

Remediação e videogames

Alan Richard da Luz¹

Resumo

Este trabalho procura demonstrar e aplicar a lógica da remediação proposta por Bolter e Grusin (1999) ao design gráfico de videogames, apresentando as características estético-formais que comprovam e relacionam as influências de outras mídias no desenvolvimento da linguagem gráfica nos videogames. Esta abordagem mapeia então essa evolução e propõe dividir esse desenvolvimento em quatro grandes fases de influência: os jogos de tabuleiro, os desenhos animados, o cinema e a televisão.

Palavras Chave: Linguagem gráfica. Remediação. Videogames.

Abstract

This paper intends to demonstrate and apply the logics of remediation as proposed by Bolter and Grusin (1999) to the graphic design of video games, showing the estetic-formal characteristics that justify the influences of other medium in the development of the graphic language of video games. This approach maps this evolution and propose to divide these development in four stages of influence: board games, animated cartoons, movies and television.

Keywords: Graphic language. Remediation. Video games.

1. As lógicas da remediação

Os videogames nasceram frutos do desenvolvimento tecnológico e da vontade de seus criadores de dar outros usos a tecnologias então novas como a televisão ou computadores. Por isso mesmo, devemos entender os aspectos de linguagem de outras mídias existentes à esta época e que faziam parte do dia-a-dia destes criadores como influências. Segundo Bolter e Grusin (1999) as novas mídias não surgem sem algum alicerce de mídias existentes e ao tentarmos dar novo propósito a alguma tecnologia, somos levados a usar as estruturas semânticas das outras mídias como apoio e de maneira a tornar esta nova mídia mais acessível, palatável e menos amedrontadora. A isto eles chamam de remediação.

A remediação funciona seguindo duas lógicas. Por meio da lógica da imediação, a

¹ Mestre em Design pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP. Professor no Centro Universitário Senac, Centro Universitário Maria Antonia / USP e Academia Paulista Anchieta - UNIBAN (Universidade Bandeirante).

mídia tenta desaparecer, se tornar transparente ao observador, negando sua condição de mediadora entre o real e o observador com o objetivo de tornar a experiência o mais próxima da realidade. A lógica da hipermediação funciona com o mesmo objetivo, mas opera de maneira oposta na medida em que o faz justamente tornando o observador ciente desta mídia.

A lógica da hipermediação multiplica os signos da mediação e desta maneira tenta reproduzir a riqueza sensorial da experiência humana. Por outro lado, hipermediação pode operar mesmo em uma mídia única e aparentemente unificada, particularmente quando a ilusão da representação realista é de alguma maneira exagerada ou rompida de um modo geral. Por exemplo, pinturas em perspectiva ou gráficos de computador são muitas vezes hipermediados, particularmente quando eles oferecem cenas fantásticas que não se espera que o observador aceite como reais ou mesmo possíveis. (Bolter, 1999, p. 34, tradução do autor)

O videogame em sua história trabalhou a remediação nas duas lógicas, de acordo com suas condições tecnológicas, estético-expressivas ou mesmo deliberadamente quando sua linguagem gráfica amadureceu o suficiente. Da mesma maneira que a televisão em seus primórdios fez uso da linguagem do teatro e do rádio, remediando as duas mídias, o videogame remediou outras formas de expressão enquanto construía a sua própria linguagem, absorvendo e transformando os elementos e estruturas das outras formas de mídia.

2. Abstração e jogos de tabuleiro

Nos seus primeiros anos, o videogame sofreu com a falta de capacidade de gerar gráficos realistas, e viveu sob uma forte condição de síntese gráfica. A nova mídia propunha a interatividade como novidade e isso bastava como atrativo. Os primeiros videogames tinham muito pouco a oferecer do ponto de vista de uma linguagem gráfica deliberada. Essa linguagem era produto de sua tecnologia de circuitos, não de designers, mas essa falta de capacidade gráfica obrigou os primeiros desenvolvedores a criar um ambiente hipermediado onde o foco para estes criadores, na falta de uma linguagem gráfica, se voltou para a interface com o jogador. Se considerarmos SpaceWar! (1962) como a primeira interface simbólica para tecnologia digital, podemos considerar PONG como a primeira a apresentá-la ao grande público. O que atraiu o público para esta nova mídia além desta comunicação simbólica, foi sua natureza interativa, pois “o videogame acontece NA imagem, cuja interatividade requer uma nova maneira de ler e entender imaginário abstrato” (Wolf, 2003, p. 49) E esta síntese gráfica forçada acabou empurrando a linguagem nascente do videogame para os jogos de tabuleiro.

Nos videogames a abstração acontece em dois níveis por conta da sua natureza audiovisual. Como a ação acontece na imagem e no tempo, há a abstração na linguagem

gráfica e a abstração dos eventos. Os jogos de tabuleiro também carregam forte abstração nos dois níveis e foram influências perfeitas. O jogo de Xadrez, por exemplo, é uma abstração de uma batalha entre dois reinos por território e poder. Tanto existe abstração gráfica (as peças são reduzidos a sínteses formais) quanto há abstração de eventos (o tabuleiro quadriculado que nos força a certos movimentos, e em turnos, diferente de um campo de batalha real).

O videogame precisou então alfabetizar visualmente seu público, e esta linguagem gráfica mais sintética foi muito adequada. Jogos como SpaceWar! eram muito complexos e a tentativa de levá-lo ao grande público em 1971, com o Computer Space de Nolan Bushnell, provou que o público ainda não estava preparado. PONG, por outro lado, tinha apenas dois elementos que se moviam (as raquetes) e a bola. O controle era tão simples quanto a interface: apenas um botão giratório. As instruções para jogar, escritas no próprio gabinete eram: evite perder a bola para fazer mais pontos. Tudo era muito simples, e por isso mesmo não assustava as pessoas. Perfeito para que as pessoas ousassem experimentar.

Outro ponto a ser observado nos jogos de tabuleiro é sua riqueza na interação sógnica de seus elementos lúdico-expressivos. Essa interação com símbolos encontra no videogame o ambiente perfeito desta linguagem. É justamente esse tipo de relação entre signos dentro dos videogames que os torna parecidos mecanicamente com os jogos de tabuleiro, nada mais natural então que se aproveitassem também de parte de sua linguagem gráfica. Estruturalmente e sintaticamente. É nesse nível que funciona a remediação do jogo de tabuleiro pelo videogame.

Os jogos de tabuleiro deram ao videogame algo em que se apoiar enquanto linguagem gráfica, oferecendo estrutura familiar a seu público. Podemos eleger alguns elementos desta linguagem e demonstrar as semelhanças entre elas.

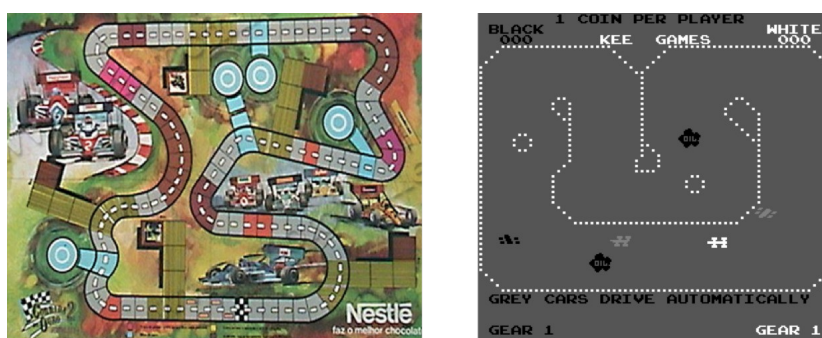


Fig. 1: Jogo tradicional de tabuleiro com dados e videogame Sprint (Kee Games, 1976)

As peças em qualquer jogo de tabuleiro, movem-se em uma matriz bidimensional, e em muitos jogos devem percorrer um trajeto para chegar a um destino que lhe dê a vitória ou caracterize a derrota. Outros jogos de tabuleiro trazem regras de perseguição e outros, como o Othello, pedem ao jogador que obtenha maioria numérica de peças

ao final da partida. Essas mecânicas são características dos videogames no seu início, até meados da década de 1980. É inevitável não notar a semelhança entre jogos de tabuleiro e jogos como Pacman, por exemplo. O videogame trouxe a ação e o movimento frenético e animado, tirando o jogo de tabuleiro das jogadas por turno.

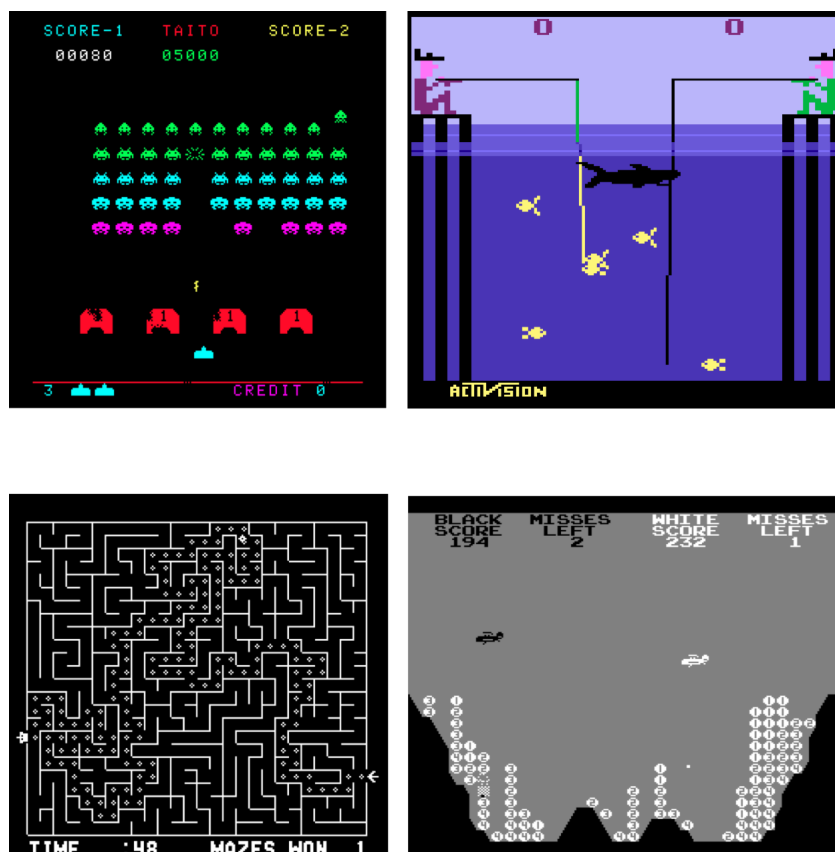


Fig. 2: Jogos criados na década de 1970 carregam a estrutura formal e mecânica dos jogos de tabuleiro

A configuração gráfica dos jogos de tabuleiro também pode ser observada nos videogames, no espaço onde acontece a ação, limitadas à própria estrutura física dos tabuleiros e à tela da TV no caso dos videogames. Essas fronteiras só seriam rompidas nas próximas gerações, e sua limitação levou o videogame a abusar da síntese de seus elementos, mantendo-os diminutos e esquemáticos para fazer sentido nessa tela, o que aumentava ainda mais a sua carga simbólica.

A pouca capacidade gráfica limitada pelas margens do monitor de TV deram a esses videogames uma linguagem de monitoração, como se o jogador fosse um “deus”, sempre acima e capaz de enxergar tudo o que se passa no universo do jogo. Tudo o que poderia acontecer estava confinado naquele espaço e podia ser escrutinado e alterado pelo ser onipresente que é o jogador. Este espaço monitorado também forçou os videogames a basicamente duas formas de expressão: algo que parecia ou uma visão aérea, de uma planta baixa (Pacman, Rally-X) ou uma visão em corte esquemático

(Space Invaders, Canyon Bomber, Fishing Derby). Sendo que esta última não muito explorada por jogos de tabuleiro. Estas características foram importantes nesses primeiros anos, moldando e dando forma à linguagem do videogame.

3. Desenhos animados

Na segunda metade da década de 1980, o desenvolvimento gráfico dos videogames possibilitou a exploração de novas linguagens e novos conceitos, injetando novidade numa mídia que já tinha se estabelecido como entretenimento eletrônico. O barateamento dos chips de memória e a melhora na arquitetura digital dos computadores da época permitiu uma sofisticação no processamento que abriu novos horizontes para os designers de jogos.

A resolução na tela praticamente não aumentou, mas o ganho em poder de processamento e em quantidade de memória contribuiu na maneira como se usou essa resolução. Finalmente era possível ter cenários, melhorando a contextualização dos jogos bem como a representação gráfica, que ia aos poucos deixando a abstração e síntese para algo mais figurativo e menos codificado. Essas melhorias também permitiram aos videogame explorar o espaço que antes era confinado e trabalhar o que no cinema se chama espaço-off. Estas mudanças na maneira de usar o espaço no videogame foi um dos grandes vetores que possibilitaram ao videogame remediar outras mídias e outras linguagens.

A quantidade de cores também aumentou, mas esse ganho foi limitado e seletivo. Limitado porque o aumento na capacidade gráfica era ainda custosa e seletivo porque como o aumento na quantidade de cores não podia ser grande, escolheram-se cores que eram contrastantes entre si e de matizes variadas. Essas cores, entre 6 e 16 na média disponíveis simultaneamente na tela de acordo com a plataforma, formavam invariavelmente uma paleta saturada e artificial (ver fig. 3). Essa paleta peculiar, aliada ao novo poderio gráfico levou o videogame à remediação de outra mídia muito popular e com grande apelo para o público: os desenhos animados.



Fig. 3: A paleta de 56 cores do Nintendo 8 bits.

A linguagem muitas vezes sintética e as cores sempre simplificadas do ponto de vista da representação realista que os desenhos animados traziam, formavam um par perfeito com o videogame. A linguagem essencialmente bidimensional, com personagens quase sempre parecendo planos e sem volume, cenários pintados com cores sólidas, sem

nuances e/ou texturas, animação feita com técnicas clássicas. Havia também a influência cultural e a concorrência. Os videogames já tinham praticamente quinze anos e a dita interatividade com a tela de TV não era mais novidade, além disso, os videogames buscavam o mesmo público que os desenhos animados, então precisavam oferecer experiências tão ricas esteticamente quanto estes. O desenvolvimento tecnológico que também possibilitou o aumento da capacidade gráfica dos jogos, trouxe aos videogames uma certa narrativa que agora era interna à diegese, havia poder de representação suficiente para contar uma história dentro do próprio jogo, e não somente fora dele como era antes.

Outro fator importante foi o estabelecimento do avatar com personalidade. Até 1980, mais precisamente até o jogo Pacman(1980), não controlávamos caracteres reconhecíveis nos videogames, eram sempre raquetes, carros, sapatos, bolas de boliche, etc. A capacidade gráfica não suportava a representação de elementos animados, então nos relacionávamos sempre com avatares baseados na funcionalidade que estes exerciam em tela. Pacman foi o primeiro avatar a ter nome e personalidade. Não é surpresa também que foi o primeiro personagem de videogame a ter produtos licenciados em seu nome. A partir de então a exploração psicológica do avatar sempre cresceu, reforçando os laços com o jogador. Segundo Rehak (in Wolf, 2003, p.103), “o avatar do videogame, apresentado como um dublê humano do jogador, aglutina observar e participar de uma maneira que fundamentalmente transforma as duas atividades”.

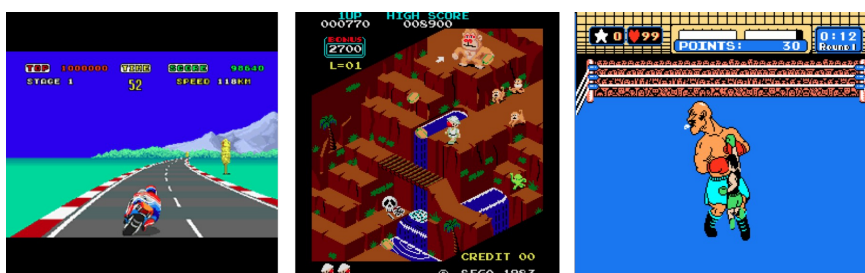


Fig. 4. Hangan (Sega, 1985), Congo Bongo (Sega, 1983) e Punch Out (Nintendo, 1984).

Rehak complementa que os avatares são nossos olhos, ouvidos e nosso próprio corpo e conseqüentemente experimentamos o jogo por meio de sua exclusiva mediação. A ligação psicológica entre jogador e avatar é tão intensa que Rehak sugere que há uma ligação entre essa relação e a fase do espelho, descrita por Jacques Lacan e Samuel Weber, onde crianças entre seis e oito meses de idade se relacionam com a própria imagem no espelho (e entendem ser elas mesmas) e por conta disso ocorre a cisão do ego. O avatar no videogame, segundo Rehak, seria uma possível tentativa de reconciliação com esta imagem perdida. Os avatares foram evoluindo até o ponto em que

expandiam seus domínios para fora do videogame, ganhando seus próprios desenhos animados na TV, o que demonstra o poder de expressividade que tinham já à essa época. O circuito da remediação estava fechado.

No final da década de 1980, a introdução dos videogames de 16 bits trouxe algumas inovações do ponto de vista estético, mais precisamente na temática e na exploração de novas linguagens. A possibilidade do uso de avatares maiores, ocupando quase toda a tela, o aumento da resolução e o aumento real da paleta de cores, trouxe uma linguagem que ainda remediava o desenho animado, mas também tinha influência do grafite e de programas juvenis, com temática mais urbana e uma violência mais explícita.

A linguagem gráfica do videogame caminhou em direção à uma representação mais realista, tentando se distanciar da síntese e abstração de antes, mas a tecnologia ainda não era a ideal. O resultado foi a remediação de desenhos animados menos infantis, cujos personagens tinham proporção mais humana e real, mas ainda eram de uma estética cartunesca e artificial. Esta estética foi característica da geração 16 bits e trazia um ar kitsch ao design de videogames. A possibilidade do uso de centenas de cores em alguns casos, ao invés de buscar uma representação mais fiel a uma realidade fotográfica, simplesmente tornou a linguagem cromática exagerada, mas que ainda era um pouco infantilizada e artificial. Essa barreira só seria quebrada na geração 32 bits.



Fig. 5: Final Fight (Capcom, 1989).

O caminho que levava o videogame para uma representação realista parecia afastá-lo da situação onde o jogo era simplesmente um jogo de signos abstratos, a uma

outra linguagem hipermediada, desta vez mais próxima de canais de televisão então nascentes como a MTV, que surgiu no começo dos anos 1980, cuja fragmentação e sinestesia estão presentes nos jogos dessa segunda fase da remediação do desenho animado.

Outra coisa que manteve o videogame “preso” na linguagem do desenho animado até a geração 32 bits foi a questão do pixel invisível. Mesmo nos sistemas de 16 bits, a maior resolução possível à época era a de 512 x 448 pixels no Super NES ou 640 x 400 no IBM-PC e Commodore Amiga. Isto não garantia a “invisibilidade” do pixel, e enquanto este elemento fosse visível aos olhos humanos, a representação realista estaria comprometida em função de uma “linguagem de computador” forçada por este pixel presente, que nos impede de ver a realidade “através” da tela, nos levando a enxergar a própria tela, fazendo ciência da interface, portanto, da mediação.

Em todas suas várias formas, a lógica da hipermediação expressa a tensão entre a consideração de um espaço visual como mediado e como espaço “real” que se encontre além da mediação. Lanham (1993) chama essa tensão entre olhar “para” e olhar “através”, e ele vê isso como um benefício da arte do século vinte em geral e agora na representação digital em particular. Um observador confrontando uma colagem, por exemplo, oscila entre olhar os retalhos de papel e tinta na superfície da obra e olhar através dos objetos representados como se estes ocupassem um espaço real além da superfície. O que caracteriza a arte moderna é uma insistência que o observador continue vindo para a superfície ou, em casos extremos, uma tentativa em segurar o observador na superfície indefinidamente. Na lógica da hipermediação, o artista [ou o designer de videogames] esforça-se para fazer o observador reconhecer a mídia como uma mídia e aproveitar essa ciência. (Bolter, 1999, p.41, tradução do autor)

Portanto ao limitar o videogame à uma representação que impedia a imediação, a tecnologia forçou a linguagem gráfica dele a tornar-se hipermediada, focando sempre na sua interface como ponto de expressividade, tornando-a “aparente” e viva, como diz Rokeby sobre arte contemporânea:

Enquanto engenheiros se esforçam para manter a ilusão da transparência no design e refinamento das tecnologias de mídia, artistas exploram o significado da própria interface, usando várias transformações dessa mídia como sua paleta. [...] O poder expressivo dessa interface, em conjunto com a crescente transparência “aparente” das tecnologias de interface, traz complicadas discussões éticas a respeito da subjetividade e controle. (Rokeby, 1995, p.133, tradução do autor)

O desenho animado também nos faz cientes de sua irreabilidade, com sua paleta de cores exageradas, ação inesperada e certa síntese gráfica de seus elementos. Isto nos torna cientes da mídia, tira o desenho animado do terreno da imediação e o coloca no da hipermediação. O videogame ao remediar esse desenho animado faz o mesmo, por

motivos um pouco diferentes, como as limitações técnicas, mas também é hipermediado quando aponta para a própria irrerealidade e para sua interface.

4. O novo cinema e a nova televisão

Com a entrada dos processadores de 32 bits, houve uma mudança real na tecnologia dos videogames que possibilitou a exploração de novas linguagens. Eles vieram acompanhados de circuitos dedicados a processamento vetorial para cálculos de gráficos 3D, uma mídia massiva que geralmente era o CD-ROM e muito mais memória disponível para gráficos e processamento geral.

Nos arcades, no começo da década de 1990, os videogames com gráficos verdadeiramente tridimensionais começaram a fazer sucesso oferecendo uma nova experiência, mais imersiva e com requintes de física e movimentação fluída. A nova arquitetura dos consoles de 32 bits era perfeita para levar este tipo de videogame para as nossas casas.

Com o lançamento do Sega Saturn e do Sony Playstation, esses jogos em 3D tornaram-se uma linguagem dominante e a partir da qual todos os jogos seriam comparados. Os primeiros jogos usando esta tecnologia ainda experimentavam a nova linguagem e ou eram tentativas imersivas baseadas em certos conceitos de realidade virtual (Daytona Racing, Virtua Racing) ou jogos de luta corporal (muito comuns à época como Virtua Fighter, Tekken) que traziam como atrativo os movimentos fluídos da animação vetorial pura.



Fig.6: Os gráficos facetados da primeira geração de 32bits se tornaram uma linguagem em si e ainda mantinham os videogames com ar de desenho animado.

Essas primeiras experiências ainda traziam a hipermediação como princípio, seja nos jogos de luta onde os personagens eram nitidamente exagerados (ver figura 181****) por conta da limitação do cálculo poligonal que faziam com que os personagens fossem muito facetados, seja nos imersivos onde a presença constante de itens de interface como marcadores e os replays constantes nos faziam todo o tempo cientes da mídia em si, em detrimento da imersão imediata. Com o lançamento de jogos como

Resident Evil (Capcom, 1996) para o Playstation isto tudo iria mudar. Resident Evil (fig. 7) trazia um novo conceito de jogo, um novo gênero, uma nova maneira de se jogar o videogame. Toda uma nova linguagem, todo um novo paradigma.

O que os designers perceberam é que as tecnologias de imersão em realidade virtual que eles estavam usando até então também permitiam a construção de ambientes tridimensionais com mapas completos e complexos. A outra grande descoberta foi simplesmente “tirar o piloto do carro” e colocá-lo a explorar esses ambientes caminhando, com a câmera ora no lugar de seu campo de visão ora por sobre o ombro.



Fig. 7: Resident Evil (Capcom, 1996)

Poderíamos facilmente dizer que tudo isso já havia sido feito em Doom ou Quake, mas a diferença aqui é exatamente na linguagem gráfica empregada por estes novos jogos. Nos jogos Doom, por exemplo, a câmera era estática, monitorando um espaço tridimensional, com limitação de movimentos. A linguagem aqui ainda era a de monitoração de mundo, como nas gerações anteriores, apesar da tridimensionalidade sugerindo imersão. O que jogos como Resident Evil fizeram foi justamente buscar uma nova linguagem que se adaptasse melhor a exploração em um ambiente 3D e fizeram isso emprestando a linguagem já estabelecida do cinema e da televisão. Apesar de buscarem a transparência imediata, essas duas mídias funcionavam muito dentro da lógica da hipermediação.

Apagar [tornar transparente] a mídia é difícil para jogos de computador, como é para cinema, porque nos dois a experiência deve ser representada visualmente sem o sentido crucial do toque. [...] No caso do cinema, o trabalho de câmera — tomadas de

ponto-de-vista, ângulos de câmera pouco usuais, e outros — é usado para tentar cobrir a ausência do corpo. Estas tomadas são feitas em nome da transparência mas muitas vezes criam um efeito hipermediado. Há por exemplo, um clichê erótico no cinema de Hollywood no qual a câmera se move com tal intimidade sobre corpos entrelaçados que é difícil determinar exatamente que parte de qual corpo estão sendo observadas. Os corpos se tornam formas abstratas, fazendo o observador ciente da mídia do cinema. (Bolter, 1999, p. 101)

O videogame, ao remediar a linguagem do cinema, fez uso justamente desses jogos de câmera para criar o mesmo efeito dramático conseguido no cinema. Com o uso do CD-ROM, o poder de criar narrativas mais complexas e enredos mais instigantes atingiu maturidade e a linguagem do cinema aliada ao 3D ajudou a cristalizar este gênero de videogame como perfeito para esse efeito imersivo hipermediado, como aponta Alison McMahan:

Narrativa e gêneros de narrativa são muitas vezes usados como uma maneira de definir as convenções de mundo e ajudar o usuário a alinhar suas expectativas com a lógica do mundo. Não é por acaso que role-playing [RPGs] e jogos de aventura, gêneros de videogames que tem mais em comum com formas narrativas mais lineares baseadas no tempo como o cinema, estão entre os primeiros a ir para o 3D. (McMahan in Wolf, 2003, p. 69, tradução do autor)

Essa ambientação 3D e a remediação do cinema amadureceram principalmente nos gêneros de *survival horror* (subgênero de aventura) como Resident Evil, mas evoluíram o suficiente para alcançar outros gêneros como jogos de aventura (série Tomb Raider, Mafia) e até jogos mais abstratos como Rez (fig. 8) que por sua vez se relaciona com a linguagem dos filmes de ficção científica que usam da linguagem a computação gráfica estereotipada dos *wireframes*.

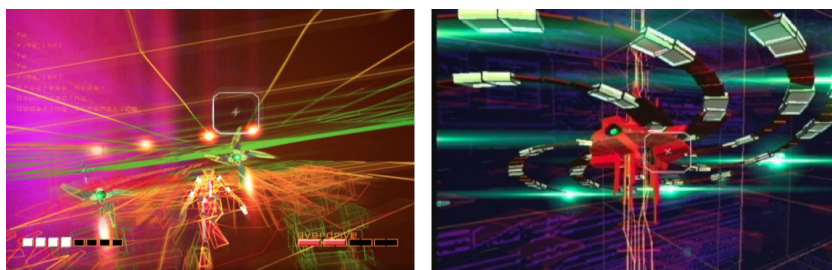


Fig. 8: Rex (Sega, 2001)

Ao termos disponíveis consoles e computadores com maior resolução, o pixel tornou-se indefinível em comparação ao interpolamento da imagem da TV. Isto levou o videogame a usar linguagens oriundas de mídias que são baseadas na imediação, como fotografia, cinema e televisão. Bolter (1999) analisando o trabalho de críticos e teóricos da arte como Norman Bryson, Martin Kemp e Erwin Panofsky, argumenta que “apagar

[no sentido de fazer desaparecer, n.da t.] a superfície desta maneira oculta e nega o processo da pintura em favor do produto perfeito” (Bolter, 1999, p.25). Mas, conclui Bolter, o processo árduo de tornar a mídia invisível tem justamente o efeito contrário, o de chamar a atenção à técnica de seu produtor, fazendo os olhares se voltarem novamente para a interface e reafirmando a sua condição de mídia.

No videogame isto acontece em pelo menos três níveis: o da interface, da linguagem gráfica e no controle interativo. No nível da interface, a constante exposição de elementos como os itens que você possui no jogo, a saúde de seu avatar, sua pontuação, e outros, nos fazem sempre focar na interface, fragmentando a sensação de imersão. No nível da linguagem gráfica, por mais que tenha alcançado excelência na representação realista, ela ainda carrega certos aspectos que nos fazem perceber sua irrerealidade. O modo como os personagens se movem, uma ou outra textura, algum pequeno detalhe fora de lugar; tudo isso nos transporta da transparência para a ciência da mídia, a perceber sua interface. Quanto ao controle interativo, por mais que estejamos jogando um videogame onde a imersão acontece em sua totalidade, que a sensação de tridimensionalidade seja perfeita e os conceitos de realidade virtual estejam corretamente aplicados, ainda assim quando vamos mover nosso avatar ou fazer qualquer tipo de ação no jogo, usamos um controle que está em nossas mãos e invariavelmente não tem conexão com a realidade da ação na tela. Você quer que seu avatar ande para frente, por exemplo, e para isso empurra uma alavanca para cima no seu controle; o quão natural é esta ação? Ao guiar uma escavadeira num determinado jogo, você não controla uma escavadeira na vida real. A ação não é correspondente dos dois lados da tela. Mesmo com o advento de interfaces multimodais como as do Nintendo Wii, há uma distância dessa correspondência.



Fig 9: Gran Turismo 4 (SCE, 2004) e Mafia (2008)

O pixel invisível e a natureza hipermidiática do videogame também possibilitaram a remediação da televisão. Ao jogar Gran Turismo 4 (fig. 9) é inevitável não lembrarmos das coberturas de corrida automobilística nas redes de televisão. Os cortes de câmera nos replays, o foco na ação e a troca de câmeras fazem referência a todo o aparato televisivo, tanto na sua estrutura gráfica quanto na carga semântica trazendo uma dupla

experiência.



Fig. 10: The Sims (Electronic Arts, 2003)

Jogos como The Sims e The Sims 2 (fig. 10) vão além e emprestam a linguagem dos programas tipo reality show, remediando não somente a televisão em si, mas uma linguagem específica dos gêneros televisivos. The Sims traz tanto a visualidade quanto os conflitos sociais deste tipo de programa. Similares são os jogos como Raving Rabids TV Party (Ubisoft, 2008) ou a série Mario Party (Nintendo, 1998 a 2008) que usam a linguagem dos programas de auditório com gincanas.

Considerações Finais

A linguagem gráfica dos videogames evoluiu ao longo de seus quase quarenta anos e se transformou em uma mídia expressiva e cativante, capaz de criar uma indústria que hoje economicamente equivale à do cinema. Analisando as influências para o amadurecimento desta linguagem gráfica podemos entender como o videogame emprestou linguagens de outras mídias tradicionais dentro da lógica proposta por Bolter e Grusin (1999) e demonstrada neste trabalho.

Compreender como se deram essas influências nos permite observar o desenvolvimento de sua linguagem gráfica e seu amadurecimento, nos dias de hoje, onde as mídias remediadas anteriormente fazem uso da linguagem e identidades criadas pelo videogame, fechando o ciclo de remediação e hibridismo.

Referências

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. **Computer Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, vol.1, n.1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101>>. Acesso em 16 fev. 2009.

BOLTER, Jay David & Grusin, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 1999.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2. ed. Tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fortes, 1991.

FORSTER, Winnie. **The Encyclopedia of Game Machines: Consoles, handhelds & home computers 1972-2005**. England: Gameplan Books, 2005.

HERMAN, Leonard. **Phoenix: Rise and Fall of Videogames**. 3a.ed. New York: Rolenta Press, 2001.

HERZ, J.C. **Joystick Nation — How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds**. New York: Little, Brown and Company, 1997.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. New York: Three Rivers Press, 2001.

KING, Lucien (organização). **Game On: The History and Culture of Videogame**. New York: Laurence King Publishing, 2002.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MCMAHAN, Alison. Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games in WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (org.). **The Video Game Theory Reader**. London: Routledge, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. Tradução Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

POOLE, Steven. **Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution**. New York: Arcade Press, 2000.

REHAK, Bob. Playing at Being in WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (org.). **The Video Game Theory Reader**. London: Routledge, 2003.

WOLF, Mark J.P. (org.). **The Medium of The Video Game**. Texas: University of Texas Press. 1997.

_____. Abstraction in Video Games in WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (org.). **The Video Game Theory Reader**. London: Routledge, 2003.