abordei um pouco agora, é que a equipe de nível diretor da empresa agora está participando de um fluxo de trabalho de produção unificado. Quanto ao que estou deixando para eles em particular, uma coisa que precisamos desde o início do projeto é a capacidade de expressar nossos conceitos e objetivos em palavras. Quando estou fazendo tudo isso sozinho, costumo verbalizar o mínimo necessário... ou, falando mal, costumo procrastinar bastante (risos). Eu não poderia me safar disso aqui. Acho que muita coisa boa resultou desse arranjo. Verbalizá-lo e trazê-lo para outras pessoas me fez perceber muito que eu não teria notado de outra forma.⁸² (MIYAZAKI, 2014, p. 1).

Nisso, ele faz questão de incluir toda a sua equipe em seu processo criativo, como uma cadeia de produção criativa. Hideo Kojima, famoso diretor de games, comenta em seu *twitter*⁸³ que, durante o processo de desenvolvimento de seus jogos, gosta de assistir com a sua equipe, a filmes de diferentes tipos e gêneros que possam ajudar na formação e discussão de novas linguagens e estéticas. Kojima disponibiliza essa abertura entre equipe e direção, pois é um exercício coletivo. Acredito que Miyazaki use de metodologia parecida, quando faz referências a um grupo de mensagens que manteve durante a concepção de *Bloodborne*, firmando esse

⁸² No original: "I wouldn't say it's been that different, but there are two points in particular that come to mind. The first one, which I touched on a little bit just now, is that the director-level staff in the company are now all participating in a unified production workflow. As for what I'm leaving to them in particular, one thing we need from the start of the project is the ability to express our concepts and aims in words. When I'm doing all of that by myself, I tend to verbalize the bare minimum necessary...or, to put it in a bad way, I tended to procrastinate a lot (laughs). I couldn't get away with that here. I think a lot of good came out of that arrangement. Verbalizing it and bringing it out to other people made me notice a lot I wouldn't have otherwise." – Tradução minha.

⁸³ Tweet disponível em: https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/1579711587077980160. Acesso em: 07 fev. 2023.

exercício coletivo não só como o trabalho manual de programação, mas também como liberdade criativa:

No início do desenvolvimento, tínhamos um fórum onde eu escrevia o que viesse à mente diariamente e o resto da equipe podia navegar por ele. Eu escrevia sobre coisas como o significado do olho da mente e suas limitações sobre as pessoas, ou discussões sobre sangue e transformações de animais, e uma grande quantidade de outras coisas sem sentido como essa. A maioria nunca entrou no jogo (risos). Claro, o tema deste jogo não era contar muita história, como antes, então acho que nossa abordagem acabou bem.⁸⁴ (MIYAZAKI, 2015, p. 538).

Miyazaki também é econômico quando cita, em duas entrevistas diferentes, as referências criativas de *Bloodborne*, como o *Drácula*, de Bram Stoker. Imagino as inspirações vindo tanto do livro como do filme dirigido por Francis Ford Coppola em 1992, principalmente nas referências visuais. Em uma visita ao Brasil em 2019, ele foi entrevistado na feira Brasil Game Show pelo site *Gamespot*, onde afirmou suas referências: “Eu me inspirei no livro *O Chamado do Cthulhu*, do Lovecraft. (...) Outras coisas que me influenciaram bastante foram o horror, lógico, e o filme *O Pacto dos Lobos (Le Pacte des loups, Christophe Gans, 2001)*” (MIYAZAKI, 2019, p.1).

Notamos então uma tradição de referências que servem como guias para suas criações, não somente audiovisuais e literárias, mas também do universo dos videogames, já que ele cita que jogou “muito videogame antes de começar a desenvolver jogos. E o que eu tenho para falar é que desenvolver jogos é como se fosse um jogo, e isso é muito legal” (MIYAZAKI, 2019, p. 1). É preciso aprender a linguagem para melhorá-la, e foram anos que Miyazaki dedicou ao ofício de conceber e desenvolver jogos digitais, constituindo assim um respeitável conhecimento, que se insere em toda uma tradição de videogames que dialogam com o gênero do horror. Podemos pensar que a adoção dos horrores corporal e gótico em *Bloodborne* é uma metamorfose de princípios anteriores existentes no gênero, na tentativa de criar um tipo de horror inovador a partir de novas experiências de jogabilidade e de linguagem, que são desdobramentos de incursões que ele foi inserindo pouco a pouco em jogos

⁸⁴ No original: “At the start of development, we had this forum where I'd write whatever came to mind of a daily basis and the rest of the team could browse through it. I'd write about things like the meaning of the mind's eye and its limitations upon people, or discussions about blood and beast transformations, and a really large amount of other meaningless stuff like that. Most of which really never made it into the game (laughs). Of course, the theme with this game was not to tell too much story, just like before, so I think our approach turned out well enough.” – Tradução minha.

anteriores, resultando em seu jogo mais autoral até então: “Mas se eu fosse dizer qual mais ficou no meu coração, é o *Bloodborne*. É o que mais me marcou. Acredito que o fiz do meu jeito, do jeito que eu quis” (MIYAZAKI, 2019, p. 1).

Miyazaki quis se afastar da lentidão do gameplay dos seus jogos anteriores para aumentar a velocidade do jogo e criar um senso de urgência, já que no contexto do jogo, nós somos os caçadores atrás de feras. Quando perguntado sobre a razão para tamanho distanciamento das obras anteriores, ele responde:

Há duas razões para isso. Eu queria me diferenciar da série anterior e queria considerar a caça como seu pesadelo. Considerando o tema de caça ao seu pesadelo e os enormes desafios do jogo, adicionando o elemento de velocidade e batalhas proativas, achei que era uma combinação melhor para *Bloodborne*. Eu senti que, ao adicionar o combate proativo de ritmo mais rápido, os jogadores ganhariam uma sensação de realização ao superar essas batalhas.⁸⁵ (MIYAZAKI, 2015, p. 1).

Essa modalidade mais agressiva de jogo ainda é exclusiva a *Bloodborne*, criando a sensação de euforia de um ataque, quase que uma transformação lenta do jogador nas feras que ele busca destruir durante o jogo.

4.2.1 Diálogos Com O Body Horror, Usos Fragmentários E Atmosféricos Das *Cutscenes*, Influências De Lovecraft

Bloodborne usa uma metodologia de apresentação dos seus horrores a partir de camadas, apresentando fragmentos que, como desenhos em papel seda, vão sendo sobrepostos um ao outro pelo jogador para tomar uma nova forma.

O ambiente de Central Yharnam é povoado de componentes móveis, a maioria inimigos, mas elementos fundamentais na composição geral da ambientação. Nos primeiros encontros, a estranheza vem nos primeiros inimigos. Corpos humanóides, mas que já começaram a se transformar em monstros, conectando-se diretamente ao mito do lobisomem.

⁸⁵ No original: “*There are two reasons for this. I wanted to differentiate from the previous series and I wanted to consider the hunt your nightmare theme. Considering the hunt your nightmare theme and the massive challenges in the game, adding the speed element and proactive battles, I thought this was a better match for Bloodborne. I felt that by adding the faster paced proactive combat players would gain a sense of accomplishment by overcoming those battles.*” – Tradução minha.

Há também a presença de animais, como corvos e cães, já em estado de putrefação, possivelmente contaminados depois de comer carcaças de humanos contaminados.

Na **figura 31** já podemos ver o uso de excessos do body horror na construção desses inimigos. Noel Carroll cita isso como uma figura de fusão, herdado de uma “estrutura simbólica que Freud chamou de figura coletiva ou de condensação, no que se refere a sonhos” (CARROLL, 1999, p. 66). Nesse conceito de condensação, as figuras se sobrepõem, como se fossem inúmeras camadas, para materializar o excesso estético, narrativo, emocional e sensorial.



Figura 31 – Inimigos recorrentes das primeiras áreas do jogo

Fonte: *Printscreen do jogo*

O inimigo sinalizado com o número 1 indica um excesso causado por sua fusão com algum tipo de ser do mar, provavelmente um tubarão, com sua barbatana nascendo nas costas e seu corpo avantajado. Veremos uma evolução desse tipo de inimigo mais adiante na narrativa (**figura 32**), em uma fusão já com algo que parece uma baleia, herança direta dos contos de H.P. Lovecraft, que conectava os medos do

fundo do mar com o do universo desconhecido. No item 2 da **figura 32**, vemos humanos (ou aqueles que um dia o foram), decompostos depois de tanto tempo imersos nas águas do esgoto, enquanto que o item 3 mostra um monstro que parece diretamente saído de nossas memórias sobre o que seria um lobisomem, com braços alongados e unhas afiadas, segurando um instrumento que possivelmente um dia foi seu instrumento de trabalho.



Figura 32 – O inimigo *Giant Fishmen*

Fonte: *Printscreen do jogo*

Há, portanto, uma fusão de características incorporadas nos excessos, aproximando ainda o jogador de conceitos e características dos monstros, como as disformidades corporais, resultantes ou não de mutações, a exteriorização de vísceras e fluidos, os grunhidos e demais ruídos corporais. embora ainda restem resquícios de traços humanos ali. Esses monstros aparecem na primeira área do jogo para causar um choque inicial a partir do grotesco, ainda não tão intenso quanto nas fases posteriores, já que este será incorporado pouco a pouco, aumentando o grau de repulsa e medo provocados no jogador. Aos poucos, os animais vão surgindo como doentes, com evidentes bolhas de pus e infecções prontas a explodir (**figura 33**), que deverão ser eliminados pelo jogador no decorrer da narrativa. Porcos e ratos já existem no imaginário popular como animais sujos, então elevar gradualmente a nojeira até a última potência é uma opção fácil para mergulhar no grotesco.

Todavia, também não podemos deixar de levar em conta a forte presença, ainda hoje, no imaginário coletivo, das deformidades existentes nos corpos da população das cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki depois dos ataques das bombas atômicas, vítimas diretas do impacto ou da radiação. Nas narrativas visuais japonesas de horror, tais imagens continuam presentes na contemporaneidade, como uma espécie de assombração – como nos mangás de Junji Ito (*Fragments do horror*, 2013-2014) e Kentaro Miura (*Berserk*, 1989-2021).



Figura 33 – Arte conceito de inimigos animais da primeira área do jogo
Fonte: Scan do livro *Bloodborne - The official Artwork*

Outros tipos de inimigos são os inspirados diretamente na literatura *lovecraftiana*, cujo principal elemento de identificação são os tentáculos. Estes são

pavorosos justamente pela sua facilidade em fixação em qualquer objeto, através de suas ventosas. É um membro de facilidade táctil, intensificando uma conexão háptica muito forte e completamente diferente das que estamos acostumados cotidianamente.

A textura de um polvo é completamente diferente até quando usado como alimentação. Tentáculos fazem parte também da cultura japonesa como um todo, principalmente pelo contato mais direto com alimentos oriundos do mar, abundantes em todo o arquipélago japonês. Há também uma fixação intensa na cultura pop desse país, que inclui tanto representações mais inocentes, como as criaturas do videogame *Splatoon* (Nintendo, 2015), passando por toda uma tradição de monstros e fantasmas presentes nos mangás de horror (*Gyo*, Junji Ito, 2001-2002) e também como um elemento presente em outro gênero corpóreo, marcado pelo excesso – a pornografia, muitas vezes funcionando como uma metáfora de violência sexual contra personagens femininas em alguns animes e mangás do gênero Hentai.



Figura 34 – Arte conceito de alguns inimigos *lovecraftianos* de *Bloodborne*

Fonte: Scan do livro *Bloodborne - The official Artwork*

A pressão que o polvo faz, ao tentar se fixar, parece que está tentando extrair algo, o que é a ideia aqui. Os inimigos (**figura 34**) costumam se fixar no jogador, sugando sua vitalidade ou causando diferentes tipos de danos. Vale mencionar também a semelhança de alguns desses seres (como o desenho no canto superior

direito da figura) com os desenhos-padrão de relatos de avistamento de alienígenas, como os *greys*, aqueles seres de olhos totalmente pretos, pele cinza e cabeça arredondadas que viraram culturalmente a marca do folclore alienígena, ou talvez a semelhança até com o *ET de Varginha*, no contexto brasileiro. A ideia de pano de fundo é a mesma, seres que nos invadem, parasitas que não temos a menor ideia das intenções.

Alguns contos de Lovecraft passam a mensagem que certos tipos de conhecimento são inalcançáveis ou além da nossa compreensão, tendo em vista que nosso corpo e nosso cérebro fisicamente não iriam aguentar tamanha informação, sendo o resultado disso a loucura absoluta ou a morte. Nesse contexto, Miyazaki apresenta inimigos como *Brain of Mensis* (**figura 35**), um cérebro que adquiriu tamanha quantidade de informações que externa esse horror em um crescimento extremamente desproporcional de sua cabeça e na presença de vários olhos, em uma relação direta do cérebro com “inteligência”. É tanto conhecimento acumulado que ele se transforma em um ser monstruoso, que precisa manifestar os poderes advindos desse acúmulo através de uma aparência física excessiva, mas que também só é capaz de alimentar-se excessivamente de informações por conta dos inúmeros olhos e do cérebro avantajado que compõem sua figura grotesca, num círculo infinito em que excesso e monstruosidade constantemente se realimentam. No jogo, o avatar que olha diretamente para ele é tomado pelo *status* de loucura, sendo destruído em poucos minutos. A única maneira de destruir esse inimigo é derrubando-o de uma certa altura, um paralelo irônico com a queda de seres alienígenas naquele mundo.

A fusão de todos esses conceitos culmina na construção do monstro Ebrietas (**figura 34**), *a filha do cosmos*, ser responsável por toda a destruição desse lugar. Um corpo disforme, bem além das características costumeiras de um monstro. É difícil até descrevê-la verbalmente, num paralelo direto ao Cthulhu de Lovecraft. Asas formadas por tentáculos, que também tentam funcionar como mãos, o corpo semelhante a uma lesma, mas que se movimenta rapidamente. O rosto se divide em dois, em uma simetria quase divina, que se abre em algo semelhante a uma boca, cheia de esferas de sangue aparente. Impossível não pensar nos anjos mencionados na Bíblia cristã, que também são descritos de maneira superficial, pois são seres além da compreensão, cujo corpo físico é formado por anéis e milhares de olhos.



Figura 35 – Arte conceito do inimigo *Brain of Mensis*

Fonte: Scan do livro *Bloodborne - The official Artwork*

Ebrietas é um ser divino, fazendo com que a divindade, no contexto do jogo, também seja considerada como um excesso. É um dos únicos inimigos que não atacam imediatamente o avatar, talvez pela insignificância da sua presença ali, mas depois de algum contato, o embate começa, e pode durar para além da derrota da criatura, ou seja, até o jogador libertá-la dessa forma física de existência.

Uma das batalhas mais marcantes do jogo é contra Ludwig, the Accursed (o Amaldiçoado). Ludwig foi um dos primeiros clérigos da igreja a consumir o sangue de Ebrietas, sendo um dos primeiros caçadores que perseguiram as bestas nascidas do efeito colateral do sangue, tentando abatê-las na intenção de um controle de danos. Eventualmente o jogador pode cruzar seu caminho, quando entra em uma área no DLC (download content) do jogo, *The Old Hunters*.



Figura 36 – Ebrietas, filha do cosmos

Fonte: *Printscreen* do jogo



Figura 37 – Primeira *cutscene* do encontro com Ludwig
Fonte: *Printscreen* do jogo



Figura 38 – Segunda *cutscene* do encontro com Ludwig
Fonte: *Printscreen* do jogo

Uma sala enorme está tomada por sangue e corpos, parecendo um grande salão de esgoto, claramente inspirado naqueles de amplos vãos e galerias da virada do século XIX para o século XX. Mas, no lugar de água e fezes, há sangue. Uma pequena figura ao longe, completamente ensanguentada, lamenta:

Ahh, ahh, por favor... ajude-nos... Ah...

Uma fera sem graça...

Um grande terror se aproxima!

Ahh... Ludwig, o Amaldiçoado, está chegando.

Tende piedade... Tende piedade de nós...

Enquanto isso, vemos muitos membros disformes surgirem na tela. Uma massa corpórea não antes vista, cujo excesso de membros já é motivo de inquietação, mesmo que ela ainda não seja vista por completo. A figura de uma espada aparece, posicionada onde geralmente ficaria as costas de um humano, mas aqui, já não se sabe qual parte do corpo é. A câmera então resolve apresentar Ludwig, o grande terror anunciado. Um corpo que mistura humano, cavalo e lobo, e que imediatamente parte para o ataque.

A *cutscene*, com pouco mais de 30 segundos, segue o padrão já estabelecido até aqui por Miyazaki. O senso investigativo que permeia por toda a obra é complementado por esse tipo de narrativa, que funciona como um momento em que Miyazaki quer “deixar espaço para a imaginação – tanto a minha quanto a dos jogadores”⁸⁶ (MIYAZAKI, 2015, p.1).

O mistério é a chave para a construção narrativa de suas *cutscenes*. A introdução narrada nos avisa do perigo que está vindo, não contextualizando exatamente qual seria. Na escolha de inicialmente mostrar fragmentos do corpo ao invés de mostrá-lo por inteiro, a iluminação permanece baixa para fixar no *degradeé* entre sangue seco e úmido presente no corpo do monstro. Um grito ao mesmo tempo animalesco e humano ocupa a banda sonora, contraponto ao lamento pausado da pessoa que anunciava a presença de Ludwig, como se já tivesse aceitado o seu destino. A batalha se inicia em cima de uma piscina de sangue, que me remete à obra *The Reflecting Pool* (1977) de Bill Viola, naquele contexto de brincar com a expectativa

⁸⁶ No original: “I want to leave room open for the imagination – both my own and the imaginations of gamers.” – Tradução minha.

do espectador, mas em uma relação contrária: enquanto Bill Viola ficava paralisado, aqui o corpo se movimenta muito mais rapidamente do que o costureiro, impondo na narrativa a fusão de um corpo entre lobo e cavalo cuja velocidade é muito mais acelerada que um corpo comum. Ao se movimentar no sangue, cada pulo é como um mergulho, fazendo com que o sangue jorre direto na tela, atrapalhando ainda mais as condições de visibilidade do jogador, num uso direto dos conceitos de vídeo como desafio.

A batalha segue, e quando o jogador tira cerca de 60% da vitalidade do inimigo, outra *cutscene* dispara, interrompendo a batalha. Ludwig cai no chão, mas uma luz o chama – essa luz é da sua espada, a *Moonlight Sword* (espada da luz da lua), que brilha enquanto ele recupera um pouco da razão (**figura 38**).

Aah, você estava ao meu lado, o tempo todo.

Meu verdadeiro mentor...

Meu guia de luz da lua...

Firme agora em duas patas, Ludwig parte para o ataque, desta vez mais rápido e com ataques que brilham e nublam toda a tela: mais uma vez o uso dos elementos do vídeo se impondo na narrativa. A luta segue quase como uma dança, com ataques rápidos e desvios súbitos no último segundo, sendo que o jogador precisa aguardar uma abertura para contra-atacar, até que a fera seja derrotada.

Dissecando esse momento do jogo, a luta pode durar de 5 a 10 minutos, dependendo da habilidade do jogador. Desses, apenas cerca de um minuto é usado como *cutscene*. Nessa pequena narrativa, sem conhecimento prévio do personagem, conseguimos identificar que:

- Ludwig, devido ao seu nome comum, é/foi humano.
- A fusão do corpo com elementos de um cavalo e um lobo/cão, indica dois elementos ligados à caça em geral, sendo o cavalo um “veículo” importante para o caçador durante milhares de anos, e o lobo como a caça. A fusão dos dois indica que o personagem está perdido em um lugar de um não-pertencimento.
- A *mise-en-scène*, ou como o como Ludwig se movimenta e se posiciona por toda a batalha, indica uma certa nobreza, principalmente na segunda fase da luta.
- O cenário, a piscina de sangue, fonte principal das monstruosidades praticamente brotam do chão, indicando um tom inebriante a todo aquele ambiente,

Ludwig abusou de todo aquele sangue e continua consumindo infinitamente, um monstro degenerado.

- A espada é um elemento de fora daquele mundo, servindo como guia das ações, e se destaca como um elemento cósmico. Voltamos mais uma vez ao *enredo do extrapolador*, na utilização de um elemento de além-conhecimento, que possivelmente foi um dos motivadores da loucura.

- Quando saca a espada, Ludwig volta a ter um lampejo de realidade e de humanidade, voltando a ficar em duas pernas e empunhando sua espada tal qual um cavaleiro, talvez em um último momento antes de se desprender completamente da realidade e se transformar completamente em um pesadelo. Quando empunha a espada, a música muda, tornando-se mais épica, e o coral vocal se torna mais presente, outro indicio de retorno a humanidade.

Miyazaki faz um paralelo com a capacidade humana de se transformar durante um conflito, como quando alguém esbraveja em uma briga ou na injeção de adrenalina que o cérebro recebe na iminência de uma fuga:

O desejo de se transformar em uma fera está em conflito com o senso básico de humanidade que todos nós temos. Essa humanidade serve como uma espécie de algema, mantendo a transformação em seu lugar. Quanto mais forte for o grilhão que mantém o desejo de se transformar no lugar, maior será o recuo quando o grilhão for finalmente quebrado. Os resultados fazem com que você se transforme em uma criatura maior ou mais distorcida. A luta entre esses dois impulsos é um conceito aqui.⁸⁷ (MIYAZAKI, 2015, p. 544).

A identidade com características humanas é fundamental para a construção de um elo entre o “normal” e o “estranho”. É preciso ter um padrão para seguir, mesmo que a normalidade não seja costumeira na humanidade. Rompantes de fúria, de tristeza, até alguns de fantasias sexuais são formas que temos de externalizar um sentimento de extrema intensidade, até mesmo na relação do jogador com o jogo, como os próprios acessos de fúria que tive enquanto morria repetidamente no confronto com algum chefe.

⁸⁷ No original: “*The urge to transform into a beast is in conflict with the basic sense of humanity we all have. That humanity serves as a kind of shackle, keeping the transformation in its place. The stronger the shackle keeping that urge to transform in place is, the larger the recoil once that shackle is finally broken. The results cause you to transform into a larger creature, or a more twisted one. The struggle between these two urges is one concept here.*” – Tradução minha.

Esses fragmentos de narrativa forçam o jogador a analisar o contexto geral para compreender a história como um todo, mas como toda a narrativa emergente, vai da decisão do jogador em querer ir a fundo nesse universo. Como mencionado anteriormente, ele pode simplesmente passar por esses desafios, sofrendo somente o choque ocasional de ver corpos disformes que surgem apenas como desafios temporários, sem precisar se inteirar completamente da narrativa completa. É subjetivo, mas Miyazaki faz um esforço no juízo investigativo, convidando o jogador a explorar as possibilidades de um mundo muito mais profundo e interessante do que apenas o impacto visual imediato poderia lhe dar.

4.2.2 Diálogos Com O Cinema Contemporâneo

Se por um lado, o cinema de horror contemporâneo aparenta estar fugindo um pouco da exposição corpórea extrema do *body horror* com o qual *Bloodborne* fortemente dialoga, os elos de ligação do jogo com o referencial fílmico mantêm-se às produções realizadas nos anos 1980 e 1990, em um movimento de explosão de bons profissionais de maquiagem como Tom Savini e uma retomada de filmes com inspirações nas obras de Lovecraft. As referências mais imediatas são com certeza *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, John Carpenter, 1982), que utiliza o *body horror* para construir o suspense narrativo num ambiente de desconfiança e traição, marcado por um parasita alienígena que se esconde silenciosamente nos corpos.



Figura 39 – A direita, o cão infectado de *O Enigma do Outro Mundo*; à esquerda, o *Blood-starved Beast* de *Bloodborne*

Fonte: *Printscreen* do filme/jogo

A cena da transformação do cão, no filme de John Carpenter, é muito parecida em estética e narrativa com a *cutscene* já citada, a da apresentação de Ludwig: uma construção em pedaços, mostrando apenas partes do corpo em um ambiente escuro, enquanto sons horríveis são disparados, em *Bloodborne*; os gritos e as batidas pesadas no chão, em *O Enigma do Outro Mundo*, o choro desesperado dos cães e o som de chicote que os “tentáculos” fazem enquanto pernas de aranha nascem nas costas do cachorro. Depois, no filme, o uso do corpo é bem mais explícito.

Miyazaki cita que “um dos temas era o ‘choque interno’ acontecendo dentro dos inimigos do tipo besta (*beast type*)”⁸⁸ (MIYAZAKI, 2015, p. 544), ou seja, um choque entre diferentes realidades que fisicamente e intelectualmente não se misturam, literalmente, formando assim essa nova massa corpórea que não se integra a esse ambiente.

Tanto em *O Enigma de Outro Mundo* quando *Bloodborne* está presente a questão do consumo da carne e da readequação desta: enquanto a pele do cão é completamente absorvida para uma possível alimentação do parasita, no *Blood-Starved Beast*, um dos chefes de *Bloodborne*, a pele de desgruda das costas e serve como uma capa, que protege o corpo raquítico embaixo. Já em *Do Além (From Beyond)*, Stuart Gordon, 1992), filme assumidamente inspirado em Lovecraft, o perigo é multidimensional, com um portal aberto para outro mundo que conecta duas realidades, onde os corpos não podem coexistir, algo que se conecta bastante à ideia de Miyazaki em *Bloodborne* para a construção de um pesadelo. A cena final, com o monstro atacando, rodeado por *neon* rosa, dá o tom oitentista ao filme, distanciando de uma linguagem mais sóbria que Miyazaki usa no jogo: ainda que se usem diversos elementos da linguagem e estética do horror oitentista, a recontextualização dos elementos visuais dentro de um tom mais comedido no século XXI se faz necessário para se formar uma identidade que dialogue com as marcas autorais do criador de jogos.

É cedo para dizer se as obras de Miyazaki tiveram algum impacto cultural direto no cinema, mas com certeza ela se insere dentro de uma certa retomada do body horror no imaginário pop contemporâneo, não somente no campo dos jogos mas também em filmes e séries - uns voltados para um contexto mais oitentista como *Maligno (Malignant)*, James Wan, 2021) ou a série *Stranger Things* (2016 em diante, The Duffer Brothers), outros externados para uma linguagem mais de pesadelo, como

⁸⁸ No original: “one theme was the “inner clash” going on within the beast-type foes.” – Tradução minha.

The Void (Steven Kostanski, Jeremy Gillespie, 2017) e a série *Gabinete de curiosidades* (*Cabinet of curiosities*, Guillermo Del Toro, 2022), havendo ainda espaço para um exercício mais fragmentado como *Men* (Alex Garland, 2022), mais aproximado à narrativa de Miyazaki, embora não diretamente influenciado por ele. De qualquer maneira, podemos dizer que, a partir de 2015, filmes inspirados na mitologia de Lovecraft e também no uso do *body horror* – principalmente em produções independentes – têm voltado a habitar o imaginário das massas, em meio a centenas de filmes de fantasmas e a uma crescente retomada do *slasher*, figurando entre os filões mais populares das recentes safras de horror no cinema e nas narrativas seriadas.

4.2.3 Diálogos Entre As Imagens E Os Efeitos Sonoros

Já no uso da banda sonora, Miyazaki investe em um ambiente completamente sem música de fundo na maior parte do jogo. Nesses momentos, as únicas coisas que escutamos são os efeitos sonoros gerais, que compõem o ambiente sonoro, com o silêncio induzindo à observação geral e atenta do ambiente. Os sons dos passos do avatar são um pouco mais altos do que o costumeiro em jogos de ação 3D, fazendo com que se crie um estado de atenção a cada passo e direção que ele dá. A construção sonora geral se dá pelos pequenos sons de ambiência, barulho de vento, passos de inimigos, gritos ao longe, grunhidos que quase conseguem se cadenciar como se fossem uma música de fundo.

Em uma das áreas do Castelo Cainhurst, chegando em uma sala o jogador já escuta o choro feminino ao longe, mas a sala parece estar vazia. São noivas fantasmas invisíveis: ele deve se guiar pelo som para encontrá-las, direcionando-se com base no estéreo da TV ou dos fones de ouvido. O choro compõe todo o ambiente sonoro e, novamente, tal qual a batalha contra Ludwig, cria-se uma quase música aterrorizante a partir desses sons, funcionando como elemento de amplificação do horror corporal e do fascínio e espanto frente ao indizível tão comum aos textos de Lovecraft.

Os sons da batalha também são impulsionados, com a arma fazendo um barulho mais presente quando atinge um inimigo, intensificando a sensação de impacto, somando-se ao som do sangue jorrando. São avisos sonoros para o jogador telegrafar não só os golpes dos inimigos, mas também o seu, dimensionando o *timing* do ataque a partir da escuta. Os gritos dos inimigos quando atingidos sempre são

disformes e monstruosos, mas ainda mantêm algo de humano (diferenciando dos animais, cujos sons originais são utilizados como latidos), em um trabalho complexo de mixagem, para nos lembrar que todos aqueles monstros um dia foram humanos.

Quando chegamos a algum chefe, o ambiente sonoro já muda de figura. Agora, uma música orquestrada sempre acompanha a figura monstruosa que o jogador vai encontrar. Na luta de Ludwig, a música começa com um som triste de violino, que vai se intensificando e surge um acompanhamento de um coral, que canta em latim palavras como:

*Oh, caçador do deus sagrado
Com uma poderosa espada branca
Você nem se perde à noite
nem fica embriagado de sangue*

A música cresce a junto com a luta. Essa música dá o tom de contextualizar, ali, um membro da igreja que externou sua monstruosidade, mas ainda mantém uma tentativa de relação com a humanidade. O compositor Nobuyoshi Suzuki menciona a construção das músicas a partir do tema e das narrativas:

O design e a história por trás tiveram um grande efeito sobre mim. *The One Reborn*, cuja música eu estava encarregado de compor, é uma figura medonha de um ritual de sacrifício em massa e, portanto, a sensação de horror e de algo nojento era a premissa subjacente, com temas maiores de adorno e realeza. Então comecei com a imagem simples de usar riffs profundos de baixo para invocar um senso de realeza, e o coro para expressar adorno, e comecei a compor a partir daí (SUZUKI, 2015, p. 1).⁸⁹

A trilha sonora toda invoca esse sentimento do horror gótico, misturando com elementos operísticos que dão o tom de tragédia para todo o jogo, além de criar o senso de mistério que o jogo precisa. Inclusive, algumas músicas foram gravadas dentro de uma igreja, para aproveitar a acústica do local e assim incrementar a atmosfera sonora. Essa combinação de fatores cria toda uma ambientação sonora que se apoia firmemente no desenrolar da narrativa, fortalecendo a ideia de que as

⁸⁹ No original: “*The design and back-story had a large effect on me. The One Reborn, whose music I was in charge of composing, is a ghastly figure of ritual mass-sacrifice, and so the feeling of horror and of something disgusting was the underlying premise, with greater themes of adornment and royalty. So I started with the simple image of using deep bass-instrument riffs to invoke a sense of royalty, and the choir to express adornment, and began composing from there.*” – Tradução minha.

batalhas de chefes, com as trilhas, são especiais e, portanto, merecem uma atenção maior do jogador, intensificando assim a sensação de imersão.

4.3 INTERFERÊNCIAS DA JOGABILIDADE NO STORYTELLING: IMERSÃO, DESTREZA MANUAL DO JOGADOR, USO DE INSIGHTS

A série *Souls* (*Demon's Souls*, *Dark Souls* e *Bloodborne*) tem como base uma jogabilidade um tanto quanto plural na liberdade de escolha do jogador. Com sua base na fantasia, o jogador pode escolher, inicialmente, uma classe para seguir durante o jogo, tal qual os RPGs de mesa já citados. As escolhas variam de guerreiro, com foco na força, a mago, com foco na magia, possibilitando assim diversas possibilidades nos modos de jogar. Os jogos têm um ritmo mais lento: gosto de imaginar que é quase um RPG por turnos, onde você espera para atacar o inimigo em momentos específicos da luta para obter um contra-ataque de efeito, além de ter que desviar no instante correto para minimizar o dano recebido.

Esses jogos são popularmente conhecidos como difíceis, justamente por essa diferenciação de um jogo mais cadenciado em comparação com os jogos de ação e tiro mais costumeiros. Os inimigos possuem uma enorme variedade de ataques e os chefes, principalmente, têm tendência a serem mais rápidos que o jogador, com poucas aberturas para o ataque, requerendo assim uma atenção maior para telegrafar e memorizar os ataques, inserindo o jogador n uma experiência mais passiva e lenta, a fim de não perder seu progresso para qualquer inimigo que surja em seu caminho.

Em *Bloodborne*, o jogador é, pela narrativa, um caçador fazendo uma limpeza naquele ambiente, destruindo monstros. Ele precisa sempre agir rápido e com maior destreza. Já na primeira área do jogo, Central Yharnam, já percebemos que, diferente de *Demon's Souls* e *Dark Souls*, a quantidade de inimigos é muito maior. Para fazer que os jogadores sejam mais ativos em sua sessão de jogos, foi criado um sistema de regeneração dos pontos de saúde: a partir do momento em que o jogador foi atingido, ele tem poucos segundos para recuperar esses pontos, atacando diretamente o inimigo.

O sistema de recuperação foi algo que criamos para encorajar a sensação de que você está lutando uma luta de vida ou morte, um dos temas que sustentam o sistema de batalha deste jogo. Ele muda o conceito de sua defesa para algo proativo e o convida a uma

abordagem mais fatalista da luta, incentivando aquela sensação de morte. Essa foi a inspiração e o objetivo do sistema de recuperação. O conceito original pedia algo como uma “guarda pós-ataque”. Se você atacar após receber dano, recupera o dano que teria evitado se tivesse se defendido. Você está adotando uma tática mais proativa com o ataque, mesmo que ainda seja após o fato. Abre mais espaço para decisões e estratégias instantâneas e, novamente, espera-se que leve a um aspecto mais de vida ou morte da luta, é um dos temas centrais deste jogo, e o sistema de recuperação é um dos elementos mais importantes que suportam isso (MIYAZAKI, 2015, p. 545).⁹⁰

O conceito aqui é a urgência: monstros horrorosos não podem ficar muito tempo expostos no universo do jogo pois vão se multiplicar e povoá-lo. A velocidade e a mecânica de regeneração são diretamente conectadas à narrativa, a velocidade marca o senso de perigo e a mecânica liga-se diretamente ao *lore*, pois o sangue jorrado é absorvido pelo avatar, curando suas feridas. Desta vez, o jogador não conta com nenhum objeto de defesa, os escudos que aparecem durante o jogo são muito fracos, o que faz com que a velocidade seja uma das principais armas para vencer os desafios impostos. Trata-se realmente de um jogo de vida ou morte, em que a morte pode fazer com que o jogador volte até o começo da área e perca os ecos de sangue que coletou.

Outra característica é também o uso de *stamina*, a barra verde situada embaixo da barra de vida, que indica quantas ações/golpes o jogador pode dar durante um determinado período, ao final do qual ele precisa esperar a barra encher para realizar outras ações. O controle dessa barra é fundamental para o sucesso, tendo em vista que se ela acabar, o avatar fica sem defesa por alguns segundos, algo que pode ser fatal.

Com isso, é fundamental pensar na destreza e habilidade do jogador para dar uma resposta direta nesse sistema. O jogo o instrui a partir das repetições, fazendo com que o ele se atente e telegrafe os mais tipos de variados golpes e inimigos. Caso isso não venha lhe permitir uma evolução, ainda existe a possibilidade de convocar

⁹⁰ No original: “*The regain system was something we came up with to encourage the sense that you’re fighting a life-and-death struggle, one of the themes supporting this game’s battle system. It changes the concept of your defense to something proactive, and it invites you to take a more fatalistic approach to fighting, encouraging that to-the-death feel. That was both the inspiration for, and the aim of, the regain system. The original concept called for something like a “post-attack guard.” If you attack after receiving damage, you regain the damage you would have avoided if you have defended. You’re taking a more proactive tactic with the attack, even though it’s still after the fact. It opens up more room for on-the-fly decisions and strategies, and again, it hopefully leads to a more life-or-death aspect of fighting is one of the core themes of this game, and the regain system is one of the most important elements that supports this.*” – Tradução minha.

um ser de outro mundo, que pode ser algum jogador amigo ou até mesmo um desconhecido que esteja online e jogando na mesma área – mas o jogo trata como se fosse um ser de outro mundo, basicamente indicando que cada partida jogada por uma pessoa diferente é um universo particular. Esse ser poderá ajudá-lo nas batalhas dos chefes, deixando o jogo mais fácil. É uma mecânica incorporada justamente para criar um senso de comunidade e colaboração, mas o contrário também pode acontecer: em certas áreas, o jogador pode ser invadido por um outro jogador malicioso, cujo único foco seja o de caçar e matar os avatares de outros participantes.

Algo inédito e que também interfere diretamente na dificuldade do jogo é um novo contador chamado de Discernimento (*Insights*), que possui uma numeração de vai de zero a 99. Ele é definido no jogo como “Nível de Discernimento, ou profundidade de saber inumano”, ou seja, ele mede o conhecimento de tudo que é apresentado no jogo que não é natural. Você ganha pontos de discernimentos toda vez que encontra um chefe novo, quando localiza uma área opcional ou secreta, ajudando ou invadindo jogadores de outros mundos ou usando o item “Conhecimento de Louco”, que pode ser adquirido pelo mapa.

A contagem é intrínseca ao grau de profundidade que o jogador possui acerca do conhecimento daquele mundo, um conhecimento que, tal qual nos contos de Lovecraft, pode levar à “loucura”, aqui traduzida em uma experiência estética bastante peculiar. Ter um alto nível de conhecimento deixa o jogo relativamente mais difícil: certos inimigos ganham novos ataques e o status Frenesi aumenta no avatar. Este status é carregado a cada vez que o avatar entra em contato visual com certos inimigos, como o já citado *Brain of Mensis* que, mesmo distante fisicamente, já pode ativar esse status, fazendo com que o jogador perca boa parte dos pontos de vida, como se aquela visão horrível não pudesse ser suportada pelo personagem, custando-lhe parte significativa de sua energia vital.

O Discernimento também influencia diretamente na composição do cenário. Quanto maior a numeração, mais perto estamos da “verdade” proibida que aquele universo esconde – e, portanto, mais próximos de experimentar esteticamente a “loucura” proposta pelo jogo. Conseguimos então enxergar seres que ainda não havíamos visto, que eram invisíveis para quem tem baixa contagem de Discernimento. Ao se atingir quarenta pontos nesse contador, novos seres cósmicos, as *Amygdalas*, surgem penduradas no alto das edificações, ampliando a atmosfera de pesadelo (**figura 40**). Com essa mesma pontuação, alguns dos adversários da área de *Brain of*

Mensis, como os porcos da **figura 41**, passam a ter inúmeros olhos, algo que também acontece a outros inimigos que interagem direto com o conhecimento proibido. O jogo parece sugerir uma relação direta entre o conhecimento e os olhos, incentivando também o jogador a enxergar o que está além da compreensão física, e que passa a externalizar-se nas novas aparências dessas criaturas.



Figura 40 – Amygdala, antes invisível, se torna visível depois de 40 pontos de discernimento
Fonte: *Printscreen* do filme/jogo

Caso escolha, o jogador pode usar seus pontos de discernimento para comprar diversos itens – gastando-os, o jogo torna-se mais fácil, mas vale ressaltar que a aquisição de pontos de discernimento é uma peça fundamental na construção da narrativa. Novos inimigos aparecem, outros são levemente modificados, sempre atrelados ao acesso a um conhecimento proibido e impuro, uma característica específica de *Bloodborne* que ilustra a forma como a complexidade narrativa nele emerge, de uma forma bastante peculiar, através da experimentação de certos aspectos de jogabilidade.

4.4 A COMPLEMENTAÇÃO NARRATIVA PÓS-PRODUTO FINALIZADO

Bloodborne teve lançamento mundial em 24 de março de 2015 e, cerca de oito meses depois, foi lançada seu primeiro e único DLC (download content), *The Old Hunters*, em 24 de novembro de 2015. DLCs geralmente são usados para incorporação de elementos estéticos no jogo, como novas roupas, armas e itens, mas também podem ser usados como complementação da narrativa, como é o caso de

The Old Hunters. Como o nome já menciona, esse DLC visa dar um foco maior nos primeiros caçadores da Igreja da Cura. Essa complementação está num pacote que você pode comprar em separado, mas vinculado diretamente ao jogo. Geralmente os DLCs abrem um novo menu e uma nova área a ser explorada, mas *Bloodborne* incorpora isso de maneira orgânica na narrativa.

O DLC faz que você adquira um item especial, que a princípio não tem efeito nenhum, mas ao explorar uma área específica do jogo (Ala da Catedral), uma criatura a princípio invisível agarra o avatar e lhe impõe o status de Frenesi (**Figura 39**).



Figura 41 – Amygdala, antes de te teletransportar para área de DLC do jogo

Fonte: *Printscreen* do filme/jogo

Já sabemos que esse *status* que diminui a energia vital do avatar, costuma surgir quando já se acumulou um alto conhecimento mas, no caso da **figura 41**, o nível de discernimento desse avatar ainda é baixo, de modo que essa *Amygdala* está invisível para o jogador. Nessa brevíssima visualização, quase invisível, o corpo do avatar já não aguenta e sofre os efeitos do Frenesi, apenas por ter tido essa pequena conexão com o desconhecido. Ao matar o avatar, a *Amygdala* o insere em um novo pesadelo, tal qual o filme *A Origem* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010), em que temos camadas e mais camadas entrelaçadas de sonho, mas aqui no caso são pesadelos dentro de pesadelos.

Em uma fusão de memórias de desconhecidas origens, o jogador então navega por uma área muito mais desorganizada visual e sonoramente do que as áreas do

jogo principal, com a igreja conectando-se a um laboratório que depois dá espaço a uma vila de pescadores. Nisso, acompanhamos e derrotamos os seres presos nesse pesadelo e nessa memória, como o já citado Ludwig e também Lawrence, o primeiro vigário da Igreja de Sangue. É nessa área também que encontramos o Órfão de Kos, citado na abertura dessa dissertação. Essa luta é particularmente especial por ser considerada a mais difícil do jogo, encerrando-o. Conceitualmente, esse inimigo é um dos que puxa mais o extremo do *body horror*, por ser fruto de um aborto, alvo de uma rejeição orgânica ou psicológica. Possivelmente esse *Great One* foi alvo, pelos primeiros caçadores, de experimentos ou invasões inimagináveis, que poderiam incluir, na minha interpretação, um provável estupro no qual o órfão foi gerado – um tipo de evento traumático bastante recorrente nas “guerras santas” que atravessam a História de nosso mundo real, como por exemplo as Cruzadas medievais.



Figura 42 – Órfão de Kos, saindo da barriga de sua mãe

Fonte: *Printscreen* do filme/jogo

No início da luta, só vemos o corpo. Em seguida, o órfão rasteja para fora da barriga da mãe (**figura 42**), e observa a lua, que nessa área tem algo de diferente – parece a íris de um olho doente. Essa lua ressalta o aspecto orgânico nesse cenário, como se fosse um olho interno dentro desse pesadelo, a indicar que *alguém* observa esses fatos. *Órfão de Kos* usa a própria placenta como arma, ainda ligado à sua barriga, exteriorizando essa relação vil que lhe deu origem e que alimenta sua raiva e violência. Depois de derrotado, ele é liberto dessa existência e a lua deixa de existir,

em um encerramento desse pesadelo.



Figura 43 – Órfão de Kos olhando para a lua

Fonte: *Printscreen* do filme/jogo

O DLC é elemento fundamental para entender a obra de *Bloodborne* como um todo, ainda que seja um produto elaborado basicamente para ganhos financeiros, mas a maneira que complementa a história, visitando o passado para preencher os quebra-cabeças deixados pelo jogo-base é intrigante. Ele nos dá a sensação de termos sido finalmente apresentados a uma obra completa, mesmo que o jogo-base sozinho já se sustentasse por si só. Esse conceito de obra aberta operado pelos DLCs é implementado nos videogames com a principal função de expandir o universo diegético e a trama sem a necessidade de se criar uma sequência, abrindo possibilidades para a obra ser revisitada de diferentes maneiras, a partir do que o criador queira aprofundar. Não sabemos como essas adequações e introduções de obras fechadas se darão no futuro, mas a tendência parece ser a de seguir com estratégias semelhantes às da indústria cinematográfica, como a criação de remakes, algo que já aconteceu no caso de *Demon's Souls*, em 2020, refeito agora fora dos estúdios da From Software e longe do olhar autoral de Miyazaki.

4.5 RESULTADOS E DISCUSSÕES: *BLOODBORNE* - ÁPICE AUTORAL

Em toda essa jornada, conseguimos identificar, possivelmente, o olhar especial que Miyazaki tem na construção de suas obras. A principal característica seria a do

uso narrativo segmentado, como parte de uma construção narrativa muito mais ampla, que precisa da participação investigativa do jogador, tornado aqui mais que um *iterator*, sendo também um atento observador.

Muitos jogos ainda resumem as questões da observação e da imersão apenas ao ato de se esconder itens pelos cenários ou artigos colecionáveis, mas Miyazaki vai muito além do que ocultar simples fragmentos narrativos espalhadas pelo cenário, a história é complexa e apresentada de maneira orgânica – numa dupla acepção do termo, tanto em termos de pensar a naturalidade com que a narrativa, a estética e os aspectos de jogabilidade são mesclados, quanto na própria metáfora do ambiente de jogo como um organismo adoecido, tal qual o *body horror* e seus corpos extremos. E, muitas vezes, é preciso investigar nas fronteiras dessa experiência estética e lúdica de pesadelo para que a narrativa torne-se completa.

O uso de ferramentas de vídeo no universo dos jogos eletrônicos foi fundamental para a construção e manutenção da linguagem dos videogames desde seus primórdios, e Miyazaki resgata isso quando traz a ideia de que é preciso focar em alguns desses recursos para elaboração da experiência visual e multissensória dos universos que cria (como, por exemplo, a aberração cromática).

Bloodborne é ainda muito criticado, nos fóruns de discussão da comunidade de gamers e também pela crítica especializada desse segmento, por “rodar mal” o jogo, sendo ele programado em 30 frames por segundo e com quedas constantes, mas essa estabilidade técnica foi sacrificada em prol do visual arrojado e da rica construção do universo diegético do jogo todas as irrupções de magia que enchem a tela, os litros de sangue que parecem jorrar no rosto do jogador acompanhados de um desenho sonoro tão envolvente e aterrador, que potencializam o caráter sinestésico que o jogo possui.

O uso do corpo como veículo extremo de narrativa e jogabilidade é outro ponto alto em *Bloodborne*. Enquanto convencionalmente, cria-se um jogo de horror “padrão” montando um cenário todo escuro onde sustos fáceis “pulam” no rosto do jogador, a criação de toda uma atmosfera capaz de emanar o horror e algo que só grandes mestres como Lovecraft sabem como realizar. Nos jogos de Miyazaki, o terror é real e extremamente bem construído, partindo desses extremos de um horror cuja origem é desconhecida: não sabemos de onde vem e nem as suas motivações, inclusive a necessidade de mostrar corpos podres, vísceras e mutações para evidenciar os desdobramentos de se lidar com o desconhecido, o interdito, os conhecimentos

“proibidos”.

Embora a base de Lovecraft para explorar esses medos viesse de seu racismo e fosse afinado aos preconceitos sociais enraizados no século XIX, esses medos são aqui readequados e expandidos para o século XXI, motivados desta vez por questões ambientais, climáticas (ora, os oceanos estão cada vez mais perto da terra, que tipo de seres podem vir a surgir com esse aquecimento dos oceanos?) e de outros traumas sociais importantes (como por exemplo o feto possivelmente resultante de um estupro).

O uso do *body horror*, uma linguagem originada no cinema e adaptada para o contexto dos videogames, além de ampliar diversas questões lovecraftianas, também tende a enriquecer todo o universo diegético dos jogos de Miyazaki de outras formas. Isso se dá não somente em termos de narrativa e direção de arte (ambientação e atmosfera), mas principalmente na imersão do jogador, numa experiência estética e lúdica operada através do horror e do choque proporcionado por imagens e sons, inclusive intimamente ligados aos próprios recursos de jogabilidade estudados no item 4.3.

A obra também é ambígua o suficiente para ser preenchida pelos medos de cada um dos jogadores. Um amigo tentou se aventurar pelas obras de Miyazaki, mas não conseguiu avançar muito porque, segundo ele, “era um clima pesado e depressivo”, de modo que ele não conseguiu acompanhar a narrativa, optando por se aventurar em outro jogo eletrônico. A grande questão aqui é essa ambientação/atmosfera é o principal indicativo da autoria na obra de Miyazaki: com poucos segundos de jogo qualquer pessoa consegue identificar sua obra, criando um subgênero denominado “*soulsborne*”, ou seja, jogos que se baseiam em uma narrativa fragmentada, chefes grandes e difíceis, uso da *stamina* para controlar os jogadores, áreas interligadas, além de uma jogabilidade baseada num senso de estratégia e observação geral do ambiente, sempre tendendo a uma atmosfera de horror, mesmo quando mais ligado à fantasia ou mesmo à ficção científica.

Bloodborne por si só não inspirou ainda o surgimento de muitas cópias diretas de sua fórmula, mas suas concepções de ambientação e atmosfera (ou seja, de direção de arte), têm sido muito importantes na manutenção do imaginário do horror lovecraftiano junto às novas gerações, especialmente por criar, no universo dos videogames, a demanda por jogos que foquem na urgente necessidade de sair vivo de um pesadelo, coisa que todos nós já passamos em algum momento de nossas

vidas. Quantas vezes tentamos acordar de um pesadelo que era real demais para se desconectar?

Isso nos remete à afirmação de Ben Singer que, ao comentar as ideias de Walter Benjamin sobre a modernidade da virada do século XIX para o Século XX, afirmava que os choques proporcionados pelo cinema “funcionavam como um tipo de preparação ou imunização contra os choques do ambiente moderno” (SINGER, 2001, p. 145). Para Singer, inspirado nos textos de Benjamin, o cinema fornecia ao cidadão médio (aquele mesmo que se deleitava com as charges e textos jornalísticos sensacionalistas abordados no subcapítulo 3.3.1) uma espécie de treinamento sensório e emocional para se lidar com os estímulos e incertezas daquela nascente modernidade urbana – um papel que inclusive o cinema de terror tomou pra si durante todo o século XX e continua a exercer nos dias de hoje, ao lidar com nossos medos, individual e socialmente.

Podemos pensar que os choques presentes nos jogos de Miyazaki, dentro de sua estética de pesadelo lovecraftiano, exercem um papel semelhante junto aos jogadores contemporâneos, como uma forma de dialogar com os medos, anseios e incertezas experimentados no século XXI.

Para finalizar, nas próprias palavras de Miyazaki:

Quando eu digo ‘Lute contra a morte em um mundo aterrorizante’, espero que os jogadores gostem da parte ‘aterrorizante’. É meu desejo mais puro que os jogadores sintam o prazer de vencer e sair vivos. É por isso que fiz este jogo e espero que as pessoas experimentem (MIYAZAKI, 2015, p. 1).⁹¹

⁹¹ No original: “When it says “Struggle against death in a terrifying world”, I hope players like the ‘terrifying’ part. It is my purest desire for players to feel the pleasure of winning and making it out alive. That’s why I made this game and I hope people give it a try.” – Tradução minha.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: OS CAMINHOS POSSÍVEIS DA LINGUAGEM DO VIDEOGAME PÓS-*BLOODBORNE*

A partir das questões inerentes à elaboração e intenção inicial desse projeto de pesquisa, foi possível afirmar que a investigação nos levou a identificar o processo de criação como uma constituição coletiva, com base na identificação de referências, direcionamento de linguagens e na construção de uma narrativa própria e identificada como autoral, a partir do que é externalizado pela companhia (no caso a *From Software*) e do autor/diretor Hidetaka Miyazaki, ainda que uma parte significativa das informações acerca do processo não nos sejam acessíveis por conta dos contratos legais comumente estabelecidos entre os criadores de videogames e as empresas multimilionárias.

Seria necessário obter uma abertura maior da parte das produtoras de videogames para que se pudesse ter uma visão mais ampla do que é um processo criativo desde seu início até o produto final, mas aqui conseguimos afirmar alguns conceitos a partir das condições em que se deu este processo investigativo e que resultou na escrita dessa dissertação. É inerente à questão da autoria e do processo de Hidetaka Miyazaki, por exemplo, o uso de referências audiovisuais e literárias que, ao mesmo tempo que trazem uma experiência nova (estética, narrativa e ludicamente), também remete diretamente ao repertório cultural que os jogadores já possam previamente ter acumulado, especialmente no campo do horror, e isso reverbera numa certa abertura para a criação e consolidação dessa nova modalidade de jogos.

Nessa criação de um jogo de horror, verificamos que toda uma base da linguagem audiovisual desenvolvida em pouco mais de cem anos foi e continua sendo readequada para ser usada nos videogames. Miyazaki inovou nesse quesito ao fazer um novo uso do horror, principalmente na questão corpórea, de modo que os corpos extremos do *body horror* são inseridos na construção geral do jogo, em termos de narrativa, visualidade e até na sensibilidade háptica estimulada por esses corpos. Isso faz com que a tensão seja transferida diretamente para o jogador através e uma experiência imersiva muito própria, de modo que essa corporeidade excêntrica se firma como uma marca geral nas obras do autor.

O processo de criação ficou evidente na base de referências estéticas e literárias que Miyazaki utilizou e também em suas experiências anteriores como diretor.

A Teoria dos Cineastas foi um dos motores conceituais – abordagem de pesquisa – para ajudar a identificar também a coletividade que um produto autoral pode ter, uma vez que o videogame é elaborado por um conjunto de pessoas, mas com a possibilidade de o diretor conseguir marcar seus traços em diversas etapas, da direção de arte à música.

É um pouco conflitante pois, por mais que os diversos profissionais também sejam creditados, a marca e a referência autoral que ficam são as do diretor, principalmente em obras da mesma franquia que não foram dirigidas por ele, como *Dark Souls 2*, que falha em diversos pontos, sendo carente de uma narrativa bem construída, de uma jogabilidade balanceada e de um melhor desenvolvimento dos chefes (desafios finais) de cada fase, o que o torna um dos títulos mais criticados da franquia justamente por não ter essa marca mais pessoal e autoral de Miyazaki. Com isso, verificamos que existe sim um padrão que pode ser visualizado nos jogos de Miyazaki, principalmente a partir da análise do jogo *Bloodborne*, seu trabalho mais autoral desde então.

Desde que *Bloodborne* foi lançado, Miyazaki dirigiu o jogo *Sekiro - Shadows Die Twice* (From Software, 2019), que se utiliza de uma narrativa mais costumeira, mas ainda faz uso de elementos de horror e de horror corpóreo se baseando na rica cultura do folclore japonês, e também o aclamado *Elden Ring*, primeiro jogo de mundo aberto do autor, que aprimora suas marcas autorais e sua fórmula, o que fez com que ganhasse o prêmio do jogo do ano em 2022 no The Game Awards⁹².

Essa ‘nova linguagem’ criada por Miyazaki tem se firmado cada vez mais como um subgênero próprio, popularmente denominado “*soulsborne*”, consolidando uma tendência dentro do mercado de videogames, de modo que essa linguagem tem sido inclusive readequada para aventuras em 2D, como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) e *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019). Identificar e marcar esse aspecto específico do processo de criação de Miyazaki pode ser um ponto de partida para novas pesquisas acerca de criações futuras que ele possa vir a ter.

⁹² *The Game Awards* foi criado em 2014 pelo jornalista Geoff Keighley, é uma apresentação conjunta em que os votantes elegem os melhores em diversas categorias, sendo considerado o “Oscar” dos videogames.

Do lado do pesquisador e fã, é muito prazeroso voltar para esse universo que tanto me apavorou e me deixou apaixonado em 2015, resultando uma pesquisa que amplia meus horizontes para a pluralidade não só das linguagens do cinema e do vídeo, mas também as do videogame, que ainda estão se configurando como campo teórico. A empreitada de readequar o *body horror*, um conceito originário do cinema, e aplicá-las em outro produto audiovisual se mostrou extremamente proveitosa para a pesquisa como um todo, especialmente quando a consideramos como uma das marcas centrais da autoria de Hidetaka Miyazaki.

Provavelmente ainda existem perguntas a serem respondidas, em especial quanto aos aspectos criativos, principalmente pela prática de se manter em sigilo, nessa indústria, quase todas as informações a eles referentes, mas com o que obtivemos até aqui, podemos considerar já termos dado um importante passo na reflexão em torno dos videogames e de seus processos de criação.

REFERÊNCIAS

ARONA, Germán Piqueras. "Violence and Death treated as entertainment. Reality and fiction of products created from the mass media." In: Mario-Paul Martínez Fabre, Fran Mateu (org.) **In a Stranger Field. Studies of Art, Audiovisuals and New Technologies in Fantasy, SciFi and Horror Genres**. Espanha: Massiva Research Group. International Congress of Fantastic Genre, Audiovisuals and New Technologies, 2019.

AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Campinas, SP: Papirus, 2004.

AUMONT, Jacques. Pode um filme ser um ato de teoria? In: **Revista Educação e Realidade**, v.33(1), p. 21-34, jan/jun. 2008. Porto Alegre: UFRGS, 2008. Acesso em: 03 ago. 2022.

BADDELEY, Gavin. Dicing with the devil: the crusade against gaming. In: Janisse, Kier-La e Corupe, Paul (org.) **Spectacular Optical Book Two. Satanic Panic: pop-cultural paranoia in the 1980s**. Toronto, Canadá: Spectacular Optical Publications, 2015.

BALMAIN, Collete. **Introduction to Japanese Horror Film**. Edimburgo: Edinburgh University Press Ltd, 2008.

BASTOS, Marcus. **Limiares das redes**: escritos sobre arte e cultura contemporânea. São Paulo: Intermeios; Fapesp, 2014.

BERNS, Fernando Gabriel Pagnoni e BHATTACHARJEE, Subashish. "Introduction". In: BERNS et al (org.) **Japanese Horror: Critical Essays on Film, Literature, Anime, Video Games**. Reino Unido: Lexinton Books, 2021.

BOGOST, Ian. **How to do things with videogames**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

BROPHY, Philip. "Horrority: The textuality of contemporary horror films". In: **Screen**, vol. 27, n.1. Oxford: Oxford University Press, 1986.

CAPISTRANO, Tadeu (org.) **O cinema em carne viva: David Cronenberg**. Rio de Janeiro: WSET, 2011.

CARROLL, Noel. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1990.

CLARKE, Andy e MITCHELL, Grethe. **Videogames and Art**. Chicago: Intellect Books, 2007.

CRUZ, Ronald. "Mutations and metamorphosis: Body horror is biological horror". In: **Journal of popular film and television**, vol. 40, n. 4. New York: Routledge, 2012.

CULLER, Johnathan. **Tradução literária**: uma introdução. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda., 1999.

CUNHA, Tito Cardoso. Teorias dos cineastas versus teoria do autor. In: **Revisitar a teoria do cinema - Teoria dos cineastas**. Vol. 3. Covilhã, PT: Universidade da Beira Interior, 2017.

DUBIELA, Rafael Pereira e BATTAIOLA, André Luiz. A Importância das Narrativas em Jogos de Computador. In: **SB GAMES, 2007**. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2007.

DUBOIS, Phillipe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

FARGIER, Jean-Paul. "Poeira nos olhos". In: PARENTE, André (org.). **A imagem-máquina**. São Paulo: Ed. 34, 1993.

FELINTO, Erick. **A Imagem Espectral - Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2008.

FRASCA, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". In: WOLF & PERRON (org.) **The Video Game Theory Reader**. NY/ London: Routledge 2005.

FRASCA, Gonzalo. **Play the message: Play, game, videogame** (tese de doutorado). Copenhagen: University of Copenhagen, 2007.

GAUDREAU, André e JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Ed. UnB, 2009.

GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Relógio D'água, 2006.

GRAÇA, André Rui, BAGGIO, Eduardo Tulio e PENAFRIA, Manoela. Teoria dos cineastas: uma abordagem para a teoria do cinema. In: **Revista Científica/FAP**, v.12, p. 19-32, jan./jun. 2015. Curitiba: 2015. Acesso em: 01 jun. 2022.

GODFREY, Mark e MCCALL, Anthony. Anthony McCall's Line Describing a Cone. In: **Tate Papers**, no.8, Autumn 2007. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/08/anthony-mccall-line-describing-a-cone>>. Acesso em: 10 ago. 2022.

HANHARDT, John G. **Bill Viola**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

HOEDT, Madelon. **Narrative Design and Authorship in Bloodborne: An Analysis of the Horror Videogame**. Jefferson, NC, EUA: McFarland & Company, Inc., 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JASPER, David. "Foreword: The Stream of Time Continuous as Life". In: FILMER, K. **Twentieth-Century Fantasists. Essays on Culture, Society and Belief in Twentieth-Century Mythopoeic Literature**. Nova York: St. Martin Press, 1992.

JAYEMANNE, Darshana. **Performativity in Art, Literature, and Videogames**. Palgrave Macmillan: Reino Unido, 2017.

JULLIET, Laurent e MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

JUUL, J. **The game, the player, the world: looking for a heart of gameness**. Level Up: digital research conference. [S.l.]: Utrecht University, 2003.

JUUL, J. **The art of failure: an essay on the pain of playing video games**. Massachusetts, EUA: The MIT Press, 2013.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco: configuração na pintura e na literatura**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

KILLINGSWORTH, Jason e MACDONALD, Keza. **You Died. The Dark Souls Companion**. Reino Unido: Back Page Press, 2016.

KLEVJER, Rune. "Cutscenes". In: MARIE-LAUREM, R.; LORI, E.; BENJAMIN J., R. **The Johns Hopkins Guide to Digital Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

KODAKA, Ema. **Entrevista: Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'** Entrevistador: Simon Parkin. Estados Unidos da América: 2015. Disponível em <<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview/>>. Acesso em: 01 jun. 2022.

KREMER, Karen. "A linguagem cinematográfica nos games: do gameplay à cutscene". In: **Estrema**, n.7. Lisboa: Centro de Estudos Comparatistas / Universidade de Lisboa, 2015.

LAUKKANEN, Sami. **Post-processing in videogames**. Tese (Bacharelado em Tecnologia da informação e Comunicação) – Universidade Turku de Ciências aplicadas. Turku, Finlândia, 2018.

LEITES, Bruno, BAGGIO, Eduardo e CARVALHO, Marcelo. Fazer a teoria do cinema a partir de cineastas - entrevista com Manuela Penafria. In: **Intexto**, n. 48, p.6-21, jan./abr. 2020. Porto Alegre: UFRGS, 2020. Acesso em: 03 ago. 2022.

LESNOVSKI, Ana Flávia Merino. **Uma experiência paradigmática: jogos e tensões no encontro entre a narrativa e a interatividade em forma audiovisual e**

eletrônica. Dissertação de doutorado. PUCRS: Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, 2014.

LYRA, Bernadette. **O jogo dos filmes:** notas sobre o lúdico no cinema. São Paulo: A lápis, 2018.

LYRA, Bernadette. Vendo um filme ou atravessando um território de jogo. **Significação - Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], n. 13, p. 29-44, 1999. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90526>>

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo.** São Paulo: Brasiliense, 1997.

MIYAZAKI, Hidetaka. **Entrevista: Atarashī hādo de atarashī gēmu o PS4 sen'yō taitoru 'Bloodborne (buraddobōn)' to wa don'na gēmuna no ka. Direkutā Miyazaki Hidetaka-shi intabyū.** Entrevistador: Taitai. Japão: 2014. Disponível em <<https://www.4gamer.net/games/260/G026038/20140611091/>>. Acesso em: 01 jun. 2022.

MIYAZAKI, Hidetaka. **Entrevista: BGS 2019: Hidetaka Miyazaki diz o que mudaria em Bloodborne, elege jogo favorito, conta o que faz no tempo livre e muito mais.** Entrevistador: Pedro Scapin. Brasil: 2019. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20191128023153/https://www.gamespot.com.br/featured/bgs-2019-hidetaka-miyazaki/>>. Acesso em: 25 nov. 2022.

MIYAZAKI, Hidetaka. **Entrevista: Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'** Entrevistador: Simon Parkin. Estados Unidos da América: 2015. Disponível em <<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview/>>. Acesso em: 01 jun. 2022.

MIYAZAKI, Hidetaka. Entrevista: Drained of Blood. A interview with Hidetaka Miyazaki. In: **Bloodborne Collectors Edition Guide.** Estados Unidos da América: Future Press, 2015.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Editora Senac, 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no hiperespaço. São Paulo: Itaú Cultural/ Ed. Unesp, 2003.

NDALIANIS, Angela. **The horror sensorium.** Jefferson/London: McFarland & Company, 2012.

PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS** (São Paulo), [S. l.], v. 1, n. 2, p. 09-29, 2003. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909>>.

PERRON, Bernard. **The World of Scary Video Games - A Study in Videoludic Horror.** Nova York: Bloomsbury Publishing Inc, 2018.

QUARANTA, Domenico. **How videogames are transforming contemporary art**. In: GameScenes. Art in the Age of Videogames. Milan: Johan & Levi, 2006.

RIBEIRO, Emílio Soares. **O gótico e seus monstros: a literatura e o cinema de horror**. São Paulo: Cartola Editora, 2021.

RICHARDSON, James T.; BEST, Joel; BROMLEY, David G. (Ed.). **The satanism scare**. New York: Transaction Publishers, 1991.

ROUSE III, Richard. Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. In: Bernard Perron (org.) **Horror video games Essays on the Fusion of Fear and Play**. Jefferson, NC, EUA: McFarland & Company, Inc., 2019.

ROUX-GIRARD, Guillaume. Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series. In: Bernard Perron (org.) **Horror video games Essays on the Fusion of Fear and Play**. Jefferson, NC, EUA: McFarland & Company, Inc., 2019.

SALLES, Cecília de Almeida. **Arquivos de criação: arte e curadoria**. Vinhedo: Horizonte, 2010.

SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 6.ed. São Paulo: Intermeios, 2013.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Londres: MIT Press Cambridge, 2004.

SINGER, Ben. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001.

SUZUKI, Nobuyoshi. **Entrevista: The Story Behind Bloodborne’s Haunting Soundtrack**. Entrevistador: Daniel Robinson. Estados Unidos da America, 2015. Disponível em: <<https://blog.playstation.com/2015/05/18/the-story-behind-bloodbornes-haunting-soundtrack/#:~:text=The%20ambitious%20music%20project%20was,at%20London's%20prestigious%20AIR%20Studios.>>. Acesso em: 07 jan. 2023.

TAYLOR, Lucy. “The H word: Body horror – What’s really under your skin”. In: **Nightmare Magazine**, n 69, junho de 2018.

TORRES, Mateo Terrasa. **El ciclo de muerte y resurrección videolúdica: repetición y temporalidad en Bloodborne**. Dissertação de Mestrado. Universitat Pompeu Fabra: Departamento de comunicação, 2017.

TUPY, Francisco. **Videogame como linguagem audiovisual: Compreensão e aplicação em um estudo de caso – Super Street Fighter IV**. Dissertação de Mestrado. USP: PPGMPA, 2013.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

WALDRON, David. "Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic". In: **The Journal of Religion and Popular Culture**, Vol. 9, n. 1. Toronto: University of Toronto Press, 2005.

WILLIAMS, Linda. "Bodies, Gender, Genre and Excess". In: **Film Quarterly**, v.44, n.4. Berkeley: University of California Press, 1991.

FILMOGRAFIA

A CHEGADA do trem na estação. Direção de Louis Lumière e Auguste Lumière. França: 1895.

ALIEN, o oitavo passageiro. Direção de Ridley Scott. EUA: 20th Century Fox, 1979.

A ORIGEM. Direção de Christopher Nolan. EUA: Warner Bros., 2010.

A MOSCA. Direção de David Cronenberg. EUA: 20th Century Fox, 1986.

A MOSCA da cabeça branca. Direção de Kurt Neumann. EUA: 20th Century Fox, 1958.

DO além. Direção de Stuart Gordon. EUA: Empire Pictures, 1992.

EXISTENZ. Direção de David Cronenberg. Canadá: Téléfilm Canada, 1999.

GABINETE de curiosidades. Criação de Guillermo del Toro. EUA: Netflix, 2022.

GODZILLA. Direção de Ishirô Honda. Japão: Toho Company, 1954.

GUINEA pig. Direção de Satoru Ogura. Japão. 1985.

GUINEA pig: mermaid in a manhole. Direção de Hideshi Hino. Japão, 1988.

HALLOWEEN. Direção de John Carpenter. EUA: Compass International Pictures, 1979)

INFORMATION. Direção de Bill Viola, 1973.

MALIGNO. Direção de James Wan. EUA: Warner Bros, 2021.

MATANGO. Direção de Ishirô Honda. Japão: Toho Company, 1963.

MEN. Direção de Alex Garland. Inglaterra: A24, 2022.

NECRONOMICON, o livro proibido dos mortos. Direção de Brian Yuzna, Christophe Gans e Shusuke Kaneko. EUA / França: New Line Home Video, 1993.

O CHAMADO. Direção de Gore Verbinski. EUA: Dreamworks Pictures, 2002.

O ENIGMA do outro mundo. Direção de John Carpenter. EUA: Universal Pictures, 1982.

O MONSTRO da bomba h. Direção de Ishirô Honda. Japão: Toho Company, 1958.

O PACTO dos lobos. Direção de Christophe Gans. França: Studio Canal, 2001.

O SEGREDO do abismo. Direção de James Cameron. EUA: 20th Century Fox, 1989.

O ÚLTIMO guerreiro das estrelas. Direção de Nick Castle. EUA: Universal Pictures, 1984.

PÂNICO. Direção de Wes Craven. EUA: Dimension films, 1996.

PULSE. Direção de Kiyoshi Kurosawa. Japão: Toho Company, 2001.

RINGU. Direção de Hideo Nakata. Japão: Toho Company, 1998.

SEGREDOS de sangue. Direção de Chan-wook Park. EUA: Fox Searchlight Pictures, 2013.

STRANGER things. Criação de The Duffer Brothers. EUA: Netflix, 2016.

TETSUO: o homem de ferro. Direção de Shin'ya Tsukamoto. Japão, 1989.

TERRIFIER 2. Direção de Damien Leone. EUA: Bloody Disgusting, 2022.

THE reflecting pool. Direção de Bill Viola, 1977.

THE void. Direção de Steven Kostanski e Jeremy Gillespie. Canadá: Cave Paintings Pictures, 2017.

THREE transitions. Direção de Peter Campus, 1973.

TOY story. Direção de John Lassater. EUA: Pixar, 1995.

TRON. Direção de Steven Lisberger. EUA: Disney Pictures, 1982.

UMA chamada Perdida. Direção de Takashi Miike. Japão: Toho Company, 2003.

VOCÊ é o proximo. Direção de Adam Wingard. EUA: Lionsgate, 2011.

LUDOGRAFIA

Atari (1979) **Asteroids** (ARCADE). Atari.

Atari (1982) **Haunted House** (Atari 2600). Atari

Atari (1972) **Pong** (ARCADE). Atari.

Behaviour Interactive (2016) **Dead By Daylight** (PC). 505 Games

Bethesda Game Studios (2008) **Fallout 3** (PC / Xbox 360 / Playstation 3); Bethesda softworks.

Bethesda Game Studios (2006) **The Elder Scrolls IV – Oblivion** (PC / Xbox 360 / Playstation 3); Bethesda softworks / 2K

CAPCOM (1988) **Megaman 2** (NES). CAPCOM.

CAPCOM (1996) **Resident Evil** (Sega Saturn / Playstation). CAPCOM.

CAPCOM (1998) **Resident Evil 2** (Nintendo 64 / Playstation). CAPCOM.

CAPCOM (2020) **Resident Evil 2** (Xbox One / PC / Playstation4). CAPCOM.

CAPCOM (2005) **Resident Evil 4** (Gamecube / Playstation 2). CAPCOM.

Cyanide (2018) **Call of Cthulhu**. (Nintendo Switch / PC / Playstation 4 / Xbox One)
Focus Home Interactive.

Exact and Ultra (1995) **Jumping Flash!** (Playstation). Sony Computer Entertainment.

From software (2004) **Armored Core: Last Raven** (Playstation 2). Agetec.

From software (2006) **Armored Core 4** (Playstation 3). Sega.

From software (2008) **Armored Core: For Answer** (Playstation 3). Ubisoft.

From software (2014) **Bloodborne** (Playstation 4). Sony Computer Entertainment.

From software (2011) **Dark Souls** (Playstation 3/Xbox 360/PC). Bandai Namco.

From software (2013) **Dark Souls II** (Playstation 3/Xbox 360/PC). Bandai Namco.

From software (2009) **Demon's Souls** (Playstation 3/). Sony Computer Entertainment.

From software (2022) **Elden Ring** (Playstation 4 e 5/Xbox Series S e X/PC). Bandai Namco.

From software (2019) **Sekiro – Shadows Die Twice** (Playstation 4/Xbox One/PC).
Activision.

Headfirst Productions (2005) **Call Of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth** (Xbox /
PC). Bethesda Game Studios.

Human Entertainment (1995) **Clock Tower**. (SNES) Human Entertainment.

Ico Team (2001) **Ico** (Playstation 2). Sony Computer Entertainment.

Id Software (1996) **Doom** (PC). Id Software.

Id Software (1996) **Quake** (PC). Id Software.

Infinite Ward (2003) **Call of Duty** (PC). Activision.

Infogames (1992) **Alone in the Dark** (PC). Infogames.

Kojima productions. (2008) **Metal Gear Solid 4 – Guns of the patriots** (PlayStation
3). Konami.

Konami (1983) **Antarctic Adventures** (NES / MSX). Konami.

Midway (1992) **Mortal Kombat** (ARCADE). Acclaim.

Monolith soft. (2010) **Xenoblade Chronicles** (Nintendo Wii). Nintendo

Naughty Dog (2013). **The Last of Us** (Playstation 3). Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2007). **Uncharted** (Playstation 3). Sony Computer Entertainment.

Nintendo (2015) **Splatoon** (WiiU). Nintendo.

Nintendo (1985) **Super Mario Bros.** (NES). Nintendo.

RARE (1994) **Donkey Kong Country** (SNES). Nintendo.

Silicon Knights (2002) **Eternal Darkness: Sanity's Requiem.** (Gamecube) Nintendo.

Sonic Team (1991) **Sonic The Hedgehog** (Mega drive). Sega.

Square-Enix (2009) **Final Fantasy XIII** (Playstation 3 / Xbox 360). Square-Enix.

Squaresoft (2000) **Final Fantasy IX** (Playstation 2). Squaresoft.

Supergiant Games (2018) **Hades** (Playstation 4, Xbox One, PC, Nintendo switch).
Supergiant Games.

Taito Corporation (1978) **Space Invaders** (ARCADE). Midway.

Team Cherry (2017) **Hollow Knight** (Nintendo Switch / PC). Team Cherry

Team Silent (2001) **Silent Hill 2** (Playstation 2). Konami.

The Farm 51 (2018) **World War 3** (PC). Wishlist Games.

The Game Kitchen (2019) **Blasphemous** (PC / Nintendo Switch / Playstation 4 / Xbox One). Team 17.

USCGAMES (2018) **The Night Journey** (Playstation 4). USCGAMES.

Valve Corp. (1998) **Half-life** (PC). Valve Corp.

VSS (1983) **The Texas Chainsaw Massacre.** (Atari 2600). Wizard Video Games.

Atlus (1987) **Digital Devil Story: Megami Tensei** (Famicom). Bandai Namco.